

SP
S

EVENTYRERNES KREDS

RIFTET

Nr. 14
Juli 1992

20 kr.



**Midgård: Et rollespilssystem på dansk
Play-By-Mail
Ardoffs Pirater: Et Star Wars scenarie**

SAGA

Nr. 14

Juli 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 Peter Koch Sørensen
Martin Stachowski Winther

Forside

Jesper Ejsing

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 Mikkel Kolbak Sørensen

Nyheder fra ind- og udland, bl.a. Gurps Il-
luminati og Van Richtens Guide to Ghosts



6. Biograf i dagligstuen

Af Christian P. K. Sørensen

En artikel om kunsten at bringe filmiske
elementer ind i rollespillet



9. Midgård

Af Martin Stachowski Winther

Et nyt rollespilssystem - og så endda på
dansk



12. Llandroths Forbandelse

Af Michael Galle

Det første scenarie til SAGA's konkurren-
ce



21. Greyhawk

Af Bo Giedekier Andersen

Temaanmeldelse af Gary Gygax oprinde-
lige kampagneverden



24. Spilverdenen

Omtale af de to forårsarrangementer, Fastaval og Vor Frelsers Con, samt op-takt til Armageddon III



27. Play-By-Mail

Af Søren Busck-Knudsen

Gennemgang af de grundlæggende PBM principper



29. Ardoffs Pirater

Af Christian P. K. Sørensen

I en fjern, fjern galaxe bliver 6 hemmelige oprørsagenter sendt ud på endnu en umulig mission, alt er som det plejer men....



39. Brevkassen

Et bidrag til Con-Debatten og nogle sjove spørgsmål.



41. Anmeldelser

Af Mathias Stuvén

Al-Qadim til AD&D

I pjecen til Fastaval '92 så man endelig en spilkongres, der lagde vægt på historien fremfor spilsystemet. Systemet blev oplyst nederst i omtalen af en turnering. Fastaval gik også modigt udenom traditionelle turneringer som AD&D og Call of Cthulhu. Ikke fordi det er dårlige systemer, men fordi der er brug for nytænkning og historier, der ikke er bundet af faste rammer og indgroede vaner for hvordan alting gøres. Der er mange andre muligheder i rollespil end at dræbe monstre, hvadenten det sker i middelalderen eller 20'erne (min kommentar).

Jeg håber at efter historierne kommer i centrum, så vil krigene mellem de forskellige systemer også forsvinde. Måske vil folk sige "jeg har valgt at gå fra en episk, heltemodig og optimistisk kampagne til en dyster, mere brutal kampagne" i stedet for "jeg spiller MERP nu, for det er altså kun pattebørn, der spiller D&D".

Ved også at lade os inspirere af verdenen omkring os, f.eks. af tegneserier som det skete på Fastaval, kan vi måske også bedre udnytte det væld af kontaktflader med kultur- og undervisningslivet, som der er. Folkene bag turneringslederkurset samarbejdede med pædagoger fra Københavns Kommune, måske det næste gang kan lade sig gøre at lave et fællesprojekt med nogle serietegnere eller filmfolk. Kun fantasien sætter grænsen.

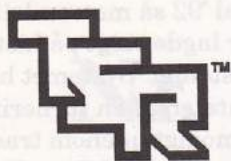
Kasper T. Mortensen

Efterlysning

Under vores ophold på årets Fastaval, faldt SAGA-redaktionen over en tegner som vi meget gerne ville bruge som illustratør til bladet. Problemet er imidlertid, at vi var så tåbelige hverken at få tegnerens navn eller adresse. Pågældende person opholdt sig under store dele af con'en i kantinen, hvor han tegnede folks spilpersoner.

Hvis du, talentfulde illustratør, læser dette vil SAGAredektionen blive MEGET glade for at høre fra dig.

Nyheder



TSR, Inc.

Dune Trader Dark Sun supplement Pris 128,00 kr.

Nogle af Athas' rigeste folk er købmændene som rejser omkring i de barske og øde landskaber. I Dune Trader kan eventyrerne opleve købmænd af enhver slags - fra de utroligt indflydelsesrige købmandsfamilier i Tyr, til hemmelighedsfulde elvere der handler med alle mulige ting, både lovlige som ulovlige. I denne udvidelse til Dark Sun verdenen beskrives købmændenes liv og færden. En ny karakterklasse - the Trader - introduceres.

Assault on Ravens Ruin D&D modul Pris 79,50 kr.

Goblinerne er tilbage! Pligten kalder og de brave helte forbereder et angreb på lejren ved Ravens Ruin, hvor de irriterende småmider holder til. Nogen har dog advaret dem og forude venter et storslået slag. Spilpersonernes opgave er, at overleve den ultimative udfordring og drive goblinerne på flugt. Et eventyr for uerfarne spillere på 2-3 niveau.

Monster Mythology AD&D supplement Pris 168,00 kr.

Selv de ikke-menneskelige og ofte uhyrlige racer, som Giganter, Goblinder, Troglodytes og Dark Elves, har deres egne legendariske helte og ærværdige guder. Nu kan man udforske heksedoktorernes og shamanernes mørke verden, fyldt med de mærkeligste ceremonier og symboler.

Thunder Rift D&D supplement Pris 79,50 kr.

Drag ind i Thunder Rift, eventyrets dal. Dette er det første start-niveau supplement til det nye D&D spil. Her kan man finde en minikampagneverden som spillederen kan bruge som udgangspunkt for forskellige eventyr. Produktet indeholder blandt andet eventyrernes hjemby og beskrivelser af de folk som man kan møde der.

Island of Terror Ravenloft supplement Pris 128,00kr.

Ravenloft er ene mystisk verden, som dukker frem af tågerne og bringer spillerne til de fordømtes rige. Dette spændende supplement giver os yderligere detaljer om de udødes domæne, om borgene og deres frygtelige herskere. Mød nye udfordringer i nogle af dette univers mest uhyggelige afkroge.



Van Richtens Guide to Ghosts Ravenloft supplement Pris 128,00 kr.

Den berømteste Paranormalist i hele Ravenloft, Dr. Van Richten, beskriver i denne bog alt hvad han ved om spøgelserne i hans verden. Det er

blevet til en nervepirrende bog med detaljerede beskrivelser om de ulykkelige sjæle der, selvom deres dage i legemlig form for længst er talte, vander omkring og ikke kan hvile i fred.

Fiend Folio, Monstrous Compendium AD&D supplement Pris 128,00 kr.

Her er det seneste kapitel til serien af kompendier, med de mange forskellige væsner/monstre der findes til AD&D. Dette kompendie inkluderer mere end 60 skabninger, hovedsagelig hentet fra den originale udgave af Fiend Folio (som er gået hen og blevet et samlers objekt for AD&D fans).

Monstrous Compendium, Al-Qadim Appendix Al-Qadim supplement Pris 128,00 kr.

Mød det sagnomspundne Persiens vilde monstre og dyr. Persiens og Arabiens legender er fyldt væsner af enhver art, om det er magiske, uhyggelige eller sjove. De inkluderer: gønis, rocs, pegasi, søslanger, sphinxer og griffons - bare for at nævne nogle få.

The Oath and the Measure Dragonlance roman Pris 69,50 kr.

Denne roman af Michael Williams, fokuserer på Sturm - den gådefulde og galante kriger fra Dragonlance sagaen. Bogen tager sin begyndelse hvor Sturm møder tvillingerne, Caramon og Raistlin, mens disse bor i Solace. Historien om Sturm, den sympatiske helt som lever sit liv i overensstemmelse med Rosen Ordenens strenge moralske principper, er fyldt med action, magi og de underligste væsner. Dette er fjerde del af serien "The Meetings Sextet".

SAGA

Shadowtech
Shadowrun supplement
Pris 148,00 kr.

Teknologien marcherer frem i Shadowrun universet. Shadowtech er kil-demateriale til det nyeste udstyr indenfor personlig teknologi. Alt fra adrenalinforstærkende bioware og hovedcyberdecks til forskellige former for instrumenter til sensorisk udvidelse.

Eye of the Eagle - Native American Nations vol. 2
Shadowrun supplement.
Pris 138,00 kr.

Seattle er ikke det eneste sted hvor faren lurar. Sammensværgelser spreder sig også mod nord og truer med at knuse Tsimshian som nation og bringe dens regering til fald. De radikale ekstremister der står bag uroen er svære at stoppe, da de er villige til at dø for deres sag. De bruger terrorens almindeligste redskaber: Vold, frygt, kaos, og et ultimativt våben, noget så mørkt og forfærdeligt at det skulle være forblevet begravet... Native American Nations vol. 2 er en samling af kildemateriale, bla. med detaljer om nationen Tsimshian. Desuden rummer bogen også eventyret "Eye of the Eagle".

STEVE JACKSON GAMES

Imperial Rome
GURPS supplement
Pris 198,00 kr.

GURPS Imperial Rome tager dig med til en verden fuld af eventyr og intriger, gladiatorer samt hæder og ære. Det store romerske imperium er fuld af kampagnemuligheder, fra orgier i de dekadente romerske villager til kampe med pirater ved Sici-

liens kyst. Som eventyrer i kejsertidens Rom kan du; Udkæmpe grusomme kampe som slave-gladiator i Colosseum, besøge eksotiske provinser som Grækenland, Ægypten og Asien, og marchere i krig med de stolte romerske legionærer. "Hil Cæsar!".

Illuminati
GURPS Supplement
Pris 210,00 kr.

Uddrag fra artikel i Midnight Sun, April 1992: Det hemmelige broderskab benægter ethvert kendskab til de forskellige teorier om sammensværgelser, fremsat i den nye GURPS Illuminati. "Til at begynde med eksisterer vi overhovedet ikke" udtalte en talsmand. "The Illuminati er en myte". Han fortsatte med følgende benægtelser: "Alt hvad i læser i sensationspressen, om rumvæsner der ofte besøger Jorden og er i nær kontakt med medlemmer af regeringen, er løgn! At verden skulle være et så komplekst spind af hemmeligheder, mysterier og sammensværgelser, at ingen virkelig ved hvad der foregår. At alle der har magt lyver. Det er blot ondsindede rygter spredt af regeringsfjendtlige personer..."

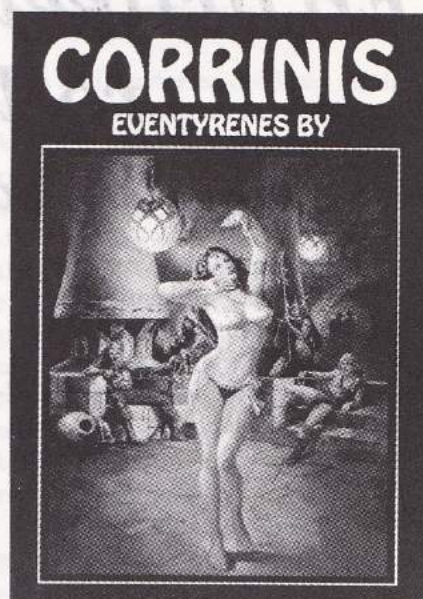


Tharkold - The Sourcebook of Techno-Horror Reality
TORG supplement
Pris 210,00 kr.

Hollywood har altid været en hård by - nu er den et helvede... Tharkold's skygge lægger sig over Los Angeles, da Lord Jezrael og dæmonprinsen Sterret vender tilbage for at hævne sig på Kanawa Corporationen. Væsner, opstået fra en uhyggelig blanding af magi og teknologi, spreder gru i gaderne. Alt er kaos... I dette supplement, som omhandler den grufulde invasion af Los Angeles, kan bla. findes: En tidslinje for Los Angeles startende ved begyndelsen af "the Possibility Wars", en kort beskrivelse af byen, regler for Tharkoldu cyberware, nyt

udstyr, magi og en stor sektion omhandlende forskellige væsner.

Happy Entz



Corrinis - Eventyrernes by
Midgård supplement
Pris 138,00 kr.

Berejste søfarere, forretningsdygtige købmænd, lærde magikere, forførende kurtisaner, listige smuglere og vovemodige tyve - det er Corrinis, havnebyen på hejrerne ø. Denne bog lader en hel fantasy by opstå for dine øjne. Der er afsnit om Corrinis' historie, sociale og politiske liv, indbyggernes religioner og festdage, detaljer om byens laug og indflydelsesrige borgere samt en beskrivelse af oplandet og hele baroniet Corrinis. Dette gennemarbejdede supplement kan uden større problemer bruges i alle fantasyspilssystemer. Der tages forbehold for eventuelle trykfejl, samt ændringer af udgivelsesdato og priser.

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

Mikkel Kolbak Sørensen.

Biograf i dagligstuen

En artikel om filmisk rollespil

af Christian Sørensen.

Fedt! Den længe ventede regeludvidelse til dit yndlingsrollespil er kommet. Kampsystemet er et orgie i regler og bagerst er der 4 sider med nye damage-tabeller for de 13 forskellige våbenkategorier. Det er en bog du bare MÅ have.

Det er sikkert en fornemmelse som mange spilmestre kan nikke genkendende til, men hov - lyder det ikke som om det snarere er en luksusudgave af ludo du drømmer om? Det kedeligste ved rollespil er efter min mening regler. Regler er noget der så vidt muligt skal træde i baggrunden, skal komme i anden række. De må aldrig stjæle billedet fra spillets egentlige formål: at bringe en fiktiv verden til live.

Spilmesterens opgave er at gøre regelmeknikken så usynlig som mulig. Men for at kunne "fjerne" reglerne må han have noget at sætte i stedet for, og det er her at det filmiske kommer ind i billedet.

"Okay, sejlturen tager (ruller 1D8) øhm... 6 dage. På 1D6 dagen bryder en storm løs og alle der er på dækket skal slå for deres DEX. Hvis nogen slår under 15 falder de overbord, og skal lave swimming checks på over 18 eller tage 1D8 i skade pr. runde."

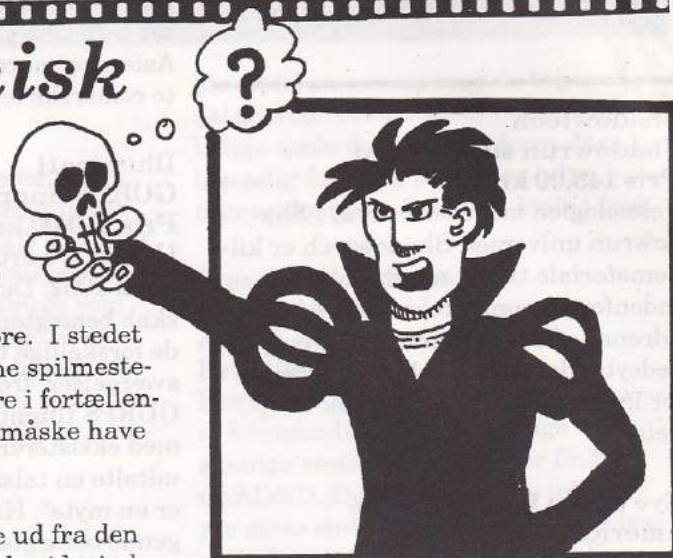
Efter lidt terningerullen: "?hm, du døde vist Peter, men I andre klarer den og så ankommer I til skatteøen."

Overdrivelse fremmer forståelsen, siger man... Ovenstående skræmmeeksempel skulle gerne vise hvad man i

hvert fald IKKE skal gøre. I stedet for al mekanikken kunne spilmesteren have tænkt lidt mere i fortællende og filmiske baner og måske have sagt noget i retning af:

"Så vidt I kan bedømme ud fra den grå horisont og den stride sidevind, vil jeres færd til skatteøen tage mindst 3 dage. (Ruller skjult en terning.) De første 3 dage af jeres rejse forløber uden større vanskeligheder, men over jer bygger et uvejr langsomt op. Regnen har silet ned hele dagen, da et lyn pludseligt flænger den dybgrå himmel og et frygteligt uvejr bryder løs. I er alle på dækket for at hjælpe til med at bjærge storsejlet, da et kraftigt vindstød får den knirkende skude til at krænge voldsomt over, og I slynges hen af det nu spejlglatte dæk. Slå jeres DEX. (Lidt efter) Peter, dine fingre søger febrilsk efter noget at gribe fat i, men det lykkes ikke og da en bølge står ind over rælingen, skyldes du overbord! Dit skrig drukner i bølgebruset, men dine kammerater har heldigvis set dig. Hvad gør I?"

At være spilmester er ikke bare at kunne reglerne udenad. Det er også at vide hvornår reglerne må køres ud på et sidespor, så fortællingen kan tage sin egen form. Om Peter slog det ene eller det andet i eksemplet ovenfor havde ikke gjort nogen forskel, da spilmesteren på forhånd havde bestemt at han skulle skyldes overbord. Han valgte bevidst at gå efter hvad der så godt ud.



Når man konstruerer en episode som i eksemplet med sejlturen, mener jeg man bør tænke på det som en film: Kamaravinkler, lys og lyd, kulisser og statister - det hele skal med. Når man beskriver hvordan den gigantiske bølge vælter ind over rælingen, skal spillerne kunne se den for sig filmet i frøperspektiv og, da skibet krænger over og Peter kæmper desperat for ikke at falde overbord, ser man scenen for sig set ud gennem karakterens øjne: Et næsten lodret fald ned mod rælingen der kommer hastigt nærmere, mens et lyn flænger himmelen i baggrunden. Hvis man f.eks. vælger at lade en af sine spillere falde overbord for den dramatiske effekts skyld, siger det selvfølgelig sig selv, at man søger for at han overlever. At spilleren ikke er klar over dette, er naturligvis ligeså indlysende.

Den grundlæggende læresætning for spilmestre er, at det er DIG der er instruktøren; det er dig der bestemmer hvad der kan og skal ske. Eftersom du ikke alene er instruktør, men også special effects ekspert, lys/lydmand og fotograf, er det oplagt at du går efter visse "effekter" så som 'mand overbord!' effekten fra før. Jeg mener det er vigtigt, at man er meget bevidst om hvilke metoder man bruger til at skabe stemning og miljø



med. Hvis man ikke er konsekvent og i overensstemmelse med spillets stil, skaber man snart en smagsforvirring der hurtigt ødelægger hele spillets 'feel'.

Forestil dig f.eks. Indiana Jones IV: 'Sumpmændenes hævn', hvori Indy sammen med en smuk ung dame kæmper sig gennem en tæt jungle på sporet af en glemt skat. Pludselig springer der (tadaa!) en sumpmand ud af en busk, og med en grotesk udseende offerkniv flår han skønjomfruen op fra højre til venstre armhule og stikker derefter hendes øjne ud med sin sylespidse tunge.

Stop! Holdt! Der er noget helt galt. Sådan er en Indiefilm ikke. De gode kan (næsten) ikke dø. Henret den instruktør!

Hvad instruktøren har gjort galt er at han er kommet til at blande to genrer sammen. Denne scene havde passet langt bedre i en Aliens film, og viser med al ønskelig tydelighed at splatter/horror og heroisk eventyr er to genrer, der passer lige så lidt sam-

men som jordbæris og remoulade. For at undgå den slags uheldige optrin er det vigtigt at gøre sig helt klart, hvad det er for en genre man bruger som grundlag for historien, og som med næsten alt andet indenfor rollespil gøres dette lettest ved at sammenligne med film.

De klassiske helteeventyr som alle nok på et eller andet tidspunkt har følt sig inspireret af, er uden tvivl Indiana Jones filmene. De er essencen af hvad man kunne kalde heroisk fantasy/adventure, og de er hvad der i 1930'ernes USA kaldtes for 'pulp stories'; altså såkaldt underlødigt litteratur. Det er en genre med en klart defineret moral: hvis man ikke er god, så er man ond! Dette kommer til udtryk i at spillerne er sande helte, der springer over 5 meter brede kløfter før morgenmaden og redder verden inden frokost, dog altid på et hængende hår. Tit er det tilfældige sammentræf der afgør udfaldet, og sådanne tilfældigheder er snarere reglen end undtagelsen.

Skurkene er som regel ufatteligt stærke eller snedige, og de laver ikke bankrøverier hvis de kan stile efter verdensherredømmet. Desuden har de en tendens til at dukke op igen bag helten, netop som han troede de var faldet i afgrunden.

Som spilmester er det især vigtigt at lægge op til heroiske handlinger. Et klassisk element i denne genre er jo netop, at hovedpersonerne bliver helte fordi de er nødt til det, og ikke fordi de ønsker det. Det er også vigtigt ikke at være så kritisk overfor spillerens mere eller mindre usandsynlige påfund. Selvfølgelig kan man springe ud fra et fly i en gummibåd og gøre sig håb om at overleve, når man rammer sneen. Det er det visuelle der tæller, og realisme er noget underordnet i denne genre.

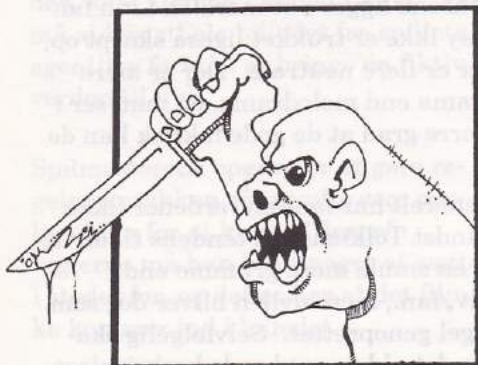
En genre der stilmæssigt lægger sig tæt op ad fantasy/adventure genren er den rene fantasy. Eksempler herpå er film som Legend og Willow, men også film som Star Wars som jeg vil påstå er langt mere fantasy end science fiction. Forskellen på genrene ligger i at moralen i ren fantasy ikke er trukket ligeså skarpt op; der er flere neutrale. Der er mere drama end melodrama, og man ser i større grad at de gode faktisk kan dø.

Generelt har fantasyverdener (ikke mindst Tolkiens) en tendens til at være en smule mere grumme end i adv/fan., men idyllen bliver dog som regel genoprettet. Selvfølgelig skader det aldrig med gode beskrivelser, men måske særligt i fantasygenren er gode stedsbeskrivelser vigtige. Spillerne skulle gerne få en fornemmelse af en fantastisk verden hvor alt kan ske. Magi hører hverdagen til, og spilmesteren bør ikke gå op i hvorvidt der findes spells der dækker alle magiske fænomener som spillerne måtte møde. Dette bevarer den undren og forbløffelse magi bør vække. Ikke alt kan forklares...

En noget anderledes genre er science fiction. Efter min erfaring er de fleste film som man umiddelbart ville

kalde for SF film, snarere fantasy eller horror/gyser historier der udspilles med SF som kulisse. Spil som Traveller, 2300 AD o.s.v. der beskæftiger sig med hard core SF lægger sig nok mest i tråd med Arthur C. Clarkes bøger (lad mig benytte lejligheden til at anbefale 'Rama'bøgerne). Denne genre beskæftiger sig som regel med teknologien, og et eventyr kan ofte bygges op om at spillerne på baggrund af undersøgelser bliver i stand til at konstruere dimsen, der f.eks. kan helbrede den farlige virus. Iøvrigt er Star Trek filmene/serien overvejende SF, men har dog temmeligt ofte præg af en krimi i SF-regi (ikke negativt ment).

En genre elsket af mange er horror-genren. Horror er defineret som en følelse af ekstrem frygt og afsky, og det er essencen heraf man finder i film som Alien og Aliens og i det meste af Lovecrafts litteratur. Grænsen mellem horror og splattergenren er ofte temmelig flydende (bogstavelig talt...), og derfor må man også skæve til f.eks. Evil Dead (særligt II'eren er god) af Sam Raimi.



