

SPILTIDSSKRIFTET

SAGA

Nr. 19
Februar 1993

22,50 kr.



Blodig
Dracula
Konkur-
rence

Virtual Reality: Cyberspace i København

Mørkets Tjenere: CoC-scenarie

Helt nyt: Duron

Ereborgs Bibliotek
3-210-0-019
Spiltidsskriftet Saga 19

SAGA

Nr. 19

Februar 1993

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

Ansvarshavende redaktør

Kasper Thing Mortensen

Produktionschef

Mikkel Kolbak Sørensen
Tlf. 31 39 37 40

Redaktion

Nicholas Demidoff
Kristoffer Marner
Christian Peter Koch Sørensen
Martin Stachowski Winther

Forside

Jan Kjær

Layout & 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:

SAGAs adresse og giro: Spiltidsskriftet
SAGA, Ermelundsvej 92 D, 2820 Gen-
tofte,. Giro 5970733.

Gamle numre: Fafner Tidende (5 kr.),
KAOS (10 kr) og SAGA (20 kr.) kan bes-
tilles ved indbetaling af beløbet på SA-
GAs giro. Ring først, da flere af de
gamle numre er udgået.

Indholdsfortegnelse



4. Nyheder

Af Christian P. K. Sørensen

Nyheder fra ind- og udland, bl. a. Magic Encyclo-
pedia vol. 2 og Companion VI til Rolemaster.



6. Virtual Reality

Af Martin S. Winter

SAGA har været på sightseeing i Københavns
undergrund og har taget pulsen på den lokale
afdeling af cyberspace.



10. Mørkets Tjenere

Af Jesper G. Larsen

Lad mørket falde - over himlen såvel som over
menneskets sjæl - og forbered dine spillere på
mødet med et mareridt, der ikke kun lever når
man sover. Et skæbnesvangert scenarie til Call
of Cthulhu.



14. Brevkassen

En reprimande til Elmer samt svaret på et
presserende spørgsmål omkring SmølfQuest og
dets talrige supplementer. Dertil kommer selvføl-
gelig en bugnende opslagstavle.



17. SBBL Holdpræsentation

Af Lars W. Hansen

Vores korrespondent fortsætter den direkte re-
portage fra studie 1 i SBBL bygningen, hvor de
næste hold introduceres.



22. Bram Stokers Dracula

Af Kasper T. Mortensen

Ikke alene får du SAGAs udsendte medarbejders
uforbeholdne mening om Francis Coppolas nye
storfilm Dracula, men du får også chancen for at
vinde bogen bag filmen.



24. Duranjhars Verden

Af Kristoffer Marner

Da Tiden blev skabt var Gud og Kaos. Han greb en del af Kaos og manede den til liv. Derefter sang han liv i træerne, havet, dyrene og alle de ting vi har valgt at kalde verden. SAGA starter her en ny serie af uddrag fra Livets Krønike. Læs mere på side 24.



28. Spilverden

Kort nyt om den kommende tids con'er.



29. Lov og Uorden

Af Jens Kristian Boll

Under sit sidste besøg i Sherwood skoven fik SAGAs udsendte medarbejder et interview med Sir Robert Ingram, sheriffen af Nottingham. Her fik han blandt andet svar på hvad sheriffen egentlig går og laver når han altså ikke jager Robin Hood.



34. Gargamels Hævn

Af Claus Ekstrøm

Gargamel - smølfernes ærkefjende - har fundet på en genial plan som skal hjælpe ham til at få hævn over smølferne; hævnen som han så længe har drømt om. Til alle elskere af smølfer og andre fanatikere smølfer SAGA her et smøft scenarie til SmølfQuest 2 ed.



41. Sygdom og Fantasy

Af Nicholas Demidoff

Et makabert men morsomt blik ind i middelalderens lægekunst, hvor det ofte var farligere at gå til lægen end at lade være.



46. Anmeldelse

Mythic Europe v. Nicholas Demidoff.

Velkommen til virkeligheden...

Hvad er virkeligheden egentlig? Det spørgsmål har jeg tit stillet mig selv. Specielt fordi mange kritikere af rollespil beskylder os rollespillere for at flygte fra virkeligheden.

Jeg mener, hvad er det egentlig vi flygter fra? Er det den faktuelle viden om de 300.000 arbejdsløse eller er den danske stil til om mandagen? Hvis det ikke er tilfældet, er det så den virkelighed vi møder blandt de folkevalgte på Christiansborg eller den vi læser om i aviserne?

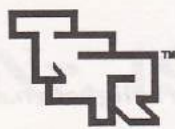
Selvfølgelig er der aldrig nogen der vil sige, at det man læser om i regelbøger er virkelighed, selvom man jo egentlig godt kan sige at de ihvertfald giver nogle regler for virkeligheden. Men det er ihvertfald ikke den virkelighed vi flygter fra.

Samtidig spørger jeg mig selv, om der er noget galt i at bruge tid på en anden virkelighed end den vi til hverdag præsenteres for? Prøv at spørge alle dem som ser Lykkehjulet og Glamour. Mon de også flygter fra noget? De virker da meget glade for den kunstige virkelighed som toner frem på skærmen.

I det hele taget så tror jeg at mange mennesker er ret glade for en designet virkelighed. Et andet godt eksempel på det er den computerskabte virkelighed, også kendt som Virtual Reality. Her er man steder uden at være der. Man får lyst til at stille sig selv spørgsmålet: "Er jeg et menneske der drømmer at jeg er en sommerfugl, eller er jeg en sommerfugl der drømmer at jeg er et menneske?"

I den designede virkelighed er vi ikke bange for truslerne, fordi vi kan stå ansigt til ansigt med dem uden at risikere noget. På den måde er der faktisk ikke langt fra den virkelighed vi kender til rollespillets verden.

Nyheder



TSR, Inc.

Creative Campaigning AD&D supplement Pris 168,00 kr.

Firfinger Rolf gik med lange, tunge skridt ind i rummet. Rummet var, som de 273 andre han havde været i den dag, 3 gange 3 meter og fuldstændig støvsuget for særpræg. Med et opgivende udtryk i hovedet begyndte Rolf at søge efter skjulte døre, men som i de 273 andre rum var der ingen. I det hele taget havde det været en rigtig kedelig dag, tænkte Rolf. Det var ligesom om at tilværelsen var blevet lidt grå og trist her på det sidste. Det var ikke noget ved at gå på eventyr mere. Øv! Pludselig lød der et kæmpe brag og Rolf blev et øjeblik blændet af et kraftigt lysglimt. Da han lidt efter langsomt åbnede sine øjne igen, så han forandringen. Han så det grønne, slimede mos på væggene, rotterne der løb hen over gulvet og spindelvævet der hang tykt ned overalt i rummet, men mest af alt så han de tre grimme, grønne orker der med deres højthævede, tunge knortekæppe kom spærende hen imod ham for fuld drøn. Med et bredt smil hengav Rolf sig til nedhugningen af de tre selvmordskandidater. Nu var der noget ved at leve igen...
Creative Campaigning - anbefales af Rolf!

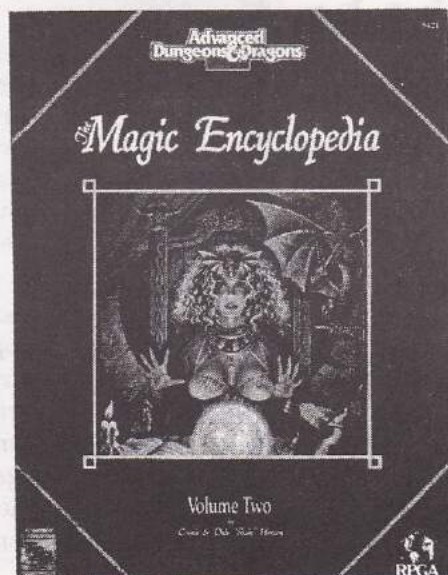
Magic Encyclopedia, vol. 2 AD&D supplement Pris 125,00 kr.

Den anden halvdel af den komplette oversigt over alle magiske genstande TSR nogensinde har udgivet til brug i D&D og AD&D. Med illustrationer, beskrivelser, priser, xp værdier og en henvisning til hvor genstanden optræ-

der første gang hører denne bog hjemme i enhver DMs reel.

Thief's Challenge AD&D modul Pris 78,00 kr.

I den nye serie en-til-en moduler, hvor en særlig karakter klasse sættes på en prøve, er turen kommet til tyven. Det gamle ordsprog om at det kræver en tyv, at fange en tyv, danner grundlag for dette eventyr, hvor hovedpersonen skal holde øjne og ører åbne for at fange den berygtede Gullwing Bandit. Thief's Challenge kan også spilles af mindre grupper og er særlig velegnet til de lejligheder hvor hele gruppen ikke kan mødes.



The Marklands Greyhawk supplement Pris 118,00 kr.

Greyhawk verdenen er blevet rystet i sine grundvolde af frygtelige krige og stålets klang genlyder stadig i mange områder. Furyondy, det engang så mægtige rige mod nord, har lidt under de mange års krig mod Iuz onde emperie. Grænser der engang var sikre er nu lovløse ødemarker hvor kun en tåbe går ubevæbnet. Dog er

der stadig små landsbyer der står imod bølgen af ondskab der skyller ind over landet og det er i disse omgivelser, dine eventyrere kan færdes med denne nye sourcebook. 96 sider fyldt med baggrund der danner en naturlig fortsættelse af box-sættet "From the Ashes".

Assasin Mountain Al-Qadim supplement Pris 198,00 kr.

Med dette supplement kan spillerne nu stifte bekendtskab med hjemstedet for Al-Qadim universets mest dødbringende broderskab. De modige heltes opgave er at infiltrere de farlige snigmordere, som i ly af mørket udsletter selv rigets mægtigste mænd. Fra broderskabets bjergfæstning spreder mørket sig over landet og de må standses før den store Caliph bliver offer for deres bestialske myrderier.



The Gaunt Man Returns Torg modul Pris 168,00 kr.

For to år siden fangede en gruppe heltemodige Storm Knights the Gaunt Man i en altødelæggende virkeligheds-storm. Nu er herskeren af mareridtsriget Orrorsh, den mægtigste High Lord af alle, tilbage! I dette 96 siders luksusmodul vender dine spilleres værste mareridt tilbage, kun for straks at rode de stakels Storm Knights ind i et skæbnesvangert spil om magten i Orrorsh. Med nye mirakler, spells, okulte ting og sager og et kort over ondskabens højborg, Illmound Keep, er dette modul et must!

SAGA

Galaxy Guide 7: Mos Eisley
Star Wars supplement
Pris 168,00 kr.

De to sole brændte nådesløst fra en skyfri himmel. Ikke at der var noget usædvanligt i det: på Tatooine var skyer noget man hørte om i eventyr. Rumhavnens støvede gader lå døde hen, men i Cantina'ens svalende halvmørke var der alt andet end dødt. Det tilrøgede rum var fyldt med javaer, twi'leks, mennesker, sullustans og et bredt udvalg af resten af universets mangeartede racer. Alle havde de dog ét tilfælles: de var galaksens værste afskum! Fra et mørkt hjørne lød det: "Oota goota Solo!"... Denne Galaxy Guide indeholder alt hvad du kunne ønske dig at vide om Mos Eisley og Tatooine i det hele taget. På 96 sider gennemgås den lovløse by med detaljerede kort og beskrivelser af alle de steder dine rebeller vil elske at undgå...

GAMES WORKSHOP

Warhammer Armies: The Empire
Warhammer supplement
Pris 178,00 kr.

Emperiet - med grænser fra De Grå Bjerge i nord til Skyggernes Skov i syd er det det største og mest magtfulde rige i den gamle verden, og i denne bog beskrives dets glørværdige historie, de store bystater og deres provinser og selvfølgelig de mægtige og stolte hære. Med en komplet Army List over Emperiets hær er denne bog den første i en serie supplementter til det nye Warhammer sæt. Den næste Army List vil omhandle High Elves og er lige på trapperne.

I.C.E.

Rolemaster Companion VI
Rolemaster supplement
Pris 148,00 kr.

Denne sjette Companion fortsætter den stolte tradition ved at være fyldt med en masse nye regler, Spell Lists og generelle retningslinier. Bl.a. kan nævnes nye Gothic Fantasy og Science Fantasy professioner, 'very high level' Spells til alle Spell lister, og materiale om hvordan man bruger Rolemaster med Space Master og Shadow World.



Oriental Companion
Rolemaster supplement
Pris 158,00 kr.

En eventyrlig verden med samuraier og ninjæer, hvor håndkantsslag ofte er farligere end sværdhug. Hvad enten dine spillere ønsker at spille sortklædte snigmordere, eller du ønsker at introducere et fjernøstligt rige i din Rolemaster kampagne, indeholder denne bog alt hvad du behøver. Med ti nye orientale professioner, en komplet liste over Ki kræfter, retningslinier for magi i Orienten med nye Spell Lists, beskrivel-

ser af våben og andet godt, er der kun ét at sige: Hai!

WHITE WOLF

A Renaissance in Games

Children of the Inquisition
Vampire supplement
Pris 188,00 kr.

De har overlevet inkquisitionens fakler og nu hersker de over de udøde skarer. Opdag hvilke hemmeligheder der brænder i deres udøde hjerter, hvad der driver dem i deres ukristlige eksistens... Denne luksus oversize bog er hele vejen igennem meget smukt illustreret af giganterne Gregory, Harris og ikke mindst Bradstreet, og indeholder lidet kendte hemmeligheder om nogle af de mægtigste blandt de udøde, bl.a. er en vis Vlad Tepes beskrevet.

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

Christian P.K. Sørensen

Virtual Reality

Som at være der

*Af
Martin
Stachowski
Winther
med
Sørensen &
Sørensen*

Et fremtidsperspektiv
Mange kan sikkert huske Disney's film TRON, som var i biograferne for snart mange år siden og senere har været ude på video. Det var filmen om en mand der blev digitaliseret ind i et kæmpe EDB netværk og her måtte kæmpe på liv og død mod programmerne. Det meste af filmen fandt sted i selve computerens indre, hvor der nærmest var en hel verden. Senere blev denne verden langt mere tilgængelig end filmens skabere nok havde forestillet sig.

selv...

Luftguitar for viderekomne

Det hele startede med en musiker i USA som havde en stor passion for at spille luftguitar. En dag fik han den idé at tage en handske på og udstyre handsken med elektroniske målere. Disse målere ville så overføre deres resultater til en computer. Med disse resultater kunne computeren skabe et billede af hånden som bevægede sig. Ved at tilføje en guitar i billedet, og sætte computeren til at reagere på hvornår den kunstige hånd bevægede sig hen over guitareren, kunne man frembringe musik blot ved at bevæge sin hånd i luften. Man havde skabt en virkelighed i virkeligheden, og mu-

SAGA

sikeren havde samtidig muligheden for at spille luftguitar for alvor.

Men da begyndte folk at tænke. Hvorfor nøjes med hånden? Hvorfor ikke tage begge hænder og hovedet med, så man kunne slå på trommer og spille på saxofon? Ja, hvorfor ikke svøbe hele kroppen ind i disse elektroniske målere og simpelthen lade den handle i en fiktiv virkelighed?

Teknologien udviklede sig dog endnu mere. Man fandt ud af at tage computerskærmen på hovedet, eller rettere, man udviklede en hjelm som kunne vise denne fiktive virkelighed, fuldstændig som om man var der selv. Ved hjælp af to små skærme og et par linser skabte man den perfekte illusion. Man kunne samle ting op, gå fra et rum til et andet og møde andre som også befandt sig i denne fiktive virkelighed.

Mulighedernes Verden

Det var faktisk som at være der selv. Det var nok det der ledte filosofen og den store guru indenfor dette felt, Jaron Lanier, på vej. Han opfandt nemlig det ord som fremover ville være identisk med denne computerskabte verden: Virtual Reality.

Lanier var den første, der for alvor så perspektiverne i at lade denne verden tilbage og begive sig ind i et imaginært univers, hvor alt kunne ske og alt var muligt. Forestil dig at tage en tur på månen, altså per computer, og få lov til at flyve igennem luften over din hjemby. Kun programmerne og deres hastighed satte grænsen. Men for Lanier var perspektiverne større end dette. Måske ville det en dag blive muligt at videregive computerinformationerne til menneskets sanser. Dem som befandt sig i Virtual Reality ville kunne føle varme, kulde, smerte, velbehag, glæde og frygt. På den måde ville vi alle kunne opnå hvad vi drømte om, uden risiko, omkostninger eller begrænsninger. Mennesket

ville overvinde alle barrierer og endelig blive frit.

For Lanier var dette menneskets fremtid. Men for andre snarere en mareridts vision. Tænk hvilke frygtelige muligheder et sådant medie ville få. Mennesket ville ikke tage sin egen virkelighed alvorligt, hvis de kunne få noget der var meget bedre på computer hjemme i dagligstuen. Stater ville kunne afhøre og indoktrinere deres fjender mere grundigt og med langt større effekt end tidligere. Med andre ord ville mennesket skabe et medie der var så stærkt at vi ikke selv kunne styre det.



