

# SPILTIDSSKRIFTET

# SAGA

Nr. 17  
December 1992

22,50 kr.



Rollespillet SmølfQuest  
Blodets Sang: V  
Golem: De ste

52  
sider!

Saga

# 17

Materiale nr.: 3-210-0-017

Lånemulighed: JA!

Ejer: 0000 Foreningen Erebor



# SAGA

## Nr. 17

### December 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

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

Abonnement tegnes ved indbetaling af  
beløbet til SAGAs giro.

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

SAGAs adresse og giro: *Spil*tidsskriftet  
SAGA, Ermelundsvej 92D, 2820 Gentof-  
te på giro 5970733.

# Indholdsfortegnelse



## 4. Nyheder

*Af Mikkel Kolbak Sørensen*

Nyheder fra ind og udland, bla. Vampire  
2nd Edition og Epic of Ærth til Dangerous  
Journeys.



## 6. Den Gådefulde Golem

*Af Jens Kristian Boll*

Den vise Asgrim Gudmundsson beretter om  
de magiske Golem'er, deres historie og  
hemmeligheder. Læs bla. om hvorfor nogle  
Golem'er er bange for regn og andre ikke bør  
sendes efter øl.



## 10. Magikeren Eiwanoc

*Af Søren Balle*

Udsendt af Inkquisitionen bliver eventyrerne  
sendt på en søgen efter den mystiske  
Eiwanoc, som eftersigende skulle besidde en  
magisk ring med frygtelige kræfter.



## 17. Spilverdenen

Omtale og reportage fra VikingCon 11 og  
Spiltræf 92 i Odense



## 20. SmølfQuest

*Af Claus Ekstrøm*

Endelig er det her. Det ultimative rollespil.  
Smølf en smølf, red smølfine og tag kampen  
op med den grumme Gargarmel. I artiklen  
finder du alle de regler du skal bruge, for at  
starte en kampagne i smølfernes verden.





## 26. Brevkassen

Nye breve fra læserne samt en fyldt opslagstavle. Derudover et indlæg af Paul Hartvigson om tingene der gik forud for redaktionsskiftet.



## 28. Ars Magica

Af Tue Andersen Nexø

En temaanmeldelse af et af de mere seriøse fantasyspil på markedet, produceret af folkene bag Vampire. I Ars Magica er det magien og troldmanden der er i centrum.



## 34. Blodets Sang

Af Nicholas Demidoff

En brutal historie til Vampire som foregår i den mørke middelalder. Udenfor den lille tyske by Ulm, bliver fire unge vampyrer indhentet af skæbnen.



## 45. SAGAs Blood Bowl Liga

Sidste nyt om vores landsdækkende liga, der har fået en overvældende tilslutning.



## 46. Anmeldelser

Amber v. Lars Kroll  
Shadowrun 2nd. Ed. v. Matias Stuvén  
Fearful Passages v. Lars "Georg" Jensen

"Oh, my God! It's alive!"

- tvivlsom amerikansk monsterfilm.

Ja, SAGA er i live. Men det er ikke længere det samme, det har transformeret sig. For det første følte vi, at der var for lidt plads til artikler før, p.g.a. svulmende, monstrøse scenarier. Derfor har vi udvidet sideantallet til 48, samtidig med at vi prøver at begrænse scenariernes størrelse. Vi har som mål, at der kun skal bruges ca. 15 sider på scenarier hver måned. Samtidig med at vi går op på 48 sider, skal du desværre til at hive 22,50 kr. op af lommen ved løssalg - men du kan stadig, i hvert fald et stykke tid endnu, tegne abonnement til den gamle pris, så grib chancen mens den er der!

Dette nummer er dog på 52 sider, som en særlig gave til læserne efter en lidt for lang pause. Vi brugte alle i redaktionen meget tid på at skrive scenarier til Viking Con og DRF Con, eller organisere sidstnævnte. Derfor blev der gjort for lidt ved SAGA.

Man skulle ikke tro det, når man læser dette nummer. Men, - surprise, surprise - vi er faktisk igang med at udvide vores dækning af brætspil. Vi har haft artikler om både Space Hulk og Blood Bowl fornylig, og med oprettelsen af SAGA Blood Bowl Ligaen, bliver der så meget hærg at det gør ondt.

Nu er brætspilsvorlden jo andet end KRUNSI!, AARGH! og UNF! Vi har også planer om at skrive om Risk, Axis & Allies, Avalon Hill-spil m.m. Måske også vanvittige spil som Illuminati og Junta.

Men vil du øge chancerne for at der kommer noget om netop dit favoritspil, så grib din blyant eller dit keyboard, og skriv. SAGA er læsernes blad, og for at vores vilde planer om farveforside m.m. skal blive til noget, er det vigtigt med jeres opbakning.

*Jo vildere I bliver, des vildere bliver vi!*

*Kasper T. Mortensen*



# Nyheder



TSR, Inc.

## *The Milenian Scepter*

D&D modul

Pris 110,00 kr.

Riget er i oprør. Kejseren er død og hans slægtninge er kommet for at overtage det Milenianske Scepter. En blodig borgerkrig truer med at vælte Imperiet og midt i alt virvaret skal spillerne forsøge at afsløre en mørk sammensværgelse bag Kejserens død. Dette modul, som kan bruges i forbindelse med *The Milenian Empire* og box-sættet *Wrath of the Immortals*, er beregnet for spillere på 6-8 niveau.

## *Poor Wizard's Almanac*

D&D supplement

Pris 168,00 kr.

Fremover vil D&D spillere kunne opdatere *Gazeteer* verdenen, for med denne Almanac, vil man kunne læse alt om det seneste nye. Udover de geografiske, politiske og historiske baggrunde har bogen også en begivenheds kalender, som beskriver det kommende års gang i detaljer. Tilslut har man også inkluderet et komplet *Gazeteer* kort.

## *Valley of Dust and Fire*

Dark Sun supplement

Pris 128,00 kr.

Bag klitterne steg røgen op. Krigeren på sin Crodlu, satte farten op. Da han kom op over den sidste klit, mødte han et forfærdeligt syn. Overalt lå de store karavanevogne og indtørrede lig lå spredt imellem de blodige Kank'er. Selvom karavanen nok havde haft mere end 100 bevæbnede krigere, havde de ikke haft en chance. "Dragen!", tænkte krigeren, "... den enes død, den andes brød". Da hoppede han af sin Crodlu og begyndte at fylde sin sæk, med de afdødes ejendele. I denne bog beskrives Athas' fryg-

tede drage samt dets hemmeligheder og skjulesteder. Derudover indeholder bogen et voldsomt drageeventyr, der fører til afsløringen af Athas' dybeste hemmeligheder.

## *Forbidden Lore*

Ravenloft supplement

Pris 228,00 kr.

Denne box kan forsyne dig med detaljer om mange af Ravenlofts mest vigtige personer. Folkeslaget Vistani tæller mange af Ravenlofts sigøjnere, slyngler og banditter. Her kan du læse alt om deres kultur, samt evner til at se ud i fremtiden og kaste forbandelser på folk. Inkluderet er bla. og så den mørke Lord Strahd Von Zarovich's bog med formularer.

## *A Mighty Fortress*

AD&D supplement

Pris 168,00 kr.

Fra 1550 til 1650 var der kun et år hvor der ikke udkæmpedes en krig i Europa. Dette er de tiden hvor de tre musketerer udkæmpede duel efter duel med kardinal Richelieu's soldater. Nogle af periodens højdepunkter var Tredivte Års Krigen, den Engelske Borgerkrig, den Spanske Inkvisition medfølgende heksejagter og udforskelsen af den Nye Verden. Med *Mighty Fortress* møder AD&D universet Krudtet og Kavalerernes tidsalder.

## *Celts*

AD&D supplement

Pris 168,00 kr.

AMOK! Dette er nok betegnelsen der bedst dækker de keltiske babarer som bragte det romerske imperium i knæ. Indtil de blev forenet, på den første romerske kejsers tid, besad de keltiske stammer størstedelen af Europa. Adskillige gange plyndrede og nedbrændte de Rom og de kæmpede konstant langs rigets grænser. Deres kultur var fyldt af mysterier og eventyr: druider, den vilde jagt, stamme-krige og konstante overfald. Denne

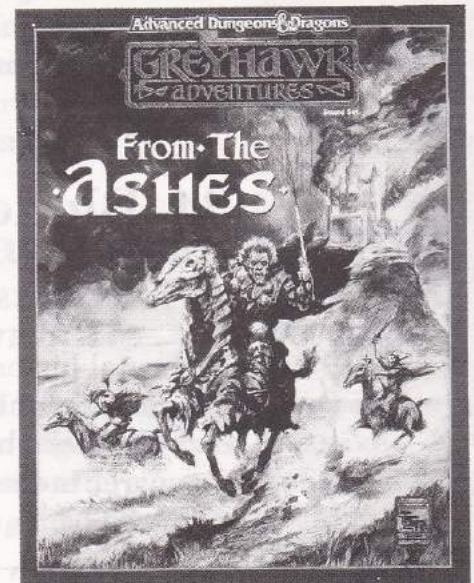
bog beskriver dette vilde folk i udførlige detaljer.

## *Treasure Maps*

AD&D supplement

Pris 148,00 kr.

I lyset fra den knitrede fakkelfoldede den gamle troldmand kortet ud. "Se her.." sagde han, "I skal i gennem krystalpasset og ned igennem den forbudte skov. Da ankommer i til elvernes rige..". I *Treasure Maps* får du 32 flotte skattekort, som uden ændringer kan bruges direkte i dine kampanjer. Den ene del af kortet er til DM'en og den anden (ufuldstændige) til spillerne. Kortene viser vejen, DM'en handlingen.



## *From the Ashes*

Greyhawk Box-sæt

Pris 228,00 kr.

Efter den lange og udmagrende krig, har Greyhawk's grænser og politiske alliancer ændret sig. I det hærgede land er nye kræfter nu ved magten. Tre nye kort over Greyhawk, nye monstre og to 96-siders bøger er blandt de mange ting du kan finde i dette box-sæt, der bygger videre på Greyhawk Wars.

SAGA



## Complete Spacefarer's Handbook Spelljammer supplement

Pris 168,00 kr.

Nu bliver Spelljammer universet endnu større, med karakterkits, nyt udstyr og mere, som alt sammen er relevant i spelljammer universet. Der er blandt andet regler for ikke-menneskelige spillerkarakterer og nye proficiencies til alle rumrejsende.



## Star Wars, the Roleplaying Game, 2nd. Edition

Star Wars grundbog

Pris 288,00 kr.

I en fjern, fjern galaxe, for lang tid siden... Nu kommer anden udgaven til et af de mest filmisk orienterede rollespil. Denne nye udgave er komplet gennemrevideret, med detaljerede informationer om galaxen, efter krigen om Endor. En mængde regler er lavet om og der er kommet en masse nye skills. derudover er der som en lille detalje 16 sider, med billeder fra filmene, som aldrig før har været udgivet. Så fat dit lyssværd, og tag kampen op.

## Chaosium

### Escape from Innsmouth Cthulhu supplement

Pris 248,00 kr.

Med udgangspunkt i H.P. Lovecrafts "The Shadow Over Innsmouth", historien der blandt andet dannede grundlaget for de nok så berygtede Deep Ones, har Chaosium her udgivet en komplet gennemgang af den øde fisker by. Her kan man opleve de forskellige sære beboere, få indsigt i deres frygtelige hemmeligheder og spille to forskellige scenarier som finder sted i og omkring Innsmouth.

## WHITE WOLF

A Renaissance in Games

### Vampire; The Masquerade, 2nd Edition

Vampire Grundbog

Pris 288,00 kr.

Som kom den endelig, Endda i et lækkert hardcoverformat. Anden udgave er ikke en revidering, snarere en opdatering og rettelse i forhold til første udgave. Derudover indeholder den massere af nyt baggrundsmateriale, flere og forenklede regler, samt nye flotte illustrationer. Alle supplementer er selvfølgelig fuldt kompatible. Alt i alt et must for alle Vampire fans, nye som gamle.

### Mythic Europe

Ars Magica supplement

Pris 210,00 kr.

Dette supplement er den nye opdatering af Ars Magicas officielle kampagne verden. I Mythic Europe findes en gennemgående beskrivelse af hele verdenen, med en mængde detaljerede oplysninger til både spilmester og spillere. For begge parter er dette en uunværlig bog, der giver en utrolig dyb indsigt i Ars Magicas dunkle univers.

### Rite of Passage

Werewolf Supplement

Pris 118,00 kr.

Tiden er kommet til at lade sit barne-sind tilbage og blive en fuldvoksen Garou. Men alle hvalpene må først gennemgå en prøve; en indvielses ceremoni; der skal afgøre om den enkelte kan påtage sig det barske hverv at være en af Gais tro beskyttere. Mange består ikke denne prøve, enkelte dør. Denne udvidelse indeholder en gennemgang af indvielsen, en historie med kilder nok til at starte en krønike samt fem pregenererede karakterer. Derudover indholder den også en mængde oplysninger om Saskatchewan, hvis skjulte rædsler truer selve verdenens eksistens.

### Clan Book: Brujah

Vampire Supplement

Pris 118,00 kr.

For første gang beskrives en af de udødelige slægters klaner. Denne

bog, som begyndelsen på en lang række, gennemgås den voldsomme og rastløse klan Brujah. Alt fra intellektuelle til arnakister og bandeledere til profeter er en del af denne aggressive slægt. Ud over historie om klanen og dens ledere får man også dybdegående informationer til at spille en af disse karaktere.

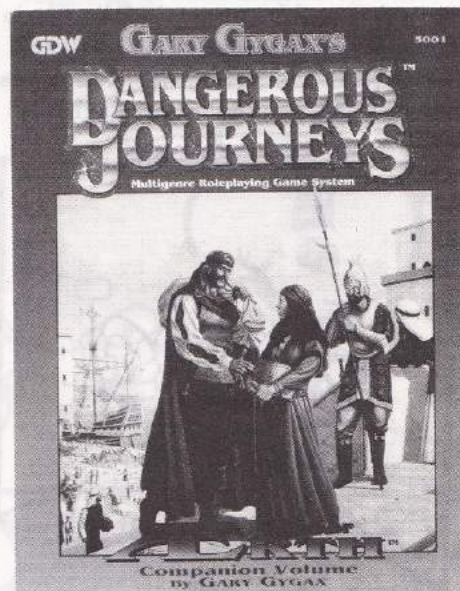


### Epic of Ærth

Mythus supplement

Pris 248,00 kr.

Så er den på gaden, (telefon-) bogen med det underlige navn. Dette er den komplette fantasykampagneverden til Dangerous Journeys. Udgangspunktet er vores egen verden i en lettere forandret udgave. Du kan besøge eksotiske steder som; Æuropas Avolonianske øer, det "Mørke Kontinent" i Afrika, de fire pyramider ved Nyllefloden i Ægypt og de syv søer i det fjerne Vagaard. Ærth er ovenikøbet også udstyret med et indre univers - Inner Ærth. Hvad mere kan man ønske sig! (Der gøres opmærksom på at der i ovenstående tekst ikke forekommer stavfejl.)



## SAGA



# Den Gådefulde Golem

## Stenhårde tips om et velkendt monster

### Af Jens Kristian Boll

Referat af den tale, krigerpræsten Asgrim Gudmundsson holdt ved St. Cuthbert of the Mace's Cleric Academy:

"Man glemmer aldrig sin første kamp mod en golem, hvadenten det er en lergolem, en kødgolem, en stengolem eller en helt anden slags golem. Golem'en er hård at bide skeer med, men den er ikke uovervindelig. Og jo mere I ved om golem'er på forhånd, jo bedre er chancen for at jeres første kamp ikke også bliver jeres sidste."



CPKS

"Viden er våben for os krigerpræster. Men det er med at få den rigtige viden. Vil I høre en masse vrøvl om golem'er, så prøv bare at give en omgang på en hvilken som helst kro, og spørg om der er nogen, der ved noget om golem'er, og straks taler alle i munden på hinanden, selv om de aldrig har set en golem. Skulle man tro alle rygterne, en golem'er uovervindelig og usårlige krigere, der når som helst kan blive besat af rasende demoner og rasere alt. Det er sandt, at en golem er hård at få bugt med, men så er den heller ikke værre. Så nu vil vi se lidt på, hvad vi ved om golem'er."

#### Hvordan bliver en golem til?

"En golem er en figur, gerne formet som et menneske, som man med trylleformularer og magisk permanent, så at sige vækker til live. Herefter kan den adlyde og udføre simple ordre. Heldigvis er der ikke så mange golem'er, da de er dyre at fremstille, både i materialer og magisk kraft. De fleste golem'er bliver lavet af ler, der er billigt og let at få fat på, ligesom selv den mest fummelfingrede magiker kan modellere en rimelig menneskefigur. Man skal dog bare huske at holde sin golem inde i regnvejr, medmindre man bruger en magisk formular, der gør den vandfast, for ellers

får man en udsplattet dyng magisk ler, og de fleste, der ser den skulpte afsted, vil råbe op om demoner. Kødgolem'en er billig, men forbudt de fleste steder, da golem-mageren helst bruger kød fra mennesker, andre menneskelige racer og humanoider. Som regel er han nemlig ikke særlig nøjeregnende med, hvordan han får fat på kødet. Enkelte nekromantiker har kødgolem'er, men mest for at prale, da det er lettere for dem at lave deres væmmelige zombier og skeletter."

"Trægolem'en er billig og nem at forme, men kan brænde. Metalgolem'er holdbare, men kan tiltrække rustmonstre, og har man glemt at befale den at forsvare sig eller flytte sig, står man uden golem, men med en flok mætte rustmonstre. Man kunne selvfølgelig lave golem'er i guld, men de ville blive for dyre. Derimod er der lavet en del stengolem'er, der er holdbare, selv om de kan såres med skiftende angreb af frostmagi og ildmagi, da det giver frostsprængninger. Prøver I det, så sørg for at være dækning, for golem'en tager det ikke roligt, og sprængningerne sender små skarpe stenstykker i alle retninger. Kort sagt, blot det at lave en golem-figur er så vanskeligt, at mange, der ønsker sig en, finder på noget an-

SAGA





det. Golem'en bliver vakt til live med et stykke magisk pergament, man lægger i munden på den. Golem'en fungerer så længe pergamentet er på plads. Tager man det ud, forlader magien den, og den synker sammen. Ja, en lergolem kan sågar blive til en dyngede vådt ler igen."

"Hvis I er meget sikre på hånden, når I slås med en golem, kan I forsøge at ramme dens mund, så den taber pergamentet. Desværre skal man ret tæt på før det lykkes. Og lykkes det, så sørg for at komme af vejen, for uden magi falder golem'en sammen, og det vil tit sige i retning af jer. Enkelte meget skrappe tyve som Den Sorte Tyv fra Caishell og Gord the Rogue og Egon Olessøn har klareret at stjæle en golems pergament og gøre den uskadelig. Egon Olessøn fra Købmannahavn var så fræk, at han lagde pergamentet ind igen og nu kunne styre golem'en, som hjalp ham med at bære byttet hjem og siden banke forgedens mænd, da de kom for at fængsle Egon!"

#### Hvad kan en golem?

"De fleste, der har en golem, bruger den til at bevogte et skatkammer eller et andet sted, man ikke vil have gæster. Enkelte prøver at bruge go-

lem'er som tjenere og billig arbejdskraft, og gnomerne bruger dem som drivkraft i deres maskiner. Glem aldrig, at en golem ingen intelligens har, og at den heller ikke kan tale, for så taber den jo pergamentet. De beretninger, der går om, at den vise gamle Gepetto har lavet trægolem'er, der er blevet levende, er misforståelser. Det er ikke golem'er, men træfigurer, der er blevet levende ved guders hjælp. Hans bedste figur, Pi-

nocchio, måtte f.eks. udføre en mission for at blive menneskelig."

"De fleste, der anskaffer en golem, opdager at deres problemer først begynder, når de sætter den igang. Så forstår de, hvorfor mange byer og lande forbyder golem'er, og hvorfor golemejere ofte bliver jaget ud byen af vrede naboer. Mange tror, at deres problemer er løst, når de lader en golem bevogte deres skatkammer. Men de glemmer, at golem'ens mangel på forstand gør den til en usikker vagtpost, ligesom den kan misforstå enhver ordre, der ikke er tilstrækkelig tydelig, og så udføre den bogstaveligt. Jeg husker en gnom, Ebenezer Gruff, der købte en golem og befalede den at dræbe alle, der kom ind i hans skatkammer. Desværre var han selv den første, der kom derind. Golem'en adlød og dræbte ham. Historien endte godt, for byens råd betalte mine venner og mig halvdelen af Gnuffs skatte for at gå ind og standse golem'en, og for en sikkerheds skyld gav de den anden halvdel til velgørenhed. Nogle tror, at en golem er en billig og stærk tjener. Men de glemmer også, at en golem udfører alt bogstaveligt, og at dens kræfter og udholdenhed kan gøre den til en evighedsmaskine. Vi ser det, når gno-



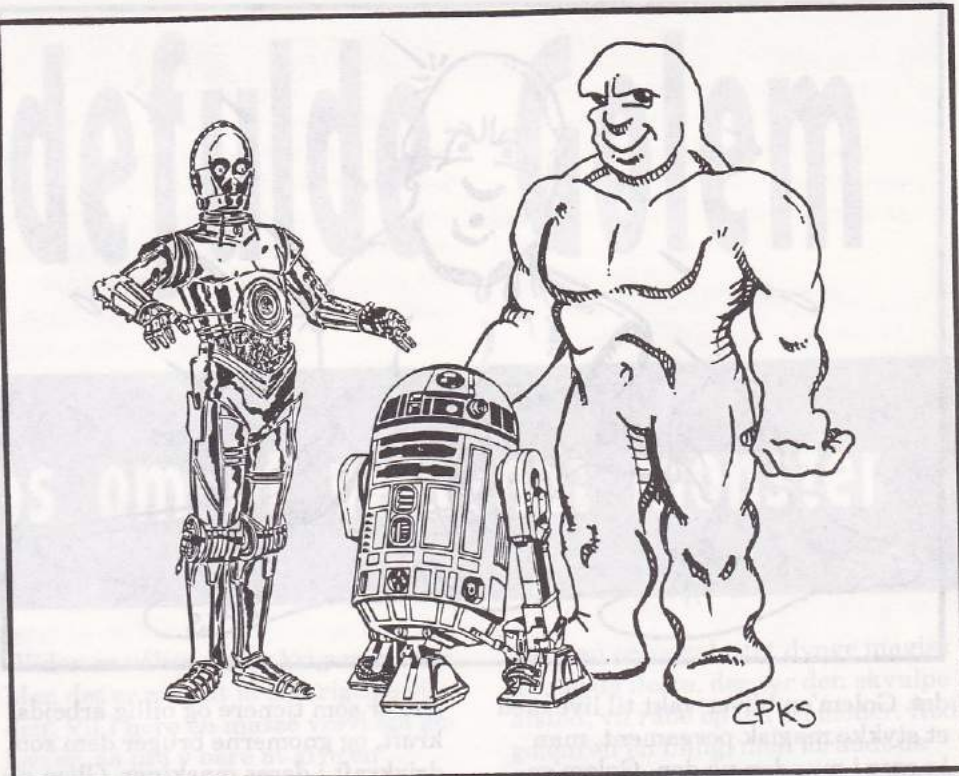
**SAGA**



mernes maskiner, der drives at stengolem'er, løber løbsk. De er ikke til at standse igen, medmindre man ødelægger hele maskinen, med golem og det hele. (På den anden side letter det ikke situationen, at vrede borgere allerede har ødelagt gnomen, så man må gætte sig til, hvor maskinens svage punkt er.)"

