

# SPILTIDSSKRIFTET

# SAGA

Nr. 13

20 kr.

*Eventyrernes Kreds*

Overg. O. Vandet 90, kld.  
1415 København K

*Kopi*



AD&D/D&D/DoD: Ullevinter – Gotisk Gyser  
Selvforsvar for udøde  
Tales from the Floating Vagabond

# SAGA

**Nr. 13**

**April 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**

Nicholas Demidoff  
Mikkel Kolbak Sørensen  
Christian Sørensen  
Martin Stachowski Winther

**Forside**

Klaus Kolbak Sørensen

**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 SAGAs giro.

Gamle numre: Fafner Tidende (5 kr.),  
KAOS (10 kr.) og SAGA (20 kr.) kan be-  
stilles ved indbetaling af beløbet på SA-  
GAs giro.

SAGAs adresse og giro: *Spiltidsskriftet*  
SAGA, Ermelundsvej 92D, 2820 Gentofte  
på giro 5970733.

## Indholdsfortegnelse



### 4. Nyheder

af *Kasper Thing Mortensen*

Nyheder fra ind- og udland, bl.a. nyt Mon-  
strous Compendium og Renegade Legion  
roman.



### 7. Dark Sun tager form

af *Martin Stachowski Winther*

En temaanmeldelse af de nye produkter  
til Dark Sun verdenen.



### 10. Halløj på kirkegården

af *Jens Kristian Boll*

Det er ikke altid lige let at gå ind på kir-  
kegården og bore en pæl gennem vampy-  
rens hjerte.



### 15. Anmeldelser

*London Sourcebook*

af *Matias Stuvén*



## *Tales from the Floating Vagabond*

af Nicholas Demidoff



## 17. Spilverdenen

Rapporter fra turneringslederkurset og The Realms of Roleplay IV i Aalborg samt optakt til Fastaval i Århus.



## 20. Brevkassen

Spørgsmål og svar på tiltale, samt en opfordring fra redaktionen.



## 22. Ulvevinter

af Peter Frost

Et gotisk gyserscenarie i klassisk stil, hvor bloddråber falder på den hvide vintersne og desperate skrig gennemtrænger nattens mørke. Til A/D&D samt Drager og Dæmoner.

Organisationen De Danske Spilklubber (ODDS) var et ambitiøst forsøg på at lave en landsorganisation for rolle- og brætspillere, men den er nu reelt opløst. Det var resultatet af en generalforsamling i Århusklubben Fastas lokaler 10-11/1 1992. Den formelle begravelse sker dog først i forbindelse med Fastaval i påskeferien. Men ODDS har allerede i nogen tid været kaldt Organisationen Den Døde Sild i folkemunde. Det tog lang tid at forhandle ODDS på plads. Endelig blev en sindrig konstruktion, der sikrede at ingen blev trynet af andre fundet. En organisation der byggede på at tokammer system ved generalforsamlinger og en række stærke regioner, hvor det reelle samarbejde skulle foregå. Problemet med den var bl.a. at ikke nok gad at lave et stykke arbejde i regionerne. I ODDS Region Øst var der ofte flertal af folk fra foreningen Erebor ved møderne, og det er jo ikke lige meningen med en organisation som ODDS. "Store ODDS", den centrale del af organisationen, fungerede absolut heller ikke optimalt.

Men ODDS har ikke levet forgæves. En masse kontakter på kryds og tværs er blevet skabt i arbejdet. Det viser sig nu. Bo Kaltoft, Erebor: "Der er mere gang i mange af de ting, som ODDS burde have lavet, efter nedlæggelsen. Det er netop fordi folk har mere lyst til uformelle kontakter". For mange byrder lå på for få skuldre i ODDS. Derfor gad mange af dem ikke længere tilsidst. Jeg tror, at der er brug for et slags kontor med én ansat koordinator, der tager sig af alle de praktiske ting med at sende ud og dermed formidle kontakten hurtigt mellem klubberne. Altså en løsning, der mere giver praktisk samarbejde end faste retningslinier. De ting der bliver lavet bliver bare sendt ud. F.eks. hvis nogle folk synes der er brug for hjælp til at søge om kommunestøtte, så laver de bare en arbejdsgruppe, der producerer noget materiale, som så bliver sendt ud til alle klubber i landet. En model, der støtter klubberne uden at have en masse, der skal stemmes om.

*Kasper T. Mortensen*

# Nyheder



TSR, Inc.

## Marts

**MC12 Monstrous Compendium, Dark Sun Appendix AD&D grundbog.**  
**Pris 148,00 kr.**

Den første detaljerede samling af monstre og mærkværdige væsener til den nye Dark Sun verden. Mange af dem hører hjemme i ørkenen, og har kraftige psionic hjernekræfter.

**RQ1 Night of the Walking Dead Ravenloft modul.**

**Pris 79,50 kr.**

I Souragnes sumpe kravler de døde op fra deres våde grave. En hær af zombier angriber byen Port d'Elhour ved nattetide. Dette eventyr er specielt for nyankomne til Ravenloft verden.

**FOR3 Pirates of the Fallen Stars Forgotten Realms supplement.**  
**Pris 168,00 kr.**

Sejl på havene med tyve, sørøvere og pirater i dette nye supplement. Mange oplysninger om søfart og farerne derved.

**Prophet of Moonshae Forgotten Realms roman.**

**Pris 69,50 kr.**

Dette er den første bog i den nye *Druidthome* trilogi af Douglas Niles. Trilo-

gien starter hvor *Moonshae* trilogien sluttede. Ondskaben truer Moonshae øerne, for folket har forsoget deres gudinde, Earthmother. De to prinsesser kæmper for at gøre folket troende igen.

**SJQ1 Heart of the Enemy Spelljammer modul.**

**Pris 128,00 kr.**

Nu da elvernes armada stort set er ødelagt, må spillerne følge Scro racen på egen hånd. Eventyret bygger videre på *Goblin's Return*, men kan spilles uafhængigt.

**WGQ1 Patriots of Ulek Greyhawk modul.**

**Pris 79,50 kr.**

Spillernes opgave: Stop orkinvasjonen!. Dette modul bygger videre på begivenhederne beskrevet i *Greyhawk Wars* spillet.

## April

**Dragon's Den Adventure Pack D&D scenariepakke.**

**Pris 188,00 kr.**

Denne scenariepakke for begyndere indeholder tre mægtige dragehuler og et minispil, der kan stå alene. Kan bruges af spilpersoner fra 1. til 5. niveau. Indeholder desuden masser af 3-D spilbrikker.

**DSQ1 Road to Urik AD&D Dark Sun modul.**

**Pris 148,00 kr.**

Spillerne er en del af en stor hær, der bliver sendt ud for at erobre en nærliggende bystat. *Road to Urik* er et drama i Dark Sun verdenen, og trækker en del på materiale fra *Slave Tribes* supplementet. Modulet indeholder to spiralindbundne "flip bøger", som spillemesteren bladrer i under eventyret for at vise tegninger, kort m.m. til spillerne.

**The Crimson Legion af Troy Denning Dark Sun roman.**

**Pris 69,50 kr.**

Efter at have været styret i tusinder af år af magtfulde magikerkonger, er byerne på Athas blevet uhyggelige centre for slaveri og korrupsion. Rikus, en gladiatorhelt fra Athas, er blevet opildnet af det succesfulde oprør beskrevet i *The Verdant Passage*. Han samler en legion af oprørere, som han samler op på gaden. Men det går ikke som han håber...

**Al-Qadim - Arabian Adventures AD&D supplement.**

**Pris 198,00 kr.**

Al-Qadim betyder "fra de oldgamle", og Arabian Adventures er både et nyt kulturelt supplement og begyndelsen på en helt ny AD&D produktlinie, Al-Qadim, om oldgamle kulturer som den i Persien, hjemstedet for 1001 nats eventyr. Denne 160 siders softcover bog beskriver folkloren, legenderne, traditionerne og mytologien i Al-Qadim, som er inspireret af mellemøsten. Senere kommer der atlas, monstrous compendiums m.m. til Al-Qadim verdenen, der let kan sættes sammen med Forgotten Realms.

**FMQ1 City of Gold AD&D Forgotten Realms modul.**

Glemte byer, legender og masser af skatte venter i dette eventyr, der foregår i den varmere del af Forgotten Realms.



SAGA

*In Sylvan Shadows, The Cleric Quintet: Book Two*  
**Forgotten Realms roman.**  
**Pris 69,50 kr.**

Dette er den anden roman i *The Cleric Quintet*, en serie på fem bøger, der fokuserer på en excentrisk ung præst ved navn Cadderly. I *In Sylvan Shadows* skal Cadderly redde indbyggerne i den smukke elverskov, Shilmista.

*The Reign of Istar*  
**Dragonlance roman.**  
**Pris 69,50 kr.**

Denne bog betyder en tilbagevenden for Margaret Weis og Tracy Hickman til Dragonlance sagaen. De er blandt bidragsyderne i denne samling af noveller, der udgør første bog i den nye Tales II trilogi.

*War Captain's Companion*  
af Dale "Slade" Henson  
**Spelljammer box sæt.**  
**Pris 228,00 kr.**

Dette er et krigsspil, hvor Spelljammer rumskibe kæmper mod hinanden. Papfigurer, der viser skibene hører med. Hver spiller styrer sin egen flåde.

**PHBR7 The Complete Bard's Handbook**  
**AD&D supplement.**  
**Pris 168,00 kr.**

Denne bog forklarer bardens tricks og hemmeligheder, udvider hans magiske evner, og lægger dybde til den anderledes klasse.



*Frost Death*  
af Peter L. Rice  
**Renegade Legion roman.**  
**Pris 79,50 kr.**

En lille strike force får en farlig mission: at tage over den sydlige pol for at ødelægge TOG kommandocentret på den anden side af Caralis. Det bliver Prefect Kenderson fra Renegade 2567th Provisional Legion, der skal løse den vanskelige opgave.

*Uncle Albert's Auto Stop & Gunnery Shop*  
**Car Wars supplement.**  
**Pris 228,00 kr.**

## STEVE JACKSON GAMES

Et komplet katalog over alle former for våben, ammunition og udstyr, der kan købes i Car Wars spillet. Desuden mulighed for at blive medlem af Uncle Al's Shopping Club. I kataloget er der også et kig på konkurrenten, Uncle Schmalbert's produkter, der hører til i den tungere ende. Hvad siger du f.eks. til et atomkraftværk for 500.000 dollars, der dog er uden garantier af nogen art, men som der står: "Look at it this way, if it malfunctions, you won't be worrying about it!"

*Planet of the Mists*  
**Star Wars scenario.**  
**Pris 118,00 kr.**

Strandet i en verden, som ikke er med på stjernekortene, bliver rebellerne fanget i en desperat kamp for at redde en døende race fra Imperiet. En bog på 64 sider med baggrundsinformation og kort over planeten Marca samt oplysninger om Imperiets elite sumptropper.

*The Storm Knight's guide to the Possibility Wars*  
**Torg supplement.**  
**Pris 168,00 kr.**

Her er spillernes guide til Torg. Dette supplement er en hjælp til din Storm Knight. Det indeholder bl.a. et udvidet baggrundsgenereringssystem, nye evner for Storm Knights og flere spells.

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

*Indsamlet og redigeret af Kasper Thing Mortensen*

Sidste Nyt •

Sidste Nyt •

Sidste Nyt •

Sidste Nyt •



Gary Gygax nye rollespil kommer nu fra GDW

Sidste Nyt •

Sidste Nyt •

Sidste Nyt •

Sidste Nyt •

SAGA

# Mangler dit rollespil noget? -SÅ PRØV NOGET NYT!

Prøv Epic Battle mellem Imperial, Eldar og Orks. 546 figurer, bygninger, tegninger, regelbog etc.

**295,-**



# Er du træt af drager?

Der findes nu 8 forskellige Epic Box Set til Space Marine, med ca. 300 figurer i hver.

**99,-**



# Mangler du noget brutalt firepower?

Vi har masser af blisterpakker, som kan gøre livet surt for dine modstanderes hære i form af tanks, artilleri, titans etc. etc. Kort sagt alt hvad hjertet begærer...

Fra **59<sup>95</sup>**



# Mangler du stadig noget?

Boxset med nye regler for combat. Historisk baggrund for Imperial Guards og Space Marine. Selvfølgelig en hel masse nye våben. Samt en masse andet.

**199,-**



## 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"/> | Rådhusstorvet        | 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 |

# Dark Sun

## den nye verden tager form

### En temaanmeldelse af Martin Stachowski Winther

**TSR's nye store satsning, Dark Sun kampagnen, bliver i det kommende år fulgt op af en mængde nye produkter. De første tre produkter er allerede i handelen.**

*Freedom* er det første modul til verden. Som navnet antyder, drejer det sig om frihed. Det er ellers ikke noget der er for meget af i byen Tyr, hvor eventyret foregår. Tyr er den mest dekadente, men også den mest velhavende bystat af alle i Athas' umådelige ørken. I denne by kan alting købes for penge, måske lige på nær frihed.

For slaver er der altid brug for. Enten til hårdt arbejde eller som løveføder i arenaen. Næsten to tredjedele af Tyrs befolkning er slaver på den ene eller anden måde. Modulet starter med at gruppen af nybegyndere uretfærdigt er blevet degraderet til slaver, som enten må slide sig ihjel på den store trappepyramide (en ziggurat), der bygges til trolldomskongen Kalaks ære, eller svede sig til døde i den ubarmhjertige gladiator arena. Nu er eventyrets ene formål allerede tydeligt. Frihed for spillersonerne. Men så kompliceres historien yderligere. Den store ziggurat som bygges til kong Kalaks ære har nemlig en dyster hemmelighed.

Det, sammen med det faktum at stort set alle byens slaver er tvunget til at arbejde på zigguraten (hvilket betyder at resten af byen stort set går istå), gør at mange kræfter bliver sat ind på at stoppe Kalak og hans tempelherrer.

Slørets broderskab, en hemmelig og forbudt trolldomsliga, visse adelige som har fået taget deres slaver, en vigtig tempelherre med store ambitioner samt en af de stærkeste gladiatører, får i et komplott eventyrerne ind i et desperat oprør mod Kalak. Et oprør som ikke alene vil gøre Tyr fri for den tyranniske konge, men hvad der er endnu vigtigere også vil give alle slaver deres frihed. Men samtidig et oprør som kan føre til en grusom død, ikke blot for spillersonerne, men for hele Tyrs befolkning.



I dette stemningsmættede scenarie, der er skrevet af David "Zeb" Cook (arkitekten bag 2. udgaven af AD&D), er historien dog mere udviklet end som så, men den er godt stykket sammen med tilpas meget kamp, spænding, rollespil og problemløsning til at modulet bliver rigtigt godt. Den er skrevet til en begyndergruppe i en Dark Sun kampagne, dvs. 3. niveau spillersoner. Dette er både godt og dårligt. Det gode er, at man kan stille langt større krav til spillersonernes kunnen, men det dårlige er, at relativt uerfarne AD&D spillere kan få problemer.

Til dem vil jeg ikke umiddelbart anbefale modulet, da det er temmelig kompliceret. Man skal tænke på, at Dark Sun i sig selv er en temmeligt krævende kampagne verden hvad angår niveauet af rollespil og regelkendskab, og *Freedom* er ikke nogen undtagelse. Psionics bruges meget og det samme gælder alle de nye regelændringer til Dark Sun. Der er derudover en mængde personer der indgår i historien, alle med deres individuelle træk og mål. Så det er altså en stor udfordring for både spillerne og spilmesteren.

TSR har dog prøvet at afhjælpe problemet. Dette har de gjort ved at skrive eventyret i flipbogs form, som beskrevet i SAGA 11, altså en slags trin for trin opbygning, vejledet af både en bog til spillerne og en bog til spilmesteren.

Det synes jeg ikke er lykkedes særligt godt, tværtimod. Det at sidde og bladere i de to bøger, og hele tiden skulle skifte imellem de to, er temmelig irriterende. Det er svært at få overblik, og på grund af størrelsen samtidig svært at tilføje skriftlige kommentarer og bemærkninger. Jeg synes det er lidt for meget energi at bruge på selve designet. Istedet burde man benytte den til at forbedre indholdet. Men flipbogsfænomenet ser ud til at være kommet for at blive, så hvis man ønsker at spille Dark Sun moduler, må man finde sig i det.

Da selve modulet ikke fejler noget, så er det dog kun et mindre irritationsmoment, som med lidt arbejde sagtens kan overkommes. Under alle omstændigheder er det en fordel for spillerne. Spillerbogen er nærmest 48 siders handouts, med kort, oversigter, breve og illustrationer. Dette gør det lidt nemmere at være spiller i den fantasifulde og mystiske verden Athas trods alt er. Som spilmester slipper man samtidig for det tidskrævende arbejde det er at lave specielle kort og handouts.

På en skala fra 1 til 10 giver jeg *Freedom* 6, alt taget i betragtning. Hvis

SAGA



man kun så på indholdet og den relativt lave pris ville det nok blive 7, men det tåbelige flipbogs format er altså et klart minus.

Der er også kommet en roman til Dark Sun, nemlig *The Verdant Passage*. Denne fortælling tager sin begyndelse i Tyr, og handler om den tid der fulgte op til oprørsforsøget imod trolldmandskongen Kalak. Det er en blodig og voldsom fortælling, som følger de tre hovedpersoners kamp for at komme Kalak til livs og samtidig forstå og acceptere hinanden. Den første af de tre hovedpersoner er den adelige Agis af Asticles. Han er en anset adelsmand og senator i Tyr. Men på trods af sin gode position, er han dog ikke blind for hvor dårligt visse dele af befolkningen har det. Igennem fortællingen går det op for ham hvor vigtigt frihed er for det enkelte menneske og derfor beslutter han sig til at kæmpe med i modstandskampen imod den skånsesløse Kalak. Adelsmanden sætter sig i forbindelse med den anden hovedperson, Sadira. Denne underskønne trolldkvinde har nemlig forbindelse med den hemmelige trolldmandsliga, Sløret, som er en af de stærkeste

kræfter i modstandskampen. Men dette er ikke så ligetil. Sløret har nemlig andre mystiske planer, der involverer en af de allerstærkeste gladiatorer, halvt dværg, halvt menneske, mullen Rikus. Denne næsten uovervindelige kriger har af kærlighed til Sadira indvilliget i denne kamp, hvor meget står på spil. Men for de tre hovedpersoner er udfordringerne store. De må opsøge de kannibalistiske hobbitstammer i bjergene for at få et vigtig våben som skal kunne hjælpe dem imod den udødelige Kalak. De må samtidig lære at samarbejde på trods af deres store indbyrdes modsætninger, og til sidst må de beslutte om de kan stole på den tempelherre der står imellem fiasko og succes.

Denne medrivende historie er skrevet af den formidable Troy Denning. Denne utroligt produktive mand formår endnu engang at skrive fængende og spændende. For dem der kan huske det, er Troy Denning manden bag bla. *Waterdeep*, hvilket også er en virkelig spændende bog.

Det eneste negative jeg har af kommentarer til denne bog, er at den i

passager fortæller en hel masse på meget kort tid, imens den på andre lader en enkelt kamp eller situation fylde utrolig meget. Det negative ligger i at de meget fortællende passager ofte har så meget i sig, at de gerne have måtte været meget længere.

Bogen er derudover en utrolig kilde til viden omkring Dark Sun universet, med masser af ideer til nye eventyr, beskrivelser af hvorledes byen Tyr opleves og hvordan et liv som gladiator i virkeligheden er: rådt og brutalt. Hvis man som spiller har tænkt sig at deltage i modulet *Freedom*, må jeg dog advare mod at læse bogen, ihvertfald til man har spillet modulet. Bogen støtter nemlig handlingen i modulet utroligt meget. Dette gør faktisk at det er en stor hjælp hvis spilmesteren læser denne bog, før han spiller modulet.

Selvfølgelig er det lidt suspekt at TSR laver to separate produkter, der alligevel hænger sammen, men så er det jo så ikke første gang. Se bare på *Dragonlance* og *Forgotten Realms*, for slet ikke at nævne *Ravenloft*.

**SAGA**



Denne ultimativt blodige og spændende bog får dog kun 9 på skalaen fra 1 - 10, da den stadig har enkelte småfejl, der til tider kan forvirre lidt.

Som supplement er også udkommet *Slave Tribes*. I et samfund hvor halvdelen eller mere af befolkning lever en tilværelse som slaver, vil der fra tid til anden være nogle som bryder fri for at smage frihedens liflige omvendte dødbingene sødme. *Slave Tribes* handler netop om de slaver der har sagt farvel til livet i trældom, men relativ sikkerhed, og nu lever fra hånden til munden, med livet som indsats på Athas' vidtstrakte ørken-sletter.

