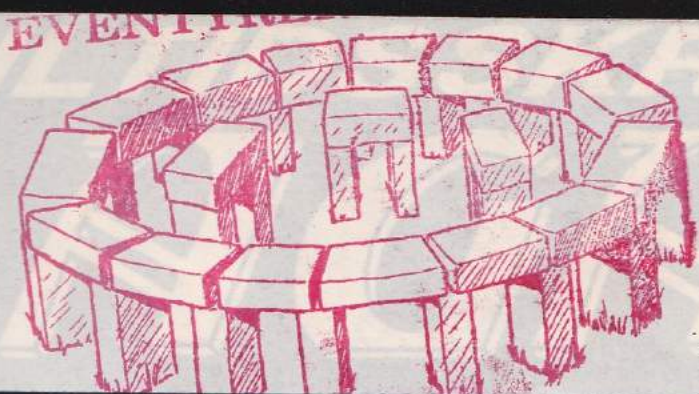
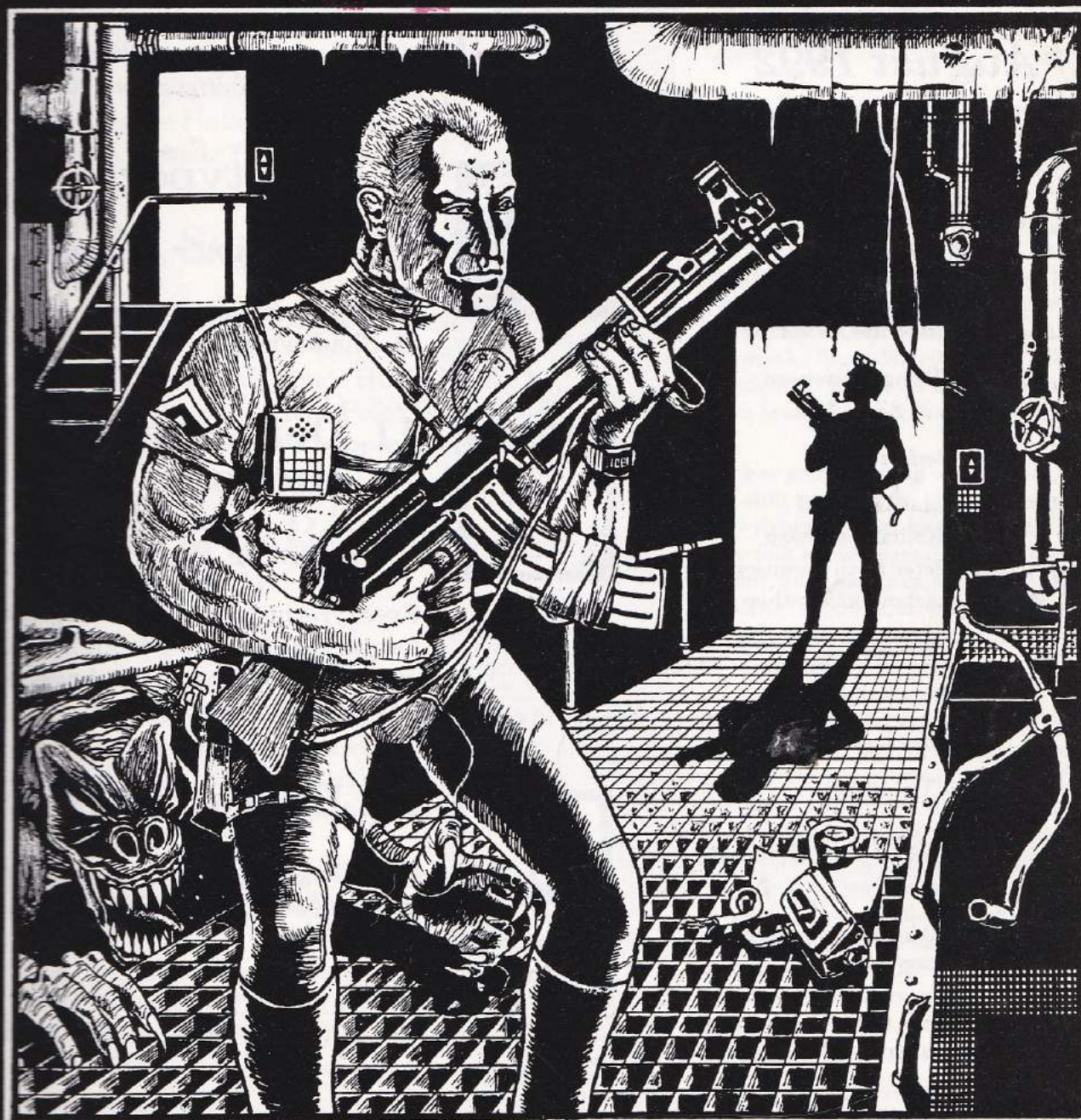


SAFARI RIFTET



Nr. 15
August 1992

20 kr.



Nye regler til Space Hulk
Den forsvundne eneboer: et D&D/DoD scenarie
Den bevingede gud: et CoC scenarie

SAGA

Nr. 15

August 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

Klaus Kolbak

Layout og DTP

Signe Dahl-Madsen

Indholdsfortegnelse



4. Nyheder

Af Mikkel Kolbak Sørensen

Nyheder fra ind- og udland, bla. Wizard's Challenge og Dangerous Journeys.



6. Ærketyper

Af Lars Wagner Hansen

Fire nye hobbit-ærketyper til Shadowrun.



11. Den forsvundne eneboer

Af Daniel og Pedro Lopez

Eventyrerne får til opgave at finde en forsvunden hobbit og kommer på en farefuld rejse for at opspore ham. Andet scenarie til SAGAs konkurrence.



17. Brevkassen

Et indlæg og kommentarer om druk på danske con'er, samt spørgsmål og svar.

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 bestilles ved indbetaling af beløbet på SAGAs giro.

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



19. Anmeldelser

Bards Handbook
v. Nicholas Demidoff.
Wizard Spellcards
v. Lars Wagner Hansen.
Space Hulk Campaigns
v. Kasper T. Mortensen.



22. Semper Fi

Af Winther og Mortensen

Nye regler til Space Hulk spillet, omfattende et "Hit Point" system og redningsmanøvrer for spacemarinerne.



25. Den Bevingede Gud

Af Rene Deleuran

Opdagernes ophold på et idyllisk vinslot i det solrige Californien, udvikler sig hurtigt til at være et mareridt... Konkurrencescenarie nr. 3.



39. Spilverdenen

Optakt til spilarrangementerne Games Weekend, The Realms of Roleplay V, Spiltræf 92 og "The Guild of RPG" Con, samt en oversigt over spilforeninger i Danmark.

Leder

"Friends will be friends
When you're in need of love to give you
care and attention
When you're through with life and all
hope is lost, hold out your hand, 'cause
Friend will be friends, right to the end."
Queen

Jeg føler at der i den sidste tid, specielt ved Fastaval, har været en ændring i forhold til tidligere. Væk var de fjendske klikker, de evindelige brokkerier over småting og de hadske bemærkninger. Der var endda folk, der smilte. Det er utrolig vigtigt, for vi har brug for hinanden (åh nej, nu bliver han sentimental igen). Med en mere positiv stemning er der måske flere, der vil blive i rollespilverdenen i stedet for at trække sig tilbage og beskæftige sig med andre ting.

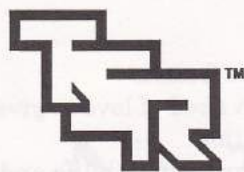
Jeg har gang på gang oplevet folk, der har slidt og slæbt for at få en spilkongres eller lignende til at hænge sammen, hvorefter folk kommer med dumme bemærkninger, eller håner én fordi noget ikke er i orden. Det kan man leve med et par gange, men på et tidspunkt får man nok, og så gider man ikke længere.

Det er vigtigt med kritik, undertiden også hård kritik, men det er vigtigere med respekt for andres arbejde. Troels Chr. Jakobsen viste vejen, da han kritiserede The Realms of Roleplay III, men sluttede af med at skrive: "...jeg kan aldrig lade være med at beundre folk, der vil bruge et hav af timer på at arrangere en con, hvor der ingen garanti er for succes". Sådan skal det være, for egentlig deler vi jo de samme håb, sejre og nederlag:

"One Goal, One Vision"

Kasper T. Mortensen

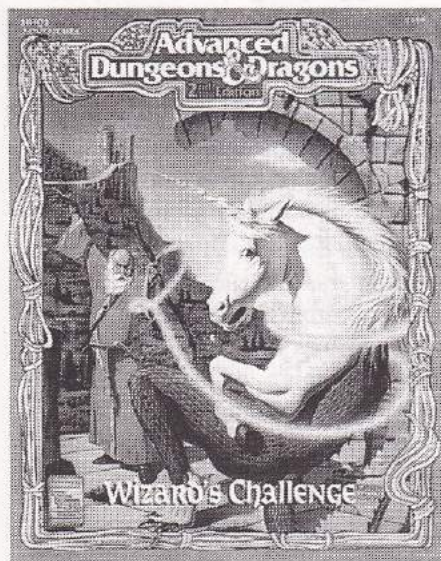
Nyheder



TSR, Inc.

Charlemagne's Paladins AD&D supplement Pris 168,00 kr.

"Angrib, I Frankrigs soldater! Denne dag vil vi sejre eller dø!". Charlemagne, erobreren og statsmand, var en af Europas største konger i middelalderen. Slut dig til denne tids ædleste helte - Mægtige Roland, Bradamant krigerjomfruen, ærkebiskop Turpin og troldmanden Malagigi. Tag på ridderfærd eller drag i krig mod Lombarterne, Maurerne, Saxerne eller Vikingerne.



Wizard's Challenge AD&D modul Pris 79,50 kr.

Mystiske omstændigheder forårsagede, at den lille by Northbanks troldmandsdrag pludselig lykkedes. Det var uhyggelige begivenheder der havde flere dødsfald, blandt laugets promi-

nente medlemmer, som følge. Alt dette skete for flere år siden, men nu truer en spøgelsesagtig skikkelse de få medlemmer af laugets som før overlevede...

Dette modul fortsætter serien af GM/spillereventyr specielt egnede for en speciel karakterklasse, Fighter's Challenge var det første. Wizard's Challenge er designet for en enkelt troldmandskarakter eller en gruppe på op til tre spillere.

Tales of the Lance Dragonlance box-sæt Pris 228,00 kr.

Dette er det nye introduktionssæt til Dragonlance universet. Blandt indholdet er en komplet indføring i baggrunden for verdenen, med beskrivelser af steder og vigtige personer, og omfattende kort over Krynn. Materialet i denne box giver, ifølge skaberne, også spillere og spillelederen indsigt i, hvordan man skaber den specielle Dragonlancesaga atmosfære, der findes i bøgerne.

The Land of Fate Al-Qadim supplement Pris 228,00 kr.

Denne box beskriver den arabiske verden i Forgotten Realms kampagnen. Blandt indholdet kan findes store farverige kort over ørkenområderne og to bøger der beskriver landet, dets befolkning og herskere, klima og geografi, historie og forbindelse til resten af Forgotten Realms, inklusiv Kara-tur og Hordens land.

Arcane Shadows Darksun modul Pris 148,00 kr.

Mens Dark Sun verdenen undergår store forandringer, søger de fredløse troldmænd hævn. Dette eventyr lader spillerne slå et slag mod landets tyranniske konger. Konsekvenserne af dette opgør kan måske lede udvik-

lingen på den rette vej mod verdens genfødsel. Eventyret bringer fokus på troldmændene i Dark Sun, som er nogle af denne verdens mest interessante karakterer.

Chaosium

When the Stars are Right Cthulhu supplement Pris 210,00 kr.

Dette supplement indeholder en serie nutids-eventyr til Call of Cthulhu. De kære opdagere kan nu opleve den smukke by San Francisco gå op i flammer, kappes med forskellige politiske kandidater under en stor valgkampagne, forpurre planerne for indehaveren af en suspekt boghandel, og forsøge at overleve en gal psykiaters handlinger.

STEVE JACKSON GAMES

Cyberpunk Adventures GURPS supplement Pris 198,00 kr.

Her er efterfølgeren til GURPS Cyberpunk. Adventures indeholder fire actionfyldte ekspeditioner til den mørkere side af rollespillet. Spillerne skal bla. finde ud af hvad de vil gøre med en beholder hvis indhold kan ødelægge en hel by og de har muligheden for at rode sig ind i en raserende bandekrig. Alle fire eventyr indeholder kort, gode råd til spillelederen og vigtige NPC's.



The Hunters Hunted Vampire supplement Pris 118,00 kr.

Hævn er en ret der bør serveres kold... Indtil nu har det været vampyren der hjemsøgte byerne og drak grå-

SAGA

digst fra hvem som helst den måtte ønske. Selvsikre og trygge ved deres magespil, sikre på at ingen dødelig kunne true deres magt, har de gået uden frygt. Nu er deres nætter talte! Jægerens time er kommet.

Med denne sourcebook kan du tilføje din kampagne masser af fuldt detaljerede vampyrjægere; alle parat til at gøre en ende på spillerne. Desuden indeholder den nye regler for Faith og Magic og detaljer om de organisationer der jæger de udøde, lige fra FBI til Inkquisitionen og The Children of Osiris.

Happy Entz

Farlige drømme Midgård modul Pris ???,?? kr.

Denne bog indeholder to færdigt udarbejdede, illustrerede byeventyr til Midgård - i fantasiens rige. Eventyrene drejer sig om: "Farlige drømme", hvor eventyrerne skal blotlægge mysteriet bag en skræmmende fare som truer en af dem, og "Tiggerens himmerige", et eventyr hvor spillerne, forklædt som tiggere, skal afsløre tyvelaugets skumle planer.

Begge historier foregår i Corrinis - Eventyrenes by, men kan dog spilles uden denne bybeskrivelse.



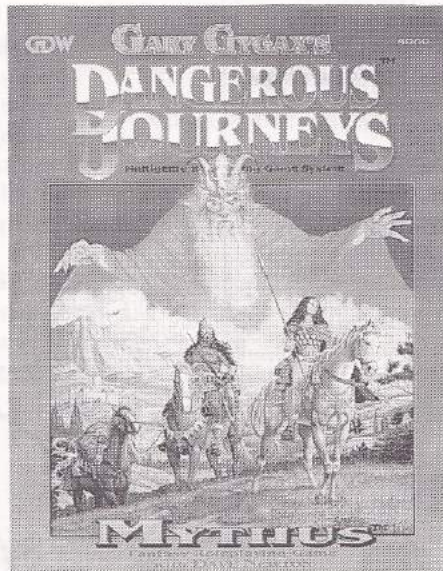
Dangerous Journeys

Så er det her! GDW's nye rollespilssystem, *Dangerous Journeys*, er på gaden. Dette produkt har længe været ventet med stor spænding, en interesse opstået på grund af to ting: Gary Gyax, som bla. har opfundet Greyhawkverdenen til AD&D, er hovedmanden bag projektet og det er første gang at GDW udsender et fantasyspil.

Dangerous Journeys har som spilsystem været igennem en lang og vanskelig fødselsperiode. Det var oprindeligt meningen, at spillet skulle kaldes Dangerous Dimensions, men denne titel mente TSR, USA's største rollespilskoncern, lå lidt for tæt op ad deres Dungeons & Dragons spil, da initialerne D&D jo er de samme. Denne bogstav lighed resulterede i, at TSR lagde sag an mod GDW og fik dem til at ændre spillet's titel.

Dangerous Journeys er et såkaldt multigenre spil, hvilket vil sige at systemet kan bruges til at spille hvilken type spil det skulle være: Fantasy, Horror, Science Fiction mm.

Vi vil have en anmeldelse af spillet i et kommende nummer af SAGA.



Mythus fantasy RPG Dangerous Journeys regelbog Pris 298,00 kr.

Dette er det første produkt der er kommet til Dangerous Journeys. Her i beskrives de grundlæggende regler der skal til for at spille i Dangerous Journeys universets fantasy verden.

I forbindelse med det nye rollespil udsender GDW et nyt blad kaldet Journeys. Bladet, som skal komme hver måned, har til opgave at være forum for spillerideer og dække nyheder fra forskellige firmaer. I bladet vil være

spilsupplementer og hjælpemidler til fantasy kampagner.

Journeys er GDW's første fantasyblad, det i øjeblikket eksisterende Challenge, dækker hovedsaglig forskellige science fictionspil, som f.eks. Star Wars, Dark Conspiracy, Shadowrun og Cyberpunk 2.0.2.0. (Bladet er iøvrigt ganske godt, da det bringer korte scenarier til mange "små" rollespil.)

Den første udgave af Journeys indeholder artikler af bla. Greg staford, Steve Jackson og Gary Gyax.

Mythus Magick Sourcebook Dangerous Journeys supplement Pris 298,00 kr.

Denne sourcebook udvider og uddyber grundspillet's regler for magick og inkluderer desuden formularlister med hundredevis af nye formularer og besværgelser.

Desuden gives der regler for hvordan man overfører psychogeniske og psioniske evner fra andre spilsystemer til Dangerous Journeys formatet. Bemærk at magick reglerne fra grundspillet gentages her så man undgår at bladrene frem og tilbage.

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

Indsamlet og redigeret af
Mikkel Kolbak Sørensen

Ærketyper til Shadowrun

af Lars Wagner Hansen

Halfling Cook

"Jeg ved at det er stereotyp, men det har jeg også hørt dig sige om elven mages, dwarven technicians og ork gang members, og du går stadig til dem når du har brug for deres evner. Så hvis du har brug for en strålende kok til en mindre eller større selskabelighed, så er jeg den du har brug for!"

Citater:

"Giv mig en stol så jeg kan nå komfuret!"

"Lige et øjeblik. Jeg skal lige downloade opskriften."

"Nej, nej, nej. I tror altid at hvidløg er svaret på alle jeres smagsproblemer. Det er ikke så simpelt. Det afhænger af kompositionen af hele måltidet. Hvilken type kød.

Hvilken vin I drikker til det. Hvor I ..."

Kommentarer:

Halfling kokken kunne blive ved i timer. Vi må dog indrømme at han er en god kok, men overvurder nu ikke hans evner.

Attributes:

Body 3

Quickness 5

Strength 2

Charisma 4

Intelligence 4

Willpower 4

Essence 4.6

Magic -

Reaction 4

Initiative +1D6

Skills:

Biotech 3

Etiquette (Upper Class) 6

Special Skills:

Cooking 8

Dice Pools:

Defense (Armed) 1

Defense (Unarmed) 1

Dodge 5

Cyberware:

Datajack

Display Link

Filtration System: Ingested Toxin (Rating 5)

Internal Memory (100 Mp)

Computer Media: 1001 Halfling Recipes (10 Mp)



SAGA



Halfling Thief

"En tyv! Hvor? Hvem? Mig? Åh nej min Herre, jeg er ikke en tyv. Jeg er blot hvad man kunne kalde en *specialist i at finde bortkomne objekter.*"

"Jeg ved godt at De tror at alle halflings er tyve, men jeg kan forsikre Dem om at ingen andre er så gode som mig. Jeg kan finde hvad de ønsker, endda før De ved at De mangler det."

"Nej, Min Herre, jeg prøvede ikke at stjæle Deres pung, jeg samlede den blot op fra gulvet. De må have tabt den!"

"Nej, Min Herre, jeg er ældre end de tror. Jeg kan forsikre Dem om at jeg har al den erfaring, som De behøver. Jeg kan også forsikre Dem om at De får alle varerne. Alle de gamle eventyr er jo netop kun eventyr."

Kommentarer:

Ja, vi ved godt at alle halflings er tyve, men han taler sandt, de er ikke alle lige effektive. Dette eksemplar af racen er dog en af de mest effektive vi har set. Prøv ham selv, men tryk ham ikke i hånden, og lad ham ikke klappe dig på ryggen!