"Jeg husker, da de vise mænd i Gotham havde fyret gadefejerne og købt en stengolem til at holde gaderne rene. Golem'en løste sin opgave på den enkleste måde ved at rive dæmningen ved floden ned, så floden spulede gaderne. Gaderne blev rene, men store dele af byen var sat under vand. Borgerne genantog fejremændene, lukkede dæmningen, afsatte de vise mænd og bandt dem til golem'en, der fik ordre til at gå en god lang tur (vi reddede vismændene netop som golem'en spadserede ud Nordsøen). En golems evne til at misforstå ordrer ved at udføre dem bogstaveligt er legendarisk. Skal man give en golem ordrer, skal man forklare alt, den skal gøre, indgående, ellers går det galt: Giver du en golem ordre til at hente en tønde øl på kroen, skal du sikre dig, du har sagt, at den skal benytte dørene, og har sagt hvilken tønde den skal tage; ellers står der snart en vred krofatter og beskylder dig for, at dit uhyre har væltet et par vægge og ødelagt hans øltønder ved at tage den nederste i stablen. Mange af de historier, der går om golem'er, der bliver besatte af dæmoner, er sikkert golemejerens forsøg på at dække over sine egne uklare ordrer og slippe for at erstatte de skader, hans golem har lavet."

"En golem er en hård modstander; men hvis I tænker jer om og vinder tid i stedet for at gå løs på den med det samme, kan I få den ned med nakken. Hvis I blot sørger for, at den, der styrer den, ikke kan give flere ordre, har I fat i den lange ende. Det er tit det klogeste at bruge magi mod den. En stengolem kan ikke brænde, men hvis man gør dens hoved til-



strækkeligt varmt, forkuller det magiske pergament, der giver den liv, og så er den færdig. Det samme vil ske, hvis man kan ødelægge dens hoved, så pergamentet falder ud. Golem'en får sin styrke ved magi, men heldigvis er magien også dens svage side."

#### Boll's bemærkning

Golem'en kender vi fra jødiske sagn og eventyr. Her er en golem et væsen lavet af ler, umådeligt stærkt og umådeligt dumt. Golem'en bliver vakt til live af lærde mænd, der arbejder med kabbalah, den mystiske side af jødedommen. Golemsagnet kendes fra Prag, hvor den vise rabbiner Löw, der levede mod middelalderens afslutning, lavede en golem for på samme tid at få en billig tjener og en, der kunne forsvare Prags ghetto mod de kristne.

Ideen med lermennesket stammer fra Bibelen, hvor gud skabte Adam af ler. Men kabbalisterne kunne ikke som Gud give golem'en forstand, så derfor er en golem dum. Ideen om det meget stærke og uovervindelige væsen er måske også de undertrykte jø-

ders drøm om en, der kunne banke sagerne på plads for dem. Når golem'en laver ulykker ved at udføre en ordre bogstaveligt, gør den kun, hvad de undertrykte til alle tider har gjort: misforstå den overordnede, så han får skylden for miseren og man selv får et grin på hans bekostning. Golem'en inspirerede i vort århundrede en tjekkisk forfatter, vistnok Carel Capek, til at skrive om et kunstigt menneske, han kalder "robot", så golem'en er en slags far til robotten, og får du lyst til at lave et golemeventyr i din næste kampagne, så kan du med sindsro låne fra science fiction bøger om robotter, der løber løbsk.



# Kazoom's juletilbud...

Diffs Linewalker T-shirt (m,l,xl) :	148,-
Ad&d Players Handbook :	168,-
Ad&d DM's Guide :	158,-
Citadel Paint Sets :	98,-
Densler :	17,-
Citadel Lim :	38,-
Call of Cthulhu Poster :	58,-
BloodBowl :	288,-
SpaceHulk :	288,-
Mighty Em pires :	288,-
Advanced HeroQuest :	288,-
Epic SpaceMarine :	288,-



Vam pire, HDCV, 2nd Edition :	198,-
Star Wars, HDCV, 2nd Edition :	198,-
Shadowrun, STCV, 2nd Edition :	198,-
Warham mer Fantasy Battle :	294,-

Så længe lager haves!

# KAZOOM!

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



# Magikeren Eiwanoc

af Søren Balle

Redigeret af Simon Smith (Endless Pain Corp.)

Illustrationer af Jesper Ejsing

## Forhistorien

For mange år tilbage regerede en kult området. Kulden, der både kaldtes for Ildens Broderskab og for Flammebrødrene, havde deres højborg nede i en gammel vulkan. Af uvisse grunde uddøde kulden, og nu har landet omkring vulkanen levet i frihed og lykke i mange generationer.

Men i Kirkens hovedsæde, hvor ting tager tid og beslutninger tages med årelang betænkningstid, har man nu vendt sine øjne mod den gamle vulkan. Man har gennem gamle skrifter og kontakt med det overnaturlige fundet ud af, at Ildens Broderskab fik deres magt gennem en ring, som efter sigende ikke kun skulle kunne beherske vulkanen, men også de mennesker der lever omkring den. Kirken anser en sådan ring som noget nær topmålet af blasfemi. Derfor sender de Inkvisitionen (det er den orden indenfor Kirken, som aktivt nedkæmper alle der spotter guderne) på sagen. Men Inkvisitionens mænd ønsker ikke at gå forgæves, hvorfor de sender nogle lejesvende ud for at undersøge sagen. En af disse lejesvende er en magiker, ved navn Eiwanoc. Han holder sin identitet som mager hemmelig for Kirken, da hans plan er at stjæle ringen og selv tage magten over området. For sent finder Kirken ud af at de er blevet snydt, og sender en dygtig kriger ved navn Alexander Sankov ud for at slå Eiwanoc ihjel og tage ringen tilbage til Kirken.

Udover at sende en kriger prøver Kirken også at få den lokale befolkning til at angribe vulkanen, men da de myldrer frem med treførke, spader og leer, springer de frygteligste ildvæsner op af krateret. Disse væsner har Eiwanoc frembragt ved hjælp af ringen. Det er nok passende at afsløre, for jer kære læsere, at ringen har sin helt egne vilje og mere eller mindre har overtaget Eiwanoc. Ringen henter sin kraft fra de oldgamle ilddæmoner som ligger i jordens indre. Derfor skal den også med jævne mellemrum bringes tilbage til den plads i vulkanen. I ringen står:

7 timer i luftens kulde og solens dræbende stråler vil tilintetgøre mig. Vulkanen er min næring, for der er jeg skabt. Vulkanens ånder er mine herrer og mine tjenere.

Ringen giver derudover Eiwanoc mulighed for at forvandle sig til dyre- og menneskeskikkelser. Den vil hjælpe Eiwanoc så længe den vurderer, at han er den stærkeste. I det øjeblik han for alvor er ved at tabe, som anden gang spillerne møder ham, holder ringen op med at give ham kræfter.

## Spillet start

Spilpersonerne (SP'erne) møder en repræsentant for Inkvisitionen. Det vil her være godt, hvis de er blevet fortalt frygtelige historier om denne ords magt og grusomhed først. Han

5. indlæg i SAGA's



Scenarie  
konkurrence

vil være ikklædt en lang, sort kutte, og om halsen bære et helligt symbol. Alle andre mennesker omkring dem vil gå en stor bue udenom ham. Han vil i første omgang fortælle at de skal fange og dræbe en gudsbespotter. Han vil også fortælle at denne gudsbespotter har en ring som de skal beskytte indtil Kirkens mænd kommer og henter den. Endvidere nævner han at Alexander Sankov er udsendt af kirken, og at man frygter han er død, da man ikke har hørt fra ham længe. Hvis de på nogen måde kan redde ham, vil de blive belønnet rigt. Han afslutter med at sige:



SAGA



"Vi, den Hellige Herres ydmyge tjenere, er klar over at det ikke er nok for lykkeriddere som jer at få vor guds velsignelse. Derfor vil I få alle de skatte I finder undervejs på denne hellige færd, på nær ringen som Kirken må have i sin varetægt, for at den kan blive ødelagt, da den rummer stor ondskab. I vil også få en klækkelig sum hvis I udfører opgaven til alles tilfredshed."

Hvis spillerne stiller begavede spørgsmål kan de, efter din vurdering, få flere oplysninger omkring vulkanen. Det vil nok værere en fordel for spillets stemning, hvis spillerne ved lidt om vulkanens forhistorie. Der vil selvfølgelig også være mulighed for at folk på de lokale kroer ved noget. Hvor meget spillerne vil få af Kirken for eventyret kommer an på din vurdering som Spilmester. Hvis spillerne nægter, så fortæl dem, at ud over ikke at komme i Himmeriget efter de er døde, vil Kirken også sørge for at deres usle (og i tilfælde af et nej, meget korte) liv på jorden vil blive et sandt helvede.

#### På Kroen

Spillerne sidder og nyder livet, med mad, drikke og kvinder (?). Her er der rig mulighed for at forhøre sig om vulkanen og dens mysterier. De vil møde mange imødekommende mennsker, som fortæller dem mange forskellige historier:

- Eiwanoc er en af de gamle ildbrødre som er genopstået.

- Eiwanoc er stor og frygtelig dæmon som lever af menneskesjæle og ungdomers skønne kroppe.

- Eiwanoc er en halvgud, som er sendt for at straffe menneskene.

- Eiwanoc er en magtsyg nar, som har fundet en magisk kilde i vulkanen.

Sådan bliver de kære byboere ved, og det kan måske udvikle sig til et slagsmål, hvis det passer dig som SM. Det korte af det lange er, at de ikke ved hvad han er, udover at han er stærk og kræver at byerne omkring vulkanen anerkender ham som deres herre. Der går også rygter om at Eiwanoc er i byen for at tale med dens guvernør, og at han er blevet set på markedspladsen.

Alt efter hvad spillerne gør, skal du bladre over til den nævnte side:

- I byen. Hvis spillerne stormer ud for at finde Eiwanoc: 12

- Vulkanen. Hvis spillerne ønsker at se nærmere på vulkanen. Hvis de så går i fælden, gå til afsnittet om fælden: 12

- I byen II. Hvis de vil undersøge byens natteliv: 13

- Mødet med Eiwanoc: 13

- Fælden: 14

- Den endelige kamp: 14

- Når Eiwanoc er død: 15

- Hvis spillerne dør: 15





- Bilag. Kort og Eiwanoc's skema: 16

### I byen

Hvis spillerne har forhørt sig om Eiwanoc's udseende, vil de se ham på markedspladsen. Det er markedsdag idag - bønder fra nær og fjern er samlet for at sælge deres varer. Hvis de ikke kender noget til hans udseende, vil de under alle omstændigheder bemærke en høj, kraftig mand klædt i en dunkelblå kåbe. Han lader hånligt sit blik glide udover byen, som han ikke kan andet end afsky pga. dens svaghed. Hvis spillerne vælger at angribe Eiwanoc, forvandler han sig til en fugl og forsvinder i retning af vulkanen.

### Vulkanen

Hvis spillerne går i retning af vulkanen, vil de se den rejse sig som en mørk og faretruende silhouet mod den nedgående sol. Vulkanen er gold uden vækster eller liv, det er som om alt levende har forladt den, så den står tilbage som et monument over død og fordærv. Op ad vulkanen snegler sig en lille sti, som leder hen til en stor grotteindgang. Hvis spillerne vælger at gå ind, gå til afsnittet om fælden.

Spillerne kan også forsætte mod vulkanenes top. Når de når den, vil de efter lidt søgen kunne finde en lille sti ned i det mørke krater. Ved stiens fod er der en gang oplyst af fakler (rum 1 på kortet). Efter at deres øjne har vænnet sig til lyset, vil de se at de er i et rum. Gangen (1a) der fører fra rummet er dårligt vedligeholdt. Hist og her er der faldet bjælker ned fra loftet, og på gulvet er der små vandpytter mellem de store farvede sten som i sin tid dannede et imponerende mønster.

Over gangen er der udspændt en fintspundet snor, som spillerne i det blafrende lys fra faklerne uundgåeligt vil falde over. Herefter hører de et vældigt brag bag sig, da en stenmur afskærer dem fra stien op til friheden. En stor del af faklerne dør ud,

som om en magisk hånd havde slukket dem.

### Vulkanens rum

1) Dette er rummet de starter i.

1a) Gangen som bliver blokeret af stenmur.



2) Rummet er kultens gamle sovesal. Rundt langs væggene er der forfaldne senge. Der har nok været plads til omkring 30 mennesker. En kraftig stank af råddent træ og mug gennemsyrrer rummet, og en lille mus piler forskræmt hen over gulvet.

3) Køkkenet. Der er stor sandsynlighed for at spillerne aldrig vil finde ud af hvad der er sket i dette rum, da det er meget forfaldent. Der er to store pejse, i væggen over dem er store

jernkroge mejslet ind i væggen. De sørgelige rester af et stort bord står/ligger midt i rummet. Der er en lille udtørret brønd i det højre hjørne.

4) Spisesalen. Langs væggene er der falmende vægmalerier af forlængst glemte afguder. Der er en del lerskår fra knuste krus og skåle på gulvet. Midt i rummet står der en række borde med dertilhørende bænke.

5) Dette rum har tidligere været ypperstepræstens. Der er dybrøde vægtæpper og bløde, mønstrede gulvtæpper. Bag et forhæng er en nyredt seng med et dunkelblåt sengetæppe. Der er et bord med en lille olielampe, hvis lys kaster et behageligt skær over rummet.

6) Det gamle offerkammer. Langs væggen er der røde sten. Gennem rummet løber en gangsti markeret med sorte sten op til et stenalter. Så mange mennesker er omkommet i dette rum, at deres fortvivlede skrig af smerte endnu svagt kan høres.

7) Det hellige tempel. Rummet er godt belyst af utallige små olielamper, som er placeret i et dæmonisk mønster på gulvet. Det store alter står midt i rummet. I dette alter er der en fordybning, hvor ringen har sin plads. Det er fra dette alter at den henter sine krafter. En hæs stemme gennemsyret af ondskab hvæser: "I har valgt døden ved at komme her, latterlige fremmede." Stemmen tilhører Eiwanoc, men han har gjort sig usynlig. Han har derfor en stor fordel i den kommende kamp. Hvis det lykkes for spillerne at såre ham dybt, så han er under 10 livspoint, vil han flygte.

8) I dette rum holder Eiwanoc en Golem som kæledyr. Han fordrer den med sine døde fjender, og dem er der en del af. Rummet er derfor mere eller mindre fyldt med afgnaskede knogler. På væggen har Golementegnet mystiske tegn med



de dødes blod. Når spillerne kommer ind, vil den sidde med en afrevet arm halvt inde i munden. Den vil springe op, spytte armen ud, og gribe sine to sværd. Frygtløs og sulten som den er, vil den kæmpe til enten den selv eller eventyrerne er døde. For hvert slag den modtager, vil den blive mere vred og forbande spillerne på dens eget sprog.

9) I rummet er der en dyb brønd. Vandet stammer fra en underjordisk kilde, og er klart og meget velsmagende. Der er et hejsesystem med spande.

10) Dette rum har været Flammebrødrenes fangerum. På væggene hænger stadigvæk rustne kæder. Der ligger et skelet ovre i hjørnet. Eiwanoc bruger ikke dette rum, da han jo har sin Golem.

11) Dette er et lokum. Langs endevæggen er der huller til de jordiske rester. Rummet er fyldt af en frygtelig stank.

12) Rummet er fuldstændig tilsodet, da Eiwanoc har brugt ild-magi her. Op ad en af væggene halvt sidder, halvt ligger en hårdt såret mand. Hans ansigt er fuldstændigt forbrændt, alt håret er svedet af. Det er Alexander Sankov. Han vil fremstamme sit navn og at han var blevet slået af Eiwanoc. Derudover vil han give spillerne et pergament, hvorpå der står en formular. Han vil med sine sidste kræfter sige, at den kan bruges til at fjerne stendøren. Han vil bede spillerne om at love at hjælpe hans kone, Karrina, og hans nyfødte barn. Når han omtaler sit barn er det med tårer i øjnene, fordi han endnu ikke havde set det. Han vil dø en smertefuld død i spillernes hænder (han er så såret, at selv ikke en klerik kan redde ham).

13) Dette rum er også fuldstændigt forkullet. Det er ikke til at sige hvad det har været brugt til.



14) Det er som om der er magisk mørke i dette rum. Når spillerne træder ind, vil de overfaldet af en Rhagodesa og en Manticora, som begge er blevet fortryllet af Eiwanoc.

## I Byen 2

Spillerne har nu bestemt sig for at se nærmere på byen. De befinder sig på en kro udenfor bymuren som adskiller det fine kvarter fra det fattige. På selve bymuren går en del vagter, og der er fakler med 20 meters mellemrum. Det fine kvarter, hvor markedspladsen også er, er præget af velholdte træhuse. I gaderne går der vagter. I det fattige kvarter er der mere eller mindre slum, med mange syge og beskidte folk. På gaderne er der tiggere og gadebørn. Bymuren danner en cirkel i hvis midte guvernørens slot ligger. Mens spillerne ser på byens fattige kvarter, eller er på vej ind til det fine, vil de blive overfaldet af et lille antal røvere. Endvidere kan man lade dem redde en ung pige fra et overfald, hvorefter hun vil invitere dem med hjem. Der vil hendes gamle mor servere suppe for dem. Pigen og moderen bor i et lille faldefærdigt hus.

## Mødet med Eiwanoc

Når spillerne møder Eiwanoc første gang vil han være meget arrogant. Han vil le hånligt af dem. Hans stemme har en næsten forstenende virkning på folk. Han vil føle sig så sikker på sejr, at han vil lege med dem som katten med musen. Men når han opdager at de er en reel trussel, vil han gøre alt hvad der står i hans og ringens magt for at dræbe dem. Dvs. at spillerne, mens han stadigvæk "leger" med dem, hurtigt skal ramme ham hårdt, for som tidligere skrevet vil han flygte, hvis de har såret ham alvorligt. Når spillerne møder ham anden gang, vil han derfor have forberedt sig bedre, men desværre for ham har ringen vurderet at han ikke er værd at bruge mere. Derfor vil spillerne kunne slå ham.



## Fælden

Flammebrødrene har som forsvar mod indtrængere bygget en labyrint ind i bjergsiden (se bilag). Hvis spillerne kommer ind i den, er der kun én vej op, og det er gennem det midterste rum. Det første der sker, når de er kommet ind, er at en magisk jerndør svinger i, og spillerne er nu fanget. Selve labyrinten er lavet af de blanke sten. Det er som om ildæmonernes ånde ligger i labyrinten, der er meget varmere end hvad godt er. Spillerne vil meget hurtigt begynde at tørste, og hvis de ikke har vand med kan det godt gå hen og blive en farlig affære. Ud over tørsten vil de røde sten, som labyrinten er lavet af, også være en fare for spillerne. Jo mere afkræftede de bliver, jo mere er det som om stenene gløder. De føles dog ikke varme ved berøring. Lad spillerne gå i dette helvede, indtil de opdager det midterste rum, hvis det tager for lang tid kan de godt omkomme af udmattelse.

I det midterste rum er der en frisk brise, som kommer oppefra. De kan over sig se den blå himmel, med små tætte hvide skyer. De skal nu finde ud af hvordan de vil komme de godt 30 meter op. På vejen op, er der små spyd der stikker ud, og på gulvet ligger der skeletter fra andre som er blevet fanget i denne labyrint. Hist og her hænger der da også et skelet og dingler på et af spyddene. Hvis spillerne finder ud af noget smart, vil de kunne komme op, og kan nu forsætte op ad vulkanen.

## Den endelige kamp

Når spilpersonerne møder Eiwanoc for anden gang, vil han starte med at gøre sig usynlig, for derefter at kommandere ringen til at kaste en Ildkugle (Fireball) mod dem, hvilket den vil gøre. Hvis de overlever dette, vil ringen opgive Eiwanoc. Langsomt vil hans sikkelse blive synlig, først lidt flimrende derefter fuldstændigt. Nu

har SPerne så mulighed for at tilintetgøre ham. Han vil kæmpe forbitret og indædt til sin død. Tilsidst vil han falde sammen, og med blodet langsomt løbende ud af sin mund, vil han forbande "jer og jeres sønner, og jeres sønners sønner for al evighed". Om han reelt har kræfter til denne forbandelse må værere op til SM at afgøre, men det kan da aldrig skade hvis eventyrerne på et senere tidspunkt mærker, at de har nedkæmpet en stor mager...

Når spilpersonerne så vender tilbage til Byen, og fortæller om deres tapre handlinger vil de blive mødt af en jublende befolkning. Hatte vil blive smidt op i luften, og de vil blive båret hen til byens guvernør. Han vil takke dem mange gange, og på byens vegne give dem rige gaver. Den glade stemning bliver dog dæmpet, da Inkvisitionen møder op. Et optog af præster klædt i sorte kutter, og med hellige



SAGA





symboler om deres halse. De vil kræve at spillerne udleverer ringen. Alle byboerne har trukket sig så langt væk fra præsterne som muligt. SM må nu bestemme om ringen har overtaget en af spilpersonerne, og derved få gruppen til at gå op mod Inkvisitionen, eller må de kan udleverer den. Hvis SM ikke har nogle ideer til sit næste eventyr så ville en flugt fra Inkvisitionen blandet med Eiwanocs forbandelse ikke være værst. Bliver ringen overgivet til Inkvisitionen, vil denne overholde den aftale, der blev indgået i starten af spillet.

#### Hvis spillerne dør

"I ser foran jer i mørket et rødt lys. Mærker varmen. I nærmer jer langsomt, omkring jer er der kun mørke. Lyset danner en cirkel, en brændende ring i mørket. I vil måske prøve at løbe, men forgæves. I er for altid fanget af ringen. Den ring som ilddæmonerne fra jordens indre har skabt i tidernes morgen. En ring I nu er med til at give magt. I ser nu silhouetterne af de andre fortabte sjæle, som ringen i sin tid har taget. De danser en smertelig dæmonisk dans, en dans som I nu og for al evighed vi tage del i."

"En gammel vismand sagde engang; "Døden bringer den fred som livet aldrig har kunnet give." Denne fred vil I aldrig opnå, thi jeres sjæle vil aldrig dø, men vil være til stede i hver en ild der brænder. Det er jeres had som får ilden til at opsluge skove, by og menneskesjæle."

#### Fakta om ringen

Ilddæmonerne fra jordens indre har i tidernes morgen smedet denne ring, for derigennem at kunne komme i kontakt med menneskene. Ringen indeholder kræfter taget fra alle mennesker, som er omkommet på grund af ild. Derfor vil ringen også vokse i styrke med tiden. Da ringen nu har eksisteret i mange århundreder er den blevet meget magtfuld. Den vil, efter eget ønske, kunne overtage enhver menneske der tager den på.