Grundigt gennemgås 7 meget forskellige og individuelle slavestammer, som er spredt rundt omkring i Athas. Dette er en meget interessant gennemgang, med et væld af detaljer som alle uddyber flere og flere facetter af Dark Sun universet. *Slave Tribes* er skrevet som en kronik af en gammel dværg. Dette giver et meget

realistisk sprogbrug og tilføjer lidt ekstra stemmning.

Det eneste som der er galt med dette produkt er, at det på en eller anden måde er svært at bruge direkte i en kampagne. Alt det som man får at vide er udmærket, det er bare meget lidt brugbart set ud fra en spilmeisters synspunkt.

Derfor er det også udmærket at de første to afsnit af tilbehøret omhandler slavefænomenet i sig selv, hvorledes livet som slave er, og hvilke forskelle der er imellem de enkelte bystaters måde at behandle deres slaver på. Faktisk er det nogle virkelig vigtige ting der her bliver beskrevet, blandt andet med nogle filosofiske betragtninger omkring slaver generelt og om hvordan slave fænomenet er ved at udvikle sig videre. *Slave Tribes* fungerer som uafhængigt kilde-materiale, men ikke som direkte idémateriale til ens Dark Sun kampagne. På min personlige 1 - 10 skala giver jeg derfor *Slave Tribes* 7. Dette

er også på grund af den læseværdighed som tilbehøret er i besiddelse af.

Alt i alt må man sige at TSR har bakket deres nye verden op med et rimeligt udbud af hvad der er nødvendigt for at køre en Dark Sun kampagne. Men stadig mangler der noget grundlæggende materiale som kunne lægge grundstenen til en mere selvstændig og langvarig kampagne. Men TSR er nok heller ikke kede af at sælge et par produkter til, i den "gode" sags navn.

**Freedom**  
AD&D Dark Sun modul.  
Pris 148,00 kr.

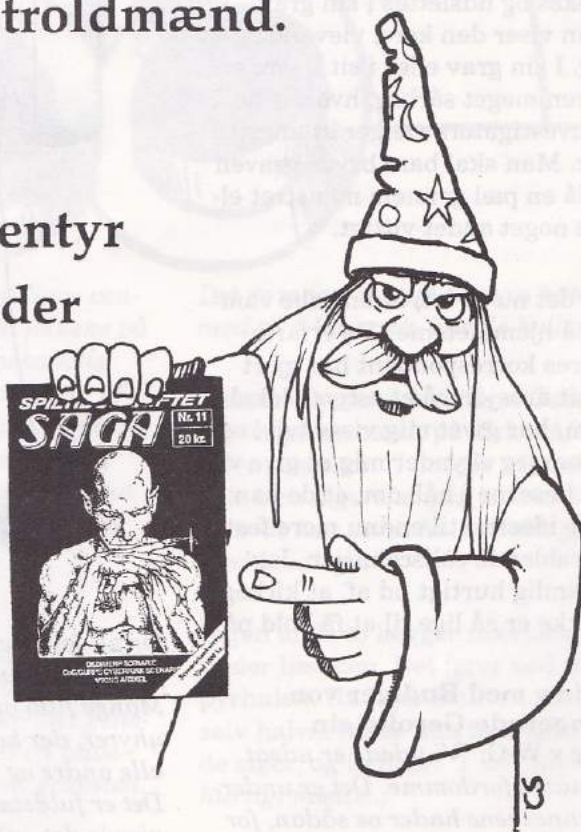
**The Verdant Passage**  
Dark Sun roman.  
Pris 69,50 kr.

**Slave Tribes**  
Dark Sun supplement.  
Pris 128,00 kr.

**SAGA** anbefales af førende troldmænd.

**SAGA** bringer de bedste eventyr og de varmeste nyheder hver måned!

**SAGA** giver dig artikler, anmeldelser og nyt fra silververdenen.



**SAGA**

# Halloj på Kirkegården

## Lektioner i selvforsvar for udøde af Jens Kristian Boll

Redigeret af Christian Sørensen

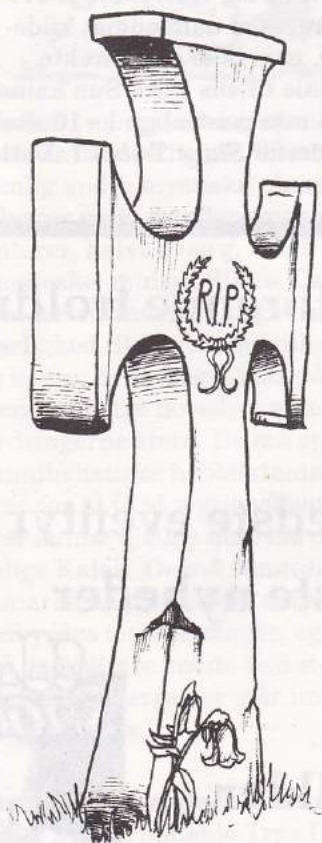
Tegninger af Anders J. Huulgaard

Et af de farligste monstre, rollespillere kan møde i Call of Cthulhu og andre muntre gyserspil, er vampyren - den udøde. Vampyren hører til blandt de intelligente monstre og udøver en voldsom tiltrækning. Samtidig er vampyren alvorligt handicappet i sin kamp mod spillerne. Vampyren er bundet til at opholde sig i sin grav i de fleste af døgnets timer og kan selv i vågen tilstand overraskes og udslettes i sin grav, blot man viser den kors, vievand og hvidløg. I sin grav eller i sit hjem, er vampyren meget sårbar, hvorfor de fleste investigators vælger at angribe den her. Man skal bare bryde graven op og slå en pæl gennem monstret eller gøre noget andet vittigt.

Men er det nu så let, at angribe vampyren på hjemmebane? De erfaringer, Deres korrespondent har gjort under sit arbejde på et østjysk lokal-museum, har givet mig visse tvivl og ideer, som jeg skynder mig at give videre til læserne i håb om, at de kan omsætte ideerne til endnu mere festlige og rablende callscenarier. Jeg fandt nemlig hurtigt ud af, at kirkegården ikke er så lige til at få hold på.

### Interview med Rudiger von Wittzingerode-Gerollstein

Rudiger v W-G: "Vi udøde er udsat for en masse fordomme. Det er underligt, menneskene hader os sådan, for menneskene har jo altid været bange



for at dø, og vi udøde har jo faktisk fundet en løsning på det problem. Mange film og romaner viser os som uhyrer, der kun tænker på at udsuge alle andre og gøre dem til vampyrer. Det er fuldstændig forkert. Hvis vi gjorde det, ville verden blive fuld af

vampyrer og vi ville sulte ihjel. Der er enkelte vampyrer, der ikke kan se en levende uden de absolut skal drikke vedkommendes blod, men de fleste af os nøjes med dyreblood til dagligt og gemmer menneskeblod til særlige festlige lejligheder. Desuden kan man jo tappe en hel del af jer mennesker, uden I dør af det. Desværre vil I altid hellere høre om de få vampyrer, der ikke gider holde igen, mens I glemmer alle os andre, der næsten ikke gør nogen skade."

"De fleste, der hader vampyrer, er nok misundelige. Nu har jeg været vampyr siden 1809, og i al den tid, har jeg kun lavet 3 nye vampyrer, jeg iøvrigt har det fint med. Jeg var 13 år, da jeg blev vampyr, så jeg har stadig min drengede charme i behold."

### Hvorfor bor vampyrer på kirkegårde?

Rudiger: "Det bedste ved at bo på kirkegården, er at man er beskyttet af gravfreden. I dårlige vampyrfilm tramper vampyrjægerne uden videre hen til den stakkels vampyrs grav, åbner graven og overfalder uden videre den intetanende vampyr, selv om det ikke er pænt at vække sovende (jeg kunne aldrig finde på at vække dem, jeg letter for lidt blod)."

Men i virkeligheden kan man ikke sådan uden videre åbne en grav! Tænk,

SAGA

hvordan folk på kirkegården ville reagere, hvis en flok skøre kugler troppe- de op og begyndte at grave løs på kirkegården. Der er meget strenge lo- ve mod gravskænderi, og en gruppe investigators, der bliver snuppet på fersk gerning, ryger i spjældet eller på kolbøttefabrikken. Derfor kan de færreste vampyrjægere arbejde i dag- timerne, men må vente til personale og gæster er gået hjem.

Den kløgtige udøde kan lægge en masse sjove fælder for vampyrjæger- ne. Da folk på egnen bliver sure, hvis nogen roder i deres kirkegård, må vampyrjægerne i CoC være sikre på at få ram på vampyren i første for- søg, så de er under pres.

#### Hvordan finder man graven?

Ingen udød vil ligefrem skilte med sin adresse. Derfor må vampyrjæger- ne først finde frem til graven. Det kan være svært. Alle kirkegårde i Europa og Amerika har siden 1890'erne haft kirkegårdsprotokoller, hvor der står, hvem der er begravet hvor, og om der er betalt leje for grav- stedet. Tilsyneladende skal vampyr- jægeren bare se efter i denne protokol.

Desværre er det ikke sådan at få fat i den. Den er hos præsten/ kirkevær- gen, så man skal have en rimelig for- klaring for at få lov til at kigge i den. Bagefter vil præsten kunne huske, hvem den interesserede fremmede var, ja præsten vil ligefrem forlange at se legitimation først og måske så- gar checke denne legitimation. Så, bliver der gravskænderi, har myndig- hederne mindst een mistænkt.

Det vil ikke være klogt at forsøge at hugge kirkegårdsprotokollen eller ri- ve sider ud, for det er en vigtig bog, der holdes øje med.

Rudiger: "Mens vampyrjægerne har svært ved at få fat på protokollen, er det lettere for os udøde. Enhver for-



*nuftig udød vil sørge for at have ven- skabelige forbindelser med folkene på kirkegården. Med lidt venskabelig hypnose er det let at få lidt hjælp af graver og gartner, mens præsten helst ikke skal forstyrres for meget. Med gartner, graver og kirkeværge på sin side, kan man let beskytte sig og få vampyrjægerne på glatis."*

#### Den skjulte grav

Rudiger: "Det er let at overtale graver og gartner til sløjfe det gravsted, man har sit smukke hjem under. Det gene- rer mig ikke spor, at der er en have- gang med en bänk over mit gravsted."

*Det er meget nyttigt, at man kan lytte med til folks snak, når de hviler ud."*

Doktor Obermeier og Graf Osterfeld sidder på en bänk på kirkegården og taler sammen: "I nat får vi ram på hele blodsugerslænget, nu ved vi, hvor de har deres hule. Husk godt med hvidløg..."

Ingen af de to lægger mærke til røret under bænken. Det fører ned til vam- pyrhulen. Rudiger smiler i sin kiste, selv halvsovende kan han høre hvad de siger, og tænker: "I nat bliver vi hurtigt mætte..."

### Den forkerte grav

Udøde med sans for sjov kan let overtale graveren til at flytte gravstenen lige inden vampyrjægerne kommer. De færreste kirkegårdsprotokoller interesserer sig for, hvilke sten, der står på hvilken grav, og bortset fra udøde og vampyrjægere er det de færreste, der går og læser gravsten.

Den kloge udøde laver i god tid en eller flere gravsten, der tiltrækker vampyrjægerens opmærksomhed og sætter dem langt væk fra sin egen grav.

Er man i godt humør, sætter man stenen over en tom grav og håber, at vampyrjægerne opgiver deres hobby, når de har brugt en hel nat på at grave uden at finde nogen kiste/hule eller vampyr. Vil jægerne undgå problemer, bør de sørge for at lukke hullet igen inden de møder graveren eller andre lokale folk, der kunne blive ligefrem voldelige mod dem...

Skal man give vampyrjægerne en lærestreg, så de lader andre i fred fremover, kan man fjerne stenen fra en almindelig grav og sætte sin egen sten der i stedet. Forestil dig vampyrjægerens forbavselse, når de åbner graven og finder, at de er gået forkert! Den kloge vampyr gør det selv-sagt sjovere ved at sørge for, at øvrigheden og ophidsede lokale folk dukker op i det afgørende øjeblik og tror at have taget en flok ligrøvere på fersk gerning. Vampyrjægerne vil have svært ved at forklare sig...

Nick, Dave og Joe, Ghostbusters Inc., splintrer kistelåget og gør sig parat til at slå pælen gennem vampyren Amos B. Feldstein II. Til deres rædsel ser de tre, at kistens indehaver er en ældre dame, Der så absolut har været død de sidste 4 måneder. Det er sherif Dan Doughs bedstemor, de har gravet frem. Inden de når at gøre andet, hører de Dan Doughs Texas accent: "Try some lead ya fucking ghouls!" Nick, Dave og Joe ser op i

Dans og Deputy Hornes jagtrifler og mister samtlige hitpoints, da riflerne går af. Skuddene overdøver Amos B. Feldstein II's stille latter i det nærliggende krat.

### Den morsomme grav

Rudiger: "De færreste tænker sig, at kirkegården er en del af det moderne samfund. Ofte lægges vand og el led-

ninger gennem kirkegården, for der er de jo mere uforstyrrede, da graverne jo ved, hvor de ligger, og det er sjældent, at vejvæsnets gravkøer har ærinde på kirkegården. Det er praktisk for os vampyrer, for vi kan let tappe strøm uden nogen mærker det, så man kan høre radioens midnatsprogram og falde i søvn til klassisk morgenmusik."

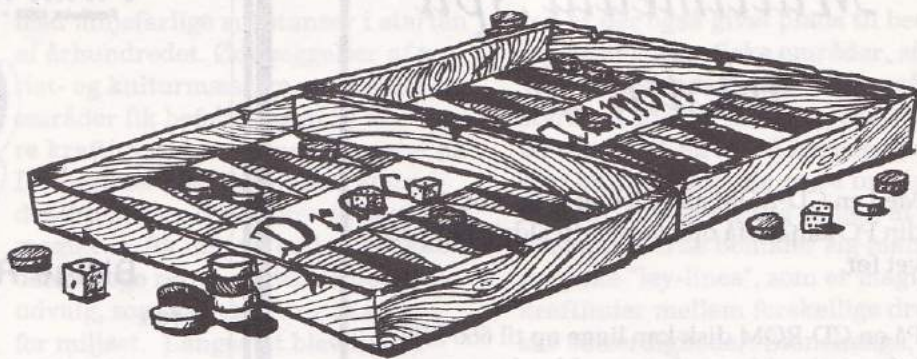


SAGA

Rør og ledninger er gode mod nævenyttige vampyrjægere. Man sørger bare for, at jægerne graver sig ned i et vandrør eller en el ledning. De fleste tror, at røret er en del af vampyrens kiste eller ledningen er en trærod og gør sig parat til at klare den forhindring også. Jo grovere midler de bruger, jo bedre.

Van Helden har gravet sig ned til Theodor von Bachofens grav og opdager at kisten er af metal. Van Helden vil være sikker på, at von Bachofen bukker under, så han lægger en stang dynamit ned ved den formodede kiste, tænder stangen og trækker sig tilbage. Med et brag går dynamitten af, en stråle af vand står op fra den sprængte vandledning. Van Helden taber så meget i sanity, at han glemmer at stikke af; han står stadig og glor, da vrede beboere i den nærliggende landsby strømmer til og griber ham. Han får en bøde af enorme dimensioner, et års fængsel og kommer i Statssikkerhedstjenestens arkiv over terrorister. Von Bachofen har fred og ro i lang tid fremover.

Når vampyrjægerne forsøger at gøre det af med et elkabel, får de mere strøm, end deres hit points har godt af. ganske vist smager blod fra folk der er aflivede, afskyeligt, men med lidt held har de ladet en vagtpost stå oven for graven, man kan smage på. Vagtposten er ofte gruppens yngste og/eller svageste medlem og er tit sådan ude af flippen, at vedkommende er let at få krammet på.



Rudiger og lillesøster Helga ser fra krattet, hvordan Doctor Obermeier og Graf Ludvig von Osterfeld flittigt graver, mens Ludvigs lillebror Konrad von Osterfeld holder udkig, måske husker Obermeier de vrede landsbybeboere, der kom, dengang han gravede TV kablet over midt under "Lykkehjulet"?

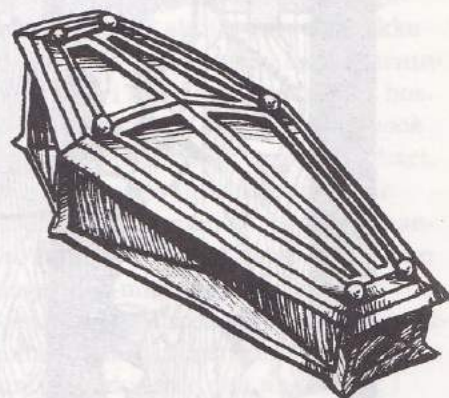


Ludvig von Osterfeld bander: "Der er en tyk rod, men min økse er bedre!" Obermeier klarer sit intelligenscheck og råber: "Vent!" men for sent, øksen skærer gennem kablet, Ludvig kommer i stødet. Han sætter mere end alle sine hit points til, tumler om og rammer Oberfeld, der får sin del af strømmen og heller ikke klarer det. Konrad er en usædvanlig modig 11 årig, men der er grænser. Mens hans sanity rasler ned, ser han rædselsslagen ned i hullet og opdager ikke, hvad der sker bag ham, før Helga giver ham et kærligt knus og spørger: "Er der nogen, der har fortalt dig, du har en smuk hvid hals?" Rudiger spørger: "Det er vel ikke så heldigt, at

du kan spille backgammon?", mens de slæber ham ned i hulen.

Inden morgengry er Konrads viden om vampyrer forøget betydeligt; Rudiger og Helga er dejligt mætte. Folk i landsbyen taler så meget om de to terrorister, der omkom, da de saboterede byens el ledning, selvfølgelig igen midt under "Lykkehjulet", at ingen bemærker, at antallet af vampyrer er blevet forøget med een, der heldigvis kan spille backgammon med Rudiger og Helga. Konrad er ikke ubetinget utilfreds med sin nye status, for sandt at sige har han altid hadet at skulle op om morgenen.

Kort sagt, selv en fredelig kirkegård kan blive en dødsfælde for den ufor-sigtige investigator.





# Anmeldelser

## **London Sourcebook Shadowrun supplement. Pris 178,00 kr.**

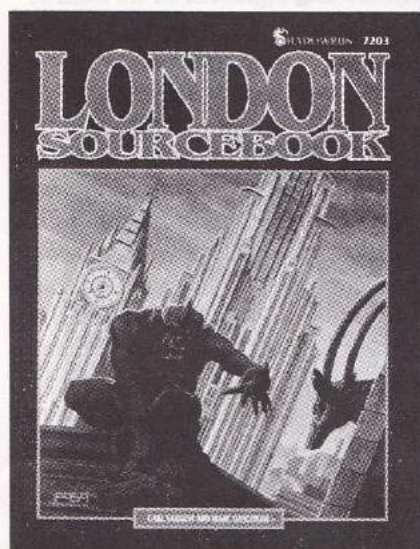
London, byen hvor man kan flippe ud til al slags musik i natklubberne, hvor man stille og roligt kan købe sig fattige i Oxford Street, eller hvor man kan sejle op ad floden Themsens stille løb og fortabe sig i de mange seværdigheder man finder overalt.

Eller rettere sagt, det kunne man gøre for ca. 50 år siden. Nutildags bliver du forstyrret af spliterravende gale technofreaks på natklubberne som ønsker dit medlemskab af The Universal Brotherhood; og det er kun muligt at færdes på Oxford Street hvis man har en bankkonto i Schweiz. For slet ikke at tale om den mest forurenede flod i hele Europa - Themsen. Hvis det ikke var fordi bunden af bådene beskyttedes med specielt antisyre materiale ville de giftige stoffer ætse hul på skibet og i passagererne. Men Tower Bridge står stadig, så hvad kan gå galt?

Meget har ændret sig i London siden de glade 90'ere, som perioden kaldtes. Om nogen så mener at forandringerne blevet til det bedre er et personligt spørgsmål. *London Sourcebook* giver dig en indsigt i ikke bare London, men også resten af Storbritannien, som består af Wales, Skotland og det nyligt etablerede Tir Nan, som ligger hvor Irland engang lå.

Layout og præsentationsmæssigt er det ligeså pænt og nydeligt som praktisk alle Shadowrunprodukter. Dog er det hverken beskrivelserne af London eller resten af Storbritannien som gør dette produkt helt specielt, men derimod beskrivelsen af magt-placeringen i det politiske system, hvor druiderne, en slags lukket magikersekt, spiller en meget vigtig rolle. Sammen med det miljøpolitiske parti De Grønne styrer de England. Deres magt stammer fra de utallige uheld

med miljøfarlige substanser i starten af århundredet. Ødelæggelser af turist- og kulturmæssige genstande og områder fik befolkningen til at reagere kraftigt ved at stemme massivt på De Grønne. Med dannelsen af druidesekten, som udelukkende består af magikere, fik miljøet endnu et skub i den rigtige retning, idet de nedsatte udvalg, som aktivt deltog i kampen for miljøet. Langsomt blev linjen mellem De Grønne og druiderne sløret indtil den tilsidst forsvandt og to partier blev et hele.