Attributes:

Body 1
Quickness 6
Strength 1
Charisma 3
Intelligence 4
Willpower 5
Essence 5.9
Magic -
Reaction 5
Initiative +1D6

Skills:

Athletics 5
Electronics 6
Etiquette (Street) 6
firearmes 3
Stealth 6
Unarmed Combat 4

Dice Pools:

Defense (Armed) 1
Defense (Unarmed) 4
Dodge 6

Cyberware:

Fingertip Compartment

Gear:

Armor Jacket (5/3)
Bug Scanner (Rating 5)
DocWagon Contract (Basic)
Fichetti Security 500 (Light Pistol)
Laser Sight
Silencer
Concealable Holster
Regular Ammo: 120 rounds/12 clips
Explosive Ammo: 10 rounds/1 clip

Notes:

Check for allergisk reaktion (-1 på begge slag)
-1 Reach for armed/unarmed combat
Modstand (+2 Body) mod sygdomme
Starter med 3D6 x 1000 nuyen

Goggles
x20 Magnification
Thermographic
Grappel Gun
Micro Flare
3 Flares
Microtronics Tool Kit
Patches:
4 Stimulant (Rating 5)
2 Tranq
Rappelling Gear
Stealth Grapple Line
10 Catalyst Sticks
100 Meter Normal Line
100 Meter Stealth Line
Survival Kit

Contacts: Vælg 2 contacts

Bartender
Detective
Halfling Shaman
Metahuman Rights Activist
Street Cop





Halfling Street Samurai

"Nej, jeg er ikke særlig stærk, men jeg kan forsikre dig om, at du ikke ønsker at kæmpe med mig alligevel, og dine fjender vil heller ikke bryde sig om det."

"Ja, jeg er lille, men det har også sine fordele. Har du måske nogen sinde set en trold gemme sig bag forsedet i en bil? Det kan jeg gøre, og mange andre nyttige tricks."

"Det er ikke en leg for mig. Det er meningen med hele livet. At leve i overhalingsbanen har altid været min skæbne. Måske er det også min skæbne at bevise at alle historierne om halflings blot er en masse drek. Men på den anden side, hvem interesserer sig for de historier?"
"Bare fortæl mig hvad, hvor og hvornår, og jeg vil gøre det. Jeg er ligeglad med hvorfor, så længe jeg får mine creds. Bare slot dem, og lade os køre derudaf."

Kommentarer: Halfling Street Samurai ser måske ikke ud af så meget, og det er han heller ikke. Men det har også sine fordele. Han er stadig en effektiv udrydder, og så kan han også lave god mad."

Attributes:

Body 2 (5)
Quickness 8
Strength 1
Charisma 2
Intelligence 4
Willpower 3
Essence 1.15
Magic -
Reaction 6 (8)
Initiative +1D6 (+3D6)

Skills:

Armed Combat 6
Athletics 2
Car 2
Etiquette (Street) 3
Firearms 5
Stealth 4
Unarmed Combat 2

Dice Pools:

Defense (Armed) 6
Defense (Unarmed) 2
Dodge 8

Cyberware:

Boosted Reflexes (Level 3)
Cybereyes with
Flare Compensation
Rangefinder
Thermographics
Vision Magnification (Electronics 3)
Dermal Plating (Level 3)
Fingertip Compartment with
Monofilament Whip
Smartgun Link

Gear:

Ares Predator II (Heavy Pistol)
Firepower Ammo: 60 rounds/2 clips
Silencer
Smartgun Link
Armor Jacket (5/3)
DocWagon Contract (Platinum)

Grenades:

6 Concussion Ares Air-Timed Mini-Grenades
6 Defensive Ares Air-Timed Mini-Grenades
6 Flash Ares Air-Timed Mini-Grenades
6 Offensive Ares Air-Timed Mini-Grenades

High Lifestyle (12 Months Prepaid)

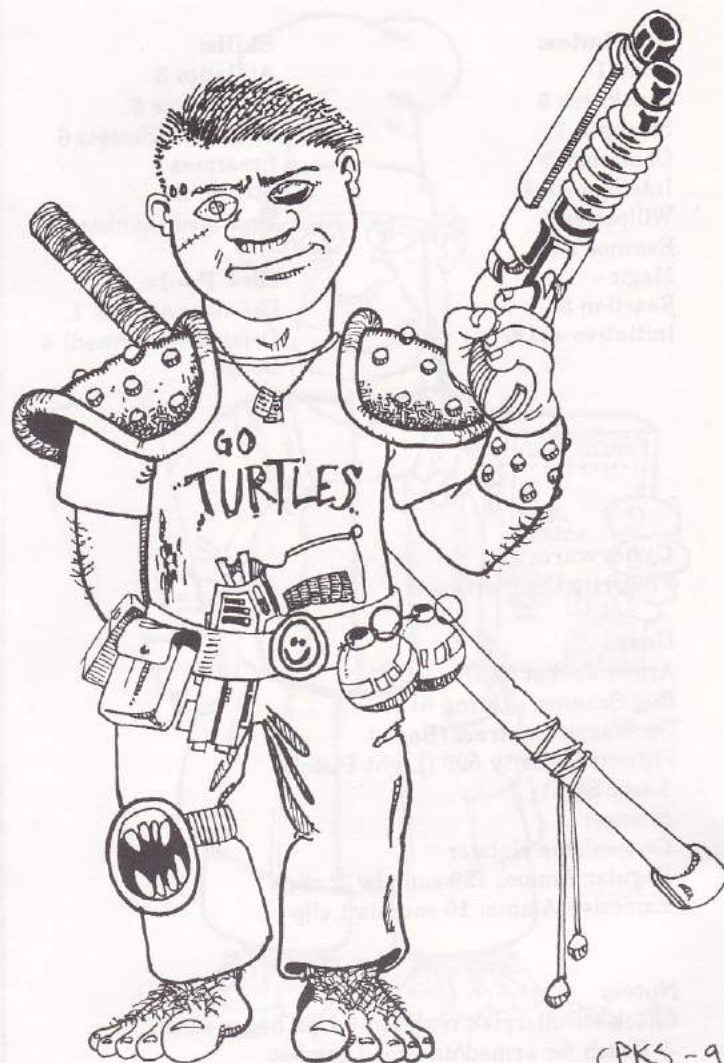
Ingram Smartgun
APDS Ammo: 160 rounds/5 clips
Concealable Holster
Explosive Ammo: 160 rounds/5 clips
Grenade Laucher (Modified)
Regular Ammo: 320 rounds/10 clips
Silencer
Portable Wrist Phone
Survival Kit
Voice Mask
3220 ZX Turbo (Modifies Drivers Seat)

Contacts: Vælg 2 Contacts

Enhver Street Type
Fixer
Halfling Cook

Noter:

Check for allergisk reaktion (-1 på begge slag)
-1 Reach for armed/unarmed combat
Modstand (+2 Body) mod sygdomme
Starter med 3D6 x 1000 nuyen



CPKS-92



Halfling Shaman

"Alt det der drek med pistoler og combat spells passer mig overhovedet ikke. Jeg snakker med, og kommanderer, ånderne. Den sjette verdens ånder. Den eneste sande kraft i denne verden."

"Jeg kalder og de adlyder mig. De spørger ikke hvad mine hensigter eller grunde er.. En sand mester er hinsides hensigter og grunde.."

"Næsten hinsides grunde. Jeg har en grund: overlevelse. Så lad os se hvad mine ånder kan gøre for dig."

"Det er sandt at jeg kan lide god mad og afslapning, men det forhindrer mig ikke i at arbejde. Jeg klarer begge områder, uden at tabe nogen af dem. Stol på mig!"

Kommentarer: Halfling Shamanen er måske ikke den store kriger, men han har check på ånderne. Hvis du har brug for de mægtigste ånder til at finde en bortkommen genstand, eller til at beskytte dig mod astrale indtrængere, så er Halfling Shamanen muligvis svaret på dine bønner."

Attributes:

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

Skills:

Armed Combat 3
Conjuring 6
Enchantment 2
Sorcery 3
Stealth 3
Throwing Weapons 3

Dice Pools:

Astral Pools Varies
Dodge 4
Magic 3
Defense (Armed) 3
Defense (Unarmed) 1
Dodge 3
Magic 3

Cyberware:

None

Gear:

Knife
Staff
Throwing Knife

Spells:

Detect Nature Spirit 3
Mask 2

Contacts: Vælg 2 Contacts
En anden Halfling Shaman
Free Nature Spirit (Any type)
Halfling Cook
Shaman
Street Shaman

Notes:

Check for allergisk reaktion (-1 på begge slag)
Skal vælge et totem (Frit valg)
-1 Reach for armed/unarmed combat
Modstand (+2 Body) mod sygdomme
Starter med 3D6 x 1000 nuyen



CPKS-92

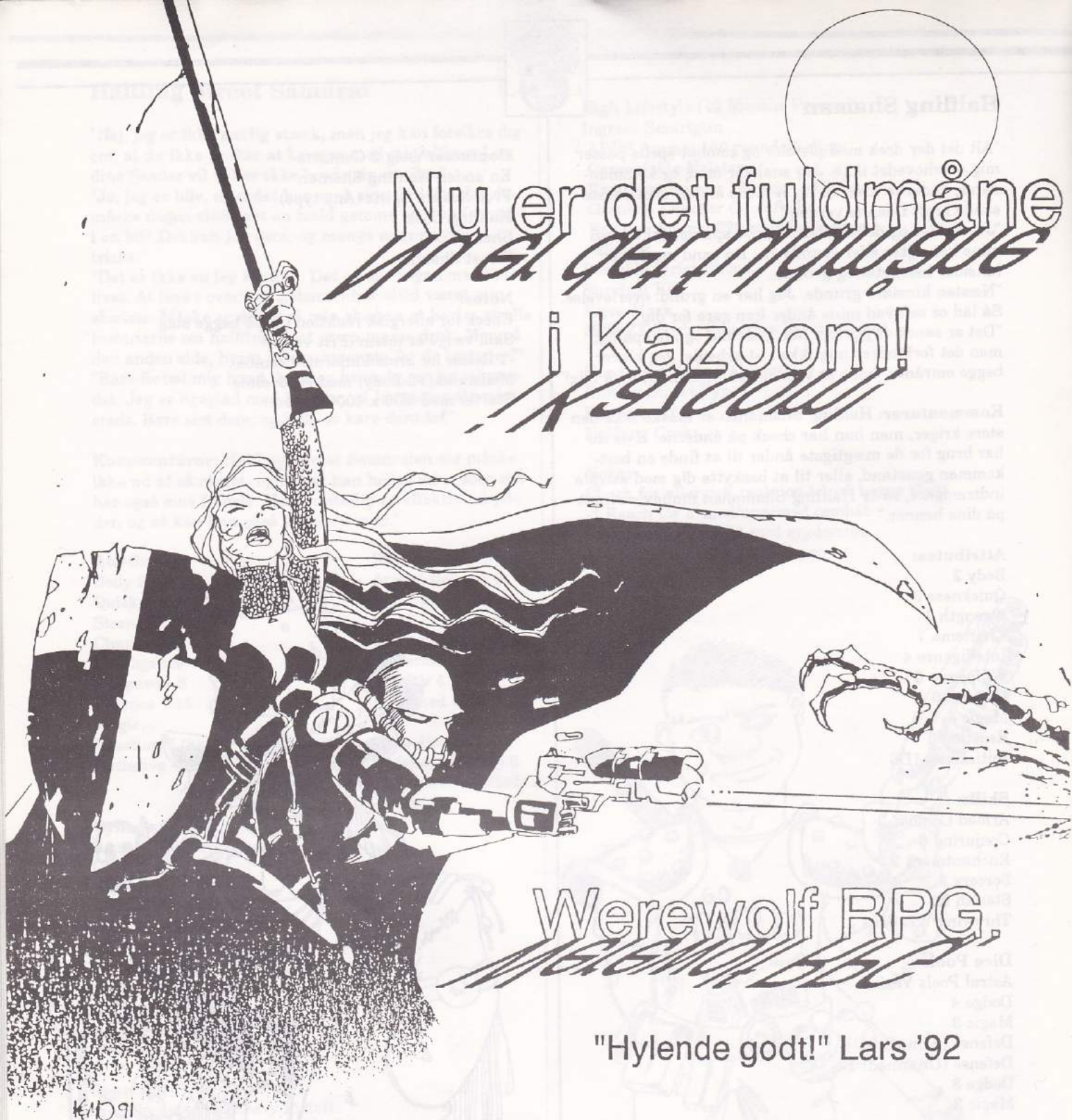
SAGA

Nu er det fuldmåne

NU ER DET FULDMÅNE

i Kazoom!

I KAZOOM!



Werewolf RPG.

WEREWOLF RPG.

"Hylende godt!" Lars '92

KAZOOM!

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

DEN FORSVUNDNE EVEBOER

af Daniel og Pedro Lopez

2. indlæg i SAGA's



Scenarie
konkurrence

Et eventyr til Drager og Dæmoner Expert og Dansk D&D for 4-5 middelstærke eventyrere.

Eventyrerne ankommer en kold aften til byen Killiton. Det er en stor by med 8000 indbyggere. De kommer fra den sydlige vej til byen. Oppe mod nord er en blodig krig igang, som de intet kender til. Landets konge blev uenig med nabolandet, og der har været krig i et halvt år.

Det vil være en god idé at passe krigen ind i den kampagneverden, eventyret skal foregå i, så man ved lidt om hvem der er i krig, osv.

På et tidspunkt møder eventyrerne hobitten (halvingen) Gorstih, der er



en af byens købmænd. En mand med godt humør, som er kendt af de fleste. Han sidder ofte på Rolahns Sværd, en kro med mange gæster, der ligger midt i byen. Den har sit navn fra det hærgede sværd, som hænger i krostuen. Hvis spillerne spørger, vil de få at vide at det er helten Rolahns sværd. Han døde, mens han modigt forsvarede byen mod erobrere for 20 år siden.

Når de kommer ind, vil de se Gorstih sidde ved sit stambord med en pibe i munden og et stort krus øl, som han har lidt besvær med at føre op til munden. Når han ser spillerne, vil han gå hen og tale med dem. Han beder dem om hjælp med at finde sin bror Imir, der bor i bjergene mod vest som pelsjæger. Han plejer at komme til Killiton hver anden måned, men nu er der gået fem måneder siden han var her sidst. Det er underligt, for Imir elskede byen.

Gorstih kender ikke bjergene, men han ved at en sti fører hen til dem. Han vil helst blive i Killiton for at passe sin butik. Spillerne får 500 sm (D&D: 500 gm) hver, hvis de finder Imir.

Den gamle mand

Spillerne kan spørge de andre kro-gæster på Rolahns Sværd, men ingen ved rigtig noget om bjergene eller Imir, da det er sjældent at folk rejser dertil. De fleste er handelsrejsende,

og vil fortælle lidt om hvor besværligt det er at rejse nordpå, pga. krigen. De ved også lidt om hvem der kæmper mod hinanden, m.m.

Der er dog en gammel mand, der sidder i et hjørne med et krus øl og en gammel ørn på skulderen, som kan fortælle, at diverse røvere og afskum, der har deserteret fra hæren, er flygtet til bjergene og har forskanset sig



der. Den gamle var nemlig oppe i bjergene for to måneder siden sammen med sine to sønner for at jage. Der blev de overfaldet af disse deserterører. De to sønner blev dræbt, men den gamle slap væk. I samme øjeblik

SAGA



forsvinder en mand ud af kroen. Hvis spillerne følger efter ham, er han forsvundet sporløst.

En vild aften

Om natten bliver spillerne vækket af larm udefra. De hører skrig og råb. Løber de ud, ser de to mænd, der er oppe og kæmpe. Før spillerne kan gøre noget, har den ene dræbt den anden.

Vinderen er Zentehnsah. Han fortæller herefter tilskuere til dramaet, at den døde var en desertør, og at han selv er udpeget som desertørjæger af kongen. Han opfordrer alle til at deltage i jagten. "Sådanne forræderiske kujoner kan man ikke være blød overfor", siger han.

Hvis samtalen vender hen mod bjergene, fortæller han også, at han har brug for folk, bl.a. fordi han skal have fat i krigskassen, som desertørerne har stjålet. Han røber ikke, hvor krigskassen er, men røber dog at den indeholder mange sølvmonter (D&D:

guldmønter). Han foreslår, at de kan følges ad til bjergene.

Afrejsen

Spillerne rejser langs bjergstien, i det kuperede landskab mellem Killiton og bjergene er det let at rejse. Når man først op i bjergene, bliver det sværere at rejse. Stien er for det meste kun 1,5 meter bred, og heste er derfor et handicap, og med dem kan man kun bevæge sig langsomt.

Overnatning

Der er mindst en overnatning før spillerne når over til Imirs hytte. Det er ved denne overnatning, at spillerne hører skridt fra en klippe, og et par småsten falder ned derfra. Spillerne vil kun se nogle skygger, der forsvinder ud i natten.

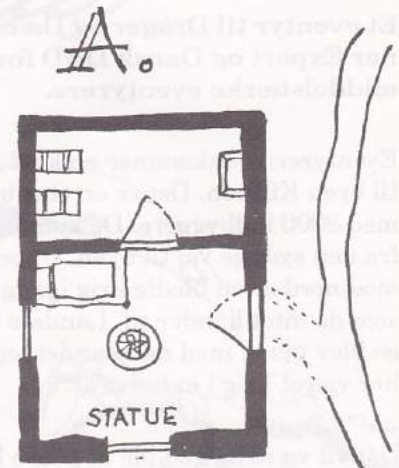
A. Imirs hytte

En lille træhytte bygget af tykke træbjælker. Taget er fladt og er også bygget af træbjælker. Da den er bygget til hobitter, må større væsener bukke sig for at gå derinde. Helt store væse-

ner (over 2 meter høje) kan næsten ikke komme ind.

A1. Et støvet rum

Midt på gulvet er der et ildsted, som nu kun består af aske. Ovenover ildstedet er der skåret et rundt hul i loftet. En statue i hobbitstørrelse står på gulvet. Den er af træ og forestiller en ørn med udfoldede vinger. Den er ikke færdigsnittet. Desuden er der også en uredt seng med beskidt og laset sengetøj. Det hele ser temmelig forladt ud.



A2. Et forråds-kammer

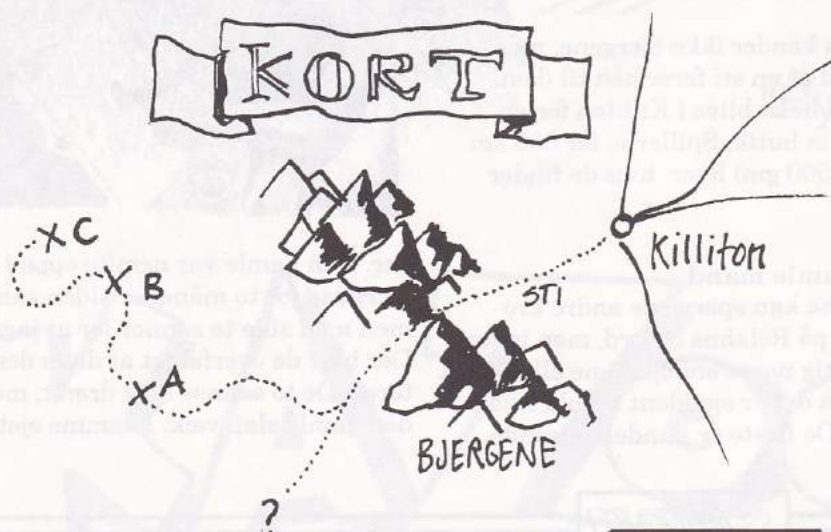
Her er også støvet og forladt. To kister med henholdsvis mad og skindtæpper står i kammeret. Maden er rådden, og skindtæpperne kan sælges til en fornuftig pris. Det er hareskind. Der er også et skab. I den er der en kortbue og 15 pile.

B. Et farligt sted

Spillerne befinder sig på dette punkt på en 2 km strækning, hvor en mur på 40 meter høj stejl klippe er skudt op på stigens højre side. På venstre side er et fald på 50 meter. Zentehnsah fortæller, at det er nogenlunde her, hvor desertørerne holder til.

Pludselig

falder masser af sten ned fra klippe-muren til højre. Det er enorme klippestykker, der vælter ned, og man



SAGA

må tage benene på nakken for ikke at blive knust.

Man skal klare et SMI-slag (Behændighed) for at være i stand til slippe bort med skrammer, dvs. en skade på 2T6 fordelt på tre kropsdele (D&D: 2t4 SkadeP). Hvis slaget mislykkes, styrter man lige i døden.

Hvis Zentehnsah er med, bliver han revet ned i afgrunden og forsvinder under stenene. Hvad spillerne ikke ved, er at han på mirakuløs vis har overlevet og vil vende tilbage senere. Hans kiste er også blevet revet med ned.

C. En forladt landsby

I et fladt område ligger en landsby, som har været forladt i 50 år. Indbyggerne flyttede til Killiton. Her er absolut intet, kun ruiner og halvrådne hytter.

Når spillerne når ind i landsbyen, vil de blive modtaget af en bueskytte, som er skjult bag en forladt hytte (X). Han affyrer en pil, men rammer ikke spillerne. Derefter flygter han mod vest. Efter 100 meter køber han ind i en klippehule, sikkert skarpt forfulgt af spillerne. Bliver han fanget, viser det sig at være en mand i laset soldatertøj. Han er en desertør, og blev sendt ud for at afpatruljere området.