Hvis SM ønsker det, kan den som tidligere skrevet også overtage en af SPerne. Når Eiwanoc ikke bruger ringens fulde kræfter i første kamp, er det fordi han er for selvsikker. Af samme grund straffer ringen ham i den anden. Men hvis han når at finde ud af, at spillerne er farlige modstandere, før de har givet ham nogle rigtig hårde sår, vil han bruge ringens fulde styrke, og så er det op til dig som SM at give dine spilleres værste fantasier liv.

#### Eiwanoc

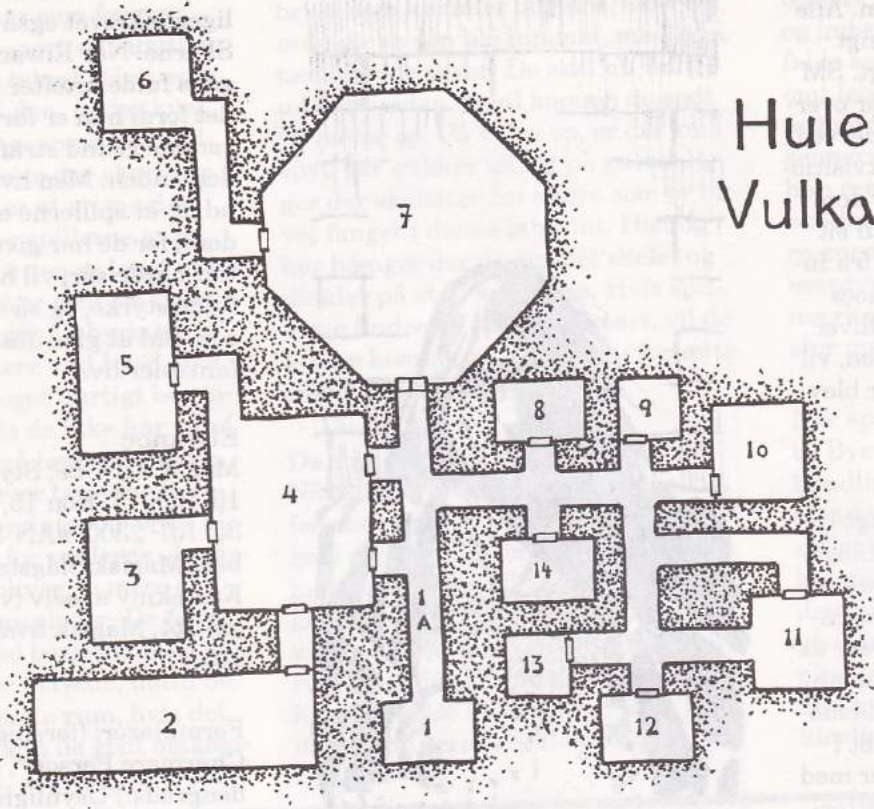
Mag 8; LA Ube; Sty 18, Vis 18, Int 16, Beh 17, Kon 15, Kar 10; RK 9; lp 35; RfP 2300; #AN 1; ARKO 17; Våben: Magisk Slagstav 2t6, Magisk Kastekniv af sølv (vender altid tilbage) 1t4, Magisk Sværd 1t8 (+2), Bue 1t6.

Formularer: (førstegrads:) Søvn, Charmere Person\*, Magisk Pil, (andengrads:) Usynlighed, Spejlbillede, Illusionskraft\*, (trediegrads:) Ildkugle, Lynild, (fjerdegrads:) Ildvæg, Isstorm-/Isvæg.

\*: Disse formularer har Eiwanoc ikke memoriseret ved den endelige kamp mod SPerne.

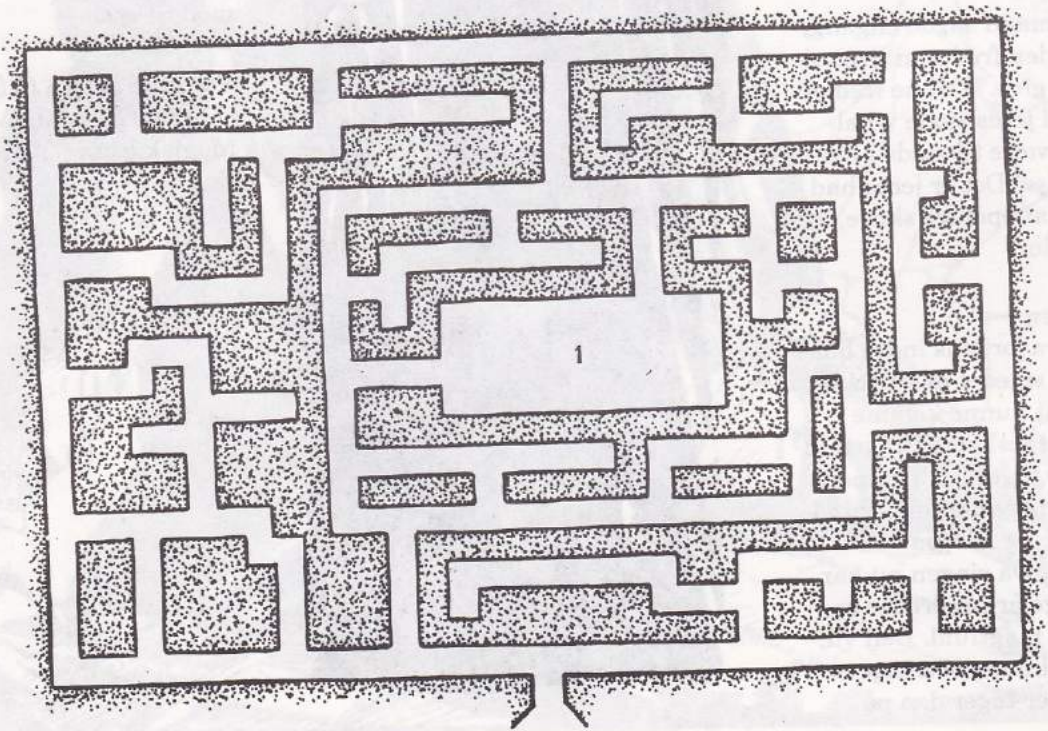
Værdier: Rubin (5.000 GM), Diamant (11.000 GM), 10 PM, 15 GM, 30 EM, Magisk Ring (?), Magi Bog (100 GM).





# Hulen i Vulkanen

# Labyrinten





# Spilverdenen

## Afholdte con'er:

### VIKING CON 11.

Tårnby Gymnasium, Amager.  
9-11/10 1992.

Ved dette års Viking Con var der taget ved lære af problemerne ved tidligere års arrangementer. Sidste år var der så mange deltagere, at mange rollespilturneringer måtte have to grupper i hvert rum, og sovesalene var spækket til bristepunktet. Som følge af en skrap dead-line for forhåndstilmelding og for højelse af entréen var der i år kun 750 deltagere mod næsten 900 sidste år.

Derfor var der denne gang bedre plads og en mere afslappet stemning. Erik Swiatek fra arrangørgruppen forklarede, at faldet i forhåndstilmeldte også skyldtes uklarhed om datoen. Der stod i pjecen, at man skulle indbetale 4 dage før deadline, 18/9, meningen var at GiroBank skulle have registreret indbetalingen på det tidspunkt. Generelt om con'en sagde Swiatek, at "det var en god con med fornuftig styring og de nye idéer blev godt modtaget".

Man kan dog stadig mærke at Viking Con er en STOR con sammenlignet med andre con'er. Det siger sig selv, at der ikke er den intime hyggestemning, der er på flere andre con'er. Til gengæld er der noget for enhver smag med ikke færre end 52 forskellige turneringer, og en fornemmelse af at deltage i årets begivenhed indenfor rolle- og brætspilsværdenen. Der var i år flere turneringer, som man kunne melde sig på på selve con'en, bl.a. Det Store Spil og Space Hulk.

I Space Hulk var det meningen, at folk selv skulle spille med hinanden. Jo mere man spillede, jo flere point fik man. Resultaterne skulle så indleveres til arrangøren. Men kun 6 ud af 15 deltagere indleverede resultater,

og den ene finaledeltager mødte ikke op til finalen. Skuffende opbakning til en turnering, der ellers kunne have været med til at løse problemet med de mange, der kun kom med i to turneringer.

En af de anderledes rollespilturneringer var Rollespilsforeningen Erebors turnering i Basic RPG, "Mellem himmel og hav", der blev positivt modtaget. Historien handlede om 3 studenterpar, der var på druk- og dykkertur til Costa del Sol, men snart kom historien også til at dreje sig om angribende fisk og narkohandel.

**"Det siger sig selv, at der ikke er den intime hyggestemning, der er på andre con'er."**

Vi bad Malik Hyltoft fortælle om Vision-Fusion turneringen, som han selv havde været med til at køre: "Hele Danmarks Brian" var ment som et skandale- og detektivscenarie. Som skandale fungerede det i hvert fald fint - der var masser af saftige detaljer, og presse nok til at drive spillerne til vanvid. Detektivaspektet var en smule mere besværligt at have med at gøre."

Han tilføjer, at det nok burde have været tidssat til 8 timer fremfor 4, så man bedre kunne nyde de forskellige bipersoner. Turneringen var også en afprøvning af Vision systemet: "Som sådan må den siges at have fungeret. På trods af, at reglerne måtte forklares på stedet, og at en del masters også kun havde fået dem forklaret et par timer før, var der ingen grupper, der kørte fast i reglerne. Det siger noget om spilmestrenes evner, men og-

så lidt om, at reglerne er lette at gå til", slutter Malik Hyltoft.

For første gang var der i år turnering i Vampire, som vi havde en temaanmeldelse om i sidste nummer. Scenariet, som SAGA i egenskab af Nicholas Demidoff leverede, blev generelt godt modtaget, men af enkelte kritiseret for at trække spillerne for meget rundt ved næsen. Vi fra SAGA var også tilstede med en bod og turneringer i Battletech, AD&D og det nye rollespil Midgård, som blev en overraskende stor succes. Det var et syret scenarie med højdepunktet baseret på boblende kemikalier leveret af miljøkemiker Mikkel Jønsson.

For at skabe et bedre samarbejde mellem Viking Con og de arrangerende foreninger m.m., indkalder de til et møde i foråret for at udveksle idéer. Man regner med i modsætning til sidste år at få et lille overskud på con'en.

*Kasper*

## Viking Con 11 - dagen derpå

*af Børge Zinck-Madsen (arrangør)*

Lad mig først slå fast, at jeg mener det var en vellykket con (ingen falsk beskedenhed) - men naturligvis med en række skønhedsfejl, som kan gøres bedre næste år.

Set fra arrangørgruppen forløb arrangementet uden de store problemer. Der blev spillet på livet løs, og bortset fra enkelte episoder fredag aften forløb alt i god ro og orden. Det er vores indtryk, at deltagerne i år - i forhold til tidligere år - var bedre til at beskæftige sig selv i ledige stunder. Og ledige stunder kan ikke undgås! Til de ca. 750 deltagere kunne vi tilbyde ialt ca. 1800 turneringspladser

**SAGA**



fordelt med ca. 900 indenfor rollespil og ca. 900 indenfor bræt- og økonomispil m.v. Heri er ikke indregnet Det Store Spil, hvor alle kunne deltage. Det kræver således ikke lommeregner, at konstatere at der i gennemsnit kun kan blive 2-3 turneringspladser pr. mand.

Vi var desværre også i år ude for personer, som meget forargede kunne konstatere at de efter lodtrækningen ikke havde fået deres ønsker opfyldt. Til anskueliggørelse af vores problem med at stille folk tilfreds har jeg opstillet en tabel, med dugfriske tal, vedrørende en række af dette års rollespilturneringer. I tabellen er turnering for turnering anført hvor mange pladser der var til rådighed, hvor mange som ønskede en plads i den pågældende turnering samt hvorledes fordelingen var på prioriterede ønsker (1.-3. prioritet).

Som eksempel - en person, der kun anfører 2 ønsker på sin ønskeseddel

(CoC 1327 og AD&D 2) kan være uheldig. Det betaler sig at ønske meget - og bredt.

Som noget nyt i år eksperimenterede vi med turneringer placeret om natten. Idéen var afledt primært af pladsmangel. Natmodulerne er derfor nok kommet for at blive. Som kuriosum skal nævnes at en fremtidig turneringsleder har spurgt om

**"Vi er interesserede i at høre om turneringsledernes ønsker og behov"**

det var muligt at placere en turnering i tidsrummet 04.00 - 10.00! Med hensyn til placering af flere hold rollespillere i samme lokale (vi møder nogen kritik) må vi sige, at det er nødvendigt, hvis vi ikke skal reducere det samlede antal pladser. Der er grænser for, hvor mange lokaler vi

kan råde over. Kantinedrift og nat-salg fra informationen fungerede tilfredsstillende, og der var rimelige overnatningsmuligheder (tæt er godt).

Et af de forhold, der skal arbejdes mere med ved det kommende års arrangement, er kontakten mellem arrangørgruppen og turneringslederne. Vi er interesserede i at høre om turneringsledernes ønsker og behov, og som modspil herfor tydeliggøre de rammer som vi arbejder indenfor. De enkelte foreninger og interessegrupper påregnes næste år mere aktivt inddraget i forberedelserne. Vi håber I er indstillet herpå. Til slut skal der rettes en stor tak til alle turneringsledere, gamemasters, hjælpere m.v., som har medvirket aktivt ved dette års Viking Con. Uden jeres medvirken - ingen con.

## SPILTRÆF 92.

Det er hårdt at se gamle mennesker falde af på den. Man ser lidt sørgmodigt til, når den, der før var så effektiv og dygtig ikke længere kan gå op ad en trappe eller har glemt, hvem der var og besøge ham dagen før. Man kan ikke lade være med at sympatisere med ham, der jo ved, hvad han har mistet. Den helt samme form for sympati føler man ikke, når en spillkon-gres falder af på den. Der er ikke nogen naturlov, der siger, at det ikke kan blive ved med at fungere. Man bliver irriteret og skuffet over, at det ikke er lige så godt som det var sidste gang.

Sådan var det med Spiltræf 92. De af os, der har været med lige fra starten savnede noget af gejsten fra tidligere. men på mange måder var det nok vores egen skyld. Når man ser bort fra køkkenholdet og et par enkelte arrangører, var der slet ikke den opbakning fra gamle kræfter man havde kunnet håbe på. En del var stadig til stede, men de færreste lavede noget, der var alment tilgængeligt.

Turnering	Antal pladser	Antal ønsker	Prioritetsfordeling		
			1.	2.	3.
AD&D 1	120	264	90	45	-
AD&D 2	30	221	45	51	-
CoC 1327	24	226	102	52	-
CoC Now	40	71	9	8	6
Basic RPG	48	71	0	0	3
Champions	20	20	0	0	3
D&D	30	110	11	14	18
Fantasy H.	20	43	1	1	2
GURPS SF	30	80	7	8	8
Paranoia	18	121	11	14	18
Rolemaster	18	66	18	1	9
Shadowrun	18	102	10	17	7
Vampire	40	114	13	25	17
Midgård	30	152	3	3	23
Vision Tr.	60	147	6	18	19
Vision Fu.	60	114	6	7	13
Warhamm.RP	30	86	14	21	10



Indbydelserne til Spiltræf kom meget sent ud, og det kan aldrig være en god start. Det var nok grunden til et tilsyneladende begrænset opmøde, men lige så meget til, at turneringslederne havde svært ved at vide, hvor mange der ville spille deres spil, og antallet af spillere og spilleledere aldrig syntes at passe sammen.

Selve scenarierne kom for en stor del også sent ud. Som værste eksempel kom Ravenloft scenariet halvanden time efter at turneringen skulle gå i gang, og mindst én spilleleder nægtede at køre under de betingelser.

Hvad angår det generelle spiludbud, var det ikke overvældende. Alligevel var der ikke den mangel på aktivitetsmuligheder man af og til ser på Vi-

king Con. I flere perioder var samlings salen som blæst, og det lykkedes for det meste arrangørerne at finde alternative muligheder til alle, der ønskede det.

**"Der er ikke nogen naturlov, der siger, at det ikke kan blive ved med at fungere."**

Der var ikke de store nyheder at se på Spiltræf 92. Et tilbud om introduktion til Living Steel viste sig kun at have 4 fri pladser til fordeling mellem over 30 tilmeldte. Begge VP-scenarier, der skulle være kommet fra Århus blev aflyst, og præsentationen af

Vision i nyeste udgave kom kun til at køre med 5 hold fordelt på to forskellige aktiviteter.

*Malik Hyltoft*

# 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



# SmølfQuest

## 2nd Edition

Et *Holdet Bag SmølfQuest* spil

Første udgave 1990  
Anden udgave 1991

Copyright (C) Claus Ekstrøm 1991

Design: Claus Ekstrøm  
Piskere og playtestere: Jacob Berg, Jesper Brandt, Henrik Eriksen, Lars Jalking, Thomas Jakobsen, Anders Jønsson, Lars Bech Nielsen + nogle, som jeg ikke kan huske navnene på.  
Tegninger: Peyo  
Gamekoncept: En-eller-anden hos Chaosium (Greg Stafford?)

Ideer, forslag samt uberettiget kritik kan sendes til:

SAGA; Ermelundsvej 92 D; 2820 Gentofte; Tlf. 31 39 37 40.

Eller

Claus Ekstrøm; Søndertoften 272; 2630 Tåstrup; Tlf. 42 99 95 52.

### Introduktion

*SmølfQuest* er et rollespil, som foregår i smølfernes verden. Man spiller en smølf, som lever i den verden, der er beskrevet (illustreret) i de danske smølfetegneserier (dem fra CARLSEN if). Der er ikke taget højde for de oplysninger, som eventuelt måttet være fremkommet i de belgiske albums, og de meget gamle albums, hvor smølferne hed snøvser, er ikke medregnet (da jeg kun har læst "Snøvs den Store", som ikke er ander-

ledes end "Smølf den Store" - altså på nær navnet).

Det skal lige siges, at det er ved at være umuligt at opdrive smølfetegneserierne - man kan ikke købe dem mere, og i Høje Tåstrup kommune er bibliotekets smølfetegneserier så slidte, at de ikke er til udlån mere (er de mon blevet smidt ud?). Der er desuden heller ikke brugt oplysninger fra de helt nye tegneserier om smøl-



ferne (Babysmølferne og Pilotsmølferen). Man skal være opmærksom på at der kan opstå fejl, hvis man bruger de oplysninger, som forekommer i disse albums.

*SmølfQuest* er et rollespil lige som alle andre rollespil. Man spiller en ... hvor man ..., og man ... man spiller ikke mod hinanden, men med hinanden ... derfor må man ... ingen vindere og tabere ... og så ... have det sjovt. Nok om det. *SmølfQuest* er et

helt almindeligt rollespil, og man bruger Basic RolePlaying systemet.

Hvis man ikke ved, hvad en smølf er, så kan man læse afsnittet om smølferne (se næste side), men det bedste ville nok være, hvis man læste nogle af tegneserierne, som er gode til at beskrive smølferne, deres liv og deres leve- og væremåde. Det kunne for eksempel være:

#### Smølferne og Kraxelikroksen \*

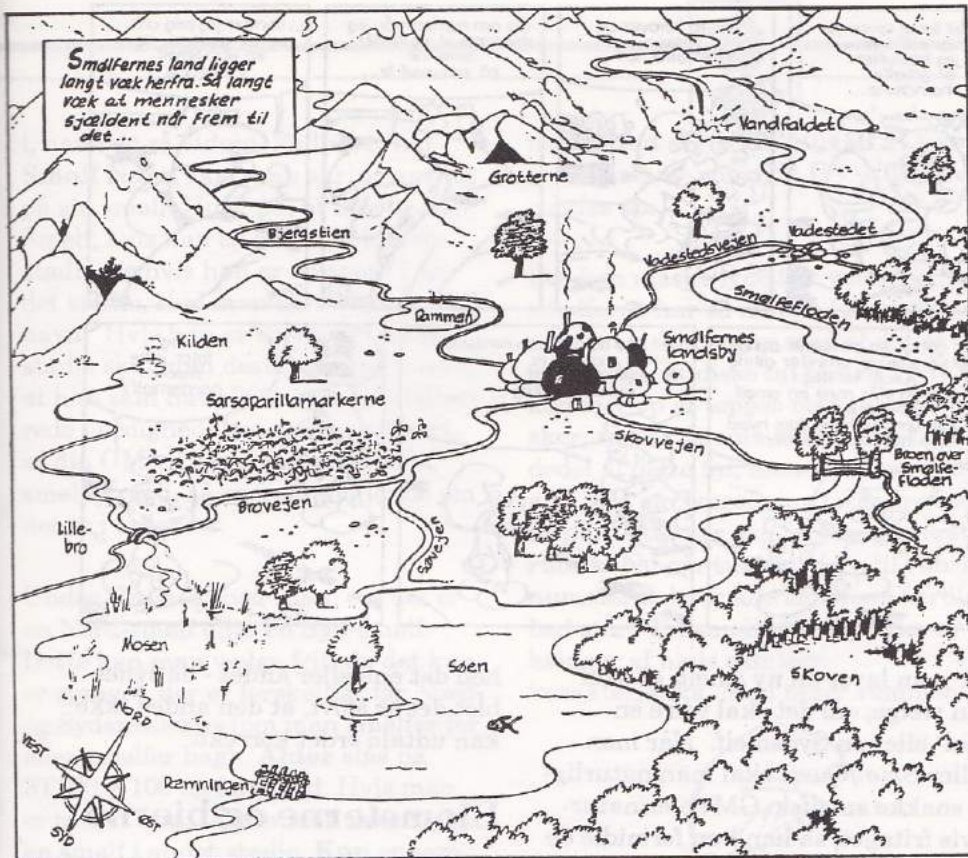
- Astrosmølven
- Tryllesmølven \*
- Smølf den Store \*
- Smølfine \*
- De sorte Smølfer \*
- Smølf for og smølf bag \*
- Smølfeuppen
- Smølfehistorier
- De olympiske smølfer
- Henrik og Hagbart: Den fortryllede fløjte \*

De tegneserier, som er mærket med en stjerne, beskriver smølferne rigtig godt, og ud over at være underholdende læsning kan de måske også give ideer til *SmølfQuest*-eventyr, men det vil vi ikke komme ind på her. Rigtige kreative spillere/GM'er vil måske endda ty til at høre Johnny Reimars smølfeange. De er da også "meget gode", men de er desværre behæftet med nogle små fejl, som man skal være opmærksom på - se afsnittet om smølfer.

I *SmølfQuest* bruger man de helt almindelige terninger: T4, T6, T8, T10, T12, T20 og T30 (meget vigtig). Hvis

SAGA





man ikke ved, hvordan man "læser" terningerne, eller hvad 2T6+6 betyder, så skulle man nok finde på at spille et mere seriøst (og lettere) rollespil end SmølfQuest.

Det skal lige gøres opmærksom på at SmølfQuest er det **originale** smølfrollespil. Det var *Holdet Bag SmølfQuest*, der først introducerede ideen. Efter FASTAVAL '90 fik modebegrebet SMØLF rigtigt fat, og man læser nu om smølfspil i TROA, Smølf Hulk osv. Vær opmærksom, på at de kun er efterligninger af det eneste rigtige rollespil om smølfer.

## Smølferne

Hvad er en smølf? For de stakler, som ikke har læst tegneserierne, kommer her en kort forklaring på, hvad en smølf er. En smølf er en lille blå ... smølf. De er omkring 5 cm høje, har blå hud, fire fingre på hver hånd og en lille rund hale.