Den udøvende magtstruktur har også ændret sig med indførelsen af en ny post, The Lord Protector. Posten besættes af en af The House of Commons' udvalgte kandidater, som for tiden er Lord Marchmont. Dette er den ultimative post i England og er den der har mest magt. Selv statsministeren har ikke så meget udøvende magt som The Lord Protector. Det er stadig House of Nobles der drøfter de enkelte love igennem, og det er stadig House of Commons der vedtager love, men The Lord Protector kan til enhver tid stoppe en lov. Som det kan ses er det druiderne der sidder på magten i England.

Selvom meget af bogens indhold er fokuseret på druiderne og magtbalan-

cen er der også givet plads til beskrivelser af geografiske områder, såsom The Wild Lands. Disse landområder styres af adelige familier, der beskytter sig i små fort mod nysgerrige, som kunne ønske sig mere indsigt i magien. Det er nemlig sådan, at der i landområderne befinder sig mange magiske "ley-lines", som er magiske kraftlinier mellem forskellige druidiske seværdigheder. Stonehenge, f.eks., er et af de kraftigste magiske felter i England.

Bogen er kun en stedbeskrivelse, der er ingen stats på vigtige NPCs eller små eventyr. Bagerst i bogen er der fire kort, to over London og to over Storbritannien, hvoraf det ene viser "ley-lines" m.m.

*London Sourcebook* har hvad man har behov for til at køre en kampagne i London. Vil man køre scenarier i resten af Storbritannien, må spilmes-teren selv improvisere en del. Der er enkelte ting ved *London Sourcebook* der irriterer mig. I starten af bogen står der at det er en officiel turistguide over Storbritannien, hvortil mange forskellige deckere har lagt deres egne kommentarer til, men den første halvdel af bogen giver et ret negativt billede af landet og regeringsformen. Det lyder ikke særlig logisk at beskrive et land negativt, hvis man skulle prøve at lokke turister til. De grumme kendsgerninger burde i stedet være placeret hos deckerne, som i *London Sourcebook* næsten ikke får sagt noget brugbart. Der er masser af deckere der har skrevet noget, men til forskel fra andre Shadowrunprodukter er det kun meget lidt man kan bruge til f.eks. scenarier og lignende. For mere information om druiderne og deres samfund kan du læse den anden bog i *Secrets of Power* trilogien, *Choose Your Enemies Carefully*.

Matias Stuvén

SAGA

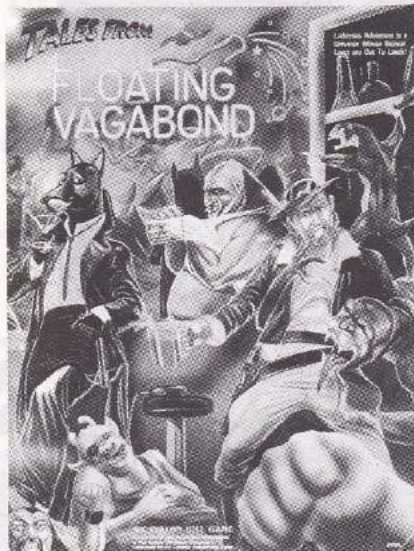
**Tales From The Floating Vagabond**  
komisk rollespil fra Avalon Hill.  
Pris 132,00 kr.

På en asteroide midt i en af universets utallige dimensioner ligger en bar ved navn "The Floating Vagabond". Hårdt presset af urimelig konkurrence fra den nærliggende bar, "The Cranes Nest", fandt ejeren en dag på at investere i en "Random Dimensional Portal Generator" og sætte den til at samle folk op i tilfældig bar'er op hvorsomhelst, nårsomhelst og i en hvilken som helst dimension, og deponere dem i "The Floating Vagabond". Det er klart, at hvis man f.eks. i det ene øjeblik sidder på en bar i det 17. århundredes Paris, og i det næste pludselig befinder sig på en helt anden bar langt ude i verdensrummet, som ovenikøbet er fyldt med væsner fra alle mulige og umulige steder, så er det første man gør at bestille en masse meget store drinks; så det var en god investering.

Dette er baggrunden for Avalon Hill's (næsten) nye komiske rollespil, *Tales From the Floating Vagabond*, eller TF2V, også omtalt i artiklen om European Gen Con i SAGA 12. Hvis man hører til dem der elsker science fiction romanserien *Hitch-Hikers Guide to the Galaxy* (*Håndbog for Vakse Galaxe Blaffere* som den lidt klodset hedder på dansk) og har en forkærlighed for komiske rollespil som *Paranoia* og *Toon*, eller blot har lyst til at prøve noget nyt og morsomt, så er dette spil sagen. Det er simpelthen det vildeste og sjoveste spil undertegnede nogensinde har spillet.

Konceptet er i mine øjne genialt: ved hjælp af lidt komisk teknologi kan man som spilperson komme hvorsomhelst fra, og således være hvadsomhelst (f.eks. Menneske, Dværg, Tobenet Næsehorn, Androide, Afskyeligt Nuttet Lille Plysdyr eller Intelligent Klump Stålluld), og samtidig kan man også tage på eventyr hvorsomhelst (f.eks. i Jordens fortid, nutid, eller fremtid, på fremmede planeter, i dimension X eller i Tolstojs Krig og Fred); mulighederne er ubegrænsede!

Selve spilsystemet er enkelt. Man har en række Stats (f.eks. Strength, Aim og Cool), en række skills (f.eks. Blow Things Up, Belching for Effect og Raise Children to be Responsible Adults Instead of Game Designers), og en såkaldt Shtick, en slags Special Effect der gør en i stand til at gøre usædvanlige ting eller få usædvanlige ting til at ske. Hver skill er baseret på en stat og et skill level, og når man vil bruge en, lægger man disse to tal sammen, og forsøger så man at slå resultatet eller mindre på en af Bartenderen (Spillederen) bestemt terning. Som regel benytter man 1t10 men typen af terning kan ændres til 1t4, 1t6, 1t20, 1t30 og sågar 1t100 alt efter sværhedsgrad. Combat benytter dog altid 1t10.



F. eks. kunne et forløb gå sådan her: Søren Smart har den skill som hedder Look Good at All Times på expert level og han forsøger at imponere et charmerende medlem af det modsatte køn, som han lige har mødt. Look Good at All Times er baseret på stat'en Cool, hvor Søren har en 5'er. Denne giver sammen med +3 bonusen for expert level et samlet resultat på 8. Da Søren imidlertid lige er blevet overfaldet af en Yakgødnings Elemental, og ikke har haft tid til at soignere sig, bestemmer bartenderen at Søren Smart slår med en 1t100. Til alles overraskelse slår Søren Smarts spiller 05, så Søren Smart ser stadig ualmindelig godt ud.

Endnu vildere bliver det med den før-omtalte Shtick, som altså fungerer som en personlig special effekt. Den giver en ekstrem Komisk dimension i det allerede underholdende rollespil. Det er blandt andet muligt at have en Shtick baseret på "Murphy's lov" (Alt som kan gå galt går galt) og endnu voldsommere, "Murphy's anden lov" (Alt som ikke kan gå galt, går også galt). Dette kan give de mest absurde uheld for ens medspillere. Blandt de allermorsomste er Shtick'er "It'd Take a Miracle", som giver situationer hvor det spilleren ønsker, skabes ud af det blå (Bare der dog var en losseplads for gamle madrasser i bunden af denne her kløft!). En anden topper er "The Newton Effect" som får ting man ikke tror på til at holde op med at eksistere. Hvis man fx er en stenalder man med denne effekt, har flyvemaskiner det med at falde ned når man er i nærheden.

Udover den almene gennemgang af spilsystemet, indeholder TF2V et fikst lille magisystem, beskrivelser af alt muligt og specielt umuligt udstyr (f.eks. "Bzzzt Hand-Held All-Purpose Gadget" og "So You Want to Be a Mad Scientist? Chemistry Set"), stamgæster på "The Floating Vagabond" og andre interessante ikkespiller personer, et multigalaktisk selskab, diverse asociale organisationer (som "The Space Nazis" mm.), et begynder scenarie samt et ark med visitkort fra diverse folk og foreninger. Fælles for hele bogen er at den er afsindigt morsomt skrevet (tre-stjernet grineflip, undertegnede måtte på det nærmeste indlægges), og derved er både et læseværdigt og brugbart produkt som er kommet for at blive. Så kridt skoene, flyv ned til din rollespilsforhandler, tru vedkommende med en oversavet t20 og tving ham, hende, den eller måske snarere det, til at udlevere et eksemplar af dette spil, før det bliver forbudt af Det Intergalaktiske Politis Hemmelige Afdeling for Fjollede Rollespil der Undergraver Ungdommens Moral.

Nicholas Demidoff



# Spilverdenen



## Nye formænd

To rollespilsforeninger, The Realm of Adventurers (TRoA) og Dansk Rollespil Forening (DRF) har fået nye formænd fornylig. I Aalborgforeningen TRoA er den hidtidige formand, Søren Parbæk, inde at lege soldat i øjeblikket. Hans afløser er Martin Laursen, der bl.a. har stået for TRoAs flotte klubblad. Hos DRF er den gamle formand, Kasper T. Mortensen gået af, bl.a. p.g.a. arbejdet med nærværende blad. Afløseren er Just Kjærgaard Pedersen, der bl.a. har skrevet D&Dscenariet til DRF spil-kongres 1991. DRFs nye adresse er DRF; Kildeskovsvej 81; 2820 Gentofte; Tlf. 31 68 17 44, lige ved kirkegården...

## Nye klubber

På vores tur til Aalborg opsnappede SAGA redaktionen følgende nye klubadresser:

Rollespilsforeningen "Fairytale"; v/ Thomas Møller; Egebakken 16; 8620 Kjellerup; Tlf. 86 88 19 49.

ROCAD; v/Anette Kjær; Myhlenbergvej 65; 9510 Arden.

Desuden har Ebeltoft fået sin egen rollespilsklub. Man regner med, at det kommer til at koste 20 kr. pr. måned at være medlem:

ROBE (Rolle- Og Brætspil i Ebeltoft); v/Christian Sørensen; Skovdiget 5; 8400 Ebeltoft; Tlf. 86 34 19 09.

Nu lidt om begivenheder, der har fundet sted:

## Turneringslederkurset: Alle var tilfredse

Denne omtale er baseret på en samtale med en af arrangørerne, Bo Kaltoft. Vi fra SAGAredektionen var til spil-kongres i Aalborg samme weekend. Det blev ikke noget problem at skaffe deltagere nok til kurset. Der var 26 tilmeldinger, men kun 20 kunne komme med udover arrangørerne. Kurset, der var arrangeret af Københavns Kommunes Voksen Pædagogisk Center (VPC) i samarbejde med en række erfarne rollespillere, var henvendt til dem, der har tænkt sig at skrive scenarier og køre dem ved spil-kongresser i fremtiden.

Det hele startede om fredagen med at folk blev placeret i grupper, der var gennemgående hele weekenden, workshops blev startet op, og gruppernes første opgave var at lave reklame for hele spil-kongressen som skulle arrangeres. Arbejdet vekslede mellem snak i grupperne og diskussion i plenum, altså hvor alle er samlet. Om lørdagen gennemgik Malik Hyltoft og Henrik Bisgaard nogle strukturmodeller for hvordan scenarier bygges op. Igen diskussioner i grupperne, der nu handlede om konkrete scenarieidéer, som så blev taget op på plenum og tilbage i grupperne, osv. Resultatet: Et færdigt Vikingscenarie til Chop spil-kongres på Nykøbing Falster og en



SAGA

række scenarier, der kun kræver lidt mere arbejde for at blive færdige. Fordelen ved gruppearbejdsformen var, at dårlige idéer bliver siet fra med det samme, og der er flere til at komme med de gode idéer.

Samarbejdet med VPC var gået over al forventning. Det var visionære folk, der bl.a. hurtigt skaffede ekstra stole og klapborde som blev kørt op til hytten i en minitrans, da det viste sig nødvendigt. Erfaringerne viser at rollespillere kan finde gode berøringsflader med kultur- og undervisningssektoren, som bør udnyttes.

Kursets forløb tyder endvidere på at "lystfiskerånden" er ved at forsvinde, den med at "vi er allesammen gode", underforstået at man ikke har brug for at modtage undervisning i rollespil.

Alle programpunkter startede til tiden, hvilket jo ellers er uhørt i rollespilssammenhæng. En række evalueringsskemaer blev delt rundt efter kurset. De viste at alle var meget eller godt tilfredse, bortset fra en enkelt der kun var tilfreds. Han havde også troet at det var spillemesterkursus mere end et turneringslederkursus.

## The Realms of Roleplay IV: Ingen stress

Klokken var syv, fredag morgen, den 28. februar. En forfrossen og bestemt ikke morgenfrisk SAGA redaktion kørte med retning mod Aalborg. I Aalborg holdtes der for fjerde gang spil kongressen "The Realms of Roleplay", kort bare TRoR IV. Vi fra SAGA havde bestemt os for at møde op, både for at møde nye ansigter og samtidig for at vise SAGA bladet frem.

Med fuld fart, i bogstaveligste forstand, gik det mod Korsør, hvor SAGAbilen skulle nå en færge. Desværre for os, var vores hastig-

hedsniveau ikke i overensstemmelse med de lokale regulativer, hvilket en betjent var så flink at gøre opmærksom på. Men vi nåede færgen, så selv om humøret var lidt nede, fortsatte vi over Fyn, i et lidt mere adstadigt tempo. Efter et kort stop i Odense, en meget hyggelig by forøvrigt, foretog vi proviantering på en burgerbar i Århus.

Århus er en ret stor by. Derfor undlod vi at begive os ind i dens indre. Det gjorde vi til gengæld til fulde da vi kom til Aalborg. Da denne by også er enormt stor tog det os et godt stykke tid, samt en snes hjælpsomme aalborgensere at finde til Tornhøjsskolen, der var målet for vor rejse.

Kort efter vores jublende ankomst, skulle vi have fart på. På TRoR overholdes tidsplanen nemlig nøje. Så i huj og hast stillede vi vores nydelige bod op, og så gik spilkongressen ellers igang.

TRoR havde fra start det heldige problem at tilmeldingen var gået lang over forventningerne. Som Martin Laursen, formand for TRoR, senere forklarede, var dette dog ikke så heldigt, da man fra TRoRs side bestræbede sig på at alle skulle deltage i en turnering i hver periode. Men nød lærer nøgen kvinde at..., så Martin Laursen kontaktede Mette Finderup, Mikkel Ottosen og Kåre Albrechtsen. For umælende siger disse tre navne sikkert ikke mange noget, men det burde det, for med ultrakort varsel ankom gruppen og arrangerede fluks en MAFIA - live roleplay turnering. Dette var godt både for TRoR som arrangement, men samtidig også for alle de der nu fik lov til at deltage i dette sjove og handlingsfyldte engagement.

Samtidig havde TRoR sørget for filmforevisning i fællessalen så alle kunne blive underholdt mens de ventede imellem turneringerne. Udover dette

var der en velfungerende information, med salg af diverse uundværlige ting som toasts, cola og så videre...

Der var ialt tilmeldt omkring 250 deltagere, hvilket i sig selv er et flot tal, så i fællessalen var der allerede fra start fyldt godt op. Blandt turneringerne var der en del hjemmelavede spilssystemer, bla. High Noon og Nord og Syd RPG, (Westerns), The Dead, All together Now II og Smølf RPG, en pragtfuld ide!

På den hektiske fredag aften blev der blandt andet spillet AD&D Dark Sun og AD&D Spelljammer, Call of Cthulhu, Heroes Unlimited og Star Wars samt flere hjemmelavede systemer, som nævnt High Noon, men udover dette Engle fra det høje - et komisk rollespil baseret på Vampire - og Supermaster, hvilket var en blanding af Rolemaster og Space Master.

Her bør især Call of Cthulhu scenariet fremhæves, som nok spilkongressens allerbedste. Det var et Call-Now scenarie, om tilsyneladende uforklarlige miljøkatastrofer i Utah i USA.

I Engle fra det høje scenariet, "Er der en gud?" (!), skulle 6 afdøde forhindre en nordjysk rollespilsforenings bestyrelse - gæet selv hvilken - i at forvandle medlemmerne til vampyrer. Af de turneringer der gik mindre godt var High Noon, hvilket var lidt for "Pigtråd over Prærien - Lucky Luke" inspireret, og AD&D Dark Sun, som de fleste mente var lidt for simpelt.

Klokken cirka 3 om natten var de fleste turneringer afsluttede, lige med undtagelse af Mafia, som kørte konstant. Nogenlunde på den tid, væltede SAGA redaktionen udmattet omkuld, da boden havde været mere end godt besøgt.

Alt i alt var denne dag helt og holdent gået godt. TRoR folkene magtede indtil videre arrangementet 100%,

og heldigt for os og deltagerne ændrede dette sig ikke meget de to næste dage.

Lørdag startede med knurrende SAGA maver, og i protest over at skulle spise Tornhøjcentrets lidt flade morgenmad, begav Kasper og Martin sig ud på en længere ekspedition, til stor irritation for resten af redaktionen, som måtte vente 2 timer (!) på deres morgenmad.

Lørdag formiddag/eftermiddag bød på AD&D, Legends II, Shadowrun, Smølf RPG og Viking. Her var især Smølf RPG en stor succes - det er selvfølgelig et smølf hvor man smølfer smølfer.

På nuværende tidspunkt havde MAFIA udviklet sig. En enkelt bande var slået sammen med en anden, da dennes ledere alle var blevet snigmyrdet og en kvinde ved navn Smoke, havde påbegyndt sine intriger hvilket senere ville give et radikalt udfald på striden om hvem der skulle blive byens nye ledere.

Lørdag aften fortsatte med AD&D Ravenloft, Aliens RPG, Beyond the supernatural, Rolemaster og the Dead.

Martin og Kasper deltog på afbudspladser i Ravenloft, en lidt sær fores-tilling, men med virkelig sjove karakterer, omend lidt overdimensionerede. Martin var så heldig at vinde en førsteplads netop i denne turnering.

SAGAs bod, havde med sin Happy Horror Hour gjort sit til at sætte lidt stemning på aftenen, og da boden også i løbet af lørdagen havde været godt besøgt, var der dømt total stening da vi først gik i bræderne omkring klokken 4 om morgenen.

Havde vi kunne holde os vågne, ville vi have oplevet hvordan den forræ-

deriske Smoke i MAFIA forråbte endnu en bande, således at hun i løbet af natten havde op til 10 lejermordere i hælene. Om morgenen var der kun en tilbage, men det var desværre for den udmattede Smoke også nok.

Søndag morgen, klog af skade, tog vi til takke med Tornhøjs centrets morgenmad, som forøvrigt ikke var så slemt endda.

Denne dag bød blandt andet på AD&D Dragonlance, All Together Now II, D&D (med Conan som hovedperson!), Hæder og Ære, Nord og Syd RPG og Stormbringer.

Nicholas, hvort nyeste redaktionsmedlem, deltog i All together Now II, med scenarie forfatteren Martin Laursen selv som spilleleder. Dette var en sød lille sag hvor de 8 rollespillere skulle rede Eventyrland fra undergang. Her havde en ond superskurk - spillelederen selv - nemlig ændret på alle eventyrerne så de onde kræfter var ved at vinde. Den udmattede Nicholas morede sig dog udmærket.

Den obligatoriske oprydning og præmieoverrækkelse forløb overraskende smerte frit, og meget velorganiseret, selvom de kære Mafiafolk brugte rigeligt langt tid på deres gennemgang af MAFIA turneringen. Vinderen af MAFIA, G.U.L.s leder Shorty II, udtaler efter den overbevisende sejr - med mere end 6000\$'s forspring - at han sikkert til påske vil forsøge at overtage kontrollen med endnu en millionby, nævneligt Århus. Vi fra SAGA er spændt på om der er nogen der tør tage imod hans udfordring.

Værd at bemærke var at der var cirka 8 piger på spilkongressen og at alle mindst modtog en præmie, og flere to. Det tog SAGA som et tydeligt bevis på at piger sagtens kan spille med, det er blot et spørgsmål om at de tør.

SAGA forlod Aalborg med indtrykket af en god spilkongres, hvor det organisatoriske havde været næsten i top. Det som fra fleres synspunkt blot var det svage ved TRoR IV, var at mange af scenarierne havde været lige lovligt simple og/eller indeholdt lidt for mange uoriginale plots. Derudover var kun få af scenarierne rigtigt spilstestet, hvilket altid er en svaghed. Fra SAGA mener vi at TRoR kan blive en af Danmarks bedste kon'er hvis altså blandt andet det scenariemæssige kunne blive forbedret.