God horror/splat kendetegnes ofte ved spillernes viden om, at ikke alle vil vende tilbage fra eventyret i live. Tænk blot på Alien, hvor Ripley er den eneste overlevende ud af en hel besætning. Spillerne er som regel oppe mod så overvældende en modstand, at de kun gennem grundig research kan gøre sig håb om at overvinde ondskaben, og det er ofte kun med store personlige ofre at det lykkes. Med spillernes undersøgelser som en vigtig del af spillet, mener jeg man også bør kaste et blik på den

fortræffelige Sherlock Holmes serie der med mellemrum kan ses på dansk og svensk TV. Den har en herlig engelsk 1890'er stemning og rummer essencen af godt detektivarbejde. Som Spilmester er det en god idé at lægge stor vægt på detaljer. Små detaljer der langsomt men sikkert giver spillerne en følelse af paranoia. Tænk på film hvor ultra close-ups viser små ting: en rødlig plet på gulvet, et flagrende gardin, ting som lige så vel kunne indeholde et vigtigt spor som være totalt ligegyldige. Vurderingen er op til spillerne.

I horrorentyr er der sjældent megen kamp, så når højdepunktet endelig er nået og spillerne står ansigt til ansigt med det mangearmede slim-monster er det vigtigt at beskrive kampen detaljeret. Forsøg at udmale detaljerne i en ekstrem grad; spillerne skal helst få blodstænk på trøjen når de hører dine levende beskrivelser af hvordan slim-monstret flår armen af en karakter og tæver de andre med den...



Den sidste hovedgenre er cyberpunk-genren, som også indeholder en god del SF blandet med blød horror. Filmen Bladerunner er en udmærket eksponent for genrens miljø og stemning, der oftest beskriver en temmelig mørk fremtid. Det er en form for socialrealisme sat 50 år frem i tiden. Alting er i forfald, og anarki og vold

hersker på gaden. Følelsen af et nedbrudt samfund er essentiel og ting som brugte kanyler på gaden og blodklatter i telefonboksen er ikke usædvanlige. Ikke mindst moralen er fordærvet, og hvem der er god og ond er tit underordnet i forhold til kampen for overhovedet at overleve. Det er en verden med store computernet og 'virtual reality', og grænsen mellem menneske og maskine er sløret.

Når man har gjort sig helt klart hvad det er for en genre man går efter, er man nået langt. De ovenstående definitioner skal ikke ses som en begrænsning. Tværtimod! Man kan sagtens vælge at køre en Star Wars kampagne med vægten lagt på horror selvom dette ikke ligefrem er den klassiske SW stil. Så længe man er konsekvent og ikke pludselig falder tilbage i den sædvanlige fantasystemning kan det blive alletiders oplevelse (se blot på eventyrerne Otherspace I og II). Man kan også forestille sig et CoC eventyr udspillet som hæsblæsende action à la Indiana Jones. Det centrale er simpelthen er at bestemme den valgte genres karakteristika og overføre disse på eventyrets plot, stil og stemning.

I Indiana Jones er der en overvægt af broer over dybe afgrunde; det skal der også være i dit Indy/CoC eventyr. Det vil ikke virke godt at overføre Indy stemningen på et CoC eventyr der er skrevet med henblik på en langsomt fremrullende bølge af frygt, og medmindre man søger en helt speciel virkning mener jeg generelt det er med genrer som med øl og vin: Lad være med at blande! Tilsidst vil jeg konkluderende sige at alle rollespil kan (og bør) spilles som en film. Det er simpelthen et spørgsmål om hvilken film man vælger. Sålænge man er klar over hvad der kendetegner den valgte genre kan man ikke gå helt fejl. Vær bevidst om hvilke metoder du bruger til at skabe stemning og husk: Det er DIG der er instruktøren.

Lights, camera - ACTION!

Midgård - I Fantasiens rige

Temaanmeldelse

af Martin Stachowski
Winther

Nu er der igen kommet et dansksproget rollespil på banen. I den uendelige strøm af engelsksprogede produkter er sådanne udgivelser altid interessante.

Midgård, som det nye rollespilssystem hedder, er oversat og udgivet af forlaget Happy Entz. Det er en gruppe af tyskdanskere som først lærte spillet at kende dengang de boede i Sydslesvig. Midgård er nemlig oprindeligt et tysk produkt. Det blev skabt af Peter Kathe og Jürgen E. Franke tilbage i slutningen af halvfjerdserne og første gang udgivet i 1981.

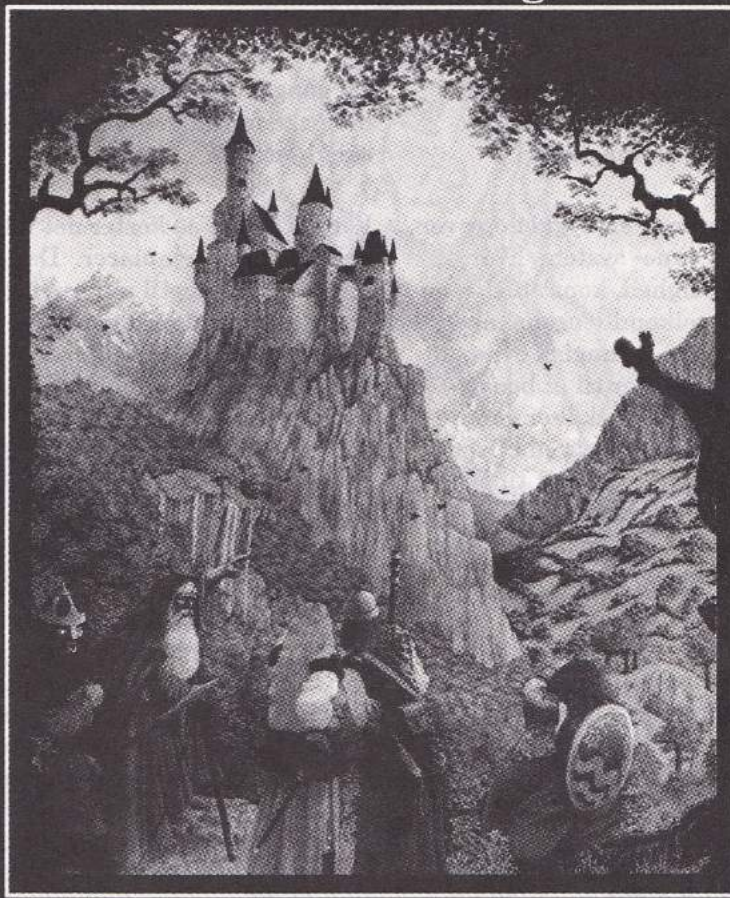
I Tyskland er man nu oppe på en tredjeudgave, raffineret og forbedret i de forløbne år. Den udgave som er på tryk i Tyskland er dog så kompliceret, at folkene fra Happy Entz mente det ville være bedre at udgive en mere tilgængelig og enkel udgave af Midgård her i Danmark. Den idé syntes det tyske forlag så meget om at de sendte en begynderudgave til oversættelse, endda før denne udgave var udgivet i Tyskland.

På det tidspunkt havde de fleste af Happy Entz folkene bosat sig rundt omkring i Danmark, og det var så op til dem at oversætte dette produkt, som indtil nu har været relativt ukendt herhjemme.

Næsten 6 måneder gik med slid og slæb. Da forlaget hovedsageligt bliver drevet af frivillig arbejdskraft, var det en stor satsning man var gået igang med.

MIDGÅRD

I fantasiens rige



SAGA talte med Anja Putzer og Michael Galle fra Happy Entz.

De husker processen som en lang og intens periode med arbejde, arbejde og atter arbejde. Det at oversætte var ikke bare at lave en direkte oversættelse. Ofte måtte man finde nye, eller rettere gamle, ord frem for at få den rigtige betydning. Noget der ikke altid var lige let.

Men det var ikke noget som afskrækkede Happy Entz fra at fortsætte. For Anja og Michael og alle de andre var rollespillet vigtigere. Uden at være kritiske overfor andre dansksprogede rollespil, så mente de at Midgård indeholdte noget som indtil nu har manglet herhjemme. Hele Happy Entz var faktisk så engagerede at der blev investeret en temmelig stor sum penge, men holdningen var

klar; Hvis blot Midgård økonomisk kunne hvile i sig selv, så var det forsøget værd.

Man må sige at anstrengelserne og det meget arbejde skinner igennem.

Midgård

Selve systemet består kun af en enkel bog. Flot præsentation og forside, på linje med mange professionelle produkter.

Midgård er som system meget enkelt. Dette skal dog ikke forveksles med forenklet. Midgård har nemlig fundet en fin balance imellem det letfattelige og det komplicerede. Systemet er derfor velegnet til nye eller mindre erfarne rollespillere, som ønsker nemt og hurtigt at kunne sætte sig ind i et spil. Dette bør dog ikke afskrække mere hærdede spillere.

SAGA

Der er nemlig rigelig med dybde til at gøre Midgård interessant.

Som de fleste andre systemer begynder Midgård med en introduktion til rollespil og en gennemgang af de karakter- eller spilpersontyper som findes. Meget konventionelt er der en krigere, en lykkerider (tyv eller barde), en præst og en magiker.

Disse karakterer er så bygget op over et almindeligt evne-system, hvor styrke, behændighed, konstitution og intelligens er velkendte egenskaber, og med tilføjelsen af magisk evne, altså hvor dygtig man er til at benytte magi. Disse basisegenskaber genereres med procentslag. Derved bliver variationen enorm høj, fra 1 til 100. For at hjælpe eventyrerne får disse dog to slag for hver egenskab og kan så vælge det højeste slag.

I stedet for livs- eller kropspoint har Midgård en meget interessant løsning. Karakteren besidder nemlig både udholdenhed og helbredspoint. Udholdenhed er det man normalt mister hvis man kæmper godt, og helbredet er altså den rent fysiske tilstand man befinder sig i. Mistet udholdenhed er hurtigt genvundet imens sår og skade på helbredet tager længere tid.

Dette hænger sammen med kampsystemet. I hver kamprunde skal den forsvarende part nemlig klare et afværgeslag. Hvis han gør det betyder det altså at han har brugt en masse energi på ikke at blive ramt. Derfor trækkes det meste af skaden fra karakterens udholdenhedspoint. Men hvis han så ikke klarer slaget så gør det ondt. Dette kan yderligere forværres af alvorlige sår (kritisk slag). Rustninger er gode som beskyttelse, men som der står i Midgård beskytter de ikke imod alt. Man må sige at kampsystemet er barskt og rimeligt realistisk, og med tilpas få terningslag til at det ikke bliver mere indviklet end nødvendigt.

Kampsystemet benytter sig af tyvesidede og sekssidede terninger.

Færdighedssystemet i Midgård er meget lig det man kender fra andre systemer, godt forklaret, men ikke særligt omfattende. Men der er jo intet i vejen for at fantasirige spillere og spillere udvider dette.

Til gengæld er magien og specielt de magiske formularer helt Midgårds eget system.

For det første så koster det udholdenhed at kaste formularer. Det er altså ikke altid så ligetil at fyre noget af i hovedet på ens forfølgere. Alt efter styrke så koster formularerne forskellige mængder af udholdenhed. Formularerne er ikke ukendte for erfarne spillere, men samtidig så er de meget selvstændige og nogle enkelte helt nye. En speciel detalje er at præster og magikere kaster samme formularer, så man kan aldrig vide sig sikker på hvad man er oppe imod.

Næste del af Midgård er gennemgangen af de væsner, gode som onde, der findes i Midgårds verden. Den er lidt hurtig og for nogle væsners vedkommende næsten for hurtig. Ihvertfald stiller den krav til spillemesterens fantasi. De 25 væsner der beskrives giver heller ikke et så dybt billede af verdens mangfoldighed.

Det gør det afsnit om Midgård selv til gengæld. Selvom det er et lidt kort afsnit i sig selv, så beskriver det alligevel nok til at der er rigeligt at arbejde på for en kreativ spillemester. Med det er det nu muligt at skabe en Midgård kampagne.

Men for at hjælpe folk igang indeholder Midgård også to forbundne introduktions scenarier. Det første virker umiddelbart enormt enkelt, noget om en whiskytransport. Men ære være skæbnegudinden og hendes små indfald. Dette eventyr leder videre til den næste historie, med kampen imod en ond dæmon som hovedattraktion. Krydret med ekstra regler og monstre, gør specielt disse introduktionsscenerier at Midgård bliver et fuldendt rollespilsprodukt,

specielt for begyndere, men til en hvis grad også for de mere garvede.

Fremtiden

Hvordan ser fremtiden så ud. Som med alle andre rollespilsprodukter mener Anja og Michael at det er nødvendigt at ud- og underbygge Midgård. Men om dette er muligt, afhænger alt af hvormeget det sælger, da folkene bag Midgård ikke tjener på projektet. Allerede til april kommer der eventyr, og der følges op igen i maj. Hvis alt går vel kommer der så en regeludvidelse efter sommerferien.

Det første eventyr, "Gravhøjen ved Caetharlach", tager sin begyndelse efter de to introduktionseventyr. Her skal heltene finde et gammelt sværd inde i en mystisk gravhøj.

Det andet eventyr hedder "Under Tågeffjeldet", og udspiller sig dybt nede i hulesystemer fra gammel tid. Jagten på ringen Orifahels leder eventyrene længere ned i det sagnomspundne dyb.

Alle produkter er hidtil skrevet på og oversat fra tysk. I Tyskland findes der et væld af regeludvidelser, supplementer og eventyr. Men hvor vidt det også bliver oversat afhænger altså om Midgård sælger, slutter Anja og Michael.

Her i SAGA trykker vi eventyret "Llandroths Forbandelse", skrevet af Michael til den store scenariekonkurrence, men med Midgård er det som i konkurrencen, det er jer som bestemmer og vurderer om produktet skal blive mere og andet end et idealistisk rollespilseventyr.

De i artiklen omtalte scenarier er udkommet.

Fra SAGA byder vi Midgård velkommen og ønsker Happy Entz held og lykke.

SAGA

Rollespil køber man hos Bog & Ide

Forhandlere over hele landet

Bo Bojesens Boghandel, Abenrå, 74 62 33 52
B.O.Bøger, Esbjerg, 75 12 11 77
B.O.Bøger, Lyngby, 45 87 04 45
B.O.Bøger, Odense, 66 11 40 33
B.O.Bøger, Rødovre, 31 41 04 85
Farum Bog & Kontorcenter, 42 95 12 25
Fjords Kontor & Ide, Ringe, 62 62 11 25
Flensborg A/S, Roskilde, 42 35 00 08
Haarsløvs Boghandel, Hobro,
Jungs Boghandel, Skive, 97 52 32 33
J.N.Jefsens Boghandel, Tønder, 74 72 23 41
Lars Jacobsen & Søns Boghandel, Randers,
N.P.Holms Boghandel, Ringkøbing, 97 32 16 66
Papyrus, Vejle, 75 82 04 85
Roses Boghandel & Kontorfors., Frederikssund
Rostrups Bogmarked, Herning, 97 12 61 00
Samsons Boghandel, Ålborg, 98 12 05 93
Schous Boghandel, Viborg, 86 62 42 66
Schwartz Bøger i Helsingø, 48 79 40 01
Tåstrup, Bøger & Papir, 42 99 03 87
Vilhelm Hansens Boghandel, Grenå, 86 32 19 33
William Dams Boghandel, Rønne, 53 95 01 67
Wulffs Boghandel, Holbæk, 53 43 00 45



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



Llandroths forbandelse

af Michael Galle

Illustrationer af T. Theis Nielsen, H. Wolf, J. Ochmann.

Llandroth er en lille fiskerby ved kysten af **Træernes Bugt** i det vestlige **Erainn**. I byens 12 hytter bor der 37 mennesker, der lever af fiskeri og fårehold. Fiskerlejet ligger ret afsides. Den nord-sydgående handelsvej ligger 2 dagsrejser mod vest, og den nærmeste landsby ligger 3 dagsrejser mod nord. Egnens baron har sin borg en uges rejse mod nord, og landsbyen er således forholdsvis selvstændig og styres af en foged.

Forhistorie

For næsten 2 generationer siden levede Llandroths beboere bl.a. af strandhugst. I stormfulde nætter lokkede de skibe mod kysten og plyndrede vragene. De skatte, de på denne måde fik samlet, blev gemt i kalkstenshuler nærved. Plyndringerne stoppede, fordi beboerne var bange for at blive opdaget, da nogle sømænd fra et skib, som de havde lokket op mod kysten, nåede at flygte. Sømændene fik igangsat en undersøgelse, men da skattene var godt gemt, kunne intet bevises. Tyvekosterne blev i hulerne, da ingen turde bruge af skatten for ikke at blive opdaget.

Således gik der mange år, og mange af dem, der kendte til fortiden, døde i tidens løb eller rejste bort. Idag ken-

der kun de ældre historien, men ingen husker længere, hvor skatten er gemt. Sinn Cent, en ung eventyrer, der voksede op i landsbyen, hørte den gamle historie en aften, da den gamle sømand Tinhir talte over sig, fordi han havde fået for meget at drikke. Sinn prøvede at lokke noget mere ud af den gamle sømand, men denne vidste åbenbart ikke mere. Sinn Cent undersøgte derpå hulerne, men kunne ikke finde nogen af de skatte, der efter sigende skulle ligge her. Nogle år senere drog han ud på eventyr og er nu en del af den bande, som har samlet sig omkring den onde magiker Joram. Engang i sidste år fortalte han dem om denne gamle historie, og Joram besluttede, at sagen skulle undersøges nærmere.

Kort før vinteren begyndte tog de til Llandroth og ledte efter skatten i adskillige dage uden at finde spor af den. Så prøvede de at skræmme landsbyens beboere til at røbe skattens skjulested. De forklædte sig som dæmoner og angreb landsbyen, hvorved Diarmund, en ældre fisker, blev slået ihjel, da han prøvede at forsvare sig. Joram truede med at ville dræbe alle børnene i Llandroth i løbet af den kommende nat, hvis beboerne ikke ville røbe skattens skjulested.

Beboerne vidste ikke deres levende råd og frygtede det værste for den

1. indlæg i SAGA's



Scenarie
konkurrence

kommende nat. Kun den gamle Tinhir vidste, hvad denne magiker og hans "dæmoner" ledte efter. For at redde fiskerne fra disse "dæmoner" tog han samme nat ud til kalkstenshulerne, hvor han fandt Joram. Tinhir overbeviste Joram om, at ingen vidste, hvor i hulerne denne skat var gemt. Joram, der benyttede sig af den magiske formular **magt over mennesker** (D&D: Charmere person), fandt hurtigt ud af, at den gamle talte sandt og lod ham vende tilbage til landsbyen.

Joram ændrede derfor sine planer. Han og hans fæller skræmte Llandroths beboere igen næste nat og krævede en tribut i form af mad- og drikkevarer, som skulle anbringes i nærheden af hulerne hver anden dag. Således kunne de gennemsnøge hulerne og samtidig være forsynet vinteren over.

2 uger gik på denne måde, indtil en gruppe på 4 eventyrere kom til landsbyen. Beboerne blev hurtigt enige om, at eventyrerne kunne hjælpe dem. De forklarede situationen for eventyrerne, hvorefter disse tog til hulerne for at undersøge sagen. Ingen af dem vendte tilbage, det gjorde derimod magikeren og hans "dæmoner". De tog 2 af landsbyens børn med sig som gidsler og truede med at dræbe dem, så snart nogen ville prøve at trænge ind i hulerne. Derud-

SAGA

over fordoblede de deres tributfor-
dring.

Sådan gik vinteren. Beboerne havde knapt nok mad til sig selv. Forældrene til de bortførte børn er i mellemtiden ved at gå fra forstanden af sorg og frygt. Hele landsbyen er bange for at foretage sig noget som helst og holder ulykken skjult for fremmede, fordi de er bange for, at indblanding udefra kun vil gøre tingene værre.

Det er denne situation, eventyrerne forefinder, da de kommer til Llandroth tidligt på foråret.

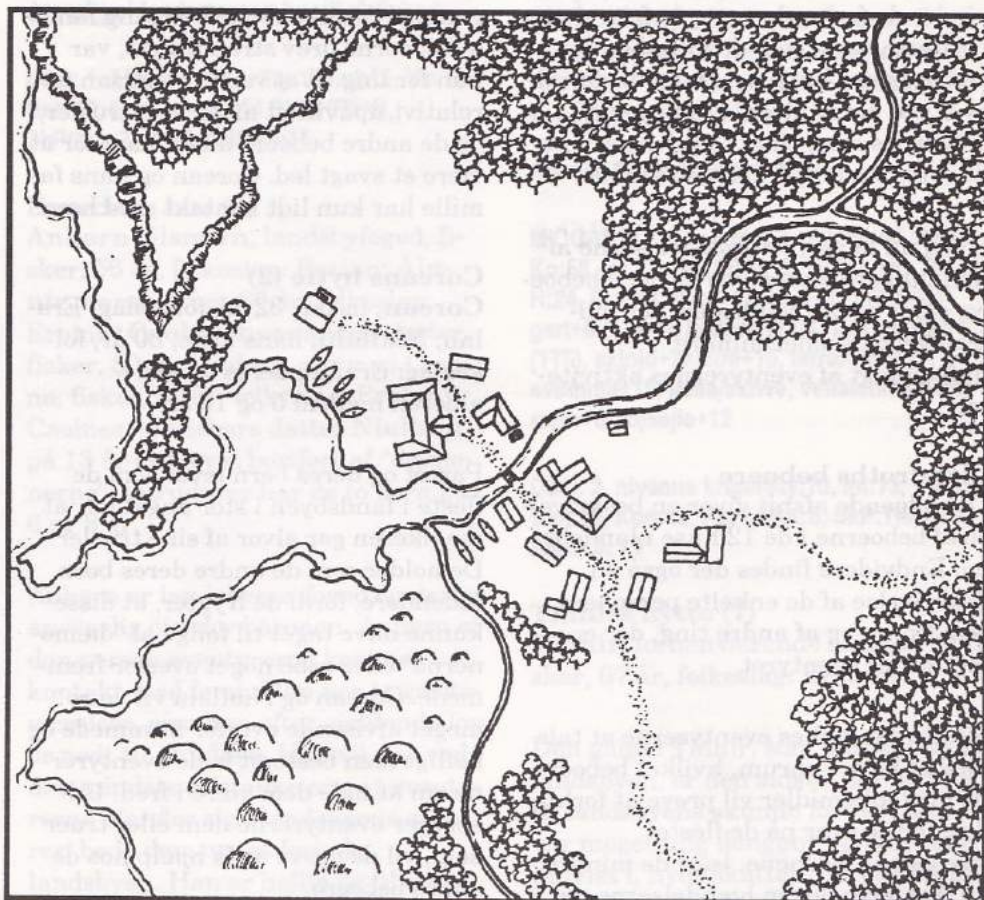
Eventyrets indledning

Eventyret starter i det sydlige Alba. Eventyrerne har overvintret i den store by **Corrinis** ved **Tuariscs** munding i **Trærnes Bugt**. De er altså i pengenød og må derfor gå på eventyr igen. Følgende tekst kan spillederen læse højt for spillerne:

Det er midt i den 5. eller enhjørningens måne. I det sydlige Alba er den sidste sne smeltet i løbet af de sidste par uger. Rejse- og handelsaktiviteter er begyndt igen. Veje og søveje er atter farbare, og det første skib sydfra ankom til havnen i går.

*Efter en lang vinter har I nu lejlighed til at realisere alle jeres planer om rejser og eventyr, og jeres gruppe slutter sig til en handelskaravane mod Era-
inn i syd. I 2 uger rejser I og de 5 små vogne i karavanen langs mudrede handelsveje, uden at der sker noget særligt. I møder dog nogle vilde, men fredelige klankrigere.*

Derfor beslutter I at prøve lykken på egen hånd og forlader karavanen i østlig retning mod kysten. Efter at have overnattet i et lille herberg, når I ud til kysten ved Trærnes Bugt efter en hel dags vandring. Idet I kommer ud af skoven, ser I, at vejen fører ned til en lille landsby ved kysten. Landsbyen ligger ved munden af en bæk.



Ved stranden ligger nogle både, men der er ingen personer at se. Da I nærmer jer landsbyen, bliver det mærkbart koldere, da skoven ikke længere beskytter jer mod vinden fra havet.