D. Klippehulen og hulesystemet

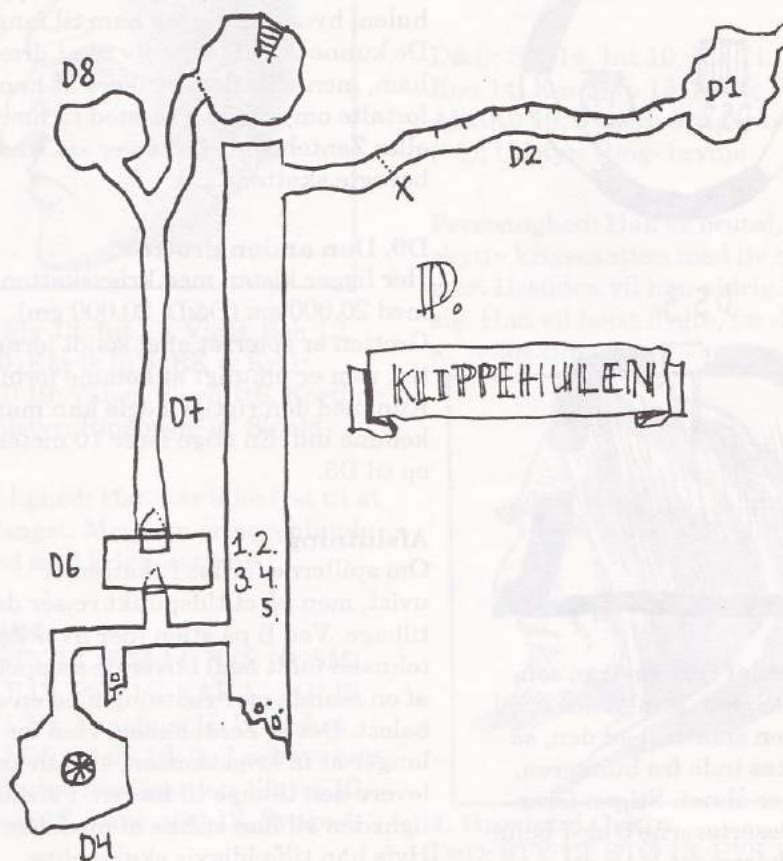
Hulen er i en 10 meter høj klippe, hvis sider går lige op i 10 meters højde.

D1. Klippehulen

En "normal" klippehule. Der kommer lys fra D2.

D2. Klippegangen

En smal gang udhugget i klippen. For hver femte meter er der en fakkel på muren. Den sidste spiller, der når forbil X, får en fælde til at udløse sig. Et 100 kg tungt jerngitter falder ned og spærrer gangen. Man kan umuligt nå forbi.



D3. En bred klippegang

Gangen er 3 meter bred og 2,5 meter høj. Der er fakler hver femte meter. Der står fem desertører. Desertørerne 1, 2, 3 og 4 knæler. 1, 2 og 5 skyder med deres våben mod spillerne. 1 og 2 løber hen til D4. Desertørerne 3, 4 og 5 vil også løbe hen til D4, hvis de er ved at tabe.

De fleste desertører er almindelige soldater, som kun flygtede fra krigens rædsler, fordi de var trætte af myrderiet. De tror at spillerne er soldater eller dusørjægere, som er kommet for at hente dem, så de kan få den rette straf, nemlig døden...

Desertørerne havde i sinde at holde sig skjult i bjergene til krigen var overstået. De vil kæmpe videre selv om deres anfører bliver dræbt. Desertørerne 1 og 2 vil dog blive meget nervøse, og muligvis overgive sig.

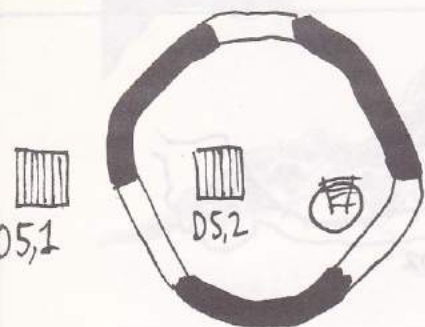
D4. Spiraltrappen

Her vil desertørerne flygte op. På toppen er en lem som fører udenfor. Desertørerne vil lade den stå åben, og når spillerne så kommer, smadrer de lemme ned i hovedet på dem. Sådan et smæk i bærret giver 1T4 + skadebonus (D&D: 1t4) i hovedet på den stakkels spiller. Trappen er 8 meter høj.

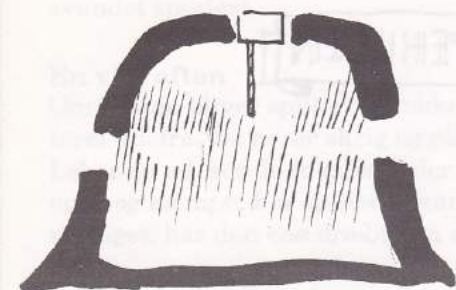
D5. Stenbunkeren

Det er en solidt bygget stenbunker. Væggene er en halv meter tykke. Indefra kan man sagtens skyde efter folk med bue og armbrøst. Udefra er det svært at skyde ind.

D5,1 er en lem (20 KP). Det er gennem den lem, desertørerne vil flygte. Tunnellen under lemme fører ind under bunkeren og hen til lemme D5,2 så ingen uvedkommende kan komme ind.



D5,3



D5,3 er en lem af tykt egetræ, som har 70 KP. Den kan kun åbnes opad. Der hænger en snor ned ad den, så den kan lukkes inde fra bunkeren, når lemmen er åbnet. Stigen fører ned til D9. Desertørerne 6 og 7 befinder sig i bunkeren.

D6. Et lille rum

Dette rum er mørkt og lidt fugtigt. Der er et skab overfor indgangen. I skabet er lidt uspiseligt mad og nogle grimme og lasede klæder. Selve skabet er blot noget træ, der er sat sammen med reb og søm. Bag skabet er en dør, der fører ind i D7.

D7. En fugtig gang

Det er en smal og fugtig gang. Her er ingen former for lys.

D8. En fugtig grotte

Her sidder en ork og leger med sin fange. Spillerne vil kunne se, at fangen passer på den beskrivelse, som Gorstih gav af Imir. Han har en dyb rift henover venstre kind og et stort sår i højre skulder. Desuden har han blå mærker over hele kroppen.

Det er ganske rigtigt Imir, som var forsvundet. Han overværede ved et tilfælde desertørerne gå ud af klippehulen, hvorefter de tog ham til fange. De kunne ikke få sig selv til at dræbe ham, men ville ikke risikere at han fortalte om deres skjulested til hæren eller Zentehnsah. Orken er sat til at bevogte skatten i D9.

D9. Den anden grotte

Her ligger kisten med krigsskatten med 20.000 sm (D&D: 20.000 gm). Grotten er spærret af et solidt jerngitter, som er umuligt at komme forbi. Kun med den rigtige nøgle kan man komme ind. En stige fører 10 meter op til D5.

Afslutning

Om spillerne får fat i skatten er uvist, men på et tidspunkt rejser de tilbage. Ved B på stien (der hvor Zentehnsah faldt ned) bliver de stoppet af en mand i stor rustning med en arbalest. Det er Zentehnsah. Han forlanger at få krigsskatten, så han kan levere den tilbage til hæren. I virkeligheden vil han stikke af med den. Hvis han tilfældigvis skulle blive dræbt i kamp, vil han atter styrte ned i afgrunden og forsvinde i en mørk slugt, som er 1 km dyb.

Spillerne kan nu aflevere skatten. De kan også bare lade være. Det skal være op til spillelederen om spillerne skal jages af dusørjægere og diverse fjendtligheder, hvis de vælger det sidste. Hvis de vælger at aflevere skatten, vil de selvfølgelig få en belønning. Det er op til spillelederen at bedømme hvor meget. Desuden kunne Zentehnsah vende tilbage og irritere spillerne.

Spillelederpersonerne

Noter til stats:

DoD: Ved at gange færdighederne med 5 får man tallet i procent, som er det der anvendes i grundsættet.

D&D: Plusser i parentes angiver styrkebonus. Der er ikke tale om magiske våben. ARRK0 er det, der skal bruges for at ramme RK 0. Ingen justeringer er indregnet i ARRK0. Personerne har de våben, som de har færdigheder i.

Eventyret bør som helhed give 1100 RfP til hver spilperson, der har overlevet. Har en person klaret sig særlig godt, bør vedkommende få lidt mere, har vedkommende klaret sig dårligt bør der gives lidt mindre.



SAGA



Zentehnsah

DoD: STY 17, STØ 16, FYS 15, SMI 12, INT 12, PSY 10, KAR 9; KP 16; SB 1T4; H-hånd: Krumsabel 18; V-hånd: Mell.skjold 16; 2H: Langbue 18; 3p Læderp. harnisk; ; Udstyr: Har en kiste, som han slæber rundt på. I den ligger en helrustning, en arbalest og 15 arbalestpile.; Øvrige færdigheder: Arbalest 16, Slagsmål 13, Lytte 10, Finde skjulte ting, Klatre 12, Snige sig 16, Camou 15, Jage 11, Områdekendskab 16, Underverden 10; L/S: 4

D&D: Sty 17, Int 12, Vis 10, Beh 12, Kon 15, Kar 9; lp 22; RK 4; Kri4; ARRK0 17; Våben: Krumtværd 1t8 (+2), Langbue 1t6; Udstyr: Ringbrynje, Skjold

Udseende og personlighed: Høj, mørk-hudet, dyb stemme. Siger kun lidt, har været lejesoldat engang. Arbejder nu som desertørjæger for kongen.

Hobitterne Gorstih og Imir

De er svage, har ingen kamperfaring, har ikke nogen egentlig stor rolle i eventyret. Den enkelte spilleleder må udstyre dem med nødvendige færdigheder, hvis det kræves.

Desertørerne:

1. Folle Ut

DoD: STY 12, STØ 12, FYS 10, SMI 12, INT 11, PSY 9, KAR 9; KP 11; 2H: Kortbue 14; H: Kortspyd 14; V: Lille skjold 14; 3p Læderp. harnisk; Øvrige færdigheder: Snige 11, Klatre 12, Lytte 15, Springe 18



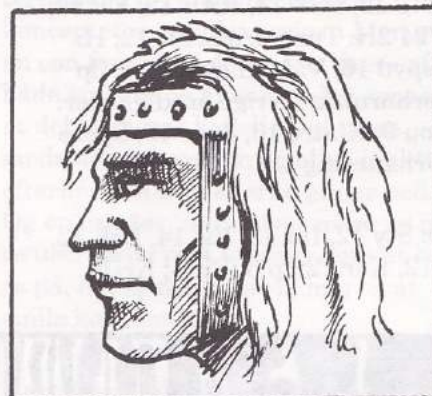
D&D: Sty 12, Int 11, Vis 9, Beh 12, Kon 10, Kar 9; lp 6; RK 4; Kri1; ARRK0 19; Våben: Spyd 1t6, Kortbue 1t6; Udstyr: Ringbrynje, Skjold

Personlighed: Han har ikke lyst til at blive fanget. Men han er nogenlunde ligeglad med krigsskatten.

2. Lodjef

DoD: STY 13, STØ 14, FYS 10, SMI 10, INT 12, PSY 12, KAR 13; KP 12; SB 1T4 2H: Langbue; H: Bredøkse 14; V: Mell.skjold 13; 3p Læderp. harnisk; Øvrige færdigheder: Klatre 10, Snige sig 12, Lave mad 12, Synge 4;

D&D: Sty 13, Int 12, Vis 12, Beh 10, Kon 10, Kar 13; lp 5; RK 5; Kri1; ARRK0 19; Våben: Stridsøkse 1t8 (+1), Langbue 1t6; Udstyr: Ringbrynje



Personlighed: Ved lidt pressede situationer vil han smide sine våben.

3. Busta Brutahl:

DoD: STY 14, STØ 14, FYS 14, SMI 13, INT 10, PSY 11, KAR 8; KP 14; H: Bredøkse 16; V: Mell.skjold 19; 5p Skælpanserharnisk; 2p Læderhue;

Øvrige færdigheder: Snige 10, Orientering 11, Klatre 13, Lytte 12, Jage 7

D&D: Sty 14, Int 10, Vis 11, Beh 13, Kon 14, Kar 8; lp 13; RK 5; Kri2; ARRK0 19; Våben: Stridsøkse 1t8 (+1); Udstyr: Ringbrynje

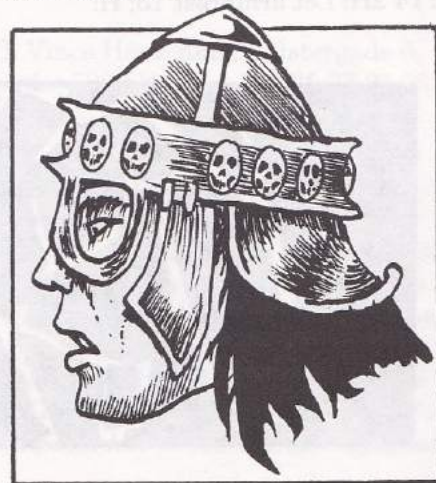
Personlighed: Han er brutal, og vil beskytte krigsskatten med liv og lemmer. Desuden vil han aldrig overgive sig. Han vil højst flygte, for derefter at vende tilbage.



4. Hurdetsj Orkin

DoD: STY 12, STØ 13, FYS 11, SMI 15, INT 12, PSY 15, KAR 7; KP 12; SB 1T4; H: Bredsværd 14; V: Mell.skjold 13; 4p Hjelm; 3p Læderp. harn.; 2p Læder til H. arm; Øvrige færdigheder: Klatre 14, Springe 13, Snige 10, Forhør 15, Underverden 13, Taktik 10;

D&D: Sty 12, Int 12, Vis 15, Beh 15, Kon 11, Kar 7; lp 6; RK 4; Kri1; ARRK0 19; Våben: Sværd 1t8; Udstyr: Ringbrynje, Skjold



Personlighed: Han vil også beskytte skatten med liv og lemmer.



5. Gyrdash Wencut

DoD: STY 17, STØ 15, FYS 14, SMI 14, INT 11, PSY 10, KAR 9; KP 15 H: Slagsværd 16; V: Mell.skjold 16; 2H: Tung armbrøst 14; 4p Hjelm; 6p Ringbrynjeharnisk; 3p Læderp. til H. arm;

D&D: Sty 17, Int 11, Vis 10, Beh 14, Kon 14, Kar 9; lp 12; RK 4; Kri2; ARRK0 19; Våben: Sværd 1t8 (+2); Udstyr: Ringbrynje, Skjold

Personlighed: Er ligeglad med de andre. Han overtalte dem til at deserte, fordi han ville stjæle krigsskatten. Han var løjtnant i hæren. Han er lidt af en kujon, og han kan finde på at stikke af uden skatten. Han har nøglen til D9.

6. Lorensh

DoD: STY 12, STØ 14, FYS 10, SMI 12, INT 11, PSY 6, KAR 10; KP 12; SB 1T4 2H: Let armbrøst 13; H:



Håndøkse 16; 1p Tytkklædeharnisk; Øvrige færdigheder: Jage 18, Camou 16, Zoo 12, Botanik 12, Orientering 16, Fiske 12;

D&D: Sty 12, Int 11, Vis 6, Beh 12, Kon 10, Kar 10; lp 5; RK 5; Kri1; ARRK0 19; Våben: Stridsøkse 1t8; Udstyr: Ringbrynje

Personlighed: Er nederst i hakkeordenen. Han er her kun fordi de andre tvinger ham. Kan nemt finde på at gå over på spillerens side. Hader nr. 7 som pesten.

7. Wernith Yhjat

DoD: STY 12, STØ 15, FYS 12, SMI 12, INT 12, PSY 14, KAR 12; KP 14; SB 1T4 2H: Tung armbrøst 12; H: Kortspyd 16; V: Mell.skjold 15; 3p Læderharnisk; Øvrige færdigheder: Camou 9, Klatre 16, Jage 13, Spore 12, Orientering 13;

D&D: Sty 12, Int 12, Vis 14, Beh 12, Kon 12, Kar 12; lp 6; RK 4; Kri1;

ARRK0 19; Våben: Spyd 1t6; Udstyr: Ringbrynje, Skjold

Personlighed: Han er ond mod nr. 6. Desuden mener han, at hans liv er vigtigere end alt andet.



Orken i grotten

DoD: STY 13, STØ 11, FYS 14, SMI 10, INT 7, PSY 7, KAR 3; KP 13; SB 1T4 2H: Hellebard 12; H: Dolk 14; 4p Hjelm; Øvrige færdigheder: Klatre 12;

D&D: RK 6; lpt. 1; lp 8; HUB 36 m/tur; #AN 1 Stagevåben 1t10 (+1 SkadeP); Aslag Kri1; ML 10; LA U

Personlighed: Han har aldrig lært noget, for han har hele tiden levet i sin grotte. Han holder af at pine andre væsener. Han har fået Imir som slave. Imir var en gave fra de rare mænd med jernpindene, der var skarpe.



SAGA

Brevkassen

Til SAGA

For et par uger siden blev jeg ringet op af en forælder, som gerne ville høre hvordan et arrangement som Fastaval egentlig gik for sig. Og eftersom det mere eller mindre var mig selv, som havde lokket hendes datter "på gale veje", satte jeg mig ned og fortalte lidt om strukturen og forløbet.

Det viste sig hurtigt, at forælderen ikke bekymrede sig om selve fænomenet rollespil - det havde hun tit nok hørt om. Men hvilke mennesker kommer sådan et sted, hvilke aldersgrupper, er det allesammen drenge, hvordan med alkohol, osv., osv. Kort sammendraget: "Min" forælder var noget betænkelig ved at sende sin fjortenårige datter et sted hen, som hun overhovedet ikke kendte af omtale.



Derfor var det mig en lettelse, at kunne fortælle, at Fastaval er en af de store og godt etablerede cons, hvor man kun sjældent støder på ubehagelige overraskelser. Særligt kunne jeg pointere at øl og stoffer, det finder man nærmest aldrig på en con, disse ting er jo ganske uforlignelige med seriøst rollespil.

Og derfor var det meget, meget ubehageligt, at i det øjeblik, vi troppede op i informationen, hvad står så på bordet, hvis ikke en kasse dåsebajere? Rent ud sagt: Fastaval 92 gik op i druk. Mange steder sad folk ganske åbenlyst og kævede den, og der stod næsten flere tomme ølflasker end cola ditto i kantinen. Næste år tør jeg ikke garantere en forælder til en meget ung rollespiller, at sprut er udelukket.

Ikke at det ikke er sket før: På Spiltræf 91 oplevede jeg at have ikke mindre end tre stangberusede mastere på det samme hold! Og på Viking Con '91 blev der som bekendt fundet tomme emballager fra Guaranan jungle elixir. Jeg siger ikke, at folk ikke kan tage sig en diskret øl; de fleste kan udmærket styre det. Men de som ikke kan, de ødelægger utroligt meget for os andre! Så synes jeg bedre om yngre og mindre etablerede foretagender, såsom TRoR og Vor Frelser Con, her så jeg aldrig en grøn!

Rollespil kan ikke forliges med alkohol. Jo, måske en hyggelig lørdag eftermiddag derhjemme, og hvor konceptet er mindre seriøst. Men på en con forventes der meget mere af både spillere og mastere. Jeg synes at det er meget kedeligt, at se en medspiller sløve hen og blive inaktiv efterhånden som øllerne glider ned. Og en master, som bliver mere og mere useriøs og rent ud sagt dum at høre på, det er nok til at få mig til at spille kort den aften.

Herudover vil jeg gerne kritisere et andet punkt omkring Fastaval '92; et hjemmelavet system, kaldet "A" var en stor succes. Men jeg finder det uacceptabelt, at en karakter var opkaldt efter en virkelig person. I særdeleshed, når denne går under beskrivelsen: "Tror han ved alt, men kan ingenting". Jeg synes at det er personlig chikane langt under bælteste-

det, og kan overhovedet ikke acceptere, at blot fordi scenarieforfatterne ikke bryder sig om den pågældende person, skal hans påståede idioti udbasuneres for over to hundrede mennesker.



Konklusion: Fastaval - kom igen, og gør et seriøst stykke arbejde næste år. Et rygter som et etableret og "gammelt" foretagende hjælper ikke, hvis man ikke følger det op. Der er for meget konkurrence fra små og nyere cons til at noget sådant kan overleve i det lange løb. Personligt mener jeg, at I stank i år.