Men hele denne diskussion var ret teoretisk, både fra Lanier's og kritikernes synspunkt. Selvom det i dag er muligt at træde ind i Virtual Reality, så er det langt fra hverken virkeligt eller sanseligt, kun tilnærmelsesvis. For at kunne skabe den mest realistiske illusion i en computer skulle man bruge 80 millioner komplicerede udregninger per minut. Til sammenligning kan de bedste computere i dag kun udføre ca. 80.000.

Virtual Reality i Danmark

De tekniske begrænsninger gør dog hverken diskussionen eller oplevelsen mindre interessant. Og selve oplevelsen er indenfor rækkevidde, selv for os almindelige danskere.

SAGA var inviteret i Dansk Virtual Reality Klub, under Restaurant Wivex lige ved Tivoli i København. Hver torsdag fra 18 til 23 mødes foreningens medlemmer her og udveksler erfaringer og sludrer om løst og fast. Men centralt for aftenen er de minutter man bruger i Virtual Reality. Her og det dog ikke kropsdragter og handsker, bare hjelme og et løsthængende joystick.

Så lidt skal der til for at træde ind i en hel anden verden, hvilket man må sige det var. Det spil som kørte den aften var nok enhver rollespillers drøm. Det var nemlig muligheden for at træde ind i en rigtig klassisk dungeon og forsøge at slippe ud. Undervejs ville man møde utallige fjender og fælder, og samtidig skulle man helst gå den rigtige vej for at komme ud i live.

Jakob Lærkes, som er leder af klubben, tog imod og ledte os ind i det dunkle lokale hvor fire summende maskiner var stillet op. Selvom der er langt til de visioner som præsenteredes i filmen "Lawnmower Man", så er der alligevel en hvis mystik over disse store maskiner. Selve Virtual Reality maskinen er en rampe på ca. 1 kvadratmeter med et gelænder omkring. Når man står oppe på rampen får man monteret hjelmen på hovedet og joysticket i hånden. Man kan så bevæge sig rundt inde på rampens areal.

I fantasiens rige.

Lærkes forklarede kort om principperne i spillet. Hvordan man gik frem, hvordan man kæmpede og hvordan man skiftede udstyr og våben. Derefter ledte han os op på rampen og spændte os fast. Det var med en hvis spænding at man fik hjelmen

SAGA

ned over hovedet. I samme øjeblik kunne man høre en stemningsskabende indledningsmelodi i de to stereohøretelefoner.

"Frem for mine øjne lå et vidtstrakt grønt landskab og ned midt i dette landskab gled ordet Legend Quest med store røde bogstaver. Og så var man igang. Men lad det være sagt med det samme: det føltes noget underligt. For det første skulle ens øjne lige vende sig til perspektivet, og samtidig var de to skærme som udgjorde mit synsfelt langt mindre end jeg havde forestillet mig. Jeg befandt mig i et rum. Når jeg bevægede mit hovede opad kunne jeg se loftet, og nedad kunne jeg se mine fødder. Jeg kunne holde hånden med joysticket frem foran mig, sådan så jeg kunne se min tomme hånd.

Nu huskede jeg hvad Jakob havde fortalt om at tage sit våben, så jeg førte hånden ned til min venstre side. Da hørte jeg en metallisk lyd, og ganske rigtigt, da jeg tog min hånd op foran mig holdt jeg på et sværd. Jeg bevægede mig ind i det næste rum. På væggen foran mig knitrede faklerne og i det fjerne syntes jeg at kunne høre et skrig."

Faktisk må man sige at det var ret imponerende. I kampene skreg ens fjender fælt når man huggede dem ned, simpelthen ved at svinge med armen som om man holdt et sværd i hånden. Vi fandt nøgler, hemmelige harper og flitsbuer. Undgik dødelige fælder og løste mystiske gåder. Selv med den simple teknik som det trods alt var, så var vi faktisk helt i fantasiens rige i nogle minutter. Det var magisk, skræmmende og utrolig fascinerede.

En dyr Spøg

Men denne rejse i det fantastiske er ikke helt billig. Først skal man melde sig ind, hvilket koster 70 kr. - det er dog ikke så dyrt, taget i betragtning at der følger en karakter til Legend Quest med. Den designer man når

man starter, og man kan være alt fra menneske til elver og dværg. Derefter vælger man om karakteren skal være kriger, troldmand eller tyv. Både højde, hårfarve ogsåvidere noteres.

At deltage i selve spillet koster 5 kr. i minuttet. Bruger man så omkring 1 time på hvert niveau (der er tre i alt), så kan det hurtigt blive en kostbar fornøjelse (900 kr., red.).

Jakob forklarede at det var de priser som importfirmaet af Virtual Reality maskinerne forlangte. De ville først gå med til at sænke prisen, når nok mennesker benyttede dem. Det er ret beklageligt. 5 kr. ligger langt over hvad gennemsnitspublikummet har lyst og evne til at bruge. Men det lod dog ikke til at afskrække nogen af dem der var der den aften.

DØDsjoive dueller.

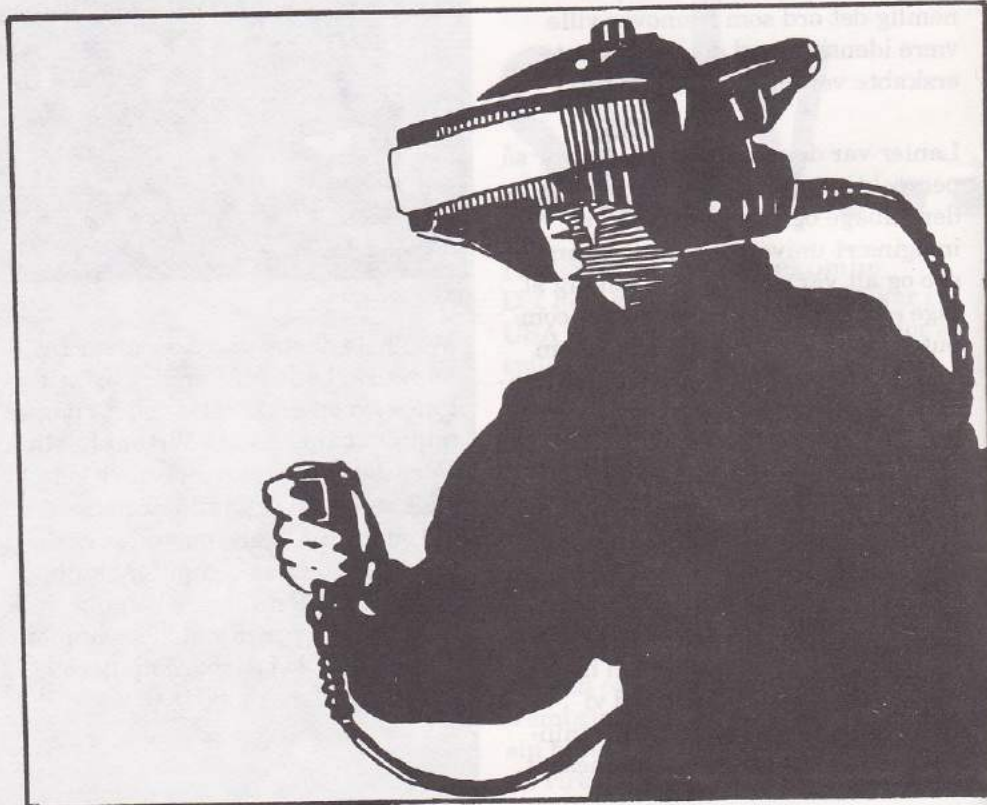
Den anden del af aftenen blev brugt til at udkæmpe dueller på liv og død i et tilsvarende Virtual univers. I denne duel kæmpede 3 deltagere

mod hinanden med økse, armbrøst og skjold. Spillet var ikke i sin grafik væsentligt anderledes, men det var det til gengæld i sin intensitet. Der blev råbt og skreget som vi fra redaktionen kæmpede til sidste blodsdråbe. Kampen foregik i en arena i to etager. Der var rig mulighed for både at gemme sig og snige sig ind på hinanden. Dette var nok en af de mest intense spil oplevelser jeg nogensinde har prøvet, i og med at der var alle ingredienser som man kender fra virkeligheden.

Dette program var også en del hurtigere, hvilket gjorde tempoet ret voldsomt. På normale klubaftener ville man så køre en knockout turnering med otte til start.

Kostbar fremtid

Virtual Reality klubben regnede med en dag at kunne udvide sine tilbud. I første omgang gælder det dog blot om at købe niveau 4 til Legend Quest. Men det koster også noget i retning af 10.000 kr. Og med tiden håber de også at prisen vil gå ned. Som en del



SAGA

af dem vi talte med mente, ville klubben først rigtigt køre når prisen var i nærheden af 2 eller 3 kr. per minut.

Som vi forlod Wivex og gik ud i regnen og kulden, kunne man godt mærke fascinationen og en svag undren inden i. Med tiden vil teknologien raffinere dette og hvad så? Vil man indføre lovgivninger for at forhindre at folk misbruger det, eller vil man bare gøre markedet frit og lade enhver bruge et uendeligt antal timer i denne virkelighedsfjerne virkelighed?

I rollespillets verden

Men uanset prisen, perspektiverne og begrænsningerne, så mener vi at alle rollespillere med respekt for sig selv bør overveje at prøve Virtual Reality. Specielt Legend Quest. Det er

helt klart at der er en forbindelse imellem rollespil og denne virkelighed i virkeligheden. Det er jo faktisk det samme der skabes, blot i to forskellige former. Som spillere og spilledere ønsker vi jo altid at skabe den ultimative rollespilsoplevelse hver gang vi spiller. Men mange faktorer gør at det ikke er nogen let opgave.

Når man er i Virtual Reality, så er det nok så tæt som man hidtil er kommet på noget der ligner. Det bør i hvert fald give folk en smule inspiration og idéer til at raffinere deres egen kampagne. Dette gør sig iøvrigt endnu mere gældende, hvis man så ovenikøbet spiller systemer hvor disse fænomener er hverdagsagtige (Shadowrun, Cyberpunk, Spacemaster, GURPS, TORG og Dreampark,

red.). For første gang kan man få mulighed for at opleve, hvordan det eksempelvis ville være når man gik ind på nettet som Decker i fremtidens verden.

Tilbage til virkeligheden

En dag vil Virtual Reality måske også blive en hverdagsting for os. Hvorfor lave en film hvor folk kun kan se på, når man kan lave en hvor de selv er med. Man vil kunne konstruere det ultimative rollespil. Så må vi blot håbe at de folk der kommer til at bruge dette, vil gøre det ligeså fornuftigt som folk bruger almindeligt rollespil i dag. Som en hobby og som noget hyggeligt man gør sammen med sine venner. Ikke som en flugt fra en virkelighed man ikke kan magte.



VIKING SPIL

Viking Merchants I/S, Postboks 1253 - 2300 København S. - Tlf: 31 95 88 29

Postordre - fordi det er nemt og billigt!

Månedens tilbud i marts:

Spar kr. 40,- **D-Day:** Kun kr. 158,-
Tæsk tyskerne
i Normandiet

Spar kr. 40,- **Ars Magica** Kun kr. 198,-
grundbog

SAAGA 19

✂

Klip kuponen ud eller tag en kopi, hvis du ikke vil klippe i dit blad.

Feeeeeedt, fly mig fluks en prislister.

Navn: _____
Adresse: _____
Postnummer/by: _____
Telefon: _____

Send kuponen til: Viking Merchants - Postboks 1253 - 2300 Kbh. S.



Af
Jesper
Gødvad
Larsen.

Redigeret af
Kristoffer
Marnier.

Illustrationer af
Jan Kjær.

Da karaktererne bliver inviteret ud til deres gode ven, Walter, ved de ikke at de er på vej ud i et mareridt. Et mareridt hvori Glaaki spiller en stor rolle. Keeperen rådes derfor til at læse om Glaaki og hans tjenere i grundbogen, før han kaster uskyldige ud i mørkets rædsler.

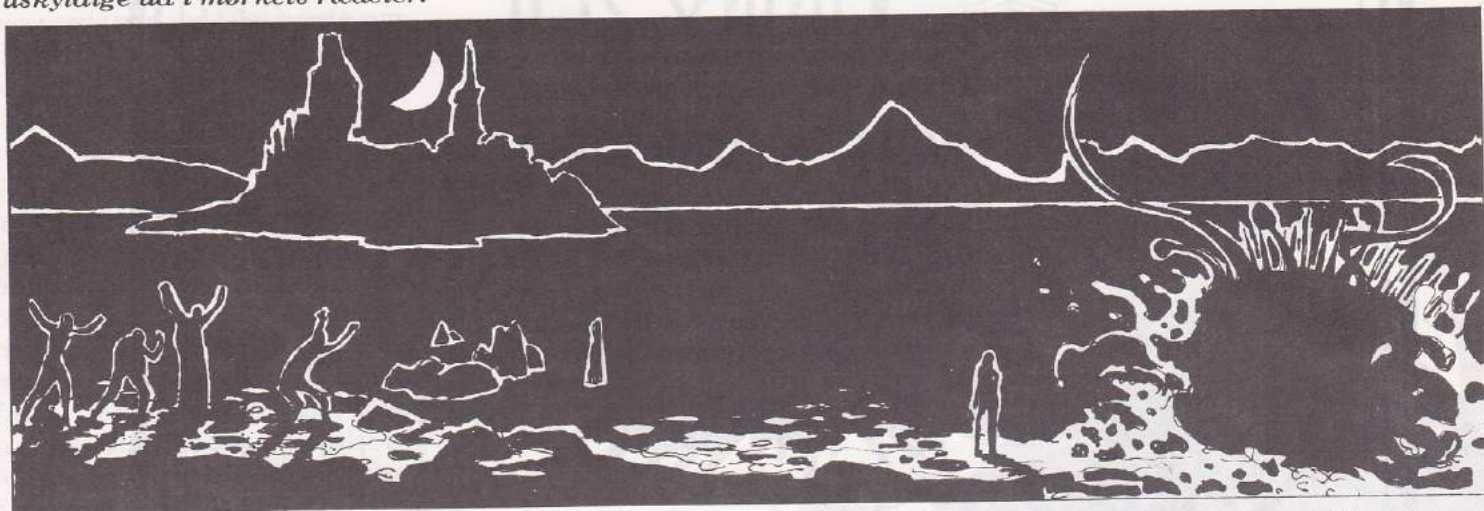
Mørkets

Forhistorie

For mange år siden var søen ved Adam Greens Place samlingssted for tilbederne af Glaaki. Efterhånden som årene gik blev tilbederskaren mindre, for tilsidst næsten helt at forsvinde. Lykkens tvilvsomme guder tilsmilede dog Glaaki: familien Davenport flyttede ind. Glaaki brugte sine kræfter mod denne familie og overtog både mr. og mrs. Davenport, så de kunne rende rundt og være hans tjenere. Det lykkedes på et tidspunkt Wolfgang (se nedenfor) at spærre mrs. Davenport inde i kælderen ved hjælp af et Elder Sign, og mr. Davenport vandrer nu alene rundt i skovene og tjener sin gud.

Glaakis tjenere og helst også Glaaki selv. Han har en lille bjerghytte, hvorfra han går lange ture i skoven for at optræve Glaakis spor.

Efter at familien Davenport var forsvundet, skete det hverken værre eller bedre end at spillernes gode gamle ven Walter købte familiens Davenports hus. Men der gik ikke mange dage før Glaaki var over ham, ligeledes var Wolfgang. Wolfgang ville for alt i verden prøve at få ham til at flytte fra egnen, men den lange tid i skovene og kendskabet til Glaakis eksistens har sat sine tydelige spor på Wolfgang. Walter bliver i sit nye hus og lader sig føre ned til



Spillet i sig selv er hvad man kunne kalde et sandkasse-modul, hvilket betyder at spillerne kan vade frit frem og tilbage mellem de forskellige steder. Det er derfor vigtigt at keeperen lægger en dæmper på sine spillere, så den uhyggelige stemning rigtigt kan spede sig.

Henry Wolfgang Smith levede et "trygt" liv som politimand i Los Angeles, men besluttede sig for at bruge sin alderdom på at nyde naturens goder. Han flyttede derfor ned til området Adams Greens Place, hvor han til sin skræk opdagede at ondskab ikke kun lever i menneskets hjerter. Han har viet sit liv til at udryde

søen. Dette sker efter at Glaaki har "fanget" ham i hans drømme. Walter har dog, mens han stadig var ved sine fulde 5, inviteret sine venner ud til sit nye landsted, så de sammen kunne istandsætte det lidt faldefærdige hus.

SAGA

Tjenere

Lad mørket falde - over himlen så vel som over menneskets sjæl - og forbered dine spillere på mødet med et mareridt, der ikke kun lever når man sover.