Eventyret starter her. Alle de efterfølgende informationer, skulle give spillederen nok baggrundsviden til at reagere på eventyrernes handlinger. Der er mange muligheder for, hvordan eventyret forløber, men i bedste fald skulle det videre forløb være omtrent sådan:

Eventyrerne vil blive modtaget meget afvisende, nærmest som om beboerne er bange for noget, men de kan få et værelse hos fogeden, hvis de er ihærdige nok. Den afvisende holdning og knapheden på mad, samt nogle andre mærkelige hændelser

burde vække spillernes opmærksomhed, så de bliver nysgerrige efter at få at vide, hvad der er galt i Llandroth.

De begynder altså at snuse rundt, hvilket beboerne helst ikke skulle finde ud af. Eventyrerne har kun en vis tid til rådighed, fordi beboerne bliver mere og mere nervøse for hver dag der går. Men hvad der end sker, er deres angst for "dæmonerne" og deres bekymring for de bortførte børn så stor, at eventyrerne end ikke kan true dem til at tale.

På en eller anden måde vil de forhåbentlig finde ud af, hvad der er galt, eller i hvert fald at truslen mod landsbyen kommer fra hulerne. Eventyrerne trænger ind i hulerne, møder Joram og hans "dæmoner", som, hvis

alt går vel, er uforberedte. Her overvinder de forbryderne og befrier de to bortførte børn, som de forhåbentlig ved også er i hulerne. Hvad de derudover ved om skatten, afhænger af spillernes evne til at få informationer de rette steder på den rette måde.

Hvad nu følger, er beskrivelserne af handlingens skueplads og dens beboere, samt de begivenheder, der indtræffer mere eller mindre uafhængigt af eventyrernes aktiviteter.

Llandroths beboere

Det følgende afsnit giver en beskrivelse af beboerne i de 12 huse i landsbyen. Endvidere findes der også en beskrivelse af de enkelte personers reaktioner og af andre ting, der er vigtige for eventyret.

Skulle det lykkes eventyrerne at tale med et barn i enrum, hvilket beboerne med alle midler vil prøve at forhindre, får de svar på de fleste spørgsmål. Børnene, især de mindre, vil dog fortælle om hændelserne på en lidt kryptisk måde, idet de beskriver hvad de har set og følt. De fleste beboere er sjældent alene, fordi de prøver at beskytte hinanden.

Alle hytter er indrettet nogenlunde på samme måde. De er inddelt i 2 eller 3 rum. Der er en kogeplads, alkover osv. De eneste undtagelser er røgeriet og fogedens hus, som er af sten. Sidstnævnte har en del værelser og endda to gæsteværelser. Husets største rum, hovedrummet, tjener som mødested og krostue for indfødte og fremmede.

Ruadhs hytte (1)

Ruadh, fisker, 53 år, folkeslag: Erainn.

Han er far til Corean og Siçn. Hans kone døde for nogle år siden, så han

lever alene og er blevet noget af en gammel drukkenbolt. Dengang landsbybeboerne drev strandhugst, var han for ung til at være med. Han er relativt upåvirket af Jorams trusler, og de andre beboere anser ham for at være et svagt led. Corean og hans familie har kun lidt kontakt med ham.

Coreans hytte (2)

Corean, fisker, 32 år, folkeslag: Erainn; **Niallaiu**, hans kone, 30 år, folkeslag: Erainn; deres 4 børn i alderen mellem 5 og 13 år.

Parret og deres børn lever som de fleste i landsbyen i stor angst for, at magikeren gør alvor af sine trusler. De holder som de andre deres børn indendøre, fordi de frygter, at disse kunne blive taget til fange af "dæmonerne" eller røbe noget overfor fremmede. Corean og Niallaiu vil være meget afvisende overfor fremmede og høfligt men bestemt bede eventyrerne om at lade dem være i fred. Udspørger eventyrerne dem eller truer dem, vil de prøve at få hjælp hos de andre beboere.

Dreollins hytte (3)

Padraigh, fisker, 40 år, folkeslag: Erainn; **Dreollin**, hans kone, fisker, 42 år; to børn på 5 og 2 år.

De to har kun boet sammen i de sidste 5 år. Dreollin, som har været gift med Ruiridin, er den helt dominerende part. Hun er meget energisk, og selvom hun officielt er enig med landsbybeboernes plan om at tie, kunne hun godt komme til at røbe noget. Hun synes, at den nuværende tilstand er uholdbar, og vil måske prøve at tale med eventyrerne alene, for at fortælle sandheden. Problemet er, at både Padraigh og Anhern mistænker hende for netop dette. De vil derfor prøve at holde øje med hende for ikke at give hende lejlighed til at tale med eventyrerne. Ligesom de andre i landsbyen holder de deres børn indendøre, og når de skal ud om morgenen, bringer de dem til Ciallin i hytte 8.

Hyrdens hytte (4)

Scannar, fårehyrde, 26 år, folkeslag: Erainn; **Maidach**, hans kone, 22 år; deres barn, en dreng på 5 år, er et af de to børn, der er blevet bortført af "dæmonerne".



Scannar og Maidach er siden bortførelsen for næsten 4 måneder siden blevet mere og mere apatiske. De deltagere næsten ikke i landsbyens liv mere. Scannar varetager sin pligt som hyrde, fordi han således kan være alene det meste af tiden. Kommer eventyrerne til ham, vil han prøve at virke ligeglad, men presser eventyrerne ham bare lidt, vil han bryde sammen i gråd. Han vil dog under ingen omstændigheder røbe noget, da han frygter for sit barns liv.

Maidach, som sidder hjemme, vil slet ikke lukke nogen anden end Scannar, Alliniu og Ainnir ind. Hendes tilstand er ved at være kritisk, og mange i landsbyen mener, at hun er ved at blive sindssyg. Alliniu, som er landsbyens præstinde, prøver at hjælpe hende så godt som hun nu formår.

Smedens hytte (5)

Ruirdin, grovsmed, 43 år, folkeslag: Erainn.

Ruirdin var gift med Dreollin, men deres ægteskab forblev barnløst, hvilket åbenbart skyldes Ruirdin, eftersom Dreollin nu har børn med Padraigh. Ruirdin har førhen været meget hidsig, men er siden blevet roligere. Han hører dog stadig sammen med Anhern til de to mest ansete personer i landsbyen. Det er især Ruirdin, der vil sørge for, at eventyrerne ikke snuser rundt. Han er kun sjældent af træffe i smedjen, men er derimod ofte i Anherns stue i selskab med ham og et stort krus øl. Ruirdin har en ringbrynje og et skjold liggende derhjemme.

Ruirdin MacGorn, smeden

MIDGÅRD: Kriger 1. grad St:88, Be:45, Ko:93, In:60, Me:28 Hb:19, Uh:10, UR/RB, Be:45, H:24, Fsv:+11, Res:+10 sværd+7(1T6+3), daggert+5(1T6+1), tohåndsværd+5(2T6+2), armbrøst+5(1T6), skjold+1svømme+15, ro/sejle+15, styre vogn+15, klatre+15

Våben som er trykt med fed skrift er dem, den pågældende person har til rådighed.

D&D: 1. niveau kriger Sty:15, Int:12, Vis:8, Beh:10, Kon:16, Kar:14 RK:9 (Rk:4), SkP:1t8+2, Ip:10, ARRK0:17

Fogedens hus (6)

Anhern Gismirn, landsbyfoged, fisker, 56 år, folkeslag: Erainn; **Ainnir**, hans datter, 37 år, folkeslag: Erainn; **Caoine**, hans anden datter, fisker, 30 år; **Diebar**, gift med Caoine, fisker, 30 år, folkeslag: Erainn; **Caoines** og **Diebars** datter **Niallaiu** på 13 år er blevet bortført af "dæmonerne". Derudover har de to børn på 6 og 3 år.

Anhern er landsbyens foged og derfor ansvarlig overfor baronen. Anhern er den person eventyrerne kommer i kontakt med først. Han har to gæsteværelser, som han efter gældende lov er nødt til at udleje. Han vil dog ved den mindste mistanke om, at eventyrerne blander sig i landsbyens affærer, bede dem om at forlade landsbyen. Han er høflig og tilbyder sin hjælp, hvis eventyrerne vil købe noget i landsbyen. Ainnir, hans datter, er forblevet ugift. Det er ikke ualmindeligt, da mænd og kvinder er ligestillede efter erainnskik. Hun fører husholdningen for sin far og bevarer de sjældne gæster i landsbyen. Hun er en rolig og intelligent person, som ikke vil røbe noget, tværtimod vil hun hurtigt blive opmærksom, hvis eventyrerne foretager sig mistænkelige ting.

Caoine og Diebar, som stammer fra en landsby, som ligger længere mod syd, har altid været meget muntre og udadvendte. Efter at "dæmonerne" har taget deres barn, har de været ophavsmænd til landsbyens sammenhold. De to er de ivrigste til at fange så meget som muligt hver dag for at kunne betale tributfordringen. De gør alt for at holde modet oppe hos hunden og vil være yderst aggressi-

ve, hvis de skulle blive opmærksomme på, at eventyrerne snuser omkring. Deres håb er, at Joram vil drage videre til foråret og frigive deres barn. Når de er ude at fiske, passer Ainnir deres børn.

Anhern Gismirn, byens foged

MIDGÅRD: Lykkeridder 2. grad St:48, Be:82, Ko:58, In: 73, Me:70Hb:12, Uh:11, UR, Be:82, H:24, Fsv:13, Res:+12sabel+8 (1T6), daggert+6 (1T6-1), kølle+6 (1T6-1), armbrøst+6 (1T6), skjold+2klatre+15, terrænløb+15, svømme+15, læse/skrive, veltalenhed/fortællelse+6, ro/sejle+12

D&D: 2. niveau kriger Sty:10, Int:13, Vis:13, Beh:14, Kon:12, Kar:15RK:8, SkP:1t6, Ip:9, ARRK0: 19

Tinhirs hytte (7)

Tinhir, forhenværende sømand og fisker, 67 år, folkeslag: Erainn.

Den gamle Tinhir, som han kaldes i landsbyen, er den sidste, der kender til landsbyens skumle fortid. Han var meget ung dengang og blev ikke indviet i, hvor skatten var gemt. Han har tidligere selv prøvet på at finde skatten i hulerne, men uden held.

I dag er han for gammel til alt dette og deltager ikke meget i landsbyens liv. Han bliver forsynet med madvarer af sine døtre Ciallin og Mhairi og deres mænd (hytte 8). Man møder ham enten foran hans lidt faldefærdige hytte eller i hans krog i mødestuen i fogedens hus.

Han er den eneste i landsbyen, der ved, hvad Joram leder efter, men vil ikke røbe det for de andre beboere. Eftersom han ikke har kunnet overtale Joram til at drage videre, er han begyndt at drikke mere end tidligere.

Prøver eventyrerne at tale med ham, vil han spille en lidt senil, gammel mand, som kan fortælle spændende historier om sin tid som sømand. Kun hvis han får for meget at drikke,

kan det ske, at han kommer til at røbe, at han ved, hvad Joram leder efter. Skulle dette komme andre end eventyrerne for øre, vil den, der hører det, bringe den "gamle drukkenbolt" i seng og derudover give Anhern besked. Anhern og Ruirdin vil så spørge den gamle om, hvad det er han skjuler.

Alt i alt vil dette dog ikke ændre noget i landsbybeboernes adfærd overfor eventyrerne.

Tinhir, gammel sømand

MIDGÅRD: Lykkeridder 1. gradSt:23, Be:45, Ko:16, In:58, Me:39Hb:8, Uh:3, UR, Be:45, H:24, Fsv:+11, Res:+10sabel+7(1T6-1), daggert+5(1T6-2), kaste daggert+5(1T6-1), sværd+5(1T6), skjold+1Klatre+15, terræn-løb+15, svømme+15, ro/sejle+15, skjule sig+5

D&D: 2. niveaus tyvSty:7, Int:12, Vis:11, Beh:10, Kon:5, Kar:9RK:9, SkP:1t4, Ip:2, ARRK0: 20

Deornachs og Bruions hytte (8)

Deornach, fisker, 28 år, folkeslag: Erainn; **Ciallin**, hans kone, 21 år, folkeslag: Erainn; to små drenge på 2 år.

Bruion, fisker, 26 år, folkeslag: Erainn; **Mhairi**, fisker, 30 år; en pige på 6 år og en dreng på 4 år.

I denne hytte bor der to ægtepar med deres børn i et velfungerende bofællesskab. Ligesom i hytte 2 holder de deres børn indendøre hvor Ciallin passer på dem, da hun er den eneste, der ikke er med ude at fiske. Derudover får hun hver morgen også Padraighs og Dreollins barn, som de henter, så snart de er hjemme igen.

De vil være imødekommende og gæstfri overfor eventyrerne, men kun indtil disse kommer med nærgående spørgsmål. Især Deornach vil være venlig overfor dem, og vise sig meget interesseret i de ting eventyrerne

har oplevet. Hvis eventyrerne ikke overraser ham med spørgsmål, men lader tingene udvikle sig, kan han blive en god ven. Han er dog stadig landsbybeboer på godt og ondt og bliver sur, hvis eventyrerne stiller for mange spørgsmål.

Tom hytte (9)

Denne hytte tilhørte tidligere fiskeren **Diarmund**. Han blev slået ihjel da han prøvede at forsvare landsbyen mod "dæmonerne". Han var en forhenværende sømand og levede alene i den lille hytte, siden han kom hertil for 4 år siden. Han havde kun få venner og arbejdede på forskellige fiskerbåde og holdt sig ellers for sig selv. Siden hans død har hans hytte stået tom.

Eventyrerne vil ikke finde noget af interesse derinde.

Præstindens hytte (10)

Alinniu, præstinde, 33 år, folkeslag: Erainn.

Alinniu er landsbyens præstinde. Hun er ansvarlig for helligdage, begravelser osv. Derudover tager hun sig også af beboernes helbred.

Alinniu er ikke født i Llandroth, men blev sendt herhen, da den gamle præstinde døde for næsten 3 år siden. I modsætning til andre steder i landet, er hun alene om sit hverv, hvilket skyldes landsbyens størrelse og afsides beliggenhed.

Ligesom de andre i landsbyen er hun lammet af frygt for Joram og hans trusler. Hun prøver dog at hjælpe og trøste de andre beboere. Hun er især bekymret for Niallaiu, som er ved at bryde sammen under anspændelsen. Skulle hun opdage, at eventyrerne presser Niallaiu eller andre, vil hun drage dem til ansvar og forlange, at de forlader stedet, hvilket hendes stilling giver hende ret til at kræve.

Da hun er præstinde er hendes ord i nogle situationer lov. Hun har ikke været i en sådan situation endnu, da hun altid har kunnet acceptere Anherns afgørelser. Også i den nuværende situation overlader hun det til Anhern at træffe afgørelserne. Hun holder sig lidt for sig selv på landsbyerne, da mange af beboerne synes, at hun er for ung til sit hverv og derfor ikke spørger hende til råds.

Alliniu, slange-præstinde

MIDGÅRD: Præstinde 1. gradSt:41; Be:72, Ko:59, In:84, Me:81Hb:13, Uh:7, UR, Be:72, H:24, Fsv:+11, Res:+14 - ingen våben-læse/skrive, magikundskab+5, veltalenhed/forførelse+6, førstehjælp, plante-/dyrekundskab+5udøve magi:+12bortmaning af mørke, håndspåæggesse, helligt raseri, læge sår

D&D: 2. niveaus klerikerSty:10, Int:15, Vis:15, Beh:14, Kon:12, Kar:14RK:8, SkP: - , Ip: 8Heale små sår

Namrhaid's hytte (11)

Namrhaid, fisker, 36 år, folkeslag: Erainn; **Bruidir**, fisker, 32 år; deres søn **Rudraigh**, fisker, 16 år og hans søster som er 5 år.

Namrhaid og hans kone nyder stor respekt hos de andre landsbybeboere. Sammen med deres søn er de de bedste fiskere i landsbyen og gør alt for at opfylde Jorams krav. Overfor eventyrerne forholder de sig meget afvisende og resolute. Opdager de, at eventyrerne stiller spørgsmål nogen steder i landsbyen, vil de gribe ind og bagefter melde det til Anhern eller Ruirdin. Deres lille pige er hos Ciallin eller Ainnir om dagen.

Røgeriet (12)

I denne hytte bliver overskudsfangsten røget for at gøre den holdbar. Nu bruges røgeriet også som lager for de varer landsbyfolkene skal aflevere til Joram. Skulle eventyrerne gennemrode røgeriet, vil de opdage nogle tønder og sække med madvarer, som for



en stor dels vedkommende ikke hører hjemme i et røgeri. Disse varer er meget bedre end dem eventyrerne og de andre folk får.

Dagligdagen i Llandroth

Fiskeriaktiviteterne begynder tidligt om morgenen, og de personer, der i beskrivelsen er nævnt som fiskere, er med få undtagelser ude på havet indtil om eftermiddagen. Nogle kommer lidt tidligere hjem efter at have opsoget de kystnære ruser. Hjemme igen går dagen med at reparere net og russer og røge overskud af fisk (det messte til Joram). Om aftenen er de fleste hjemme eller i stuen hos Anhern. De, som ikke er ude at fiske, tager sig af husholdningen, passer børn osv. Dette ændrer sig først, når beboerne får mistanke om, at eventyrerne er lidt for nysgerrige. I så fald bliver Ruir-din sat til at holde øje med dem.

Ting, der adskiller Llandroth fra en typisk landsby

- Alle landsbyens børn holdes indendøre: Deres forældre frygter overgreb fra "dæmonerne".

- Fårehjorden er meget lille i forhold til landsbyens størrelse, selv om vinteren hverken har været særlig hård eller lang: Dette opdages af eventyrere, der har lært færdigheden **plante/dyrekundskab**.

Begivenheder

Dette er en liste over de begivenheder, der finder sted, mens eventyrerne er i landsbyen. Da det ikke er til at vide, hvor længe eventyrerne opholder sig i landsbyen, dækker listen 3 dage. Indtil da skulle eventyrerne være nogenlunde klar over, hvorfra truslen mod landsbyen kommer, og hvad der foregår.

1. Dag: Beboerne er ikke glade for at se eventyrerne. Om natten, en time efter at eventyrerne er gået op på deres værelse, mødes størstedelen af landsbybeboerne i fogedens stue. De rådfører sig om, hvad de skal gøre, når de møder eventyrerne, og hvor-

dan de skal forhindre, at de får noget at vide om, hvad der er sket. Hvis eventyrerne sniger sig hen og lytter til mødet, vil de høre, at der tales om dem og om noget der omtales som "hjem søgelsen". Eventyrerne finder ikke ud af, hvad der egentlig er sket, men kan kun høre så meget, at deres nysgerrighed bliver vakt. Chancen for, at eventyrerne bemærker aktiviteten i huset, afgøres med et PK:Årvågenhed for dem der er vågne. Hvis alle sover er der 20% chance for, at nogen vågner pga. larmen. (D&D: At spidse ører.)

2. Dag: Tidligt om morgenen begynder det at regne. Regnen ser ud til at ville vare hele dagen. Hen mod eftermiddagen kommer en købmand ridende til landsbyen. Han kommer, mens fiskerne er ude på havet. Hans navn er Ethain, og han er her for at indgå en handel om nogle tønder fisk med Anhern. Manden undrer sig over, at handlen ikke bliver til noget, selv om det altid har været en god forretning for begge parter. Forklaringerne fra landsbyens side synes han er noget tynde, da de omkringliggende landsbyer alle har fisk nok.

3. Dag: Købmanden rider bort igen tidligt om morgenen. Dette kommenteres af Tinhir med nogle bemærkninger om, hvornår mon eventyrerne har tænkt sig at forlade dette kedelige sted. Om aftenen vil Anhern og Ruir-din prøve at overtale eventyrerne til at forlade landsbyen. Har de mistanke om, eller konkrete beviser for, at eventyrerne snuser rundt, vil de direkte bede dem om at forlade landsbyen næste morgen.

Yderligere oplysninger:

Disse kan spilmesteren bruge, når spillerne har brug for yderligere oplysninger, eller når der er lejlighed til det.

- En aften eller nat rider Khor ud for at hente brænde. Han har for en sik-

kerheds skyld taget sin dæmonmaske på, for det tilfælde at han skulle møde nogen fra landsbyen. Han møder en eller flere af eventyrerne nede ved stranden. Der er tåget og pludselig hører eventyrerne ud over bølgernes skvalpen en galopperende hest.

Khor prøver at skræmme de formentlige landsbyboere. Han opdager hurtigt, at han ikke står overfor fiskerne, og angriber de fremmede. Spilmesteren bør dog sørge for, at Khor overlever dette møde.

- Midt om natten den første eller anden nat, ses 2 landsbyboere (Ruir-din og Diebar), som sniger sig ind i rogeriet. Belæst med nogle sække fortsætter de mod stranden. Ved kalkstensklipperne nede på stranden lægger de sækkene fra sig og vender hjem igen.

- Et får bliver slagtet, men forsvinder åbenbart. (Det afleveres til Joram.)

Kalkstenshulerne

Kalkstensklipperne nord for Llandroth med deres naturlige huler og gange har i gammel tid været beboet af mennesker. Da landsbyen blev grundlagt, blev hulerne brugt som tilflugtssted i nødstilfælde. I løbet af de sidste par generationer, mens beboerne drev strandhugst, blev det rygte spredt, at hulerne var farlige, og at der boede mærkelige væsener i dem. Alt dette skete, for at nysgerrige ikke skulle snuse rundt i hulerne. Disse historier er det eneste af landsbyens fortid, der stadig er kendt af alle. Ingen undrede sig derfor over, hvor "dæmonerne" kom fra.

Indgangene til hulerne befinder sig der, hvor stranden ender og klipperne står direkte ved vandet. Indgangene er ikke mere end sprækker i de i forvejen meget udvaskede kalkvægge, der er fyldt med revner og spalter. For at finde indgangen tilfældigt kræves et PK: Årvågenhed. Ledes

der aktivt efter en indgang, findes den efter et stykke tid.

I selve hulerne er væggene meget kløftede og fyldt med gode gemmesteder, hvor faklers lys ikke når hen. Generelt er der ret fugtigt i de fleste huler. Ud over de til hulen angivne sandsynligheder, er der for hver hule eventyrerne betræder en risiko på 10% for, at en af "dæmonerne" er derinde.

Indgangen (1)

Indgangen her er stor nok til at man forsigtigt kan føre en hest igennem. Hulens højde varierer fra 2 til 3m. Bunden er dækket af strandsand. Et PK : Tyde spor afslører masser af spor, deriblandt spor af hove. Loftet er røgsværtet. Stalden

Sidegang (1a)

I denne sidegang står Khors og Leofrics heste. For enden af gangen står der to sække med foder. Med 10% chance er Leofric her om dagen for at se efter hestene. I dette tilfælde vil eventyrerne se fakkelskær forude.

Hullet (1b)

I denne del af hulen er der kun ca. 1,5m til loftet. I dens sydvæg er der et hul, 1m i diameter, hvor det går 4m ned til hule 5.

Sideindgangen (2)

Indgangen, der ligger i 4 meters højde, er kun 1m høj og 0.5m bred. Et PK : Tyde spor afslører, at der findes enkelte spor efter mennesker ved indgangen. I hulen findes der spor efter, at nogen har gravet forskellige steder. Om dagen er der 50% chance for, at Khor er her og leder efter skatten.

(2a)

Her er der gravet huller langs med væggene og en spade står i en sandbunke. Gangens højde er ca. 2m. Om dagen er der 50% chance for at Sinn Cent er her og graver efter skatten.

Hvis han er der, kan eventyrerne se lyset fra hans lygte i tide.

Drypstenshulen (3)

Denne op til 8m høje hule er fyldt med stalakmitter og stalaktitter. På dens bund findes der kun lidt sand. Også her findes der tydelige spor efter, at der er blevet rodet i sandet.

(3a)

I denne smalle, ca. 3m høje gang er der ret tørt, og der står 2 lukkede tønder med røgede fisk for enden af gangen. De er blevet efterladt af "dæmonerne".