Note til redaktionen: Jeg vil gerne have bragt navn og adresse, således at eventuelle forargede kan kontakte mig direkte, i stedet for at opkalde en anden karakter efter mig næste år.

B. Vince Heuschkel; Falstergade 6, st.th.; 7000 Fredericia; Tlf. 75 91 35 65.

Det er en interessant diskussion, som Vince tager op. Der huserer rygter om, at visse mastere på Fastaval ikke dukkede op hos deres grupper netop pga. druk. Jeg har indhentet kommentarer fra forskellige folk i spilverdenen. Lars Wagner Hansen, tidligere SAGA redaktionsmedlem, siger at "de folk, som har problemer med alkohol,

SAGA

generelt ikke kommer på con'er", men at "det er for galt, hvis man ikke er master pga. for meget druk". Benny Møller, medarrangør af Spiltræf, siger at han "helst ser at folk ikke drikker helt vildt". Fra næste Spiltræf ser det i øvrigt ud til, at der kommer et alkoholforbud.

Henrik Bisgaard, manden bag Tusmørkets Smådjævelserien, siger generelt om alkohol på con'er, at "i det omfang at folk selv kan styre det, så er det i orden". Om mastere, der ikke møder op, siger han endvidere: "Folk må være ansvarlige nok til at melde fra i tide, hvis ikke de er i stand til at køre spil bagefter". Han sammenligner ansvaret ved at være master med et job: "Folk drikker sig heller ikke kanonfulde, hvis de skal op på arbejde dagen efter". Til episoden med den fjortenårige pige siger han: "Vi må passe lidt på 'ungerne'. Det er vores fælles hobby, og vi har et fælles ansvar".

Formand for DRF, Just Kjærgaard Pedersen siger, at han "principielt er mod druk på con'er", men at man ikke bør "lege barnepige".

Hulubulu SAGA

Juhuu.. Hallo... Er i der endnu?!? Er SAGA gået ned? Har i problemer derinde eller hva'? (Adam skrev brevet, mens han ventede spændt på Nr. 13, red.). Har I taget jer en skriger (er døde, syge el. lignende). Hvis I har, er det nu ærgerligt for I var/er et køligt blad. Hvis I stadig hænger på, hvorfor kommer jeres blade så forsinkede? Kan I ikke undvære mandskabet der hoppede fra eller hvad? Eller er I bare begyndt at udsende SAGA hver fjerde måned?!? Nå, ikke mere brok...

1. Fedt, at I har fået en bedre papirkvalitet
2. I kørte engang nogle tegneserier i SAGA, kan vi ik' få nogle igen?
3. Hvornår er den næste con?
4. Hvad med et Paranoia eventyr eller to?

Det var alt for denne gang, og bliv nu ved med at arbejde for SAGA er skidegodt... når det kommer.

Ia Yog-Sothoth!

Greetings, Adam Fridal

Yo... nåh, nej.. Hulubulu (!?) Adam!

Selvfølgelig gik alt galt med Nr. 13. Vi skulle have sprunget det ulyksalige tal over, som de gør på hospitalerne. Derudover skulle et nyt computerprogram køres ind, og der var eksamensperiode for flere. Stadigvæk er det selvfølgelig for dårligt med en så stor forsinkelse, det vil (forhåbentlig) ikke ske igen.

1. Fedt at du synes det er fedt.
2. Vi leder stadig efter en serie, der både er godt tegnet, men også kan læses for sig selv i hvert nummer, så man ikke skal hive de tre foregående numre frem hvergang.
3. Se Spilverdenen.
4. Vi har et klar, der snart kommer i bladet.

Shemhamforash! Kaz

Har du ventet længe...



... på et nyt rollespil på dansk? Så behøver du ikke at vente længere, det er kommet: **MIDGÅRD** - I fantasiens rige. De fængslende eventyr byder på mange timers spændende rollespil: Frels landsbyboerne fra heksen på Væddergudens ø, udforsk gangene Under Tågefjeldet og find skattene i Gravhøjen ved Caetharlach. Bymodulet **CORRINIS** - eventyrenes by giver den rette atmosfære for eventyrene Den bevingede ring og Dokumentfalsk, Farlige drømme og Tiggerens himmerige. Flere eventyr er under forberedelse.

Happy Entz Forlag
Ahornsgade 6B^{3th}, 2200 København N



Anmeldelser

Vi indfører fra dette nummer et nyt bedømmelsessystem til anmeldelserne.

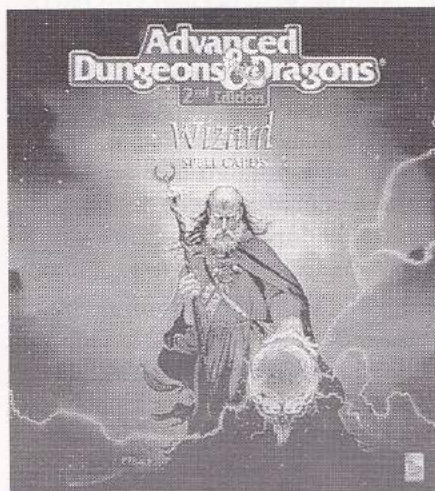
Der er følgende kategorier: Idé og koncept. Illustrationer og layout. Anvendelighed. Og en samlet vurdering. Der anvendes en skala fra 1-10, hvor 10 er bedst.

Wizard Spell Cards AD&D hjælpemiddel TSR.

Pris 210,00 kr.

Over 400 stykker pap samlet i en kasse. Det er rent faktisk hvad man får, hvis man køber *Wizard Spell Cards*. Men det er ikke det eneste. Hvert stykke pap er nemlig påskrevet en af wizard formularerne fra *Player's Handbook* eller *Tome of Magic*.

Det kan godt være at dette lyder søgt, men det er nu ikke så tosset. Det er med dette produkt som med diverse GM Screens, man kan sagtens lave dem selv, men hvem gider. For-



delen ved dette produkt er, at du får samtlige spells på en gang.

Beskrivelserne på kortene er fyldestgørende, og det er yderst sjældent at man bliver nødt til at bruge *Player's Handbook* for yderligere informationer.

Det er blandt andet en af de store fordele ved kortene. Med disse kort behøver man (næsten) aldrig mere at have regelbøgerne liggende fremme på bordet når man spiller.

Den eneste fejl der er ved disse kort er, at der ikke er en introduktion af hvad de forskellige tegn og figurer på kortene forestiller. Der er nemlig sat forskellige tegn på kortene, der symboliserer hvilke skoler de tilhører, om det er vild magi, eller om det er en elemental formular. Dette kan man naturligvis få opklaret ved at købe *Dragon* nr. 179, ellers må man jo bare vente til *Priest Spell Cards* udkommer, hvor forklaringen vil være at finde.

Lars Wagner Hansen

Hvis man spiller AD&D regelmæssigt, og har lidt problemer med at huske de over 400 formularer, er Wizard Spell Cards nu 't klart et godt køb.

Space Hulk Campaigns Space Hulk supplement Pris 218,00 kr.

Space Hulk er et meget vellykket brætspil. Med hurtig action og mange nervepirrende situationer er det perfekt til at slå en time og nogle genestealere ihjel med. Men efterhånden får man lyst til at gennemspille et helt slag, en kampagne, om et rumskib, og ikke bare de enkelte træfninger, der er lagt op til i de hidtidige missioner. Som leder af samtlige Space Marines eller Genestealers, er det en udfordring at lægge den mesterlige plan, der sætter modstanderne til vægs og sikrer den totale sejr.

Den første af kampagnerne, *The Last Stand*, foregår i systemet *Perdus Magnus*, hvor en udpost holdes af Blood Angels chapter'et af Space Ma-

rines. Et rumskib, der nødlandede i nærheden af udposten ligger delvist begravet i sand. Ingen lys flakker, ingen generatorer summer og ingen lå-

ger bliver åbnet. Skibet virker dødt, og ingen har tid til at undersøge det. To dage senere angriber Genestealere...



Scenerne fra dette blodige overraskelsesangreb er bl.a. kampen og generatorerne som stealere prøver at ødelægge og den ærefulde kamp for at forhindre dem i at besudle chapter'ets relikvier i kapellet.

I *Genestealer Invasion* er det marinernes, der går ombord. Risikoen for mange begravelser i chapter'et bliver taget, da der er en chance for at genvinde noget af den tabte viden fra The Dark Age of Technology. Skibet ligger begravet i den bløde jord på Septimus V. I den afsluttende kamp, der besegler såvel marinernes som stealernes skæbne er marinernes

SAGA

modstander intet mindre end en Patriarch.

Kampagnen *Necromunda* foregår på planeten af samme navn, der er en verden af miner, fabrikker, og raffinaderier. Intet, der kan bidrage til planetens produktion er forblevet urørt. De engang storslåede oceaner er nu kun kemiske affaldssøer. Planetens guvernør er vant til at nedkæmpe oprørske mutanter, men denne gang har oprørerne Genestealer infektion, og der må tilkaldes forstærkninger. Der bliver sendt bud efter kejserens Space Marines.

Sentinel V er en tungt bevæbnet rumstation i Devlan systemet. Den skal beskytte de mange værdier derfra mod røvere og forsvare systemet mod angribere udefra. Uden varsel blev der stille fra Sentinel V, kun en rallende, skrækslagen stemme fortalte at stationen var under angreb inden al kommunikation ophørte. Captain Jacobus fra Space Wolves leder slagstyrken, der bliver sendt dertil.

Kampagnerne består af en række sammenhængende missioner. Hver mission kan vindes af enten marinerne eller stealerne, men resultatet noteres og kan få betydning for senere missioner. Eksempelvis kan overlevende Space Marines fra en mission bruges i en senere. Den samlede sejr kan være total eller delvis. I *The Last Stand* vinder marinerne f.eks. en total sejr, hvis de dræber alle stealere inden turn 15, mens de vinder en delvis sejr hvis der er folk tilbage i tre rum, hvilket sikrer stealernes nederlag, når forstærkningerne kommer (efter kampagnen).

Sentinel V er en endnu mere sammenhængende kampagne end de andre, f.eks. bliver figurerne startposition i en mission overtaget fra den forrige. Ved alle kampagnerne er der kortfattede retningslinier for at spille den som én stor, sammenhængende mission, og i *The Last Stand* står der og-

så hvordan man kan spille missionerne enkeltvis. Når man spiller kampagner, er det afgørende for marinerne at klare sig godt i de første missioner, for ellers ender de med næsten ingen folk i de sidste og afgørende kampe. Kampagnerne er spændende, fordi man som mariner ikke bare kan ofre nogle folk for at klare missionen, og fordi stealerne vinder en lille sejr hvergang en mariner bliver dræbt, selvom de står dårligt.

Der er også et kapitel om Traitor Space Marines, dem der forrædt kejseren og vendte sig mod Kaos under ledelse af krigsmesteren Horus. Når Space Marines kæmper mod Space Marines bliver spillet endnu mere hektisk, da begge sider er under tidspres. Der er kun én Traitor mission, Contract Revoked, med i Space Hulk Campaigns, men der er til gengæld retningslinier for hvordan man overfører alle hidtidige mariner- mod- stealer missioner og kampagner til at være kampe mellem de loyale kejserlige tropper og forræderne. Det foregår på den måde at Traitor spilleren vælger folk for et antal Force Points, der svarer til modstandernes. Derfor er der en tabel over pointene i alle udgivene mis-

ner. Denne tabel kan også bruges til at ændre marinestyrkens sammensætning i de traditionelle spil. Til sidst i bogen er der to "almindelige" missioner og nogle nye regler.

Som helhed er bogen et spændende bidrag til Space Hulk universet, der giver mange nye muligheder. Det meste af materialet har først været bragt i *White Dwarf*, men er blevet redigeret om til bogen. Derfor er det virkelig gennearbejdet. Til gengæld virker bogen nogle steder så også som en *White Dwarf* artikelsamling og lidt for meget blandet landhandel. Køber man dette blad fast er der altså ikke meget nyt at hente, men ellers er bogen pengene værd.

Man skal have både grundspillet, *Deathwing* og helst også *Genestealer* for at kunne bruge Space Hulk Campaigns.

Kasper Thing Mortensen

Idé og koncept	7
Illustrationer og layout ..	8
Anvendelighed	7
Samlet	7



SAGA

The Complete Bard's Handbook af Blake Mobley

TSR.
Pris 168,00 kr.

The Complete Bard's Handbook er ligesom de fire første i serien en udvidelse af reglerne om en enkelt Character Class i AD&D, i dette tilfælde barden.

Barden, der blev optaget som en Optional ("valgfri") Character Class i AD&D 2nd Edition, er blevet en meget populær figur at spille, og med god grund: For det første er det en farverig figur med en masse rollespilsmuligheder; for det andet er det rart at kunne lidt af hvert i stedet for kun at være god til en ting; og for det tredje er det nok en lidt overgearret klasse hvad evnerne angår (min DM har ihvertfald skåret ned i min bardes evner som spellcaster, og han er nok alligevel den stærkeste i gruppen).

Nogle af de tidligere PHBR-bøger har været lidt tynde, men jeg synes dem neher er god. Lad os kigge på den fra en ende af: Første kapitel handler om hvordan man skaber en barde, og det er selvfølgelig rart at have alle de relevante tabeller samlet på et sted. Det andet kapitel indeholder som de andre PHBR-bøger er række Kits, undergrupper af klassen med hver sit særpræg, og de er gode.

Udover "den ægte vare" (True Bard) beskrives Blade, en våben ekvilibrist; Gypsy Bard, sigøjner-barden; Herald, en budbringer/herold; Jester, en nar; Jongleur, en akrobatisk jonglør; Loremaster, en kundskabssamler; Meistersinger, en druideagtig barde; Riddlemaster, en gådeekspert; Skald, vikingeskjalden; og endelig Thespian, en slags skuespiller. Af disse er Blade, Jester og Meistersinger mine favoritter. Riddlemaster er mere eller mindre umulig at rollespille vil jeg tro.

Hver Kit bliver introduceret af en repræsentant for typen. Idéen er god, men elendigt udført. Disse enetaler

virker overhovedet ikke overbevisende, men tværtimod meget kunstige. Derudover synes jeg at idéen med Kits er god. Den udvider og løsner op for det meget stive klassesystem i AD&D, og den tillader spillerne at bruge reglerne på nye og interessante måder.

Tredie kapitel handler om humanoider som barder, og om dual-classed og multi-classed ditto. Normalt kan kun mennesker og halv-elfere være barder, men her får både elfere, dværge, gnomer og halvinger både et par Kits og deres helt egen slags barde, og det er fandeme godt.



Der er en Dwarf Chanter (der bl.a. holder arbejdsrytmen ligesom trommeslageren på en galej); Elven Minstrel (en musikalsk mester); Gnome Professor (en slags opfinder, der minder om Tinker Gnomes fra Krynn) og endelig Halfling Whistler (en glad lille fyr der kan fløjte en melodi til enhver lejlighed). Så er der nye proficiencies i kapitel 4, og der er ganske udmærkede, flere endda meget relevante.

Femte kapitel udvider brugen af de abilities, som barden normalt har virkelig godt.

Magien har selvfølgelig også fået sit eget kapitel (nemlig nr. 6). Her er en række nye spells, som f.eks. den geniale Instant Audience, og en række nye og ændrede gamle magic items. Da jeg er spiller, og ikke DM i AD&D har jeg ikke læst dem, og derfor kan jeg heller ikke sige noget om dem.

Den 7. kapitel handler om musik, og beskriver musikkens historie (MEGET kort), en række forskellige instrumenter, og desuden de udtryk man normalt bruger til at beskrive musik. De er nok meget rare at kunne slynge om sig med, men da de fleste stammer fra efter middelalderen, synes jeg at forfatteren har skudt ved siden af.

Kapitel 8 (Role-Playing Bards) handler om bardens omdømme og optræden (et nøgleord for denne klasse, ikke at forveksle med opførsel), og er udmærket, men lægger desværre lidt for meget vægt på terninger i forhold til rollespil.

Det sidste kapitel, der er om bardens forhold til andre barder, og til eventuelle "fans", er også OK.

Alt i alt en udmærket bog. Man savner de eventyrforslag med klassen i hovedrollen, der f.eks. var i Thief's; farvebillederne er ikke så gode som normalt; og nogle småfejl, som f.eks. skjaldens rimede vers springer historisk kyndige i øjnene; men Kits'ne er suveræne.

Idé og koncept.....	8
Illustrationer og layout...	6
Anvendelighed	7
Samlet.....	7

af Kasper Thing
Mortensen og Martin
Stachowski Winther
efter en ide af Claus
Bloch

illustrationer af Klaus
Kolbak

Fra Captain Ramirez' dagbog, Cap-
tain af 1 grad i Lightning Vengeance re-
gimentet:

Efter regimentets storslåede og strå-
ende indsats i det blodige Karhorne
elttog, hvor regimentet modstod og
vervandt de fjendtlige og forræder-
ske rebeller, selvom disse var i over-
al i forholdet 1 til 50, belønnede
ypperstepræsten fra Adeptus
Astronomica regimentet med en sær-
ig gunst."



"Fra de mange ædle sjæle, der var fal-
det i kampen, overfrte ypperstepræs-
ten en mental kraft til de specielt
værdige og ærefulde marinere. De
kunne kæmpe videre, til kejserens
ære, med selv dødbringende sår. Fjen-
den ville fremover angribe forgæves

Nye regler til

og for altid lide nederlag overfor vor
retfærdige sag."

"Vort regiment har siden været
kendt som det stærkeste og stolteste
i hele galaksen. Ære være kejseren."

Denne artikel er introduktionen af et
"Hit point" system til Space Hulk. Et
sådan system giver mulighed for at
visse marinere kan overleve et ellers
dødeligt angreb. På den måde inten-
siveres disse marineres betydning.
Samtidig vil genestealerne blive
forstyrret og irriteret over den psyki-
ske kraft som marinere udstråler, så-
ledes at der kommer flere stealere
end normalt. På den måde forøges an-
tallet af blips efter hvor mange wo-
unds der er på marinerne siden.

Wounds (W): Sergents : 1 W Librarians: 1 W Captains: 2 W

Når en mariner har 1 W, vil det sige
at han kan overleve 1 succesfuldt an-
greb, som normalt ville have dræbt
ham. For hver W som en mariner får
i skade, mister han 1 AP. Han kan



Ypperstepræstens velsignelse

SAGA



Space Hulk

dog stadig bruge ubegrænset antal CP.

I modvægt til de styrkede marinere bliver genestealers forstærket med 1 blip, hver anden runde, for hver to W på marinesiden, rundet ned.

Tabellen ser sådan ud:

Wounds	Blips per round
1	1/2
2	1/2
3	1/1
4	1/1
5	3/2
6	3/2
7	2/1
8	2/1
9	5/2
10	5/2

Tabellen skal forstås således at når f.eks. der er 2 W i den samlede marinetropp (to normale squads med sergents) modtager stealersiden 1



ekstra blip i hver anden runde begyndende med runde 2. Hvis der f.eks. er 5 W (To normale squads med en sergent, en captain og to librarians) modtager stealersiden 1 blip i den første runde og 2 i den næste, derefter 1 i den tredje o.s.v. Husk at holde øje

med hviken runde man er i, ved f.eks. at benytte en overwatch marker. Når Jam siden er opad er det den lige runde.

Når der i kampens hede nu optræder sårede marinere, vil det være meget naturligt at ønske at redde nogle af dem væk fra truede områder. Marineeren er jo hæmmet af sine nedsatte AP. Til at komme nogen til hjælp kan man benytte Rescue Maneuver.

Rescue Maneuver:

Almindelige marinere kan hjælpe en såret officer, sergent eller librarian med denne maneuver, ved at tage ham på ryggen (koster 1 AP), gå væk med ham og sætte ham ned igen (koster 1 AP). Det er kun den undsatte mariners AP (og evt. CP) der benyttes. Den mariner som bliver undsat, mister alle sine AP. Marineeren, der bliver reddet må ikke foretage sig noget i den runde. De to som



Pilotens desperate kamp

foretager rescue manøver kan ikke bruge våben i runden. Fordelen er, at den sårede kan komme længere væk fra farezonen med et lavere, samlet forbrug af AP og CP end ellers.

"Fragtskibet G387X flød stille gennem galaksen, da en ung lagerarbejder for sent opdagede, at der var andet og mere end varer i lastrummet. Det sidste han mærkede i livet var en stealerklo, der banede sig vej gennem hans rygsojle. Resten af besætningen oplevede deres sidste sekund på lignende vis. Med en enkelt undtagelse. Piloten, Aki Takanawa, havde ikke i sinde at opgive med det samme. Med dødsforagt sprang han efter det nærmeste maskingevær, som han pulveriserede de to første med. En tredje fik han narret ned i en affaldskværn inden to tandsæt kort efter hinanden borede sig ned i hans unge krop..."