Spillets start

Som tidligere beskrevet bliver spillerne inviteret ud til Walters hus, han har sendt dem busbilleter og forklaret dem hvordan de skal komme ud til hytten. Dette indebærer at bede buschaufføren om at kører en lille omvej, men da der sjældent er andre passagerer på denne sidste strækning af busruten er dette intet problem.

Da bussen endelig stopper, skal karaktererne gå ad en lille sti gennem skoven. Her er det vigtigt at du beskriver skoven som stor og truende. Stien de går på er snoet og bliver ikke brugt særlig tit, det er dog lige muligt for en bil at køre på den. Alt i alt vil det betyde at hvis man begynder at løbe, vil man næsten uværligt falde over nedfaldende grene og store rødder som stikker op hist og her. Rent teknisk er det vigtigt at spillerne hverken har bil eller våben med ud til hytten. Hvis spillerne finder på den gode ide at medbringe våben, så hån dem til de lader være; hvorfor bringe våben med på en hyggelig weekendtur?

Huset

Den gamle hytte ligger med udsigt ud over søen, lad solen lige være gået ned når spillerne når den, så det røde lys stadigvæk spejler sig i søens mørke vand. Hytten er meget forsømt, der er ingen elektricitet og

heller ingen telefon. Beskriv hytten som kold og fugtig - det trækker. Der er dog en lille kamin og brænde så de kan tænde op. Walter er ingen steder at finde...

Hvordan huset præcis er indrettet er op til Keeperen, der skal dog være en klam og fugtigt kælder til mrs. Davenport (mere om den senere). Ude foran huset står Walter bil. Den har dog fået punkteret alle hjul, og motoren er smadret. Dette vil spillerne dog kun se hvis de kigger ordenligt på den, ellers kan de jo gå rundt og tro at de altid kan flygte i den.



Stuen

Ved kaminen er der en del gamle aviser til at tænde op med. Der ligger også nogle på bordet, og hvis karakterer ikke tænder op med disse, men tværtimod bruger lidt tid til at kigge på dem, vil de finde handout nr. 1.

Under en løs gulvbjælke ligger bogen "Under the Lake", skrevet i 1694 af John Marshall. Bogen vil tage lang

tid at læse, men med et R/W English rul vil det være muligt at skimme den og få en ide om indholdet. Den beskriver den rædsel som lever under søen, hvordan denne mørkets skabning kravler ind i rettroende menneskers drømme og forvandler dem til frådende dæmoner. Flere gang sættes Glaaki, som kun beskrives sparsomt, i forbindelse med metalpigge.

De skal selvfølgelig ikke finde bogen før de har vandret længe rundt i huset.

Arbejdsværelset

Her ligger Walters dagbog, som fortæller at han har købt huset og glæder sig til at hans venner kommer og hjælper med at sætte det istand. Og langsomt begynder dagbogen mere og mere at beskrive de frugtlige drømme som Walter har haft, drømme som fører ham ned til søen... Han nævner også i sin dagbog at en gammel underlig mand har stået og råbt af ham, og bedt ham om at flytte fra egnen. Denne gamling har han

jaget væk, men han er dog lidt nervøs ved ideen om at han stadigvæk kan rende ind i ham ude i skovene.

Køkkenet

Her er en lem ned til kælderen. Denne lem skal også først findes, når spillerne for alvor er begyndt at undre sig over hvor Walter er, og hvad der egentlig foregår.



Kælderen

På indersiden af lemmen er der et Elder Sign. Hvis spillerne ikke kender det, så tegn et absurd ubehageligt tegn på et stykke papir og aflever det til dem med en meget alvorlig mine.

Det eneste lys, de har, er en petroleumslampe som de kan finde i køkkenet. Når den første karakter træder på den fugtglatte kældertrappe, så lad ham prøve et Resistance rul på SIZ mod trappens styrke på 10. Hvis det fejler falder personen ned i kælderen og mister 1d3 Hit Points.

I kælderen ligger den afdøde Mrs Davenport, hun er ikke hvad hun har været. Det vil koste 1/1d10 Sanity Points at se hende, og 1d2/1d12 hvis man er så uheldig at falde ned i, og - i bogstaveligste forstand - oven på hende. Liget er mere eller mindre råddent, og bør beskrives således at du får klare videnskabelige beviser for hvad dine spillere har fået til aftensmad.

Du skal bestemt ikke spare på diverse effekter hvis de begynder at undersøge hende, et halvråddent ligs legemsdele falder f.eks. let af hvis man rører ved dem. Mrs. Davenport har ridset "Wolfgang, for denne synd vil jeg tage dit liv" ind i væggen.

Øen

Hvis spillerne vil undersøge øen, må de enten lave en tømmerflåde eller svømme. Det sidste er ikke en dans på roser da søen er fyldt med mørke alger, intet andet end dem og Glaaki kan leve i denne sø. På selve øen er der en kampesten hvorpå der er tegnet forskellige afbildninger af Glaaki. Beskriv dem så utydeligt, at spillerne ikke kan gøre andet end at fortvivles over, at de ikke ved hvad de er oppe mod.

Hulen

Der er fire måder at finde hulen på. Den første er at læse bogen, og så undersøge området omkring søen. Den anden er at følge Walters spor, efter han er vendt tilbage. Den tredje er hvis de bare går planløst rundt i området.

Hulen er blevet brugt til diverse ritualer og andre gode ting. Der vil derfor være en lettere trykket stemning. På hulens vægge er der tydelige metalårer, det er da også her at Glaakis tjenere har fået metal til offerknivene. Mr. Davenport vil være i hulen i dagtimerne, og han vil med stor glæde angribe karaktererne. Hvis de vinder, eller hvis de kommer om natten, vil de med Spot Hobitten (øh Hidden) rul kunne finde handout 2, som er skrevet af Walter før han gik under 0 san.

Wolfgangs hytte

Dette er blot en lille hytte hvis indretning er ligegyldig for scenariet. Hytten vil være tom når spillerne kommer, kun hvis de decideret venter på dets beboer vil de møde Wolfgang her.

Mødet med Wolfgang

Hvis karaktererne ikke møder Wolfgang i hytten, vil de møde ham i skoven hvor han pludselig træder frem bag et træ. Hans tøj er laset og hans hår og skæg vokser vildt. Han vil først prøve at bede vore venner indtrængende om at forlade stedet, uden at fortælle hvorfor. Dette gør han, da han udmærket er klar over at hans historie lyder fuldstændig latterlig. Hvis spillerne nægter, vil han til sidst begynde at skribe og råbe af dem. Han vil råbe at det store mørke fra søen vil tage dem alle osv. Derefter vil han begive sig ind i skoven igen i hurtigt løb. Kun hvis karaktererne tager op for at møde ham anden gang, vil han fortælle hvad han ved, og det er ikke ret meget mere end en mand med lav SAN kan fremstamme af kryptiske ting.

Walter møder karaktererne

Walter vil også opsøge karaktererne på et tidspunkt. Han vil virke fjern og tale usammenhængende, han vil benægte alt om onde drømme og sige at han har det godt, og han vil endvidere prøve at lokke dem ned til søen.



Andre begivenheder

Glaaki vil prøve at ramme karaktererne første gang de sover. Lad dem få mareridt. Lad dem genopleve noget af det de har set i løbet af dagen. Lad dem derudover drømme om noget der rejser sig fra det mørke vand. Noget stort og frygteligt.

Hvis heltene prøver at forlade området via den lange skovsti: Det er nu op til dig som Keeper at beskrive skoven så modbydelig, at det er bedre at være ved søen end at være her. Du kan jo bl.a. beskrive at de føler sig forfulgt, både af træernes grene men også af noget der bevæger sig mellem træernes stammer. Hvis karaktererne ikke har slået Mr. Davenport ihjel kan de jo møde ham her. Han er begyndt at rådne lidt, og bevæger sig lidt stift. Han er dog ikke mere stiv end det er muligt for ham at tage kampen op mod spillerne.

Forslag til tidslinie

Torsdag

Morgen: Walter kommer til huset.

Dag: Wolfgang advarer Walter.

Fredag

Nat: Walter "giver efter" for Glaakis drømme.

Lørdag

Aften: karaktererne ankommer.

Nat: første møde med Wolfgang.

Søndag

Morgen: møde med Walter.

Aften: Wolfgang vil tage kampen op mod Walter + sindsyge karakterer.

Personer

Walter P. Johnson, en forandret ven (Servant of Glaaki)

STR 7 CON 32 SIZ 13 INT 15
POW 16 DEX 5 APP 11 SAN 20
EDU 14 Hit Points: 24

Walter vil når de møder ham prøve at overtale karaktererne til at komme ned til søen. Hvis de presser ham eller hvis han indser at de ikke vil følge med, kan han også prøve at



overtale dem til at blive Glaakis tjenere. Man skal bare klø godt på - et bedre liv, sammenhold, kontakt til en guddommelig kræft osv.

Henry Wolfgang Smith

STR 9 CON 4 SIZ 13 INT 15
POW 16 DEX 12 APP 10 SAN 20 EDU
14 Hit Points: 9 Cthulhu Mythos: 18%

Udstyr: Gammel cowboy seksløber (30%, 1d8+2, 2 skud). Wolfgang er som tidligere skrevet ex-betjent, men har viet sit liv til at bekæmpe al ondskab, herunder også Glaaki. Han skal spilles så usympatisk at hans advarsler har den modsatte virkning.

Mr. Sam Davenport, Servant of Glaaki

STR 14 CON 24 SIZ 13 INT 30
POW 9 DEX 12 APP -8 (pga. råddenska-
ben) SAN 00 EDU 00 Hit Points: 19



Udstyr: Krumkniv (40%, 1d6+1d4+1)

Han er halvt i forrådnelse, og er på ingen måde godt selskab for karaktererne. Han skal bruges når de har brug for en meget truende og aggressiv modstander som de kan overvinde.

Glaaki, et grimt (!) monster

STR 40 CON 60 SIZ 90 INT 30
POW 28 DEX 10 APP haha SAN øh...
EDU hmm... Hit Points: 75

Armor 40/4; san 1d3/1d20; formularer: de fleste. Våben: Pig 100% (7d3 + gift).

Handouts

1. Lokalavis fra 1887, The Petersville Bee:

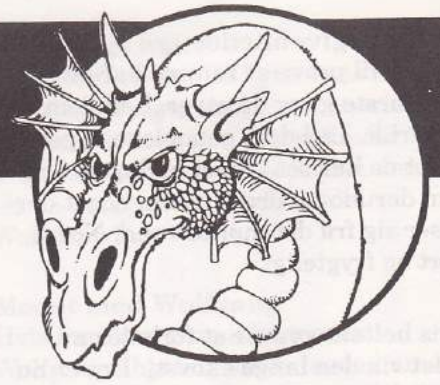
Petersville's sheriff, samt 2 vicesheriffer, gjorde igår et forfærdeligt fund ved Adam Greens Place. De tre lovhåndhævere handlede på et tip, og var på jagt efter den røver der i sidste uge røvede Petersvilles kolonialhandel. I skoven omkring Adam Greens Place fandt man et forfærdeligt lig, som retsmedicinere i Hampshire mener må være mindst 60 år gammelt. Man må gå ud fra at der er sket en forbrydelse.

2. En lap papir fundet i hulen:

Jeg, Walter Johnson, tilbragte natten her, efter jeg var blevet dræbt af noget forfærdeligt i søen. Hvis nogen, der iblandt mine kære venner, skulle læse dette, kan jeg kun opfordre dem til at forsvinde fra dette sted så hurtigt som muligt - jeg kan allerede nu mærke at han lever i mit hoved. Gud være os nådige.

SAGA

Brevkassen



Den aften, satte jeg et stearinlys i det svedne kranie, som Elmer havde bragt til mig forleden. Det havde taget mig en del tid at forklare ham, at han ikke uden videre kunne æde kritiske brevskribenter. Jeg er stadig ikke sikker på at han forstod pointen. Sandheden er jo, at vi kun kan forbedre bladet, hvis vi fortsat modtager ris og ros fra vore læsere. Selvfølgelig er det på eget ansvar hvis man vælger at kritisere bladet. Men vi i SAGA lover at alle som tegner et abonnement nok skal modtage en eliksir, der beskytter mod drager, næsten ihvertfald. Så spild ikke tiden. Fat pennen, kom med din mening og bed dit fadervor.

Hej SAGA

Helt klart det bedste der sket indenfor rollespil i Danmark, ja det er jer gutter jeg snakker om. Jeg elsker jeres anmeldelser af bla. Tales Form The Floating Vagabond, Vampire og Ars Magica. Prøv nu at besvare mine spørgsmål.

1. Findes der et supplement til SmølfQuest som hedder "Smølfernes Koglerier" og kan man købe det i Aalborg?

2. Hvad en top 10 eller 5 over spil eller firmaer som eks. Games Workshop, Avalon Hill, Palladium og ICE

3. Har i nogen idé om hvad gennemsnitsalderen er for rollespillere i Danmark?

4. Findes der et nyt spil (i Danmark) som hedder Hero-System og hvis der gør; Anmeld det..

Peace
Nicolai fra jylland, Gnæk Gnæk

Halløj Nicolai

1. Der er to svar, det korte og det lange. Først det lange; JA. Faktisk er det distribueret i mere end 5000 kopier og det burde være muligt at få det i en hver velassorteret boghandel...Tro det eller lad være!! Og ifølge forfatteren overvejer man i disse dage et 12. oplag. Nu det korte svar; NEJ

2. Egentlig har jeg svært ved at se hvad sådan en liste skulle bruges til.

3. Omkring 14 til 15 og helt sikkert stigende, da mange fortsætter med at rollespille langt oppe i årene.

4. Ja, det gør der. Spillet udgives af ICE. Vi vil overveje at anmelde det.

Vi smølfes ved, Martin

Kære SAGA

Jeg køber altid SAGA, når ellers det er udkommet. Her i nr. 17 skriver i at i vil forkorte scenarierne, hvorfor det? Jeg tror at der er mange som kan lide et langt og godt scenarie. 15 sider er måske langt nok, men jeg synes også at i skulle bringe noget som fylder alle 15 sider, hvis de er gode nok. Kunne i ikke også bringe flere artikler om space, da de fleste i har haft indtil nu har været knyttet til fantasy. Et sidste spørgsmål; hvad betyder det når et scenarie er redigeret?

Må i få et rigtigt godt nyt år og jeg håber på 12 nye numre af SAGA.

Jens Peter Høydal, København

Hej Jens.

Grunden til at vi ikke ønsker at bruge mere en ca. 15 sider på scenarier er at scenarier for det meste er for Spilled-

ere. Kun ca. 20% af rollespillere fungerer regelmæssigt som dette. For en spiller er det derfor kedeligt at et nummer af SAGA kun består af scenarier. Samtidig føler vi at hvis vi bruger for mange sider på scenarier at vi påtager os stof, som allerede er at finde i andre blade og produkter.

Med hensyn til space artikler, kan jeg kun sige, at vi rent faktisk ikke har nogen på lager. Men hvis i derude sidder inde med nogen, så vil i glæde både Jens og mig, ved at sende dem ind, med Warp Speed 7.

Når et scenarie bliver redigeret, betyder det at den som redigerer det, finder det væsentlige i scenariet og komprimerer det ned til en form som kan bruges af flest mulige læsere. Noget gange kræver det at man tilføjer noget, andre gange at man skærer en hel del væk. Enkelte gange at scenariet skrives nærmest helt om. På den måde kan det være svært for den enkelte at genkende sit scenarie.

Hilsen Martin.

Yoo SAGA Mon..

Nu har jeg fulgt SAGA, lige siden nummer 2 og jeg har altid været glad for bladet. Det ærgrede mig at den gamle redaktion gik af og det tog mig lidt at vende mig til den nye stil bladet fik. Men jeg synes nu at i gør et godt stykke arbejde. Mit spørgsmål går på det brev, som blev trykt i SAGA nr. 17, hvor Paul Hartvigson redegjorde for det ting

SAGA

der gik forud for skiftet. Hvor står Merlin henne i denne sag?

High Five, Benjamin Holm

Yo Benjamin.

Jeg kan kun beklage at Merlins navn ikke stod på brevet i nr. 17. Det var en redigerings fejl. De holdninger som blev sat frem i det brev, gælder også for ham.

Martin.

Vær Hilset SAGA!

Jeg har et lille problem som jeg håber i kunne hjælpe mig med. Jeg har spillet DoD i ca. 1 år hvorefter jeg gik hen til D&D som jeg nu har spillet et års tid. Jeg blev en anelse skuffet fordi der ikke var så mange forskellige slags spille personer at vælge imellem og jeg manglede lidt "ekstra" forstået på den måde at jeg godt kunne tænke mig lidt flere regler. Så vil i venligst forklare mig forskellene på D&D og AD&D. Vil reglerne være for svære for mig? Og nu i er igang, vil i så ikke forklare mig hvad Blood Bowl er.