Klippehylden (4)

Den smalle, 2-3m høje gang fører let opad og munder ud på en lille platform 7m over en underjordisk sø (se hule 6). Der er anbragt 2 kroge i væggen, hvorfra 2 reb hænger ned i søen.

(5)

Denne rummelige, ca. 6m høje hule er fyldt med drypsten. I dens nordvæg er der et 1m stort hul i ca. 4 meters højde. Et PK:Tyde spor røber, at der kun sjældent har været nogen hernede, og at det allerede er nogle dage siden der sidst har været nogen.

(5a)

Denne del af hulen er 4m høj, og om dagen falder lyset ind gennem et hul i loftet, da noget af dette er styrtet ned. Masser af sand er blevet vasket ned i denne hule, hvor der stadig står stalakmitter og stalaktitter (to slags drypsten).

Udefra ses kun et hul på ca. 50cm i diameter i klippen. Prøver man at trænge ind i hulerne her, må man mase sig ned gennem et næsten 2m dybt hul, for at lande på en 3m høj bunke af løs jord. Dette er kun muligt uden rygsæk eller lignende store genstande. For ikke at falde kræves et SK : klatre for at komme gennem hullet i klippen og et PK:Be for ikke at glide ned fra jordhøjen.

Også i denne hule er der spor efter udgravninger, og om dagen befinder Leofric sig her med 50% sandsynlighed.

Den underjordiske sø (6)

Denne store, mere end 10m høje hule består for 80% vedkommende af en underjordisk sø, der er forbundet med havet. Søens dybde varierer mellem 2 og 3m. Ved hulens nordlige væg er der i 7 meters højde en platform (se gang 4).

Ved søens sydøstlige ende er der en strandbred, hvis størrelse varierer med tidevandet. Ved søens bred ligger en lille tømmerflåde af 5 træstammer, samt en stage. På strandbredden er der masser af spor.

Helt nede ved sydenden hænger en bjælke ud over vandet. Her forretter bandemedlemmerne deres nødtørft. 3m over bjælken er der et hul i væg-

gen, som fører til hule 7. For hver 5 minutter eventyrerne opholder sig i hulen er der en chance på 20% for, at en af "dæmonerne" kommer fra gang 4 eller hule 7. (Hvem det er, bestemmes af spilmeisteren, alt efter hvem eventyrerne har mødt tidligere).

Lageret (7)

I denne lille, kun 2m høje hule, er der forskellige ting, så som spader og hakker, fakler, reb osv. Hulen har en udgang mod syd, der går 3m ned til hule 6, og en gang, fra hvilken der kan ses lys, fører videre mod vest.

Våbenkammeret (8)

I denne gang, der er rimelig tør, findes de våben, bandemedlemmer ikke har på sig, tørt tøj og rejseudrustning, samt nogle masker og kåber til "dæmonerne".

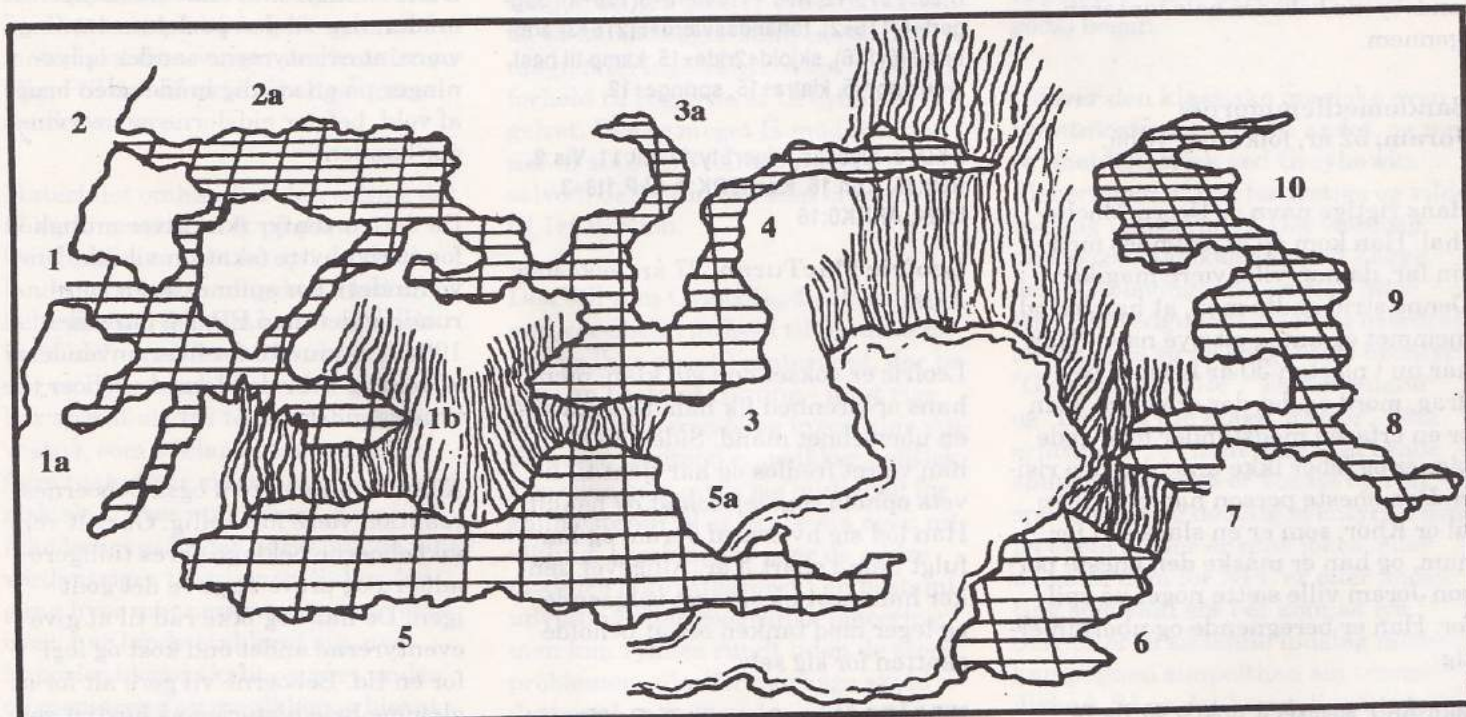
Ildstedet (9)

I midten af denne rummelige hule er der et ildsted. Langs vestvæggen ligger der brænde. På den modsatte side står der en lille kasse, som indeholder madvarer. Rundt om bålet er der 6 sovesteder. Om natten er der altid en, der holder vagt her, mens de andre sover. Om dagen bliver de to børn bragt til hule 10. Der er altid mindst en af de fire bandemedlemmer, for det meste Joram, der laver mad og bevogter de to børn.

Fangehulen (10)

I denne 4m høje hule bliver de to børn holdt fangne om dagen. De må kun forlade hulen for at sove ved bålet i hule 9 om natten eller for at gå på til "toiletet" i hule 6.

De mænd, der ikke passer på børnene opholder sig på forskellige steder i hulesystemet. Skulle de opdage indtrængende, vil de først prøve at advare de andre og undgå en



konfrontation. Ser det håbløst ud, vil Leofric og Sign prøve at stikke af, mens Khor vil holde sig til Joram. Joram vil først prøve at bekæmpe eventyrerne ved hjælp af sine magiske færdigheder og benytte sig af sit kendskab til hulerne. Bandemedlemmerne kender alle sammen gode skjulesteder i hulerne, og hvis eventyrerne ikke passer på, kan de godt risikere at passere de gemte mænd uden at opdage dem.

Hvis alt går galt for "dæmonerne", vil de tage de to børn og tvinge eventyrerne til at lade dem slippe forbi.

Landsbyboerne bliver narret til at tro, at bandemedlemmerne er dæmoner ved hjælp af forklædninger, magiske formularer og nattens mørke. Jorams tre hjælpere ifører sig dæmon-masker og kunstige kløer. Beboernes sanser bliver bedraget ved hjælp af magiske formularer som **magt over mennesker, ildfinger, magt over det livløse og angst**. Således har Joram kunnet undertrykke landsbyens beboere hele vinteren igennem.

Bandemedlemmerne:

Joram, 52 år, folkeslag: Alba.

Hans rigtige navn er Beorn MacRochal. Han kom op at skændes med sin far, da han ville være magiker. Denne strid endte med, at han forlod hjemmet og antog sit nye navn. Han har nu i næsten 30 år levet af bedrag, mord og det der er værre. Han er en erfaren modstander med gode planer og løber ikke unødvendige risici. Den eneste person han har tiltro til er Khor, som er en slags søn for ham, og han er måske den eneste person Joram ville sætte noget på spil for. Han er beregnende og ubarmhjerterig.

MIDGÅRD: Magiker 4. gradSt:46, Be:74, Ko:55, In:92, Me:98Hb:12, Uh:22, LR, Be:74, H:24, Fsv:+13, Res:+16daggert+6(1T6-1)læse/Skrive, magikundskab+9, førstehjælp,

sagnkundskab+9udøve magi+16:opdage liv, magt over ego, magt over sanserne, magt over det livløse, angst, kaste stemmer, høre det fjerne, magt over den levende natur, usynlighed, se det skjulte, magt over mennesker, ildfinger

D&D: 4. niveau magiker Sty:10, Int:16, Vis:14, Beh:10, Kon:12, Kar:15RK:9, SkP:1t4, Ip:12, ARRK0:19charmere person, bugtaling, magisk pil, illusionskraft, vedvarende lys, usynlighed

Khor, 32 år, folkeslag: Waeling.

Er søn af en waelandsk træler. Han flygtede allerede som dreng og har i mange år taget let på tilværelsen. Først da han mødte Joram, der tog sig af ham, begyndte han at tage livet alvorligt. På nuværende tidspunkt har de allerede holdt sammen i næsten 10 år. Han følger blindt Jorams ordrer og er hans stærke arm. Han ejer et magisk sværd*(+1/0) (D&D: magisk sværd+1).

MIDGÅRD: Kriger 2. gradSt:97, Be:65, Ko:93, In:52, Me:65Hb:17, Uh:20, RB, Be:65, H:20, Fsv:+12, Res:+11sværd+8(1T6+4), daggert+6(1T6+2), tohåndssværd+6(2T6+3) armbrøst+6(1T6), skjold+2ride+15, kamp til hest, tyde spor+5, klatre+15, springe+12

D&D: 3. niveau krigerSty:17, Int:11, Vis:9, Beh:13, Kon:16, Kar:12RK:3, SkP:1t8+3, Ip:24, ARRK0:16

Leofric MacTuron, 27 år, folkeslag: Alba.

Leofric er vokset op i sin klan, men hans opfarenhed fik ham til at dræbe en ubevæbnet mand. Siden da har han været fredløs og har tjent til livets ophold som lejesoldat og bandit. Han lod sig hverve af Joram og har fulgt ham i snart 3 år. Alligevel tænker han mest på sit eget velgående og leger med tanken om at beholde skatten for sig selv.

MIDGÅRD: Kriger 2. gradSt:75, Be:85, Ko:77, In:38, Me:42Hb:14, Uh:15, LR, Be:85, H:24, Fsv:+13, Res:+11sværd+8(1T6+2), daggert+6(1T6), tohåndssværd+6(2T6+1),

bue+6(1T6), skjold+2ride+15, kamp til hest, styre vogn+15, klatre+15, svømme+12

D&D: 3. niveau Sty:14, Int:9, Vis:10, Beh:15, Kon:14, Kar:12RK:2, SkP:1t8+1, Ip:17, ARRK0: 18

Sinn Cent:

Er født i Llandroth, men blev allerede tidligt grebet af lysten til eventyr. Han har oplevet nogle hårde år og har levet på kanten af loven. Han er idag en efterlyst forbryder i Alba og Corrinis. Han er snu og derfor farlig. Han sluttede sig til Joram i Corrinis.

MIDGÅRD: Lykkeridder 2. gradSt:65, Be:96, Ko:52, In:73, Me:35Hb:13, Uh:14, LR, Be:96, H:24, Fsv:+14, Res:+11slynge+8(1T6), daggert+6(1T6), kaste daggert+6(1T6-1), sværd+6(1T6+2), skjold+2ride+15, terræn-løb+15, svømme+15, snige+5, skjule sig+5, klatre+12

D&D: 3. niveau tyvSty:13, Int:14, Vis:9, Beh:17, Kon:11, Kar:14RK:5, SkP:1t8+1, Ip:9, ARRK0:18

Dette eventyr kan ende på mange måder, dog vil den perfekte slutning være, at eventyrerne samler oplysninger på en snedig måde uden brug af vold, befrier gidslerne og overvinde banden.

Da dette eventyr ikke giver mulighed for et rigt bytte (skatten vil ikke blive fundet), bør spilmeisteren være rundhåndet med EP, jeg foreslår 100EP, minus 10 for hver anvendelse af vold og hver død landsbyboer (inklusive gidslerne).

Alt efter udfaldet vil også beboernes reaktion være forskellig. Går alt vel, vil beboerne beklage deres tidligere adfærd og prøve at gøre det godt igen. De har dog ikke råd til at give eventyrerne andet end kost og logi for en tid. Beboerne vil gøre alt for at glemme hele historien så hurtigt som muligt.

GREYHAWK®

Den ældste af alle verdener af Bo Giedekier Andersen

Greyhawk er TSR's ældste kampagne verden og er i modsætning til "Forgotten Realms", "Dark Sun" og "Dragonlance" ikke sprunget ud af TSR's afdeling for produktudvikling, men derimod skrevet af Gary Gygax og en række af de folk der var med til at skabe Dungeons & Dragons, som deres egen kampagne.

Eftersom Greyhawk kampagnen havde adskillige år på bagen, fik TSR den idé at udgive den tillempet AD&D reglerne. Greyhawk skiller sig således ud fra resten af TSR's produkter ved at være en samling af eksisterende materiale fra en kampagne, der allerede på udgivelsestidspunktet havde eksisteret flere år. Dette ses på både godt og ondt i materialet der svinger mellem det sublime til det direkte tåbelige - mere om det senere.

Materialet omhandler den østlige del af kontinentet Oerik på planet Oerth, som er splittet op i en række lande styret af mennesker, med enkelte bjerge, demi-humans og nogle få "vilde" områder hvor orker, gobliner og lignende hærger. Menneskene har spredt sig fra to gamle imperier vestpå, som ødelagde hinanden for flere tusinde år siden i et enormt magisk slag, hvor magikkere, hvis lige ikke længere findes, forvandlede hele verdensriger til ørkener. Siden dengang hvor menneskene flygtede østover, har lande etableret sig, nye imperier blevet skabt og gået under, og monstre og magikkerne blevet færre.

Som det ses er Greyhawk en verden centreret omkring mennesket. De hårdeste modstandere er andre (on-de) eventyrere, magikere og røvere. Kraftige monstre, udover humanoider, findes som efter ladenskaber fra en forlængst svunden tid, nede i dybe huler og i udkanten af kontinentet.

Kulturerne er ikke som i Forgotten Realms forsøgt modelleret efter sagn fra forskellige dele af jorden, men holder sig udelukkende til et univers inspireret fra den nord/mellem europæiske sagnverden.

Teknologisk er Greyhawk en klassisk fantasy verden med en skønsm blanding af alt fra galejer over vikingeskibe til hansekogger samt masser af magi, men ingen skydevåben. Også i forhold til reglerne er Greyhawk regelret. Der er meget få modifikationer af standard AD&D regler, selvom dele af materialet er skrevet til 1st Edition.

Den stil som Gygax lagde i kampagnen var åben i forhold til fremtiden. Der er ikke noget i materialet, der peger i en bestemt retning - intet rige der er dominerende og ingen klar vinder, men derimod en usikker politisk situation som giver rig mulighed for spilmeisteren til at skabe sin egen udvikling. Ligeledes er især de ældre moduler ikke integreret i en bestemt udvikling eller geografisk placering, men kan rykkes rundt uden de store problemer, eller for den sags skyld flyttes til en helt anden verden.

Materialet er rigt på historisk, politisk, geografisk, zoologisk, botanisk og religiøs information, men indeholder få NPC'er og eventyr der er integreret i Greyhawks nyere udvikling.

Man er altså frit stillet i forhold til en stor del af materialet og kan uden problemer droppe dele som man finder uegnede til ens kampagne. Det som karakteriserer Greyhawk er stilen, den atmosfære der er ved kampagnen. Det ville således være synd og skam at putte et land baseret på Oriental Adventures ind Greyhawk, ligesom det giver problemer at placere alle de religioner som man finder i Legends & Lore (Deities & Demigods) bogen.

Udover den klassiske magiske eventyr atmosfære er der et andet, og mere uheldigt, træk ved Greyhawk: Placeringen af lidt for lystige og vilde indslag i materialet. Det være sig den skøre magiker/halvgud Zagyg, den pistolsvingende cowboy Murlynd!, hovedgudens Boccobs overdrevne abilities og de spøgefulde eventyr "Greyhawk castle", "Dungeonland" og "Beyond the magic mirror". Min erfaring er, at man ikke skal sende spilpersoner som er vokset op i en spændende og dødelig eventyrverden på eventyr, der er rene jokes, eller udsætte dem for NPC'er eller andre ting som skal ses i et komisk lys. Selv efter få sådanne indslag mister kampagnen simpelthen sin troværdighed. Så er det betydeligt bedre at lave nogle særlige spilpersoner udenfor kampagnen og så tage en "fri" af-



ten og spille et af de meget tåbelige og ofte ret morsomme eventyr.

I de kampagner jeg har været DM for, har jeg altid rensset ud i disse "skønhedspletter" og det giver ingen problemer i forhold til eventyr eller andre dele af historien.

materiale. Den indeholder god uddybende information om guderne og geografien, samt et nyt afsnit med nogle få vigtige NPC'er. Desuden er der synopsis til 6 eventyr, hvilket er første gang TSR placerer ideer til eventyr i sine hardcovers.

Resten af bogen er den sædvanlige sørgelige blanding af nye spells, nye

tiden efter Gygax afgang fra TSR blev noget stedmoderligt behandlet, selvom TSR for nyligt er begyndt at komme efter det.

De moduler som TSR udgav sammen med introduktionen af AD&D systemet blev udgivet i serier, hvor hvert modul var en fortsættelse af historien fra tidligere. Da Greyhawk på det tidspunkt var den eneste kampagne verden til AD&D blev der i det fleste moduler angivet en geografisk placering i Greyhawk, men selve modulets historie havde sjældent noget at gøre med Greyhawk, og det var op til den enkelte spilmester at ændre navnene, så det kom til at passe ind i kampagnen. Det var dog sjældent en problem da modulerne ofte var skrevet i samme ånd som Greyhawk: De drejede sig oftest om efterladte tårne, huler eller lokaliteter langt fra alfarvej, med magiske fælder, monstre og.... skatte! Selve livet i byerne mellem eventyrene eller på rejserne var overladt til den enkelte spilmester.



Materiale

Alt hvad der er nødvendigt for at starte en Greyhawk kampagne er det boxed-set som hedder "The World of Greyhawk". Her finder du kort over den østlige del af Oerik, samt to bøger om landene og geografien. I bøgerne er der også encounter tabeller, en beskrivelse af kalenderen (Greyhawk har to måner) og særlige træer og planter, samt en bred historisk gennemgang. Desuden beskrives en række af de guder, som tilbedes i de centrale dele verdenen, dog uden at give sig ud for at være en komplet liste.

Derudover er der udgivet en hardcover bog der hedder "Greyhawk adventures", med ekstra supplerende

magic items, nye monstre samt en regel tilføjelse om 0. level spillpersoner. Om denne bog behøves er en smagsag: Afsnittet om guderne giver en tiltrængt uddybning af guderne, hvor især forholdet til deres præster uddybes, ligesom afsnittene om geografien og NPC'erne er spændende læsning. Samlet syntes jeg dog at "Greyhawk adventures" er for mager, i forhold til hvad TSR burde have fået ud af de 130 sider som en hardcover indeholder.

Det bør også bemærkes at "Greyhawk Adventures" er skrevet af James Ward i stedet for Gary Gygax, der var raget grundigt uklar med den nye ledelse i TSR. Denne konflikt, og Greyhawks særlige tilblivelses historie, betød at Greyhawk i

Mange af disse moduler er siden blevet samlet og genudgivet og kan varmt anbefales! I disse genudgivelser er baggrundshistorien normalt også udvidet.

På det sidste har TSR udgivet en del nyt materiale til Greyhawk. Der er udgivet en beskrivelse af byen Greyhawk der ligger midt i Oerik, samt adskillige moduler, såsom "Greyhawk Ruins" og "Fate of Istus".

Fælles for disse moduler er at man ofte prøver at integrere spillerne i historiens gang, hvilket er en god idé. Men bagsiden af denne fremgangsmåde er, at den enkelte spilmester har langt sværere ved at forme historiens gang i sin egen kampagne. Selvom jeg glæder mig over at der kommer nyt materiale til Greyhawk, så mener jeg at det nye materiale ofte kommer til kort overfor ånden i



det oprindelige oplæg. Det er som ofte med TSR, sjældent af dårlig kvalitet, men ofte uden den originalitet som gør en begejstret.

Hvis du derfor tænker på at starte en kampagne baseret på Greyhawk verdenen, bør du opstøve meget af det gamle materiale, ligesom de moduler som er udgivet af TSR i England ofte er af høj kvalitet.



"Greyhawk Wars"

"Greyhawk Wars" skiller sig ud fra TSR's andre Greyhawk udgivelser, da det er et brædt spil for 2-6 spillere, hvor hver spiller styrer et land eller koalition efter at Greyhawk er kastet ud i en altomfattende krig, hvor Orcs, Goblins, kobolds og onde mennesker vælter ned fra landene Iuz og Horned Society.

Reglerne er meget simple og fylder ikke mere end 8 sider. Der følger også en længere beskrivelse af krigens forløb: De diplomatiske manøvrer, kampene, The Great Kingdom's entre i krigen og det hemmelige broderskabs undergravende arbejde der tilsidst afsluttede krigen.

Taktikken foregår på et meget overordnet plan, hvor hele hære rykkes rundt på felter der dækker hele kongedømmer. Det er altså ikke muligt

at kombinere dette brædt spil med en rollespils-kampagne - medmindre da, at spillerne er steget til kejser for "The Great Kingdom" og dets lige!

Hvis materialet skal bruges i en rollespils kampagne er det også en fejl, at hele historien er givet på forhånd! Det er en god fortælling, men det vil låse en spilmester for meget, og være imod ånden i Greyhawk, hvis det skulle indgå i rollespil. Det ser desværre ud som om at TSR vil lade beretningen om krigen indgå i fremtidige Greyhawk rollespils udgivelser.

Jeg mener at "Greyhawk Wars" bør ses som helt løsrevet fra en AD&D kampagne, og udelukkende bedømmes som et fantasy brætspil, der er lykkedes rimeligt godt, uden dog at være et spil man bruger uger på.

Selvom om man som rollespiller kan ærgre sig over at TSR ikke har benyttet lejligheden og udbygget Battlesystem til de mindre slag i Greyhawk som spillerne med tiden vil blive involveret i, kan man ikke lade være med at glæde sig over det meget vel-skrevne historiske hæfte, hvor især den saftige beskrivelse af forholdene i det degenererede og onde Great Kingdom springer i øjnene.

Her er et citat fra den nuværende kongefamilies historie:

"Vanvid førte dog ikke til Ivid d. II's fald: Han blev dræbt af hans egen søn der efterstræbte tronen. Ivid d. III fulgte øjeblikkeligt hans bedstefars eksempel, ved at udslette hans nærmeste familie, så der ingen konkurrenter var til tronen. Medens blodet stadig dryppede fra hans fingre indespærrede han sine egne børn i rigt udsmykkede bure. Han sørgede for at de fik de bedste lærere og hobe-tal af dekadente parader og fester - han skulle ikke beskyldes for at være

en dårlig fader. Da Ivid den III nåede den alder hvor han ville træde tilbage, meddelte han at hans overlevende barn ville arve tronen. Dette udløste øjeblikkeligt et blodbad af en familiefejde i hans børns fløjlsfængsel. Den eneste overlevende blev Ivid den IV. Den nye fører efterlignede sin fader og fængslede de børn som han ikke dræbte ved fødselen, ligesom han torturerede deres mødre på den grusomste måde for sin egen fornøjelses skyld. Med deres faders strube udenfor rækkevidde morede børnene sig på hinanden og en endeløs række af guvernanter. Nogle af de guvernanter der overlevede børnene var desværre så uheldige at komme i Overkongens søgelys. Efter kort tid som medlemmer af hans harem, forsvandt de ned i torturkælderen: Overkongen elskede smerte mere en begær...."