"...Dagen efter rykkede marinerne ind. Captain Ramirez, som var bevæbnet med et powersword og en stormbolter, åbnede døren ind til kon-

trolrummet på den forladte fragter og beordrede den unge Marco til at dække hans ryg. Foran ham lå et maltrakteret lig, formodentlig piloten, krampagtigt knugende sit våben. De mange døde stealers rundt omkring i rummet tydede på, at han havde taget mange med sig i døden. Ramirez prikkede forsigtigt til resterne for at sikre sig at de var døde. Med et brag faldt to tunge loftsplader ned og to kæmpe stealers sprang til angreb. Med vislende klør og åbne gab kastede de sig over ham. Den første stealer flænsede hans ben, og Ramirez bandede groft, samtidig med at han forsøgte at genvinde balancen. Med en behændig manøvre kløvede Ramirez det deforme kranie på den ene stealer, som vaklede bagover imens det sorte blod fossede ud. Men den anden stealer undgik hans kraftfulde slag, og begravede sine tænder dybt i marinerens skulder. Den kraftige smerte jog igennem Ramirez, da hans skulderblad og sener blev knust under det stærke bid. Stealeren sprang igen til angreb, med hans friske blod på sine blottede tænder,

men Ramirez sprang til side og holdt sit powersword frem. Stealeren skreg med en uhyggelig lyd da sværdet gennemboede dens slimede krop. Marco kom styrtende ind i rummet, som Ramirez lænede sig op ad kontrolpulten. Over intercomen kunne man høre hvordan hans åndedræt var blevet tungt og væsende. Ind imellem hostede han kraftigt i sit eget blod. Marco hængte sine våben til side imens han gjorde klar til at få hans ædle kaptajn væk fra farezonen. Ramirez skulle til at protestere, men det eneste der kom over hans læber var varmt blod. Ramirez fortsatte nu, beskyttet af sine mænd, med at løse opgaven."

I det ovenstående eksempel skete der spilteknisk det, at Ramirez drog fordel af sine W, så han overlevede den første stealers angreb, der flænsede hans ben. Til sidst bruger Marco Rescue Manøver for at få den sårede og svækkede kaptajn ud af farezonen.

BESØG COMIX!

COMIX ER FYNES FØRENDE SPECIALFORRETNING FOR:



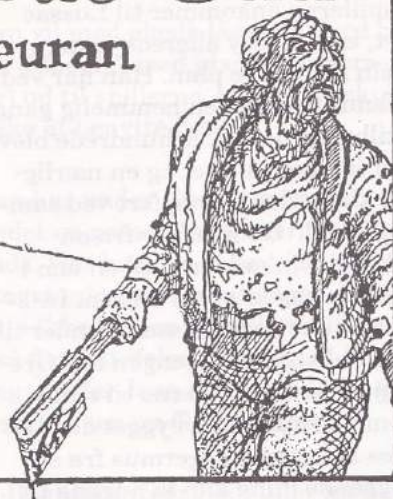
- Danske tegneserier og albums
- Udenlandske tegneserier og albums
- Rollespil
- Strategiske spil
- Science-Fiction bøger
- Filmtidsskrifter
- Posters
- COMIX er for både børn og voksne

COMIX

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

COMIX
GÅSESTRÆDE 2
5700 SVENDBORG
TLF. 62 22 36 58

Den Bevingede Gud Af Rene Deleuran



*Illustrationer af Jan Kjær
Redigeret af Martin S.
Winther og Mikkel K.
Sørensen.*

Dette Call of Cthulhu Scenarie foregår i det vestlige USA, nærmere bestemt Comberville nær Sacramento, Californien, i 20'erne. Scenariet kan dog uden større ændringer benyttes i andre perioder, da det hovedsageligt udspiller sin handling på et traditionsrigt vingods, som på grund af sin afsides beliggenhed praktisk taget er isoleret fra omverdenen. Det skal bemærkes at både Cthulhu 4. og 5. udgave kan benyttes problemfrit.

Spilleders introduktion

Spillerne involveres i scenariet da de i et kampagne forløb er ved at søge vigtige okkult relaterede oplysninger, på et bibliotek, universitet el.lign.

Her kan de ikke finde den information de søger, men bibliotekaren/ professoren vil alligevel kunne hjælpe dem. Institutionen har nemlig tidligere fået assistance inden for det okkulte område, af en privat samler øvre vestpå, der har ladet interesserede benytte sin store bogsamling, som hans franske forfædre har samlet igennem århundreder. Den private samler hedder Jean Lussac og han bor på vinslottet Chateau Lussac ved

den lille by Comberville, et stykke uden for Sacramento i Californien.

Bibliotekaren/ professoren vil være yderst hjælpsom og finde Jean Lussac's telefonnummer til spillerne. Jean Lussac bliver yderst glad for at høre fra spillerne, da han sjældent kommer i kontakt med folk der deler hans interesse for det okkulte. Lussac ved at hans samling indeholder flere bøger om det emne som spillerne søger men kan ikke garantere for præcise oplysninger. Han opfordrer dog spillerne til at besøge slottet, hvis de ønsker at granske det temmelig udbyggede bibliotek. Selv har Jean Lussac ikke tid til at lede efter de informationer spillerne søger, da vinslottets forretninger kræver al hans tid og opmærksomhed.

Den lange rejse til Sacramento går enten med tog eller med fly (Togpriser: New York/Boston - Sacramento 17\$ på 2. klasse, 40\$ på 1. klasse per person. Flypriser New York/Boston - Sacramento 300\$ per person. Rejsetid: Tog 3 dage, med 2 overnatninger. OBS billetprisen er uden forplejning. Der overnattes i Chicago og Julesburg. Fly: ca. 6 timer, alt efter vejret.)

Det sidste stykke vej til Comberville foretages med en gammel bus, der afgår en gang om dagen, og kører til den lille landsby. Denne ukomfortable tur tager omkring en time. Fra

3. indlæg i SAGA's



Scenarie konkurrence

landsbyen er der en halv times vandring i Californiens bagende sol til Chateau Lussac. Vejen fører ud af Comberville og snor sig igennem vinmarkerne der ligger op af store sydvendte skråninger. Rundt omkring ligger enkelte bondehuse spredt og som man kommer højere op kan man skimte slottet næsten helt oppe på toppen. På vejen passerer man en gammel landsbykirke.

Plottet

Lige efter 1. verdenskrig var Jean Lussac taget på en polarekspedition i en søgen efter ældgamle eskimoiske gravfund, som efter rygterne skulle være ualmindeligt velbevarede. Jean håbede at han kunne finde forskellige Shaman relikvier som han kunne benytte i sine okkulte studier. Med sig havde han sin butler Gregory Bishop. Ved en forfærdelig ulykke skiltes Jean og Gregory fra resten af deres gruppe, og snart var de fortabt i ødemarken. Jean blev umådelig syg, så det var i sidste øjeblik, at de to mænd blev reddet af en omrejsende eskimostamme.

Imens Jean lå med høj feber, blev Gregory draget imod de sære og blodige ritualer som eskimoerne fra tid til anden foretog. Hans fascination skyldtes uden tvivl at der løb Dunwichblod i hans årer. Inden længe blev han optaget i stammen igennem

SAGA

et frygteligt optagelses ritual, som efterfølgende gav ham forfærdelige mareridt. Gregory blev nu en tjenende ånd for Qhualhuu ulilaqq, med andre ord mægtige Cthulhu. Sammen med den forøgede indsigt lærte Gregory bla. de okkulte ritualer som bruges til at vække de døde til live (Spell : Create Zombie p.158 Call 5.ed.).

Med en ny mission vendte Gregory således tilbage til civilisationen sammen med Jean, som havde kommet sig efter en lang sygdom. Selvom Gregory ikke havde nogen klar idé om hvorledes han ville tjene den store gud, var han dog sikker på at han benytte sig af Lussac familiens dække og måske med tiden også penge, hvis han kunne få overbevist Jean om sin nye og eneste rigtige gud.

Sikkert tilbage i Comberville, begyndte Gregory, i al hemmelighed, at studere det gamle familiebibliotek, som indeholdt ikke så få okkulte skrifter, blandt andet den franske udgave af "Liber Ivonis" oversat af Gaspard du Nord.

Af andre bøger fandt han en bog af fup-okkultisten Sandra Whiterstone kaldet "The Wings of Darkness", samt nogle mere ubetydelige skrifter. For Gregory var den franske bog umulig at læse, da han ikke kunne fransk. Tilgængæld blev han besat af de ideer som blev præsenteret i Sandra Whiterstones ganske usandfærdige værk. I denne stod, at man kunne hidbringe "Den store gud" ved at ofre til gudens nærmeste tjenere, de store vampyrflagermus. Når nok sjæle, på en bestialsk måde var blevet tappet for blod, imens en præst udtalte magiske besværgelser, ville den store gud vende tilbage. Denne ville belønne sine tilbedere og mest af alt den præst som bragte guden tilbage. Belønningen ville ikke blot være evigt liv, men også magt til at regere over alle dødelige. Alt, fra ende til anden, er selvfølgelig pure opspind, men desværre for indbyggerne i Comberville er dette ikke gået op for Gregory.

Når spillerne ankommer til Lussac slottet, er Gregory allerede igang med sin sindssyge plan. Han har ved et tilfælde opdaget en hemmelig gang som tilbage i det 18. århundrede blev bygget imellem slottet og en nærliggende kirke, der blev opført ved samme lejlighed. Gangen går fra en skjult dør i vinkælderen til en lem i gulvet lige bag alteret i kirken. Ingen, selv ikke Jean Lussac, kender til gangens eksistens. I gangen har Gregory gjort forberedelserne til sine grusomme ritualer og bygget den ud således at vampyrflagermus fra en nærliggende mine kan få adgang til offerpladsen.

Et par dage før ankomsten har han stjålet liget af en lokal smed, ved navn Ian Thomas. Denne var blevet slået ihjel da en hest sparkede ham direkte i hovedet. Gregory tog det maltrakterede lig fra kisten, da det lå i kapellet og har hængt det op i sit skjulested. Ian skulle være det første offer.

Imidlertid suger vampyrflagermus ikke blod, de bider deres ofre og slikker blodet i sig når det pibler frem. Da Ians blodcirkulation for længst var stoppet havde hans døde krop kun ringe interesse.

Gregory lavede nu Ians krop om til en zombie, som han beordrede til at hente et nyt offer.

Zombien henter samme aften som spillerne bliver modtaget af Jean Lussac, den eneste person den kan erindre, nemlig sin kone Elisa Thomas. Zombien slæber hende brutalt tilbage til gangen. Dette oprin bliver overværet af familien Thomas' datter Josephine, som skrigende bliver efterladt i mørket, paralyseret af rædselen over at se sin afdøde og stærkt forrådnede fader vakt til live.

Samtidig med at alle disse hændelser finder sted, skjuler en gammel indianergravplads på en frygtelig hemme-

lighed. Her ligger et liget af en mand, ved navn Eric Langford, som har været forsvundet i de sidste tre år. Han var blevet dræbt af Bruce C. Newby, hans bedste ven, fordi denne var forelsket i Langfords kone. Ved en tilfældighed finder Jean (og hermed også spillerne) de sorgelige rester.

Dette lig leder spillerne i en helt forkert retning og Gregorys frygtelige drab vil derfor fortsætte uhindret.

Slottets personligheder

Jean Lussac, slotsherre og amatørrokkultist



STR: 11 DEX: 10 INT: 15 M.P.: 12
CON: 10 APP: 11 POW: 12 H.P.: 11
SIZ: 12 SAN: 48 EDU: 15 D.B.: 0

Skills: Accounting(65%), Anthropology(45%), Cthulhu Mythos(16%), Cultivate Wine(75%), History(30%), Know vintage(50%), Languages : French(55%), Italian(20%), Latin(25%), Library use(63%), Occult(71%), Riding(65%), Weapons : Shotgun(60%)

Jean er en ivrig bogsamler. Hans interesse for det okkulte har gjort at hans bibliotek indeholder mange og ofte sjældne værker om dette emne. Han er utroligt stolt af sin franske afstamning og gør hvad han kan for at fremhæve den, f.eks. går han med

monokel og med et lille veltrimmet overskæg.

Jean er mest interesseret i at snakke med spillerne, men hvis de kan overbevise ham, hvilket vil være svært, om at der er noget helt galt, vil han gerne yde hjælp hvor han kan. Jean nærer ingen mistro til butleren, for som han siger "han har jo været så længe hos familien".

Når han på et tidspunkt finder ud af at hans bøger mangler vil han dog være yderst opsat på at få dem igen. Skulle Jean blive offer for Gregorys eksperimenter, men reddet af spillerne, vil han muligvis forære dem "Livre d'Ivon".

Jean vil med glæde låne sin Ford Sedan (Model A med plads til 5 personer) ud til spillerne, hvis disse skulle ønske at benytte den.

Jean har under sine lange rideture fundet en gammel indianergravplads. Her har han i den sidste tid foretaget mindre udgravninger. Da dette ikke blot er en helligbrøde, men også forbudt ifølge Californisk lovgivning, holder Jean dette skjult for spillerne (Se senere Gravpladsen).

Rollespilsnoter: Jean taler med en let affekteret stemme som nogen gange knækker over når han bliver meget ophidset. Nogen gange bliver hans tale krydret med diverse franske kraft udtryk. Når han ikke går i

sine ulastelige jakkesæt er han klædt i nydelig slåbrok, om aftenen, eller et khakisæt om dagen, når han inspicerer markerne.

Citat : "Merde!", "Mon Dieu!" og "Jamen kære ven dog..."

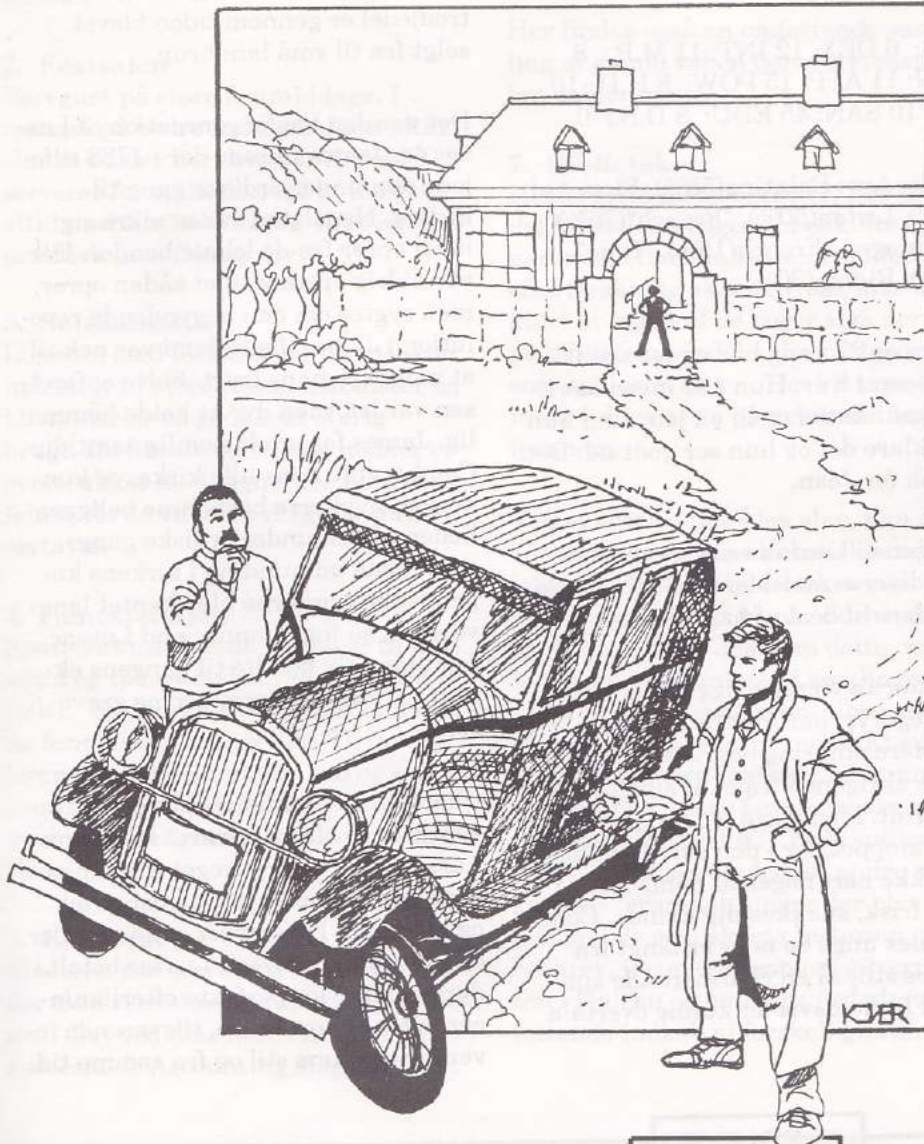
Gregory Bishop, butler og afsporet kultist



STR: 14 DEX: 8 INT: 9 M.P.: 28
CON: 12 APP: 7 POW: 10 H.P.: 14
SIZ: 15 SAN: 0 EDU: 8 D.B.: +1d4

Skills: Astronomy(15%), Behave Properly(55%), Cthulhu Mythos(20%), Fist/Punch(75%), Grapple(40%), Languages : Eskimo(10%), Occult(25%), Weapons : Knife Attack(50%) Spells: Create Zombie(p. 158 Call 5.ed.)

Gregory Bishop flyttede som ung fra Dunwich, for at komme på college i Boston. Her droppede han hurtigt ud, da han hverken socialt eller intellektuelt passede ind men blev ligeså hurtigt ansat på Chateau Lussac, af Jeans Far, der nærmest havde ondt af denne sølle unge mand, som han havde mødt på en af sine talrige handelsrejser øst på. Gregory har andre skader end de rent mentale fra den mislykkede polar ekspedition. Han pådrog sig blandt andet en kraftig forfrysning, hvilket har resulteret i, at



SAGA

han har en let genkendelig haltende gang. Gregory er lidt forstyrret af spillernes besøg, men han er ikke mere bange for dem end han fortsætter ufortrødent. Dog vil han forsøge at holde spillerne fra landsbyen, således at de ikke vil møde nogen der senere vil savne dem. På den måde regner han med at kunne bruge spillernes kroppe i ofringerne. Dette udmønter sig i, at hver gang en spiller ønsker at bevæge sig i retning af landsbyen, så vil Gregory tilbyde at gøre det istedet. Dette vil han næsten drive til det absurde, ihvertfald indtil han bliver irettesat af Jean.

Skulle nogle af spillerne ønske at bruge Jeans bil, vil Gregory ved en passende lejlighed sabotere den. Det vil kræve et succesfuldt Mechanical Repair slag, for at reparere bilen. Et yderligere vil også afsløre, at der var tale om bevidst ødelæggelse.

Gregory vil under scenariet, i dagtimerne, passe sit arbejde som butler. Skulle spillerne følge efter ham, af en eller anden grund, så beskriv da alle mulige trivialiteter. Ved aften og nat-tid vil Gregory ofte gå i kælderen. Her vil spillerne kunne se ham tappe af de forskellige tønder og drikke rigelige mængder. Gregorys sjette sans vil afholde ham fra at gå ned i gangen så længe han er under opsyn.

Når Gregory er i gangen vil han enten foretage sine bizzarre ritualer, hvergang der er et frisk offer, eller blot studere sine bøger og mumle sære formularer. Da Gregory skulle oplive Ian Thomas' lig skulle han bruge noget af sit eget blod.

For at få dette har han skåret sig selv i armen, der nu er indbundet i gasebind. Gregory vil forsøge at holde dette skjult, men på grund af dens tykkelse sidder venstre jakkeærme meget stramt. Opdager spillerne forbindningen vil Gregory forklare at han blev bidt af en vred hund i Comberville, den samme historie som han har

givet Jean. Et succesfuldt Psychology slag vil afsløre at Gregory lyver.

Rollespilsnoter: Gregory taler med en dyb stemme og med en sær accent, der nærmest kunne lyde svensk. Når han taler højt eller råber kommer der nærmest noget dyrisk over hans stemme. Bliver han ophidset begynder han at tale med sig selv og mumle underlige ord. Under hele scenariet går Gregory klædt i normalt butlertøj, når han altså ikke ligger i sengen. Han lugter meget svagt af fisk.

Citat : "Det skal jeg nok ordne", "Det ved jeg ikke!" og "Qhualhuu ulilaqq!!"

Laura Green, tjenestepige (og snarligt offer?)