Jeg blev forelsket i Tales From The Floating Vagabond da jeg læste anmeldelsen. Kan jeg please få mere at vide om dette spil.

Venlig hilsen, Jeppe Møller, Odense.

Hej Jesper

Forskellen på D&D og AD&D er fundamentalt mængden af produkter der hører til systemet. Selvom udbuddet til D&D er meget omfattende, så er det bare enormt til AD&D. Men regelmæssigt er det ikke sværere i den forstand. Det de samme grundprincipper blot med flere detaljer. Jeg tror sagtens du vil kunne magte de regeludvidelser. Du skal blot vide at det vil tage tid.

Bloodbowl er en fantasy udgave af amerikansk fodbold. Et brætspil hvor vold, blod og action går op i en højere enhed med taktik og humor. Prøv det og dø!!.

Det eneste jeg kan sige er at det er afsindigt morsomt og meget varieret. Men det kræver både at Spillere og spilleder er indstillet på at gå amok.

Tak for dit brev, Martin

Greetings SAGA

Grunden til at jeg skriver er at jeg gerne vil høre om det er muligt at erhverve sig oplysninger om diverse con'er og liveroleplaying arrangementer, udover jeres liste igennem bladet, som desværre ikke er komplet. Enten fordi folk ikke skriver til jer om deres con eller også fordi i ikke kommer dem i bladet.

Så må jeg også rose jer (en sjælden ting fra min side) (Og en god ting for dit helbred. Elmer) med jeres to sidste numre (16 & 17) som lover godt for fremtiden. Artiklerne er mere blandede og der er knap så mange scenarier og ikke som tidligere, hvor bladet bestod af 2 - 3 scenarier, nogle anmeldelser og et par artikler som handlede om det samme (måske en lidt negativ anskuelse). Det er da glimrende med en masse scenarier, men personligt bruger jeg kun ideerne fra de bedste trykte scenarier. De som vil have flere scenarier kan jo bare bruge Dungeon eller andre blade som bliver trykt til det samme. Det er bedre end at bruge danmarksmagasinets eneste rollespils magasin. Fremtiden med kun et scenarie (lidt langt) i nr. 16 og 2 (fyldte lidt meget) i nr. 17, ser lys ud. Men som sagt er

jeg ikke ret vild med trykte scenarier.

Jeres artikler "Vampire The Masquerade" og "His Masters Voice" (begge fra nr. 16) og "Golems" fra nr. 17 var ganske glimrende og inspirerende. Jeg glæder mig også til at begynder at satse på brætspil, hvilket er endnu en grund til at jeg har været nede på posthuset og få et abonnement.

Kim René Hansen, Haderslev

Hej Kim

Faktisk er det kun i SAGA at du kan finde en tilnærmelsesvis oversigt over hvor og hvornår Con'erne afholdes. Da vi modtog dit brev, gik SAGA 18 netop i trykken og i det nummer vil du ihvertfald kunne finde en del af de oplysninger du søger.

Du skal derudover have tak for din ros. Jeg håber også at der er andre der bliver inspirerede til at gå ned og få sig et abonnement.



CPKS

SAGA

OPSLAGSTAVLEN

AD&D

Sælges: Psionics Handbook, flot, næsten ikke brugt 130 kr. Eventyr til forgotten Realms, the Avatar Trilogy, Shadowdale, Tantras og Waterdeep, samlet pris 150 kr. Ring på Tlf 75 22 18 41.

Til salg: Vampire Scenariet "DEATH AT DAWN" fra DRF-Con 92 (210 sider!) sælges for 75 kr./85 kr. indbundet. Ring på 35 82 00 40 og spørg efter Kristoffer Wellejus.

Erfarne AD&D og D&D spillere i alderen 13 - 18 år efterlyses i Brønshøj og omegn. Ring på 31 60 56 54 og spørg efter Lone.

Bytte.

Ønskes: Vampire The Masquerade og Players Guide + evt. Hunters Hunted eller Ars Magica 3rd. Ed.

Haves: Diverse AD&D, bla. 4 x monstercompendiums, Forgotten Realms Atlas, 4 forskellige handbooks, f.eks. Figthers og Bards og tilsidst 2 Dungeonmasters Guide rules supplement. Ring på 98 19 04 30 og spørg efter Nicolai.

Anderledes, udfordrende - og Danmarks næstbedste

Tegneserier

Danske

Udenlandske

Fantasy-
books

Film-
Magasiner

Maling &
Figurer

Rolle &
brætspil

Computerspil

COMIX

COMIX
Gåsestræde 7
5700 Svendborg
Tlf.: 62 22 36 58

COMIX
Gråbrodrepassagen 12
5000 Odense C
Tlf.: 66 11 36 58

World of wonders

BLOOD BOWL

HOLD PRÆSENTATION



Og hermed byder vi atter engang vores seere og lyttere velkommen til SBBL. Denne gang byder vi på et virkelig stort udbud af hold og stjernespillere. Der er nu ikke mindre end 8 hold med en masse spændende stjernespillere.

Mens holdene stiller op til deres officielle præsentation, har vi prøvet at få fat i nogen af trænerne. Og som en overraskelse har vi også et interview med en stjernespiller, hvem det bliver, ja vent og se.

Og netop nu ser vi et yderst interessant hold på banen. Det er holdet *Crunching Cooks*. Og ja, I har gættet

rigtigt, holdet består af halflings og kun halflings. Det bliver spændende at se hvor lang tid de kan klare at stå til parade, inden de bliver sultne ... og det fik jeg vist ikke sagt for tidligt. To af spillerne er allerede på vej over til den nærmeste hotdog stand.

Og imens de henter hotdogs til hele holdet, har holdets træner lovet at komme op til os for et lille interview, men han har desværre endnu ikke indfundet sig. Undskyld mig et øjeblik, jeg får i dette øjeblik at vide at...ja...jaeh...nej?...nåeh...

Og vi har forgæves prøvet at få forbindelse til *Crunching Cooks'* træner.

Men det forlyder at han netop nu har forladt stadion med retning mod den nærmeste bager. Så det interview må I altså skyde en hvid pind efter.

Og med det kommer så dagens næste hold. Holdet er *Ravens Peak Raiders*. Et hold bestående af skavens, kaos dværge og en enkelt ogre. Holdet har netop nu fjernet de sidste halflings, som havde slået sig ned midt på banen med deres madkury, og stiller nu op til paraden.

Over for mig sidder nu Michael Clausen, træneren og ejeren af *Ravens Peak Raiders*.



SAGA



SBBL: Og Michael, kan du ikke fortælle mig og andre interesserede hvordan I kan klare jer i denne turnering?

MC: Ja, først og fremmest har jeg jo samlet et særdeles strålende hold. Holdet har flere yderst stærke sider. Først og fremmest er skavens jo kendt for at kunne løbe langt og hurtigt, så de skal nok sætte gang i den. Dernæst er kaos dværgene jo også kendt for nærmest at være ustandselige. Og sidst, men absolut ikke mindst (faktisk er han den største 'stærke side') har vi vores egne stjernespillere, en virkelig problemknuser.

SBBL: Ja det lyder jo alt sammen meget godt. Men er det nu også nok?

MC: Jeg mener at vi har valgt den bedst tænkelige sammensætning, og hvis der er nogen der ikke er enige, kan de jo bare stille op mod os. Så skal vi nok lære dem noget andet!

SBBL: På trods af at dit hold består af skavens og kaos dværg er der ingen mutanter på holdet, noget som disse to racer er ellers kendt for at have. Hvordan kan det være?

MC: Det var simpelthen et prioriterings spørgsmål. Jeg havde faktisk adskillige tilbud fra potentielle Blood Bowl spillere som også havde mutationer. Men da jeg så hvilke stjernespillere der tilbød sig for den samme pris, så var der ingen tvivl. Jeg valgte stjernespillerne!

Og hermed tak til Ravens Peak Raiders' træner og ejer Michael Clausen. Vi kan kun ønske ham held og lykke i fremtiden.

Og mens vi har haft vores lille interview, er næste hold kommet på banen. Det er *Golden Punishers*. Og først og fremmest lægger man jo

mærke til at spiller nummer 5 er iført en spændetrøje. Vi har spurgt holdets træner, Niels Thisted, om hvorfor.

SBBL: Af hvilken årsag er spiller nummer 5 iført en spændetrøje?

NT: Ganske enkelt fordi han er for farlig. Spilleren er vores berserker, og hvis vi ikke kontrollerer ham på denne måde, kunne det meget let gå galt. Vi har en gang oplevet at han gik amok og dræbte 53 tilskuere og 3 officials. Så vi tager ingen chancer, og det bør vores modspillere heller ikke gøre.

SBBL: Ja det lyder jo farligt, men også spændende. Det skal nok blive festligt at se ham og de andre spillere fra *Golden Punishers*, når først det går løs.

Næste hold er *Mighty Unicorns*. Desværre har holdets træner nægtet at udtale sig til pressen, efter forlydender om at holdet har modtaget penge under bordet af en kendt bank. Men det internationale SBBL forbund er igang med at undersøge sagen, og vi vender tilbage når der er noget nyt i sagen.

I mellemtiden er *The Blue Destroyers* netop blevet opstillet på banen til et nærmere gennemsyn. Holdet er det eneste rigtige kaos hold som deltager i denne turnering. Holdet har ikke mindre end to spillere med mutationer. Og som det jo tydeligt ses på banen, er den ene af disse spillere en kaos dværg med tre ben og skæl over hele kroppen. Den anden spiller er et kaos menneske med fire arme og en forfærdelig stank. Vi har fået et eksklusivt interview med holdets stjernespiller Hans Dreilegs.

SBBL: Hej Hans, velkommen til presselogen.

HD: Ouh?

SBBL: Vi havde faktisk tænkt os at stille dig et par spørgsmål, hvis du ikke har noget imod det?

HD: Ouh?

SBBL: Hans, er det rigtigt at du engang var en nydelig kaos dværg, helt uden mutationer? Og at din første mutation, som jo var skæl over hele kroppen, havde noget at gøre med et ritual hvori der blandt andet blev brugt 22 tons rådne fisk?

HD: Ouh?

SBBL: Er det også rigtigt at din anden mutation, den med det ekstra ben, har noget at gøre med sangen "Jeg er så ked af, den hænger ned af", og at den har kostet dig en helt anden legemsdel?

HD: Ouh?

Ja, og mere får vi jo nok ikke ud af Hans Dreilegs fra *The Blue Destroyers*. Det skal blive spændende at se om Hans og holdet bliver mere medlemsomme senere på sæsonen.

Og hermed slutter vi så præsentationen af holdene i SBBL. Vi vender selvfølgelig tilbage lige så snart vi har resultater fra nogle af kampene, eller hvis vi får nyt i sagen om *Mighty Unicorns*.





Crunching Cooks

Træner/Ejer: Martin Nørskov Jensen, Rastestedet 25, 3500 Værløse

No.	Navn	Race	Position
1	Ulrik Urtethe	Halfling	Catcher/Starplayer
2	Simon Smørkiks	Halfling	Catcher/Starplayer
3	Larry Lasagne	Halfling	Catcher/Starplayer
4	Peter Pizza	Halfling	Catcher/Starplayer
5	Simon Sammenkogt	Halfling	Catcher/Starplayer
6	Ludvig Lagkage	Halfling	Catcher/Starplayer
7	Klaus Kylling	Halfling	Catcher/Starplayer
8	Anders And	Halfling	Catcher/Starplayer
9	Ole Oksesteg	Halfling	Lineman/Starplayer
10	Torben Torsk	Halfling	Lineman/Starplayer
11	Børge Burger	Halfling	Lineman/Starplayer
12	Frederik Frølår	Halfling	Lineman/Starplayer
13	Palle Pasta	Halfling	Lineman/Starplayer
14	Mikkel Mellemmad	Halfling	Lineman/Starplayer
15	Willy Vanillekrans	Halfling	Lineman
16	Tommy Torskerogn	Halfling	Lineman

Treasury: 200 GC

Ravens Peak Raiders

Træner/Ejer: Michael Clausen, Horsevænget 222, 2610 Rødovre

No.	Navn	Race	Position
1	Shaftsplatter Snaparm	Skaven	Thrower/Starplayer
2	Rigor Grim	Skaven	Catcher/Starplayer
3	Piles Cleave	Skaven	Catcher
4	Split O'Gare	Skaven	Blitzer/Starplayer
5	Karl 'Axe' Helmut	Chaos Dwarf	Blocker/Starplayer
6	Porton Rokstein	Chaos Dwarf	Blocker/Starplayer
7	Ferdinan Mittbrot	Chaos Dwarf	Blocker
8	Partizan Howitzer	Chaos Dwarf	Blocker
9	Leo Grimhaff	Chaos Dwarf	Lineman
10	Marx Rommall	Chaos Dwarf	Lineman
11	Fritz Meier	Chaos Dwarf	Lineman
12	Ivan Elfmalice	Chaos Dwarf	Lineman
16	Malrgt K'Hragt	Ogre	Blitzer/Starplayer



Golden Punishers

Træner/Ejer: Niels Thisted, Sylen 12,
st. th. lejl 271, 2630 Taastrup

No.	Race	Position
1	Human	Blitzer
2	Human	Blitzer/Starplayer
3	Human	Lineman
4	Human	Lineman
5	Norse	Berserker
6	Human	Blocker
7	Human	Blocker
8	Human	Blocker
9	Dwarf	Blocker
10	Elf	Catcher
11	Elf	Catcher
12	Elf	Thrower
13	Human	Thrower
14	Human	Kicker
15	Human	Kicker

Mighty Unicorns

Træner/Ejer: Peter Brandstrup,
Pilemosevej 16 A, 2610 Rødovre

No.	Race	Position
1	Dwarf	Blitzer
2	Dwarf	Blitzer
3	Dwarf	Blitzer
4	Dwarf	Blitzer
5	Dwarf	Blocker
6	Dwarf	Blocker
7	Dwarf	Blocker
8	Dwarf	Blocker
9	Dwarf	Thrower
10	Treeman	Lineman
11	Dwarf	Lineman
12	Dwarf	Lineman
13	Dwarf	Lineman
14	Dwarf	Lineman
15	Dwarf	Lineman/Starplayer

The Blue Destroyers

Træner/Ejer: Magnus Dreyer, Køjevænget 56, 2791 Dragør

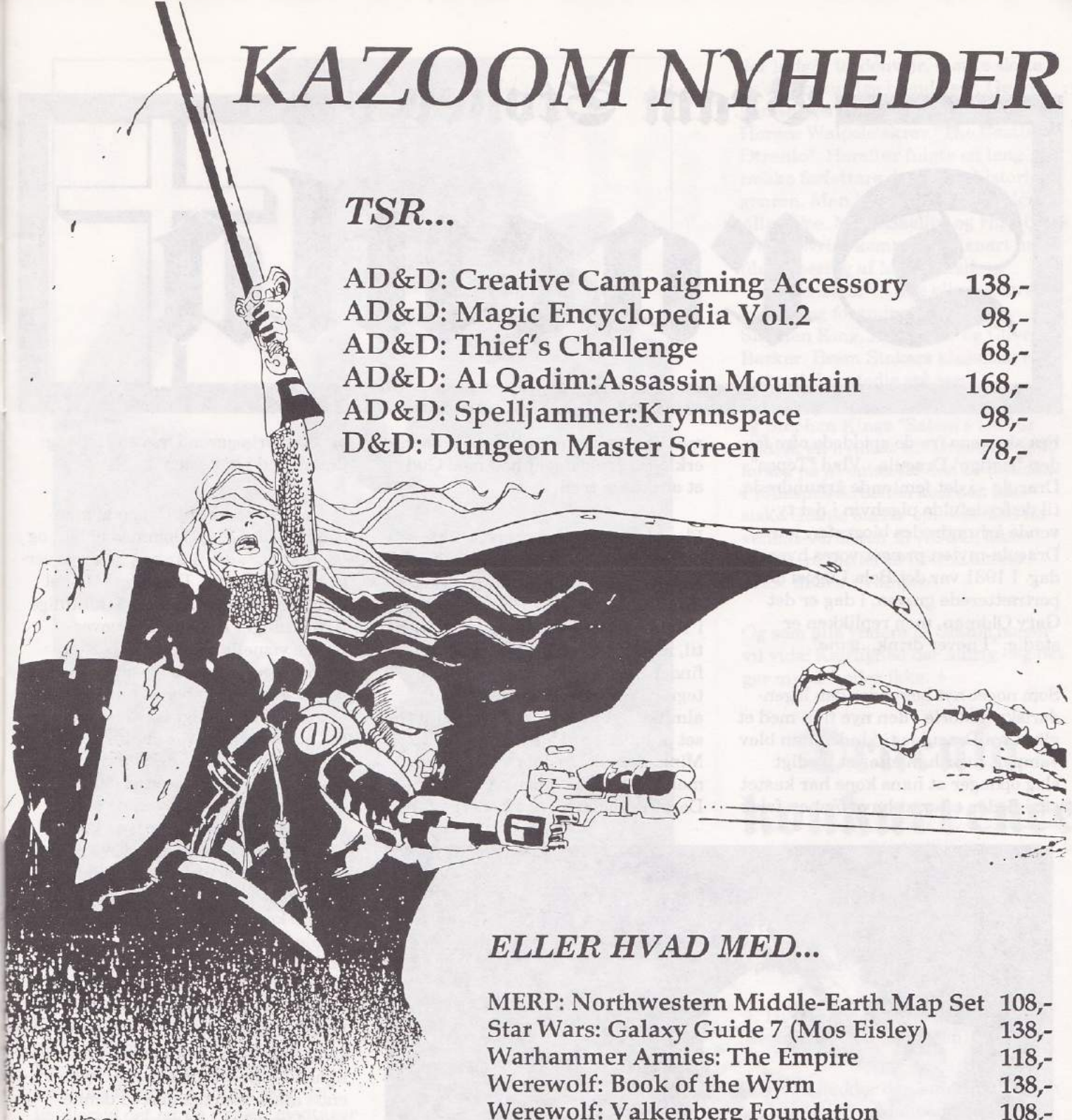
No.	Navn	Race	Position
2	Georg Stage	Chaos Dwarf	Lineman
3	Q. Sundenhaimez	Chaos Dwarf	Lineman
4	N. Antchrist	Chaos Dwarf	Lineman
5	E. Svendsen	Chaos Dwarf	Thrower
6	Rigor Mortis	Chaos Dwarf	Blocker
7	Knud Visug	Chaos Dwarf	Blocker
8	N. N.	Chaos Dwarf	Blitzer
9	J. Binzev	Chaos Dwarf	Blitzer
10	Post Mortem	Chaos Dwarf	Kicker
11	Hans Dreilegs	Chaos Dwarf	Mutant/Starplayer
12	Malcom McLaren	Chaos Human	Mutant
13	Geogit Rottenflesh	Troll	Blocker
14	Sid Bonecrunch	Troll	Blocker

Treasury: 500 GC

KAZOOM NYHEDER

TSR...