Saftige sager!!!! Det ser ud til at TSR endelig har opgivet at stille diverse fundamentalistiske kristne grupperinger tilfreds, og begyndt at vende tilbage til deres gode gamle stil! I hæftet nævner de ovenikøbet djævlene ved deres rette navn, istedet for den tåbelige navneforandring til Baatezu som skete med 2nd edition.

Om man vil betale tæt på 200 kroner for et nogenlunde brætspil og 30 sider god historie er dog en anden sag.

Konklusion

Greyhawk er med mindre ændringer, og et kritisk øje, en rigtig god ramme for klassiske eventyr i stil med Tolkien og Leibers bøger, dog uden at være en kopi af disse universer.

Så hvad venter vi på? Lad os straks forlade dette studerekammer og bevæge os ud i Greyhawks snoede gader på vej mod Acereraks gravkammer i "The Vast Swamp". Må Celestian våge over jeres rejser.

Spilverdenen

På brætspilsfronten har Consim været aktive med afholdelsen af Tog Træf '92 - Copenhagen Train Con, et træf der satte fokus på togspil som Rail Baron og Railway Rivals. Det blev holdt 22.- 24. maj, og efter aftale med DSB på et passende sted, nemlig Lygten Station, som ikke længere bruges som station. Den ligger overfor Nørrebro station i København. Vi har desværre ikke kunne nå at høre hvordan det gik inden deadline.

Afholdte spilkongresser:

Vor Frelser CON '92:

Hvad man nu efterhånden må se som en fast institution i den danske rolle- og brætspilsverden er Vor Frelser Con (VFC). VFC udmærker sig på mange måder. Det er en af Danmarks mindre, men bedre conner (150 deltagere), en af Danmarks hyggeligste (ifølge arrangørerne) og en af de mest effektive (men det er jo heller ikke så svært). VFC havde et bredt udbud af spil på programmet. Der var en del Games Workshop megavold, i form af Space Hulk, Blood Bowl, Space Marine og Warhammer Battle. Der var god gammeldags AD&D, fremtidigt Shadowrun, paranoidt Paranoia og uhyggeligt Viking. Et helt nyt spil var Terminator III, som ifølge spillerne var ikke så lidt af en oplevelse (Arnold, gå hjem og læg dig)! Selvfølgelig var der små problemer (hvad er en con uden problemer?). Som for eksempel da man fandt ud af, at der kun kom 1 GM til Shadowrun fra Aalborg, i modsætning til de 3 man havde forventet. Men alle problemerne blev løst uden den store ballade. Maden de serverede var alletiders, og den var både varm (når den skulle være det) og der var rigeligt af den, faktisk så meget at den kom på udsalg om søndagen. Dette beviser bare at det godt kan betale sig at få rigtige menne-

sker (forældre) til at stå for maden, frem for at overlade det til rollespillere (der som regel har travlt med alt mulig andet). Og sidst, men ikke mindst, var der dette år surprise, men den gik ud på er jeg desværre ikke i stand til at delagtiggøre jer i, da jeg ikke selv var tilstede, men rygterne går om at det var lige så godt som de sidste to år. Hvis du ikke vil snyde dig selv, så sørg for at melde dig så tidligt som muligt til Vor Frelser Con '93.

Lars Wagner Hansen

Fastaval 92

I påsken blev det århusianske spiltræf FASTAVAL afholdt for syvende gang, og SAGA var der selvfølgelig med en bod. Det var en ret stor con, der tiltrak rollespillere fra hele landet, og det blev en rimelig succes selv om der selvfølgelig var problemer. Spiltræffet strakte sig over hele påsken, fra torsdag til mandag. Desværre blev vi fra SAGA nød til at tage hjem søndag, men mandag var der dog også "kun" frie spil.

FASTAVAL kendetegnedes i år ved (for) mange hjemmelavede spilsystemer, og ved at AD&D slet ikke var på programmet. Torsdag eftermiddag blev der spillet SmølfQuest/scenariet Gargamels Hævn og et spil ved navn A. SmølfQuest er selvfølgelig et smølf hvor man smølfer smølfer og smølfer smølfsk (i SAGA 13 nævnte vi TRORs Smølf RPG og kaldte det en pragtfuld ide, men retfærdigvis skal det siges at SmølfQuest er det originale smølfespil). SmølfQuest er en forsimplet udgave af RuneQuest, hvor Gamemasteren ofte opfinder nye skills som fx "gribe fat i et græsstrå inden man falder i hullet". Det var meget morsomt spil hvor seks små smølfer skulle redde Smølfine fra den onde Gargamel, men desværre var det lidt for kort, kun en enkelt gruppe fik brugt al tiden.

A var ifølge forfatteren en gang seriøs lal, et komisk scenarie hvor seks århusianske studerende via et handi-captoilet blev teleporteret til en kunstig eventyrverden. Det var en stor succes, selvom enkelte, der ikke havde læst beskrivelsen i programmet ordentligt, var stærkt utilfredse.

Torsdag aften bød på det hjemmelavede Dragespillet (navnet afskrækkede os fra at undersøge det nærmere), live/scenariet En Forårsaften, Voldspalle/scenariet Operation Sturmvo-gel (Voldspalle er endnu et hjemmelavet system, herom senere), og Gunslinger. Aftenens store live-arrangement var et seriøst projekt som dog i udførelse havde visse mangler. Plottet omhandlede nogle Bodysnatchers som langsomt forsøgte at overtage en uskyldig gruppe mennesker (spilpersonerne!), der havde søgt tilflugt i en stor århusiansk bunker fordi de troede at byen var under atomangreb. Følelsen af panik og tiltagende klaustrofobi, der opstår når mange mennesker er samlet på meget lidt plads, lykkedes godt for arrangørerne (blandt de specielt gode ting skal nævnes en walkie-talkie som blev spillernes eneste bindeled til omverdenen). Hovedproblemet var, at der var for få spilledere til at få arrangementet til at køre, hvilket resulterede i, at det hele tog for lang tid.

I Operation Sturmvo-gel var spillerne en gruppe tyske elitesoldater på hemmelig mission under anden verdenskrig. At spille bad guys kan være i orden en gang imellem, og scenariet var meget underholdende.

Fredag morgen klokken ni startede Den Røde Velo, et scenarie til endnu et hjemmelavet system, Vision. Det handlede om nogle detektiver der i en nær fremtid skulle standse en djævlekult. Systemet minder meget

SAGA

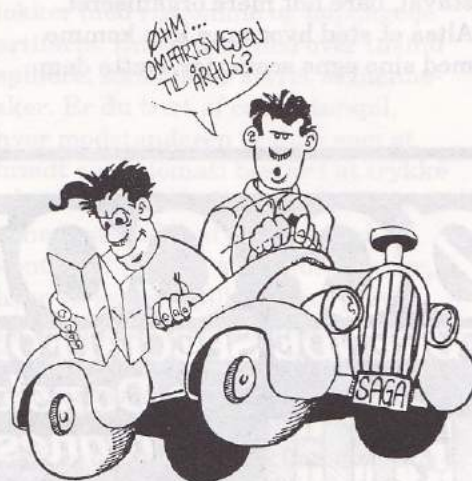
om Vampire, men virker ufærdigt, og spillerne manglede baggrundsinformation om deres karakterer.

På det lidt mere acceptable tidspunkt klokken elleve startede Warhammer Fantasy Roleplay scenariet Festival des Totes, La Tour Eiffel, hvor man kunne vælge mellem Vision og GURPS, og brætspillet Car Wars. Her var La Tour Eiffel nok det bedste, selvom det indeholdt intet mindre end seks Dying Deliveries, altså folk der lige når at aflevere en besked inden de falder døde om med knive i ryggen eller lignende.

Fredag aften var der Crawling All Over II (mere Voldspalle), En Dødelig Fornærmelse (GURPS), Spor der skræmmer (Viking) og Space Hulk. Crawling All Over floppede. Spillerne blev nærmest opfordret til at spille mod hinanden istedet for med hinanden, hvilket er sjovt i fx Paranoia, men ikke i et "alvorligt" spil, hvor en spiller med et enkelt skud kan sende andre ud af spillet. Desuden er systemet trods det inspirerede navn dårligt. Det påstås at "lægge vægt på afvikling af voldelige episoder", men burde nok snarere hedde Terningepalle. Når man fx affyrer et Burst, altså en serie skud med et automatvåben, skal man først rulle for om man rammer, så for hvor mange terninger man skal rulle skade med og så skaden - for hver enkelt kugle!!! Et Hit Location system ville have tilført spillet en dimension af grafisk realisme som det mangler, istedet bruges intet mindre end fjorten kategorier til at beskrive et våben.

Heroverfor stod Viking scenariet Spor der Skræmmer som spiltræffets absolut bedste, alle de spillere vi talte med var helt vilde (så vilde at det ikke rigtig lykkedes os at finde ud af hvad det handlede om).

Lørdagen startede med Id (endnu et Vision scenarie), Slotte i Sandet (et Basic Roleplay scenarie om Modesty Blaise), "demarkens Dronning" (GURPS Cliffhanger) og finalen i Car Wars. Her må vi desværre lige komme med nogle kritiske bemærkninger om Slotte i Sandet.



Spillegruppen bestod nemlig af Modesty Blaise og Willie Garwin, der var utroligt seje, plus tre dansepiger, der ingenting kunne. 179 Dette medførte selvfølgelig, at de spillere der havde frk. Blaise og hr. Garwin sad med alt spillet, og de andre kedede r.... ud af bukserne, flere dansepiger forlod ligefrem spillet. Historien var ellers udmærket. Ødemarkens Dronning var et sjovt scenarie i typisk Pulp/ stil, men historien var lidt rigelig tynd.

Lørdag aften var der så stor banket med middag, underholdning og præmier. Det var vældig hyggeligt, selvom middagen var for dyr og dele af aftenens underholdning virkede en smule aparte for de fleste tilstedeværende. Der blev uddelt fire præmier, her iblandt til Paul Hartvigson for Spor der Skræmmer som spiltræffets bedste scenarie. De almindelige spil var ikke konkurrencer som man er vant til på con'er, men om det havde nogen gavnlig effekt på folks spil er svært at sige.

Ved midnat havde SAGAboden sin Happy Horror Hour, en tradition vi startede på TROR IV. Det var en stor success, men vi havde nok skruet folks forventninger lidt højt op. I hvert fald stod ca. tredive folk og pressede på døren inden vi åbnede, og nogle blev lidt skuffede da de så, at vi ikke havde "mere" end kostumer og billige priser at byde på. Men bare rolig folks, næste gang skal vi nok lave et show ud af det.

Søndag bød på Ikke Flere Kommuniste (Paranoia), Paradise Alley (Vampire), A Death in the Family (Call of Cthulhu) og endelig et scenarietværksted ved Paul Hartvigson. Paranoia er jo altid sjovt. Vampire er et fremragende spil, og scenariet var udmærket, men kunne dog have været bedre. Det skyldtes bl.a. at forfatteren kun havde haft en uge til at lave det. Det var også synd at spillet lå søndag eftermiddag, Vampire bør spilles, når det er mø rkt. Call of Cthulhu scenariet var en fortsættelse af The Coming of the Sands fra TROR IV, og havde lidt svært ved at leve op til dettes voldsomme succes. Men der var mange lyspunkter, bl.a. en hæsblæsende flugt fra politiet hen over sporene på Københavns Hovedbanegård.

Alt ialt må man sige, at selvom det var lige lovlig dyrt, og selvom der blev drukket lidt rigeligt i kroge- ne, var FASTAVAL 92 en udemær- ket con. Et godt spil AD&D havde dog nok været bedre end flere af de mange hjemmelavede spilsystemer, der prægede FASTAVAL 92. Held og lykke næste år.

Nicholas Demidoff

Kommende spilkongresser:

ARMAGEDDON III.

Vestervangskolen, Randers 7-9/8 1992.

Randers Rollespils Klub (RRK) håber med dette arrangement, at fortsætte deres støt stigende kurve på vej opad

i den danske rollespilsverden. Den første dommedag var et lokalt klubar- rangement, den anden en rigtig spil- kongres med en 60-70 spillere, og i år regner RRK med omkring 100 delta- gere. Der vil blive spillet Ars Magica, Marvel Super Heroes, Pendra- gon, Call of Cthulhu (to turneringer, selv- følgelig - det er der jo allevegne efter- hånden), Advanced Dungeons & Dragons, Beyond The Supernatural, Basic Role-Playing, Vision, Warham- mer FRP, Warhammer 40.000, Toon, GURPS All (efter sigende både Hor- ror, Space m.m.), Middle Earth RP, Heroes Unlimited, Fantasy RPG (med et fremtidsscenario!). Desuden er der Chili Con Carne, som ikke er et tilbud om halvlunken ædelse men en slags natcafé i stil med den på Fa- staval, bare lidt mere organiseret. Altså et sted hvor man kan komme med sine egne scenarier, sætte dem

op på en opslag- stavle, osv. Vision bliver lavet af Paul Hartvigson, de andre turneringer kommer lokale folk til at stå for.

RRK frygter glemsomme spillere, så derfor vil de sende minde- breve ud til alle forhåndstilmeldte kort tid in- den Amageddon III begynder. Efter kongressen er der planer om at lave en "con-bog" på 40-60 sider med de bedste scenarier og billeder fra wee- kenden. Prisen er 25 kr. for RRK- medlemmer, og 50 kr. for andre. Spilmestre kommer gratis ind. Lør- dag aften kan man få varm mad for 25 kr.

Nærmere oplysninger: Randers Rolle- spils Klub; v/Jes Jakobs- gaard; As- sersrisvej 11E; 8900 Randers; Tlf. 86 43 91 25

BESØG COMIX!

COMIX ER FYNES FØRENDE SPECIALFORRETNING FOR:



- Danske tegneserier og albums
- Udenlandske tegneserier og albums
- Rollespil
- Strategiske spil
- Science-Fiction bøger
- Filmtidsskrifter
- Posters
- COMIX er for både børn og voksne

COMIX

COMIX
JERNBANEGADE 16
5000 ODENSE C
TLF. 66 11 36 58

COMIX
GÅSESTRÆDE 2
5700 SVENDBORG
TLF. 62 22 36 58

Play By Mail

af Søren Busch-Knudsen



Hvad er PBM?

Det hele begyndte dengang da rollebrætspil var noget nyt. Dengang, som i dag, var PROBLEMET at finde 5-7 personer, der alle kunne spille på samme tid. Som en følge heraf, fandt nogen kvikke hoveder ud af man, med nogle få ændringer, kunne spille visse brætspil via posten. Ret hurtigt var der så nogen ivrige spillere, der fandt på at lave spil der kun var beregnet til at blive spillet via posten. Princippet i PBM er ufatteligt simpelt, men giver samtidigt mulighed for utallige variationer. Dem der står for spillet sender en udskrift til de enkelte spillere. Ud fra denne, der indeholder resultaterne af trækkene fra sidste runde samt en status over spillerens position, bestemmer spilleren sine træk for næste runde. Disse skriver han/hun ned og sender til dem der kører spillet. De sender så en ny udskrift og sådan bliver det ved.

PBM var, som rollespil, i lang tid en obskur hobby som kun entusiaster dyrkede. Men, med boomet i rollespils popularitet og den faldende pris på computere i 80'erne blev det en mere populær hobby, primært i USA og England. Med computere blev det muligt at køre spillene hurtigere og med flere spillere. I dag er det sådan at næsten alle PBM spil kører på en computer, dvs at spillerens ordrer bliver kørt igennem en computer, der så laver en udskrift, som fortæller hvad der resultatet af ordrerne er. Endnu er PBM relativt ukendt i Danmark, men i England er det efterhånden blevet meget populært. Det største engelske firma har mellem 3 og 6 tusind aktive spillere og udgiver et blad, der i størrelse og oplag kan måle sig med Saga! Men det er mere almindeligt med mindre firmaer med en 100-200 spillere. Man kan endnu

finde små firmaer med en 30-40 spillere, drevet af en enkelt person i fritiden.

Hvorfor PBM?

Hvorfor skulle man bruge tid og penge på Play By Mail, når man kan spille rollespil i stedet for. En væsentlig grund er at man gennem PBM altid er sikker på at have nogen og spille med. Men der er også andre ting, som gør PBM attraktivt. Mange af spillene byder på oplevelser og muligheder, der ikke findes i andre spil. Forestil dig en magisk verden, hvor monstre hærger landet og dungeons lokker med rigdomme og uopdagede artifacts. En verden med over tusind spillere, som alle er styret af mennesker. Er du træt af computerspil, hvor modstanderen er dum som et brædt og diplomati består i at trykke på en tast. Så skulle du prøve dine evner som leder af en bystat på et kontinent hærget af fortidens krige, hvor 99 andre spillere også prøver på at tilkæmpe sig kontrol en over de få byer, som overlevede den ødelæggende atomkrig. Udover spændingen og udfordringerne i spillet har man også muligheden for at komme i kontakt med spillere i andre europæiske lande og alle tiders mulighed for at blive bedre til engelsk på en sjov måde.

Hvad kan man spille?

Som nævnt tidligere er udbuddet af forskellige spil meget stort. Jeg vil derfor i denne omgang nøjes med at omtale to spil, de er begge velegnede hvis man ikke har prøvet at spille PBM før og de bliver modereret af KJC Games, der yder en god service.

Monster Island er virkeligt et monster, selve spillet har plads til 15000 spillere, så helt fra starten er der lagt op til noget specielt. Man starter med at ens karakter, et humanoidt monster, er skyllet op på stranden af Monster Island, efter skibet man var ombord på gik ned i en storm. De første par omgange går med at udforske stranden og undgå at blive dræbt af de vilde dyr, som dette mørke kontinent har en overflod af. Da man har mistet alt udstyr bliver man selv nødt til at lave nogle primitive våben og andre redskaber af hvad man nu kan finde. Efter de første par omgange begynder spillet for alvor, man skal nu til at udforske dette nye kontinent, der er større end Australien. Samtidigt med, at man konstant er i fare for at blive overfaldet af det særprægede dyreliv eller overmandet af andre farer, kæmper man sig stadigt videre for at finde Monster Islands hemmeligheder.

Efterhånden som man bevæger sig længere ind på Monster Island opdager man hele tiden nye ting. Man finder bl.a. ødelagte templer og ruinerne af mægtige troldmænds tårne. Disse ruiner kan man genopbygge, hvis man eller er tålmodig nok. Hvis man genopbygger et tempel har man muligheden for at indvie templet til ens gud og hvis guderne tillader det blive ypperstepræst for templet. På øen er der to hovedguder, Kabuki the God of Light og Dread Shroud, the Dark God. Disse to guder kæmper begge for at opnå den religiøse magt over Monster Island. Her kommer spillerne ind i billedet, for det er gennem dem som gudernes vilje bliver udført. At følge en gud giver kontante fordele, men betyder samtidigt at man bliver draget ind i konflikten mellem Kabuki og Shroud. Det er også muligt af finde andre

SAGA

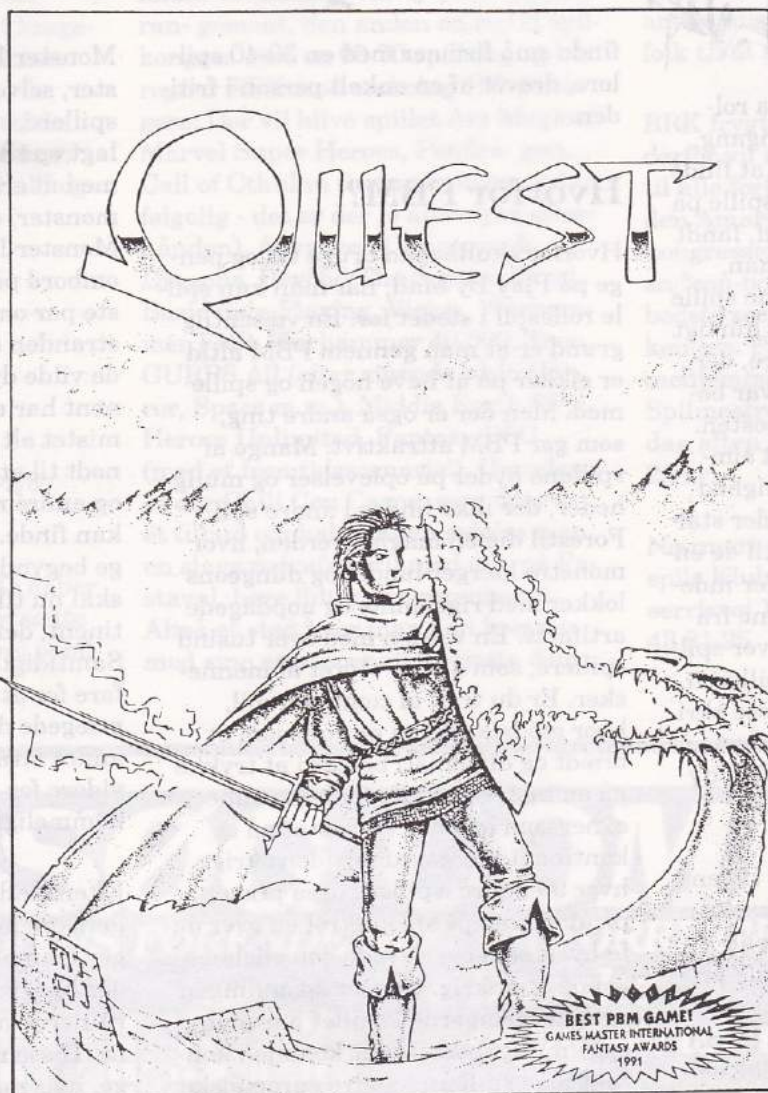
guder, men de har som regel meget få tilhængere. Enkelte steder kan man også finde handelsstationer og andre civiliserede enklaver. Disse steder har man mulighed for at møde andre uheldige skibbrudne og udveksle informationer og oplevelser.

Spillet er præget af den samme ånd som de første opdagelsesrejser i Afrika, man ved aldrig hvad der venter en længere fremme. Samtidigt er der mange humoristiske anstrøg, der er med til at gøre Monster Island til et af de absolut bedste spil på markedet i dag.

Quest er et fantasy rollespil, der foregår på Kharne, et kontinent hærget af mange års krig. Efter mange år er civilisationen nu endelig ved at komme på fode igen. Men, stadig lurker mange farer og de mørke guder, som flere gange har prøvet på at opnå kontrol over hele Kharne. Hver spiller starter med at udvælge en gruppe på seks eventyrer. Her har man mulighed for at vælge hvilken race og profession som medlemmerne af gruppe skal have. Man begynder sine eventyr i en by, hvor man har mulighed for at købe forsyninger inden man begiver sig ud i en verden, hvor hængende monstre konstant truer. Fra starten har man en mængde muligheder, man kan vælge at prøve på at sprede civilisationen og hjælpe de gode, eller gå i ledtog med Ythcal og Fleyskur og sprede død og ødelæggelse hvor man end kommer frem. I imellem disse to yderligheder er der selvfølgelig mange andre muligheder. Spredt på rundt omkring på Kharne findes også dungeons eller ruinerne af fortidens paladser, hvori modige eventyrer kan finde umådelige rigdomme og magiske våben. Kharne er

et magisk kontinent, hvor de mægtigste troldmænd har en utrolig magt, der kun overgås af guderne.

Hvad kræves der?