Samtidig vil vi fra SAGA også sige at vi var imponeret over det engagement og ånd som deltagerne udviste, specielt da en enkelt havde forgrebet sig på en andens ejendom. Da gik SAGA og TRoRs ledelse i samarbejde om at finde synderen, som blevet taget og prompte bortvist.

Interesserede scenarie forfattere eller spilledere, samt folk der gerne vil have TRoR Vs program, når det kommer i juli kan sende navn og adresse til:

The Realm of Adventurers; v/ Martin Laursen; Vestergade 25 2; 9400 Nørresundby.

En sidste bemærkning må være at der er langt til Aalborg og nærmest endnu længere hjem. Selv pizzeriaet ved Clemens Brostræde i Århus, levere utrolig gode, og underholdende bespisning, så var klokken 5 om morgenen søndag da den sidste SAGA mand kunne gå til ro. Men på trods af dette var det overraskende så få som ikke var fra nordjylland, af de dervar mødt op. Endnu værre var det måske at SAGA var de eneste fra sjælland. Det er helt sikkert umagen værd at rejse til TRoR V, og jo flere forskellige egne der er med ved spilkongressen, jo sjovere.

SAGA

# Brevkassen

## Debatindlæg:

Hej SAGA!

I disse tider hvor rollespil generelt bliver misforstået i Danmark, vil jeg gerne udtrykke min mening om live roleplay. De skulle sgu have en skideballe, altså dem som sender det ind til DR (16/12-91) til Zig Zag. Der må være en grænse, og nu hvor Indre Mission er imod rollespil, kaster live roleplay rollespilsverdenen hovedkuls ind i en konfrontation med både de religiøse bevægelser, og den almindelige danskers opfattelse af rollespil. I mine øjne ligger vi på grænsen af amerikanske tilstande, dette er lige præcis hvad vi ikke har brug for, en hetz mod os. Jeg er yderst interesseret i andres mening om dette, så lang tid de er saglige, for den med at man er "pisseligglad" med hvad andre mener duer ikke længere.

Christian Sørensen; Skovdiget 5;  
8400 Ebeltoft.

*Note: Denne Christian Sørensen er IKKE den samme som sidder i SAGA-redaktionen.*

Hej SAGA

Jeg synes at det er et fedt blad, og det er godt I dækker så meget rollespil. Men kunne I ikke sende noget mere Warhammer Fantasy Roleplay, som i SAGA 7 + lidt Blood Bowl.

Med venlig hilsen

Ricco Jensen; Tranegårdsvej 12B;  
3320 Skævinge.

Hej Ricco

*Tak for de pæne ord. Vi overvejer iøvrigt at starte en landsdækkende Blood Bowl liga, hvor der ville være*

*reportager fra turneringskampene hver måned her i SAGA. Hvis nogen har idéer eller kommentarer til det, så send dem ind til SAGA; Ermelundsvej 92D; 2820 Gentofte.*

Venlig hilsen, Kasper

Hej SAGA

Jeg er en dreng på ti år. Jeg spiller Drager og Dæmoner, men har ingen at spille med. Skriv til mig. Du eller I må gerne være ældre. Jeg har spillet i 1 år og har 118 mænd og 2 drager.

Kasper Gandersborg-Kjærgaard;  
Thorkildsvej 37, 2.th.; 3700 Rønne;  
BORNHOLM.



Hej SAGA

Sidste måned købte jeg Space Hulk (sejt!). Desværre fandt jeg ud af at det ikke var noget for mig (dumt). Og derfor skaffede jeg mig af med det (dummere). Men nu kommer det træl-

se ved historien. Efter et weekendbesøg fandt jeg ud af at det faktisk var et fedt spil alligevel. Og da jeg ovenikøbet fik Genestealer på min fødselsdag var det jo lige til at græde over (snøft!).

Så var det jo at jeg begyndte at tænke (svært!): "Hvorfor skriver jeg ikke ind til Danmarks sejeste blad, SAGA og skriver om mit problem?"

Så derfor tilspørger jeg dig kære medrollespiller: Er der ikke nogen af jer derude som er blevet trætte af Space Hulk, og som kunne have lyst til at sælge det til lille mig? Jeg betaler en god pris for alle spil i pæn stand. Jeg betaler selvfølgelig også fragt/porto.

PS: Er der nogen i Haderslevområdet, der spiller et af verdens sejeste spil, Blood Bowl?

Hilsen Thomas Christensen (Tlf. 74 53 19 44)

## Opfordring fra redaktionen:

Vi havde i nr. 12 kun ét scenarie, nemlig "For enden af regnbuen", hvor vi normalt har to scenarier. Det var også planen at bringe "Ullevinter", men hvis vi skulle have bragt begge to ville der næsten ikke have været plads til nogle artikler. Denne gang har vi også kun et scenarie, men vi vil meget gerne høre fra jer, læserne. Hvad vil I helst have, to scenarier og få artikler eller ét scenarie og flere artikler. Skriv og være med til at bestemme hvordan SAGA kommer til at se ud i fremtiden.

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"/> Rådhusstorvet        | 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 |



**AD&D**  
**Fantasy**  
**scenarie af**  
**Peter Frost**

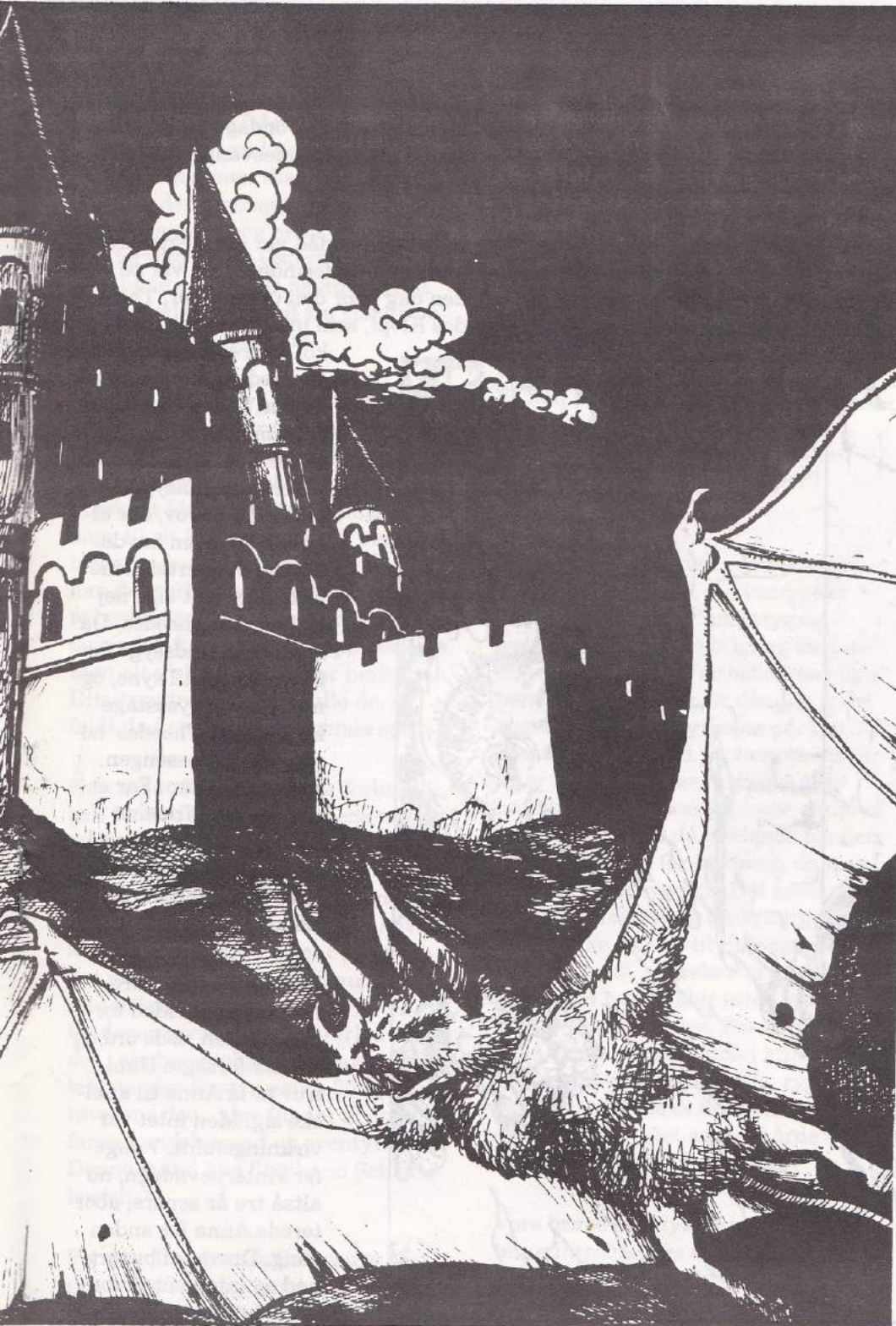
**Redigeret af**  
**Martin**  
**Stachowski**  
**Winther**

**Illustreret af**  
**Anders J.**  
**Huulgaard**

Dette scenarie som første gang blev benyttet ved VikingCon X, foregår i en fjern bjergegn a la Transylvanien. Scenariet blev første gang skrevet til AD&D regler, men det kan nemt benyttes af andre systemer. Her har vi inkluderet A/D&D data, med udgangspunkt i Dansk D&D, og DoD stats. På grund af at så mange efterhånden benytter dansksprogede systemer, og fordi det rent sprogligt pynter gevaldigt skriver vi alle scenariets begreber med danske termer. Hvis du undervejs støder ind i et udtryk, du ikke lige forstår, så se under rubrikken STATS, hvor ord forklares og begreber uddybes. I AD&D bør gruppen af spillere mindst være på 3. niveau (og helst lidt højere), eller også bør monstrene gøres svagere.



# Ulvew



## Rædsel i natten

*Dimitrovs øjne lyste hadsk og vanvittigt i fakkelskæret. Hans noble klædedragt var svedig og snavset, flere steder hang tøjet i laser. I muren foran ham kunne man ane et angst kvindeansigt gennem en lille åbning. Dimitrov løftede den sidste sten og smurte mørtel langs åbningens sider. Kvinden skreg som Dimitrov murede den sidste åbning til. Hendes skrig gav genlyd i borgens dybeste kældre.*

### Indledning og baggrund

Hans navn var Doviiov Vorkol. Søn af en handelsfamilie og en af imperiets stolte hærførere. Efter endt tjeneste bad han, til alles overraskelse, om den fjerne og isolerede Serival dal, som sit fyrstelige len. Et ydmygt ønske som Kejseren eftergav ham. "Men..." formanede han, "det er en øde og mystisk egn, hvor folkene har deres egne skikke og guder, og hvor fyrster forgæves har forsøgt at håndhæve vor kejserlige lov." For Doviiov var dette netop den udfordring han søgte.

Med kejserens hjælp og med egne midler lod han borgen Osterburg opføre i dalens mest øde hjørne, tæt ved byen Serival, som havde givet dalen sit navn. Intet blev sparet på denne prægtige bygning og snart knejsede dets tårne stolt og gav lange skygger imens efterårsollen gik ned over dalen.

I de mørke skove, kunne man ved aften tid ane fakler og høre messen. Det var en ældgammel kult, der tilbad nogle af de ældste og mystiske guder. For Doviiov blev det hans livs kald at omvende eller om nødvendigt udslette denne, efter hans mening, 'forfærdelige' kults tilbedere og fjerne ethvert spor af dens virke og 'unævnelige' ritualer. I årene der fulgte kæmpede Doviiov hårdt og blodigt mod kultens mange grupperinger. Mangen en uskyldig måtte lade livet og ligeså mange af kultens fanatiske tilbedere. Men Doviiov sejrede. Med

# vinter



militaristisk effektivitet og viljestyrke kunne han fem år efter sin ankomst til dalen, henrette ypperstepræsten og hans følge, hvorefter freden herskede i dalen.

Men ondt forsvinder ikke ud i intet. Fra hadet, smerten og ondskaben fremmanede ypperstepræsten i sit sidste åndedrag en forbandelse over Doviov, hans slægt og hus for tid og evighed. Doviov lo blot hånligt og nikkede til skarpretteren, som hævdede øksen...

Men hovmod stod i forfald. Selvom det ikke skete i Doviovs levetid. Og dog. Doviov døde nemlig for sin søns hånd, dog uden selv at vide det. Behemoth Vorkol havde forgiftet sin faders sene aftendrik. Han var led og skinsyg på sin statelige fader som altid talte om ædelmod og tapperhed. Det betød intet for unge Behemoth. For ham var det kun Osterburgs rigdom og magt der lokkede. Ondskaben lå da allerede dybt i Vorkol slægtens blod. For hver generation der fulgte, groede denne ondskab sig større og mere forfærdelig. Unævnelige og blodige gerninger fulgte igennem mange mørke og kolde nætter.

Den sidste, og 6. generation, af Vorkol slægten, blev dræbt eller forlod borgen efter en frygtelig nat, to dage før vinterjævndøgn i det herrens år 1263. Det var den sindssyge Dimitrov, som ved denne udåd fuldførte

ypperstepræstens forbandelse, fra så mange år tilbage.

I mange år havde den gale Dimitrov studeret den sorte kunst, dybt i Osterburgs katakomber. I næsten lige så lang tid havde han tyranniseret sine tre søstre, Anna, Clara og Ninna og hans moder og fader, Molok og Ha-

Vorkol. Han var i en ung alder rejst hjemmefra for at opdage verden. Det skulle blive skæbnesvangert for dem begge.

Men denne udåd var dog begyndt allerede tre år forinden. Den var på den dag hvor den unge lærer, Theodos Klopff, som underviste de tre Vorkol søstre, havde giftet sig med en af dem, nemlig den ældste søster, den smukke Anna. Dette var dog ikke til at bære for den skinsyge og jaloux Dimitrov, der allerede forinden havde forsøgt at overtale sine forældre til at sige nej og bortvise Theodos. Da kom hans sindssyge for første gang til syne, og med en stor lysestage knuste han Theodos' hoved, i bryllupssengen, på brudenatten. For at undgå straf, fra sine hårde og næsten ligeså hensynsløse forældre, afbrændte han deres sovekammer imens de sov.

Nu fulgte så et mare-ridt for Anna. Med tortur, slesken, søde ord og trusler forsøgte Dimitrov at få Anna til at elske sig. Men intet var virkningsfuldt. 7 dage før vinterjævndøgn, nu altså tre år senere, aborterede Anna for anden gang. Drevet af bittert had og intens frygt forsøgte hun at dræbe Dimitrov, men forgæves. Som straf murede han

Anna inde i Osterburgs nu forladte slotskirke. Og i fuldbyrdelsen af sin grusomhed, og ypperstepræstens forbandelse, brændte han sine to andre søstre i borggården, for ikke at havde nogle vidner. Netop da flammerne havde forkullet deres lig til sørgelige



Anna inde i Osterburgs nu forladte slotskirke. Og i fuldbyrdelsen af sin grusomhed, og ypperstepræstens forbandelse, brændte han sine to andre søstre i borggården, for ikke at havde nogle vidner. Netop da flammerne havde forkullet deres lig til sørgelige





glødende rester vente Haakan tilbage. Kampen der fulgte var mere blodig og voldsom end nogen kan forestille sig, men tilslut kastede Haakan den sindssyge Dimitrov ud over borgmuren og ned i dybet. Haakan forstod da, at Osterburg aldrig ville blive et sted for mennesker at bo, så med resterne af sin slægts besiddelser drog han bort.

Men Dimitrov var ikke sådan at slå ihjel. Hans roden rundt med sort magi havde givet ham uanede kræfter, og med nærmest enhver knogle knækket i kroppen, fandt han vej tilbage til sit laboratorie dybt nede i Osterburgs katakomber. Her kastede han de mørkeste formularer og ondeste besværgelser, i håbet om at genfinde sin kraft og hævne sig på Haakan. Men alt virkede ikke efter hensigten. Dimitrov troede han skulle dø, og faldt da i en dyb, dødsliggende søvn.

Næsten et århundrede fór forbi. Borgen forblev forladt. Med dens magt væk, fik den gamle kult atter tag i befolkningen imens mosser og ranker overgroede den støvede og spindelvævsfyldte fæstning. Haakan havde år efter den frygtelige nat givet skødet væk, som løsesum, til en, ihvertfald ifølge banditten selv, snu landevejsrøver. Denne efterlod skødet i sin hemmelige nedgravede skattekasse, der først, næsten 50 år efter røverens død, blev fundet af en vildfaren handelsmand og eventyrer. Denne mand hed Stephano Schleftelowich.

For fire år siden fik Osterburg borgen således en ny herre. Stephano var hverken adelig af blod eller familie, men påtog sig dog hurtigt en adelig titel hvilket hjalp ham da han søgte og senere fik ægteskab med sin elskede, Ina Dimistra. Som et lykkeligt par indkvarterede de sig på den gamle borg, sammen med Stephanos søster Claire og hendes mand Gregore. Lykken var dog kun kort.

I katakombernes dyb blev Dimitrov vækket fra sin søvn. Først troede han at han var død, men senere gik det op for ham at sandheden var langt mere rædselsvækkende. Dimitrov havde nemlig både sin forstand og styrke tilbage, og mere til. Døden havde belønnet og forbandet Dimitrov på en måde han aldrig ville have drømt om. Som Dimitrov stirrede ud imod den lysende halvmåne mumlede han hæst, igen og igen, det nærmest ufattelige der var sket med ham: 'Pokol... Strecigoica... Viko-slak'. Med andre ord, 'Vampyr'!

### Mysteriet

Noget er på spil i den gamle Osterburgs mørke gange. En vampyr er vakt til live. Den er hævnssyg og magtbegærlig, og godt igang med sine onde gøremål. For beboerne i og i nærheden af borgen er det dog ikke noget man er opmærksom på. Det eneste synlige tegn på vampyrens virke er de mennesker, som nat efter nat får drænet mere og mere af deres livskraft. Blandt de uvidende bønder kalder man det for blodpest, da man tror det er en sygdom. Det samme gør sig gældende på Osterburg. Unge og Smukke Ina er, til Stephanos fortvivlelse, også 'angrebet' af denne 'sygdom', som han kalder svindsoten. Hvis bare han vidste. For at gøre tingene værre er en gammel kult, der kaldes Otag, igen på færde, rygter om en varulv høres flere steder fra, og på grund af det særlig hårde vejr trækker det op til Ulvevinter.

Vore brave eventyrere bør af spilmes-teren introduceres til historien via et simpelt overfald. Ikke på dem, men på den ædle, dog noget lemfældige Lord Dimistra og hans kone, der netop var på karetrejse i nærheden. Efter den forhåbentlige hjælp fra vore helte, bydes de til takkemiddag på Graftsberg (eller hvad der nu passer ind i en individuel kampagne), Lordens nuværende residens. Som den foretagsomme og hidtil heldige Lord

han er, har Lord Dimistra dog en plan med dette.

Han vil under den prægtige middag, der serveres for vore helte som tak, nævne, bekymret, men alligevel tilfældigt, at hans smukke datter, som befinder sig i en fjern dal langt herfra, er blevet alvorligt syg. Desværre er han selv og hans frue ikke istand til at rejse dertil, da deres helbred er for svageligt og deres evner for få.

Derfor vil Lorden, hvis eventyrerne selv har en spilperson som kan helbrede sygdomme, komme med et velbetalt forslag om, at eventyrerne kunne rejse til den fjerne Serival dal og forsøge at helbrede datteren.

Hvis der ikke findes en sådan i gruppen, vil lorden have en livlæge som han gerne vil have eskorteret til Osterburg. Lorden vil under alle omstændigheder udbyde en stor sum penge, som betales halvt ved udrejse og halvt ved datterens snarlige helbredelse.

Denne første del af scenariet er af pladshensyn beskåret. Det foreslås at bandit- eller monsteroverfaldet improviseres og planlægges efter gruppens evner og styrke. Det bør dog være en så intens kamp at gruppen viser hvad den kan og som kan overbevise Lord Dimistra om at netop denne gruppe eventyrere vil være nogle som kan hjælpe i den nuværende situation.

Lord Dimistra vil udstyre eventyrerne med kort og papirer samt det aftalte beløb og inden afrejse vil han have følgende oplysninger:

Hans datter har været gift med Stephano Schleftelowich i omkring 1 år.



De sidste to måneder har hun været uhelbredelig syg. Det er en øde og afgudsdyrkende egn de skal rejse til, fyldt med banditter og sæere folkeslag.

Lady Dimistra vil have følgende oplysninger:



Hun stoler ikke på Stephano eller hans påstået adelige baggrund. Hun tror at han forsøger at komme nemt til familiens penge. Der er noget mystisk over ham!

For oplysninger om den eventuelle livlæge, se til sidst i scenariet.