AD&D: Creative Campaigning Accessory	138,-
AD&D: Magic Encyclopedia Vol.2	98,-
AD&D: Thief's Challenge	68,-
AD&D: Al Qadim: Assassin Mountain	168,-
AD&D: Spelljammer: Krynnspace	98,-
D&D: Dungeon Master Screen	78,-



ELLER HVAD MED...

MERP: Northwestern Middle-Earth Map Set	108,-
Star Wars: Galaxy Guide 7 (Mos Eisley)	138,-
Warhammer Armies: The Empire	118,-
Werewolf: Book of the Wyrn	138,-
Werewolf: Valkenberg Foundation	108,-
Werewolf: Ways of the Wolf	88,-

KAZOOM!

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

Bram Stoker's

Dracula

Fra skrigene fra de spiddede ofre for den "rigtige" Dracula - Vlad "Tepes" Dracula - i det femtende århundrede, til de frydefulde pighvin i det tyvende århundredes biografer, har Dracula-myten præget vores hverdag. I 1931 var det Bela Lugosi der portrætterede greven, i dag er det Gary Oldman, men replikken er stadig: "I never drink...wine".

Som noget nyt begynder den legendariske historie i den nye film med et glimt fra Draculas tid inden han blev vampyr, hvor han efter et blodigt slag opdager at hans kone har kastet sig i floden efter at have fået en falsk

melding om sin mands død. I raseri erklærer Dracula sit had mod Gud og et ønske om blod.

Flere hundrede år senere, i 1897, bliver den unge Jonathan Harker af sit firma sat til at ordne en hushandel med en vis Grev Dracula, der bor i Transsylvanien. Da han rejser dertil, møder greven og bor på slottet, finder han langsomt flere og flere tegn på at greven ikke er et helt almindeligt menneske. Efter at have set et billede af Harkers forlovede, Mina, drager Dracula til England, mens Harker er fange på slottet. Derefter tager begivenhederne fart,

og vampyrjægeren Dr. van Helsing drages ind i historien...

Det er Francis Ford Coppola, manden bag film som "Dommedag Nu" og "Godfather", der står bag den nye version af "Dracula". Den store forskel mellem Coppolas film og de hidtidige fortolkninger er dens helt uovertrufne visuelle styrke. Dobbelt-eksponeringer, glidende overgange og lange skygger skaber et mørkt, fascinerende og uvirkeligt univers. Særlig flot er en scene, hvor der klippes mellem et bryllup og en vampyrs blodsugning. Det ene sted drikkes Jesu blod, det andet sted en piges. Coppola vælger også at lade kærlighed, mere end blodtørst, være det der driver Dracula. Den kvindelige hovedperson, Mina, ligner hans afdøde kone til forveksling og vækker gamle følelser til live igen. Derved kommer historien mere til at ligne den i det gamle AD&D-scenarie "Ravenloft". I dette scenarie er pigen en NPC, men hvor ville det dog være godt, hvis man kunne fremstille kærlighed i rollespil på samme overbevisende måde som det gøres i denne film. Dracula har også en dybere personlighed i filmen, og er ikke den inkarnerede ondskab han normalt bliver fremstillet som. Til gengæld er der ikke helt den samme udstråling og storhed over ham.

Den nye film følger på mange måder Bram Stokers roman mere end forgængerne. Dagbogsoptegnelser og



Foto: Columbia Pictures

SAGA



Foto: Columbia Pictures

breve indgår på samme måde i filmen som i romanen, men desværre ødelægges lidt af den gradvist opbyggede spænding fra starten af romanen, hvor Harker er gæst på Draculas slot, men ikke ved helt hvad der foregår. I filmen sker der imidlertid det, at da greven modtager ham i en sort hestevogn, rækker han en lang monsterarm ud og hiver Jonathan ind i vognen. Dette signalerer med det samme at der er tale om noget overnaturligt.

Stemningen i historien formidles fint i filmen med god underlægningsmusik og flotte kulisser og dekorationer. En flot detalje er også, at Dracula

taler rumænsk med rumænere men engelsk med accent med alle andre. Imidlertid er denne sprogfinesse ikke helt konsekvent, idet englænderen Jonathan Harker nogle gange taler meget amerikansk. Anthony Hopkins er suveræn som Dr. van Helsing, og Winona Ryder spiller også godt som den victorianske pige, der bliver forført af Dracula. Trods mindre irritationsmomenter er Coppolas "Dracula" således et mesterværk, der ikke mindst i en stor sal er en oplevelse man ikke må snyde sig selv for.

"Dracula" tilhører Gothic horror-genren. En betegnelse for de gysere hvor

der indgår tordenejr, mørke slotte og overnaturlige hændelser. Genren kan spores helt tilbage til 1764, hvor Horace Walpole skrev "The Castle of Otranto". Herefter fulgte en lang række forfattere der skrev historier i genren. Man kan blot nævne Edgar Allan Poe, Mary Shelley og H.P. Lovecraft. Iøvrigt kommer der snart en ny filmatisering af Mary Shelleys "Frankenstein". I dag bliver genren fornyet og forandret af folk som Stephen King, Anne Rice og Clive Barker. Bram Stokers klassiske roman vil dog stadig stå som højdepunktet indenfor Gothic horror, og Stephen Kings "Salem's Lot" er faktisk en hyldest til "Dracula" og et forsøg på at omsætte den til nutiden. I rollespilsverdenen kan den klassiske Gothic horror opleves med Ravenloft-verdenen til AD&D, mens den mere moderne Gothic horror f.eks. findes i Vampire.

Og som alle yndere af Gothic horror vil vide: Kærlighed dør aldrig - og det gør myter heller ikke. +

Dracula konkurrence

Har du lyst til at vinde romanen "Dracula" af Bram Stoker, med den flotte ny forside fra filmen? Så skriv ind og svar på disse spørgsmål:

1. Hvad hedder Minas veninde fra Dracula-filmene (og bogen)?
2. Hvad hedder den amerikaner som så heltmodigt hjælper Harker og van Helsing?
3. Hvad betyder Draculas tilnavn "Tepes"?

SAGA udlodder foruden bogen også originalbilleder samt plakater fra filmene. Send svaret til SAGA, Ermelundsvej 92D, 2820 Gentofte, og mærk kuverten "Dracula".

SAGA

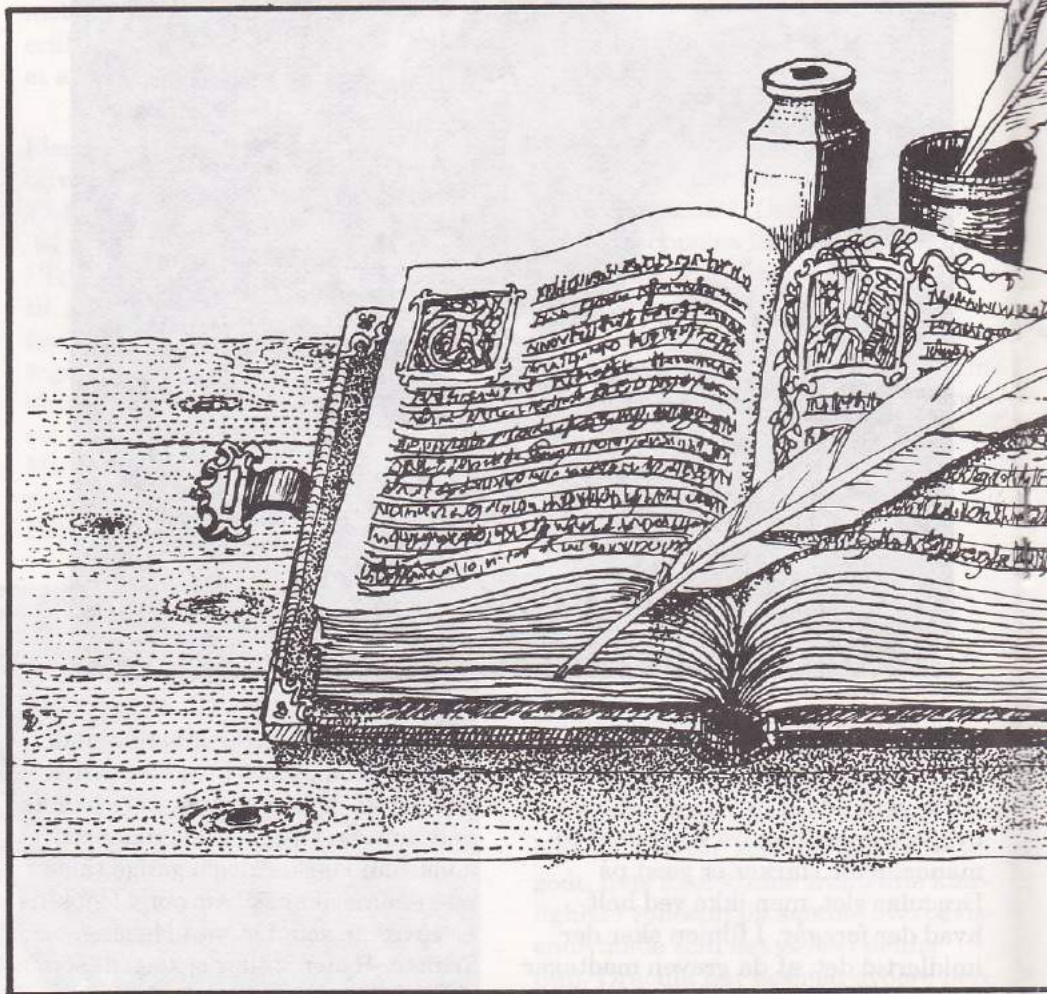
Duranjhars Verden

Øversat og redigeret af Kristoffer Warner & Christoffer Cold-Ravnkilde ● Illustration af [navn]

SAGA præsenterer nu en rollespilsverden. Grundlaget for denne verden er et stort værk med titlen *Livets Krønike*, en beskrivelse af en sagnverden som for længe siden er nedskrevet af en gammel munk, og som SAGA nu har fundet frem til. *Livets Krønike* er et meget stort værk, så vi anser det for umuligt at bringe en fuldstændig oversættelse, det ville simpelt hen kræve for meget plads og tid. Et andet problem er at værket ikke er i perfekt stand, der mangler sider og nogle gange hele afsnit. Vi har efter lang tids søgen måttet opgive at finde disse forsvundne sider, men vi har fundet ud af at de eksisterer. Nogle af dem befinder sig hos rollespillere rundt om i landet.

Disse sider kan nemlig være givet til disse rollespillere i form af et overordenligt godt indfald. Et indfald som rollespilleren bagefter sidder og kigger på for så at sige; "Det var ligegodt satans, tænk at jeg kunne finde på det!" beklager, men det var nok en hvis gud som gav dig indfaldet. Denne Gud så, at du kunne nedskrive det, så det vedblev med at være i den sande ånd.

Vi er meget interesserede i at se disse sider/indfald. Vi vil derfor anmode alle som har noget materiale om at sende det ind til os, og vi vil så sætte vores skriftkloge til at se om det virkelig stammer fra Duranjhars verden. Endvidere er I, kære læsere, selvfølgelig meget velkomne til at sende spørgsmål vedrørende verdenen. Disse spørgsmål vil vi så efter bedste evne besvare. Både spørgsmål og materiale skal sendes til SAGA,



Ermelundsvej 92D, 2820 Gentofte, og mærk kuverten: Duranjhar.

Lad nu verden skabes...

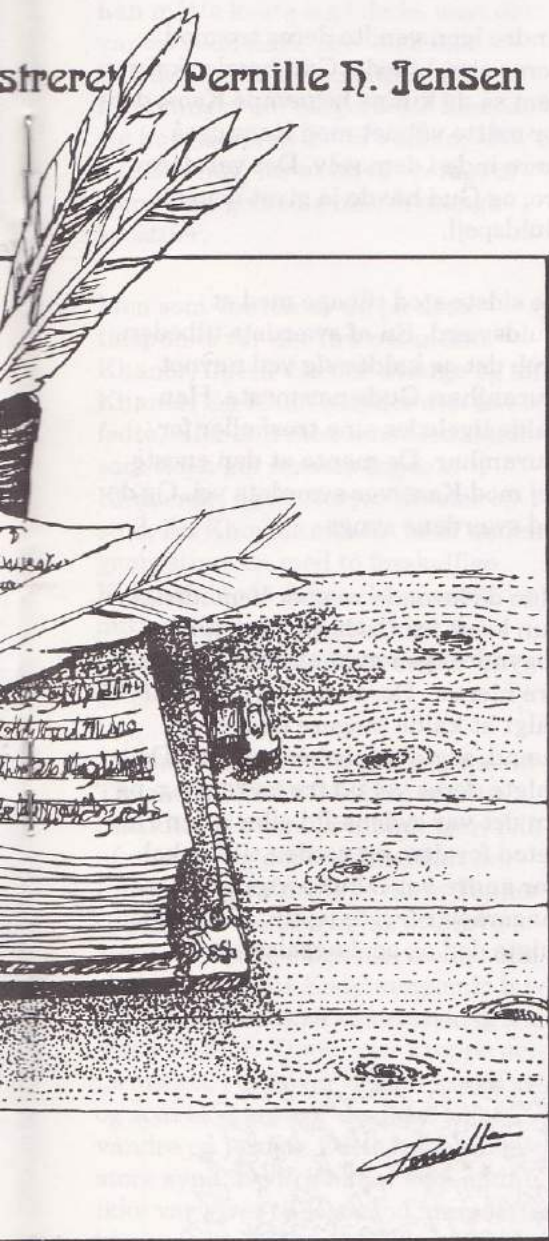
"Når jeg, Claudius par Ultimus, skriver disse sider er det med min Gud, Primus, som eneste vidne. Jeg sværger overfor Jer, min øverste

herre, at jeg med den viden I har givet mig skal beskrive den verden som Duranhjar har skabt, og den smerte som den bragte. Jeg hører endnu for mit indre øre den sang som lød. Den sang som høres når stridsheste dundrer på vej ind i et slag, når ridderes rustninger hamrer sam-

SAGA

Verden

af Pernille H. Jensen



men, når sværd svinges i luften. Den sang som høres i borges mure når de styrter. Sangen som lyder når enker græder og faderløse børn kalder ud i mørket. Sangen som kaldes "Smer-tens Sang". Sangen som lød over Duranhjars verden. Jeg håber at min hånd er rolig nok til at beskrive

denne verden, dog uden jeg forstår hvorfor Guderne har kaldet mig til skrive denne krønike:

Da tiden blev skabt var Gud og Kaos. Han greb en del af Kaos og manede den til liv. Derefter sang han liv i træerne, havet, dyrene og alle de ting vi har valgt at kalde verden. Verden lå nu midt i det mørke Kaos. Da Gud er Skaberen, afsluttede han ikke sin skabelse i denne verden. Men selv når Guds livgivende sang ikke høres over verden, ses Hans øje som det eneste sikre lys i mørket, dette øje har vi dødelige valgt at kalde solen og månen. Guds blik glider hen over verden, så han på et døgn ved alt hvad der er foregået og alt hvad der vil foregå.