De fleste mennesker har den opfattelse, at smølferne er omtrent 3 æbler høje (det har været umuligt at spore ophavsmanden til denne oplysning,

men der går rygter om at det er selveste Johnny Reimar), men dette er ikke rigtigt. En smølf er ca. 5 cm høj og passer derfor pænt i størrelse med de figurer, som man kan købe (størrelsen bliver så 1:1).

For at lære noget om smølferne og deres livsstil, bør man nok læse tegneserierne, men for dem, som ikke har læst disse klassikere, kommer her en ultra fantastisk overfladisk beskrivelse. Smølferne bor i deres landsby kaldet Smølfernes Landsby. De bor i huse lavet af store paddehatte/svampe, som de har indrettet praktisk. Smølfernes Landsby ligger i udkanten af en enorm skov, og den ligger så afsides og "så godt gemt", at mennesker kun sjældent finder frem til den (se kortet på næste side).

Smølfernes leder er Gammelsmølven - en viis gammel smølf, som forsøger at "få det hele til at køre". Smølferne bruger deres hverdag på at arbejde og indsamle mad (sarsaparilla er en udsøgt spise blandt smølferne), men der er også masser af tid til at spille bold, slappe af og holde fest. Undertiden er der naturligvis også nogle fæl-

les opgaver, som skal laves (som da smølferne byggede broen over smølfefloden eller da de byggede dæmningen), men det hører jo med.

På trods af at smølferne er meget konservative i deres tankegang, er de alligevel ikke bange for at prøve noget nyt, opfinde det, de mangler eller kaste sig ud i de eventyr, de måtte "møde". Det ender dog altid med, at de vender tilbage til "sådan som det var før", og derfor er det sjældent, at der kommer nye ting, maskiner og traditioner ind i smølfernes liv.

## De tre stadier

En smølfes liv kan deles op i tre stadier. Det første stadium er ungdomsårene, hvor en smølf skal ud og prøve kræfter med naturen, sig selv og sine kammerater. Dette stadium varer ca. 450 år (dette varierer fra smølf til smølf), og den unge smølf bliver i denne tid kaldt Smølf. Han har endnu ikke skaffet sig et navn, og har ikke fået sig et tilnavn, som de ældre smølfer (for eksempel Brillesmølf, Pyntesmølven eller Stærkesmølf). En nylavet smølf er mellem 103 og 400 år, og han er derfor en helt almindelig smølf, som bliver kaldt Smølf. De smølfer, som er under 100 år er meget unge (de såkaldte ikke-hundred-år smølfer), og det er sjældent, at de tager på eventyr. Hvis man har vildt meget lyst, kan man sikkert få lov at spille en ikke-hundred-år smølf, men det er naturligvis GM'en, som bestemmer det.

Når smølven bliver omkring 400 år finder han langsomt ud af, hvad han skal og vil her i livet - han får sit "kald". I starten fornemmer han det blot som en interesse, men i løbet af det næste tiår vokser interessen for kaldet, og smølven søger efter at specialisere sig inden for sit "fag". Mens man har denne fornemmelse, og inden man finder ud af, hvad man vil være, når man bliver "stor", så er man stadig i det første stadium, men



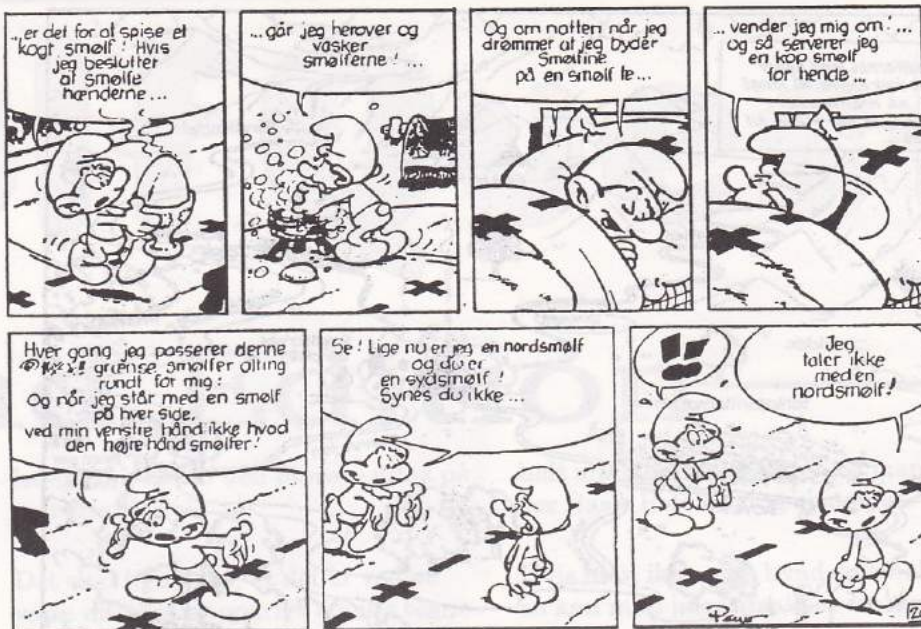
når man endelig er helt sikker i sin sag, så slår man sig ned i Smølfernes Landsby, og får et tilnavn, som passer til sit "kald".

Et kald er sjældent relateret til en færdighed (har du måske hørt om Snigesmølf?), det er mere sandsynligt, at det afspejler en del af smølfens personlighed (Pyntesmølf, Gnavensmølf) eller ens profession (Tryllesmølven, Stærksmølven). Rent spilteknisk skal man have 90% i en færdighed, som blot er en smule relateret til det, man vil være (Gnavensmølf har for eksempel over 90% i Tal Smølfsk), men dette bliver forklaret i afsnittet om rollespilssystemet.

Det andet stadie varer fra smølven er ca. 450 til han er ca. 700 år. Dette stadie træder han ind i, når han har specialiseret sig, og han har fået et navn. Man er blevet en vigtig del af Smølfernes Landsby (er der måske nogen, der kan undvære Brille-smølf?), og på nuværende tidspunkt har smølven ikke så megen lyst til at tage ud og opleve verdenen, for der er jo brug for ham derhjemme. GM'en, som har ufattelig meget magt i dette spil, kan bestemme, om spillerne må bruge "specialiserede" smølfer i hans eller hendes kampagne. Det tredje og sidste stadie er, når man bliver en rigtig gammel smølf ligesom Gammel-smølven. Da det ikke er muligt for spillere at blive dette, springer vi dette stadie over.

## Om at snakke smølfsk

Smølferne kan opdeles i to grupper - Nordsmølferne og Sydsmølferne. Den eneste forskel på disse to grupper er den måde, de taler på. Nordsmølferne sætter "smølf" sidst i sammensatte ord, mens Sydsmølferne sætter "smølf" først. Nordpå kalder man en lille sød pige, som skal besøge sin bedstemor for "den lille Røds-mølf", mens det sydpå bliver kaldt "den lille Smølf-hætte".



Når man laver en ny smølf, så skal man vælge, om det skal være en Nord- eller en Sydsmølf. Når man spiller *SmølfQuest* skal man naturligvis snakke smølfsk. GM'en er naturligvis fritaget, så han kan formidle de korrekte oplysninger til spillerne, for hvis man ikke er helt inde i sproget, så kan man nemt blive i tvivl, når man får at vide, at der henne på smølven står nogle flotte smølfer i en aflang glas-smølf, og smølfernes skygge laver underlige figurer på smølven (læg mærke til at GM'en i dette tilfælde snakkede som en Nordsmølf). Det er naturligvis tilladt som GM at snakke smølfsk, hvis man har lyst.

## Smølfers syn på smølfer

For nogle af os "almindelige" mennesker kan man ved første øjekast godt have svært ved at se forskel på smølferne. Det skal lige nævnes, at smølferne ikke har disse problemer. De kan nemt se forskel på hinanden, og huske hinandens navne. I tegneserien "*Smølfte for og Smølfte bag*" opstår der en konflikt mellem Nord- og Sydsmølferne. Det begyndte med at smølferne diskuterede, om det hed en smølfetrækker eller en prop-smølf. Når man spiller *SmølfQuest*, så er smølferne blevet gode venner igen og de kommer ikke op at toppes på grund af sproget. To smølfer vil aldrig bruge tid på at diskutere, om det

hed det ene eller andet - de synes blot det er sjovt, at den anden ikke kan udtale ordet korrekt.

## Blomsterne og bierne

Tilbage er der kun at nævne, hvordan smølferne formerer sig. Men da dette er et pænt rollespil (har du måske på nuværende tidspunkt set nogle halvnøgne Smølfiner, der går i så små toppe, at smølferne er ved at falde ud til alle sider?), vil vi undgå at komme ind på det her (men jeg skal da nævne, at storsten måske har en klo med i spillet). Hvis man ikke ved det, er man alligevel ikke gammel nok til at spille *SmølfQuest*. Det er ikke Gargamel, som har skabt nogle små babysmølfer for at genere smølferne (ideen er allerede brugt i "Smølfine").

## Sådan laver man sin Smølf

Når man skal spille *SmølfQuest*, så er det nødvendigt, at man har en figur man kan spille. Derfor skal man starte med at rulle sin figur. Det ville være uhyggelig smart at kopiere det figurark, som er med bagerst. Figurarket gennemgås kort, mens der forklares, hvordan de forskellige felter udfyldes. I den øverste rubrik står alle smølvens personlige oplysninger - hudfarve, hvad for noget, tøj han går





i, navn og så videre. På linjen ved **Smølf Navn** skal man skrive navnet på sin smølf. Husk på, at han hedder Smølf, hvis han er en smølf i første stadie, og hvis han er en smølf i andet stadie, skal man skrive hans navn. Hvis han er en smølf i andet stadie skal man desuden også huske, at han skal have 90% i sin specialiserede færdighed. Det er ikke sikkert, at din GM vil have specialiserede smølfer med, så spørg ham/hende om det er i orden.

Under **Race** skriver man, om det er en Nord-smølf eller en Syd-smølf. Dette kan man vælge frit, da det kun er sproget, der er forskelligt for Nord- og Sydsmølferne (om man smølfer for eller smølfer bag). **Alder** slås på  $3T100 + 100$  og føres ind. Hvis man er meget ung, så kan man ikke vælge en smølf i andet stadie. **Køn** er som regel hankøn, men dette afhænger af din GM. Normalt er smølfer (på nær Smølfine) hankønsvæsner, men det kan være, at du kan få lov til at spille en kvindelig smølf. Det er dog GM'en, der bestemmer, og det tilrådes på det kraftigste, at man starter med at spille almindelige smølfer. På stregen ved **Spiller navn** skriver man sit navn. Hvis man hedder Knud Holgersen og skal til at lave en *SmølfQuest* figur, så skriver man Knud Holgersen - man skriver ikke "sit navn".

Man finder ud af sine karakteristika ved at fordele 72 points ud på Styrke (STY), Helbred (HLB), Intelligens (INT), Magisk Kraft (MAK), Behændighed (BEH) og Udseende (UDS). Størrelse (STØ) er automatisk 1, når man er en smølf. Den højeste værdi, som en karakteristika kan have, er 18 og den mindste er 3 (på nær UDS, hvor det mindste er 11).

Smølfens Skade Bonus afhænger af hans styrke. Hvis han har 11 eller mindre i STY er hans Skade Bonus -T4, ellers er den 0. Move Rate er automatisk 2. Magi Points er lig med ens MAK og livspoints er lig med gen-

nemsnittet af  $((STØ * 10) + HLB)$ , som er det samme som  $(HLB + 10)/2$ . Der rundes op.

Det kan måske lyde lidt voldsomt, at smølferne har så mange Livspoints, men man skal regne med at det er indbyrdes, at disse tal tæller. Hvis de kommer op at toppes med mennesker, så har de små blå kun en tiendedel af dette tal, men mere om det i afsnittet om omregning til andre rollespil. Dette var den første og øverste rubrik. Nu går turen videre til rubrik nummer 2, hvor alle smølfens færdighed står. En smølf's færdigheder afhænger af hans samlede karakteristika. Man tager summen



af hans karakteristika (som altid er  $72 + 1 = 73$ ) og ganger med  $3 = 219$ . Dette antal point har han til at fordele frit ud på hans færdigheder. Han skal dele points ud på mindst 16 færdigheder, og mindst 5% på hver - der er ikke noget maksimum. Hvis man er i tvivl om, hvad de forskellige færdigheder gør, så kan man eventuelt bruge sin sunde fornuft, et andet basicroleplaying rollespil, eller, hvis alt andet svigter, se under gamesystemet, da de muligvis står beskrevet der.

Når man skal vælge weaponfærdigheder, så bør helt almindelige, unge smølfer nøjes med at vælge de våben, som allerede er angivet på figurarket. Hvis man er interesseret i nogle eksotiske færdigheder (både våben og "almindelige"), så snak med GM'en først. Meget pædagogisk vil der nu

blive vist et eksempel på, hvordan man kunne lave en smølf. Dette eksempel skulle helst bevirke, at man bliver endnu mere forvirret end man var i forvejen.

Min Smølf skal være en helt almindelig begyndersmølf, så han får navnet Smølf. Efter få sekunders overvejelse finder jeg ud af, at Smølf skal være en ægte Nordsmølf, så Smølf kalder det en smølfe-trækker og ikke en prop-smølfer. Dette skrives under Race. Så slår jeg Smølf's alder:  $34 + 62 + 12 + 100 = 208$ , så han er altså en ret ung smølf, men det er også helt OK. Køn er (naturligvis) hankøn. De 72 points bliver fordelt således: STY 10, HLB 16, INT 10, MAK 1 2, BEH 12, UDS 12. STØ er 1. Da Smølf "kun" har 10 i STY, så er hans Skade Bonus -T4, og hans Hastighed er automatisk 2. Smølf's magi points er lig hans MAK som er 12. Hans livspoints bliver 13, da hans HLB er 16. Smølf har nu 219 points at fordele ud på sine færdigheder.

## Rollespilssystemet

### Brug af færdigheder

For at præstere et eller andet skal man slå under sin færdighedschance med T100. Hvis man slår 01-02 på terningen, så lykkes det perfekt. Slår man derimod 99-00 (hvis smølfen har 99% chance, så kun 00), så har man fumlet. GM'en bestemmer, hvad der sker med hhv. perfekte og fumlede slag. Man kan naturligvis kun lave perfekte slag, hvis man normalt har en chance for at det lykkedes. Det er altså ikke muligt for en stum at synge - ligegyldig hvor godt han slår. Hvis noget er så svært, at det ikke er nok bare at klare det med ens normale chance, så kan GM'en for eksempel sige, at man skal slå 30 under sin færdighedschance. Det er desuden meget almindeligt, at der ikke er nogle færdigheder, som dækker over en bestemt situation, og GM'en kan da blot opfinde en midlertidig færdig-





hed, hvor han så bedømmer, hvor godt man skal rulle, for at det lykkes.

Hvis smølferne bliver ramt, så ruller man en T20 for at se, hvor man rammes. Denne tabel findes på figurarket. Hvis der opstår nogle problemer, så kan man undtagelsesvis skæve en smule til RuneQuest eller opfinde sine egne regler.

## Sådan bliver smølferne bedre

Hver gang man har slået under sin chance i en færdighed, skal man sætte et kryds i rubrikken ud for den (hvis den altså har en rubrik). Disse krydser må kun sættes, hvis man bruger færdigheden i en stresset situation (GM'en bedømmer, om den er stresset), eller hvis man kan komme til skade, hvis den ikke lykkedes (for eksempel når man klatrer). Når man er færdig med at spille for den dag/aften, kan man stige i sin færdighed, hvis man med en T100 kan rulle over den nuværende færdigheds chance. Antallet af point man stiger, afhænger af det niveau, som færdigheden var på før (se Tabel 1). Dette skal reflektere, at det bliver sværere og sværere at stige, jo bedre man er.

Færdighedschance	Stigning
0-33%	T6
34-66%	T4
67-99%	T3

## Sådan dør ens smølf

En smølf dør, når hans Livs Points kommer på nul eller under. Dette kan ske på følgende måder: Smølven drukner, falder ud over klippe-skrænter, bliver fanget af væmmelige monstre, drikker gift, bliver kørt over, bliver begravet under et-eller-andet, mister hatten, bliver bidt i halen af en gnæk-smølf, åbner bøger om nationaløkonomi. Dette er naturligvis ik-



ke de eneste måder, som en smølf kan dø på - Gamemasteren kan sikkert finde på en hel masse andre modbydelige måder til at slå de små blå ihjel på.

## Smølfernes Magi

Ja selvfølgelig er der magi i *SmølfQuest*. Det ses tydeligt i flere af tegneserierne (for eksempel i Tryllesmølven), og nogle få af smølferne kender en del til at trylle. Se umiddelbart efter indledningen på side 172 i supplementet til *SmølfQuest* - **Smølfernes koglerier** - for at finde frem til den type magi som din smølf bruger. Hvis man ikke er i besiddelse af Smølfernes Koglerier, så har ens smølf ingen magi, ud over den, som Gammelsmølven giver ham.

## Omregning til andre rollespil

Hvis man skal omregne stats fra andre (mindre) kendte spil til *SmølfQuest*, så skal man regne med, at et menneskes STY og STØ er 10 gange så store. Et menneske, der i Call of Cthulhu har STY 12 har så STY 120 i *SmølfQuest*. Hvis man vil introducere smølfer i Stormbringer eller RuneQuest, så har en smølf med STY 12 så STY 2 og STØ 0,1. MAK, INT, BEH og HLB forbliver de samme. UDS må man selv holde styr på - det er nok sjældent, at et menneske er interesseret i at "score" en smølf. Man skal også huske at ændre Livs Points med mere, hvis man bruger smølfer i andre rollespil, men dette frarådes på det kraftigste, da smølferne hører hjemme i *SmølfQuest*.

## SmølfPoints

Hvis GM'en har lyst, kan man bruge SmølfPoints. SmølfPoints er en form for helte-point, som gør at smølferne kan overleve i en verden, hvor der er mennesker og dyr, som er mange gange større end smølferne. Alle smølfer starter med ét SmølfPoint. Når man bliver ældre, eller hvis man præsterer noget godt, så kan man få flere SmølfPoints. Det er GM'en, som skal have styr på, hvor mange SmølfPoints, som hver spiller "har tilgode". Derfor kan man som Smølf aldrig vide præcist, hvor mange SmølfPoints, man har (på nær i starten altså). SmølfPoints kan bruges til at gribe fast i den flyvende stork med den ene hånd, mens man med den anden holde fast om Smølfine, der ikke laver andet end at skrigge. Man skal lave et rul for at se, hvor godt ens heldedåd lykkes.

## Træfsted

GM'en kan også vælge at bruge træfsteder. Så har smølferne et antal livs-points i hver kropsdel (angivet ved tabel 2), og når man er oppe at slås, ruller man T20 for at se, hvor man rammer. Hvis man lægger ens livs-points i hver kropsdel sammen, så har man flere livs-points end ens livs-points (fattede du den?). Dette er helt Ok - man skal blot huske, at man er yt, hvis ens rigtige livs-points kommer ned på nul. Hvis dette sker, så er man bare helt smølfet.

Tabel 2: Smølf Livs Points Pr.

Kropsdel	07-09	10-12	13-14
Hvert ben	3	4	5
Underliv	3	4	5
Bryst	4	5	6
Hver arm	3	3	4
Hoved	3	4	5

## Baggrunden for SmølfQuest

Øhh - har det ikke altid manglet?





# SMØLFQUEST FIGURARK

## Personlig Information

Smølf Navn: \_\_\_\_\_  
 Hudfarve: \_\_\_\_\_  
 Tøjfarve: \_\_\_\_\_  
 Alder: \_\_\_\_\_

Hjemby: \_\_\_\_\_  
 Køn: \_\_\_\_\_  
 Race: \_\_\_\_\_  
 Spiller Navn: \_\_\_\_\_



## Karakteristika

Styrke (STY) \_\_ Helbred (HLB) \_\_ Intelligens (INT) \_\_ Størrelse (STØ) \_\_  
 Magisk Kraft (MAK) \_\_ Behændighed (BEH) \_\_ Udseende (UDS) \_\_

## Udvalgte egenskaber

Skade Bonus: \_\_ Hastighed: \_\_

## Færdigheder

- Dans ...
- Dirke Låse ...
- Dyre Kundskab ...
- Finde Spor ...
- Fingerfærdighed ...
- Førstehjælp ...
- Gemme sig ...
- Håndværk ...
- Kaste ...
- Klatre ...
- Konstruktion ...
- Læse/Skrive ...
- Lytte ...
- Madlavning ...
- Magisk Kundskab ...
- Menneske Kundskab ...
- Mineral Kundskab ...
- Plante Kundskab ...
- Ride ...
- Sang ...
- Sejlads ...
- Skjule ...
- Smølf Kundskab ...
- Snige ...
- Spille Instrument ...
- Spille Spil ...
- Springe ...
- Svømme ...
- Søge ...
- Tale Smølfsk ...
- Verdens Kundskab ...

## Våbenfærdigheder

Våben	Angreb	Skade	Parere
Bue	...	T6	...
Kølle	...	T6	...
Undvige	...	...	...
Knytnæve	...	T3	...
Slynge	...	T4	...
_____	...	...	...
_____	...	...	...

## Magi Points:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40

## Livs Points:

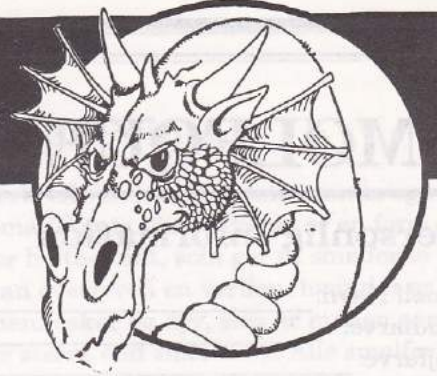
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32

## Træfsteds Tabel

Nærkamp	Sted	Missil
01-04	H. Ben	01-03
05-08	V. Ben	04-06
09-11	Underliv	07-10
12	Bryst	11-15
13-15	H. Arm	16-17
16-18	V. Arm	18-19
19-20	Hoved	20



# Brevkassen



Denne gang har brevkassen modtaget ekstra mange breve, det er rart at få så meget respons fra vores læsere. Selvom vi måske ikke trykker netop dit brev, så betyder det ikke, at vi ikke læser det. Ofte indgår brevene som elementer når der tages beslutninger i redaktionen. Så fortsæt med at skrive og vær med til at bestemme hvordan dit blad skal se ud i fremtiden.

Yo SAGA

Fedt blad i har bikset sammen også til en overkommelig pris. Her lidt ris, ros og blandet.

1. Fed idé med Blood Bowl ligaen, men er 40.000 ikke for lidt til et helt 16-mands hold?

2. Kan man ikke sende anmeldelser til jer (Jeg kunne godt tænke mig at anmelde Amber)?

3. Ville prisen blive for høj hvis I fik lavet bladet i farver?

4. Nogen nyheder indenfor Drager og Dæmoner?

5. Er der nogle con'er i nærheden af Esbjerg?

6. Jeg er enig med Kræn (sært navn), der er for meget Call of Cthulhu.

7. Jeg fik ikke fat i det SAGA (nr. 11. red), hvor reglerne til jeres scenariekonkurrence var i, kan I sende dem til mig, eller er konkurrencen færdig?

Space Hamsters Rule!