STR: 6 DEX: 12 INT: 11 M.P.: 8
CON: 11 APP: 15 POW: 8 H.P.: 10
SIZ: 10 SAN: 45 EDU: 8 D.B.: 0

Skills: Art : Painting(55%), First Aid (45%), Listen(50%), "French"(75%), Languages : French(15%), "Ride" (80%), Riding(30%)

Laura er 27 år og har været ansat hos Jean i 8 år. Hun har ingen særlige kvalifikationer til sit job, men hun kan klare det og hun ser godt ud. Det er nok for Jean.

Væggene i Lauras værelse er fyldt med diverse malerier hun selv har lavet, flere af dem af bizzar erotisk art.

Da Laura's værelse ligger ved siden af Gregorys, har hun tit hørt ham rumstere omkring om natten eller vågne skrigende fra et af sine talrige mareridt. Men dette lader dog til at være stoppet, for i den sidste tid har hun ikke hørt noget til ham. Laura er en frisk, snakkesalig kvinde. Combervilles unge bønder er langt fra hendes stil, så en charmerende spiller vil forholdsvis let kunne overtale

hende til at hjælpe, selv i risikable situationer.

Rollespilsnoter: Laura går praktisk klædt, i kjole og forklæde og taler med en frisk og lattermild stemme. Hun lytter velopdragent, men er ikke bange for at bemærke hvis nogen af spillerne står og vrøvler.

Citat : "Jeg har lidt travlt så.."

Chateau Lussac

Opført i 1723 af Pierre Lussac, af en fransk indvandrer, der i hjemlandet havde arvet en større formue, skabt af generationers vindyrkning, og nu ønskede udfordring. Til Chateauet hørte oprindeligt 1700 hektar (ca. 17 km²), opdyrket land, godt og vel en tredjedel er gennem tiden blevet solgt fra til små landbrug.

Det var den tredje generation af Lussac'er, James Lussac der i 1788 tilføjede den underjordiske gang til kirken. Hensigten var at sikre sig imod oprør fra de lokale bønder. Der var aldrig optræk til et sådan oprør, men rygter om den begyndende revolution i James' fædreland var nok til at motivere hans frygt. Selve opførelsen var let, men dyr at holde hemmelig. James forærede nemlig samtidig Comberville dens lille kirke, og kunne som bygherre bestemme beliggenheden af den underjordiske gang, samt dens udmunding i kirkens kapel. Håndværkerne blev hentet langvejs fra, så ingen andre end Lussac familien selv kendte til gangens eksistens, end ikke præsten og grave- ren.

Chateauet er antikt møbleret. Alt inventaret er blevet bevaret fra Pierre Lussac's tid, og er præget af gennemførte træudskæringer, plydsbetræk og bladguld. Hvis noget gennem tider er gået tabt, har Jean Lussac betalt i dyre domme for perfekte efterligninger, eller endnu bedre, tilsvarende inventar i samme stil og fra samme tid.

Som Jean siger: "For at bevare stemningen.." Kun køkkenet og Jeans kontor falder udenfor. Disse to rum er af praktiske årsager, fuldt moderniseret.

Grundplan

1. Hall'en

Der er ikke noget gulvtæppe på det kolde stengulv. På væggene hænger billeder af samtlige Lussac'er siden Pierre. Der findes intet andet møblement end en stor solid stumtjener, hvorpå der udover spillernes tøj kun vil hænge Jean's vandrestok og paraply. Der er et højlydt ekko i hall'en. Over den store indgangs dør hænger et stort jerngitter. Gitteret aktiveres af et håndtag i væggen. Dette er dog skjult bag ved portrættet af James Lussac.

2. Festsalen

Beregnet på store festmiddage. I mangel på bedre indtager Jean altid sine måltider her, hvorfor der også serveres for spillerne, vel at mærke altid med fint sølvbestik. Ikke særligt praktisk men flot og dyrt.

3. Selskabsstuen

Ligesom med festsalen er denne stue indrettet til store sammenkomster og bliver derfor så godt som aldrig brugt. De fineste og ældste møbler er overtrukket med lagner for ikke at falme, da de vil være meget svære at erstatte.

4. Tjenestefløjen

Sparsomt møblerede værelser til butleren og tjenestepigen, samt fælles toilet. Stalddrengen bor stadig hos sine forældre i Comberville. Under butlerens seng ligger et par sko og en overfrakke, begge dele snavset til med jord. Butlerens værelse er oftest låst.

5. Kontoret

Moderne møbleret. Skrivebordet flyder med regnskaber over vindyrknin-gen, der, ved nærmere eftersyn (et succesfuldt Accounting slag), viser et

stort overskud. Her er også Chateauets eneste telefon.

6.A og 6.B. Tårnet

Fyldt op med kasserede møbler, tomme billedrammer og mærkelige genstande fra Jeans mange rejser på jagt efter sjældne bøger. Der er blandt andet en udstoppet gorilla, skjult i et skab der er temmelig svært at åbne. Gorillaen har en kedelig tendens til at vælte nedover folk hvis skabet åbnes.

Derudover er her en kiste hvori Jeans dagbog fra polar rejsen ligger (Handout #1). I kisten ligger også et gammelt falmet skattekort fra Galapagos øerne. Om dette kort kan bruges til noget er op til spillederen.

Her findes også en omfattende samling af gamle våben (geværer, pistoler, sabler mm.).

7. Biblioteket

Her er fyldt med bogreoler. Der er en del forskellige bøger om okkulte emner, men efterhånden som spillernes efterforskning skrider frem, står det klart at ingen af de bøger som der er på biblioteket indeholder netop det som spillerne søger. Det vil tage op imod 4 dage at gå pågældende bøger igennem.

Ved et succesfuldt Idea slag, kan det, konstateres at den alfabetiske rækkefølge som præger biblioteket visse steder er uforklarligt brudt. Forhører spillerne sig hos Jean om dette, vil han hurtigt overskue at samlingens perle "Livre d'ivon", samt flere andre okkulte bøger er forsvundet. Et succesfuldt Library Use slag vil kunne fremskaffe Lussac familiens slægts-historie (Handout #2). Hvis spillerne udspørger Jean om hvilke andre sikkerheds foranstaltninger der blev taget, end de som slægts historien beskrev, fortæller Jean om gitterporten i Hall'en og om hans forfaders omfattende indkøb af forskellige våben

(hvoraf en del stadig er at finde i chateauets tårn).

Et Succesfuldt Spot Hidden slag, vil henlede opmærksomheden på et bind, som viser sig at være et gammelt latinsk dyreleksikon, der er stillet yderst sjusket på plads. Nærmere undersøgelse af det gamle værk vil afsløre at tre sider er revet ud. De sider som mangler er med de dyr som starter med Ch... Et succesfuldt Read Latin slag indikerer at der sandsynligvis er tale om Chiroptera, den latinske betegnelse for flagermus.



8. Pejsestuen

Meget hyggeligt og komfortabelt, med bløde stole, sofaer og en åben pejs, foran hvilken der ligger et stort isbjørneskind. Det er her Jean opholder sig mest, hvis han vil slappe af eller har gæster. I hjørnet står et smukt og meget veludstyret barskab, med gamle krystalglas, forskellige slags til enhver tænkelig drink.

9. Soveværelset

Der er en stor dobbelt seng og et gigantisk klædeskab med massere dyre jakkesæt og andet fint tøj.

10. Børneværelset

Jean har aldrig været gift og børneværelset står derfor tomt. Er spillerne så mange at kniber med pladsen i gæsteværelserne vil Gregory indrette dette værelse til dem.

11.A og 11.B Gæsteværelserne

Nydeligt møbleret. Det eneste der er at bemærke er at der ikke er nogle nøgler til dørene.

12. Badeværelset

Et marmorbelagt badeværelse, med bløde frotté håndklæder og messing beslag. Der er et umådeligt stort badekar samt et lille barskab. Nøglehullet er stort nok til at man i fuld person kan observere eventuelle badende.

13.A og 13.B Køkkenet

Som nævnt moderne indrettet, med et mere end veludstyret spisekammer. Desværre har spisekammerdøren den sorgelige indretning at den kun kan åbnes udefra og på grund af træk, smækker den tit (Døren har STR 25).

14. Gangen

Dette er en uoplyst, stengulvs gang, hvor en skridt giver højlydt ekko.

15. Vaskerummet

I gulvet på dette rum er indbygget et stort kogefad, og rundt omkring i pæne bunker ligger en masse vasketøj nydeligt lagt i stabler.

16. Vinkælderen

Langs den østlige væg, ligger store vintønder. En af disse vil, hvis tappen drejes 180 grader, afsløre den hemmelige gang. Tønden, som iøvrigt er fyldt, glider ind i væggen og en gang i gulvet kommer til syne (se nr. 17). De øvrige vægge er dækket af hylder med gamle vine på flasker. Hylderne er temmelig overfyldte.

17. Den hemmelige gang

I starten rimelig smal, omkring 2 meter i diameter. Gangen er hver femte meter afstivet med en stolpekonstruktion, hvoraf de fleste er mørnede og ormædte. Luften er klam, kold og fugtig. På grund af Gregory's bizarre mord er her også en gennemtrængende stank af råddenskab.

Det sted hvor Gregory hænger sine ofre har han gravet gangen bredere. Her tjener en tom trækasse som bord, mens flere kasser står ved siden af fyldt med de bøger der man-



gler i biblioteket (Inklusiv de tre sider fra dyreleksikonet). På "bordet" ligger bogen "The Wings of Darkness" (Handout #3).

Et succesfuldt Occult slag vil, efter gennemlæsning af bogen, afsløre at Sarah Whiterstone er en svindler og at værket er ubrugeligt.

Spillerne skal ved synet af Gregory's offer/ofre lave et Sanity slag $1/1d4+1$, hvis ligene findes om dagen, hvor flagermusene hviler. Hvis ligene findes om natten, hvor flagermusene slikker ofrenes blod i sig giver det $1/1d6+1$.

Forstyrres flagermusene i deres spising, angriber de spillerne, men det er muligt at liste forbi, hvis de ikke medbringer noget lys (succesfuldt Sneak slag).

Længere inde i gangen, ca. 50 meter, vil spillerne finde zombien, der øjeblikkeligt vil gå til angreb, med sin store økse.

Haven

Haven til Chateauet giver nærmest indtrykket af at være en park, da den er enorm stor. Hele vejen rundt løber en to meter høj hæk. Selvom haven ikke er velholdt er den alligevel ganske imponerende. Der er små søer, marmorskulpturer og en nydelig pavillion. Plantelivet er imponerende, der er et væld af forskellige frugttræer og sjældne eksotiske blomster, med specielle og stærke dufte. Et succesfuldt Spot Hidden slag afslører en porcelænsskål, fra køkkenet, fyldt med blod. Skålen er grundigt skjult under en busk. Dette blod har Gregory stillet ud for at tiltrække flagermusene.

Stalden

Staldbygningen er opdelt i tre rum. Den første er en garage hvor Jean's bil holder. Det andet rum er den egentlige stald. Her er en gammel hestevogn, tjenestefolkene bruger til indkøb og lignende. I nogle små træbåse står to trækheste, til vognen, samt tre flotte rideheste, Jean ofte benytter til at inspicere vinmarkerne på.

Det sidste rum er indrettet som værksted og haveskur. Der et velassorteret værktøjs udvalg. Nærmere inspektion afslører at der ikke er nogen brændeøkse, på trods af den store stak brænde der ligger stablet op mod væggen.

Comberville

Af vigtige ting i den lille landsby er der blandt andet en lille skolestue, en smed og en bygning med skiltet "Jake's Drugstore". Den sidstnævnte fungerer som købmand, posthus samt udskænkingssted for Combervilles borgere, og drives Jake McCaugly sammen med hans kone Betty. Det er her Combervilles indbyggere køber deres dagligvarer og her de mødes over et krus øl. Her vil spillerne kunne få forskellige informationer om området. En af de mere gennemgående historier er den alt for tidlige død af den lokale smed og de tragiske

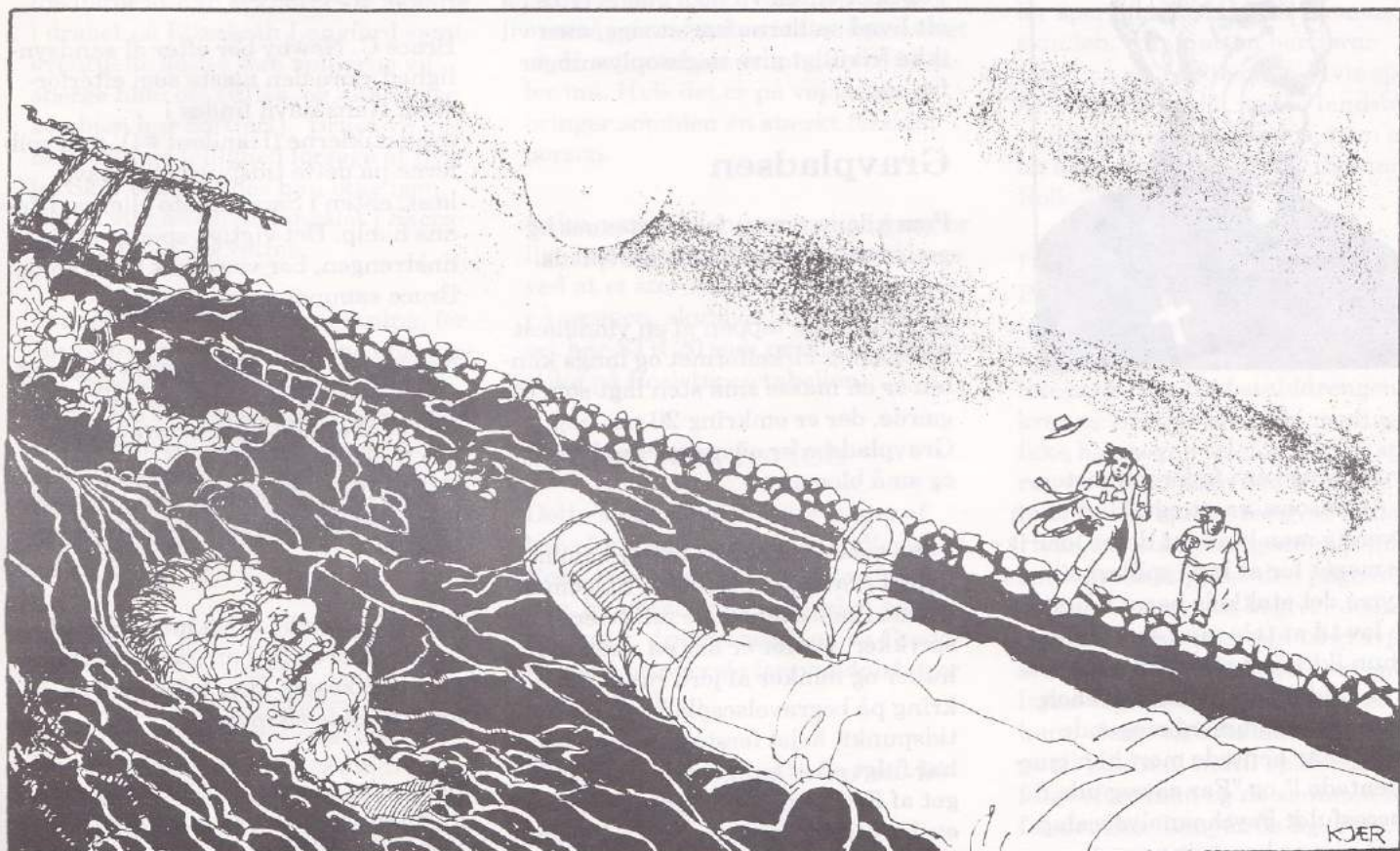
hændelser som fulgte ; "Smeden som var død af et spark i hovedet af en hest, efterlod en kone og en ung datter. Kort efter forsvandt enken under mystiske omstændigheder, så det er måske ikke så underligt at datteren er blevet lidt forstyrret oven i hovedet".

En historie som bliver nævnt i forbindelse med de seneste begivenheder er om dengang familien Langford forsvandt. Manden Eric Langford var først forsvundet på vandring i skovene og et halvt år senere forsvandt hans kone Elisabeth. Dette rygte kan enten efterforskes i Sacramento Tribunes arkiver hvor to artikler (Handout #4) beskriver hændelsen. Skulle spillerne ikke få den idé at tage ind til Sacramento, vil de på daværende tidspunkt i scenariet ikke få mere at vide om den sag. Da spillerne senere formodentlig finder resterne af Eric Langford, vil de efter al sandsynlig-

hed efterforske sagen. Jean vil have selvsamme artikler i sin scrapbog over mystiske hændelser og vil ved fundet af liget gøre opmærksom på dette (Se senere Begravelsespladsen).

I løbet af scenariet vil "Jake's" være stedet hvor de lokale vil tale om nye og sære hændelser, så her kan spillerderen introducere eventuelle ledetråde og fejlagtige spor.

Derudover kan Jake fortælle, at han var med til at bære Ian Thomas' kiste og undrede sig over hvor let den var, selvom Ian var meget stor. Da Ians datter Josephine derefter blev sindssyg og fablede om, at hendes far gik igen, blev Jake bange. Han bestilte flere kors i Sacramento, som hængte op overalt i sit hjem (samme bygning som forretningen). Han holder sine kors og sin frygt skjult efter bedste evne, da han ikke vil stemples som overtroisk eller sindssyg, lige-



som Josephine. Eftersom spillerne ikke er fra byen, vil de, ved at lægge pres på Jake, kunne få ham til at indrømme og begrunde sin frygt.

I skolestuen underviser pastor Jennings Combervilles børn, i alderen 7 til 14 år. Han underviser også Josephine Thomas, der dog ikke har deltaget i undervisningen siden moderens forsvinden.

Pastor Jennings er en slank ældre mand, med næsten helt hvidt hår. Han går altid i sit sorte jakkesæt med hvid præstekrave. Jennings vil kunne fortælle, at Josephine er en velbegavet pige i forhold til hendes alder.



Den unge pige er i faderens søster, Mrs. Atkinsons, varetægt. Hun er en stor venlig men bestemt dame, der ikke er meget for at lade spillerne forstyrre det stakkels barn. Får spillerne lov til at tale med Josephine, kan hun ikke fortælle dem meget. Hun er stadig i en tilstand af chok, og vil meget usammenhængende mumle: "Far hentede mor, han gjorde.. hentede.!" og "Far så syg ud...!". Et succesfuldt Psychoanalysis slag vil gøre pigens beretning mere forståelig, men hun har brug for professionel og langvarig behandling.

Den yngste af Pastor Jennings to sønner, den 13-årige Marcus Jennings, vil, hvis spurgt specifikt om Gregory, kunne fortælle om en aften hvor han så Gregory rende rundt oppe ved den gamle mine og tegne nogle mærkelige symboler, med et kulstykke på minens indgang, imens han mumlede nogle sære ord. De lød som "kulhuh" eller "luia" eller måske "kulilak". Den lille dreng har ikke fortalt sin far om hændelsen, da han ikke har lov til at lege oppe ved minerne. Marcus bør først introduceres i scenariet på et sent tidspunkt og det kan f.eks. ske ved at præsten brutalt myrdes eller at Marcus er på vindrue rov på Jeans marker eller hvad der nu dramatisk passer ind i scenariets forløb.

Politibetjenten

De første par dage hvor spillerne er på Chateauet, vil en politibetjent foretage nogle forespørgsler omkring Elisa Thomas' forsvinden. Politibetjenten vil med glæde lytte på alt hvad spillerne har at sige, men vil ikke frivilligt give nogle oplysninger fra sig.

Gravpladsen

Fem kilometer øst for Chateauet ligger en gammel indianer gravplads.

Den ligger på toppen af en vindblæst høj. Den er cirkelformet og langs kanten er en masse små sten lagt som et gærde, der er omkring 20 cm. høj. Gravpladsen er overgroet med mos og små blomster.

I den sidste tid har Jean i al hemmelighed gravet på pladsen, i håb om at kunne finde eventuelle relikvier eller smykker. Derfor er der en mængde huller og bunker af jord rundt omkring på begravningspladsen. På et tidspunkt, helst første gang spillerne har fulgt efter ham, vil Jean finde liget af Eric Langford. Dette er for øvrigt utroligt godt bevaret på grund af den sandede jordbund og det tørre klima.

Det første der findes af liget er den øverste del af hovedet. Jean vil udstøde et højt skrig og besvime. Spillerne vil formodentlig komme amatørrokkulisten til undsætning og foretage resten af den makabre udgravning. Liget er virkelig ulækkert og porøst (Giver 1/1d3 i SAN tab). Der er en metalstreng viklet omkring halsen. Et succesfuldt Idea slag vil indikere at denne streng formodentlig er blevet brugt som mordvåben. Et succesfuldt Art slag vil identificere strengen som kommende fra en violin. Hvis spillerne ikke selv finder ud af dette vil Jean bemærke det næste morgen.