Men Gud så verden dø. Så længe Hans sang var der ville alt gro, men når den ophørte døde verden. Verden havde intet liv i sig selv. Gud søgte at finde verdens hjerte, det hjerte der kunne give den selvstændigt liv. Gud fandt at verden havde fire hjerter, fire livgivende kræfter: Verden-shavet, som på en gang er blidt og blødt som en ungpige hånd og dødsensfarligt som Kaos; Luften, som er et beskyttende skjold over verden; Jorden, som er det fundament hvorfra alt liv springer; og sidst, men ikke mindst, den varmende ild, som bryder nattens mørke. Gud gav de fire hjerter skikkelse og satte en i hvert verdenshjørne. Gud gav hjerterne køn, så verden kunne blomstre. I nord satte han kvinden, Luft. I syd manden, Ild. På denne måde kunne sydens varme møde den kolde nordenvind og skabe de bedste forhold for verden. I vest satte han så kvinden, Vand. Det er kun på grund af manden, Jord, der lever i øst, at verden kan betrædes.

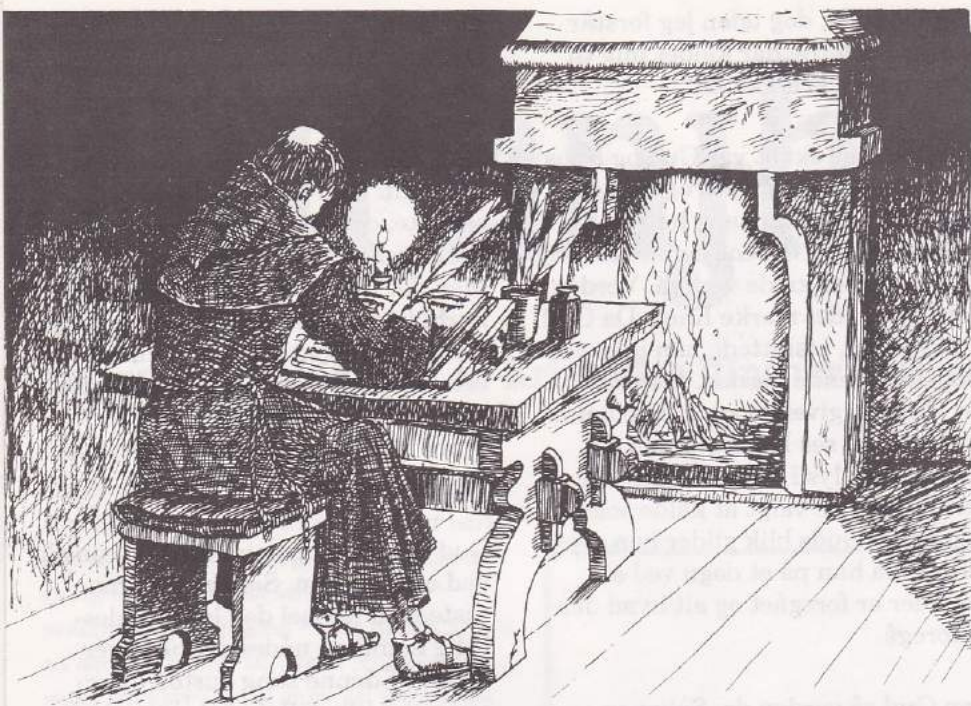
Nu hvor verden havde liv, havde Gud for en tid brudt det Kaos som verden var skabt fra. Men mørket manes ikke væk med sang alene. Verden sank; langsomt men sikkert ville den forsvinde ned i, og for altid blive opslugt af, Kaos. Gud skabte derfor to kæmper. En blev til af hans ven-

stre arm, og en af hans højre. Disse kæmper vil for tid og evighed holde den plade hvorpå verden ligger.

Gud glædedes, hans værk virkede fuldendt. Gud hvilede. Hans sang ophørte, og verden levede af den kraft som dens fire hjerter gav den. Men det mørke Kaos levede også. Forbi kæmperne skød det sine lange væmmelige tentakler op gennem verden, og der hvor tentaklerne ramte blev verden omformet, vanskabt. Store mørke områder vanhelligede Guds skabelse.

Gud så dette, og hans vrede tordnede ned over verden. Selv kæmperne rystede af rædsel da Guds vredes-sang hamrede nådesløst ned over Kaos. Af denne sang opstod dværgene, det lille folk hvis kroppe er hærdede og hvis hænder kan skabe skønhed af selv de mest uformelige sten. Men dværgene var ikke kun til for at skabe, de skulle nedkæmpe Kaos. Gud sang til deres sjæle, gav dem en mening. Men da vreden er en kortvarig følelse der enten vil forsvinde eller må holdes ved lige, var dværgenes evne til at holde det guddommelige mål for øje også en midlertidig sag. Og gud måtte gang på gang gentage sin verdenssang for dværgene for at holde deres økser vendt mod Kaos. Langt hellere ville de forsvinde ned i deres gange under de store bjerge. Denne trang opstod ikke uden grund. For ligeså som Gud kunne lade sin sang høre i dværgenes hjerter, kunne Kaos også formørke dværgenes sjæle.

Men selvom dværgene gik ad krigerens vej, var kampen mod Kaos ikke vundet. Gud erkendte at vreden ikke er det eneste middel mod Kaos, krig skaber ikke en verden i fred. Gud ønskede ikke at se sine verden blive en evig slagmark, derfor lod han sin melankolske kærlighedssang til verden lyde. Af denne sang opstod alferne. Folket i hvis hjerter der er et brændende ønske om et bedre liv, et liv i forståelse og samhørighed. Gud sang til alle alferne, ligesom han sang til alle dværgene. Men Kaos



redskaber troede de at Kaos kunne besejres.

Andre samles omkring det store Guldtræ, og tilbad den natur som Gud havde skabt. De fandt styrken i naturens evige forandring, en cyklus som de troede kunne bryde Kaos.

Andre igen vendte deres tro mod deres eget billede. Gud havde skabt dem så de kunne bekæmpe Kaos, derfor måtte våbnet mod Kaos også være inde i dem selv. Det var deres tro, og Gud havde jo givet dem et Guldspejl.

De sidste stod tilbage med et Guldsværd. En af sværdets tilbedere greb det og kaldte sig ved navnet Duranjhar, Guds nærmeste. Han kalde ligeledes sine trosfæller for Duranjhar. De mente at den eneste vej mod Kaos var sværdets vej. Og de lod sværdene synge.

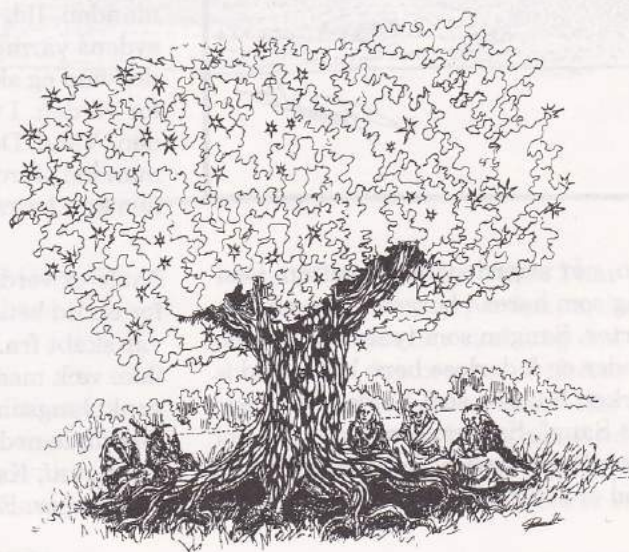
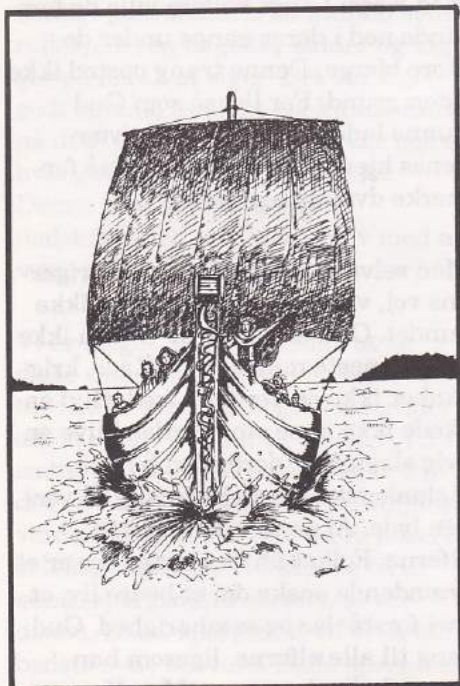
Men de levende væsner hentede ikke kun kraft fra Guds gaver, nogle begyndte også at kontakte verdens fire hjerter. De, som eftertiden har valgt at kalde magere eller troldmænd, søgte ind i elementerne. De valgte deres vej ud fra en retning, og om det var sydens Ild eller østen Hav betød for dem en verden til forskel. For andre var ikke så vigtigt. Disse magere var frygtede, thi i deres spor fulgte død og odelæggelse ofte.

fandt også vej ind i disse skønne væsners hjerter, rystede dem i deres tro på den styrke som de hentede gennem kærligheden. Alferne havde ikke styrken til at stå imod Kaos, deres indre var ofte for eftergivende. Gud måtte igen lade sin sang lyde.

Gud så nu at Kaoskræfterne var stærke. Derfor skabte han en race hos hvem han kun kunne synge sin

sang til få men velvalgte individer. Ligeså kunne Kaos også kun gribe om disse sjæle. Denne nye race havde en del af dværgenes mod og styrke, men også en del af alfernes fredsommelige væsen, denne race var mennesket. Han gav endvidere denne nye race nogle guddommelige gaver, igennem disse kunne de så sprede hans budskab. Men for at Guds kraft kunne skinne igennem disse ting måtte de være samlede. Det hændte nu ikke bedre end at der opstod uenighed mellem menneskene. De få der hørte Guds sang forstod den på hver deres måde. Menneskene spredtes, og med dem spredtes også de guddommelige gaver.

Nogle af menneskene drog af sted på det store Guldskip, og grundlag derved al form for handel og opdagelser. Disse mennesker byggede deres tro på rejsen og de menneskeskabte vidunderes kraft som modsætning til Kaos. Kun gennem at forbedre vores



Når en mager skulle fødes måtte han først dø. Lang tid brugte de på at forberede sig, gennem forskellige ritualer og gennem den viden deres læremestre gav dem. Men de kræfter de opnåede gennem disse forberedelse var intet imod hvad der skete med dem når de valgte at blive født. En magers fødsel forgik ved at han måtte kaste sig i døde, men det var en død i hans eget element. Således skabtes magerne, og fortællinger om magere der kastede sig hovedkuls ned i en vulkan, eller i det stor hav, for at blive opslugt af elementet genlød gennem mange krostuer.

Men som verden så ud på dette tidspunkt var der fire menneske Khaner, ligeså var der dværge og alfe Khaner. En Khan betyder den første-fødte, eller den med rent blod. Men som tiden gik mødtes nogle af Khanerne, og det første Khoner opstod. En Khon er en som er af anden generation, en med to forskellige Khaners blod i årene. Men samtidig med at Khonerne opstod voksede Kaos, og de fire guddommelige gaver gik tabt.

I denne verden truet af Kaos opstod Thanerne, det er folk hvis blod er ukendt. Folk som er blandinger, folk af ubetydelig generation. Man besluttede at give nogle af disse Thaner til Kaos for på den måde at prøve at formilde denne store uformelige ondskab. Men mens Kaos' rungende latter lød, hørtes også smertesskrik fra disse Thaner. Thanernes kroppe omformedes, i dem var der nu kun Kaos, og som skygger var de dømt til at vandre på jorden. Dette kaldes den store synd. De få Thaner som endnu ikke var givet til Kaos lod man derfor blive på den hellige jord som Kaos endnu ikke havde formørket. Alle væsener skabt af Gud, lige fra Khaner til Thaner, samlede sig for at slå Kaos, og en krig startede; Den Store Krig var nu igang med at ændre verden. I mange århundreder formørkedes himlen, træerne græd blod og fuglenes sang ophørte. Ud over verden lød kun smertens sang.



Denne krig var en krig uden ende. Da Guds væsner indså dette besluttede man at bygge en mur mod Kaos. Det sidste kendte område som endnu ikke var overtaget af Kaos blev nu kaldt verden. Mod vest lå havet, mod nord lå bjergene og den beskyttende mur. Disse bjerge gik nordøst om den kendte verden for at blive eet med de store skove som ligger mod syd.

Således levede man i den kendte verden. Årene gik, og små riger opstod, kun for at synke i krus. Men jeg skal beskrive verden fra det tidspunkt hvor Duranjhar Khanen igen rejste sig. En ny Duranjhar blev valgt, og Guldsværdet genfundet. Med dette våben ville Duranjhar nu frelse ver-

den. De tre andre menneske Khaner tog mere eller mindre afstand fra Duranjhar og hans vej.

Men for at forstå hvorfor smertens sang igen lød over verden er det nødvendigt at kende den kendte verden. Derfor vil jeg nu beskrive den del for del, som Gud skabte den. Men først vil jeg hvile, og lade mine tanker glide tilbage på dem som jeg havde kæret, thi det er også i deres ære at jeg skriver disse sider.

Nu må min pen begynde sin dans, og blækket vil nu tegne en verden for jer. En verden der ved første øjekast måske synes meningsløs, men lad jer ikke narre af Kaos, thi denne verden og dens skæbne er en del af os alle."

Spilverdenen

Vi bringer denne gang introduktioner til kommende con'er, TRoA VI i Aalborg og Vor Frelser Con på Christianshavn:

TRoA VI. Mellervangskolen, Aalborg. 26-28/2 1993.

Den aalborgensiske klub TRoA er den eneste i landet der kan overkomme at arrangere to con'er årligt. Den første i 1993 bliver altså TRoA VI, der bl.a. byder på AD&D, Shadowrun, Vampire, Rolemaster, GURPS, Warhammer FRP, Viking, Mechwarrior (Battletech-rollespil) og Cyberspace. Traditionen tro har TRoA også et par hjemmelavede retter på menuen: live-rollespillet All Together Now, Peter Plys og hans venner (!), Twilight Zone (en slags "Call uden monstre"), Smølf - The Roleplaying Game og western-rollespillet High Noon.

TRoA regner med en 2-300 deltagere, hvor hver skulle få adgang til en 2-3 spil. Det vil komme til at koste ca. 80 kr. at komme ind. De mangler dog GM'er og giver 20 kr. rabat pr. turnering man er GM i - dog skal man altid betale mindst 20 kr. Overnatning er gratis, og der er mulighed for at købe suppe fredag aften samt frikadeller og kartoffelsalat lørdag aften. Om lørdagen er der endvidere auktion, det koster 5 kr. pr. spil man ønsker at sælge. Der vil undertiden (men ikke hele tiden) blive vist videofilm på con'en. Iøvrigt er SAGA på pletten med en bod hvor vi sælger spil til rystende billige priser.

Kontakt: Martin Laursen; Vester-gade 25, 2.; 9400 Nørresundby; Tlf. 98 19 22 09.

VOR FRELSE CON. Christianshavns Gymnasium, København. 2-4/4 1993.

Denne hyggelige con, der er arrangeret af nogle gamle elever fra Christianshavns Gymnasium, vil i år bl.a. præsentere Verdens Kedeligste Rollespil - og det skulle ikke blive kedeligt (!). Derudover vil blodet flyde i Von Evilstein Memorial Cup - en traditionsrig Blood Bowl-turnering med skakur og 45 min. til hver. Christianshavn vil også være hjemsted for Kampen om Verdensherredømmet - man må håbe de har alarmeret civilforsvaret. Et klassisk

brætspil fra vikingetiden, Nefatavl, vil det også være muligt at spille. Blandt de mere traditionelle turneringer er der bl.a. AD&D, Call of Cthulhu, Vampire, GURPS Cliffhangers, Mechwarrior og Warhammer 40.000 samt muligvis Diplomacy. Der er højst plads til 150 mennesker på skolen, så der bliver muligvis siet nogle deltagere fra. Prisen vil være 50 kr. for hele weekenden.

Kontakt: Kasper Bøgh Pedersen; St. Kongensgade 108B, st.tv.; 1264 København K; Tlf. 33 15 95 60.



Toosbystrasse 18

2390 Flensborg

- Vi er *den* fantasy-spil forretning direkte bag grænsen, kun 150 m fra Flensborg Gågade.
- Vi tilbyder: Avalon Hill, Chaosium, FASA, Games Workshop, Game Designers Workshop, ICE, Palladium, TSR, West End Games, Citadel, Grenadier, Ral Partha, Metal Magic og meget mere!
- Desuden har vi farver, pensler, terninger og computerspil på vores program.