Jacob.

Whats up dude...

1. Tja, det kan man jo mene, men vi er jo nød til at have en grænse.

2. Gør det endelig, men det at vi på SAGA får en anmeldelse er ikke det samme som at vi trykker den. Anmeldelserne bør forøvrigt helst være af nyere produkter. Angående Amber, så se i dette nummer.

3. Omkring 25 - 30 kr. Faktisk arbejder vi allerede hårdt på det. Men det er både et spørgsmål om penge og forsidekvalitet. Det er langt nemmere at skaffe gode forsider i sort/hvid end i farver. Men hvem ved, måske en gang i det nye år.

4. Nej.

5. Check spilverdenen.

6. Som du ser har der heller ikke været Call of Cthulhu i de sidste to numre.

7. Hvis du vil have de udmærkede nr. 11, så send os en kvittering på at du har indbetalt 20 kr. på SAGAs girokonto. Vedr. konkurrencen så er den slut mht. tilmeldelser. Det har været spændende at se hvad I derude har kunnet producere. Men som nogle af de allerede trykte scenarier vidner om, er kvaliteten svingende, og en del af de indsendte scenarier bliver ikke trykt da de simpelthen skal redigeres for meget. Men når vi har trykt de som er gode nok og kåret en vinder, starter vi en ny konkurrence hvor alle de som indsendte scenarier der ikke blev trykt, får en ny chance. Så fat pennen hvis du har noget på hjertet.

Spock Power, Martin.

Hej SAGA

Det er fandme uhyggeligt du!

Jeg er en aktiv rollespiller på 13 år, som hver måned tager ind til Fantask for at bruge mine sidste sparepenge, enten på AD&D eller CoC. På hjemturen ser jeg også en anden rollespilsforretning, nemlig KaZoom. Jeg går derind og ser det produkt jeg netop havde købt 50 kr. billigere! Så kommer mit spørgsmål: Tager FANATASK vilde overpriser eller lever på KaZoom på kanten til fallit?

PS: forøvrigt synes jeg at Haløj på Kirkegården var laangt det bedste der har været værd at læse i SAGA. Håber at I stadig vil forbedre jer, hilsen David.

Hej David.

Man bliver ikke milionær af at sælge rollespil i Danmark. Det er i hvert fald en af årsagerne. Men det er klart at det har haft en betydning, at Fantask i lang tid var det eneste sted, man kunne købe rolle- og brætspilsprodukter. De har holdt de priser de fandt var rimelige. Nu er der dog sket visse ændringer. Både KaZoom og Bog og Idé er begyndt at sælge og samtidig er antallet af rollespillere steget gevaldigt de seneste år. KaZoom har fra starten valgt at holde et meget lavt prisniveau og specielt i opstartsfasen har de ligget langt under andre priser i København. Men Fantask har taget konkurrencen op og sænket deres priser tilsvarende. At der er konkurrence er kun godt for os som kunder.

En altid hårdtarbejdende hilsen,  
Martin

SAGA



Tilslut har vi her et brev fra selveste Paul Hartvigson, som et svar på et spørgsmål der blev stillet i sidste nummer, om hvorfor den gamle redaktion gik.

Kære SAGAs læsere,

Hvorfor gik vi: et svar fra den gamle redaktion.

I SAGA nr. 16 spurgte en læser, hvad der i virkeligheden skete med den gamle redaktion. Brevkassens svar var, at der var flere forskellige grunde. Det er et forkert indtryk. Vi holdt op fordi vi blev slidt ned.

Igennem 1991 havde vi kæmpet for at lave et godt blad. Det var et hårdt arbejde - meget hårdt. Det var ikke sjov at lave SAGA mere. Den månedlige udgivelse var en særlig tung byrde. Den byrde bar vi fra nr. 5 til nr. 10.

Penge til redaktionen kunne have gjort det mere udholdeligt at lave SAGA, men det havde ikke løst de egentlige problemer.

Det var ikke sjovt at lave SAGA mere. Derfor gik Merlin først i oktober 1991. Vi andre prøvede at få bedre forhold. Desværre gik udgiveren ikke med på bare eet af vore forslag. Det betød at vi ikke kunne fortsætte med at lave bladet så godt som vi ville. Derfor kunne vi ikke blive ved med god samvittighed og vor værdighed i behold. To uger efter Merlin forlod bladet, fulgte vi hans eksempel og gik. Kun Kasper valgte at blive.

Efter skuffelserne omkring SAGA har det været svært for os at engagere os i rollespil med samme begestring som tidligere.

Kommer vi igen? Lars skriver til SAGA når han har tid og gider. Vi andre - Merlin, Palle og Paul - vil nok

ikke bidrage til SAGA i nogen overskuelig fremtid. Og det har meget at gøre med, hvor surt det blev tilsidst.

Men der er en ny redaktion, der har kunne holde ud at lave SAGA - måske fordi de har fået lidt bedre forhold.

De ny folk skal have held og lykke med deres fortsatte arbejde. Det er godt at der er et blad hvor Danmarks rollespillere kan udfolde sig. Det er skidt at forholdene for at lave blad er så dårlige.

Paul Hartvigson, Lars Wagner Hansen, og Palle Schmidt.

Tak til Paul for så klart at have redegjort for de årsager der var til redaktionsskiftet.

## Opslagstavlen:

Erfarne AD&D og Shadowrunspillere i alderen 13-18 år efterlyses i Roskilde området. (Jeg har selv 4 års erfaring). Ring på 46 32 84 62 og spørg efter Jacob.

Ronni, 9 år, søger DoD spillere i Spentrup og omegn.  
Ring på 86 47 74 14.

AD&D, D&D, MERP, DoD, Figurer og Fantasy bøger sælges. F.eks. sælges AD&D Tales of the Lance (Som nyt) for 130 kr. Ring på 31 64 48 06.

**KØBES!:** Orient Express, pris afhængig af standard. Call Gaslights 80 kr.  
**SÆLGES!:** Tales From The Floating Vagabond 80 kr. Shadowrun 80 kr. D&D basis (Dansk), Expert, Companion, Master og Immortal 350 Kr. Ring på Tlf 44 98 30 37 og spørg efter Joachim.

SAGA



# Ars Magica

## Temaanmeldelse af Tue Andersen-Nexø

Jeg har (alt for) mange gange hørt følgende kommentar fra en rollespiller: "Gu' er system XX gennemført elendigt og verdenen er latterlig. Men det betyder jo alligevel ikke noget - det eneste der er vigtigt er hvorvidt spilmesteren er rå eller ej." Spilmesteren er vigtig, endda særdeles vigtig, men enhver, der har prøvet at spille en 1. level troldmand i D&D kender fornemmelsen af, at regelsystemet kraftigt begrænser ens handlefrihed og tvinger en ind i gammelkendte stereotyper. Alt for tit skal man nærmest kæmpe imod systemets regler for at få lov til at spille godt rollespil. Og alt for tit skyldes dette, at der er et misforhold mellem det regelsystem der bruges, og den verden der spilles i.

Ars Magica er et af de få rollespil, hvor reglerne og spilverdenen går op i en højere enhed. The setting er middelalderens mytiske Europa - et Europa, hvor alt det, som middelalderens mennesker troede på, er den rene, skinbarlige sandhed. Jorden er flad, og sejler man for langt falder man ud over kanten. Over himlen sidder Gud, under jorden selveste Satan. Imellem disse to poler udspiller sig et vældigt liv på jorden. Dog, langt de fleste mennesker pløjer majsommeligt jorden og spejder sjældent længe end den nærmeste adelsmands højborg. I det mytiske Europa findes der alfer og feer i skovene. Og drager

i store bjerghuler. Og dæmoner, der uophørligt indvinder sjæle til helvede. Og troldmænd, som lever i store tårne, der ligger i de mest øde egne af bjergkæderne.



Spillet er centreret omkring magi og magikere - Ars Magica er latin for magiens kunst - og det forventes at alle spil karakterer enten lever i et magertårn eller på en anden måde har forbindelse til et. Troldmændene er naturligt de centrale skikkelser i enhver kampagne (eller saga, som det kaldes i Ars Magica), men rundt om dem er der krigere og andre venner/- hjælpere, som alle kan have sto-

re roller at spille. Spilteknisk deles karakter typerne op i tre: Magus (troldmænd), Grogs (krigere, der arbejder for troldmændene) og Companions (troldmændenes venner og rådgivere, som af egen fri vilje rejser sammen med dem). Tro mod den middelalderlige tankegang er karaktererne på ingen måde ligestillede - der er nogen, der er mere end andre.

Således er troldmændene de suverænt mægtigste personer, og samtidigt dem der som oftest har lederpositionen i en gruppe. De magtkampe, der i mange grupper udgør selve grundlaget for rollespil mellem karaktererne er sat i ret faste rammer. Det lyder måske skræmmende, men min erfaring er, at det fungerer glimrende, når man først lige har vænnet sig til det.

Princippet i regelsystemet er simpelt, og hurtigt at lære: Man slår en tisedet terning, og lægger en eventuel bonus til slaget. Slår man over "the ease factor" (sværhedsgraden) går det godt, hvis ikke går det skidt (det er selvfølgelig en simplificering). Med et så enkelt system kan det godt undre mig, at det alligevel er lykkedes at lave et lidt tungt og langsomt kampsystem... men det er det, desværre!

Til gengæld er hele baggrunden og reglerne for magi og Spell-casting usæd-



vanligt gennemførte og seje. Ars Magicas magisystem er nok det mest sammenhængende og samtidigt fleksible system jeg har set til dato. Variationsmulighederne er faktisk kun begrænsede af ens egen fantasi - som heldigvis kan hente stor inspiration blot ved at skimme regelbogen.

Der er fornyligt kommet en 3. edition af Ars Magica regelbogen, en moppedreng på 400 sider, hvilket sådan cirka svarer til en halv telefonbog. Bogen indeholder, udover regelsystemet, omkring 350 formularer samt et par glimrende afsnit om det mytiske Europa og magertårnes opbygning.

Tegningerne og lay-out'et er udemærkede, og i hvert fald en forbedring i forhold til 2. edition. White Wolf har åbenbart haft travlt med at få deres version af regelbogen på gaden, for den er skæmmet af en del sjuskefejl. Der er alt for mange steder, hvor der henvises til side XX... og hvor ligger den? Man har også haft for travlt til at lave en ordentlig indholdsfortegnelse, og den intermistiske, der dog findes, har for det første ingen sidetal og er for det andet forklert... Jeg ved ikke om andre har tænkt sig at lære hele bogen udenad, for mig er det et problem at finde den rigtige side blandt 400 andre. Skæmmende skønhedspletter på en ellers god bog.

Selvom regelbogen er omfattende, er der mange ting, der ikke er fyldestgørende forklaret deri. Heldigvis har Lion Rampant/ White Wolf udgivet en lang række supplement. Supplementerne er for de flestes vedkommende skrevet til 2. edition, men det betyder ikke noget - de kan uden problemer bruges til den nye udgave.

Centralt i enhver saga står magertårnet. Det er refugiet, karaktererne søger tilbage til efter veludført eventyrdåd etc. (og behøver ikke at være et tårn). Der har troldmændene

deres laboratorier, hvor de kan lave deres eksperimenter i fred for den forstyrrende omverden. Det engelske ord, der i Ars Magica bruges for et magertårn er "Covenant", hvilket egentlig betyder pagt. Troldmændene i et tårn indgår nemlig en pagt, hvor de lover at overholde visse regler overfor hinanden, for til gengæld at få den beskyttelse og de fordele, der er i at leve sammen og dele den lærdom man har fået.

I middelalderen var alting status quo. Nok voksede nye ting op, men mindst lige så meget forfaldt, og når alt blev lagt sammen var man såmænd nogenlunde ved begyndelsen. Ord som fremskridt, udvikling (eller lineær historieopfattelse...) blev kun sjældent brugt. Historien var forudbestemt, og verden var en gang for alle dannet af Gud for ikke at blive større end den nu engang var. Således også med magertårnene, der i deres udvikling følger årstidernes gang. I starten er tårnet i sit forår, spinkelt og svagt, men fuldt af kraft og mulighed for at gro; så kommer sommeren med sin styrke og ekspansionsstrang; derefter kommer det stagne-

rende efterår, men man har dog stadig sommerens frugter at tære på; og til sidst kommer vinterens forfald. Udviklingen er uafvendelig og al-





ment accepteret af troldmænd i hele det mytiske Europa.

Supplementet "Covenants" er groft sagt en manual til at lave sit eget magertårn. Den gennemgår en lang række problemer og andre ting, man bør have for øje i sin kreative proces, og præsterer at gøre det i en ikke alt for pædagogisk og bedrevidende tone. "Covenants" indeholder derudover en beskrivelse af de fire årstider samt en beskrivelse af fire Covenants, et i hver af de forskellige årstider. Bogen er udemærket, men egentlig ikke nødvendig, og det er irriterende, at den ikke indeholder et eneste kort. Forfatterne til Ars Magicasystemet lider formentlig af en kraftig og uhelbredelig antipati mod korttegning, for problemet findes i stort set alle de supplementter, der er udgivet til Ars Magica.

Troldmænd i det mytiske Europa påstår, ikke uden en hvis stolthed, at kunne spore deres magiske aner helt tilbage til det gamle Grækenland, og måske endog til oldtidens Ægypten. En ting er sikkert: Da det Vest-romerske Rige brød sammen faldt de latinsksprogede troldmænd sammen med resten af Europa ned i et dybt mørke af uvidenhed og barbari. Derefter fulgte århundreder, hvor en troldmand var sin egen lykkes smed og enhver anden troldmands fjende. Sidenhen, i slutningen af det ottende århundrede fandt en række troldmænd sammen i "The Order of Hermes" - de så deres personlige fordele i et samarbejde, og i løbet af århundrederne er ordenen vokset.

Troldmændene i ordenen er delt i tolv huse, efter tolv af de tretten stif-

tende medlemmer (det trettende hus er faldet i unåde). Hvert hus har sit særpræg, sit særlige forhold til de andre huse og sit særlige blik på den dødelige verden. De politiske forhold husene imellem er ofte særdeles spændt, og tit er det kun frygten for at falde tilbage i fortidens ustrukturerede barbari, der afholder fra større sammenstød imellem troldmændene fra forskellige huse.



Lion Rampant har lavet et af deres til dato bedste supplementter om Hermesordenen. Udover en detaljeret og fyldestgørende beskrivelse af magiens tidligste historie og Hermesordenens dannelse samt et par glimrende sider om hver af de tolv huse indeholder bogen et godt og brugbart afsnit om det daglige liv som troldmand. De politiske forhold og Hermesordenens organisation bliver også gennemgået, det sidste desvær-

re lidt for kortfattet. Bogen giver et sammenhængende billede af troldmændenes indbyrdes relationer og muligheder for endeløse politiske intriger, og indeholder derudover den pudsigste oplysning om middelalderen, jeg nogensinde har læst: Vidste du, at lommen ikke var opfundet dengang? I stedet bar man rundt på alting i små poser, som man havde siddende i bæltet... Større ting som fx. bøger bar man i en vadsæk eller, som visse munke gjorde det, i hættten!

"The Order of Hermes" er et absolut must for enhver, som vil lave en kampagne i det mytiske Europa.

Der findes en verden uden for magertårnene og de politiske spillfægterier troldmænd imellem. En stor verden. En til tider farlig verden. Normale mennesker og især den katolske kirke har ikke meget tilovers for gudsforladte troldmænd og deres følgesvende. Til gengæld er djævelen og alle hans dæmoner endog særdeles interesseret i enhver troldmand. Det vil sige, det er især troldmandens sjæl, der har interesse.

Enhver fornuftig skovmand ved hvilke dele af skoven, man holder sig fra om natten - og da især hvis det er fuldmåne.

Hvor ellefolket danser, går ingen let-sindigt uden at blive mærket for livet. Skovene i det mytiske Europa er fulde af mosekonens bryg, alfer, dryader og nisser i bedste middelalderlige folkevisestil. Vi er langt fra Tolkiens højelvere og (gud ske tak og lov) langt fra de fleste rollespils tåbelige tyve-hobbitter og gnieriske, ultramuskuløse, øksesvingende dværge. Feer er ulogiske, uforudsigelige og til tider farlige væsener.



"Faeries" er det supplement til Ars Magica, der beskæftiger sig med alfer, feer og lignende væsener. Bogen giver et indblik i alfer og feer, som de er i det mytiske Europa, og har adskillige nyttige og morsomme afsnit. Udover en beskrivelse af feers natur og samfund, hvis man kan tale om et sådant, findes der en liste over og karakteristika for de mest normale feer og fetyper...? Til sidst i bogen er der fire skitser til eventyr, hvor feer spiller en afgørende rolle. To af dem ser ud til at være værd at spille. Der er et par glimrende sider om planter, der har særlig betydning for feer, og andre meget spændende sider om den etik og de "regler", som feerne (normalt) følger. Frem for alt er der, i forhold til andre rollespil, utroligt mange nye ideer og en helt ny indfaldsvinkel til feer og ellefolk.

Mindre godt er afsnittet om feer som spillere. Det at have en fe som karakter virker for mig utiltalende og i øvrigt svært at gennemføre, hvis man skal tage højde for de ting, der ellers skrives i bogen.

I middelalderen blev der skrevet en del bøger om de fantastiske og mærkværdige skabninger, der fandtes i Gud Herrens verden. Disse bøger blev kaldt bestiari, og man kunne deri finde al viden og så lidt til om de forskellige væsener. I et bestiarium beskrives dyr og andre gode ting ikke så meget som de egentlig er, som for at overbevise læseren om det fantastiske og timelige i Guds verdensorden. Enhver skabning bliver til et symbol, et budskab fra Gud, som vi mennesker skal tage ved lære af. Således kan man gennem hundens opførsel lære hvordan trofasthed og loyalitet belønnes og er gode og prisværdige egenskaber. Et midde-

læderligt bestiarium indeholder virkelige og fantastiske skabninger side om side, de fandtes for middelalderens lægmænd og lærde i lige høj grad. Og det er da kært, at man dengang opfattede byen som en fugl.

For troldmanden er bestiariet en vigtig kilde til informationer, mange dyr og dele af disse indgår som komponenter i magiske formularer og skabelsen af magiske ting. Som altid



kan det være svært at skille løgn fra latin og en ting er sikkert: Jagten på sjældne monstre er tidskrævende og farlig - og ofte frugtesløs.

Lion Rampant har gennem "Medieval Bestiary" forsøgt at lave en form for "Monsters Manual" i middelalderlig indpakning. Bogen er har beskrivelser af mange tænkelige og utænkelige væsener, og prøver at holde tonen som skribent og lærd magiker. Alligevel er der flere grunde til, at jeg ik-

ke er ovenud begejstret for bogen. For det første falder forfatterne elegant ned i det hul, der er imellem at give ordentlige stats til monstre og så den stemning af et bestiari. Ingen af delene lykkes fuldt ud... desværre!

For det andet viser det sig, at belønningen (i form af magiske komponenter etc.) for at gå på den vilde monsterjagt er uforholdsmæssig høj.

Langt de fleste rollespillere siger, at den slags eventyr alligevel ikke er sjove - men de fleste ville nok alligevel blive fristet, hvis belønningen kom så let, som den gør her. Det er selvfølgelig et problem, som man selv kan rette op på, but then again, hvem køber en rollespilsbog for at lave en del af den om?

Eventyret er vigtigt. Selvom regelsystemet, baggrunden og hele den verden spillet foregår i er nok så dygtigt konstrueret, er det ligesom om luften ryger ud af ballonen, hvis eventyret er elendigt. I Ars Magica gøres der meget ud at udtrykke "storytelling", som står for det at styre et eventyr. Bag det ligger filosofien om, at et eventyr er ikke kun et spil, men også en historie, som alle, både spilmesteren og spillerne, har et ansvar overfor.

Der er efterhånden udgivet en del færdige eventyr til Ars Magica. Generelt er de af høj kvalitet, og bygger i langt højere grad på stemning, rollespil og mysterier end hack'n'slash. Fælles for alle modulerne er, at de er bygget op omkring et tema, en morale, der løber igennem hele historien. For eksempel kunne temaet være had og de hævngerninger mennesker gør - og de konsekvenser disse handlinger kan have.



Introduktionsmodulet "Stormrider" er en god - og rimelig spilbar - historie. Især er det godt, at der er en så fyldestgørende introduktion til regelsystemet, så spillerne ikke behøver at kende alverden til regler og deslignende. Spillet kan spilles på en 5-6 timer. "The Broken Covenant of Calebais" er det nærmeste, man kan komme til en traditionel dungeon-historie i Ars Magica, men er på trods (eller måske på grund) af det et glimrende modul. Der er masser af chancer for rollespil, og så sandelig også chancer for en del kamp og heltegerninger.

Modulet indeholder følgende rammende beskrivelse af en fælde: "Her kunne der passende dø et par stykker"... "The Tempest" og "A Winter's Tale" er to dele i en kampagne-serie, som følger spillernes Covenant gennem de forskellige årstider. Modulerne kan ikke spilles uden en god del forbedrelse, og er alligevel skæmmet af, at spillernes handlefrihed er rimelig begrænset. Desuden er det beskæmmende, at den første del i serien ikke er kommet endnu...? Modulerne har alle navne efter skuespil af Shakespeare, desværre er tråden ikke fulgt op i selve historierne. Herudover er spillene "The Pact of Pasquinelle", "Black Death" og "Deadly Legacy" udkommet, og man kan købe en lang række små moduler. Alle disse udgivelser kender jeg desværre ikke noget til, men det kan være de er et forsøg værd.

Efter Ars Magica er kommet ind under White Wolf's beskyttende vinger (Lion Rampant og White Wolf Magazine blev slået sammen, red.) er nye supplementer på det nærmeste blevet spyttet ud... i en hastighed af

mindst en ny bog om måneden, og til de sædvanlige skyhøje rollespilspriser. Min tegnebog giver op på forhånd, men det er ærgeligt, for der ligger uden tvivl masser af nyt guld i fx. "Mythic Europe", "Mistridge" (det exempli gratia Covenant, der følges gennem alle bøgerne), "Pax Dei" (om engle og kirken i det mytiske Eur-

særdeles problematisk. It's take it or leave it.

Men hvis man er bidt af middelalderen, og føler noget for magi og troldmænd og alt det andet hurlumhej, så er Ars Magica det bedste regelsystem på markedet.

Til systemet hører også en, med de nye supplementer, gennemarbejdet og stemningsfyldt verden, som i mine øjne slår Dragonlance, Forgotten Realms og de andre pseudo-Tolkien kopier med flere længder. Og så kan man næsten ikke tillade sig at bede om mere.



opa) og "Maleficium" (en bog om djævelen og hans håndlangere - spændende!). Det største ankepunkt, der i det hele taget kan nævnes mod Ars Magica er netop at spillet og reglerne er fuldkommen bundet op på den baggrundsverden, som forfatterne til spillet har dannet. Selvom der (som i ethvert andet rollespil) står, at man uden problemer kan overføre reglerne til en hel anden, selvskabt, verden, vil det i mine øjne være endog



## Abonnement - B.O. Bøger Bog & Ide

navn: .....

adresse: .....

postnr./by: .....

tlf.nr.: .....

fødselsdato: .....

Dato:

sæt kryds ved det valgte

ønsker du bladet tilsendt?