I hånden knuger liget et guldur. Undersøges uret finder man for det første at det stadig virker. For det andet er der på indersiden indgraveret "Til min elskede Eric fra Elizabeth".

Newbys hus

Bruce C. Newby bør efter al sandsynlighed være den næste som efterforskes. Hans navn findes i avisartiklerne (Handout #4), som spillerne på dette tidspunkt må have læst, enten i Sacramento eller ved Jeans hjælp. Det vigtige spor med violinstrengen, bør være nok til at kæde Bruce sammen med mordet.

Newby bor i en lille toetages bygning, med veranda. Huset ligger lidt syd for Comberville. Alle i området kender Newby og synes godt om ham. Han spiller ofte folkemusik til forskellige forsamlinger rundt omkring i området.

Bruce C. Newby er en mand midt i halvtredserne og han går klædt i fine tweedjakkesæt. Han taler med en hæs tøvende stemme.

Skills: Art: Violin(85%), Biology(50%), Natural History(65%), Fist/Punch(65%) 1d4 points i skade



Newby vil modtage spillerne høfligt og venligt, men vil, hvis han anklages for mordet på Eric Langford og konfronteres med beviserne, totalt skifte karakter. Angerfuldt og med en blanding af sorg og vrede indrømmer han drabet. Hvis adspurgt vil han indrømme alle andre anklager, også selvom han ikke har haft noget med disse at gøre. Dette medfører at han erklærer sig skyldig i drabet på Elizabeth Langford samt eventuelle andre som spillerne vil spørge ham om (Elisa, og alle andre zombien har bortført). Bruce vil ved først mulige lejlighed forsøge at flygte. Sker dette findes han ikke igen. Ellers vil han blive fængslet i Sacramento og sat for retten.

Som en afsluttende bemærkning, før Bruce forsvinder på den ene eller anden måde, vil han henvendt til spillerne sige: "...men uanset hvad, hvad betyder døden egentlig, jeg mener... selv i kirken går de døde igen som intet er hændt... Gud har nok glemt os..." Herefter vil Bruce grine hysterisk.

Minen

Minen ligger en mil sydvest for chateauet. Den blev udgravet af Daniel Lussac i hans søgen efter guld. I minens første store udgravninger hænger hundredvis af vampyrflagermus, der ligesom dem i den hemmelige

gang, vil angribe eventuelle forstyrrende spillere. På klippevæggen rundt om indgangen er der med kul tegnet diverse sæere symboler. Efter som disse symboler stammer fra en fupbog vil de ikke give spillerne nogen mening selvom de klarer enten Occult eller Mythos slag. Symbolerne er malet af Gregory i håb om at de vil beskytte "hans" flagermus.

Kirken

Denne lille landsby kirke har været nedlagt i et stykke tid, da der ikke er penge nok til at vedligeholde den. Kirken bærer præg af ikke at have været benyttet i lang tid. Et par svaler har bygget en rede i kirketårnet. Umiddelbart er her intet af interesse. Kirken bør gøres så kedelig som muligt, således at spillernes opmærksomhed henledes på andre ting. Dette skyldes at kirken er nøglen til at scenariet bliver løst. Det er nemlig her at Gregorys zombie går ud fra, når den skal hente nye ofre. Hvis den overvåges ved nattetide er det muligt at de ser zombien enten på vej ud eller ind. Hvis det er på vej ind medbringer zombien en stærkt forslået person.

Indgangen til den hemmelige gang er lige bag alteret i kapellet. Den åbnes ved at et stor stenkors, som hænger på væggen, skubbes hårdt ind (Korset har STR 20 som passiv karakteristika på Resistance tabellen).

Scenariets forløb

Dette scenarie afhænger meget af hvor hurtige og grundige spillerne er. Reelt kan scenariet afsluttes første dag, hvis spillerne finder den hemmelige gang, dræber zombien og Gregory samt bringer de forsvundne bøger tilbage til Jean.

Dette bør man som spilleleder selvfølgelig forsøge at undgå.

Det skal det være meget svært at finde de hemmelige døre til gangen. Spillelederen bør istedet forsøge at flette begivenheder sammen således at drabene på Combervilles borgere finder sted samtidig med at sagen om Langford er under efterforskning.

Samtidig tager det fire dage før at spillerne og Jean bliver opmærksomme på at bøgerne mangler i biblioteket, så der vil også være tid til vandringer på vinslottets marker og hyggelige samtaler i pejsestuen. Spillelederen kan frit opfinde begivenheder undervejs.

Der sker ihvertfald følgende :

Dag 1 :

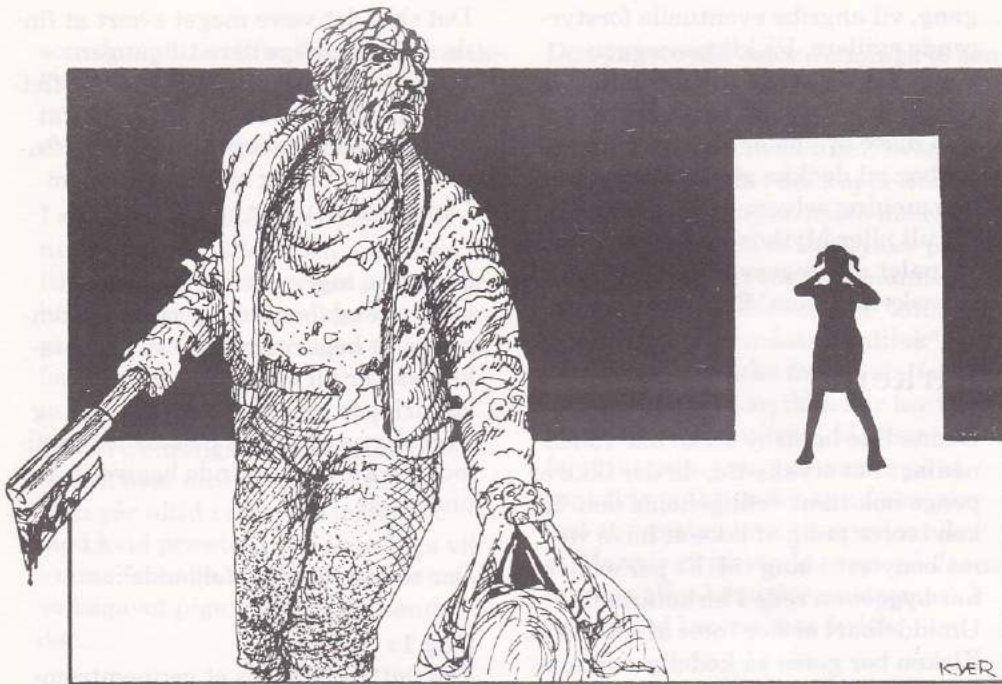
Ved nattetide høres et gennemtrængende skrig. Dette er Elisa Thomas som ofres til flagermusene.

Dag 2 :

Politibetjenten kommer forbi og stiller spørgsmål om Elisa Thomas' forsvinden. Om natten bortfører zombien sit næste offer. Hvis spillerne ikke har været nede i landsbyen er det blot en lokal bums, men ellers en bønderne fra "Jake's" (Se under Rollelisten)

Dag 3 :

På denne dag, bør mindst en af spillerne komme til landsbyen, og det kan f.eks. ske ved at han/hun får et telegram, bragt af stald drengen, som kræver hurtigt svar. Da modtageren ikke har nogen telefon, bliver spilleren nød til at tage ned til "Jake's" hvor byens eneste telegraf findes. Hvad der står i telegrammet må af spillelederen tilpasse den pågældende spiller. Om natten begiver Jean sig på en natteekspedition til gravpladsen. Han laver så meget larm at spillerne vågner og kan nå at følge efter ham. Jean vil hver nat fremover tage til pladsen, indtil spillerne har fulgt efter ham og de sammen har fundet Eric Langfords lig. Jean's nattevandring bør gøres så mystiske



som overhoved muligt, og skal helst, for en tid, kaste mistanken på ham.

Dag 4 :

På denne dag er alle telefoner og telegrafer afbrudt. Dette skyldes reparationer på linien, men det ved spillerne ikke. Spillelederen bør udnytte dette til at skabe endnu mere mystik. Om natten bortføres stald drengen.

Dag 5 :

Hvad der foregår her er helt op til spillerne.

Dag 6 :

Om natten vil zombien forsøge at bortføre en af spillerne. Hvordan dette kan gøres mest dramatisk afhænger af hvor langt spillerne er nået og bør derfor iscenesættes af spillelederen. Zombien kan både være bevæbnet med en økse eller en hammer, men for den sags skyld også en afrevet arm.

Hvis spændingen skal øges optimalt bør spilleren bortføres inden de an-

dre kan nå at gøre noget. Nu vil det så være en kamp mod tiden at redde spilleren inden denne fortæres af de grådige flagermus. Bortførelsen vil have været så blodig, at der vil være et klart spor som går ned til den tunde der kan åbne for den hemmelige gang.

På et eller andet tidspunkt vil Gregory slå til, når spillerne er nået ind i selve gangen. Her vil han animere samtlige lig med sin Create Zombie formular. Hvis dette ikke er nok, vil han forsøge at dræbe så mange som muligt med en stor kniv. Ser situationen umulig ud vil han prøve at flygte. Han vil tage op til minerne og gemme sig her. Det er så op til spillelederen om han farer vild der eller senere vender tilbage for at tage en frygtelig hævn.

Afslutning

Hvis spillerne på en eller anden måde får uskadeliggjort Gregory, uden at slå ham ihjel, og efterfølgende får ham indlagt eller fængslet får spiller-

ne 1d10 SAN point i belønning for at gennemføre scenariet.

Dræber de Gregory eller flygter han, får de kun 1d8 SAN point. Hvis Gregory på et senere tidspunkt vender tilbage koster det spillerne 1d6 point. Har spillerne reddet Jean Lussac eller Laura Green fra en dødelig fare, eller på anden måde har klaret mysteriet bemærkelsesværdigt, vil Jean belønne spillerne med "Livre d'ivon". I denne vil stå de oplysninger som spillerne oprindelig søgte. Under alle omstændigheder har de fået en ven for livet og Jean Lussac vil kunne være en god kilde til andre eventyr. Jean vil samtidig være villig til at yde økonomisk støtte til andre vigtige efterforskninger, hvis han selv kan få noget ud af det (Bøger, eller okkulte værdiobjekter).

Handouts

Handout # 1

Uddrag af Jean Lussacs dagbog fra polarekspeditionen :

Dag 1 :

"I dag har jeg bestemt mig for, for første gang i mit liv, at føre en dagbog. Grunden til dette er, at både min trofaste tjener Gregory og jeg selv må se vore liv i hænderne på en højere magt. Vi, med vores hundeslæde og 8 hundes forspand, blev pludselig skildt fra den øvrige del af ekspeditionen, da isen, under en kraftig snestorm, flækkedes i en kæmpe revne, på tilsyneladende flere kilometer. Gregory og jeg er uden kompas og det er småt med provianten. Jeg ser ingen anden mulighed end at vi må drage tilbage i sydvestlig retning og finde en vej uden om den opståede spalte, for atter at kunne slutte os til ekspeditionen. Jeg sætter min lid til Gregory, han påstår at være istand til at navigere efter solen."

Dag 7:

"Det er fire dage siden vi drejede mod nord, i den tro at vi må være nået uden om spalten. Det er idag vores plan at fortsætte i østlig retning, da det må føre os tilbage til de andre, hvis de da stadig venter. Desværre blev vi til middag tvunget til at standse af endnu en kraftig snestorm. Ved at lægge slæden på siden, er det ved hjælp af vore tæpper, lykkedes os at danne et læ, der forhåbentlig vil beskytte os mod kulden. Selvom vi har sparet, har vi nu ikke mere proviant. Det er barbarisk at slagte en af hundene, men jeg ser ingen anden udvej."

Dag 9 (med rystende hånd):

"Det må skyldes bakterier i det rå hundekød. Jeg har stærk feber. Snes-tormen har lagt sig og vi kan komme videre. Vi efterlader det mindst nødvendige, for at jeg kan ligge på slæden. Vi må nok slagte endnu en af hundene i aften. Kødet er ikke godt for min helbredstilstand, men jeg har intet andet valg, foruden sultedøden."

Dag 12/13 (med rystende hånd):

"Jeg må have været bevidstløs i flere dage, tre eller fire siger Greg, han er ikke sikker. Vi er hos en eskimostamme. Jeg forstår ikke deres sprog, men de virker venlige. De har givet mig en slags urtesuppe, måske kan det hjælpe på min feber."

Dag ? (med rystende hånd):

"Vi er stadig hos eskimoerne. Jeg har ingen idé om hvor længe vi har været her. Jeg er endnu ikke rask nok til at bevæge mig uden for teltet, endsige stå op af mit sengeleje. Gregory hjælper med i stammen, så jeg ser ham sjældent om dagen."

Dag ? (næsten ulæseligt):

"Min feber er taget til. Jeg hallucinerer, skræmmende syner, det halvrådne hundekød, misdannede eskimoer, ild, blod, dunkle trommerytmer..."

Dag ? :

"Min feber er væk. Jeg troede ikke jeg skulle overleve. Eskimoerne har



givet os hunde og proviant til hjemturen. Gregory har haft koldbrand i foden, men det er standset og vil ikke forsinke os meget."

Handout # 2

Uddrag af Lussac familiens slægts historie :

"Pierre Lussac forlod i 1723 hjemlandet Frankrig, til fordel for mulighedenernes land, Amerika. Pierre havde arvet en større formue fra sin tidligt afdøde fader. De mange penge brugte han til opførelsen af Chateau Lussac, med den intention, at gøre vindyrkning til sin levevej..."

"Med sig havde han blandt andet bedstefaderens store bogsamling..."

"Pierres oldebarn, James, der ligesom de fleste af hans forfædre var en

ivrig bogsamler, forærede i 1788, landsbyen Comberville en kirke. Dette var en ædel gestus, omend rygter siger, at foræringen kun skyldtes, at James frygtede et oprør fra bønderne. En frygt grundet i fædrelandets blodige revolution. Selvom der aldrig viste sig tegn på oprør i byen, skulle James have foretaget yderligere sikkerhedsforanstaltninger..."

"James' søn, Daniel, var den eneste af Combervilles Lussac'er, der ikke ernærede sig ved vindyrkning. Daniel var sikker på at der fandtes guld i bjergkæden, hvis udkant ligger kun en lille mil fra Chateaufet. Trods mange års ihærdig søgen fandt han aldrig guld, skuffelsen blev ham for meget og han tog sit eget liv. Daniels søn, havde set sin faders nederlag, genoptog familiens traditionsrige vindyrkning..."

Handout # 3

Uddrag af "The Wings of Darkness" af Sandra Whiterstone. London 1704.

"...for at påkalde den evigste af alle, den store hersker, den bevingede herre, må man virke igennem hans tjener og lade disse modtage frisk blod imens man messer de hellige ord. Når stjernerne står rigtigt, vil den bevingede gud træde frem fra tidens glemsel og den evige søvn, og mennesket under solen vil da lære terror og smerte. Magten vil tilfalde de rettroende i al evighed..."

Handout # 4

I Sacramento Tribunes arkiver findes der følgende oplysninger om familien Langford :

Artikel dateret 12. maj (nuværende årstal - 3 år) :

ADVOKAT FORSVUNDET

Eric Langford er forsvundet under mystiske omstændigheder, i skovene nord for Comberville. Sammen med sin barndomsven, den kendte folke-musiker og violinist, Bruce C. Newby havde han været på en fugle vandring for at dyrke deres fælles interesse, ornitologi.

Eric Langford var gået lidt i forvejen og da Bruce C. Newby kort tid efter forsøgte at indhente ham var Langford forsvundet.

I den efterfølgende efterforskning fandt man kun Langfords kikkert. Da anklagemyndigheden ikke har kunne finde nogen logisk forklaring på Langfords forsvinden, og at der ikke fandtes noget bevismateriale som kunne påvise noget kriminelt motiv, blev der ikke rejst tiltale imod nogen. Sagen er blevet henlagt som uopklaret.

Artikel dateret 9. november (nuværende årstal - 3 år) :

BIL FUNDET FORLADT

Eftersøgningen af Elizabeth Langford, bosat i Comberville, er nu efter tre dages anstrengelser endt forgæves. Hendes bil var blevet fundet tom i en vejside, og i bilen lå blandt andet hendes taske med tegnebog og personlige papirer, samt hendes overfrakke. Men af Elizabeth var der intet spor. For nu snart et halvt år siden, forsvandt Elizabeths mand, Eric Langford, under ligeså mystiske omstændigheder. Dengang som nu har det været umuligt, at påvise noget kriminelt motiv. Den forklaring som politiet er kommet frem til er, at der muligvis kan være tale om selvmord. En anden er at familien Langford vil benytte de forsikringspenge som er blevet udbetalt efter at Eric Langford er erklæret død, til at starte nyt liv, formodentlig i sydamerika.

Rollelisten

Af personer i byen er de følgende interessante :

Jake er en stor høj mand, med sort krøllet hår og tendens til fedme. Han går klædt i almindeligt tøj, med forklæde på. Han taler med en dyb og nervøs stemme.

Bill og Ben Anderson er to ældre tvillinger. De har hver deres gård i Comberville. Når de ikke arbejder sidder de som regel hos "Jake's" og drikker øl. De er klædt i typisk landmands tøj og lugter af halm og komøg. De hakker konstant på hinanden.

Politibetjenten Peter Scott står for efterforskningen af Elisas forsvinden. Han er en spids herre som under ingen omstændigheder kan drøfte sager af politimæssig karakter med spillerne.

Stalddrengen Tony er en lille rødhåret dreng, klædt i en gammel slidt skjorte og et par shorts. Han er derudover barfodet. Når han taler har han tendens til at læspe.

Josephine er en fjortenårig sorthåret skønhed. Hendes kjoler er af en god kvalitet og ofte i afdæmpede farver. Hun har smukke brune øjne. Hendes stemme er i denne sammenhæng grådkvalt og lav.

Marcus er en 9 årig dreng som altid går fint klædt. Han har kort lyst hår og har en kedelig tendens til altid at pille næse, når folk taler til ham.

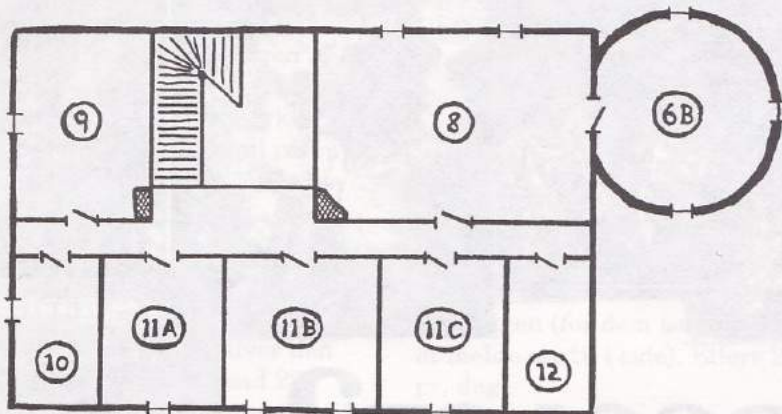
Zombien (Ian Thomas) er klædt i en stærkt snavset Jakke. Venstre side af hans hovedet er smadret fuldstændig og øjet hænger ude på den halv-rådne kind. Han lugter stærkt af råddenskab:

STR 23 CON 24 SIZ 14 POW 1 DEX 11 MOVE 6 Hitpoints 14 Weapons : Bite(30%) 1d3 points skade, Axe(25%) 1d8 + 1d4 points skade. Impaling weapons giver kun 1 points skade på zombien. Det koster 1/1d8 i SAN for at se en zombie.