### Dårligt vejr

Afrejsen fra borgen foretages i hast. Der er omkring 10 dages ridt til Serival dal og Osterburg. Vejret som i forvejen er dårligt, forværres med endnu mere regn og blæst, for hver dag der går. Understreg det anstrengende og ubehagelige ved at rejse i et sådan vejr. Undervejs kan spillemesteren eventuelt krydre begivenhederne med hvad der ellers falder ham ind. Ulve bør dog ikke benyttes endnu, da

de først skal indgå når eventyrerne kommer til selve Serival dal.

### Tollenbad

En dag før eventyrernes ankomst til Serival kommer de igennem den lille søvniq landsby som hedder Tollenbad. Her kan man sove under fast tag og købe forsyninger. I landsbyen eneste beværtning 'Golden Krone'

kan spillpersonerne opsnuse diverse rygter:

*Seridenserne er et mærkeligt folkefærd.*

*De rejser aldrig længere væk fra deres hjem end en enkelt dagsvandring.*

*Ingen handelsmand har været deroppe i umindelige tider, hvilket er forståeligt, eftersom rytter siger at de spiser menneskekød og driver korporlig omgang med den onde og hans lede lakajer ved fuldmånefester. (Et udsagn som møder stor tilslutning.)*

*Dem der skal igennem Waldmach skovene gør klogt i at klæde sig varmt og have buer ved hånden.*

*Sneen i de høje pas er faldet tidligere end ellers, og der er udsigt til Ulvevinter.*

*En garvet jæger tilføjer: Da jeg var der forrige år, på bjørnejagt så jeg mærkelige ting. Folkene havde onde øjne og sæere store sorte hunde som hyledede ustandseligt ud i natten. Jeg skal aldrig tilbage.. Brrr.*

Spillemesteren kan her tilføje yderligere rygter og historie efter forgodtbefindende. Alt hvad indbyggerne har at fortælle er blot at seridenserne er mystiske, og ifølge deres logik så også onde.

### Waldmach skoven

Turen igennem de granskovsklædte bjerge går over stenede og misligholdte veje. Sneen ligger her i højere og højere driver, og de understreger stilheden fra de mørke Waldmach skove. Noget eller nogen synes at betragte de rejsende igennem disen og kulden. Lige før midnat ankommer gruppen meget kolde til Serival by. De er undervejs blevet såret af et eller flere overfald af sultne ulve. Det, sammen med den kendsgerning at vejret slår over i en bidende kold snestorm, taler for at de nok vil søge ly i byen.

Over de umådelige Waldmach skove høres fra tid til anden ulvehyl blandet med vindens tuden.

### Spøgelses byen

Selve Serival by er en lille klynge skæve huse omkring et tilfrosset gadekær, hvor der i den ene side er slået et hul til drikke vand. Næsten alle husene har mere eller mindre holdbare hundegårde bygget til. I disse ligger store sorte hunde og dækker sig for den bidende vind. Disse hunde er ekstremt bidske og kan kun kontrolleres af deres ejere. De bruges til at

holde ulvene på afstand af byen. Ind imellem slipper nogle løs. Det eneste sted hvor man kan overnatte er på byens samlingssted som hedder "Sorte Hund". Overnatningen foregår i stalden, varm øludskænkning fra krostuen.

#### Sære indbyggere

Folkene er mørke i løden, har kulsort hår og øjne, smalle og udhulede ansigtstræk, de klæder sig, for det meste, i sorte fåreskindsveste og mørkebrune bukser og kjortler. Deres fodtøj består som regel af sorte højskaftede læderstøvler og deres hovedbeklædning er små høje hatte. De er indtil man har givet tre fire omgange af varm øl (til groteske overpriser), mistænksomme og afvisende overfor fremmede.

Igennem de sidste år har de åbenlyst dyrket 'skovånderne', sat mad ud til dem og lignende. Dette medvirker til at de har en sær indforståethed med hinanden, hvilket øger mystikken omkring dem.

Her er en række udsagn:

*Det siges at en af Sir Stephanos slægt engang ankom til dalens kloster, satte ild til det og derefter forvandlede sig til halvt ulv halvt menneske, og i denne skikkelse fortærede de flygtende munke.*

*Det siges at søsteren ligger i lag med den onde selv, og at det ikke er med sin mand hun er gravid.*

*Hundene hyler altid når slotsjægeren Utar er i nærheden, det er derfor han bor udenfor byen.*

*Det siges at Gregore har et hemmeligt rum, som han ikke lader andre se.*

Andre lignende rygter kan fortælles af spilmesteren. Langt de fleste rygter, er selvfølgelig usande, med kun

lille eller ingen hold i virkeligheden. Det er rigtigt at hundene hyler når Utar er i nærheden, men det skyldes snarere hans mærkelige forbindelser til Otog, og kulten. Ingen i landsbyen er klar over at Otog kultens ypperstepræst, og Utar, er den samme.

#### Faretruende opstigning

Næste morgen klarer vejret lidt, og stien op mod Osterburg er synlig og ikke helt tilsneét. Men den snoede sti kan næsten heller ikke blive mere besværlig og farlig. Jo højere man kommer, des tungere og mere trykkende bliver stemning. Allerhøjest oppe knejser Borgen, mørk og nærmest forladt. Kun et lys i et fjernt vindue afslører at borgen stadig er beboet. Osterburgs tilgroede tårne knejser højt og faretruende fra den massive fæstning. Stien går over en smal bro, hvor en gabende afgrund dunkelt åbner sig. Stien ender ved to ældgamle massive egetræsdøre, som er lukkede. Nogle næsten rustne dørbankere sidder i hovedhøjde, udformet som grinende dæmonansigter. Deres drøn giver genlyd over den forladte borggård.

#### Osterburg

Dette ældgamle slot, er lige så mørkt, rådden og dunkelt som spilmester en kan gøre det og det er fyldt med masser af mystiske genstande som ikke har egentlig indflydelse på eventyret. Som eksempler kan nævnes, udstoppede dyrehoveder, nøgler som ikke kan åbne noget, tomme hemmeligt rum i sengestolpen osv.

#### Sære personligheder

På borgen er følgende personer tilstede.

#### Stephano Schleftelowich

En høj, tynd og bleg mand, med et firskårent ansigt. Begge hans forældre døde i en tidlig alder. Han mødte Ina på foretningsrejse og forelskede sig



over hals og hoved i hende. Men pga. sin ikke adelige baggrund var det først da han fandt skødet på Osterburg og løj sig til en adelig titel at han kunne få Inas hånd. I starten var han den lykkeligste mand i Serival, men meget har ændret sig. Han føler nu stærkt ondskaben på stedet og bebrejder sig selv tingenes tilstand. Han ved hverken ud eller ind. Dog mistænker han ikke selve borgen for at være kilden til Inas sygdom. Men istedet for at ville løse



problemet, f.eks. ved at rejse bort, kaster han sig istedet over sit arbejde i et forgæves forsøg på at glemme. Det eneste han interesserer sig for er Ina, og når formaliteterne er overstået vil han holde sig for sig selv. Langsomt under eventyret vil han blive mere og mere sindssyg, i starten vil han blot tale sært og uforståeligt ud i luften, men når det senere passer ind i historien, vil han rablen- de gal gribe det magiske sværd i rum 8, hvilket slår ham ihjel. (Se under denne beskrivelse.)



#### Rollespilnotes:

Stephano, hvis stemme er lav og bekymret, skal spilles som en tilbageholdende og meget bekymret mand. I starten af eventyrernes ophold vil han dog have stort håb til at de nyankomne kan hjælpe ham, men som det ser ud til at mislykkes vil han glide ind i en sindssyge. Dette består i at han står og mumler for sig selv, og veksler mellem fuldstændig apati til gnistrende raseri (med høje skingre råb), overfor sig selv og alle de som han ser som skyldige for Inas sygdom. Citat: "Åh nej.. åh nej.. min elskede.. åh nej."

#### Ina Schleftelowich

En engang smuk lyshåret skønhed, med nu blot en skygge af sig selv, angrebet af svindsoten, som Stephano så fejlagtigt kalder den sygdom, han tror hun har. Hun elsker Stephano så meget, som man nu elsker en man har giftet sig med for at komme væk hjemmefra og opleve noget. Hun er flov og irriteret over hendes 'sygdom'. Dog aner hun intet om at det i virkeligheden er Dimitrov som ved sine natlige besøg langsomt dræner al hendes livskraft. Lad Ina leve så længe som muligt, da hun er den direkte årsag til gruppens tilstedeværelse. Hvis gruppen spiller godt bør hun endda overleve. Brug hende til at sprede panik og ubehag, som hun langsomt afkræftes og ser mere og mere syg ud. På det nuværende stadium har Ina, når hun en sjælden gang er vågen, svært ved at huske, men forsøger derudover at være den perfekte værtinde. Helende urter eller magi, vil på kort sigt have helbrede-ne virkning på Ina, men det fjerner ikke problemet.

#### Rollespilnotes:

Inas stemme er lys og svag. Hun vil konstant forsøge at virke frisk og engageret men samtidig er hun tydeligt forvirret over hvad der foregår. Hun

vil undskylde Stephanos opførsel og sin egen tilstand. Når Stephano dør vil Ina være ude af sig selv, men hvis eventyrerne handler hurtigt og effektivt nok til at hun overlever, så vil hun være dybt taknemmelig og derudover stærk tiltrukket til den mandlige spilperson der har den største udstråling (Karisma). Citat: "Åh.. jeg skal bare lige sove lidt" og "Hvad var det De sagde De hed?"



#### Utar

En bredskuldret mand med fuldskæg og et glimt i øjet. Han er slotsjægeren, ansat efter et par gange at have hjulpet Stephano med jagt og brændefældning, men samtidig hemmeligt overhoved og ypperstepræst for Otogkulten. Udadtil er Utar en venlig og åben mand. Men indadtil en mand med en mission og en truende fornemmelse. Han føler at der er noget galt, at svindsoten skyldes et eller andet ondt. Men lige nu ved han ikke rigtigt hvad. Man skulle tro at kultens ledere var ligeglade, men på trods af menneskeofringer og andre unævnelige ritualer er kulten ikke bare forrået ondskab. Den står snare-re for naturen, på godt og ondt, som kraft og værdi, modsat den officielle kejserlige kirke hvor det er en eneste gud og en eneste kirke som dominerer. Men selv forstår han ikke hvad eller hvem det er der står bag. Han beslutter sig til at det både kan være eventyrerne som er skyldige eller den varulv (Se denne) som huserer i området. Han vil forsøge at skaffe sig

af med begge. Mod slutningen af scenariet, men inden spilpersonerne løber ind i Dimitrov, kan spilpersonen eventuelt lade Utar dø for Dimitrovs hånd. Dette vil indikere overfor eventyrerne at de står overfor noget endnu mere magtfuldt end kulten.

#### Rollespilnotes:

Utar taler med en dyb og kraftfuld stemme. Han vil ofte blot kikke eventyrerne dybt ind i øjnene med sit funklende blik, specielt når eventyrerne fortæller usandheder. Som eventyret skrider frem vil Utar blive mere og mere desperat. Han frygter hvad den ubestemmelige ondskab vil gøre. Denne desperation vil udmønte sig i heftige vredesudbrud og snerrende kommentarer. Skulle Utar blive overbevist om gruppens uskyld, vil han forsøge at hjælpe dem. Hvis det når så langt, så bør Utar dræbes brutalt, som før nævnt. Citat: "Nå.. ser man det"



#### Gregore Marlihscho

En ganske almindelig mand, af slank bygning. Han ved intet af interesse, men er villig til at hjælpe hvor han kan, hvis eventyrerne kan vinde hans tillid. Gregore går ganske meget op i religion og astrologi, som han har studeret ved universiteterne. Denne fantasiløse mand har overhovedet ikke bemærket den omkringliggende ondskab eller mystik. Det eneste specielle er, at han ikke ønsker at vise nogen hans observatorie. Dette siger han er på grund af at det er overskyet, hvilket er rigtigt.



### Rollespilsnoter:

Gregore taler med relativ høj og læspende stemme, krydret med en meget fremtrædende stammen. Han bevæger sig nærmest i ryk og hurtige bevægelser og hans blik er ufokuseret og fjernt. Gregore vil nok være den første der bliver mistænkt. Den eneste anden grund, der er til at han ikke ønsker at vise sit kammer, er at der er så utroligt rodet. Citat: "Nå.. Je.. je.. je.. tror.. at.. je.. jeg går op på mit ka.. kam.. ka.. kammer"

### Claire Marlihscho

Stephanos jaloux søster, som halvfed og meget ucharmerende ligger gravid, en lille smule over tid. Claire vil nedkomme under eventyret på en meget chokerende facon, men mere om det senere.



CLAIRE

### Rollespilsnoter:

Claire har en buldrende kvinderøst som konstant råber på mad, vand eller flere puder. De stakkels tjenestepiger må arbejde hårdt for at holde hende tilfreds. Hun vil ikke tage megen notits af eventyrerne med mindre de tilbyder noget god mad eller vin. Claire svæder hele tiden hvilket får hendes små griseøjne til at se feberagtige ud. Under fødslen vil man kunne høre hendes skrig over det meste af borgen. Citat: "MAAD.. Jeg skal HA' MAAD!" og "Åh.. Jeg DØØR!"

### Tjenestefolkene

Der er ialt tre tjeneste folk. To tjenestepiger, Ilona og Anja er almindelige,

omend velformede piger. Rachel er borgens længe og højtalende koge og vaskekone. Hun er ligeså mystisk som hun er fuld af gamle historier. Alle disse tjeneste folk kan ofres om nødvendigt.

### Rollespilsnoter:

Ilona er høj, slank og lyshåret, med en bly og ydmyg fremtoning. Hendes stemme er næsten uhørbar, og hun må ofte rømme sig let, før hun er forståelig. Ilona vil blive flov og rødme i starten hvor eventyrerne forsøger at tale til hende men hun vil ikke kunne fortælle noget af værdi. Ilona bør være den første af tjenestepigerne som lader livet. Citat: "-Suk.."

Anja er mindre, men mere rund og fast. Hun taler ikke så meget, men griner gerne af tiltalende spilpersoners historier. Hun lægger også, nærmest hæmningsløst op til eventyrerne hvis nogle af dem bare er lidt charmerende. Med blinkede øjne og lokkende pegefingre vil Anja forsøge at forføre mindst en af spilpersonerne. Hun bryder sig bestemt ikke om Gregore og heller ikke om Utar. Hun vil videregive dette. Citat: "Gud.. virkelig -fnis-"

Rachel er en lille, gammel, konstant snakkende kone, som forlængst mistede sine sidste tænder og rester af almen forstand. Men hun er god til at lave mad og lægge forbindinger. Stort set alt hvad hun fortæller er løgn eller meget fordrejet. Men det ved vore helte jo ikke. Citat: "Jaa... det minder mig om dengang hvor..." og "Du ser nu noget bleg ud..."

### Dimitrov

Er endelig vågnet af sin langvarige og ufrivillige søvn. Hans magiske formularer, som påkaldte de sorteste kræfter fra dødsriget, lod ham alligevel leve, blot i en ny og meget mere dødbringende form, nemlig som en vampyr. Men dette er ikke noget der bringer Dimitrov megen sorg. Ikke endnu ihvertfald. Nu ser han sig en-

delig istand til at få borgen som sin faste besiddelse og derefter kunne fordybe sig, i evigheder, nu hvor han er blevet nærmest udødelig, i sine sorte interesser. Men Dimitrov er også opfyldt med hævntørst. Mod alle levende i nærheden. Derfor har han planlagt en grim skæbne, ikke bare for Osterburgs beboere men også for folkene i Serival by. Dimitrov har nemlig en særlig evne. Alle de mennesker han har bidt mindst en gang, kan han tilkalde ved hjælp af ren viljestyrke, og når han er stærk nok, vil han påkalde alle sine ofre for at bide dem en sidste gang. Derpå vil han så lade dem alle genopstå som vampyrer under hans kontrol. Denne vampyrrædsel, vil han så slippe løs på resten af Serival dalen og dens tilstødende områder.

Dimitrov er en smuk, høj mand med fuldstændig sort hår, som dog ikke skjuler hans høje tindinger, og funklende dybe sorte øjne. Hans hud er næsten helt hvid. Hans læber vil være blodrøde til dybrøde. Han går klædt i en sort kappe foret med blodrød silke. Selvom Dimitrov er en rimelig ung vampyr, set fra en sådant synspunkt, så er han dog ikke mindre magtfuld. Hans generelle evner beskrives under stats. Men ud over ham vampyriske evner besidder han også brugen af en lang række magi, specielt illusioner og dødsmagi. Igenem et fortryllet troldspejl, som Dimitrov kan få til at virke fra solnedgang til solopgang, ved at dryppe et par friske blodstråber ned på overfladen, kan Dimitrov se hvad der foregår rundt omkring på borgen. Samtidig kan han så kaste sin illusions magi igennem spejlet, hvilket han til stadighed gør. Dette element kan spillemesteren bruge til at skabe masser af uhygge og mystik. Eksempler på hvordan Dimitrov udnytter dette, er udstoppede dyrehoveder som synes at beskue eventyrerne. An-



sigter eller skikkelser som synes at forsvinde når man kikker efter dem, et skrig eller en grum latter som med ekko kan høres i de lange gange, døre som ser åbne ud, men i virkeligheden er lukkede. Folk (eller babyer som Claires!) som synes at stirre ondt eller underligt på eventyrerne. Alt hvad spilmeisteren finder som kan gøre stemningen mere mystisk bør benyttes. For Dimitrov er enhver sorg og angst han forårsager en glæde.

#### Rollespilsnoter:

Dimitrov taler med den stemme som passer i situationen. Enten fløjlsblød og indladende eller grum og kommanderende. Dette er blandet med en fuldstændig vanvittig latter og frygtelige skrig. Dimitrov vil aldrig alvorligt frygte eventyrerne, da han selv tror at han er usårlig, derfor vil de kunne ombringe ham i hans kiste, imens han sover eller kommer sig efter en hård kamp. Undervejs vil Dimitrov tiltale spilpersonerne hånligt og respektløst, og selv i dødsøjebliket vil han kun have spot til sine ødelæggere. Dimitrov vil undgå direkte kontakt med vore helte indtil dag fem, eller indtil de har opsporet hans opholdssted.

#### Osterburgs grundplan

- 1: Borggård, porttårn (1B), med opgang til Tag.
- 2: Stald og vognrum samt høloft.
- 3: Tjenestefløj, køkken, kølekælder (3A) og lille vaskerum (3B).
- 4: Tjenestefløj, værelser, vagtstue og trappe til taget.
- 5: Hall med stor lysekrone, søm til billeder på væggen.
- 6: Festsal. Over pejsen kan man se at der engang har hængt et stort skjold, men nu er det mejslet væk. Flere motivløse væg til væg tæpper, hænger på vægene. Bag det som hænger til venstre for pejsen, findes en hemmelig dør.

Den leder ind til et rum hvor en stige fører igennem en dunkel passage til 35. Lige modsat, altså i det fjerneste venstre hjørne, er der er dør som fører igennem en lang gang til køkenet. Døren er forklædt som væggen, men benyttes af alle i borgen.

- 7: Hall med Stephanos våbenskjold. Døren indtil slotskirken er tilmurret. Dette er dog kun synligt for den spilperson der klarer et Visdomscheck med -5.
- 8: Herreværelset, hvor der på væggen hænger Schleftelowich familiens sværd hænger i et falkeprydet skæfte fra væggen. I skæftet på dette sværd, har Dimitrov kastet en forbandelse. Alle som rør ved det i en hel runde, skal klare et afværageslag vs. formularer eller miste 3t6 HP.
- 9: Musik/Dameværelse. I dette rum er en spilledåse med inskriptionen: "Til min elskede Anna fra Theodos."
- 10: Biblioteket. Herinde er en enorm mængde slidte og gamle bøger. De står fra gulv til loft i faldefærdige hylder. Det tager en mand 8 dage at gå alle bøgerne igennem, 2 mand 4 dage osv. Man skal kunne læse for at kunne undersøge biblioteket. Den sidste dag de leder finder eventyrerne to forskellige bøger. "Nattens Prins" af Italnak Sheregrus og bogen "Doviov Vorkol" af Boris Vorkol. (Se om disse bøger senere.)
- 11: Misligholdt soveværelse med udsigt til slotskirken.
- 12: Stephanos arbejdsværelse med regnskaber og modelskibene Enhjørningen og Søhesten. Doktor afhandling om Vorkol kvinders sindssyge af Theodos Klopf. Familiepapirer der afslører at Stephano ikke er af adelig byrd. Oprindelig hedder han Barri, og stammer fra en ukendt handelsfamilie. Hvis eventyrerne konfronterer Stephano med dette, vil han indrømme, og fortælle, hvilket er rigtigt, at Ina og ham

var ligeglade, blot de kunne få hihanden. Stephano vil tilbyde en stor sum, hvis griske eventyrere truer med at fortælle sandheden til Lord og Lady Dimistra.