White Dwarf (6 nr) pris dkr.: **150,-**

Nej tak, jeg afhenter selv mit blad og sparer derved porto.

White Dwarf (12 nr) pris dkr.: **300,-**

Dragon Magazine (6 nr) pris dkr.: **170,-**

Ja tak, jeg vil gerne have tilsendt mit blad. Jeg betaler selv porto.

Dragon Magazine (12 nr) pris dkr.: **300,-**

Portoen er dkr. 14,- pr. blad som bliver lagt til prisen på abonnementet.

Dungeon Magazine (6 nr) pris dkr.: **260,-**

### Tegn et abonnement igennem B.O. Bøger - Bog & Ide og spar penge!

Så nemt er det:

- 1) Klip siden ud af bladet (eller fotokopier)
- 2) Find ud af hvilken blad du vil have - Vi sender et kort eller bladet, hver gang det udkommer - det er op til dig!
- 3) Send listen til den afdeling som er nærmest dig sammen med en check på beløbet - eller du kan tage ind til den nærmest afdeling af B.O. Bøger - Bog og Ide og betale.

**B.O. Bøger** **Bog&idé**



Administration				
Postbox 1054	2800 Lyngby	Tlf. 45 93 31 19	Fax 45 93 41 45	
<input type="checkbox"/> Lyngby Storcenter 54	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45	Fax 45 87 31 12	
<input type="checkbox"/> Rødovre Centrum 116	2610 Rødovre	Tlf. 31 41 04 85	Fax 31 41 62 62	
<input type="checkbox"/> Rådhusørvet	7100 Vejle	Tlf. 75 82 05 44	Fax 75 72 26 57	
<input type="checkbox"/> Kongensgade 33	6700 Esbjerg	Tlf. 75 12 11 77	Fax 75 12 79 71	
<input type="checkbox"/> Vestergade 59-61	5100 Odense C	Tlf. 66 11 40 33	Fax 66 14 46 08	



## Vampire: The Masquerade

# Blodets Sang

Af Nicholas Demidoff ■ Illustrationer af Jan Kjær

*Da jorden var gusten og himlene grå,  
Og rådnede af regn alle træer,  
En dødnings red mod den storm så rå,  
For at se til sin hjertenskær.*

(Gammel folkevisse)

*Blodets Sang* er en utraditionel gysere med en gruppe notoriske jægere, nemlig vampyrer, i rollen som bytte. Det er en **VAMPIRE** historie, der lægger vægt på tempo og dramatik.

Scenariet blev spillet på Viking Con i år, og er trykt her med spilpersonernes baggrund, da historien er skrevet specielt til disse personer, men uden deres stats. Hvis du ønsker at spille scenariet som et One-Shot, skal du og dine spillere bare lave stats der passer til personerne (almindelig Character Generation, men giv dem 20 Free Bee Points og lad dem være 9. Generation gratis. Hvis du spiller i middelalderen og ønsker at bruge scenariet i din egen kampagne, kan det selvfølgelig ændres så det passer til din gruppe). Udover **VAMPIRE: The Masquerade** er det nødvendigt at ha-

ve *Players Guide* og *Hunters Hunted* for at kunne spille.

### TEMA

Blod (Vitae) er kernen i vampyrernes uliv, og i *Blodets Sang*. Derfor er det vigtigt at du jævnlige igennem spillet henleder spillernes opmærksomhed på blodets betydning for deres karakterer, og på dets (lokkende) farve, smag, duft osv.

Historien handler først og fremmest om den magt, som vampyrernes blod repræsenterer for andre, og om den ondskab der er hensynsløs stræben efter denne magt (personificeret i dværgen Animaxander, historiens egentlige skurk).

### STEMNING

Historien foregår sent i middelalderen (i 1367), en periode præget af krig, sygdom og depression. Det er ikke længe siden at Den Sorte Død dræbte ca. en fjerdedel af Europas befolkning (inklusive vampyrer), Hundredeårskrigen raser mellem England og Frankrig, og Inkvisitionen slår hårdt ned på afvigelser fra den rette tro. Mange mennesker har

opgivet håbet om et lykkeligt liv på jorden og sætter deres lid til Himmeriget. Den gennemgående stemning i historien, under spændingen og uhyggen, bør være en fornemmelse af forfald, desperation og truende undergang. For at understrege forfaldet foregår historien sent på efteråret, hvor vinden piber igennem husene og bladene ligger og rådner på jorden.

### PLOT

En alkymist og magiker i det skjulte ved navn Gregorius har fået fat i en bog om vampyrer, "*De Suctoribus Sanguinis Nocturnis, Vampyris Dicitis, Cum Demonstrationibus Formulisque Magicis Ad Eos Subigendos*" (Om De Natlige Blodsugere, Kaldet Vampyrer, Samt Anvisninger Og Magiske Formularer Til Deres Betvingelse).

Den beskriver deres liv og deres styrker og svagheder detaljeret og på mange punkter uhyggelig korrekt, men desværre indeholder den en stor fejl. Der står at man kan få visse af vampyrernes kræfter, først og fremmest evigt liv, ved at drikke af deres

SAGA





blod (i et kompliceret ritual), hvilket næsten er rigtigt, men der står ikke at man skal gøre dette jævnligt for at beholde disse kræfter. Derfor tror Gregorius at han har fundet Det Evi-ge Livs Kilde, og at han ikke længere vil ældes, når han har drukket vampyrblod een gang.

Det samme tror hans tjener, dværgen Animaxander, men han har ikke tænkt sig at dele det evige liv med sin herre. Det er efter lang tids søgen lykkedes Animaxander at opspore en gruppe vampyrer, nemlig spillersonerne, på markedet i den sydtyske by Augsburg, hvor vores historie begynder.

### SPILPERSONERNES SITUATION

Læs følgende op for spillerne:

"Vi skriver det Herrens år 1367. I er en gruppe unge vampyrer, der respekterer og opretholder maskeraden, og optræder som en rejsende adelskvinde med følge (hvilket I på en måde også er): Komtesse Kathalina, hendes anstands dame Nadia, hendes huslærer Ignatz, og hendes livvagt Rudolf. Jeres hestevogn trækkes af fire heste, der er gjort til Ghoul af Nadia. Det er sent på efteråret, og I befinder jer i den sydtyske by Augsburg, hvor årets sidste store marked nu er ved at være slut."

## 1. SCENE: OPFØRNING TIL DANS

### STED

Vi starter på markedspladsen udenfor Augsburg, hvor der oprud overalt. Købmændene pakker deres varer sammen, mens deres hjælpere piller boderne ned, gøglerne rydder op efter den sidste forestilling, bønderne trækker hjemad med deres nye husdyr, og de sidste fulderikker vakler væk. Markedspladsen er et stort pløre, og det flyder med alskens affald.

### DRAMA OG DIALOG

Kort efter de er vågnet, henvender dværgen sig til vampyrerne. Han præsenterer sig, og fortæller at hans herre, den berømte alkymist Gregorius i tårnet Blaustein, har sendt ham og gerne vil tale med dem.

Hvis de spørger, siger han at han ikke rigtig ved hvad det drejer sig om, men han mener at Gregorius vil tilbyde dem et eller andet til gengæld for en eller anden tjeneste. Hvis de spørger hvordan han har fundet dem, vil han svare at hans herre er en mægtig mand, der ser meget af det, der er skjult for andre (han giver indtryk af at vide hvad de er). De næste tre aftener vil Gregorius være til bryllupsfest hos baron LärcheLärchenburg, der gifter sin datter bort, på dennes gods udenfor Ulm, en by der ligger knap to "dags"-rejser mod vest. Her vil vore venner i kraft af Komtesse Kathalinas stand nok være meget velkomne, og Animaxander opfordrer dem til at opsøge Gregorius her. Dværgen har iøvrigt sørget for at henvende sig til vampyrerne mens der er folk i nærheden, og at overfalde ham her af den ene eller anden grund kan ikke undgå at vække opsigt. Efter samtalen forsvinder dværgen i menneskemængden.

### PERSONER

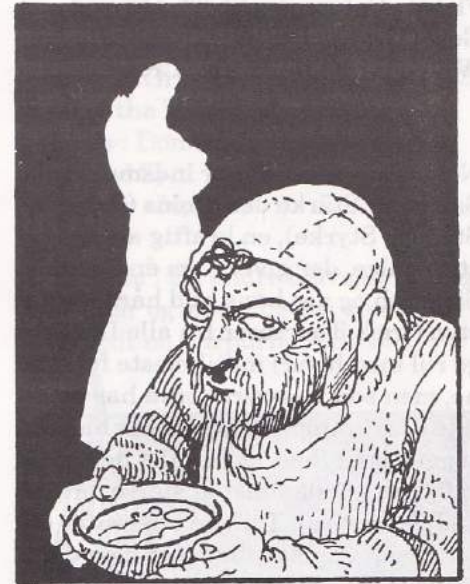
#### Dværgen Animaxander

*Hvem aner, hvem jeg i virkeligheden er? Det er godt for dem, at de ikke aner noget derom. Hvis de vidste det, ville de forfærdes.*

- Pär Lagerkvist: Dværgen.

Animaxander er Gregorius' tjener og ekspert i at opspore de sære ingredienser alkymisten skal bruge til sine eksperimenter. Hvad Gregorius ikke ved, er at dværgen ofte tyr til tyveri og drab for at skaffe disse ting. Han ved heller ikke, at Animaxander

i virkeligheden er en begavet psykopat med et eneste mål i livet, nemlig at skaffe sig selv magt, og at han ikke har tænkt sig at dele u dødeligheden, med sin herre, som han nærer et dybt had til. I de ni år han har været hos Gregorius, har han i hemmelighed læst i dennes alkymistiske og magiske bøger om natten og skjult sine bedste fund for ham, og han er i virkeligheden en langt dygtigere magiker end alkymisten. Animaxander opfatter sig selv som repræsentant for en ældgammel race, der lever i ubemærkethed og lader sig føde af menneskene, som han indest inde afskyr.



Nature : Plotter

Demeanor : Conformist

Born : 1328 outside

Krakow (39)

Physical : Strength 3 (4), Dexterity 2 (4), Stamina 4

Social : Charisma 1, Manipulation 3, Appearance 1

Mental : Perception 4, Intelligence 3, Wits 5

Virtues : Conscience 0, Self-Control 5, Courage 5

Humanity : 3

Willpower : 9

Talents : Acting 3, Alertness 2, Brawl 1, Dodge 3, Scrounging 3,

Streetwise 2





Skills : Archery 1, Etiquette 1, Melee 2, Repair 2, Stealth 3, Throw 2  
 Knowledge : Alchemy 2, Investigation 3, Linguistics (Latin) 3, Occult 3, R/W 4  
 Hedge Magic : Casting 4, Duration 3, Extend 2, Ritual 3  
 Spells : Scent of the Vampyre (Per 1) 2, Escape the Undead Eyes (Per 2) 2, Gift of Psyche (Int 2) 2, Soul of the Tree (Wits 3) 2, Flash (Wits 5) 4  
 Rituals : Devil's Touch (lvl 1), Donning the Mask of Shadows (lvl 2), Illusion of Peaceful Death (lvl 3)  
 Merits : Charmed Existence, Fast Learner, Iron Will  
 Flaws : Deformity, Short, Driving Goal (Power), Hatred (Humans)  
 Weapons : Knife, Stake, Crossbow

Note : Animaxander er indsmurt i Salbe der Stærke des Steins (Salve af Stenens Styrke), en kraftig alkymistisk salve, der giver ham én højere Strength og gør hans hud hård som sten (træk 3 succeser fra alle Damage rul mod ham!) indtil næste fuldmåne, men som desværre også har en lille bivirkning: i vand synker han som en sten (han har stjålet denne salve fra en alkymist af større format end Gregorius). Tallene i parentes efter Dværgens Attributes er dem der gælder i den sidste scene (bl.a. p.gr.a. Potions).

Udseende : Animaxander er som de fleste dværge en lille deform mandling med korte krogede lemmer og et for stort hoved. Han har mørkt hår, tyndt skæg og blå øjne, og er ikklædt simple lærredsklæder og en læderhue.

Rollespil : Animaxander optræder altid som en høflig, underdanig og lidt frygtsom person (indtil historiens sidste scene). Han taler sammenbidt (prøv at holde tænderne samlet når du spiller ham), og helst kun når han bliver spurgt.

Aura : Oftest Dark Blue (Suspicious). Bemærk at selvom Ignatz får 5 succeser i et eventuelt forsøg på at læse Animaxanders aura, vil han tolke hans Nature som Conformist.

## 2. SCENE: EN ULV I FOLDEN

### STED

Festlighederne foregår i baronens gildesal, en stor hal med friskt savsmuld på gulvet og prægtige gobeliner på væggene. Den ene langside af rummet domineres af et enormt egetræs bord, hvor de fine sidder til højborde med brudeparret og deres familier, mens de mindre fine sidder i den anden ende (ihvertfald mens der spises). Salen, der selvfølgelig er pyntet godt op til lejligheden med blomster og bånd, er oplyst af fakler, kærter og ilden i pejsen, og skyggerne danser lystigt i halvmørket. Der er ca. 100 glade og festklædte mennesker tilstede, og stemningen er høj med musik, gøgl og masser af mad.

### DRAMA & DIALOG

Vampyrerne ankommer til Lärchenburg tidligt på natten, og føres op til gildesalen på 1. sal, hvor komtesse Katalina præsenteres af en herold. Der spises stadig, og Kathalina kan sætte sig til højborde, mens de andre må tage til takke med mindre fine pladser. Beskriv den opløftede stemning, og lad evt. karaktererne sludre lidt med forskellige tilstedeværende (Etiquette er vigtig i denne scene).

Kort efter begynder dansen, og folk cirkulerer mere frit. Komtesse bliver naturligvis budt op til dans, men herom senere. Gregorius, der sad til højborde (baronen benytter flere af hans eliksirer, bl.a. en potensforstærker), sætter sig over på en bänk langs væggen, og dværgen beder de andre vampyrer om at komme over og hilse på. Alkymisten sludrer lidt om brylluppet og om vind og vejr, og

fortæller så, at de alligevel ikke kan tale her. "Væggene har ører," siger han og peger diskret.

Først nu bliver karaktererne opmærksomme på storinkvisitor Jean-Marie Lacroix, der sidder i ensom majestæt på en stor stol og studerer forsamlingen. På hver side af ham står en soldat med et rødt kors på våbenskjorte og skjold, der begge er hvide.

Gregorius fortæller, at han og Animaxander bor i tårnet Blaustein udenfor en lille landsby lidt øst for Ulm, og beder vampyrerne opsøge ham næste aften.

Lidt senere hvisker Lacroix noget til den ene soldat, der kommer over til Ignatz og siger, at storinkvisitor Jean-Marie Lacroix gerne vil tale med ham. Lacroix, der skal tiltales Deres Nåde, udspørger så Ignatz om både alkymisten og dem selv (han er meget nysgerrig). Da han hører Ignatz' navn fortæller han iøvrigt, at inkvisitorernes skytshelgen hedder Skt. Ignatius. Efter at have udspurgt Ignatz lidt, lader Lacroix ham gå, men holder jævnlige øje med karaktererne. En gang imellem hvisker han noget til den ene soldat, der så forlader lokalet et kort stykke tid.

Imens alt dette sker danser komtesse med de andre adelige. Under kædedansen kommer hun flere gange i berøring med en stor køn ung adelsmand, som de andre kvinder sender lange blikke efter. Det er friherre Gabriel Waldhof, varulven, og han kan straks mærke at Kathalina er vampyr. Smilende hvisker han fornærmelser som Kadaver og Blodigle til hende, når de passerer hinanden, og når de på et tidspunkt danser med hinanden, klemmer han hendes hånd så hårdt, at en almindelig kvinde ville brække den (Soak et Health Level). I det hele taget håner og provokerer han hende, mens raseriet over at disse vederstyggelighed i Ga-







ias (Moder Naturs) øjne tør vise sig i hans by, vokser i ham.

På et passende tidspunkt, fx hvis Katalina forsøger at forlade dansen eller de andre prøver at gribe ind, kan han ikke længere styre sin trang til at befri verden for disse unaturlige eksistenser; han forvandler sig til Crios form (halvt ulv, halvt menneske) og går til angreb på vampyrerne.

Pludselig er festlighederne forvandlet til et frådende inferno af pels, kløer, blod og paniske bryllupsgæster, der vælter skrigende rundt mellem hinanden for at komme væk (det lykkes Lacroix at komme i sikkerhed og tilkalde soldater, masser af soldater, og det lykkes også Gregorius og Animaxander at komme væk).

Det er kun vampyrers tænder og klør samt sølvvåben, der kan såre varulven alvorligt. Occult rul kan fortælle ubegavede vampyrer om sølvets fortræffeligheder, og Perception rul kan lade vampyrer, der leder, finde et par sølvknive i den fine ende af bordet.

Efter kampen, der bør efterlade vampyrerne sårede men ikke døde, sænker stilheden sig et kort øjeblik over den hærgede gildesal. Derefter høres lyden af mange (virkelig mange) trampende soldater på trappen, og karaktererne gør klogt i at skynde sig væk. Der er kun vinduer i den side af salen, der vender ud mod gården, og der er ca. 5 meter ned.

## PERSONER

### Gregorius

Gregorius er en middelmådig alkimist, der sysler med lidt magi i det skjulte. Hans store drøm har altid været at finde Det Evige Livs Kilde, og nu tror han at han har fundet den. Hans samvittighed har det ikke helt godt med at skulle øve vold mod andre væsner, men han har overbevist sig selv om at vampyrer er farlige djævløse, og han faktisk gør verden en tjeneste.

Nature : Visionary  
Demeanor : Caregiver  
Born : 1310 in Köln (57)

Physical : Strength 1, Dexterity 2, Stamina 2  
Social : Charisma 3, Manipulation 2, Appearance 2  
Mental : Perception 2, Intelligence 4, Wits 3  
Virtues : Conscience 3, Self-Control 4, Courage 3  
Humanity : 9  
Willpower : 6  
Talents : Dodge 1, Empathy 2, Intimidation 1  
Skills : Etiquette 3  
Knowledge : Alchemy 3, Investigation 1, Linguistics (Latin) 3, Occult 2, R/W 3, Theology 2  
Hedge Magic : Casting 2, Duration 2, Extend 1, Ritual 2  
Spells : Scent of the Vampire (Per 1) 2, Escape the Undead Eyes (Per 2) 2, Grasp of the Mind (Int 4) 2, Soul of the Tree (Wits 3) 2  
Rituals : Donning the Mask of Shadows (lvl 2)  
Weapons : None

Udseende : En ældre herre med langt hvidt hår og skæg, og grå øjne. Han er iklædt en purpurfarvet kåbe.



Rollespil : Gregorius forsøger at dække sin usikkerhed bag en meget venlig overflade. Han taler langsomt med en drøvende dyb stemme.





### Storinkvisitor Jean-Marie Lacroix

Lacroix er oprindeligt forældreløs og opdraget af kirken. Han tilhører Dominikanerne, den munkeorden der sammen med Franciskanerne dominerer Inkquisitionen, hvor han har gjort hastig karriere. På dette tidspunkt har Inkquisitionen fået bugt med meget af kætteriet og koncentrerer sig mere om at jage overnaturlige væsner, og JML ved faktisk en del om bl.a. vampyrer. Men det er et tilfælde at han er tilstede ved brylluppet, han er på gennemrejse i sin evige søgen efter djævle og dæmoner (bemærk iøvrigt at pavestolen fra 1305 til 1378 befinder sig i Avignon, ikke i Rom).



Nature : Bravo  
Demeanor : Autocrat  
Born : 1330 in Avignon (37)  
Physical : Strength 2, Dexterity 2, Stamina 3  
Social : Charisma 3, Manipulation 4, Appearance 2  
Mental : Perception 3, Intelligence 3, Wits 4  
Virtues : Conscience 1, Self-Control 5, Courage 3  
Humanity : 8  
Willpower : 8  
Faith : 4 Talents : Alertness 1, Dodge 2, Empathy 1, Intimidation 5, Leadership 3, Subterfuge 3  
Skills : Etiquette 3, Interrogation

(Torture) 4  
Knowledge : Bureaucracy 3, Investigation 3, Law 2, Linguistics (Latin, German, Italian) 4, Occult 2, R/W 3, Theology (Heresies) 4  
Weapons : None

Udseende : JML er en høj rank mand med skarpe træk, en spids næse og et lille sort overskæg. Der står en aura af ophøjethed omkring ham. Han bærer en simpel rød og hvid kjortel, en bredskygget, fladpullet rød hat, og et trækors om halsen (dette kan give Ignatz lidt problemer, men lad være med at overdrive det).

Rollespil : Lacroix er en nådesløs inkvisitor, altid på jagt efter afvigelser fra den rette tro eller væsner, hvis eksistens strider mod Herrens skaberplan. Hans dybtborende spørgsmål kan bringe de fleste ud af fatningen. Giv ham en svag fransk accent, hvis du kan undgå at den bliver komisk. Han hæver sjældent stemmen, det er ikke nødvendigt.

**Friherre Gabriel Waldhof**  
Friherren er en meget usædvanlig varulv, der dog som alle sunde varulve hader vampyrer af et godt hjerte.

Nature : Jester  
Demeanor : Gallant  
Born : 1338 in Ulm (29)  
Physical : Strength 4 (8), Dexterity 3 (6), Stamina 3 (6)  
Social : Charisma 4, Manipulation 2 (0), Appearance 3 (0)  
Mental : Perception 2, Intelligence 3, Wits 3  
Virtues : Conscience 2, Self-Control 3, Courage 5  
Humanity : 7  
Willpower : 8  
Talents : Alertness 3, Athletics 2, Brawl 3, Dodge 2, Empathy 2, Intimidation 1, Streetwise 2  
Skills : Animal Ken 3, Dance 3, Etiquette 3, Stealth 3, Survival 2  
Knowledge : Occult 2  
Disciplines (Equivalents) : Auspex 3,

Celerity 2, Presence 2  
Weapons : Claws (Dif 6, Dam Str + 2), Bite (Dif 7, Dam Str + 2)

Notes : I Crinos form (halvt menneske, halvt ulv) bliver Gabriel ca. 1 1/2 gang så stor, hans fysiske stats doubles, og hans klør og bid giver Aggravated Wounds (kan Soak'es, men ikke Heales normalt, Se V. s. 119). Han kan selv Soak'e, samt Heale et Health level i runden, dog ikke heale sår fra vampyrernes klør og bid eller sølvvåben. Bemærk at hans Celerity kun giver ekstra Actions, ikke højere Dexterity.

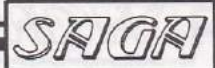
Udseende : Høj, flot og charmerende adelsmand med langt,brunt hår, klædt lidt landligt (han har iøvrigt ikke sammenvoksede øjenbryn).

Rollespil : Gabriel er en charmerende spasmager, der desværre hader vampyrer så meget, at han ikke kan lade være med at provokere vore venner.

**ANDRE GÆSTER**  
Baron Johann Henrik Lärche-Lärchenburg (46), brudens fader.  
Baronesse Eva Magdalene Lärche-Lärchenburg (43), brudens moder.  
Grevinde Isadora Stolz (født Lärche-Lärchenburg) (17), bruden.  
Grev Gustav Stolz (24), brudgommen.  
Enkegrevinde Sofia Helena Stolz (52), brudgommens moder.  
Heinrich Hübner (49), biskop i Ulm.  
Friherre Otto Emilius von Brollingen (41), forlover.  
Karl Leo Albenitz (19), page.