SAGA

LOV & UORDEN

Tag Fra De Rige & Giv Til Sheriffen

Af Jens Kristian Boll

Illustreret af Andreas Erstling

Vi har alle læst bøgerne om Robin Hood og hans lystige svende og set filmene med Errol Flynn, Douglas Fairbanks og Kevin Costner. Alle elsker Robin Hood, og mange rollespilshelte er uden tvivl lavet over den muntre fredløse. Men hvad var Robin Hood uden Sheriffen af Nottingham? Robin uden Sheriffen vil være som Peter Pan uden kaptajn Klo, Jens Fup uden Sjanten eller Jens Lyn uden Kejser Ming! Derfor vil vi nu se lidt på hvad vi ved om sherifferne i det muntre gamle England. Det samfund sherifferne levede i ligner rollespilsuniverset så meget at du måske kan få ideer til din egen rollespilsverden: en sheriff kan enten være dine spilleres ærkefjende eller en værdifuld ven der skaffer dem nye opgaver.

Sheriffens Opgaver

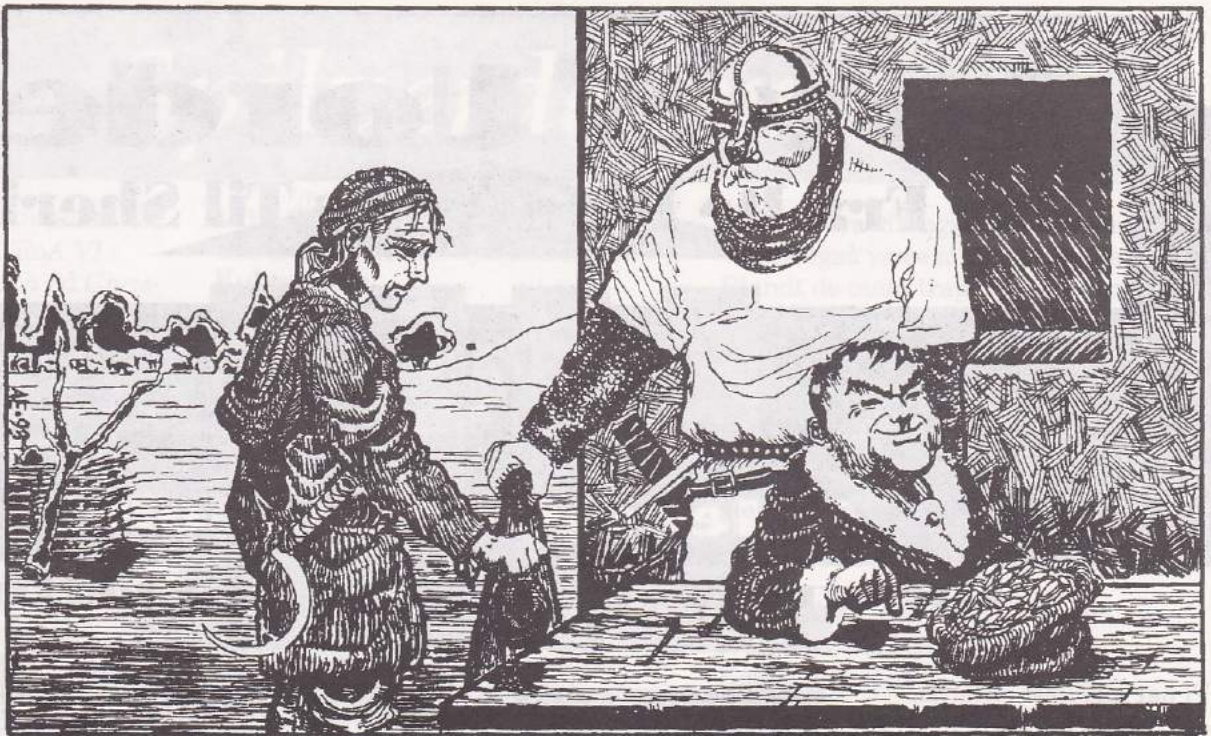
Sheriffernes store tid var i det 11.-13. århundrede England. Ideen med sheriffer var god nok, da de skulle sikre at lov og orden blev ført ud i livet. Før den



tid var lov og ret noget du kunne få, hvis du havde en tilstrækkelig stærk familie i ryggen eller blev bakket op af en mægtig mand: Selv hvis du vandt en retssag var det din egen sag at få rettens afgørelse ført ud i livet, og hvis din modstander var mægtigere end dig kunne det blive svært og direkte livsfarligt.

Der var gode grunde til at kongen udnævnte lokale adelsmænd til sheriffer: dels skulle kongen ifølge kirkens lære sikre at lov og ret skete fyldest; dels gav det kongen lejlighed til gennem sine sheriffer at blande sig i lokale forhold; og dels havde kongen ret til sin andel af de bøder der blev idømt og den ejendom der blev beslaglagt. En sherif havde sit embede i et til to år, men kunne godt få det forlænget. Kongen sikrede sig at sherifferne var effektive ved at kræve, at hvis sheriffen ikke leverede kongen de penge han havde ret til gennem skatter og afgifter, så skulle sheriffen betale af sin egen lomme! Det sikrede at sherifferne

SAGA



var ivrige med at få skatterne kradset ind til tiden.

En sherif var normalt ikke også dommer. I mindre sager havde man lokale domstole, i større sager måtte man vente på kongens dommer der kom een gang om året. Sheriffen skulle så sørge for at de der var indstævnet for domstolen huskede at møde op, enten ved at fængsle de pågældende, eller ved at lade dem stille sikkerhed i jord og ejendom for at de rent faktisk kom. Udeblev de, beholdt sheriffen det de havde stillet som sikkerhed. Efter dommen var faldet skulle sheriffen, eller rettere hans mænd, føre den ud i livet. Det siger sig selv at sheriffen selv lønede sine mænd.

Vi vil nu se lidt på de to typer, den onde sherif og den gode sherif:

Den Onde Sheriff

Nottingham havde flere sheriffer der sørgede for at få meget ud af deres embede, og derfor måske stod model til Robin Hoods ærkefjende. Den mest sandsynlige kandidat er en barsk herre ved navn Robert Ingram. Under sit sidste besøg i Sherwood fik SAGAs udsendte medarbejder et interview med sir Robert Ingram. Inter-

*Hvad Laver Sheriffen Af Nottingham,
Når Han Ikke Jagter*

Robin Hood?

viewet kom i stand takket være Robin Hood, der tog den sikkerhedsforanstaltning at tøjre sheriffen til et solidt egetræ, hvilket måske forklarer sir Roberts usædvanligt høflige sprog.

Sir Robert Ingram, sheriff af Nottingham: "I har alle lyttet til det dydsmønster til Robin Hood, men I tænker aldrig på hvor svært det egentlig er at være sheriff, så jeg er glad for endelig at kunne fortælle min udgave af historien.

I siger jeg lader sir Guy af Gisbourne tage for meget i skat. Men I tænker aldrig på at hvis pengene ikke kommer ind skal jeg selv betale dem til prins John. Det er heller ikke gratis at have så mange soldater, og havde jeg ingen soldater at sende efter jer

ville I jo ikke betale noget som helst. Desuden har jeg selv givet prins John mange penge for at blive sheriff, og de penge skal jeg vel også have ind igen.

Når de stædige folk i Nottingham ikke kan finde ud af at betale frivilligt, er det klart at jeg må finde andre måder at skaffe pengene på. Havde jeg ikke mit gode fængsel måtte jeg snart tigge i gaderne. Når folk i Nottingham bliver anklagede, fx af sir Guy af Gisbourne, er det min pligt at sørge for at de er der, når min gamle ven dommeren kommer forbi. Selvfølgelig kan de blive dømt af vore lokale dommere i mindre sager, og selv om Robin Hood siger noget andet er det gode dommere, jeg har selv fået prins John til at udnævne dem (og det kostede også

SAGA

penge selvom dommerne betalte selv).

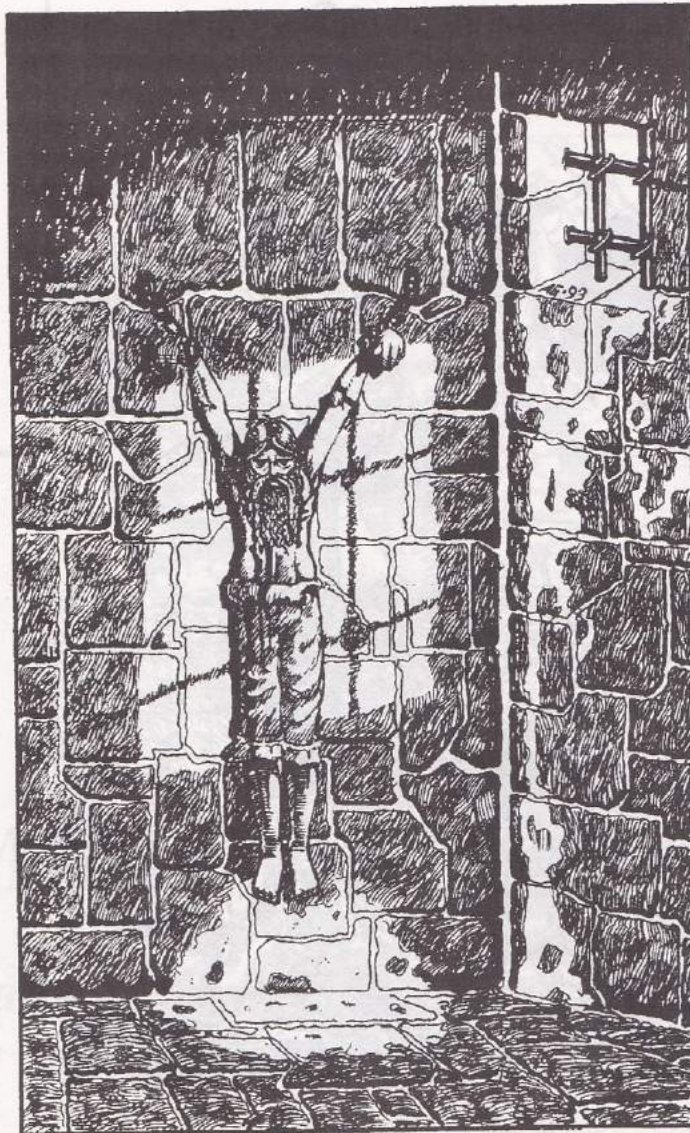
Når sir Guy anklager folk, får de tit så dårlig samvittighed at de flygter ud til de andre slyngler i Sherwood skovene, med mindre han straks lægger dem i lænker og sætter dem i fængsel. Når de flygter er det klart at de er skyldige. Heldigvis kan de ikke tage andet med end hvad de kan bære når de flygter, så jeg kan altid få dækket mine sag-somkostninger ved at tage deres hus, jord og ejendom.

Robin Hood påstår at mit fængsel er grusomt, men det er kun fordi han ikke ved hvor dyrt det er at drive et fængsel. Fangerne skal helst have mad og vand næsten hver dag, og de må naturligvis betale for kost og logi mens de sidder der. Er de stædige bliver de lagt i lænker helt gratis, men de må selvfølgelig betale fængselsmeden og mig for at få dem af igen.

Alle kan begå fejl, så det sker at dommeren kommer til at frikende en mand, men fyren bliver selvfølgelig først løsladt når han har betalt hvad han skylder mig for opholdet i fængslet. Hvis folk overhovedet ikke vil betale har jeg en fætter der ejer nogle tinminer i Cornwall, og han mangler altid billig arbejdskraft da folk dør som fluer i minerne.

Selvfølgelig har Robin Hood heller ikke sans for at der skal være frynsegoder ved at være sheriff. Jeg skal vel ikke sætte penge til ved at opretholde lov og orden? Uden at prale kan jeg sige at ingen kan lave noget i Nottingham uden at komme til mig.

Vil folk have tilladelse til at handle på torvet eller til at bygge en mølle, må de betale mig for det. Betalingen sikrer jo også at kun seriøse folk henvender sig. På samme måde går ens retsag lettere hvis man betaler mig, vel at mærke betaler mig bedre end modparten. Men jeg er ikke grisk, mine rigtige venner hjælper jeg altid, hvis nogen er så dum at slæbe dem



for retten, uanset hvad deres modstandere har betalt mig i forvejen. Venskab er trods alt bedre end penge.

Når jeg slider så hårdt med mine pligter i Nottingham må jeg selvfølgelig også have lov at slappe af med at ride på jagt med mine venner. Her

på egnen kan man altid jage hjorte, vildsvin, bønder og ulve. Jeg sætter en ære i at få fat på vildtet, så når hjortene sætter gennem bøndernes marker og landsbyer, er det bøndernes problem at deres korn og usle rønner ligger der hvor jeg skal ride. Desuden kan de vel hurtigt bygge deres hytter op igen. Ganske vist er det kun kongen der må gå på jagt, så for en sikkerheds skyld fanger vi altid nogle bønder og kaster dem i fængsel for krypskytteri, så prins John kan se hvor meget jeg gør for at beskytte kongens jagtrettigheder.

Alle I fjolser, der lytter til Robin Hood, tror at jeg altid er på nakken af folk der ikke kan finde ud af det med den private ejendomsret, men det passer ikke. Jeg har intet imod røvere, blot de vil betale for min velvilje, men det vil Robin Hood og hans muntre svende ikke, de tror som sædvanlig at alt er gratis. Se blot mine gode venner Cotterell-banden, de giver mig en femtedel af deres udbytte og kan leve sorgløst. Bliver de anklagede sætter jeg deres anklager i fængsel for bagvaskelse, og skulle der komme en dommer jeg ikke kender, giver jeg Cotterell et vink, så han og hans folk kan tage væk et stykke tid, mens jeg vidner for dommeren at de er syge eller på pilgrimsrejse og derfor ikke kan møde i retten.

Cotterell er en flink fyr der gerne gør mig en tjeneste. Nogle frække folk i Nottingham havde engang sendt bud til kansleren i London om at jeg fuskede med skatteregnskaberne, så kansleren sendte en usædvanligt dum embedsmand der bare ikke ville tage imod lidt penge for at sagerne

fra min side. Heldigvis kendte jeg embedsmanden, så Cotterell bortførte ham og gav Robin Hood skylden. Desværre blandede Robin Hood sig som sædvanlig, befriede embedsmanden og smed Cotterell-banden ud af skoven, og embedsmanden var sur som en eddikebrygger da han tog fat på mine regnskaber. Det er ikke et med folk der absolut skal blande sig i alting."

Den Gode Sheriff

For balancens skyld har SAGAs korrespondent også interviewet en god sheriff, Sebastian Allworthy i rollespilbyen Fairhaven.

Sebastian Allworthy: "Jeg begyndte fra bunden som almindelig kriger og eventyrer. Mine venner og jeg var heldige, og efterhånden lagde kongen mærke til os. Folkene i Fairhaven foreslog kongen at gøre mig til sheriff, da jeg havde hjulpet med at fordrive de Hobgoblins der havde ædt den tidligere sheriff. Kongen slog mig til ridder og udnævnte mig til sheriff. Det var mere spændende at være eventyrer, men jeg er desværre blevet ældre selvom jeg stadig kan bruge økse og sværd."

Nogle sheriffer kan ikke lide eventyrere, men jeg har ikke glemt hvor jeg kommer fra, og Fairhaven er stadig et grænseland hvor vi kan bruge enhver mand og kvinde der forstår at bruge sine våben. Glemmer vi at vi er et grænseland, skal orkstammen Flæske-Flænserne nok opfriske vores hukommelse.

Jeg kan ikke lide at opkræve kæmpebeskatter til at hyre en hær mod ork-

erne. Folk her på egnen har ikke for mange penge mellem næverne, og en hær gør større skade end den gavner: orkerne vil bare trække op i bjergene, mens hæren ligger i lavlandet og skal have mad og løn, og det skal folk på egnen så punge ud med. I



stedet sørger jeg for at få eventyrere, man kan stole på, til at komme og holde orkerne i ånde med togter og skattejagter ind i vildnisset. Der er stadig mange ruiner og huler med skatte for den der har mod og kløgt til at finde dem og få dem med tilbage. Har eventyrerne funder rigdomme, er jeg ikke den der kommer og spiller skatteopkræver,

jeg ved hvor dyrt de skatte ofte er betalt. Desuden er eventyrere gavmilde når de fejrer deres sejr.

Hvis eventyrere får lyst til at slå sig ned i Fairhaven er de velkomne. Her keder man sig aldrig, og skatterne er lave, for kongen kan godt forstå at folk der vover pelsen og bor i grænselandet kan trænge til en lille opmuntring. Alle vi kan stole på kan finde arbejde hos os uanset race og religion. Der er mange steder hvor folk hyler op bare de ser skyggen af en halvork, men så pjattede er vi ikke her. Faktisk er halvorker helt populære siden Kølle Bølle reddede børnene fra landsbyen Greenhill fra Flæske-Flænserne, og hindrede at orkerne gav ordet "børnemenu" en ny betydning.