- 13: Gæsteværelse, Stue.
- 14: Gæsteværelse, Sovekammer.
- 15: Toilet.
- 16: Badeværelse.
- 17: Linnedrum/Brænderum. Her har Rachel nogle urter gemt, blandt andet Stormhat (Wolfsbane) og Galnebær (Belladonna).
- 18: Stue.
- 19: Inas Stue (Skjult dør bag skab som med en fører til 29).
- 20: Inas soveværelse.
- 21: Stephanos stue (Skjult dør bag skab som med en støvskey fører til 31).
- 22: Stephanos soveværelse (Skjult dør bag himmelseng som med en enorm larm fører til 32). Bag en bogreol findes også en ælgammel hemmelig passage som fører til 33. End ikke Stephano kender til denne.
- 23: Gregores stue og soveværelse.
- 24: Gregores stjeneobservatorie der er meget rodet.
- 25: Claires stue.
- 26: Claires soveværelse.
- 27: Gammelt vagtrum med adgang til taget som ikke er ibrug.
- 28: Loftsrums, fyldt med møbler og lignende. 200 flagermus hænger i dvale her sammen med familieportræterne fra den originale Vorkol familie. Ingen af dem ligner Stephano (fra 5).
- 29: Spindelvæv.
- 30: Gang til sammenstyrtet klokketårn og faldlem, egentlig fælde som fører til 52 (2t6 points skade 1/2 ved klaret behændigheds-slag).
- 31: Konferencerum.
- 32: Gang og meget mør faldlem til Hallen. Karakteren skal klare et behændighedscheck eller falde 10 meter ned i hallen og få 3t6 points skade. Hvis spilperson en dog klarer endnu et behændighedscheck når denne at gribe



- fast i lysekronen. Karakteren slynges da uskadet over på trappen, lige inden lysestagen med et kæmpe brag falder ned i hallen og smadres.
- 33: Dimitrovs okkulte laboratorie fra før han blev tvunget ned i borgens dyb. Nu er alt smadret.
- 34: Tilmuret slotskirke, tilhørende en af spilpersonernes religioner. Skodderne er slået for de slanke og knejsende vinduer. Under et af disse ligger et skelet (af en kvinde). Dette er skelettet af Dimitrovs afdøde søster Anna. I jalousi lod Dimitrov Annes nygifte mand dræbe og indemurede hende her i kirken. Annas spøgelse er her dog stadig. Hun kan kun kommunikere ved fagter og vil forsøge at advare imod sin broder og dennes virke. Hun vil også vise spilpersonen den skjulte dør. Efter hun har gjort det vil hun forsvinde.
- 35: Hemmeligt skattekammer med masser af sølv samt et helligt sværd (+1).
- 36 - 37 - 39 - 40: Familie krypt, som har tilhørt tidlige slægtninge.
- 38: Gamle Doviøvs Vorkøls grav.
- 41: Udvidelse af krypten.
- 42: Ufærdigt rum.
- 43: Grav.
- 44: Grave med bidte spilpersoners navne.
- 45: Vagtrum, skyggespectre på vagt.
- 46: Dimitrovs falske grav med lem under kisten. Sarkofagen vil umiddelbart virke tom. 50 styrkepoint eller et heldigt check for at finde hemmelige døre skal benyttes for at skubbe sarkofagen.
- 47: Fællesgrav som indeholder tre skeletter. Hver enkelt krypt er spærret af en stor stenblok. På blokkene er navnene ridset ud af noget der kunne ligne klør.
- 48: Vin og madkælder samt slottets eneste hvidløg. Den tilmurede passage til 49, er ikke umiddelbart synlig, og kan kun findes, hvis man leder efter den. Det er en række støvede og spindel-

- vævsfyldte mursten, som tager et godt stykke tid at fjerne.
- 49: Gammelt Vagtrum
- 50: Gammelt fængsel
- 51: Torturkælder med redskaber. En mængde levende døde står lænket til væggen. Disse levende døde vil i starten ligge stille som om de bare var døde. Først når de bliver nærmere undersøgt, vil de vækkes til live. Derfor angriber de med deres første angreb, før runden starter.
- 52: Affaldsskakt til lig samt celle til folk der falder ned her (fra 30). Skakten vil blot se ud som et ildsted i væggen, der for længst er udslugt. Selve passagen ind til skakten er meget smal, og kan kun forceres af en spilperson uden rustning.
- 53: Affaldsrum med masser af knogler samt altædende slim (Black pudding eller lignende).
- 54: Gammel hule med masser af levende døde. (4t20) Væggen herindtil er beskyttet af en illusion, så man skal enten se tågen af Dimitrov, eller sige man leder efter en dør, og klare sit check naturligvis, for at komme igennem.
- 55: Dimitrovs hemmelige hvilested og hans nuværende laboratorie og bibliotek. Tyk tåge dækker rummets gulv, kister står hævet på en jordhøj. Der er 10 meter ned til det andet niveau. Nede på det andet niveau, som eventyrerne altså ikke umiddelbart kan se, er alle mulige laboratorie redskaber og bøger, spredt på alle mulige borde og reoler. Blandt andet findes her Dimitrovs magiske spejl. Derudover findes 1t4 onde magiske ting, efter spilmes-terens valg. På 8 søjler sidder groteske gargoylestatuer, men for en gangs skyld, så er det faktisk statuer.

#### Rædslernes karneval

Under opholdet på Osterburg vil Dimitrov på forskellig vis skræmme og svække vore helte, enten direkte el-

ler indirekte. Han vil kun gøre det, hvis han er uden risiko for at blive opdaget, ihvertfald indtil han ønsker at blive det.

#### Vampyr besøg

Om natten vil Dimitrov komme forbi for lidt natmad. Han vil ankomme som tåge, og kun bide de eventyrere som sover. Dimitrov vil tage en eventyrer per nat, således at han kan dominere så mange som muligt. Hvis eventyrerne er for smarte, altså forsøger at holde vagt, osv. vil Dimitrov nøjes med tjenestefolkene eller f.eks. Gregore. Alle som bliver bidt mister 1-3 Fysik/Kon point og får svindstot symptomer. Folk som rammes af svindstot (egentlig blodmangel), får blackouts, bliver blege, mister appetit og får store rander under øjnene. Imod slutningen (Dvs. 0 Fysik/Kon) af forløbet virker det som om ofret kommer sig næsten helt, hvorefter det næste dag afgår ved døden. I Serial by er flere angrebet.

#### Mareridt

Når vore helte sover vil de have nogle forfærdelige drømme. Dette skyldes Dimitrovs formular, Mareridt. Alle drømmene vil relatere til borgens blodige fortid. Og altid vil spilpersonen en befinde sig midt i situationen. Her er en række ideer; Eksempelvis kan spilpersonen (eller flere) befinde sig i et rum, hvor Anna og Theodos, for spilpersonen blot en mand og en kvinde, ligger i en stor seng og fniser. Situationen vil i starten ikke være uhyggelig, blot lidt pinlig, selvom Anna og Theodos ikke bemærker noget. Men med et kommer Dimitrov styrtende ind i rummet med en lysestage i hånden, og slår Theodos så kraftigt at blodet sprøjter. I det samme kan vore helt (eller helte) vågne badet i sved. En anden situation kunne være hvor Dimitrov brænder sine søstre af. Deres hjerteskrærende skrig vil skære i



hjertet lige så skarpt som stanken af deres brændende kød bider i næsen. Alle mulige situationer kan udtænkes, men fælles for dem alle er at der altid er et fysisk efterladenskab. Blod i ansigtet, stanken af brændt kød eller hvad det nu kan være. Jo mere ulækkert og mystisk, des bedre.

### Dag for dag

Her følger en gennemgang af hvorledes hver enkelt dag vil forløbe på Osterburg, såfremt eventyrerne ikke ændrer afgørende på historien.

### Første dag

Når vore helte ankommer til borgen bliver de modtaget af Utar, som efter varm præsentation fører dem til staldene, hvorfra han tager sig af hestene. Stuepigen Anja fører den rejsetrætte gruppe til festsalen hvor Stephano venter dem. Derefter bliver de vist til deres værelser og efter bad, omklædning og middag, hvor Gregore og hans overvægtige kone ivrigt har spurgt om nyheder fra den store verden, giver Gregore en kort rundvisning af de vigtigste rum på slottet. Senere på aftenen fører Stephano gruppen op på Inas værelse, hvor hun ligger syg og afmattet. Hvis nogen specifikt skulle søge efter det, vil man kunne finde to små bidmærker på hendes hals.

### Anden dag

På denne dag blæser en utrolig kraftig snestorm op, og det eneste man kan gøre er at fordrive dagen. Denne hviledag kan bruges til at efterforske borgen samt at genfinde tabte kropspoint og formularer.

### Tredje dag

På denne dag klarer vejret lidt op, selvom det stadig sner let fra en overskyet himmel. Utar spørger om eventyrerne vil med på en kronhjortejagt. Under jagten, som på grund af me-

gen sne foregår til fods, fortæller Utar vidt og bredt om skovene og dets vildt. Efter en times gang ankommer gruppen til en skovsø der endnu ikke er frosset helt til i den tætte skov. Utar forslår at han går den ene vej for at jage det tørstige vildt i de andres retning. Hvis det ikke bliver accepteret, fortsætter jagten normalt og gruppen nedlægger en smuk kronhjort. Hvis Utar får lov til at gå alene, vil han, så snart han er alene, tilkalde et stort kobbel ulve som han slipper løs på spilpersonerne. Hvis de overlever, vil han prustende komme tilbage og undskylde sig med at han netop har fundet nogle ulvespor og han er kommet tilbage for at advare dem. Han foreslår at gruppen vender tilbage til borgen inden der kommer flere ulve.

Om aftenen, føder Claire under store vanskeligheder en søn. Barnet virker sundt og stærk, Gregore døber barnet Adrian (dem der kender til det okkulte ved at Adrian bla. er et dæmonnavn). Dimitrov vil forsøge at kaste illusionsformularer på barnet for at fremprovokere eventyrernes mistænksomhed.

### Fjerde dag

Netop som vi går fra dag 3 til 4 ved midnat, høres en lang række råb udenfor borgporten. Det er Seri-

vals vrede beboere som er kommet for at beskyldte Fyrst Stephano for alle deres ulykker. Utar forsøger at dæmpe den vrede mængde, der så forklarer at de netop har fundet det skamferede lig af en skovhugger ved navn Adam Mukatotf.

To mænd lægger en bære med et frygtelig skamferet lig i sneen. Det er tydeligt at det er bidmærker som har forårsaget indvoldenes forsvinden. Folk taler om gudernes straf og varulvens





forbandelse. Nu ophidses mængden igen og begynder at råbe om at borgen bør brændes ned og Stephano steges i sit eget fedt, at blodpesten breder sig osv.

Utar lader blot mængden rase og efterlader problemet til vore helte. Før eller siden stopper mængden, enten når nok af den er blevet skræmt, dræbt eller overbevist. Netop som de sidste landsbyboere er forsvundet ned af bjerget, kommer Utar til hest ridende mod porten. Han forklarer at han lige skal ordne noget. Det står nu gruppen frit for om de vil forsøge at følge efter Utar, som forklarer at han ikke ønsker selskab, eller de vil blive på borgen.

Hvis de følger efter, ledes de langs et enkelt snespor, som dog på et tidspunkt løber ud ved en vej eller sti hvor der er andre spor i sneen. Det er denne vej som leder til det gamle kloster. Det er umuligt at afgøre og Utar er redet mod klostret eller den anden vej. Efter en søgen som tager det meste af natten, og som tilslut fører ned til området omkring det gamle nedbrændte kloster sker følgende. Alt efter hvor hurtigt de er ankommet, kan der ske to ting.

Hvis de har været hurtige nok, så vil de ankomme til klostret netop som varulven er igang med at fortære sit andet offer den aften. Uvægerligt vil det komme til kamp, forhåbentlig en hård og blodig en. I baggrunden vil Utar vente. Når kampen er overstået, vil han, sammen med sine 8 kultister, i fuldt udstyr angribe vore helte. Han vil mene at han så kan løse sine problemer på denne måde. I kampens hede vil Utar, hvis kampen altså går dårligt, forsøge at undslippe, og da han jo er forklædt (se senere), er det jo ikke sikkert, eventyrerne overhovedet forstår hvad der er sket. Undslipper han ikke, overgiver han sig. Da eventyrerne har vundet kampen, mener Utar at de må have Otag på deres side.

Derfor vil han afsløre hvem han er og tilbyde at hjælpe i kampen mod 'det onde'. Han vil ikke sørge over sine døde venner, "-da sådan er naturens orden.", men han vil dog bede om hjælp til at begrave dem. Nu bør Utar, på et passende tidspunkt, dræbes af Dimitrov, blodigt og brutalt. Dimitrov vil ikke lade Utar genopstå som vampyr. Han dræber blot Utar for at advare og skræmme eventyrerne.



Er eventyrerne for længe om at komme frem, overværer de kampen hvor Utar, som nu er klædt i brunt, mørkegrønt og rødt udover sin læderrustning og malet i samme farve i ansigtet, og hans 8 kultister, klædt på samme måde, slås med en varulv. Kampen forløber på den måde at tre kultister dør og varulven bliver dræbt. Derefter skærer Utar hjertet ud på varulven og sammen drikker de overlevende det friske, dampende blod. Husk at kroppen vender tilbage til sin menneskeform, imens Utar og kultisterne foretager det blodige ritual. Under rejsen tilbage til borgen er der 30% chance for at Utar og hans svende skulle opdage eventyrerne.

de tilbage til naturen. Utar forklarer nu om sine bekymringer og vil nu forsøge at hjælpe eventyrerne. Utar skal stadig lide en frygtelig og bloddryppende skæbne.

#### Femte dag

Hen under aften løber Dimitrov tør for tålmodighed. Nu vil han have mere sorg og klagen, så han kalder nu sine mange trælle til sig. Således at han kan bide dem og på den måde for evigt, binde dem til sig. Både fra byen og i borgen vil de som er blevet bidt, lyde 'hans' bud og begive sig til de underjordiske huler. De vil kæmpe for at gøre dette, om nødvendigt, men vil udover det ignorere alt andet.





I katakomberne under borgen vil Dimitrov ankomme for at fuldføre sin frygtelige udåd. Forhåbentlig vil vore nok temmelig skræmte helte forsøge at forhindre dette. Dimitrov vil i første omgang flygte og lade sine levende døde tjenere og omkring 45 ulve gøre kort proces og så først selv gå på eventuelle overlevende. Men at dræbe Dimitrov her vil blot forsinke processen. Hvis intet bliver gjort vil han blot gentage nattens gøremål engang til. Denne gang med endnu flere ulve og udøde. Metoden vil være at slå ham ihjel rent kropsligt, derefter, når han bliver til tåge, følge skyen til hans kiste (tågen flytter med Bevægelse 15 så der skal løbes), og da han så skal vente i 8 timer før han kan bevæge sig igen, spidde ham med en trækæp.

#### Falske spor

På det kort, som gruppen modtager af Lord Dimistra, vil der udover vejen til Serival by og Osterburg, også være aftegnet veje til det gamle udbrændte kloster og den mindst ligeså gamle kirkegård. Disse to steder vil ikke være nogle som direkte kan hjælpe eventyrerne i nogen retning, men de skal bruges til at forvirre og vildlede, således at spændingen holdes oppe. Beboerne på Osterburg og i Serival by ved kun meget lidt om begge steder. Hvad de ved er ofte kun rygter og ammestuehistorier.

#### Det brændte kloster

Denne brændte og ældgamle ruin tilhører en glemt gren af en af spilpersonernes religion, hvilket er tydeligt, når man ser på det gamle indskriptioner på de overgroede mure og væltede statuer. Flere af reliefferne viser munke som helbreder syge og lemlæstede. Andre viser ridderne i kamp mod dæmoner med store vinger. Hvis man undersøger det indre af klostret finder man nedgangen til en krypt. Den er dog spærret af den begravelse

sessten som har forsejlet krypten. Det vil tage nogle timer, ved håndkraft at åbne krypten. Husk, det er ikke ligefrem rettroende som åbner deres egne grave. I krypten ligger en enkelt begravet i en stensarkofag. Dette er templets grundægger, den hellige Thomas af Warnovol. Dette kan læses på hans stensarkofag, som står midt i det dunkle og tågefyldte rum. I sarkofagen findes skelettet af hellige Thomas, der knuger en krigshammer +1, +2 imod udøde væsner. Men hvis våbnet tages med, skal sarkofag og krypt lukkes igen. Ellers forbandes den spilperson hvis religion er tilknyttet det gamle tempel. Denne spilperson vil oven i alt andet, have frygtelige mareridt om templet, hvor han bliver knust af sten og lignende. For hver nat mister denne spilperson 1 visdoms point, indtil sarkofag og krypt lukkes igen.

Så længe vore helte befinder sig i templet eller i nærheden, vil de en gang pr. time føle sig observeret. Lad gruppen slå et Intelligens check. Dem som klarer det skimter lige et skægget ansigt, der forsvinder i nærheden. Dette er den Varulv som huserer i området. I menneskeform udspionerer han på eventyrerne for at se om de udgør nogen trussel. Skulle nogen følge efter ham, vil han tilkalde 2t8 ulve som vil angribe følgerne, indtil halvdelen af ulvene er døde. Derefter vil de forsøge at flygte. de vil først møde varulven under begivenhederne på fjerde dag.

#### Vanheilighen kirkegården

Dette er nogle vindblæste bakker, hvor seridenserne i evigheder har begravet deres døde. Kun en lille del af kirkegården benyttes stadig. Resten af den tilsnede og tilgroede kirkegård har et skær af mystik og uhygge over sig. Det er muligt at en omvandrende eventyrer falder ned i en oversneet grav rundt omkring på kirkegården. Disse grave er nogle som Dimitrov har tømt i løbet af natten for at få lig til sine udøde tjenere.

Det er tydeligt på gravene at de er åbnet for nyligt. Det giver 1t6 skade at falde ned i en grav. På kirkegården står også en smædesten som Doviov Vorkol rejste efter sin nedkæmpelse af Otogkulten. På den står: "Her hviler de jordiske rester af de tåber, der i deres ignorante uvidenhed forkastede den sande gud. Må de for evigt brænde i det sorteste helvede og må orme og kryb forlyste sig på deres livløse kroppe. Lad denne sten stå som et varsel om hvad der overgår de, der giver sig i kast med afguden Otog og må skam evigt følge deres familier." Stenen er dateret (nuværende årstal minus 250 år.) Ellers er der intet af interesse.

#### Forløb

Som spillemester bør du lade den uhyggelige stemning være styrende for scenariet og det står en frit får at ændre, begrænse og udvide historien efter behov. Således som eventyret er stillet op nu forløber det over fem dage, men der er f.eks. intet ivejen for at det kun tager 2 dage, eller måske tager 10. Samtidig kan de enkelte begivenheder, jagten, fødslen eller andet, komme i den rækkefølge spillemester en synes han kan få den mest dramatiske effekt ud af. Som sagt så bærer dette eventyr præg af den stemning det har, så derfor er det vigtigt at man som spillemester har tænkt forløbet igennem, og har nogle ideer om hvorledes det kan varieres og raffineres.

Hvorledes eventyret afsluttes afhænger meget af hvordan og hvor godt de kære stakler griber det an. Husk at Dimitrov nok bør kunne holde eventyrerne stangen indtil dag 5. Otogkulten og varulven er kun afledere fra det som er virkelig vigtig. Det samme gælder også for kirkegården og klostret. Hvis det går lidt for godt kan disse altid bruges til at øge spændingen og mystikken. Det samme kan siges om Annas spøgelse, bare omvendt. Hun kunne eksempelvis dukke op og redde vore helte fra et

presset øjeblik. Hvis hun altså er fri fra sit fangeskab.

Hvis eventyrerne overlever, og så må man håbe at Dimitrov bliver dræbt, opnår de alle de overlevendes evige taknemmelighed. Husk at alle Dimitrovs ofre, som ikke er blevet bidt en sidste gang, øjeblikkeligt frigøres fra flere virkninger af 'svindsoten'. Idet Dimitrov ødelægges med en træpæl igennem hjertet, (og hovedet forhåbentlig skæres af og fyldes med hvidløg), svinder hans krop ind til aske og støv. Den mørke stemning over Osterburg synes at forsvinde. Som en ekstra belønning, dukker Annas spøgelse op en nat, kort tid efter. Hun restorerer op til to erfaringsniveauer (eller konstitutionspoints), hvis nogle af eventyrerne skulle havde været så uheldig at miste nogle, og giver alle gode spilpersoner en beskyttelses amulet af det pureste sølv (+1). Hun er nu fri og kan hvile i fred.