Hvis man har lyst til at spille PBM kræver det først at fremmest at man har nogen penge. De fleste spil koster mellem 1-2 £ per omgang. Da man typisk har mellem to og tre omgange per måned skal man regne med at skulle af med ca 50-75kr om måneden. Det kan godt virke som en meget høj pris, men jeg synes personligt, at det er alle pengene værd. At få betalingen til England kan også give visse problemer. En mulighed er at man går til sin lokale bank og får dem til at udstede en check i engelske pund, dette kan være ret dyrt da

de fleste banker tager 30kr for at udstede sådan en check. En anden mulighed er at få vekslet pengene til pundsedler, dette er næsten lige så dyrt, som at få lavet en check, fordi mange banker tager 20- 30kr for at veksle rejsevaluta. Heldigvis modtager mange PBM firmaer i England, bla KJC Games, danske pengesedler. Normalt er det til en kurs, der er noget dårligere end den man får i banken. Men hvis man sender mindre beløb er det næsten altid den billigste måde at gøre det på.

Man skal selvfølgelig også have visse engelsk kundskaber. Dette skulle ikke være det store problem, hvis man kan forstå reglerne til et rollespil.

Man skal selvfølgelig også have visse engelsk kundskaber. Dette skulle ikke være det store problem, hvis man kan forstå reglerne til et rollespil.

Hvordan starter man?

Hvis du nu har fået lyst til at prøve at spille PBM skal du blot gøre følgende: skriv til KJC Games og bed om at få tilsendt en Quest Rules Pack eller en Monster Island Rules Pack, begge disse er gratis. Hvis du gerne vil vide noget om andre spil, som de kører så bed om at få tilsendt et gratis katalog.

Et par nyttige adresser:

KJC Games; Cleveleys Blackpool; FY5 3LJ; England.

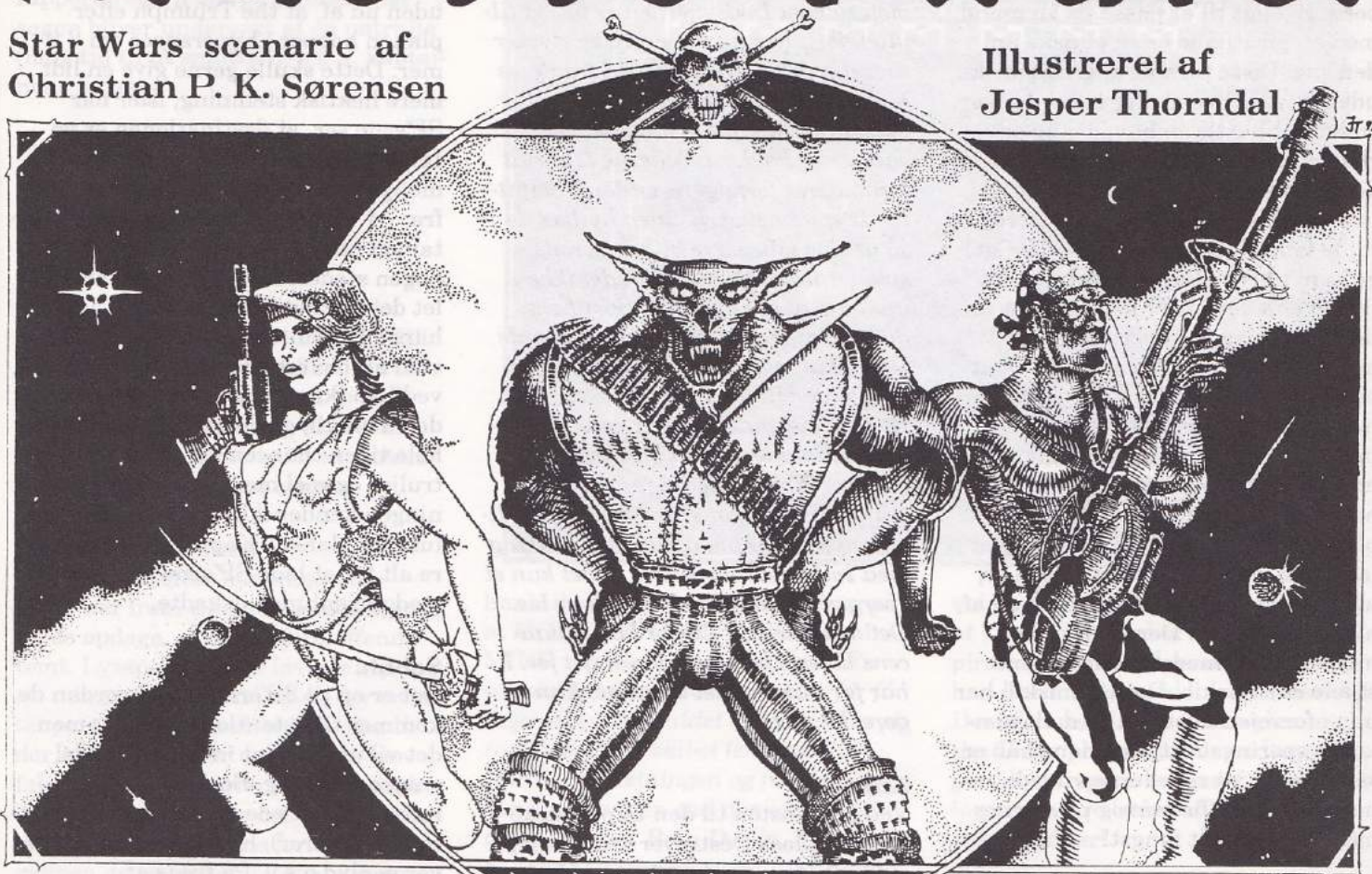
FLAGSHIP; PO BOX 1733; Handsworth; Birmingham; B20 2PP; England.

Flagship er et uafhængigt blad, der kun beskæftiger sig med PBM.

Ardoffs Pirater

Star Wars scenarie af
Christian P. K. Sørensen

Illustreret af
Jesper Thorndal



Dette Star Wars eventyr blev oprindeligt spillet på DRF Con '91, med 6 på forhånd genererede spilpersoner (SP'ere). Disse SP'ere var lidt over middel og repræsenterede et bredt udvalg af skills. Det var temmeligt afgørende for historien at en af dem stammede fra Ardoff 5, hvor en stor del af handlingen foregår. Dette er dog blevet ændret, så det eneste du behøver sørge for inden du er klar til at spille, er på en eller anden måde at knytte en forbindelse mellem en SP'er og Ardoff 5. Det ideelle ville være hvis der er en smugler eller handelsmand i gruppen, som du bare oplyser om, at han har en del 'kontakter' på Ardoff; du skal nok fortælle ham om dem når det bliver nødvendigt. Andre forbindelser kan tænkes;

f. eks. kunne en SP'er have familie eller venner på verdenen. Det eneste vigtige er, at han har forbindelser til underverdenen (eller tror han har det) på en eller anden måde.

Når eventyret åbner befinder SP'erne sig i en transportkasse på vej mod the Triumph. Hvis du ikke har lyst til at starte så direkte, kan du selv flikke en kort forhistorie sammen. Hvis du ejer SW modulet Starfall, vil du kunne bruge beskrivelser og kort-

materiale derfra med fordel. Ligeledes kan du læse mere om major Bren Derlin i Galaxy Guide 3 og om Togorianere i Galaxy Guide 4.

Må Kraften være med dig...

Synopsis

Rebellerne er kommet fra planeten Aria, hvorfra de forklædt som papkasser har infiltreret Victory Class Destroyeren "the Triumph", som henter forsyninger på planeten. En vigtig rebel officer er blevet taget til fange p.g.a. en agents uforsigtighed, og denne officer er, så vidt Alliancen har erfaret, ombord på the Triumph. Rebellerens mission er selvfølgelig at befri ham, men det bliver ikke helt så nemt som de tror. Imperiet har

SAGA

IKKE officeren. Ikke mere, i hvert fald. Efter officerens tilfangetagelse transporterede Imperiet ham til the Triumph i en ganske almindelig shuttle. Der var ti stormtropper ombord; rigeligt til at passe på én mand, men en piratflåde er en ganske anden sag. Disse pirater angreb ganske uden at vide hvem eller hvad der var ombord. Shuttle'en havde ikke en chance og overgav sig uden kamp. I dette øjeblik overvejer piraterne, hvad de skal gøre med deres værdifulde fange. Nogle mener, de bør sælge ham til rebellerne eller Imperiet (hvem end der byder højst), mens andre alliancesympatisører mener, de hellere skulle benytte chancen til at blive fribyttere under Alliancens fanner. Den Imperialske commander på the Triumph er rasende, men alt er ikke tabt. Gennem sine spioner har han fundet ud af hvad rebellerne planlægger, og han har tænkt sig at lade dem gennemføre det! Ideen er, at han vil lade rebellerne finde ud af, hvad der er sket. Dernæst vil han med minimal modstand lade dem stjæle et rumskib. Dette rumskib har han i forvejen udstyret med alt tænkeligt sporingsudstyr og hans håb er selvfølgelig, at rebellerne vil lede ham til både officeren og piraternes base - en dobbelt fangst!

SP'ernes hovedmål er selvfølgelig at befri officeren, men et andet vigtigt mål er at vinde piraterne over på Alliancens side. For det første p.g.a. at Alliancen altid har brug for flere folk og for det andet fordi, det ville være meningsløst at lade potentielle allierede gå tabt i den store kamp som eventyret ender med. Det vil desuden være meget nemmere for rebellerne at slippe bort hvis de allierer sig med piraterne (eller i hvert fald med 'de gode' af dem). Spillerne kender selvfølgelig ikke det andet mål, men det skulle de gerne opdage hen ad vejen.

Introduktion

"For længe siden, i en fjern, fjern galakse... En forfærdelig borgerkrig ra-

serer galaksen. En broget gruppe frihedskæmpere har rejst sig fra det onde galaktiske Imperies mørke skygge. Mod al forventning har de rettet et mægtigt slag mod undertrykkerne, men selvom Dødsstjernen er blevet tilintetgjort, har de Imperialske styrker drevet frihedskæmperne ud fra deres hemmelige base og rebellerne svæver i konstant fare for opdagelse. Det eneste der holder rebellerne ét skridt foran deres forfølgere, er deres omfattende spionnetværk, uden hvilket de så at sige ville være blinde. Trods spionernes dygtighed kan det ikke undgås at der sker fejl. Som f.eks. da specialagent Backshone uvidende kom til at lede den berømte rebel leder, major Bren Derlin, i et baghold. Backshone undslap med nød og næppe, men major Derlin blev taget til fange. Hvis Imperiet får knækket majoren, kan han give dem uvurderlige oplysninger om oprørets planer, og med Imperiets ekspertise er det kun et spørgsmål om tid før helvede er løs. Det må ikke ske! Derfor har Alliancens højeste kommando samlet jer. I har før udrettet det umulige. Kan I gøre det igen?"

Ankomst

Ved ankomsten til den Imperialske Victory Class Destroyer the Triumph sidder SP'erne anbragt i en stor transportcontainer, som er fyldt med computerudstyr. De føler at de bliver flyttet et eller andet sted hen og efter en rum tid bliver alt stille omkring dem. De befinder sig i et lille, halvtomt lagerrum i 'bagenden' af the Triumph, men det ved de selvfølgelig ikke. Når de før eller siden får taget sig sammen og forsigtigt kravler frem, opdager de at de heldigvis er helt alene og at der, udover computerudstyr og en lille workstation indsat i væggen, intet som helst er i rummet. De skulle gerne selv få den ide at benytte workstation'en til at finde ud af noget mere om hvor de er, men ellers må du minde dem om det, da det vil fremme spillet en del. På et EASY COMP. PROGRAMMING rul vil følgende kunne opdages: De befin-

der sig i nederste etage af 'systems control' sektionen, kun nogle få etager over detentionsblokken. Hvis SP'ernes rul også kan klare en MODERAT sværhedsgrad, finder de desuden ud af, at the Triumph efter planen hopper i hyperspace om 2 timer. Dette skulle gerne give en lidt mere hektisk stemning, især når SP'erne ser, at destinationen er en Imperialske fængselsverden; et temmeligt svært sted at stjæle et skib fra. I virkeligheden planlægger kaptajnen på the Triumph ikke at rejse nogen steder, før rebellerne har stjålet det særligt klargjorte skib og hans plan ruller. Kaptajnen ved næsten alt om rebellerens planer. Dog ved han ikke præcis hvor og hvornår de vil slå til, og derfor har rebellerne hele tiden chancen for at støde på patruljer og reel modstand (hele besætningen kender ikke kaptajnens lumskede planer). Kaptajnen vil dog gøre alt for at lade SP'erne slippe afsted nogenlunde uskadede.

Schhh!

Det er op til SP'erne selv, hvordan de kommer til detentionsblokken, men det vil utvivlsomt indebære en del snigen omkring. Beskriv de lange, mistænkeligt øde gange (grundet kaptajnens ordrer), hvori deres skridt giver genlyd o.s.v. På trods af kaptajnens ordrer er der stadig et minimum af patruljer bestående af 3 Star Destroyer Troopers hver.

En sådan patrulje vil SP'erne ramle ind i mindst en gang. Et nemt MODERAT HIDE/SNEAK rul og lidt opfindsomt rollespil klarer situationen, men hvis de bliver opdaget, bliver de anråbt og udbedt en forklaring på, hvad de bestiller her. Hvis de ikke kan tale sig fra det (CON sværhedsgrad afhænger af dækhistorie), må de hellere få uskadeliggjort patruljen hurtigt. Forstærkninger vil først dukke op efter 6 runder p.g.a., at kaptajnen holder dem tilbage. En anden mulig encounter er en lille 'mousedroid', der pludselig kommer susende omkring hjørnet. Det er op til dig (og

SP'ernes optræden) om den overhovedet lægger mærke til dem og eventuelt rapporterer om dem. Hvis de dummer sig så meget, at de bliver rapporteret, vil der gå 6 runder før sagen bliver undersøgt af en patrulje (lang tid til at smutte i), p.g.a. kaptajnens indsats.

Star Destroyer Troopers (3): DEX 3D+2, Blaster 4D+2, Dodge 4D+1; KNO 2D+1; MEC 2D+2, PER 3D; STR 3D+2, Brawling 4D+2; TEC 2D+2 Blaster damage 4D

MSE-6 General Purpose Droid: DEX 4D, Search 4D, Security 3D. Den lille musedroid er udstyret med to små, udfoldelige gribearme og et holokamera. Den er temmelig let at skræmme, og bør spilles med humor.

Detentionsblokken

Når SP'erne efter lidt snigen omkring når frem til detentionsblokken, vil de opdage, at der er forbløffende tomt. Lysene kører på laveste styrke, alt udstyr er på stand by og der er intet personel at se eller høre (fordi der ingen fanger er ombord, er her faktisk slet ingen overhovedet, men lad være med at sige det direkte). Beskriv hvordan SP'erne for enden af gangen de er på kan se et svagt oplyst kontrolrum. Måske vil de snige sig frem, eller måske har de allerede opdaget, at her ikke er nogen; det eneste der er at bemærke i rummet, er en computerskærm der står og gløder svagt (iscenesat for deres skyld, selvfølgelig). De skulle meget gerne få den ide at hente lidt flere informationer her. Meget gerne!

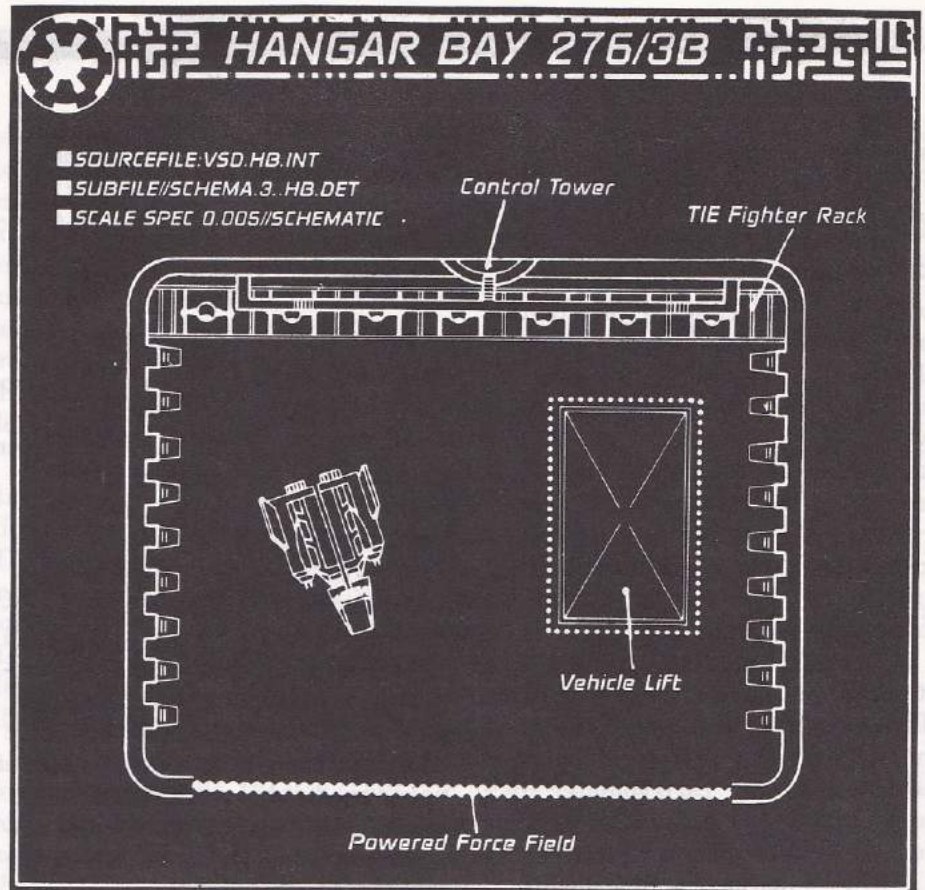
Denne computer har adgang til lidt flere ting end den første, og hvis de klarer et EASY COMP. PROGRAMMING rul, vil følg. afsløre sig for dem: Der er overhovedet ingen fanger ombord på the Triumph, og det har der ikke været i flere måneder. SP'eren der udfører programmeringen kan se at der er flere oplysninger, og hvis han har lyst (det HAR

han) til at fortsætte, opdager han på et MODERAT COMP. PROGRAMMING rul følg. i skibets log: *"En ubevæbnet fangetransport blev for få dage siden overfaldet af en mindre piratflåde. Både skibet (en standard shuttle), besætningen og fangen som var ingen anden end den eftersøgte terroristleder, Bren Derlin, blev taget til fange og transporteret til piraternes tilholdssted som formodes at være et sted på Ardoff 5; en lidet kendt men højt koloniseret skovverden (en klokke skulle nu gerne ringe for din udvalgte SP'er). Forsøg på at opspore piraterne blev gjort, men p.g.a. de mange små kolonier og småbyer, var det umuligt at følge eventuelle elektromagnetiske emissioner eller andre tegn på baser el. lign."* SP'erne skulle nu gerne efter lidt snak indse, at det er dem, der har de bedste forudsætninger for at finde den forsvundne Major. Det skulle være temmeligt indlysende, at det ikke er nogen god ide at lade ham sidde alt for længe hos piraterne, men hvis de begynder at snakke om først at tage tilbage til deres base og få nye instrukser, må du gøre dem opmærksomme på dette. Desuden kan du fortælle din ud-

valgte SP'er, at han er ret sikker på at kunne finde ud af noget om disse pirater igennem diverse kontakter, han har i underverdenen på Ardoff 5. Desuden må SP'erne ikke glemme, at the Triumph (så vidt de ved) springer i hyperspace ret snart, og de skulle gerne være 'stæet af' først. Next stop: Hangaren!

Hangaren

Da turen til hangaren ikke direkte har betydning for handlingen, vil den ikke blive beskrevet nærmere. Med mindre du føler at der er stemning for mere 'snigen omkring', kan du nøjes med at sige, at efter en hurtig løbetur gennem de næsten tomme korridorer når de frem til en lukket blast door, der er mærket 'Hangar Bay no. 276/3B'. Det kræver et nemt MODERAT SECURITY rul at åbne den. Hvis det ikke lykkes første gang, kan de blive ved til de får den op, men mind dem om, at uret tikker... Hangaren er ganske tom på nær en Imperials standard shuttle og de 7 TIE fightere, der hænger på deres pladser oppe under loftet. SP'erne kommer ind lige under kontrollårnet. Ved nærmere eftersyn vi-



ser det sig, at shuttle'en er ganske flyveklar, men hangarens 'forcefield' skal slås fra, før det er muligt at flyve ud. Det skulle være en smal sag for en af SP'erne at kravle op i kontroltårnet og slå feltet fra, men den smalle sag bliver desværre hurtigt en del bredere... Før SP'eren kan nå at kravle ned igen, går blast door'en op (hvis de har været så snedige at barrikadere den el. lign., bliver den sprængt) og ind stormer 6 Star Destroyer Troopers (med samme 'evner' som tidligere). Det er kaptajnen der har vurderet rebellerne til godt at kunne klare dette, og han ønsker ikke at de skal fatte mistanke, fordi det går for let. Du må selv justere antallet af angribere til at passe netop dine SP'ere, men der skal være mindst én per SP. De 6 soldater åbner straks ild mod alle synlige SP'ere - de aner intet om, at en af dem er oppe i tårnet. I det øjeblik SP'erne bliver så usportslige at bruge shuttle'ens våben mod dem, trækker de sig skyndsomt ud af rummet. Ellers kæmper de til der kun er to af dem tilbage, hvorefter de trækker sig kæmpende tilbage.

Hasta la vista

Når SP'erne har taget sig af soldaterne, kan de flyve væk i shuttle'en eller i TIE fighterne. Mind dem dog om, at hvis de vælger TIE fighterne, er det en temmelig kortsigtet løsning, da de ikke er udstyret med hyperdrives. Hvis de benytter TIE fighterne, er de sikre på at blive indhentet og tilintetgjort. I det de flyver ud af the Triumphs' Hangar Entry Port, opfanger shuttle'ens computer 4 'blips'. Det er selvfølgelig TIE's, men takket være kaptajnens indsats og det fact, at de flyver i en Imperialske skude, kan SP'erne godt nå at springe i hyperspace før de bliver indhentet. Fortæl den SP der udfører astrogationen, at han har 3 runder til at astrogere i, før de bliver indhentet. Hvis han slår påfaldene lavt, så lad ham slå igen og eventuelt bruge et forcepoint. De skulle gerne slippe uskadt fra dette, men hvis de bliver nødt til at lave be-

regningerne om, så når TIE'erne at få mindst et skud hver, på long range. SP'erne ønsker formentlig at tage til Ardoff 5, og det klarer de med et MODERAT ASTROGATION rul.

Velkommen til Ardoff

Scenen skifter, og SP'erne s rumskib hopper ud af hyperspace et sted i nærheden af Ardoff 5. Ardoff 5 er den største planet ud af ialt 5. Den er dækket af skov og bjerge, mens der ved polerne er tykke iskapper. I det hele taget ligner den meget jorden i stenalderen. Al civilisation på planeten er koncentreret i nogle ganske få byer (det er kun 3 af dem, der er store nok til at blive nævnt i SP'ernes computer), mens resten af verdenen henligger som totalt vild og uspolet natur, med et kolossalt rigt dyreliv. Der er kun et stort kontinent på planeten, men en hel del små øer ligger spredt ud for kysten. Det er på en af disse øer, at piraterne holder til. Din udvalgte SP'ers kontakter er for størsteparten koncentreret i Deckmoor, planetens største by, og du kan fortælle ham, at han i Deckmoor er sikker på at kunne skaffe oplysninger om disse pirater, hvis de overhovedet er her. Mens de flyver mod Deckmoor, bør de overveje hvor smart det ville være at lande midt i byen, der er underkastet en mindre Imperialske bases kontrol, med en stjålet Imperialske shuttle. Hvis de beslutter sig for at lande skibet lidt uden for byen i en skovlysning, vil der derimod ikke være nogen problemer. Planeten er så ubetydelig, at Imperiet overhovedet ikke har udstyret til at overvåge den slags.