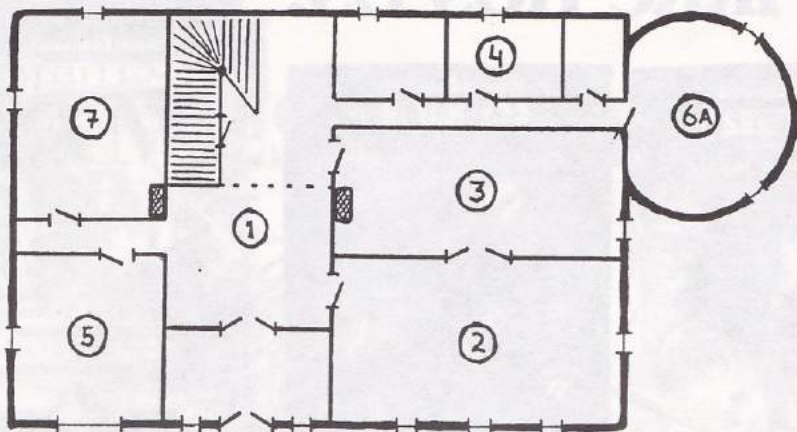
Vampyrflagermus, store ulækre flagermus:

STR 5 CON 7 SIZ 5 POW 7 DEX 21 Move 1/12 flyvende Hitpoints 6 Weapons : Bite(45%) 1d2 points skade. En bidt spiller skal slå et Con slag på resistance tabellen imod STR 8 eller få rabies.

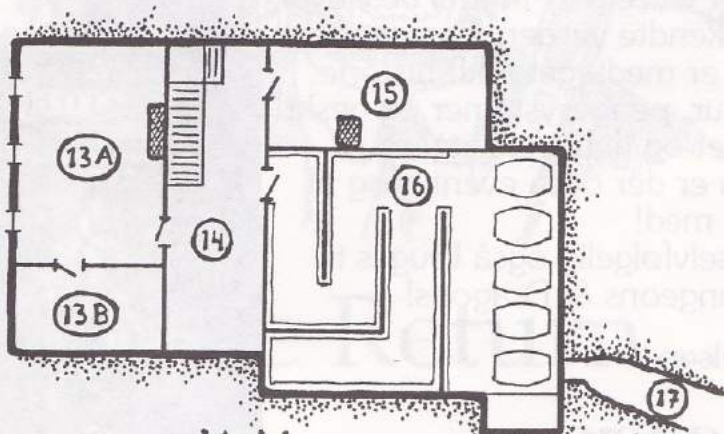
CHATEAU LUSSAC



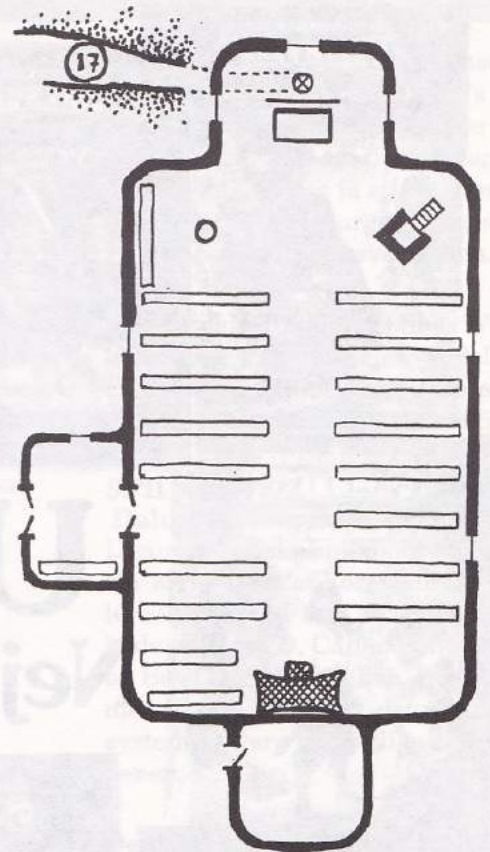
2. Etage



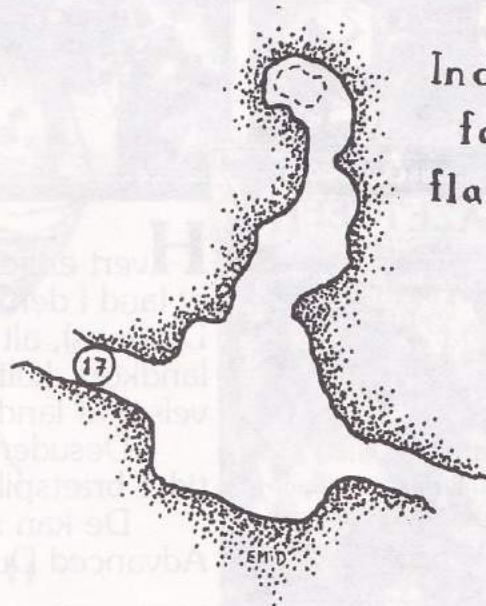
1. Etage



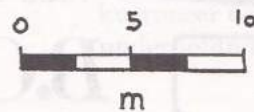
Kælder



KIRKEN



Indgang
for
flagermus





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



Spilverdenen

GAMES WEEKEND. Cirkelhuset, Kokkedal. 14-16/8 1992.

Folkene bag sidste års succes (Games Weekend 91), har besluttet igen at afholde en spilkongres. Arrangørerne vil forsøge det svære kunststykke at kombinere Rolle- og Brætspil på en og samme Con. Der er bla. følgende spil på plakaten:

Tre Call turneringer (hvor "Don't Lose Your Head", arrangeret af Daniel Sejer og Glenn Weinold, bliver den største med ikke mindre end 25 hold), AD&D Ravenloft, Vampire, MegaTraveller, Cyborg, Shadowrun, GURPS og brætspillene Diplomacy, Civilization, Wooden Ships and Iron Men, ASL og Circus Maximus. Sideløbende vil der også være mulighed for at spille Warhammer, Chaos Marauders og det meget underholdende Clay-O-Rama.

Derudover skal det nævnes at Pegasus Spil Import vil sælge forskellige Avalon Hill spil, og at vi fra SAGA selvfølgelig møder op med vores bod. Indgang til Games Weekend beløber sig til følgende: 45 kr. for forhåndstilmelding til alle tre dage. 60 kr. ved indgangen (for dem som ikke nåede at melde sig til i tide). Ellers 25 kr. pr. dag.

Flere oplysninger om Games Weekend 92, kan fås ved henvendelse til Christian T. Pedersen; Cristinavej 1, 2960 Rungsted K., Tlf. 42 57 05 84.

Der kan overnattes i Cirkelhusets udemærkede gymnastiksal. GW's kantine vil, så vidt vi har hørt, være åben hele weekenden - 23 timer i døgnet! Her vil folk kunne få styret deres hunger efter hamburgere, franske Hot Dogs, div. drikkevarer mm.

SPILTRÆF 92.
Dalumskolen, Odense. 4-6/9 1992. Denne klassiske spilkongres, der bliver arrangeret af Forenede Brætspillere i Odense (FBO), vil i år bl.a. byde på: AD&D, Call of Cthulhu, Blood Bowl, MegaTraveller, Warhammer 40.000 og Vision, det nye danske system til flere forskellige slags verdener.

Det kommer til at koste 60 kr. for hele weekenden eller 30 kr. pr. dag. Derudover koster det 20 kr. pr. overnatning. Der vil være mulighed for at købe varm mad.

Nærmere oplysninger fås ved at ringe til Benny Møller på 66 12 05 81. Tilmeldinger sendes til Ole Wedel Nielsen; Thomas B. Thrigesgade 91, 2.; 5000 Odense C.

"THE GUILD OF RPG" CON.
Billund. 13-15/10 1992. "The Guild of RPG" er et andet navn for Billund Rollespilsklub. Deres arrangement vil bl.a. byde på rollespillene Rolemaster, Space Master, AD&D, Call of Cthulhu, GURPS, Basic roleplaying, Warhammer FRP, Shadowrun m.fl. Desuden vil der være hjemmebiksede spil som Magtspillet, Folketinget og Drager & Gåder. Endelig vil der være værksteder, konkurrencer og forskellige former for underholdning.

GAMES WEEKEND



" The Return... "

SAGA

Nærmere oplysninger kan fås ved at ringe til formanden Michael Paulsen på tlf. 75 33 23 60 eller skrive til Billund Rollespilsklub; Billund Bibliotek; Hans Jensensvej 6; 7190 Billund.

THE REALMS OF ROLEPLAY V. Møllervangskolen, Aalborg. 14-16/8 1992.

Endnu en gang holder The Realm of Adventurers (TRoA) en spil kongres. TRoA holder et imponerende højt aktivitetsniveau, både til daglig og med hensyn til spil kongresser. Der vil være følgende aktiviteter:

AD&D i diverse afskygninger; Forgotten Realms, Greyhawk, Dragonlance, Ravenloft, Spelljammer og det nyeste - Al-Qadim, Aliens RPG, Beyond The Supernatural, Call of Cthulhu, D&D,

Drager og Dæmoner Expert, MERP, Paranoia, Rifts, Rolemaster, Shadowrun, Star Wars og Warhammer Fantasy Roleplay, m.fl., bl.a. de selvdesignede spil All Together Now, Armageddon, High Noon, Mercenary RPG, Smølf RPG og The Dead.

Det koster 60 kr. for forhåndstilmeldte at deltage hele weekenden, 30 kr. pr. dag. For ikke-forhåndstilmeldte koster det 80 kr. for hele weekenden og 40 kr. pr. dag. Derudover skal alle af med en afgift på 20 kr. for overnatning på skolen.

Programmer kan erhverves gennem formanden Martin Laursen; Vestergade 25; 9400 Nørresundby, Tlf. 98 19 22 09.



Du går ikke galt i byen...



...hvis du ejer CORRINIS - eventyrenes by. Denne bybeskrivelse er udkommet i MIDGÅRD-serien, men kan uden vanskeligheder bruges til alle rollespil-systemer. Corrinis' historie og de mange forskellige organisationer i byen udgør den perfekte baggrund for byeventyr som for eksempel *Den bevingede ring*, *Dokumentfalsk*, *Farlige drømme* og *Tigerens himmerige*, som også er udkommet på Happy Entz Forlag.

Happy Entz Forlag
Ahornsgade 6Bth, 2200 København N



SAGA

Rolle- og brætspilsforeninger

Vi bringer her en liste over forskellige rolle- og brætspilsforeninger i Danmark. Listen er sandsynligvis ikke komplet og vi kan ikke garantere at alle kontaktpersoner passer. Derfor opfordrer vi alle til at indsende information om nye foreninger til SAGA, så vi kan gøre listen komplet.

- 1) Adventurers' Guild
v/Roland Jensen
Lundtofteparken 78
2800 Lyngby
Tlf. 42 42 02 61
- 2) Avalon Game Club
v/Thomas Vinther
Andersen
Åhavevej 52
8600 Silkeborg
Tlf. 86 82 82 92
- 3) Ballerup RSK
v/Michael M. Sørensen
Magleparken 57, 3.tv.
2750 Ballerup
Tlf. 42 97 95 20
- 4) Baltic Games
Association
v/Theis Molin
Skovgade 17
3740 Svaneke (Bornholm)
- 5) Borgo
v/Bo Sørensen
Køvej 17
8500 Grenå
Tlf. 86 32 44 68
- 6) Brønderslev RPC
v/Peter Goll
Hermesvej 27
9700 Brønderslev
- 7) Cauldron
v/Thomas Bruhn-Petersen
Nyhegnet 17
6000 Kolding
Tlf. 75 53 02 70
- 8) Consim
v/Jesper Voss Jacobsen
Moselgade 31, 3.th.
2300 København S
- 9) Copenhagen Live
Roleplaying Club
v/Asta Wellejus
Emdrupvænge 92
2100 København Ø
- 10) Dansk Rollespil
Forening
v/Just Kjærgaard
Pedersen
Kildeskovsvej 81
2820 Gentofte
Tlf. 31 68 17 44
- 11) Erebor
v/Bo Kaltroft
Poppelgade 8, 4.tv.
2200 København N
- 12) Excalibur
v/Bjarke Brint-Pedersen
Landevejen 125
4060 Kr. Såby
- 13) Fantasy
v/Renée Jessen
Ingesvej 17
4270 Høng
- 14) Fasta
v/Michael Lund
Rasmussen
Gudrunsvej 72, 3.th.
8220 Brabrand
- 15) Forenede Brætspillere
i Odense
v/Benny Møller
Solfaldsvej 12, st. 4.
5000 Odense C
Tlf. 66 12 05 81
- 16) FRN
v/Daniel Sejer
Fenrisvej 14
3000 Helsingør
Tlf. 49 26 26 36
- 17) GARP
v/Mikkel Friisholm
Ottesen Hohøje 63
9500 Hobro
Tlf. 98 54 43 78
- 18) Gentofte Rollespils
Klub
v/Just Kjærgaard
Pedersen
(se under Dansk Rollespil
Forening)
- 19) Golden Goblins
v/Frank Lindvig
Boeslunde Byvej 167
4242 Boeslunde
Tlf. 53 54 03 63
- 20) Haderslev Rollespils
Klub
v/Thomas Bruhn Hansen
Østergade 3, 1.th.
6100 Haderslev
- 21) HADK - Orker for fred
v/Jesper Larsen
Bavnebakkevej 5
2650 Hvidovre
Tlf. 31 75 28 40
- 22) Hadsten RPC
v/Thomas Linder-Madsen
Dr. Larsens Vej 14
8370 Hadsten
Tlf. 86 98 32 52
- 23) Helsingør Rollespils
Klub
v/Brian Hallkvist
Marienlyst Alle 19
3000 Helsingør
Tlf. 49 21 98 97
- 24) Hvidovre Rollespils
Klub
v/Johnny Leo Jacobsen
Bymuren 18, st.th.
2650 Hvidovre
Tlf. 31 78 91 01
- 25) Køge Rollespil
v/Thomas Pedersen
Havbovej 1
4600 Køge
Tlf. 53 65 84 57
- 26) Langelands Rollespils
Klub
v/Brian Christensen
Rønvej 7, Tullebølle
5953 Tranekær
Tlf. 62 50 10 79
- 27) Lov & Kaos
v/T.B. Nielsen
Hyrdebakken 3
8800 Viborg
- 28) Magnet
v/Søren Bargmann
Rendsborgvej 6
6400 Sønderborg
Tlf. 74 48 90 57

29) Mistramere
Adventuring Club
v/Thomas Skaarup
Beatesmindevej 26
9210 Aalborg SØ

30) Mjølner
v/Rasmus Mynster
Nørvad 4
9510 Arden

31) Nordals Rollespils
Klub
v/Rene Bomholt
Augustenhofvej 30
6430 Nordborg
Tlf. 74 45 03 04

32) Orc & Unicorn
Gameclub
v/Carsten Andreasen
Brobyvej 24
2740 Skovlunde
Tlf. 42 84 00 35

33) Pegasus
v/Christian T. Petersen
Cristinavej 1
2960 Rungsted
Tlf. 42 57 05 84

34) Pfantasy Dome
v/Christian Kliim Dag
Hammerskjølds Alle 19,
5.tv.
2100 København Ø

35) Randers Rollespil Klub
v/Jesper Bøgh Andersen
Holmgårdsvej 18
8900 Randers
Tlf. 86 41 61 71

36) ROCAD, Arden RPC
v/Kenneth Mortensen
Miehesgade 44
9510 Arden
Tlf. Kim 98 56 21 51

37) Runesword
v/Frank Pedersen
Vitus Berings Vej 39
9900 Frederikshavn
Tlf. 98 42 99 28

38) Rødovre Fantasy Club
v/Lasse Pedersen
Slotsherrensvej 21
3 2610 Rødovre
Tlf. 31 70 10 38

39) Samsø RPC
v/Michael Christensen
Østerby Alle 12
6 8310 Tranbjerg
Tlf. 86 29 96 60

40) Silmarillion
v/Poul Erik Jensen
Slåenvej 24
7000 Fredericia
Tlf. 75 56 41 71

41) Skærbæk RSK
v/Søren Jønsson
Nissumgade 6
6780 Skærbæk
Tlf. 74 75 11 35

42) SORK
v/Søren Christensen
Bautersvej 7
9300 Sæby
Tlf. 98 46 16 70

43) Sword
v/Brian Nielsen
Bøgens Kvarter 73
7400 Herning
Tlf. 97 22 34 96

44) THACO
v/Michael Schmidt
Vestergade 12
8850 Bjerringbro

45) Tåstrup Roleplaying
Club
v/Claus Ekstrøm
Søndertoften 27
2630 Tåstrup
Tlf. 42 99 95 52

46) The Realm of
Adventurers
v/Martin Laursen
Vestergade 25
9400 Nørresundby
Tlf. 98 19 22 09

47) Tinsoldaten
v/Per Christensen
Svalegårdsvej 62
9300 Aalborg

48) Twilight Roleplaying
Club
v/Erik Thygesen
Solsortevej 8
4880 Nysted
Tlf. 53 87 16 12

49) Unicorn Gameclub
v/Mikkel K. Sørensen
Nørre Allé 19D, 1., 22A
2200 København N
Tlf. 31 39 37 40

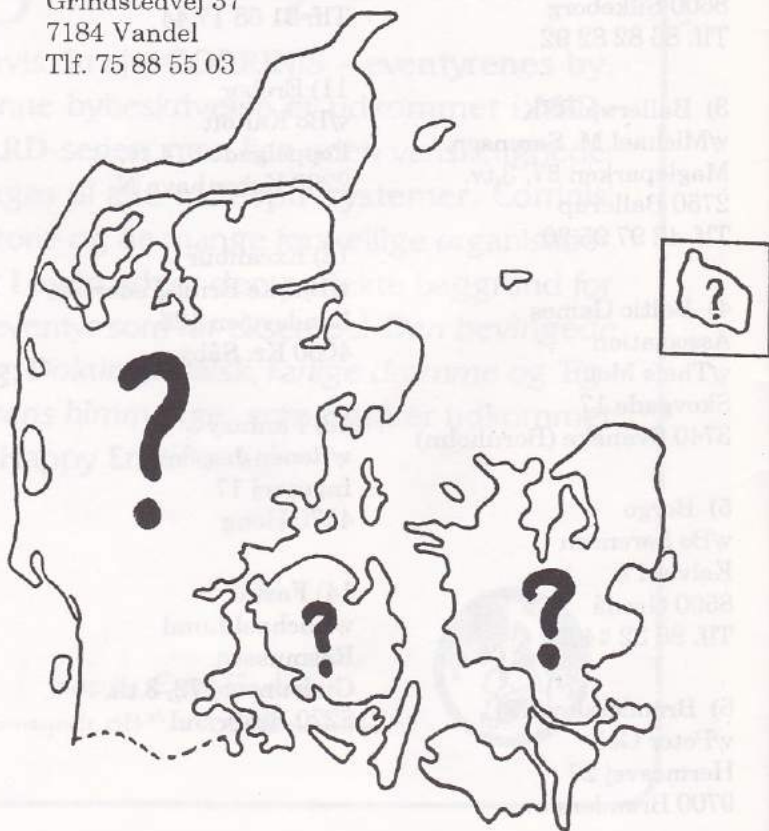
50) Vandel RPC
v/Balder Asmussen
Vandel Ungdomsskole
Grindstedvej 37
7184 Vandel
Tlf. 75 88 55 03

51) Vejen Rollespils Club
v/Henrik Pedersen
Rugtoften 21
6600 Vejen
Tlf. 74 84 85 21

52) Vejle Rollespils Klub
v/Jakob Just Bentsen
Hestehav 7
7100 Vejle
Tlf. 75 83 07 46

53) Vordingborg
Hobby-Spil Klub
v/Rasmus Svarre Hansen
Skovhusgade 5
4773 Stensved
Tlf. 53 18 65 15

54) Østerbro
v/Henrik Lawætz
Ålborggade 27, 5.th.
2100 København Ø
Tlf. 31 38 20 11



Tegn et SAGA abonnement

SPILTIDSSKRIFTET
SAGA Nr. 13
20 kr.



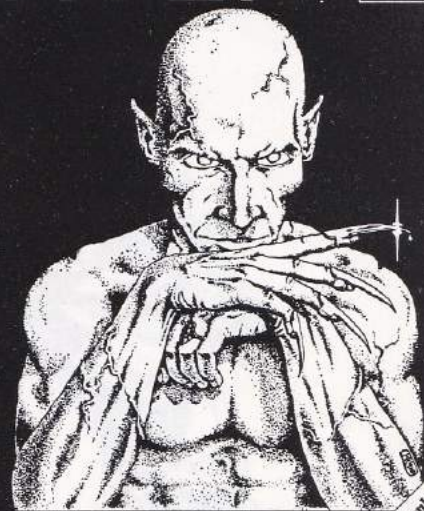
AD&D/D&D/DoD: Ullevinter – Gotisk Gyser
Selvforsvar for udøde
Tales from the Floating Vagabond

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

03558 ■ 2220312 ■ 00

KLAUS BLOCH

FYRREVEJ 34
3650 ØLSTYKKE

I næste
nummer:

Scenarie til

Shadowrun

Blood Bowl

Regeludvidelse



#15

CA-SGA-15-002

tilhører

Saga

Uerstattelig

AVALON

Kan hjemlånes

biblioteket