### 3. SCENE : OG HURTIGT VÆK

**STED**  
I gården er alt kaos, og folk løber forvirrede rundt mellem hinanden. Porten er åben af hensyn til gæsterne, og vampyrernes vogn står stadig med hestene spændt for (stalddrengene er bange for dem). Der er en del andre vogne, og inde i stalden står mange





heste, men ingen af disse er opsad-  
de.

En lille vej fører fra Lärchenburg ud til landevejen mellem Augsburg og Ulm (der er kun ca. en kilometer til Ulm, det kloge vil være at køre den anden vej, mod øst). Landevejen er en smattet og hullet grusvej med dybe vandpytter. Det er en stjerneklar efterårsnat kort efter fuldmåne, og det øde landskab er badet i et blegt, koldt lys. Rundt omkring står store, ensomme, knudrede træer, og deres halv-nøgne grene rager ud over vejen som store krogede kløer.

### DRAMA OG DIALOG

Det eneste fornuftige karakterene kan gøre er at springe på deres egen vogn og forsøge at flygte. Hvis de forsøger at spænde hestene fra for at ride væk, eller få fat i andre heste, vil det tage så lang tid at flugten bliver forhindret. Porten bliver lukket, og karaktererne overmandes af horder af soldater der gennemborder dem med spyd og smider dem i fangekælderen. Hvis det sker, så gå til 4. scene ellers fortsæt her.

Vognen tordner ud af landevejen, forfulgt af de første 10 soldater. Disse forsøger at komme op på siden af hestespanDET. Der første vil så udsætte sig for angreb fra vognen, men de andre lærer hurtigt lektien og rider ud i grøften, i en bue uden om. Når en af soldaterne endelig når op til de forreste heste, slår han simpelthen den nærmeste i hovedet med sin stridskølle. Kraniet knaser, blodet sprøjter og det stakkels dyr styrter. Kusken må nu rulle Str + Ride i et desperat forsøg på at holde vognen oprejst; Difficulty er 9 og der må højst ruller 6 terninger (Vognens maneuverability).

Botch : Vognen vælter rundt, kusken får den ned over sig og tager 7 Health levels i skade, vampyrerne indeni sidder fast, se også nedenfor.  
Failure : Vognen vælter rundt, og



passagererne inden i sidder fast.

1 til 2 Succeser : Vognen vælter om på siden, og karaktererne inden i sidder fast.

3 til 4 Succeser : Vognen vælter om på siden, men karaktererne kan komme fri.

5 Succeser : Vognen standser.

Hvis vognen vælter, lyder et voldsomt brag, efterfulgt af lyden af splintrende træ og heste der vrinsker højt i smerte og dødsangst. Karakterer inde i vognen tager 6 Health Levels minus antallet af kuskens Succeser i skade, dem på bukken, mister 5 Health Levels minus antallet af kuskens Succeser. Alt skade kan selvfølgelig Soakes.

Du kan enten lade vampyrerne skræmme soldaterne væk eller nedkæmpe dem. De bør under alle omstændigheder have lidt blod, enten fra hestene eller soldaterne, men ikke meget. I hvertfald er det nu tæt på daggy og vore venner må finde ly for dagen. Blaustein er oplagt, men hvis spillerne ikke selv tænker på det, kan du eventuelt lade dem ane tårnets silhuet i horisonten mod øst.

Hvis vampyrerne ikke går til Blaustein, men finder ly i nærheden, våg-

ner de op til en ubehagelig overraskelse : Jean-Marie Lacroix har iværksat en storstilet eftersøgning, og karaktererne bliver vækket midt på dagen af en stor mængde soldater med stager og meget andet godt... Gå til Scene 4, ellers videre til Scene 5.

### PERSONER

#### Soldater

De 10 soldater er iklædt ringbrynjer og åbne hjelme og bærer stridskøller og skjold.

Physical : Strength 3, Dexterity 3, Stamina 3

Social : Charisma 2, Manipulation 2, Appearance 2

Mental : Perception 2, Intelligence 2, Wits 2

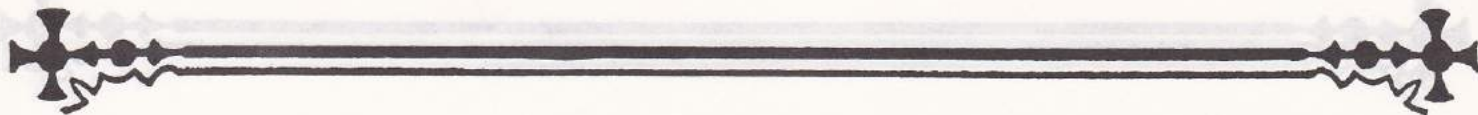
Talents : Alertness 1, Athletics 1, Brawl 2, Dogde 2, Intimidation 1

Skills : Archery 2, Melee 3, Ride 3

Weapons : Stridskøller (Dif. 5 Dam. Str +4), Skjold (Parry bonus 4, Dif. = modstanders Melee + 3)

Rustning : Value 3, Penalty 2 (fungerer ligesom Soak, Value er antallet af terninger der må ruller, Penalty lægges til Difficulty på de fleste rul der involverer Dexterity, dog ikke Attack og Parry).





#### 4. SCENE : EN VEN I NØDEN

**STED**  
 Domhuset er en stor, gammel, truende bygning med små tilgitrede vinduer. I kælderen er gangene smalle og oplyst af fakler. Cellen hvor karaktererne spærres inde har ingen vinduer og er ikke oplyst, men der kommer lidt lys ind af gluk-hullet i den solide jernbeslåede dør. Der er gammel rådden halm på stengulvet, væggene er kolde og mugne, og der lugter jordslået og af gammel urin.

**DRAMA OG DIALOG**  
 Hvis vampyrerne ikke slip væk fra godset, bliver de staget og smidt i fangekælderen under domhuset i Ulm, kort før daggry. Vampyrerne falder hurtigt i søvn. Kort efter deres ubehagelige opvågning næste nat, hører de et "AARRRGHH!!" fra et sted i fangekælderen. Derefter lyder raslen af en nøgle i låsen, og Animaxander åbner

døren. Han hvisker "Vær stille," og fjerner stagerne. I rummet foran cellen ligger vagten død. Hans hals er skåret over, og under ham, breder en sø af varmt, rødt blod sig. Dværgen fører vore venner gennem smalle gange til et vindue, hvor der mangler en tremme og man nemt kan klatre op gaden. Derefter beder han dem følge med til Blaustein.

#### 5. SCENE : BLAUSTEIN

**STED**  
 Blaustein er et gammelt befæstet tårn, med et svagt blåligt skær, cirka tyve meter højt og femten meter bredt. Det er omgivet af en lille voldgrav med lavt grumset vand, men fortidens vindebro er afløst af en permanent bro. Man går op af en 2 meter høj stentrappe på siden af tårnet og kommer så til en meget solid dør. Alle vinduer på nær et er uden glas, men lukket med skodder (indefra). Grundetagen er Gregorius' alky-mistiske laboratorium, og der lugter

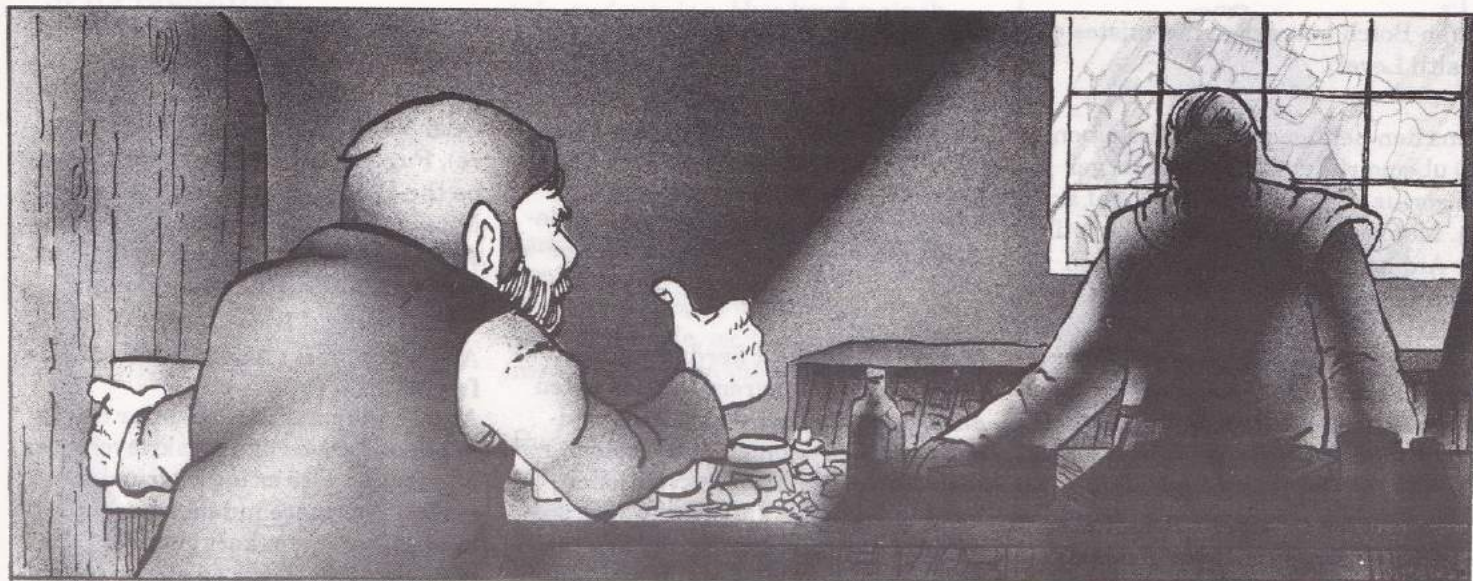
svagt af urter, svovl og sod. Til venstre går en trappe op, til højre brænder ilden lystig i ildstedet, og det højløftede rum er desuden oplyst af kærter. Modsat døren er der i ca. 1 1/2 meters højde, en stor prægtig rude med blyindfattet glas i mange farver (Motivet er Sct. Georg og Dragen). Under dette vindue, foran et bord og en hylde, står Gregorius' store bord, der ligesom bordet og hylden bagved, er fyldt med kolber, krukker og glas, hvor alskens sære væsker bobler og syder. Til venstre for det store bord, bag ildstedet, står Animaxanders arbejdsbord og en bænk, til højre står et lille bord, med et spil skak og to stole. Der er sand på gulvet, hvilket fuldstændigt skjuler den store stenlem, der fører ned til kælderen (og faldlemmen lige inden for døren).

**DRAMA OG DIALOG**  
 Når karaktererne træder ind af døren, sidder Gregorius ved det store bord. Han hilser dem, og fortæller dem, efter lidt snak, endelig hvorfor han vil tale med dem, idet han siger noget i retning af følgende: "Jeg kan lindre Blodets Sang i Jeres årer, og give Jer noget af de dødeliges fred tilbage. Jeg har nemlig gennem mine studier fået kendskab til et ritual, der kan mindske den store tørst, der er Jeres forbandelse, og gøre Jer langt mindre afhængige af de levendes blod. Til gengæld kræver jeg kun få dråber af Jeres blod, til brug i et andet ritual, der vil give mig indsigt i Udødelighedens Gåde. Således vil I få noget af min dødelighed, og jeg noget af jeres udødelighed."

Der er imidlertid ikke tid til at udføre nogen af ritualerne nu, og Gregorius tilbyder vampyrerne at tilbringe dagen, der nærmer sig med stormskridt, i hans kælder. Hvis de er meget paranoide viser han dem, at den tunge stenlem kan åbnes fra begge sider. Han viser dem så ned i kælderen, hvor de kan lægge sig til at sove (det er umuligt at holde sig vågen).







## 6. SCENE : EN PÆL I HJERTET

### STED

Den hemmelige kælder er Gregorius' magiske laboratorium, og fuld af ting som kranier og krukker med snogeskæl, alrunerod og Belladonna. Det rum, vampyrerne sover i, er dog ret tomt bortset fra et stort bord midt i, men når de vågner, er der tændt røgelse og tegnet en stor kredtcirkel med magiske symboler rundt om bordet. Desuden står der en stor sort bog (*De Suctoribus...*) opslået på en pult, og der ligger et par små flasker (Potions) og en ladt armbrøst i et hjørne.

### DRAMA & DIALOG

Midt på dagen gennemborer Gregorius og Animaxander (der er "skjult" af magi) vampyrernes hjerter med magiske stager. Tag spillerne uden for døren en for en (lad dem blive ude til de alle har været turen igennem), og fortæl dem hvordan de vågner til synet af Animaxander, der står bøjet over dem med en stave i den ene hånd og en hammer i den anden. Han hamrer stagen igennem hjertet på dem, inden de kan nå at gøre noget (de kan måske nå og se at der er ridset særlige symboler i træet).

Derefter lægger han og Gregorius en af dem op på bordet i kredtcirkelen, og alkymisten begynder at udføre ritualet. Han tegner flere symboler på gulvet og laver underlige fagter over vampyren, mens han messer uforståelige ord. Derefter skærer han en pulsåre op på ham/hende, og blodet begynder langsomt at pible frem (vampyren kan ikke styre blodet, når den er staget). Dværge holder en lille skål ind under såret, og når den er

fuld (et Blood Point) stiller han den andægtigt på gulvet.

På dette tidspunkt opdager en af de andre (vælg evt. den spiller der har været mindst aktiv), at han eller hun med stort besvær kan røre på sig. Spell'en er udløbet, og stagen sidder ikke længere lige gennem hjertet. Vedkommende skal rulle Strength + Courage (Difficulty 8) og opnå 4 Succeser i et Extended Roll får at få den







ud (en Botch betyder at der mistes et Health Level).

Mens den heldige vampyr (forhåbentlig) ubemærket befrier sig selv, gør Gregorius sig klar til at drikke af skålen. Men inden han når så langt, stikker Animaxander sin kniv i ryggen på ham, og tømmer selv hastigt skålen med slet skjult tilfredshed, hvorefter han hånligt spytter på ham og siger: "Troede du virkelig, at jeg ville dele udødeligheden med dig, din ynkelige, gamle nar?!"

Giv vampyren tid til at befri mindst en af sine venner, før dværgen opdager det og kaster sin Flash spell, der gerne skulle blinde dem i et par runder, og evt. sende en af dem i Frenzy for en kort bemærkning.

Herefter vil Animaxander forsøge at komme op ovenpå (efter at have affyret armbrøsten mod den nærmeste vampyr), og da han nu ikke bare er en Ghoul, men også fyldt med alkymistiske eliksirer (han har flere gemt i tøjet), bør den uundgåelige kamp være vanskelig for de svækkede vampyrer. Hvis det lykkes ham at komme ovenpå (hvor vinduerne er blændede, så lemman kan stå åben), vil han bombardere karaktererne med flasker, hvoraf flere indeholder syre (1-2 Health Levels Aggravated Damage per succes i Perception + Throw rul).

Lad fantasien råde og giv spillerne en dramatisk kamp, der fx kan ende med at dværgen ryger ud af et vindue og synker som en sten i voldgraven, mens dagslyset strømmer ind.

## EPILOG

*De døde skylder man kun sandheden.*

- Voltaire.

Når det er blevet mørkt, kan vampyrerne gennemsøge tårnet (hvis de overlevede). Bogen kan kaste lidt lys over plottet, og oppe på Animaxan-

ders værelse, øverst oppe, er der en løs flise i gulvet. Under den ligger bl.a. krukken med resten af Salbe der Stærke des Steins (der er blod på), en del penge og en bog med et par magiske formularer. Hvis de hårdt plagede karakterer ikke overlevede, så forklar dem historien alligevel.

Men vi er ikke helt færdige endnu: Når og hvis vampyrerne åbner døren eller et vindue, ser de til deres rædsel, at tårnet er omringet af soldater med fakler og våben, Inkquisitionen har fundet dem... (hvis du bruger scenariet i din egen kampagne, kan du enten undlade denne sadistiske slutning eller lade karaktererne blive taget til fange, og så fortsætte historien herfra).

## APPENDIX A : BOGEN

De Suctoribus Sanguinis Nocturnis, Vampyris Dictis, Cum Demonstratio-nibus Formulisque Magicis Ad Eos Subigendos (Om de natlige blodsugere, kaldet vampyrer, samt anvisninger og magiske formularer til deres betvingelse).

Stor, tung håndskrevet bog med sort læderomslag. Indeholder, udover detaljerede beskrivelser af vampyrernes liv, styrker og svagheder (og et

fatalt forfejlet ritual) følgende Spells (fra Hunters Hunted):

Odor Vampyri (Scent of the Vampyre), Fugere Oculos Immortuum (Escape the Undead Eyes), Comprehensio Mentis (Grasp of the Mind), Animus Arboris (Soul of the Tree) og Scutum Cogitatoris (Shield of the Thinker)

## APPENDIX B : ALCHEMY (delvis fra MUMMY)

At lave alkymistiske eliksirer og lignende er besværligt, tidskrævende og ofte farligt. Der er ingen grund til at komme nærmere ind på fremgangsmåderne, men en kort gennemgang af nogle af de salver og eliksirer, Gregorius (og Animaxander) kan lave og har til rådighed, er nødvendig (alle har begrænset virkningstid):

Potio Insensibilium (Potion of Numbness): Gør at man ikke så nemt føler smerte, træk 2 fra Penalty for Wounds. Unguentum Desiderii (Perfume of Longing): Gør en mere tiltrækkende. Potus Valetudinis (Drink of Health): Helbreder et Health Level en gang per dag. Potio Tauri (Draught of the Bull): Potensforstærkende. Pulchritudo Rosae (Beauty of the Rose): Giver + 2 Appearance. Populum Velocitatis Felinae (Drink of the Cat's Speed): Giver + 2 Dexterity.





## SPILPERSONER



### Komtesse Kathalina von Graz

Nature: Galant  
Demeanor: Avantgarde  
Clan: Toreador  
Concept: Noble Women

Født: 1324  
Embrace: 1351 (27)  
Sire: Baron Gastein

Udseende: Liljeslank og ganske køn med langt lyst hår og store grønne øjne.

Baggrund: Du tilhører en gammel og velkendt greveslægt, og er opdraget til et liv i luksus og lediggang.

Personlighed/Rollespil: Du elsker opmærksomhed, og du elsker det søde liv du lever. Du elsker dansen og flirten, og den opmærksomhed de unge adelsmænd giver dig, og du nyder at tage dem ved næsen og drikke deres fine blod. Du optræder dog altid så værdigt som muligt, og taler som det sømmer sig for en dame af din stand.

De andre: Du er glad for jeres lille Coterie, og det er i høj grad dig der holder gruppen sammen.

Nadia: Du kan godt lide denne kvinde, som på mange punkter er din to-

tale modsætning. Hun bryder sig ikke så meget om at skulle agere din anstandsdame, men du skal jo have en, og når I er alene, jer fire, behandler du hende (næsten) som en ligeværdig.

Ignatz: Åh, hvor den ulykkelige student kan røre dit hjerte! Hans rablende tirader er også umådeligt underholdende, og du beskytter ham mod de andres manglende forståelse.

Rudolf: Denne simple og oprørske mand er god nok på bunden, men hans temperament er en kende for voldsomt. Han forguder dig, og du behandler ham pænt, især fordi hans evner som soldat er uundværlige.

**Nadia Rao**  
Nature: Loner  
Demeanor: Survivor  
Clan: Grangrel  
Concept: Acrobat

Født: 1339?  
Embrace: 1358 (19?)  
Sire: ?

Udseende: Mørk, sensuel skønhed med stort sort hår, brune øjne og meget røde læber. Dine ører er blevet spidse, men det kan ikke ses under håret.

Baggrund: Du ved du tilhører det omrejsende Romani folk (sigøjnerne), der findes mod øst, men som spæd blev du efterladt i en kurv, og fundet af en gøglertrup, der tog dig til sig og opdrog dig.

Personlighed/Rollespil: Du lader dig ikke byde hvad som helst, og du siger for det meste tingene lige ud. Nogle gange føler du dig ensom og fremmed blandt mennesker, og længes tilbage til skoven, men det er mere sikkert at være sammen med dine venner. Du er godt klar over at mange mænd savler over dig, og det bruger du når du jager.



De andre: Du er glad for jeres gruppe, både fordi sammenhold gør stærk og fordi du godt kan lide de andres selskab.

Komtesse Kathalina: Komtesse nyder det udøde liv helt og fuldt, og hendes glæde er smittende. Men du er ikke helt vild med at skulle spille anstandsdame, selvom hun er meget venlig.

Ignatz: Denne forvirrede student er god nok på bunden, men du har ikke meget tålmodighed overfor hans evige flæberi. Bare han dog ville tage sig sammen.

Rudolf: Du kan genkende noget af dig selv og din frihedstrang i denne oprørske bondsoldat, og du er glad for at han er så god til at bruge et sværd. Men han ser tit tingene alt for sorthvidt, og du ville ønske han kunne styre sin hidsighed noget bedre.

**RUDOLF WAIBEL**  
Nature: Competitor  
Demeanor: Rebel  
Clan: Brujah  
Concept: Peasant Soldier

Født: 1332  
Embrace: 1357 (25) Sire: Johann Schwarzkopf

Udseende: Middelhøj, men bred og stærk, med kort krøllet brunt hår og grå øjne.





**Baggrund:** Som søn af en fribonde i strid med den lokale herremand kom du tidligt på kant med magthaverne. Allerede som stor dreng talte du (uopfordret) landsbyens sag mod herremandens foged. Men da du en dag tævede den lokale præst, blev det for meget for familien, og du blev bedt om at søge nye græsange. Så drev du fra sted til sted, og fra job til job, men dit besværlige forhold til dem der bestemmer, gjorde at du sjældent blev længe. Endelig blev du lejesoldat og fik lov til at bære et sværd.

**Personlighed/Rollespil:** Du kan godt være lidt for højroset og opfarende, og får tit betegnelsen hedspore. Du prøver at tøjle dit voldsomme hidsig-hed, men især når du føler at du selv eller andre bliver uretfærdigt behandlet, eller hvis nogen taler ned til dig eller hen over hovedet på dig, kan du blive vred. (obs: Rudolf er inderst inde drevet af en trang til at bevise sig selv og sit værd overfor omverden, men det er han ikke rigtig klar over).

**De andre:** Du ved at du kan stole på dine venner, det er fine folk, og de stoler på dig.

**Komtesse Kathalina:** Du beundrer komtesse for hendes selvsikkerhed og hendes ophøjede væsen, og du behandler hende med stor respekt. Hun er ikke som de fleste andre adelige,

men driver gæk med dem der engang var hendes ligemænd.

**Nadia:** Sikken en pige! Smuk og stærk og helt sin egen.

**Ignatz:** Den forvirrede universitetsstudent har det svært. Bare han dog ville indse, at han ikke selv er skyld i sin ulykke, og bare han dog en gang imellem ville udvise lidt mere mandsmod. Du opmuntrer ham når du kan, men nogen gange kommer det ikke til at lyde så pænt som du mente det.