Efter en kortere vandretur gennem en smuk, kølig fyrreskov, når de frem til udkanten af Deckmoor. Fortæl 'din' SP'er at han efter lige at have orienteret sig, leder dem til et af de mere skumle kvarterer i byen. Byen er et underligt netværk af hastigt opstillede barakker, mere permanente PlastiSteel bygninger, som regel i 2 etager, og bjælkehytter bygget af fyrrestammer. Byens indbyggere le-

ver hovedsagelig af export af træ til verdener hvor den slags primitive materialer er populære som materiale til skærearbejder. Derfor vil mange af de folk man støder på, være store, grove skovarbejdere med vibroaxes i bæltet (damage: STR+2D = 5D+2 for skovarbejdere). Efter lidt byvandring når de frem til en kro, hvor den udvalgte SP'er regner med at kunne få noget at vide, men bartenderen bliver meget strammundet i samme sekund ordet 'pirater' bliver nævnt. Lad bare SP'erne lave alle de Bargain, Command eller Con forsøg de vil; det bringer dem ingen vegne. Når det på et eller andet tidspunkt går op for SP'erne at de ingen vegne kommer, så fortæl den stedkendte SP'er, at han da også kender et par andre steder de kunne prøve. Da de når frem til næste sted, finder de meget hurtigt ud af, at her er situationen den samme og ligeså næste sted. SP'erens sidste mulighed, er en beværtning kaldet 'Øksehugget'.

BABY



Da SP'erne træder ind i det røgfyldte lokale fyldt af ca. 50 larmende, rygende, drikkende, snakkende væsner; de fleste af dem mennesker. Beskriv hvordan de må mase sig frem for at nå op til bardisken, hvor den bartender som SP'eren kender som 'Baby' befinder sig. Baby er en enorm, fedladet kæmpe af en mand med bar overkrop. Han står og tørrer et gigantisk krus af med en beskidt klud, og da SP'erne når frem til ham

bemærker de, at han lugter kraftigt af fyrrenåle. Da han er pilskaldet, kan det næppe være shampoo, men vores SP'er fra før ved at det er den helt specielle drink de serverer her på stedet, kaldet et 'Øksebug', der gør det.

Garfield...?

Da Baby får øje på sin gamle bekendte, hilser han hjerteligt på ham: "Hej [navn], gamle dreng! Hvordan går det så? Du ser ud til at kunne rive ørene af en gundark. Stadig på kant med told inspektøren, eller hva'?"

Lad [navn] svare hvad han vil, for Baby svarer ham ikke. I stedet kigger han med et skræmt blik på noget eller nogen bag SP'erne. I det SP'erne vender sig om for at se, hvad der er galt, bemærker de, at der er blevet mærkeligt stille og at der pludselig ikke er så mange gæster tilbage ved bordene. Bag sig ser de følgende:

"Et ca. 3 meter højt kattelignende væsen, skrider langsomt hen imod jer. Folk viger i en stor bue uden om væsnet. Bag jer hører I Babys' bævende stemme: "Jeg har ikke sagt noget. HELT ærligt. Jeg sværger!" "Hold kæft Baby", hvæser den gigantiske kattemand. Han er en Togorianer og i hans mund glimter de dødsensfarlige barberbladsskarpe tænder. Ved hans højre hofte har han en ubehageligt stor blaster siddende, men at dømme ud fra de klør der pludselig skyder frem fra hans firfingrede hænder, er det ikke en han bruger tit. Hans grønne katteøjne stirrer undersøgende på jer. "-Nå... Så det er jer, der går rundt og stiller spørgsmål. Ved I ikke, at det kan være farligt at være nysgerrig?" Togorianeren (hans navn er Zlarzack) er en af piraterne, som tilfældigvis var i byen, da han hørte om nogle fremmede, der stillede nærgående spørgsmål. Hans plan er at skræmme dem væk ved at spille lidt med musklerne (og der er nok at spille med...). Med sig har han 4 af sine bedste folk, alle mennesker, men de holder sig i baggrunden og SP'erne kan ikke umiddelbart få øje på dem. Lad scenen udvikle sig rent

rollespilmæssigt og lad SP'erne gøre stort set hvad de vil, men husk at ingen vil gribe ind, lige meget hvad der sker, af frygt for hævnakter fra piraternes side. Husk også, at Zlarzack kun er ude på at skræmme dem. Zlarzack skulle gerne overleve til klimakset i eventyret, så prøv at styre SP'erne uden om en kamp til sidste blodsdråbe.

Zlarzack: DEX 4D, Blaster 5D+2, Klør 6D, Bid 4D+2, Dodge 5D; STR 4D, Brawling 4D+1; PER 2D+2, Search 3D+2, Hide/Sneak 4D; KNO 2D, Survival 3D; TEC 2D+2, Security 3D+1; MEC 2D, Starship Piloting 4D Heavy Blaster Pistol, damage 5D+2 Klør, damage 4D+2; Bid, damage 4D

Pirater (4): DEX 3D, Blaster 4D+2, Dodge 4D; STR 3D, Brawling 4D Alle andre attr. og skills 2D+1 Heavy Blaster Pistol, damage 5D

Afsted til skatteøen

Groft sagt er der to muligheder: Enten tager SP'erne Zlarzack eller nogle af hans folk til fange og tvinger dem til at vise vej til piratbasen, eller også lader de sig skræmme væk og følger på snedig vis efter Zlarzack tilbage til basen. Der er selvfølgelig også den mulighed, at SP'erne bliver besejrede. Zlarzack vil ikke fange eller dræbe dem, men istedet efterlade dem bevidstløse med den besked, at de gør klogt i at være væk fra Ardoff inden 26 timer (så langt er et døgn der). Det vigtige er at SP'erne finder en metode til at opspore piraterne og den ene måde kan sådan set være lige så god som den anden. Det er op til den enkelte hvordan det skal gå for sig regelteknisk set (Hide/Sneak, Starship Piloting, Search o.s.v.). Deckmoor ligger ca. 500 km fra kysten, og da piratbasen er skjult på en lille ø ca. 1 km fra denne kyst, får SP'erne brug for deres rumskib igen. Det er altafgørende for historiens sammenhæng, at SP'erne benytter shuttle'en igen, så Imperiet kan spore dem. Derfor: I tilfælde af, at de tager piraterne som gidsler og vil

bruge deres skib, så fortæller piraterne, at de vil blive hentet om nogle få dage (upraktisk lang tid at holde dem som gidsler i. Specielt hvis piraternes venner får nys om det...). Hvis SP'erne derimod beslutter sig til at følge efter piraterne på sikker afstand, så har de selvfølgelig deres eget skib (en Stock Light Freighter). Når SP'erne har sporet piraterne til deres base eller tvunget dem til at vise vej, begynder næste episode.

Piraternes ø

Piraternes ø er en lille klippeø med sparsom bevoksning. Piraterne fandt for år tilbage et naturligt hulesystem, som gik dybt ned i klippen. De har siden udvidet det en smule, hugget mere farbare gange ud med nogenlunde plane gulve, og frem for alt: indrettet en meget up to date hangar, med alt det udstyr der skal til for at holde en lille flåde bestående af 3 modificerede fragtere, en hyperspace shuttle og 4 gamle starfightere (en ramponeret TIE, to Z-95 Headhunters og en tommands Y-wing) igang. Indflyvningen til denne hangar er skjult under et klippefremspring og er, på nær nogle få godt skjulte indgange, den eneste vej ind. SP'erne har følgende muligheder: Enten har de gidsler med og kan derfor flyve lige ind efter at have truet piraterne til at give dem kodeordet (el. lign. metode), eller også kan de, efter at have set hvilken ø piraterne fløj til, parkere deres shuttle et sted i nærheden og via båd snige sig i land på øen.

Piraterne har spejdere ude netop for at kigge efter både (SEARCH 3D) og de bruger Macrobinoculars, der jo kan 'se' i mørke. Dog får SP'erne +1D til HIDE/SNEAK hvis de vælger at sejle over om natten. Hvis SP'erne bliver set, lader piraterne dem snige sig indenfor i basen, hvor de har lagt sig i baghold med 12 mand ledet af Zlarzack, medmindre han er gidsel hos SP'erne, selvfølgelig. Pludselig bliver SP'erne badet i lys og opfordret til at overgive sig. Hvis de ikke

gør det, ja - så er det jo synd, og ikke for piraterne... Når SP'erne er fanget (og det bliver de før eller siden, der er mange pirater på basen), bliver de smidt i et fangehul, hvor de møder den forsvundne major, Bren Derlin. Hvis SP'erne IKKE bliver set, så står de nu på en klippeø der, på overfladen, er ganske øde. Enten kan de søge efter en skjult indgang (det vil tage 3 timer og et højt MODERAT SEARCH rul at finde en sådan), eller også kan de forsøge at snige sig ind gennem hangaren, som de på afstand måske så Zlarzack & crew flyve ind ad. Den er dog lukket af en kæmpemæssig blast door om natten, så de bliver nødt til at vente et stykke tid. Når den om morgenen bliver åbnet igen, er der masser af aktivitet derinde (mekanikere o.s.v.). Det kræver enten et DIFFICULT HIDE/SNEAK rul eller et meget overbevisende skuespil at komme ind her. Tillad fantasifulde metoder at lykkes, da de er meget mere værd og væsenligt sjovere end tørre tal.

Hvis SP'erne har valgt at spille højt spil og flyver lige ind i løvens hule med deres gidslers (eller evt. uden, hvis de har en meget smart plan), bliver de modtaget af en stor skare bevæbnede mænd, ledet af en sygeligt bleg mand klædt i kulsort tøj og kappe. Hvad SP'erne end gør så, er piraternes (eller rettere: deres leders) holdning den, at de ikke vil lade sig true af noget som helst. Hvis SP'erne siger, at de vil dræbe deres gidslers hvis ikke de får Bren Derlin, vil piratlederen, hvis navn er Mordrick, svare, at der ikke er noget han ville være mere ligeglad med; de er over 100 mand og rebellerne ville være sikre på at dø. Gidslernes liv betyder intet for ham, men hvis SP'erne overgiver sig, kan det jo være, at deres rebellen vil løskøbe dem sammen med Derlin. Det eneste fornuftige SP'erne kan gøre er, at overgive sig. De vil herefter blive afvæbnet og kylet i fangehullet, ned til den forsvundne major, Bren Derlin.

Rundt på basen

Der er nu to muligheder: Enten er SP'erne fanget og befinder sig sammen med Bren Derlin (det mest sandsynlige) eller også sniger de sig rundt på piratbasen og leder efter ham. På basen er der næsten ingen computer workstations og SP'erne vil have meget svært ved at finde fangehullet, hvis de ikke fanger en enkelt uforsigtig pirat og tvinger ham til at vise dem vej. Det er ikke vigtigt præcis hvordan basen ser ud. Bare husk at gangene er groft tilhuggede, ledninger løber overalt langs lofte og vægge, og lyde laver et ekko, der kan høres langt væk. Visse steder, primært i de øverste etager af basen, er der udhugget beboelsesrum, opbevaringsrum, værksteder og lign., og på nær nogle få opbevaringsrum og våbenkamre, er dørene som regel ikke låst. På de øverste etager er der ret megen aktivitet, og det er svært at bevæge sig rundt uden at blive opdaget. Få hele tiden SP'erne til at lave HIDE/SNEAK rul, mod forbipasserende pirater og droider, hvis de da ikke udgiver sig for selv at være pirater (eller droider?). Hvis de gør det, vil de mindst én gang blive oppasset og spurgt om noget de absolut ikke ved ("Hey, ku' I gutter der ikke lige følge denne droid ned til værkstedet. Den er ny."). Hvis de på noget tidspunkt bliver opdaget, vil de blive jagtet af en gruppe pirater på 12 mand, ledet af Zlarzack, 3 runder efter opdagelsen. Hvad enten det er med pirater i hælene eller ej, skulle de gerne ende ved fangehullet til sidst.

Fangehullet

I fangehullet sidder Bren Derlin, og der har han siddet i en lille uge efterhånden. I den tid han har siddet der, har han talt en del med sin fangevogter, kaldet 'Crab', og har prøvet at overbevise ham om, at han og de andre pirater skulle benytte sig af at have en Alliancemajor på besøg, og slutte sig til oprøret som fribyttere. Crab har forklaret ham, at der faktisk ER en del pirater, der gerne så det ske, men at de fleste ikke tør ved-

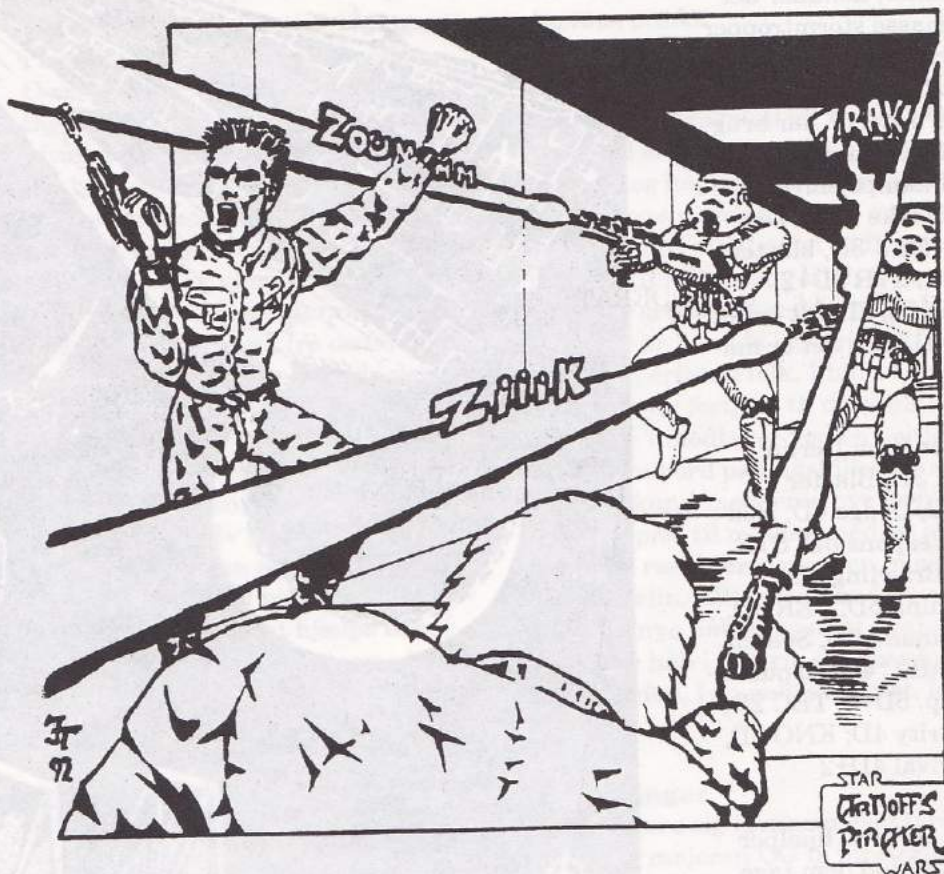
kende sig det, p.g.a. den grusomme Zlarzack og hans boss, piraternes leder, Mordrick. Engang var der nogen der foreslog det, og de omkom alle på mystisk vis. Hvis det overhovedet skulle kunne lade sig gøre, skulle Zlarzack og Mordrick i hvert fald først ryddes af vejen.

CRAB



Hvis SP'erne er fanget i cellen sammen med Derlin, fortæller han dem dette åbent, da Crab ikke gør noget særligt for at forhindre det. Hvis SP'erne kommer og truer Crab, så takker Derlin dem selvfølgelig mange gange for redningen, men beder dem om ikke at skade Crab, for på denne måde at vise sin gode vilje. Hvis der er en flok pirater i hælene på SP'erne, når de kommer til cellen, er det lidt vanskeligere. Piraterne ledet af Zlarzack når først frem EF-TER at SP'erne har befriet Bren Derlin, men netop som Zlarzack og hans folk skal til at angribe, går lyset pludselig ud, en sirene hyl og bulder og brag høres. Dette skulle give SP'erne, Bren Derlin og Crab (hvis han ikke er slået bevidstløs el. lign.) en chance til at smutte forbi deres forfølgere. På et BRAWLING rul slået imod piraternes brawling på 4D klarer SP'erne sig forbi dem; Der-

lin og Crab klarer det automatisk. Hvis de ikke klarer det, må de slås på almindelig vis med piraterne, da overraskelsesmomentet nu er spildt. Hvis SP'erne er fanger, prøver de formentlig sammen med Derlin at overbevise Crab om at lukke dem ud. Lad dem endelig udfolde sig og husk at Crab er lige på vippen til at gøre det. Om han lukker dem ud af sig selv, er op til dig, men under alle omstændigheder høres pludselig høje brag og en sirene hyl. Det kunne godt tyde på at basen var under angreb, og hvis han ikke har gjort det endnu, så beslutter Crab sig nu til at tage chancen og flygte sammen med SP'erne under tumulten. De brag der kan høres, er såmænd intet andet end Imperiet, der har sporet SP'ernes shuttle til kysten lige ud for denne ø (eller hvor de ellers måtte have parkeret den), og efter som der ikke var andre øer i nærheden, gættede den Imperialske kaptajn på, at det måtte være denne her og det var jo ikke noget dårligt gæt...



Imperiet slår igen

Cut away til Victory Class Destroyeren the Triumph - kommandobroen: "Så, underkorporal Pretzl", sagde kaptajnen stolt. "Ser De nu, at min geniale plan er lykkedes? Vi har med held fulgt det skib, som vi tillod de latterligt naive rebeller at stjæle. Ufatteligt at de ikke opdagede at det var arrangeret alt sammen, men på den anden side, er de jo kun en samling bondesoldater i den såkaldte 'op-rørsalliance'. Om få øjeblikke vil vi have en samling rebeller i fangenskab og samtidig have udslettet en piratbande. To fluer med ét smæk!" Underkorporal Pretzl svarede: "De har overgået dem selv, Sir. Igen! Jeg er sikker på, De bliver forfremmet nu." "Nu smigrer De mig vist, underkorporal. Nu smigrer De mig vist..." Scenen skifter til en lille gruppe rebeller på flugt...

Stormløb

I de øvre etager er situationen som følger: Imperiets tropper har sprængt den store blast door i hangaren og har løbet piraternes første forsvarslinie over ende. Ca. 100 stormtropper stormer nu gennem basens gange i et forsøg på at tage basen i mand til mand kamp. De tør nemlig ikke bruge for skrappe midler af frygt for at skade deres bytte: Major Bren Derlin. Piraternes moral er ikke for god og deres modstand er spredt og uorganiseret. En del er allerede taget til fange, og efter som piratvirksomhed straffes med døden, har disse fanger alt at vinde og intet at tabe. Dette får SP'erne mulighed for at benytte sig af senere, men først må de kæmpe sig vej op.

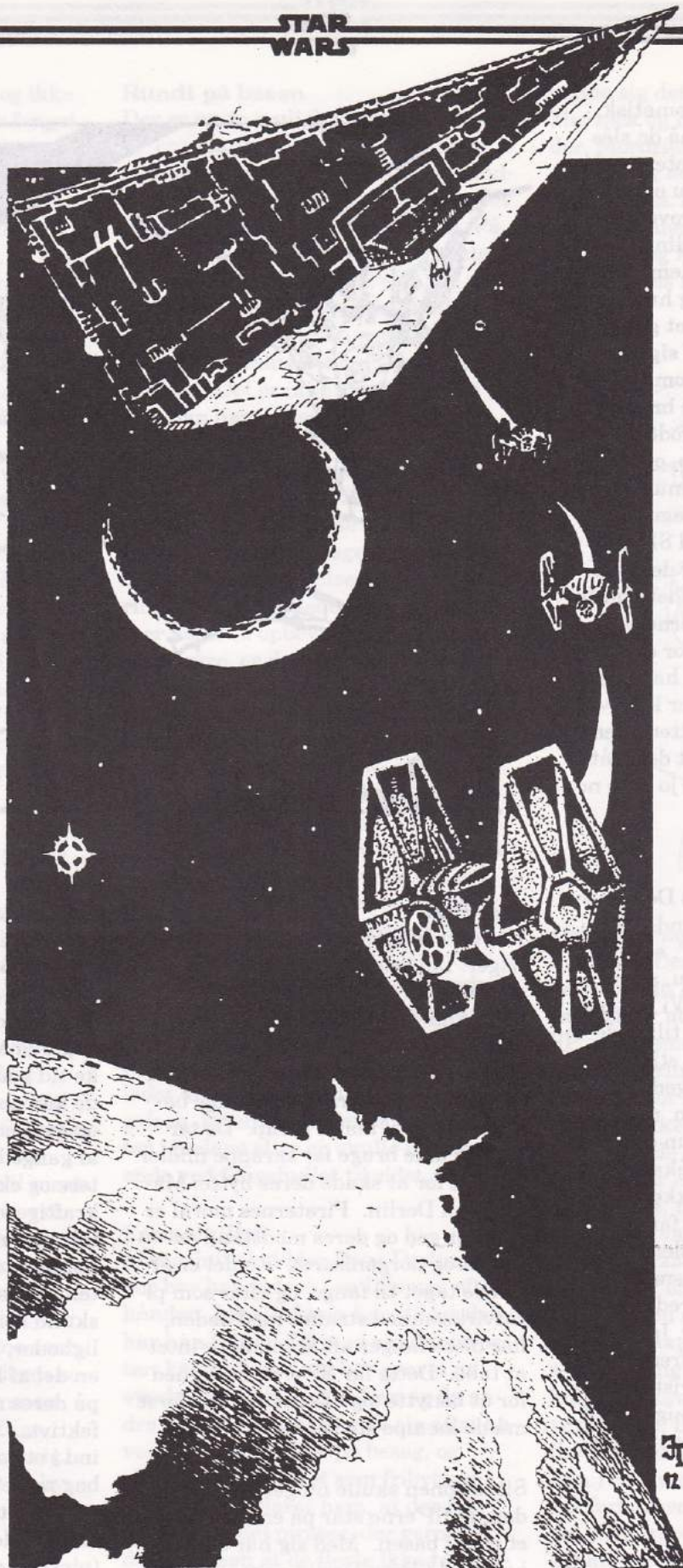
Situationen skulle nu gerne være den, at SP'erne står på en mørk gang et sted i basen. Med sig har de i hvert fald Bren Derlin og måske også

Crab. Hvis de på noget tidspunkt var fanger og fik taget deres våben, kan Crab vise vej til et lille våbenkammer, hvor deres ting ligger, ganske uskadede. Han kan også skaffe nogle få Med-Pacs. Efter et kort stykke tid går nødbelysningen i gang, og de kan se tydeligt igen. På deres vej op gennem basens indviklede system af gange bliver lyden af hylende blaster og eksplosioner kraftigere og kraftigere. Sommetider drysser der lidt støv ned fra en sprække i loftet, Sommetider rasler det ned med småsten. Hvis SP'erne på et tidspunkt skulle komme i alt for store vanskeligheder, kan du klare det ved at lade en del af loftet kollapse ned i hovedet på deres modstandere. Fejt men effektivt... Pludselig kommer SP'erne ind i et rum, hvor 12 pirater ligger bag nogle få hastigt opstabilede kasser, parat til at tage imod deres følgere, der er på vej mod dem (piraterne ligger altså med ryggen til SP'erne). I samme øjeblik SP'erne an-

kommer, kommer der en masse stormtropper styrtende ind i rummet fra den anden side. Piraterne har brug for al den hjælp de kan få! I kampøjemed, er Crab ikke noget særligt (DEX 3D, blaster 3D+1; STR 2D+2, brawling 3D; alt andet 2D+1), men det er majoren:

Major Bren Derlin:
DEX 3D, Blaster 5D+2, Dodge 4D, Heavy Weapons 5D; STR 3D, Brawling 4D, Stamina 5D; PER 3D, Command 5D, Search 4D; MEC 4D, Repulsorlift op. 5D+2; TEC 2D, Security 4D; KNO 3D, Survival 4D+2

Hvis SP'erne hjælper dem, så lad dem tage et par skud mod de fremstormende stormtropper. Lad dem føle, at de virkelig gør en forskel. Beskriv hvordan piraterne rundt omkring dem, opilnet af deres mod, begynder at kæmpe med fornyet styrke og pludselig er angrebet slået tilbage! Hvis Crab er med, forsøger han straks at overbevise sine piratkolleger om, at de skal hjælpe de flygtende rebeller og slutte sig til oprøret. Det vil være en del nemmere hvis SP'erne hjælper ham... Hvis SP'erne ikke har tænkt sig at kæmpe med piraterne, mod stormtropperne, men bare har tænkt sig at stå og se på, må du spørge dem, om de ik-



ke har meldt sig på den forkerte side i denne krig.