Lord og Lady Dimistra vil, hvis Ina overlevede være dybt taknemmelig overfor eventyrerne og den udlovede pengesum bliver tredoblet da fortællingerne om de braves helte bedrifter bliver beskrevet. Andre områder og dale som har lignende problemer vil uden tvivl forsøge at tigge og bede og hjælp hos vore helte, endda komme med tilbud om klingende mønter eller måske vil en Nosferatu, som er blevet kedet af århundredes passeren, ønske lidt variation og udfordring hos 'vampyrdræberne'. Men det er en anden historie...

#### Bøgerne

Læsetiden for hver bog er 20 timer - INT (eks. 15 i INT = 20 - 15 = 5 timer)

#### Theodos Klopfs Afhandling: (Dateret nuværende tid - 140 år)

"Hvorvidt denne videnskabelige afhandling nogensinde når universitetshylder er uvist, da den bliver til uden min herrers vidende og vilje. Jeg beder til guderne om at værne om mit

værk. Den kvindelige natur har altid været uberegnelig og uden evnen til den rationelle tanke. Hvorfor videnskabens udforskning for stedse vil være dem afskåret.... Laurens Pendo-lo beviser i sit værk; "Den gale Kvinde", at sindssyge kvinder videregiver deres sjæl til deres feminine afkom. Dette opkaster han til en videnskabelig sandhed. De erfaringer jeg har gjort under mit ophold her på Osterburg taler dog mod dette.... Borgfruen lider af sære vrangforestillinger, som så mange fruer før hende. Dog er ingen af hendes døtre rørt af galskabens hånd.... hvilket man så til gengæld må sige om den næstældste søn, hvis navn jeg ikke tør nævne.... Denne bærer tydelige tegn på en sindslidelse som vi kender den. Dette tilskriver jeg dog ungdommelig forvirring og stedets trøstesløshed. Når først den voksne mands tanker får overtaget...."

Afhandlingen er ikke gjort færdig. Stephano kan, hvis udspurgt, oplyse at Theodos Klopf var en ung lærer som underviste nogle af hans forfædre. Han blev dræbt da han giftede sig med datteren Anna, fordi Annas bror Dimitrov, var syg af Jalousi. Som straf over sin søster murede han hende inde i en af borgens mange ukendte rum. Derefter brændte han sine to andre søstre for ikke at få vidner til disse grusomme gerninger. Senere blev Dimitrov drevet bort af sin bror.

#### Nattens Prins af Italnak Sheregus: (Dateret nuværende tid - 220 år)

"Intet i denne verden giver mere end eventyrets vingesus og dramaets åndedræt. Igennem mine mange leveår har jeg haft mange og sære oplevelser. En af de mystiske og i sandhed også mest forfærdelige var uden tvivl mit ophold i en fjern og vild egn, næsten 14 dages vandring fra Mecklenstaadt. I en lille idyllisk bjergby hvor jeg var ankommet, grundet ønske om fred og naturskønhed, led den lokale



befolkning af en mærkelig sygdom. De kaldte den for blodpest, og i starten tilskrev jeg denne mystiske sygdom den dårlige og sparsomme ernæring. Symptomerne var som følger; (Indsæt symptomerne på svindsot). På egnens stolte fyrsteslot levede den noble og for mig at se ædle Fyrst Sliowichs, som den sidste i rækken af en umådelig gammel slægt. Hans viden var enorm og hans manerer ligeså. Dog rørte han aldrig føde og havde det med at sidde langt ud på natten og konversere for så at sove hele dagen væk. Det var i denne adfærd som først vakte min mistanke, senere andre sære begivenheder. Den forfærdelige hemmelighed var at Fyrst Sliowich var en bloddrikkende Nosferatu, en blodsugende vampyr, en nattens prins. Jeg opsøgte ham, med meget besvær, i hans hemmeligste krypt og der lå han, med åbne kolde og livløse øjne og stirrede på mig. Som jeg hævdede træstaven til det dræbende stød, var det som jeg stivnede. Hans øjne fangede mig, og i lang tid stod jeg som paralyseret. Kun ved en kraftanstrengelse vristede jeg blikket fra dem, og jog trækæppen igennem hans hjerte. Med et lukkede hans øjne. Jeg skar hans hoved af og fyldte det med hvidløg. Langsomt begyndte hans krop at smuldre til støv...."

#### Doviov Vorkol en biografi af Boris Vorkol: (Ingen Tidsangivelse)

"Dedikeret til min fader. Må han altid stå som et forbillede for dem som søger retfærdigheden. Gennem sine første mange ungdomsår tjente han som hærfører under Kejser Tekon.... Da han først havde opført Osterburg kunne han øve kontrol i landet. Den gamle religion på stedet var hårdfør og lå dybt i den hedenske befolkning, så det krævede en mand af stor styrke og mod at omvende eller nedkæmpe de usigelige guders tilbedere. En sådan mand var Doviov Vorkol"



Doviov

Stephano vil igen, hvis udspurgt, oplyse at de sidste hedninge efter sigende nedkastede en forbandelse over Doviov og hans slægt, og det er den som nu forårsager svindsoten. Han mener heller ikke at kulten er forsvundet. Han frygter tværtimod, at den lever i bedste velgående.

#### Stats

Alle normale færdigheder er skrevet på dansk. Disse bør uden videre kunne benyttes i alle systemer. HP står i A/D&D for Hit Points, den engelske form for livspoint. Når en terning er angivet, eks. 1t6, betyder det at livspointene varierer alt efter hvem det er man møder. Bevægelse står i A/D&D for Movement, altså bevægeseshastighed. 12" betyder 120 fod, altså 40 meter, per runde i normal gang. Dette varieres så efter væsen og situation. THACO, eller ARKO, står for hvad den enkelte skal slå for at ramme AC (RustningsKlasse) 0, med en tyvesidet terning. Jo lavere THACO, des bedre. Alle normale færdigheder, checkes med en tyvesidet terning. Alle slag som er lig eller under det skrevne tal er en succes. De våben som står skrevet under en person er de våben som vedkommende forstår at bruge.

Til sidst skal man være opmærksom på at alle spells, formularer, besværgelser eller hvad det nu kaldes i det enkelte system, har fået danske betegnelser. Alle betegnelserne findes i engelsk udgave i AD&D og en del i D&D. Ellers må man, med udgangspunkt i den korte forklaring, erstatte med hvad man finder passende. Det skal også bemærkes at en del af formularerne ikke normalt er tilgængelige for karakterene, men det bør spilmesteren se bort fra, da det passer udemærket ind i scenariet. De tilpassede Drager og Dæmoner (DoD) stats er udelukkende baseret på reglerne i grundsættet, så spilmesteren kan med fordel se på f.eks. færdighederne under A/D&D, der ved at ganges med 5 kan fås i procenter.

#### Stephano

A/D&D: Styrke 12, Behændighed 14, Konstitution 9, Intelligens 14, Visdom 13 Karisma 10; Kriger2; RK/AC 10; Ip/HP 10; LA/AL Troværdig/Neutral Good; Bevægelse 12"

ARRKO/THACO 19

Færdigheder: Handel 17 Våben: Dager(1t4), Langsværd(1t8)

DoD: STY 12, STØ 13, FYS 9, SMI 14, INT 14, PSY 8, KAR 10; KP 11; Våben: Slagsværd 40% (1T10+1), Dolk 35% (1T4+1)

#### Gregore

Styrke 9, Behændighed 14, Konstitution 13, Intelligens 15, Visdom 14, Karisma 12; RK/AC 10; Ip/HP 10; LA/AL Troværdig/Neutral Good Bevægelse 12"

Færdigheder: Astrologi 17, Naturvidenskab 14 Ingen Våbenfærdigheder

DoD: STY 9, STØ 12, FYS 13, SMI 14, INT 15, PSY 10, KAR 12; KP 13; Våben: -

#### Ina

Styrke 8, Behændighed 12, Konstitution 11 (nu 4), Intelligens 11, Visdom 15, Karisma 14, Almindeligt Menneske; RK/AC 10; Ip/HP 2; LA/AL Troværdig/Lawful Good; Bevægelse 12" Færdigheder: Ingen nævneværdige

DoD: STY 8, STØ 10, FYS 11, SMI 12, INT 11, PSY 9, KAR 14; KP 11

#### Claire

Styrke 13, Behændighed 8, Konstitution 12, Intelligens 7, Visdom 12, Karisma 8; Normal Kvinde; RK/AC 10; Ip/HP 5; LA/AL Neutral; Bevægelse 12"

Færdigheder: Ingen nævneværdige

DoD: STY 13, STØ 13, FYS 12, SMI 11, INT 9, PSY 12, KAR 9; KP 13

#### Seridensere og Tjenestefolk

Styrke, Behændighed, Konstitution, Intelligens, Visdom, Karisma 10; Almindelige mennesker; RK/AC 10; Ip/HP 1t6; LA/AL Neutral; Bevægelse 6"

Færdigheder: Som erhverv eller funktion

DoD: STY, FYS, SMI, INT, PSY, KAR 10, STØ 12; KP 11

#### Utar

Styrke 14, Behændighed 17, Konstitution 16, Intelligens 15, Visdom 16, Karisma 13; Klerik/Cleric 9; RK/AC 5; Ip/HP 30; LA/AL Uberegnelig/Neutral Evil; Bevægelse 12"; ARRK0/THACO 16

Færdigheder: Jagt 18, Følge Spor 16 Våben: Jernklør (1t6x2), Kølle(1t6), Spyd (1t6) Formularer: Tilkalde Dyr 1 (2d8 Ulve), Tilkalde Dyr 2 (3d8 Ulve), Omforme pinde til slanger, Antimagi, Påkalde lyn (4t6 points skade), Charmere person eller pattedyr x 2, Producere ild x 2, Hele sår x 3 (1t8), Udholde kulde (Permanent)

DoD: STY 14, STØ 13, FYS 16, SMI 17, INT 15, PSY 16, KAR 13; KP 15; Abs 4 (ringbrynje); Færdigheder: Sporsans 70%; Våben: Jernklør 65% (2T6+2), Stridskølle 60% (1T8), Langspyd 65% (1T10+1); Besværgelser: Antimagi, Lyn, Kontrollere (en person), Helbrede, Modstandskraft; Kan tilkalde 1T10 ulve to gange daglig.

#### Otog Kultister

Styrke, Behændighed, Konstitution, Intelligens, Visdom, Karisma 13; Kriger 2; RK/AC 8; Ip/HP 14; LA/AL Uberegnelig/Chaotic Evil; Bevægelse 12"; ARRK0/THACO 19

SAGA



Færdigheder: Jagt 13, Følge spor 13 Våben: Jernklør (1t6x2)

DoD: STØ 14, Resten (STY m.m.) 13; KP 14; Våben: Jernklør 30% (2T6+2); Færdigheder: Sporsans 50%

#### Varulven

Styrke 17, Behændighed 15, Konstitution 14, Intelligens 9, Visdom 9, Karisma 10; Ipt./HD 4+3; RK/AC 5; Ip/HP 33; LA/AL Chaotic Evil; Bevægelse 18"; ARRK0/THAC0 13 Færdigheder: Bid (2t6+20% chance for sygdom) - kan kun rammes af magiske eller sølvbeklædte våben.

DoD: STY 17, STØ 15, FYS 14, SMI 15, INT 9, PSY 9, KAR 10; KP 15; Værn: 4 point skind

#### Ulve

RK/AC 7; Ipt./HD 2+2; Ip/HP 16; LA/AL Neutral; Bevægelse 18"; ARRK0/THAC0 17; Færdigheder: Bid (2t4) DoD: STY 11, STØ 6, FYS 14, SMI 15, INT 5, PSY 11; Angreb: Bid 50% (1T8); Værn: 1 point skind

#### Anna

Spøgelse; RK/AC 0; Ipt./HD 4; Ip/HP 15; LA/AL Troværdig/Neutral Good; ARRK0/THAC0 14 Færdigheder: Hånd (Den hun rør ældes 10-40 år) Kan kun rammes af magiske våben.

DoD: STY 5, STØ 12, FYS 5, SMI 17, INT 13, PSY 10; Angreb: Hånd (ældelse 10-40 år); Kan kun rammes af magiske våben.

#### Spectre

RK/AC 2; Ipt./HD 7+3; Ip/HP 38; LA/AL Uberegnelig/Evil; Bevægelse 30"; ARRK0/THAC0 6 Færdigheder: Våben: sværd (1t8+1 point styrkedræn) Kan kun rammes af magiske våben.

DoD: STY 10, STØ 12, FYS 10, SMI 13, INT 14, PSY 15; Våben: Slagsværd 65% (1T10+2 og 1 point STY dræn) Animerede levende døde: RK/AC 7; Ipt./HD 1; Ip/HP 8; LA/AL Neutral; ARRK0/THAC0 19; Bevægelse 9" Færdigheder: Klør(1t4x2) DoD: KP 10; Angreb: 2xKlør 20% (1T6); Værn: Hud 1 point

#### Dimitrov

Styrke 18/76%, Behændighed 10, Konstitution 13, Intelligens 16, Visdom 8, Karisma 8; Vampyr/Magiker 5; RK/AC 1; Ipt./HD 8+3; Ip/HP 48; ARRK0/THAC0 4; Bevægelse 12"/18" Flyvende; LA/AL Uberegnelig/Chaotic Evil

Færdigheder: Nekromanti 18 Våben: Daggert(1t4), Brydning(+2/+4), Ulvebid(2t6), Drærende hænder eller bid (se nedenunder)

Formularer: Normal illusion x 3, Gysende berøring (1t8 skade), Forbedret Illusion x 2, Kvælning (Wzshnd.book Egt.: afværgeslag vs. formularer eller også kommer to hvide hænder til syne om ofrets hals. Denne får 1t4 points skade i 5 runder, hvorefter hænderne forsvinder), Mareridt (egen formular, fremkalder mareridt i ofrets sind når han sover), Tilkalde ulve ((1 gang om dagen, ankommer efter 10 minutter, tilkalder 2t20 ulve) Disse ulve adlyder Dimitrov til døden)), Tilkalde flagermus ((2 gange om dagen, ankommer efter 5 minutter, tilkalder 4t20 flagermuse, som vil forstyrre eventyrernes formularkastning og bueskydning, samt gøre dem forvirrede.) Disse forsvinder efter 10 minutter.)

DoD: STY 19, FYS 13, INT 16, PSY 16, KAR 8, STØ 14; Våben: Dolk 80% (1T4+2), Ulvebid (2T6); Besværgelser og færdigheder - se under A/D&D.

#### Alle spilsystemer

Evner - Kan frit vælge imellem at optræde som tåge, flagermus og menneske eller ulv. Han regenererer 2 Ip/HP/KP i runden og der skal magiske våben til at skade ham.

Ser man ham i øjnene, skal man klare et afværgeslag vs. formularer på -2 (DoD: Et PSY mod PSY afværgeslag) for at undgå at komme i hans magt. Et yderligere afværgeslag/afværgeslag opnås hver tiende runde. Kæmper man med sit blik vendt bort har man -2/-10% på at ramme. I kamp vil Dimitrov primært benytte sine hænder som angreb, i et forsøg på at dræne eventyrernes livsenergi. Dimitrov dræner to niveauer (DoD: 3 i FYS) ved et succesfyldt angreb, medmindre eventyrerne klarer et af-

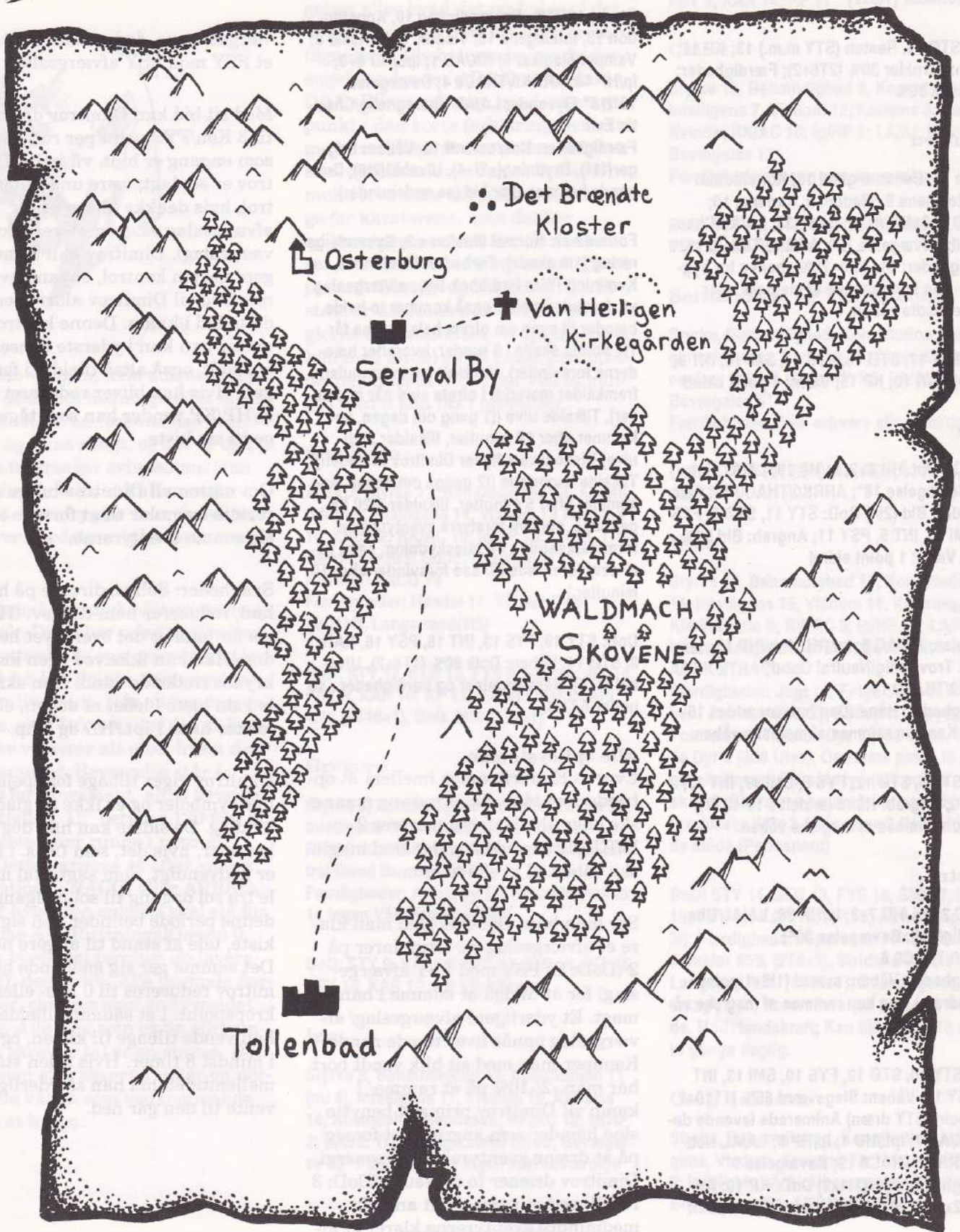
værgeslag vs. dødsstråle (DoD: Igen et PSY mod PSY afværgeslag).

Med sit bid kan Dimitrov dræne op til 3 Kon/FYS point per runde. Dem som engang er bidt, vil indtil Dimitrov er ødelagt, være under hans kontrol, hvis de ikke klarer et afværgeslag vs. formularer (DoD:afværgeslag). Dimitrov kan forsøge at gentage sin kontrol, engang hver time. Dog vil Dimitrov aldrig benytte dette bid i kamp. Denne kontrol benytter han kun i yderste konsekvens normalt, også altså tilsidst i fortællingen. Hvis han bliver reduceret til 0 Ip/HP/KP vender han som tåge tilbage til sin kiste.

Om natten vil Dimitrov bruge sin mareridts formular til at forsøge at skræmme eventyrerne.

Svagheder: Sollys, direkte på hans hud, reducerer ham til støv. (Heldigvis for ham er det overskyet hele tiden. Han kan ikke ved egen kraft krydse rindende vand. Han skal hvile i sin kiste i løbet af dagen, ellers mister han 1 Ipt./HD og 5 hp.

Dimitrov viger tilbage for spejle, hellegange og er ikke så glad for hvidløg. De sidste kan han dog overkomme, hvis det, som f.eks. i kamp er nødvendigt. Som sagt skal han hvile fra sol opgang til sol nedgang og i denne periode befinder han sig i sin kiste, ude af stand til at gøre noget. Det samme gør sig gældende hvis Dimitrov reduceres til 0 livs- eller kropspoint. I et sådant tilfælde skal han vende tilbage til kisten, og hvile i mindst 8 timer. Hvis solen står op i mellemtiden må han så yderligere vente til den går ned.