### IGNATZ HOLBEIN

**Nature:** Deviant  
**Demeanor:** (Ustable)  
**Clan:** Malkavian  
**Concept:** Student

**Født:** 1327  
**Embrace:** 1356 (29)  
**Sire:** Janus

**Udseende:** Høj og mager med strittende lyst hår, store blå øjne og flakken-de blik.

**Baggrund:** Som næstældste søn af en overordentlig religiøs købmand blev du som dreng sendt i katedralskole. Her udviste du så store evner, at din fader besluttede at betale din videre uddannelse ved universitetet i Prag. Men under indflydelse af alt det nye, du lærte her, begyndte du at tvivle på din opdragelse. Du levede snart det det glade studentertiliv, men frygtede mere og mere din strenge faders reaktion, og for at undslippe tanken om straf skejede du endnu mere ud.

**Personlighed/Rollespil:** Du er en lærd og snakkesagelig, men temmelig frygtsom person. Du har svært ved at acceptere din nuværende situation, og frygter at det er Herrens straf for dit udsvævende levned, og at du vil blive pint i Helvede til evig tid, hvis du skulle gå hen og dø for alvor. Du forsøger at skjule din angst og din skyldfølelse bag din lærdom, men din

springende fantasi gør, at andre har svært ved at følge med i din talestrøm og ofte opfatter dig som forvirret.

**Derangement:** Frygt for Kors. Du ved, at Jesu nåde aldrig vil komme dig til del, og hans symbol fylder dig med skyldfølelse og angst. Betragt ethvert kors som om det havde en Faith Rating på mellem 1 og 3, afhængigt af størrelse, og læg dette tal til den reelle Faith hos folk, der holder korset frem mod dig for at mæne dig bort.



**De andre:** Du er umådeligt glad for dine venner. Selvom de i modsætning til dig selv er uskyldige ofre for forbandelsen, håndterer de den langt mere sikkert, og uden dem vidste du slet ikke, hvad du skulle gøre.

**Komtesse Kathalina:** Du beundrer denne fornemme kvinde for hendes karakterstyrke og elegante væsen, og ville gøre alt for hende.

**Nadia:** Denne fremmedartede pige er en fryd for øjet, men en gåde for forstanden. Hun minder dig lejlighedsvis om et vildt dyr, hvilket kan være foruroligende, men hendes selvsikkerhed og ligefremhed er betryggende.

**Rudolf:** En god og stærk, men noget simpel mand. Du beundrer hans mod, men ville dog ønske at han bedre kunne styre sit voldsomme temperament. En dag går det galt, og du forsøger ofte at tale ham til fornuft.





# BLOOD BOWL

## LIGA



SAGA's Blood Bowl Liga kører nu for fulde gardiner. Tilmeldingerne vælter ind og holdene er mildest talt fantastiske. Næsten alle racer er repræsenteret, lige fra Chaos Dwarfs

til Trolls. Og fantasien fejler åbenbart heller ikke noget. Holdene har fået så fantastiske navne som The Masters of Chaos, Golden Punishers eller Mighty Unicorns (måske sponsoreret af en kendt bank?). Nu mangler blot den endelige godkendelse af holdene (dommerne checker om udstyret er som reglerne foreskriver), og så er det igang med præsentationerne. Se nærmere i næste nummer af SAGA.

Men tøv ikke, der er stadig plads til dit superhold. Fat dit eksemplar af SAGA nummer 16, sæt dig roligt ned, og gå amok over indkøbslisten. Mulighederne er næsten utænkelige.

Og ikke nok med det. I forbindelse med opstarten af SBBL har vi modtaget en mængde nyt materiale til Blood Bowl. Vi nævner i flæng The Dwarven Doomsqueezer og The Hal-

fling Foodprocesser, to dommedagsmaskiner der nok skal få det til at risle ned af ryggen på enhver Blood Bowl fan. Derudover er der også flere forslag til nye racer og en masse andet godt. Så når du nu er igang med at kreere dit superhold ... HVAD! Sider du stadig og læser SAGA (god idé! red.), hvorfor laver du ikke dit hold til SBBL? SE SÅ AT KOMME IGANG! #\*»%&=! ... så kan du jo lige så godt medsende dine forslag til nye racer, maskiner, hemmelige våben eller regler.

Send det til:

SAGA. Ermelundsvej 92 D. 2820 Gentofte. Mærk kurverten "SBBL".

HVOR TROR DU  
DIVUS MADSEN, GUD,  
KØBER SIT SAGA?



**STRIBELADEN**

SPECIALBUTIK FOR TEGNESERIER  
JÆGERGÅRDSGADE 15, 8000 ÅRHUS C. TLF. 86 12 30 80

SPILTIDSSKRIFTET  
**SAGA**



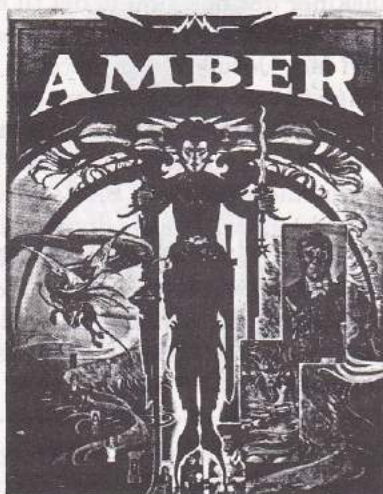
VORHERRE BEVARES!

TIDSSKRIFTET FOR ROLLE- OG BRÆTSPIL

SAGA



# Anmeldelser



**Amber Diceless Roleplay**  
af Eric Wujcik  
Phage Press  
Pris 268,00 kr.

Der er tre slags rollespillere i verden: regelspillere, rulle- spillere og rollespillere. AMBER er et system/koncept der udelukkende henvender sig til den sidste kategori. Så hvis du hører til dem der nyder at rulle terninger hele tiden, eller har brug for at støtte dig til komplicerede regler der dækker alle mulige og umulige situationer, så er AMBER nok ikke noget for dig. Hvis du derimod har lyst til at spille ROLLESPIL uden at blive sinket af tidskrævende og komplicerede systemer, ja så er AMBER måske noget for dig.

AMBER foregår i samme univers som Roger Zelazny's romanserie The Chronicles of Amber, og karaktererne er en slags halvguder. Det er meget mere udfordrende end det lyder, for når næsten alle problemer man møder er så forholdsvis nemme at tackle, bliver hovedvægten i spillet lagt på rollespil og ens karakters personlighed, i stedet for hvor SEJG eller HÅRD han/hun er. Den anden del af konceptet er Diceless Roleplay, som er mere end blot regler uden terninger. Ideen går ud på at der ingen elementer af tilfældighed er i spillet. Alle de steder hvor flere udfald er mulige, vælger GM simpelthen den mu-

lighed der bedst får historien til at flyde videre. Random Encounters er et fy-ord i AMBER.

Regelbogen lægger hovedsagelig vægt på skabelsen af den enkelte karakter. Systemet her bygger på at spillerne får udleveret 100 point som skal bruges til Stats, Powers, allierede og personens Shadow. Mere om det senere, men først Stats. Der er fire grundlæggende egenskaber: Psyche, Strength, Endurance og Warfare. Psyche dækker magiske evner, psykisk modstandskraft og intelligens; Strength er rå styrke og hurtighed; Endurance dækker helbred, udholdenhed, hvor mange tæsk man kan klare og hvor hurtigt man kommer sig over fysisk skade (tæsk); og Warfare er ens evner i alle situationer der kræver krigskundskab, dvs. både våbenbrug, taktik og strategi.

Når man starter en kampagne i AMBER, er det meningen at man samler sine spillere en aften, så de kan holde auktion over Stats. Det foregår efter det princip, at der ikke er nogen der er lige gode til noget, og spillerne byder et antal point om deres indbyrdes position, altså hvor gode de er i forhold til hinanden. Powers er de magiske evner karaktererne har, men en gennemgang af disse ville fylde alt for meget her, de er simpelthen Special Abilities. Shadows, som jeg nævnte før, er en af de mere interessante detaljer ved AMBER. Langt de fleste Amberites har skabt et eller flere universer som afbildning af den eneste sande verden, Amber, og disse "skyggeuniverser" kaldes Shadows. Den Amberite der har skabt en Shadow har nærmest total kontrol med alle hændelser og personer i den, men han/hun ved ikke nødvendigvis alt hvad der foregår i hans/hendes Shadow. Shadows er et utrolig godt redskab for spilleren og GM'en til at definere karakterens personlighed og

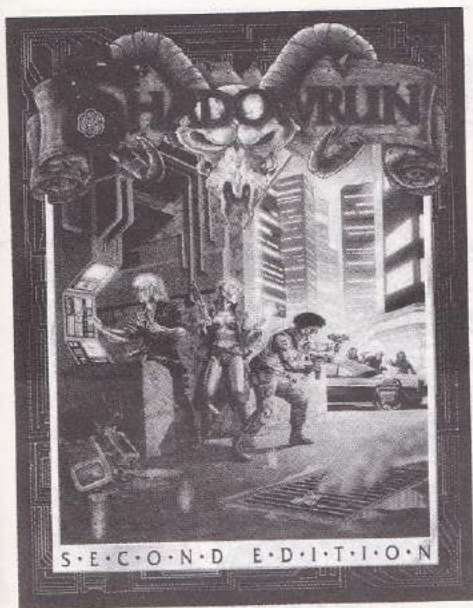
sindelag, samt selvfølgelig et indlysende sted at lave eventyrne. En af de andre gode ting ved AMBER er den måde bogen forklarer regler og lignende, nemlig ved hjælp af MAN-GE eksempler. Eksemplerne er valgt meget omhyggeligt for at afprøve så mange underlige situationer som muligt. De er illustrative, inspirerende og instruktive. Meget af ideen i AMBER er jo at GM skal beslutte udfaldet af enhver situation med et tilfældigt element; eksemplerne tjener til at hjælpe ham/hende med at være konsistent og retfærdig. Men hvad er min konklusion om AMBER? Tja, det spørger jeg også mig selv om. Konklusionen må være noget i retning af, at AMBER er en fantastisk god IDE, som desværre er meget svær at spille/GM'e. Hvad skal disse halvguder lave? Skal de konkurrere ligesom i bøgerne? Eller skal de arbejde sammen? Hvis de skal arbejde sammen, hvorfor så al den konkurrence om hvem der er bedst? Og hvem skal så være nogle kvalificerede modstandere? På den anden side, hvis de skal kæmpe mod hinanden, hvordan skal man så køre det som GM; skal man spille med halvdelen af sine spillere uden for døren hele tiden eller hvad?

Jeg ved det ikke, men hvis man kan lide bøgerne og/eller konceptet, og igrønt er erfaren rollespiller nok til at kunne klare sig næsten uden regler, og fuldstændig uden terninger, så vil jeg absolut anbefale at prøve AMBER. Jeg har på fornemmelsen, at hvis man virkelig værner sig til at spille på den måde som AMBER lægger op til, så er det en utrolig god måde at spille rollespil på.

Idé og koncept	9
Illustrationer og layout	5
Anvendelighed	3
Samlet	6

Lars Kroll





**Shadowrun 2.ed. (Hardcover)  
FASA**

**Pris 348 kr.**

Jeg bevægede mig op ad 65th. Street denne vintersnat 2053, velvidende at det var bedre for mit helbred at tage en taxa eller undergrundsbanen, hvor der i det mindste kun var et mord hver anden dag. Skønt jeg hellere ville sidde hjemme og se endnu et afsnit af Neil the Orc Barbarian, gik jeg jo ikke her kun for fornøjelsens skyld, næ det var biz. I mit forsøg på at tjene en klat penge havde jeg påtaget mig jobbet at finde en rigmandsdatter, som var stukket af hjemmefra. Jeg havde lokaliseret hvem hun var stukket af med og havde støvet hans adresse op fra mine kontakter. Hannes Reichmann, bedre kendt som "Hunden" på grund af hans hundelignende orkansigt, havde tilsyneladende slæbt det stakkels pigebarn med sig af uransagelige grunde.

Med roligt og fattet greb om min stolte medarbejder - min Ares Predator II pistol - gik jeg stille og roligt op af opgangen til Hannes' lejlighed og undgik den halvdøde person, som lå på trapperne. Døren indtil lejligheden stod på klem. Jeg skubbede let til den og den gik op. Jeg så en meget ung pige ligge med ryggen bøjet i en

omvendt U-form over en stol, men jeg bemærkede at hendes brystkasse stadig bevægede sig, så hun var i det mindste i live. Hendes mund og øjne var vidt åbne. Hun var tydeligvis under påvirkning af et eller andet narkotikaum eller BTL, Bedre End Livet chips.

Jeg trådte ind i lejligheden og hørte et skud blive affyret fra min højre side. Min underbevidsthed reagerede før jeg overhoved nåede at tænke over situationen og jeg kastede mig henover gulvet hen mod pigen. Jeg vidste, at hvis jeg holdt op med at bevæge mig i bare en brøkdelt af et sekund ville jeg være død og rullede derfor endnu en gang mere mod en dørkam i den anden ende af rummet samtidig med at jeg hørte endnu et skud blive affyret, som denne gang kun passerede centimeter forbi mit højre øre. I et desperat forsøg på at eliminere min fjende fyrede jeg et ukontrolleret skud bagud. Et kraftigt støn var beviset for at skuddet havde ramt. Stadig en smule forstumlet vendte jeg mig om og så til min forbløffelse at skuddet havde ramt plet midt i højre øje eller det der en gang var et øje. Uden at tøve samlede jeg pigen op og gik forstumlet ned af trappen. Jeg havde overlevet endnu en dag i skyggernes verden og så frem til min belønning. Ah, hvad skulle man gøre uden disse interessante beghenheder i sit liv...

Shadowrun anno 2053. Det geniale ved tidsregningen i Shadowrun er at de følger vores eget kalenderår. Førstedgaven blev udgivet i 1989 og da var tidspunktet 2050, nu 3 år senere er det blevet 2053. Shadowrun verden var den første i sin specielle genre, nemlig Fantasy-Cyberpunk, hvorefter adskillige flere fulgte såsom Dark Conspiracy og TORG. Selve regelsystemet var og er unikt i sin virkemåde og kan bedst beskrives med ord som fleksibelt, realistisk, fascinerende og hurtigt. Desværre har alle bøgerne hidtil udsendt været mangelfulde og/eller forvirrende med

hensyn til regler, derfor denne anden udgave. S2. Det er hvad FASA har reklameret Shadowrun II med månderne op til udgivelsen af den længe ventede revidering af Shadowrun reglerne. Men en mere passende titel ville måske være S1 1/2. Denne regelbog er simpelthen spækket med småfejl fra forside til bagside. Men lad os starte med ændringerne.

Udover navnet er hele bogen blevet revideret og elementer fra praktisk talt alle sourcebook er blevet inkluderet. Layoutmæssigt og illustrationsmæssigt opretholder FASA den standard de har sat for sig selv, og selve teksten er letlæselig og for det meste meget nem at forstå og derfor speciel god for nybegyndere. De største ændringer er i kamp, hvor alt f.eks. har en fast Staging på 2 og hvor Dodge Pool og Defense Pool er blevet slået sammen til en Combat Pool. Initiativ og selve Action fasen er blevet radikalt fornyet og er egentlig blevet mere komplekst, men alligevel lettere i længden idet der nu er specifikke regler for praktisk talt alt der har med kamp at gøre.

Reglerne for magi og kybernetisk kamp er også blevet ændret så det nu ikke kan misforstås, som det kunne førhen. De har rettet de fleste af de fejl der var i Virtual Realities bogen og lavet nogle få nye regler. Desværre har de også ændret magisystemet til ukendelighed. Alle spells er blevet lavet om og mange er (igen) blevet navngivet anderledes. De personer jeg har snakket med mener at magisystemet var noget af det i Shadowrun der virkede bedst, men at alt hvad der foregik i the Matrix ikke virkede perfekt. FASA har derimod ment at magisystemet burde revideres men (næsten) ikke reglerne for the Matrix. De udsender da også den eneste revidering af en Sourcebook senere på året, nemlig The Grimoire, 2nd. Ed.

Våben er blevet en del farligere og det er generelt meget nemmere at dø



på gaden end det var førhen. Det er tilsvarende blevet meget sværere at hele sig selv, både med magi og på normal måde. Til de forskellige 1st. ed. sourcebooks har de en liste med opdateringer til disse, f.eks. en ny liste til Street Samurai.

En af de virkelig interessante ting i S2 er NPC'ernes Threat Rating (truselsniveau). I stedet for almindelige Pools har NPC'erne en Threat-Pool og en Professional Rating (PR). PR er en måde at måle NPC'ernes professionalisme på ved at give eksempler på hvilken morale og indre styrke en person har. For eksempel vil en NPC med PR på 2 sandsynligvis prøve at flygte efter han har fået et Moderate Wound, mens en NPC med en PR på 4 vil kæmpe til døden. Threat Pools kan være særdeles effektive i publicerede scenarier hvor man i stedet for at variere antallet af modstandere eller deres skills bare ændrer på deres Threat Rating for at tilpasse scenariet til den individuelle gruppe.

Alt i alt kan man bedømme denne bog på mindst to måder, nemlig som en ny Shadowrun spiller og som en tidligere 1st. ed. spiller. En ny spiller vil efter at have læst bogen igennem et par gange være parat til at starte et scenarie (de har fjernet det latterlige og totalt ubrugelige scenarie der var bagerst i den gamle Shadowrun bog) og det hele vil virke rimeligt logisk og tilfredsstillende. Den skarpsynede nye spiller vil dog også ligge mærke til den bunke af modsigelser de har, i hvert fald i hardcover versionen. Den eneste bog den nye spiller vil være nødt til at købe er The Grimoire, 2nd.ed. og måske også den nye GameMaster Screen, hvor alle kontakterne fra Sprawl Sites og Street Samurai står i. Resten er i grundbogen, f.eks. et farvekort af Nordamerika og godt baggrundsmateriale om Seattle og Nordamerika.

For den garvede Shadowrun spiller er situationen en helt anden. For det første er der ikke nogle regler for at

konvertere en 1st ed. karakter til en 2nd ed. Derudover har de ændret mange udtryk, så de hedder noget andet, ligesom de gjorde med DMZ. Man bliver også forvirret når de på en side nævner en 1st. ed. regel og på en anden side nævner en ny regel. Det sværeste bliver at lære de nye kampregler og samtidig glemme de gamle, da de nye på nogen måder minder om de gamle. Men er man først kommet over denne overgangsperiode er jeg helt sikker på at S2 generelt vil fungere godt.

Denne bog bærer helt klart præg af at der ikke har været tid til at redigere den færdigt. De mange småfejl kan næsten kun skyldes en redaktionel fejl. Ellers må man sige at den er anvendelig for både 1st. ed. og nye Shadowrun spillere. Det anbefales varmt at gå over til S2, hvis man ønsker en kampagne der virker logisk og uden komplikationer.

Der gøres opmærksom på at det er hardcover versionen der her er anmeldt og at mange af de småfejl der er i den forhåbentligt er rettet når softcover versionen udkommer. Første værdi er for gamle spillere (1st ed.) og det andet for nye spillere:

Idé og koncept:	7/8
Illustrationer og layout:	8/8
Anvendelighed:	6/8
Samlet:	7/8

*Matias Stuen*



**Fearful Passages**  
af Willis, Morrison m.fl.  
Chaosium  
Pris 210,00 kr.

At rejse er at leve. Måske. Medmindre man er rodet ind i affærer omkring det overnaturlige, specielt det Cthulhuoide. Når først man ved for meget om den slags, rejser man sjældent for sin fornø jelses skyld. Man rejser ud for at undersøge rygter om unaturlige begivenheder eller væsener. Man rejser for at finde magiske (eller andre) genstande. Eller selvfølgelig for at flygte fra noget eller nogen!

Hvis dine spillere lider af den vrangforestilling at man kan slappe af på rejserne imellem "brændpunkterne" i scenarierne, så er Fearful Passages fra Chaosium en mulig kur. Det er ikke en kampagne, men ialt ti mindre eller større hændelser, der kan overgå karaktererne på vejen fra et sted til et andet.

Tidsperioden er 1920'erne, selv om man kan tilpasse nogle af historierne til andre perioder. Hver historie centres omkring et transportmiddel. I nogle af historierne er det helt centralt, andre blot et gennemgående tema. Det drejer sig bl.a. om flyvemaskiner, tog, elefanter og hestetrukne slæder, for



nu at nævne et par stykker. Både igennem illustrationer og tekst forklares transportmidlets egenskaber og muligheder for læseren.

I nogle af de mindre historier er der materiale nok til en enkelt aftens spil. Andre kan sagtens strække sig over flere aftener. Under alle omstændigheder kan Keeper benytte historierne som lejlighedsvis "pausebilleder" i en længere kampagne. Det skal selvfølgelig ikke forhindre nogen i at benytte dem selvstændigt, men så er man selv nødt til at motivere spillerne til at rejse med det valgte transportmiddel.

Hvis Keeper vil, kan flere af historierne få konsekvenser langt ind i efterfølgende kampanjer. Karaktererne kan få nogle venner (eller uvenner)

på baggrund af hvad der syntes at skulle være en uskyldig rejse.

Da der kun er ti historier kan alle transportmuligheder selvsagt ikke udtømmes. Jeg savnede bl.a. en sejltur med en oceangående damper, meeen.... den er måske for kliché-agtig. Under alle omstændigheder kan Fearful Passages benyttes som en kilde til inspiration. Apropos inspiration, har Edgar Allan Poe vist inspireret en af forfatterne til F.P.: "Nevermore! Just that, and nothing more!"

Samlet vil jeg sige at Fearful Passages er et udmærket supplement, der kan sikre at spillernes rejser herefter ikke bliver kedelige. Der er mange gode detaljer omkring de enkelte transportformer og sammenholdt med illustrationerne øger det Keepers mu-

ligheder for at skabe en god stemning. Der kræver dog en smule forarbejde og tilpasning.

Hav en god tur...

Idé og koncept:	8
Illustrationer og layout:	7
Anvendelighed:	6
Samlet vurdering:	7

Lars "Georg" E. Jensen

## Ånder, spøgelser, gengangere...



hvad? Du kender ikke forskellen? Har aldrig mødt nogen? Så må du hellere læse det nyeste MIDGÅRD-eventyrmodul "Sækkepiben fra Dawngate". Her kan du også finde ud af, hvorfor der bor orker i en dværge-fæstning, og hvad en ritualhammer kan bruges til. Bøgerne i MIDGÅRD-serien fås hos din lokale boghandler og i alle førende specialforretninger.

Happy Entz Forlag  
Ahornsgade 6B<sup>3th</sup>, 2200 København N



SAGA



# Tegn et SAGA abonnement

SPILTIDSSKRIFTET  
**SAGA** Nr. 13  
20 kr.



AD&D/D&D/DoD: Ullevinter – Gotisk Gyser  
Selvforsvar for udede  
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

Scenarietjenekonkurrence  
Vind 1000 kr.

## og følg godt med

**SAGA**







03558

2020053

00

FORENINGEN EREBOR  
C/D BO KALTOFT  
GAMMELTOFTSGADE 16 KLD TV  
1355 KØBENHAVN K

I næste  
nummer:



## Som en skygge kastet gennem tiden

- Universelt fantasyscenarie

## Dangerous Journeys

- Gary Gygax vender tilbage

*SAGA ØNSKER ALLE  
EN GLÆDELIG JUL*

tilhører

AVALON

biblioteket

#17

CA-SGA-17-001

Saga

Uerstattelig

Kan hjemlånes