Det endelige opgør
Netop som det ser ud til, at piraterne vil følge dem, høres en iskold stemme: "Dette lyder som forræderi for mig. Hvad synes du, Zlarzack?" "Lige mine ord, boss", svarer en hvæsende stemme. Bag SP'erne står Mordrick og Zlarzack sammen med 14 mand. "Dræb dem!", lyder Mordricks ord, og straks bryder kampen ud. SP'ernes nye piratvenner kaster sig ind i kampen mod de andre pirater. Hvis SP'erne ikke lød så overbevisende så om ikke andet fordi, Mordrick også pegede på dem, da han gav ordren. Mordrick tænder pludselig til alles overraskelse et lysværd og hvis du har en Jedi eller det der ligner i din gruppe, vil det virke meget godt, om han også tænder sit. Hvis der ikke er nogle 'ligeværdige', vælger Mordrick bare en tilfældig SP'er, at gå løs på. Zlarzack springer i nærkamp med 2 SP'ere ad gangen, hvis det er muligt. Han vil kæmpe som besat til døden. Forsøg at få ham til at 'gå på omgang' mellem SP'erne, eftersom de resterende SP'ere må nøjes med menige pirater.

Kampen der foregår rundt om SP'erne, er i høj grad afhængig af, hvordan SP'erne klarer sig. Beskriv hvordan den bølgel frem og tilbage i takt med, at SP'erne rammer og bliver ramt.

Det skal siges, at Mordrick på ingen måde er en Jedi, selvom han i sit våbenvalg og sin klædedragt ser sådan ud. Han ved en stor del om Kraften og Jediridderne og han bruger sin udklædning og sin viden som et bluffnummer til at skræmme folk med, indtil den dag kommer hvor han rent faktisk er i stand til at bruge Kraften, og den dag skal nok komme (tror han...). Han kæmper, ligesom Zlarzack, til døden. Dette er et dramatisk rigtigt tidspunkt at bruge et Force point på.

Mordrick: DEX 3D+2, Lightsaber 7D, Dodge 4D, Melee Parry 4D+1; STR 2D+2, Brawling 3D+2; PER 3D, Command 4D+2, Search 4D; KNO 3D, Survival 4D, Jedi Lore 4D+1; TEC 2D, Comp. Prog. 3D+2; MEC 2D, Starship Piloting 3D+2 Lightsaber, damage 5D+2, Blaster Pistol, damage 4D

Zlarzack: Se ovenfor.

Pirater: Se ovenfor.

Når denne kamp er overstået, vil de overlevende pirater (alt mellem 4-8, efter hvor hurtigt SP'erne klarede det) være meget loyale mod SP'erne, hvis de bare kæmpede nogenlunde heltmodigt (og det gør den slags jo ofte...). Mens de stormer videre mod hangaren for at stjæle et skib og komme væk, møder de spredte stormtrop patruljer, og de må snige sig afsted for at nå frem til hangaren. Langt om længe står de så på en lille gang, hvorfra de kan kigge ind i hangaren.

Hasta la vista II

Billetten til friheden står i hangaren i form af de modificerede fragtere. Ovre i et hjørne sidder de tilfangede pirater i en stor klump. De er afvæbnede men ikke bundne. De bliver bevogtet af 10 stormtropper. Der ud over er hangaren tom; typisk Imperialisk overmod... Lad SP'erne selv komme med en plan. Det smarteste ville være at trække stormtroppernes opmærksomhed væk fra de fangne pirater, der så kunne overfalde dem mand til mand. De ville næsten helt sikkert gøre det, eftersom de står over for en dødsdom. Denne plan kan du lade Bren Derlin foreslå, hvis SP'erne ikke selv kommer med nogen forslag. Hvordan de end vælger at løse problemet, vil piratfangerne gøre deres bedste for at hjælpe dem. Herefter er det bare at storme hen til rumskibene (vel at mærke dem, der kan hoppe i hyperspace, dvs. ikke fighterne) og flyve afsted. SP'ernes piratvenner får hurtigt overbevist de andre om, at oprøret er det eneste sted hvor de vil blive accepteret og hvor der er brug for dem, og hurtigere end man kan sige twin tandem flightcomputer har de bemandede fragterne og hyperspace shuttle'en.

Beskriv på dramatisk vis hvordan små grupper af stormtropper stormer ind i hangaren fra sidetunnelerne, kun for at se skibene lette, og hvordan piraternes meget modificerede kanoner tværer dem ud over det meste af vægarealet. Lad endelig SP'erne tage et par skud også... Sidste scene er da de suser op gennem planetens atmosfære. Nok havde den snedige kaptajn regnet med at enkelte ville forsøge at undslippe, men han er slet ikke forberedt på 3 stærkt modificerede fragtere og en hyperspace shuttle proppet til randen med desparate pirater. De 4 udstationerede TIE's bliver hurtigt klaret; med eller uden SP'ernes medvirken. Afhængig af om de sidder bag kontrollerne eller ej, så giv dem dog lige chancen for at blande sig lidt i løjerne, før de hopper i hyperspace

mod et med Allianceflåden aftalt rendezvous punkt.

Finale

"Stjernerne omkring jer bliver med et ryk til streger, da I forlader kamppladsen og hopper i hyperspace. I har udført jeres mission, og det er ikke uden en hvis stolthed at I aflægger rapport til Alliancens High Command. Foruden at redde major Bren Derlin, har I endda også rekrutteret nye, men erfarne folk. I har i sandhed gjort jer fortjent til de skinnende medaljer I modtager ved en højtidelighed om bord på flagskibet, og om aftenen kan I med jeres nye forfremmelser spise til middag med en af jeres egen rang, jeres nye ven, major Bren Derlin. Alliancen har fået nye helte og nye håb er opstået i galakserne. Nye håb i en krig der rasede for længe siden, i en galakse langt, langt borte...

Belønninger

For at klare sig igennem eventyret og redde majoren OG få piraterne med sig tilbage, skal SP'erne have 10 skillpoints hver. Hvis de ikke fik piraterne med, ryger de ned på 6 point. Rollespil er selvfølgelig også noget der skal belønnes, og der er nogle steder i eventyret som kan klares mere eller mindre elegant, afhængigt af SP'ernes rollespil. Det meste af succes'en i eventyret kan nemlig godt gennemtvinges med vold. Derfor er det værd at belønne dem, hvis de klarer mødet med Zlarzack i kroen uden kamp, og istedet følger efter på sne-dig vis; ligeledes er det også et ekstra point værd, hvis de får Crab til at lukke dem ud på egen hånd, FØR angrebet får ham til det. Slutteligt skal det siges, at Forcepoints brugt under kampen mod Zlarzack og Mordrick så absolut skal gives tilbage, og bør måske endda medføre et ekstra Forcepoint, da de to skurke virkelig er nogle formidable modstandere.

God fornøjelse.



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

- Lyngby Storcenter 54 2800 Lyngby Tlf. 45 87 04 45
- Rødovre Centrum 116 2610 Rødovre Tlf. 31 41 04 85
- Rådhusstorvet 7100 Vejle Tlf. 75 82 05 44
- Kongensgade 33 6700 Esbjerg Tlf. 75 12 11 77
- Vestergade 59-61 5100 Odense C Tlf. 66 11 40 33



Brevkassen

Til Saga:

Allerførst vil jeg gerne takke for et godt blad; specielt synes jeg det er godt, at I holder så nær en kontakt med læserne via brevsiden. Jeres scenarier er også gennemgående af en høj kvalitet. Desuden har jeg nogle spørgsmål:

1. Er I interesserede i Warhammer FRP-scenarier? Jeg er næsten færdig med et ret langt et (ca. 20 sider med tegninger). Jeg har også andre WFRP-ting på lager, f.eks. nogle nye Careers m.v.

2. Hvad med nogle artikler om figurmaling?

3. Flere artikler, scenarier, anmeldelser osv. til WFRP! I det hele taget synes jeg, at I behandler Games Workshops spil stedmoderligt i bladet - og hvorfor det? Endelig vil jeg anbefale jer at købe en retskrivningsordbog, og granske kapitlet om komatering meget nøje.

Ydmyge hilsner fra
Jonas Germannsen
Præstemarksvej 53 4000 Roskilde

Til Jonas:

1. Ja - send det endelig, så ser vi på det. 2. Vi forhandler i øjeblikket med en ekspert på området, men har ingen kommentarer på nuværende tidspunkt. 3. Der kommer snart nye regler til Blood Bowl og Space Hulk.

Venlig hilsen, Kasper

Hej Saga

Jeg har et par spørgsmål. Først et om Call of Cthulhu 4th Edition. 1. En missionary, er det én der går på

missioner eller er det en person der beder eller hva"? 2. Kan jeg, og hvordan kan jeg, får fat på Saga nr. 9, og hvor meget koster det? 3. Kan The Great Cthulhu dø, og hvordan? (og hvem er stærkest, Super-Mule eller Hulk?, red.) Bo Richter Bogensevej 9 5620 Glamsbjerg

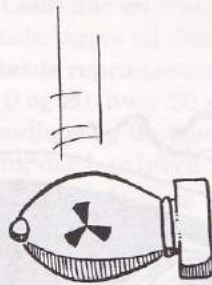
re numre af Saga liggende (incl. 1-3), undtagen nr. 4.

3. Som der står i Cthulhu Now, kan Cthulhu "dræbes" med en atombombe, men han vender tilbage et kvarter efter - nu er han bar radioaktiv!

Kære Saga!

Til debatten om con'er: Efter at have modtaget mit yndlingsblad (desværre lidt forsinket) læste jeg straks artiklen om con'er. Grunden til at det var netop den artikel jeg læste først, var at min viden indenfor det område er meget begrænset. For ser I, jeg er 14 år og stadig "grøn". Jeg har gjort mit bedste for at komme til at kende alle siderne af rollespil, men da jeg første gang hørte om spilkongresser, blev denne videtrang for første gang stoppet. Indtil videre havde jeg haft mulighed for at prøve alle siderne og ideerne, men da jeg ikke rigtig havde spillet så meget, og ikke rigtig kunne D&D reglerne (eller andre rollespils regler) ordentligt, syntes jeg ikke rigtig, at jeg ville gøre mig selv til grin ved at møde op til en con, uden i det hele taget at kunne opfylde det eneste "krav", der egentlig er ved sådanne con'er. Dette er nok en bekendt holdning for de fleste på min alder. I virkeligheden vil jeg meget gerne spille med en GM, der virkelig har styr på det hele! Og så i en hel weekend! Mit forslag til hvordan arrangørerne kan forbedre disse forhold, er ved, i hvert tilfælde ved store con'er, at lave specielle begyndergrupper (og gøre opmærksom på dette), hvor "de grønne" kan boltre sig i erfarne GM'ers eventyr. Vi er jo trods alt dansk rollespils fremtid!

Jens Schriver, 14



Hej Bo

1. En missionary må være en missionær.

2. Sæt 20 kr. ind på girokonto nr. 5 97 07 33 til Saga; Ermelundsvej 92D; 2820 Gentofte. Husk at skrive under meddelelser, at du skal have Saga nr. 9. Iøvrigt har vi alle tidligere-

SAGA

DET NYE ROLLESPIL
FRA GARY GYGAX:

DANGEROUS JOURNEYS



KØB DET I:

KAZOOM!

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

Anmeldelse

Al-Qadim - Arabian Adventures
Et AD&D supplement. TSR.
Pris 198,00 kr.

Af Mathias Stuvén

Rashad stod og skuede ud over Den Høje Ørken fra sin kamel med bedrøvede øjne. Hans øjne var fokuseret på den lille prik i horisonten, som var hans hjem. Lejren han havde lært at elske med sin kærlige familie som han satte højere end alt andet. Som førstfødte søn af Prins Ala'i havde hans rolle i den nomadiske stamme været fastsat fra dagen han blev født: at overtage sin fars plads når tiden var inde. Og det var den nu... Rashad's kamel bevægede hovedet op og ned i forventningen om den lange rejse. For to dage siden blev hans far myrdet, mens han var sammen med en af sine konkubiner. Morderen var flygtet over ørkenen mod øst, mod Den Gyldne Golf - havet. Bundet af begreber som ære, loyalitet overfor familien og blodsbandet mellem Rashad og morderen, var det hans eneste opgave at dræbe ham.

Det var med disse tanker i hovedet, at Rashad og fire andre venner red mod Den Gyldne Golf i fuld fart. Med hjælp fra skæbnen ville de finde morderen lige meget hvor i Al-Qadim han befandt sig...

Dette er nok en af TSR's flotteste regelbøger nogensinde. Forsiden er farverig, fangende og bruger konturteknikken, kendt fra paperbacks i lang tid, til at skabe en uimodståelig forside. Layout'et i bogen er flot og gør teksten nem at læse. Sort-hvid illustrationerne er simple og klare, men fanger alligevel den atmosfære bogen giver.

I Skæbnens Land er enhver mand, god eller ond, bundet af gamle traditioner, som alle lever efter. For eksempel er enhver person, fattig eller rig, bundet af traditioner til at stille

ens hus og mad til rådighed for gæster. Og hvis man deler Saltets Bånd med en gæst er man nødt til at yde beskyttelse, mens personen er i huset. At rollespille situationer hvor ens største fjende en aften ydmygt beder om logi i ens hus, og man giver ham det, vil være frustrerende for spilleren, men alligevel spændende når spændingerne mellem fjenderne udspilles. Et andet mindre rollespilsmæssigt begreb er Status. Alle i Skæbnens Land har en status, lige fra den laveste tigger til den mægtigste kalif. Status repræsenteres af et tal mellem 0 og 20, hvor 20 er det højeste. Udlændinge og uhæderlige personer er dem, der har lavest status. Eventyrere har selvfølgelig også en status, som starter lavt, men som forbedres for hvert erfaringsniveau man får. Det er derfor muligt, at en meget erfaren eventyrer får højere status end herskeren af et land, endog et helt rige. Præster har generelt højere status end andre eventyrere, medmindre det er en udenlandsk præst. Det er selvfølgelig også muligt at miste ens status, hvilket kan ske som følge af kriminelle handlinger, at tige eller hvis man bliver en slave. I Skæbnens Land er der ingen raceuroligheder, som der er mellem for eksempel elvere og dværge, og mellem gnomer og gobliner. Der kan være tilfælde hvor en dværg dræber en elver, men det er oftest p.g.a. ære eller en familiesag. Spilpersoner i Al-Qadim skal, til forskel fra andre officielle AD&D verdener, tilhøre en character kit, et begreb som blev introduceret med Fighter's Handbook. Hver enkelt character kit har nogen krav og nogle fordele, som opvejer personen i forhold til andre.

Her nævnes kort nogle af de mere spændende kits: Corsairs, som er søfarende krigere eller pirater, Mamluks, som er lavekrigere bundet af en meget stærk militær organisation, Elemental Mage - en mager, der spe-

cialiserer sig indenfor et af elementerne, hvadenten det er Sand, Hav, Vind eller Ild. Sha'irs er noget helt for dem selv. De kan i og for sig ikke kaste formularer, men de kan påkalde genies af forskellige slags. Disse genies kan så udføre opgaver for sha'ir'en, såsom at lede efter en bestemt spell ude i det astrale plan, eller yde beskyttelse mod elemental angreb og når man det 15. erfaringsniveau kan man rejse mellem planerne. Der er flere evner og de er alle opbygget sådan at man får dem, når man når et vist erfaringsniveau. Der er 7 kits til præster, hvor tre af dem tilhører forskellige retninger for hvordan man bør ære sin gud. Der er pragmatikerne, etikerne og moralisterne. Af de andre præster er Den Vise Kvinde den mest interessante. som placerer hende i en afgørende rolle i hjemmet. Til de nye character kits hører selvfølgelig også nye evner, såsom Display Weapon Prowess, Genie Lore og Horseriding specialization. Bogen indeholder også den mest omfattende udstyrsliste nogensinde set. Den fylder 6 sider.

Af de enkelte spændende og nye formularer er Fire Track, en slags magisk sporhund, River of Sand der som navnet hentyder til danner en "flod" af sand og Maelstrol, en formular der åbner en port til Elemental Plane of Water og danner en strømhvirvel i et hav eller en sø, som suger alt ned i dybet.

Alt i alt en god bog med masser af nyttigt materiale til en kampagne i den arabiske verden. Det skal dog nævnes, at denne bog ikke er nok til at starte en kampagne i den arabiske verden. Der skal man (som med alt andet fra TSR) købe Land of Fate boxed set (kommer i august), der beskriver Skæbnens Land og farerne i det. Allerede nu er der kommet et Al-Qadim Monstrous Compendium. Må Allah være med jer...

SAGA

Tegn et SAGA abonnement

SPILTIDSSKRIFTET
SAGA Nr. 13
20 kr.



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

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.15).
- 3) Skriv under "Modtager": SAGA; Ermelundsvej 92D; 2820 Gentofte.
- 4) Endelig skriver du dit eget navn og adresse under "Indbetaler".

SPILTIDSSKRIFTET
SAGA Nr. 11
20 kr.

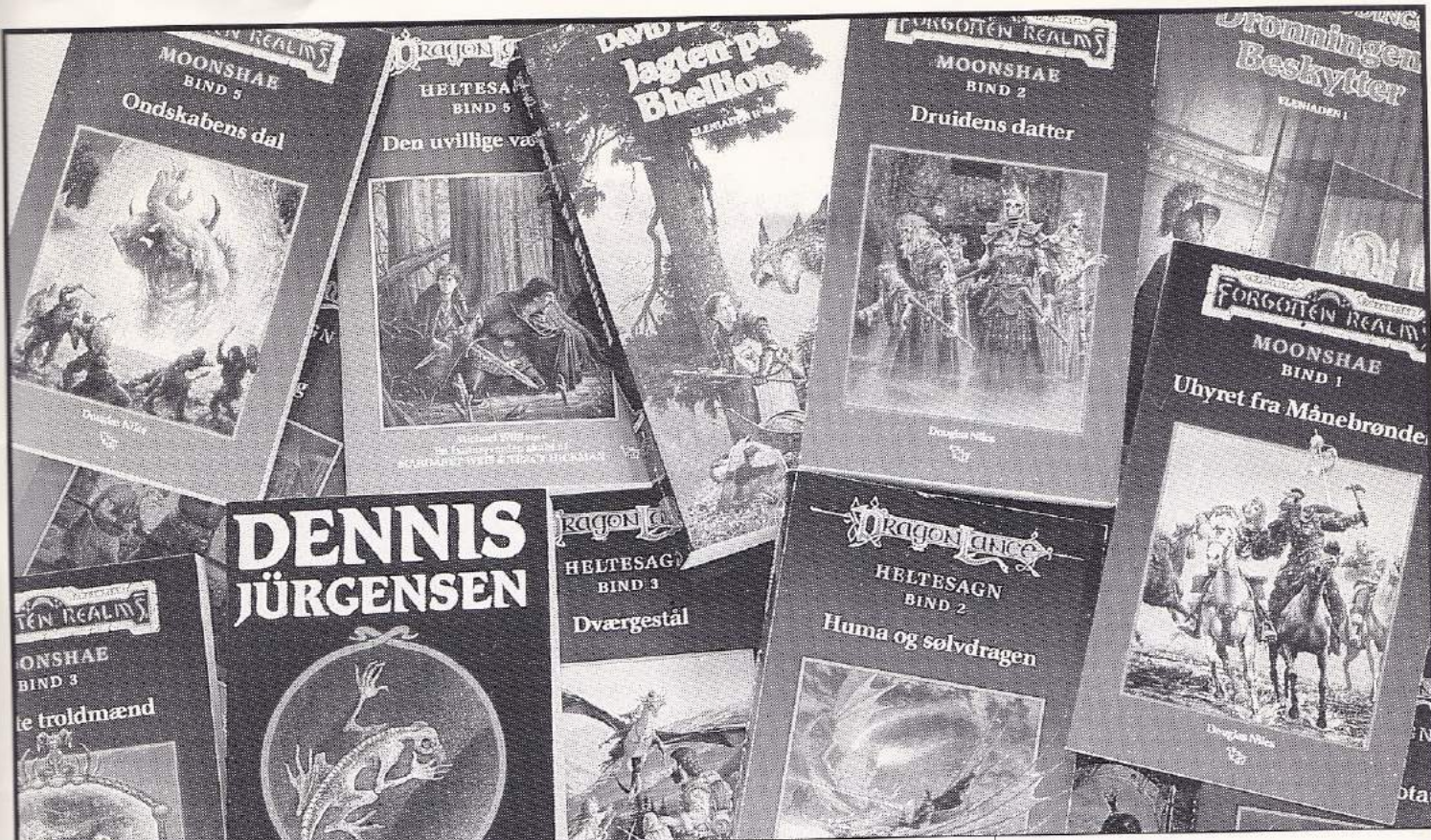


D&D/MERP SCENARIO
CoC/GURPS CYBERPUNK SCENARIO
VIKING ARTIKEL

Scenariekonkurrence
Vind 1000 kr.

og følg godt med

SAGA



DRAGONLANCE™

En fantasyverden skabt af

MARGARET WEIS & TRACY HICKMAN

- HELTESAGN 1. Huma og minotauren
- HELTESAGN 2. Huma og sølvdragen
- HELTESAGN 3. Dværgestål
- HELTESAGN 4. Dværgekrig
- HELTESAGN 5. Den uvillige væbner

FORGOTTEN REALMS™

- De Glemte Riger - er en fantasyverden fuld af skønhed og ondskab, håb og frygt, strid og kærlighed, hvor gudinder, helte og godfolk kæmper for at beskytte jorden mod mørkets magter.

- MOONSHAE 1. Uhyret fra Månebrønden
- MOONSHAE 2. Druidens datter
- MOONSHAE 3. De sorte troldmænd
- MOONSHAE 4. Højkongen
- MOONSHAE 5. Ondskabens dal

Flere bind er under forberedelse.

Kr. 98.- pr. bind incl. moms.

- Dennis Jürgensen
DYSTOPIA

Nu som paperback

Sidetæl: 636 **KR. 98:-**

- David Eddings
Eleniaden 1
Dronningens Beskytter

Sidetæl: 371 **KR. 298:-**

- David Eddings
Eleniaden 2
Jagten på Bhelliom

Sidetæl: 336 **KR. 298:-**

Flere bind er under forberedelse.

Sæt kryds ved de ønskede bøger - klip annoncen ud (eller fotokopier) og send den til forlaget i en lukket kuvert eller køb bøgerne hos boghandleren.

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./ by: _____

- Beløbet er vedlagt i check eller frimærker
- Beløbet er indbetalt på giro 3 97 37 27

Tellerup

Risbjergvej 28
4291 Ruds-Vedby

03558

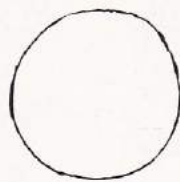
2220312

00

KLAUS BLOCH

FYRREVEJ 34
3650 ØLSTYKKE

I næste
nummer:



Den Bevingede Gud

CoC-scenarie

Eneboeren

Scenarie til D&D/DoD



tilhører

AVALON

biblioteket

#14

CA-SGA-14-002

Saga

Uerstattelig

Kan hjemlånes