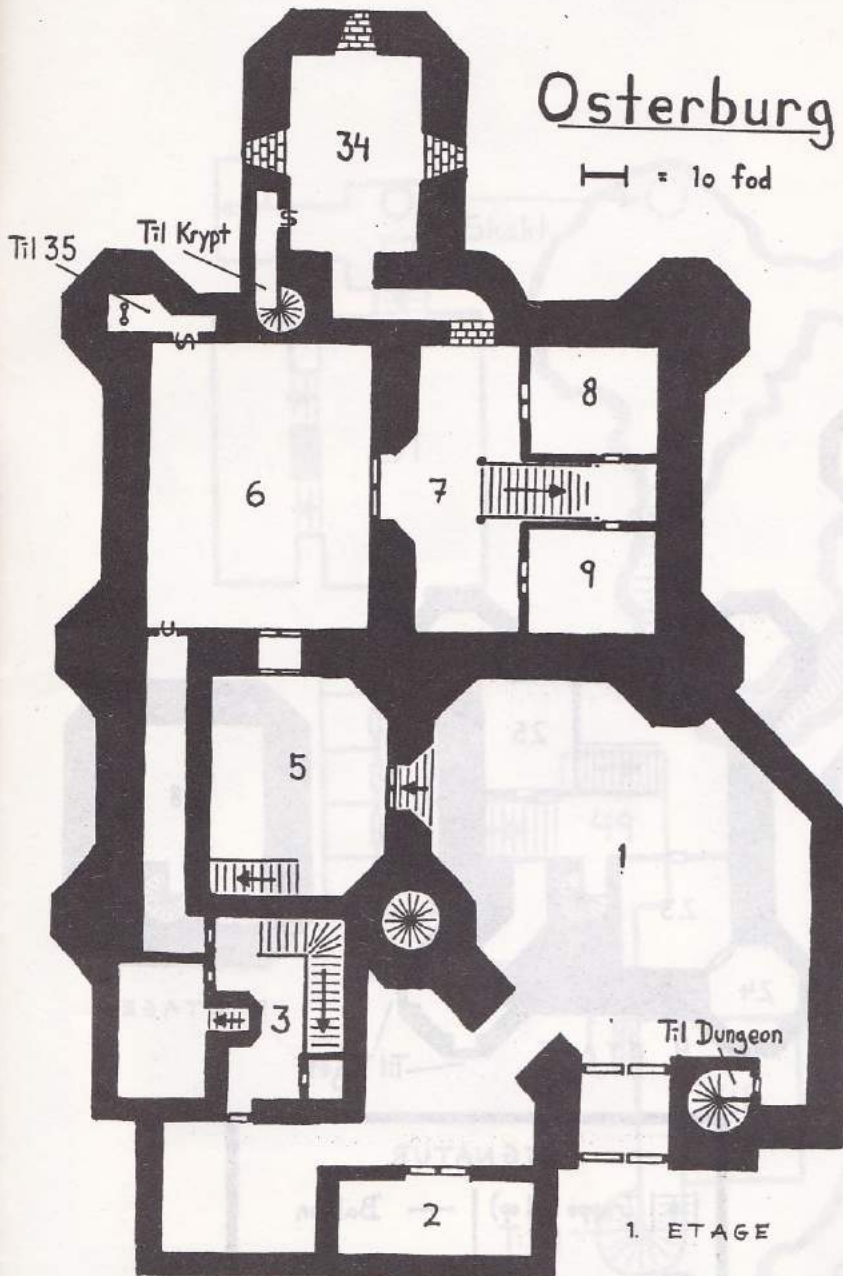


SAGA

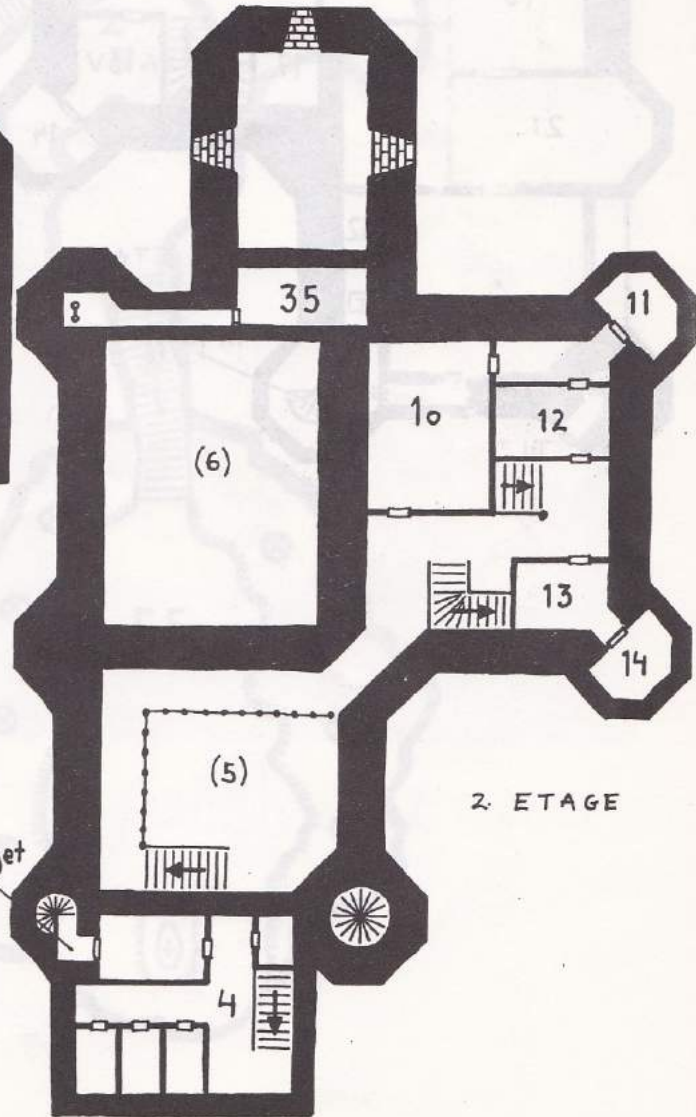


# Osterburg

— = 10 fod

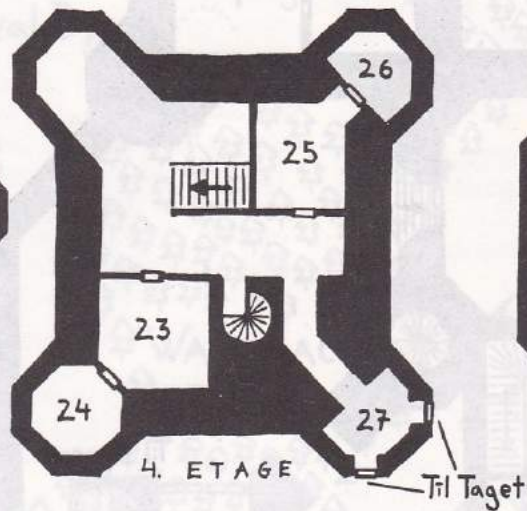
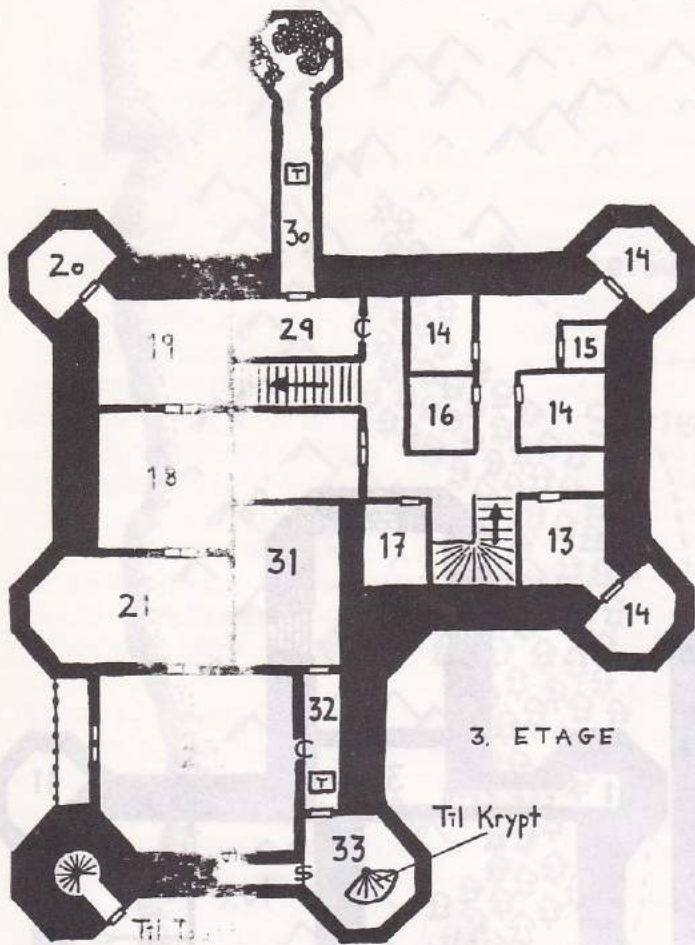
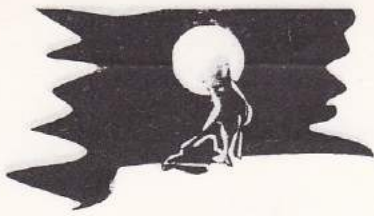


1. ETAGE



2. ETAGE

SAGA

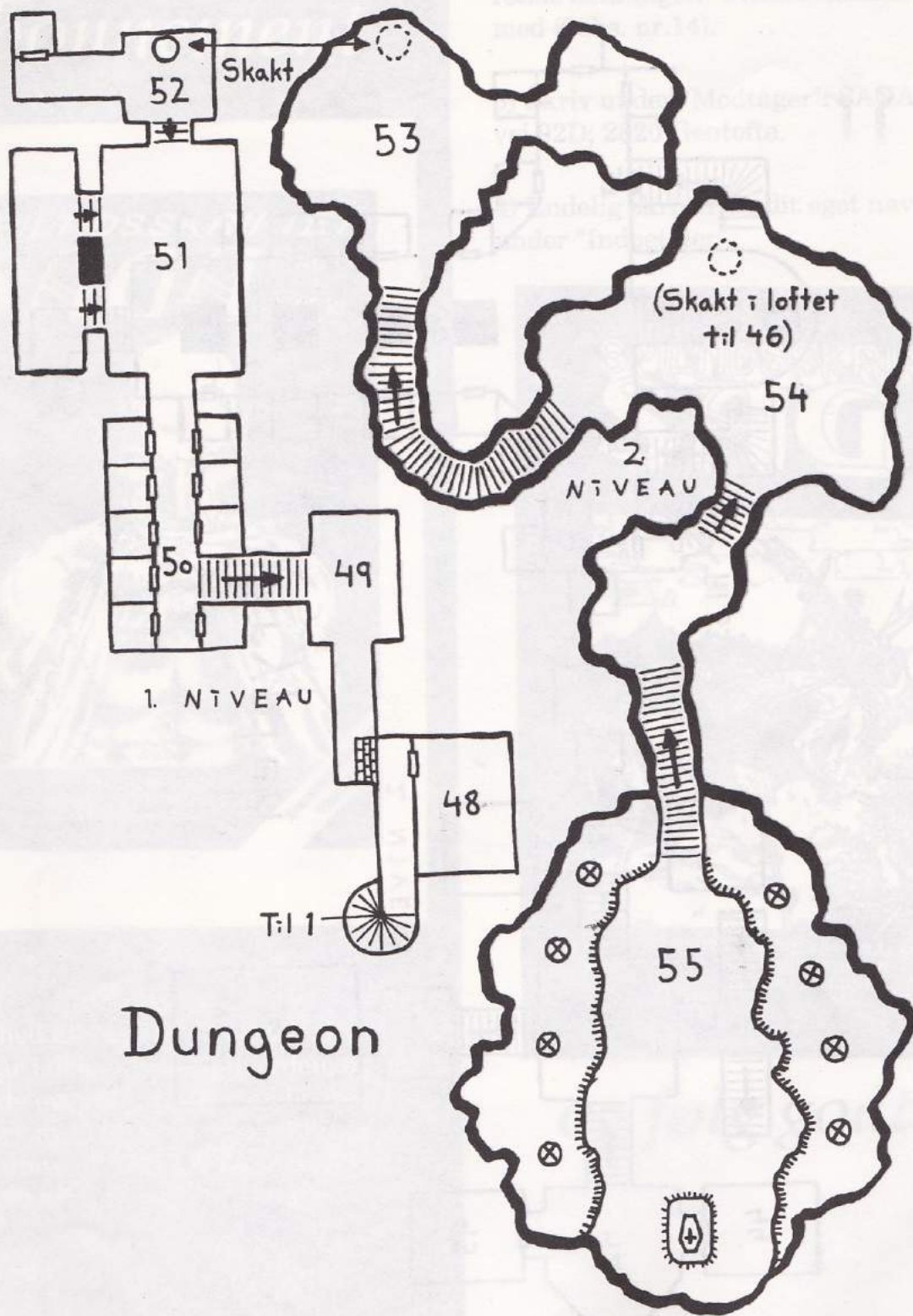


SIGNATUR	
Trappe (pil op)	Balkon
Vindeltrappe	Tilmuret
Stige	Faldlem
Dør	Statue
Hemmelig Dør	Kiste
Skjult Dør	Obs: Almindelige vinduer er ikke tegnet med på kortene.

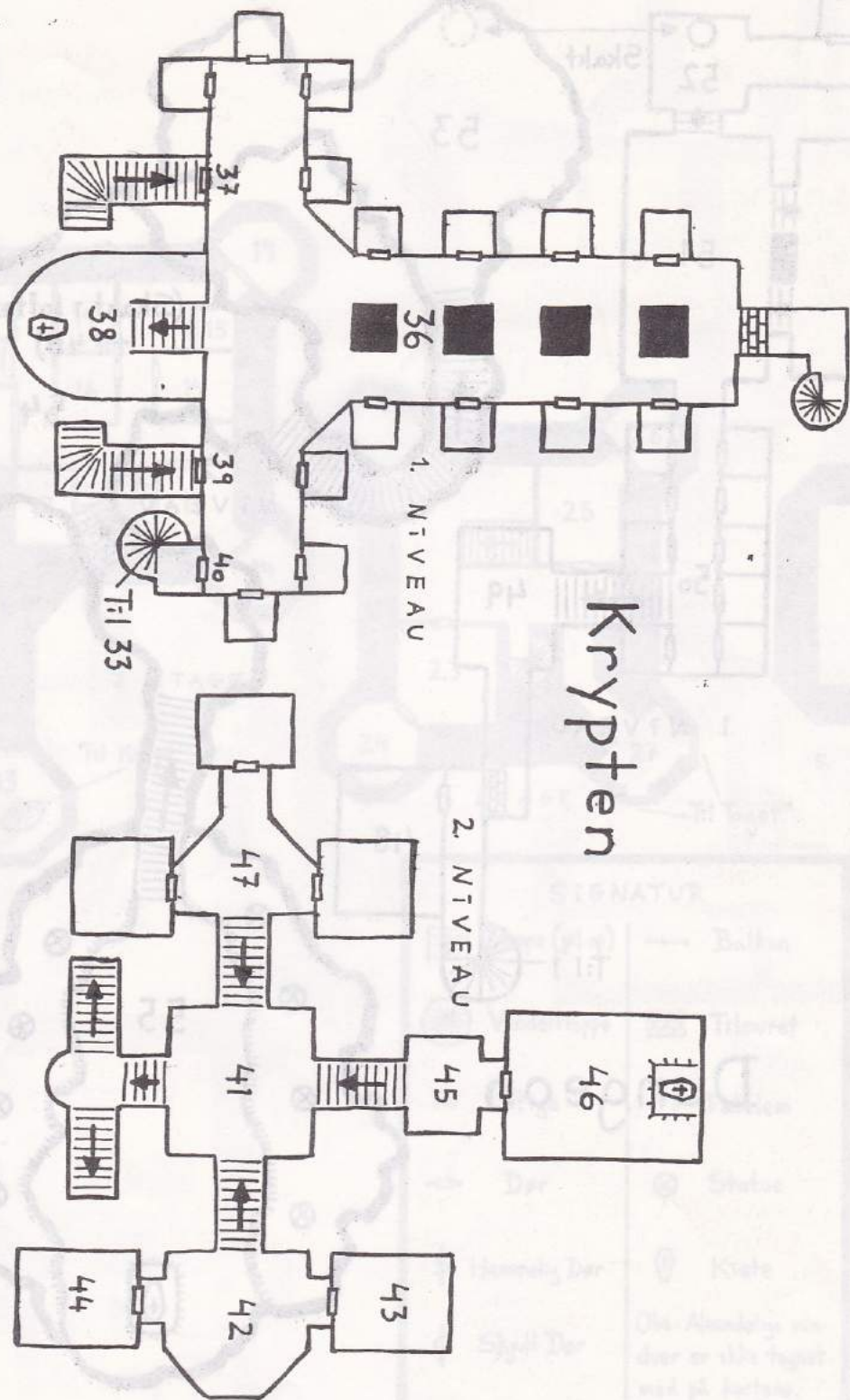




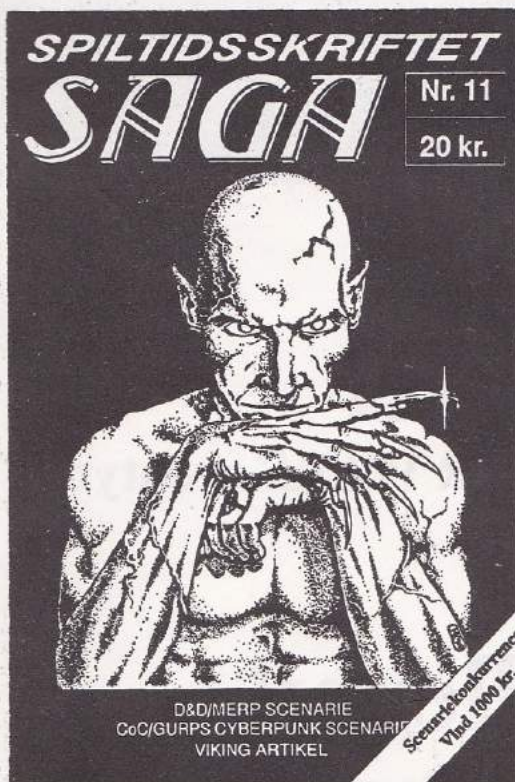
# Legnet SAGA



## Dungeon



# Tegn et SAGA abonnement



Få mulighed for hele tiden at vide, hvad der foregår i den danske spilverden, og læs spændende eventyr, dybdegående anmeldelser eller nye regler til dine yndlings-spil. 12 numre af SAGA leveres portofrit for kun 200 kr. 6 numre for 110 Kr.

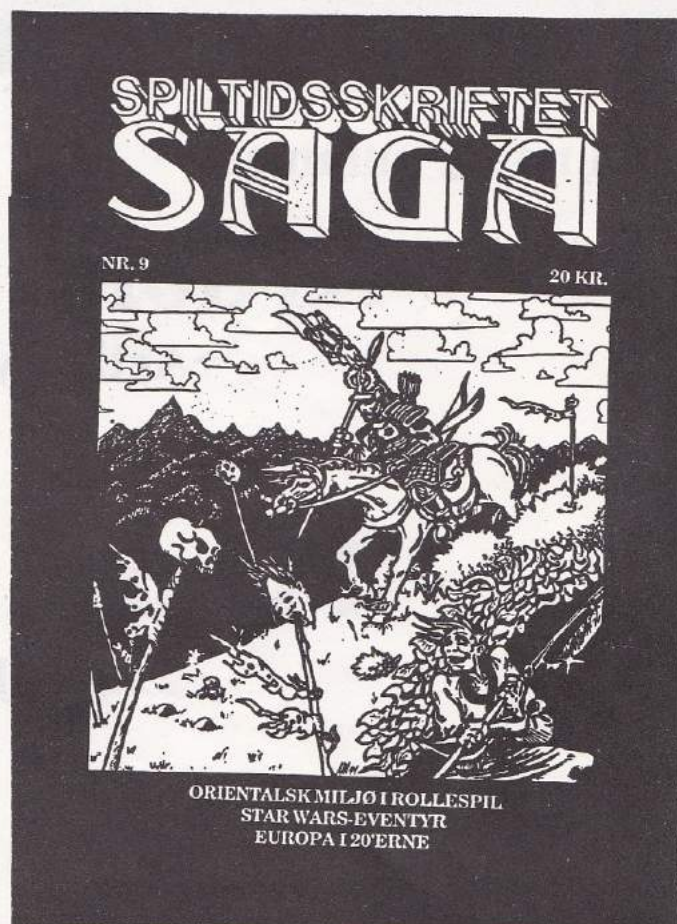
Sådan gør du:

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.14).

3) Skriv under "Modtager": SAGA; Ermelundsvej 92D; 2820 Gentofte.

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



## og følg godt med

KASSE  
SOLGT

I næste nummer:

# Ardooffs Pirater

-Actionfyldt STAR WARS eventyr

# Filmisk Rollespil

-En artikel om rollespillets ædle kunst

tilhører

AVALON

biblioteket

#13

CA-SGA-13-002

Saga

Uerstattelig

Kan hjemlånes



5991584218