Kort sagt, eventyrere, hvis I synes at sherifferne på jeres egn blander sig for meget eller hvis livet bliver for kedeligt, så læg vejen omkring Fairhaven. Jeg har altid noget der vil interessere jer."

Efterskrift

Sir Robert Ingram og Cotterell-banden er faktisk historiske personer, og sir Roberts synderegister fylder en del i de engelske retsprotokoller. Det ser dog ikke ud til at der blev gjort noget for at stoppe ham, så en sheriff kunne slippe afsted med en hel del. Sir Robert Ingrams små "erhvervshemmeligheder" kan være nyttige, hvis dine spillere trænger til en farlig ærkefjende der har loven i ryggen, og Cotterell-banden kan bruges i enhver kampagne som slyngler, da de var Robin Hood og hans muntre svendes absolutte modsætning: Cotterell-banden tog fra de rige (og de fattige hvis de havde noget) og gav til sheriffen!

SUPERPRISER 1993 - Forår

SPAR!

10% 20% 30% 40%

F.EKS.

CALL OF
CTHULHU 5TH

KR. 155,-



F.EKS.

TERMINATOR I
(Videofilm)

KR. 98,-



På Call of Cthulhu, MERP/Rolemaster etc.

*Har du fået B.O. Bøger - Bog & Ide's nye
katalog med masser af billige priser!*

*Hvis ikke, så se det næste gang du kommer
i en af vores forretninger eller ring nu!*

B.O. Bøger



- | | | | |
|---|---------------|------------------|-----------------|
| <input type="checkbox"/> 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"/> Rådhusstorvet | 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 70 71 |
| <input type="checkbox"/> Vestergade 59-61 | 5100 Odense C | Tlf. 66 11 40 33 | Fax 66 14 46 08 |

SmølfQuest 2nd Ed. Gargamel's Hævn

Det grumme plot

Gargamel - smølfernes ærkefjende - har fundet på en genial plan, som vil hjælpe ham til at få hævn over smølferne. Den hævn, som han så længe har drømt om. Han vil fange alle smølferne, og så vil han misbruge deres kroppe på det skammeligste (specificeres ikke nærmere)! For at kunne fuldføre sit "livs mål", har Gargamel fremstillet en "mindre hær" af robotter i smølfstørrelse, som er i stand til at finde vej hjem til hans hus. Han vil ikke længere forsøge sig med at fange smølferne, han vil have dem til at komme til ham... Det er til dette formål, at Gargamel har produceret disse "hjem søgende" robotter. Han vil have smølferne til at følge disse robotter, så de selv kommer til ham, og han slipper for (igen) at skulle gøre sig til grin.

Gargamel ved dog godt, at smølferne ikke blot vil følge godtroende med "nogle metal-dingener", som de stødte på ude i skoven. Dertil er smølferne alt for forsigtige og alt for snu. Han har derfor været nødt til at finde ud af, hvordan han kunne få smølferne til at følge godvilligt med - uden at de fattede mistanke. Her var det, at han kom i tanke om Smølfine. Hende, som han selv kreerede for at skabe splid mellem smølferne. Endnu en af hans mange fiaskoer. Hvis han samtidig kunne få hævn over at smølferne lærte at leve med Smølfine, ja så ville hævnen være dobbelt så sød.

Derfor har Gargamel tænkt sig at kidnappe Smølfine, så han kan fremstille en magisk Smølfineparfume, som er så kraftig at smølferne blot følger med uden at tænke sig om. En parfume som hypnotiserer smølfer på samme måde som rottefængereren fra

Now comes the tricky part

Inden eventyret starter skal hver spiller naturligvis have en karakter. Der er fem karakterer, og du må mere eller mindre selv om hvordan disse skal fordeles - om spillerne skal vælge selv/trække lod eller lign. Sørg for at spillerne læser deres "baggrunde", og giv dem en kort introduktion til hvordan man spiller SmølfQuest. Desuden skal Smølf (haha) have stukket det maleri, som han har malet til Smølfine, i hånden (Smølf er i dette tilfælde den ældste Smølf). Nok om det.

af Claus Ekstrøm

Dette SmølfQuesteventyr blev oprindeligt spillet på FASTAVAL '92. Eventyret er et SmølfQuest 2nd edition eventyr for 5 spillere og (naturligvis) en Smølf-Mester. Til folk der ikke har prøvet at spille SmølfQuest før, eller som ikke allerede er igang med en smølfkampagne, er der inkluderet 5 smølfpersoneligheder tilsidst i scenariet.

Hammelen tog sig af rotterne (og senere børnene).

Gæt, hvor spillerne kommer ind i billedet.

Historien begynder

Det er en dejlig forårsdag. Middagsso-lens varmende stråler bliver spredt af træernes grønne kroner, og får duggen til at forsvinde fra det virvar af grønne planter, der er ved skovbunden. Det er her vi finder fem små smølfer på vej til Smølfines hus. Humøret er højt blandt de fem små blå, for Gammelsmølven har bedt dem om at hente Smølfine, så hun kan være med til den forårsfest, som skal holdes om aftenen. Solen skinner fra en skyfri himmel og fuglene kvadrer fra træernes toppe, skovens og blomsternes dufte får luften til at sitre af friskhed, glæde og styrke. Hvad kan gå galt på en vidunderlig dag som denne?

Kidnapningen

Gargamel har sendt sin trofaste ravn ud for at kidnappe Smølfine. Kort efter at spillerne har mødt den yndige Smølfine, og er på vej tilbage til landsbyen, styrtdykker raven ned for at kidnappe hende, men hun

SAGA



skriger da hun bliver grebet af dens kløer.

Denne episode skal køres en smule panikagtigt - spillerne skal ikke have for meget tid til at tænke sig om - bare kør hårdt på dem. Hvis spillerne klarer nogle gode gribe-fat-i-Smølfine-når-hun-bliver-kidnappet-af-ravn rul (eller tilsvarende), så lad dem lige nå at gribe fat i hendes hånd inden hun bliver revet væk af raven. Det er desuden vigtigt, at Smølfine får fat i det maleri som Smølf har malet til hende (enten fordi han allerede har givet hende det, eller også fordi hun kommer til at gribe fat i det, da hun bliver taget af raven).

Spil episoden hektisk, men lad det ende med at raven flyver bort over trætoppene (ikke i retning mod Garmels hus) med den skrigende Smølfine (der febrilsk holder fast på maleriet) i sine kløer.

Tilbage til byen

Det mest nærliggende vil nok være at tage tilbage til byen, og fortælle hvad der er sket. Smølferne kan ikke holde samme fart som raven, og desuden taber de den også relativt hurtigt af syne. Hvad de end prøver på, så får de ikke ret meget ud af det, lad dem lalle lidt rundt i skoven, hvis de synes det er sjovt.

Når de stakkels smølfer kommer tilbage til byen og fortæller hvad der er sket, så spreder rygten sig hurtigt (også selv om det kun er Gammelsmølf som får fortalt hvad der er sket), og der opstår en form for lynchstemning i byen. Råb som "Dræb alle fugle", "Spis flere fugleæg", "Godt det ikke er MIG, som har en lille fjer på" og lignende kan høres overalt. Gammelsmølf vil forsøge at dæmpe gemytterne, og hvis spillerne ikke selv foreslår det, så lad Gammelsmølf foreslå at smølferne deler sig op i nogle grupper, som går ud for at lede efter Smølfine. Spillerne kommer naturligvis i samme gruppe - hvad ellers!

Jagten på den forsvundne Smølfine
Herefter følger eftersøgningen af Smølfine. Spillerne bliver bedt om at søge efter hende i den generelle retning som raven fløj i. Smølferne kan kalde "Smølfine" så meget de lyster - for der sker nemlig ikke noget lige med det samme. Træk tiden lidt ud, hvis det lader til at spillerne kommer til at race gennem eventyret. Det skulle være muligt at smide nogle små episoder ind - for eksempel kan de i udkanten af sarsaparillamarkerne støde på to frøer, som morer sig med at rykke

sarsaparillablade op af jorden. De har været på sarsaparillarov, og de er mægtig flove over at de er blevet fanget. Hvis spillerne har kludret meget i det, så lad dem hurtigt finde sporene af maleriet.

Spillerne finder (måske efter et findeting-i-skoven-når-man-leder-efter-Smølfine rul) nemlig noget mistænkeligt. De "personer"/dyr som bor i skoven er sjældent skov-svin, men smølferne finder et stykke afrevet papir midt på skovbunden. Start med at beskrive papiret - det er hvidt på den ene side, mens der er noget grønt farve på den anden side. Hvis spillerne leder lidt rundt, eller



SAGA



blot hvis de fortsætter videre, så finder de endnu en stump papir som minder om den første, og sådan bliver det ved et stykke tid.

Hvad der rent faktisk er sket, er at Smølfine under flyveturen gav slip på det maleri, som Smølf gav hende i starten. Det dalede ned i skoven, og det var her ved skovbunden at Gert - et talende egern - fandt det. Han syntes at tegningen/maleriet havde nogle pæne nuancer, og han besluttede sig for at tage det med hjem for at bruge noget af det som et maleri. Undervejs har han dog revet de stykker af som han var sikker på at han ikke fik brug for. Det er disse rester som smølferne nu finder (og formodentlig følger).

Hvis smølferne ikke har gættet hvor papiret kommer fra, når de har fundet de første par stykker, så begynd at rive maleriet (som Smølf fik udleveret ved starten af eventyret) i stykker og del det ud til dem. Hvis de stadig ikke fatter noget, så husk deres navne - så kan de være med til at spille FjolsQuest næste år. Spøg til side. Spillerne skulle gerne fatte, at det måske kunne være Smølfine som

måske har signaleret til dem, men de bliver klogere.

Gert - det talende egern

Langt om længe når de stakkels smølfer til Gerts hul i træet. Papirsporet stopper, og der ligger en masse papirrester under et træ, hvor der ca. 3 meter oppe er et hul. Papirresterne som ligger under træet er de sidste "ubrugelige" stykker fra maleriet, men der er også nogle som Smølf ikke har malet (dette er et af Gerts gamle malerier, som han har smidt ud - han har jo fået et nyt).

Gert er hjemme, og han sidder og spiser (og kigger på sit nye maleri) da smølferne kommer forbi. Han er et meget stilfærdigt egern som helst vil være i fred, og hvis spillerne råber "Smølfine - hvor er du?" og lignende, så stikker han hovedet ud og beder om madro! Hvis spillerne sniger sig/klatrer op til Gerts indgang, så ser han dem, så snart de stikker deres blå hoveder frem. Han smækker døren i og råber forarget, hvad det er for en måde de kommer brasende på. Har de aldrig lært at opføre sig ordentlig. De kunne i det

mindste banke på. Hvis spillerne ikke opfører sig ordentligt, så er Gert meget mopset og besværlig at kommunikere med. Han kan dog fortælle at han fandt maleriet liggende på skovbunden, og at han var i sin gode ret til at tage det med.

Smølferne skulle gerne hurtigt indse at det var et vildspor. Gert, som åbenbart ikke kender noget til noget som helst, har taget maleriet, og det er altså ham - og ikke Smølfine - som de har fulgt efter. Hvis de ikke indser dette, og de er overbeviste om at Gert er en skurk, eller hvis de bare har lyst til at "banke noget fornuft ind i knolden på ham" (hvilket rigtige Smølfer aldrig ville kunne finde på), så er Gerts stats angivet her:

Gert - et talende egern.

STY 16 HLB 14 INT 13 STØ 4
MAK 12 BEH 17 UDS ???

Skade Bonus : +D4, Hastighed : 4

Gert har alle de almindelige færdigheder, som egern nu har (findenødder-i-skoven 78% ; Klatre 278% og så videre). Det er op til den enkelte SmølfMaster at bedømme, om Gert har en færdighed som han kunne få brug for. De eneste færdigheder som umiddelbart kan virke nødvendige er gengivet her:

Hive-smølfer-i-næsen: 45% Lyde fornærmet: 78% Rive-billede-itu-og-sætte-det-i-ramme: 34%

Nok om Gert og arrige egern.

Hvad gør vi nu - lille du?

Nu står smølferne tilbage og er ikke blevet et hak klogere end før. Det eneste umiddelbare spor, som måske kunne føre til Smølfine, førte ingen steder hen, og de er nu derfor på bar bund. Her er det meningen, at smølferne igen skal til at lede lidt rundt efter Smølfine, og det er nu der begynder at ske noget.





Gargamels gamle fælde

I deres søgen efter Smølfine bevæger smølferne sig ned mod floden, da en af spillerne pludselig bliver fanget i en af Gargamels fælder. Det er en gammel fælde som han har ladet stå, men det ved smølferne jo ikke. Lad dem slå nogle høre-lyde-i-skoven-når-smølf-bliver-fanget-i-fælde rul, for at se om nogen af smølferne hører den klokke som ringer et stykke borte. Dette er en gammel alarm-klokke, som kunne gøre Gargamel opmærk-

Her er det vigtigt at smølferne bliver stukket på næsen. Det er i hvert fald vigtigt, at spillerne får "uskadeliggjort" deres lugtesans - inden de støder på Smølfineparfumen. Derfor kan hvepsene bruges til dette, men det er selvfølgelig også muligt at få deres næser bundet ind inden (hvis de falder ned fra træer og lignende).

I hvert fald skal der være en smule tryk på her. Smølferne skal tro at Gargamel snart kommer, og samtidig

stødt på en robot-smølfine, er blevet hypnotiseret, og er begyndt at følge efter hende.

Det er meget smølf-unlike at lade sine ting ligge og flyde, og spillerne skulle helst hurtigt få på fornemmelsen at der er noget galt. Hvis de begynder at undersøge tingene, så kan de genkende nogle andre smølfers ting - blandt andet Smølf, Smølf og Smølf. Det er ikke særlig svært at spore eftersøgningsgruppen (der er på 5-6 mand - øhh smølfer), da de har efterladt kraftige spor.

Der er ikke andre spor af de forsvundne smølfer. Der er ingen der svarer når man kalder, der er intet at se (altså ingen smølfer) hvis man klatrer op i et træ. Hvis man ser bort fra sporene, så det virker som om at eftersøgningsholdet er sunket i jorden. Smølferne kan enten følge sporene eller vade fortvivlede videre - de kommer under alle omstændigheder til...

Hr. og Fru Marsvin

Kort efter at spillerne er sluppet fra de vrede hvepse støder de på hr. og fru Marsvin. De er et ungt marsvineægtepar, som Gargamel har tvunget til at arbejde for sig. Han har kidnappet deres to unger, og marsvinene får dem først tilbage når de har samlet en stor bunke sarsaparilla, der er en af de ingredienser som Gargamel skal bruge til sin Smølfineparfume.

Spillerne støder på de to marsvin i udkanten af en "vild" sarsaparillamark, hvor de to dyr står med hænderne (???) fulde af sarsaparilla. De to marsvin vil umiddelbart være bange for smølferne, men de føler sig tvunget til at plukke mere sarsaparilla (de vil jo gerne have deres unger tilbage).

Smølferne kan godt komme i kontakt med de to marsvin, når de opdager at smølferne er ufarlige. De virker



som på om der var gået nogen i fælden, men som ikke bliver brugt mere. Sørg for at lade spillerne tro at der snart kommer nogen, så de bliver lettere paniske.

Fælden er en "almindelig" fælde, som griber fat om en smølfs ben og hiver ham op i luften, så han hænger og dingler under et træ. Smølfen som bliver fanget kan ikke selv gøre noget for at komme fri - han er nødt til at få hjælp af de andre, som skal kravle op i træet for at befri ham. Til gengæld kan den smølf, som blev fanget, se lige ind i et hvepsebo som hænger ved siden af ham. For hver tur der går bliver brummen/summen inde fra boet stærkere og stærkere, og hvepsene begynder at flyve ud.

begynder hvepsene at vælte ud af deres bo. Der er selvfølgelig den mulighed at de andre smølfer lader deres fangne kammerat i stikken, og at de så bare stikker af mod floden.

Det vigtigste her er dog at smølferne på dette tidspunkt får "ødelagt" deres lugtesans (hvis de ikke allerede har det), så den ikke kommer til at ødelægge deres mulighed senere. Det næste som smølferne støder ind i på deres vandren i skoven er...

De sørgelige rester

Underligt nok finder spillerne resterne af et andet eftersøgningshold. Deres rødternede dug, deres madkurv, flasken med hindbærsaft osv. ligger tilbage i græsset, men alle smølferne er væk. De er naturligvis



begge meget nervøse, og ingen af dem vil fortælle, hvad det egentlig er de laver. De fortæller små løgne ("Vi skal bruge sarsaparillaen til at tætnes vores hule"), som smølferne skulle have nemt ved at gennemskue. Hvis de bliver spurgt hvad der er galt, så

vælder forvildede rundt, så støder de på det forsvundne eftersøgningshold.

Du er nu fuldstændig i trance...

Ca. et kvarter efter at vores helte har forladt sarsaparillamarken, begynder de at høre underlige lyde et stykke



begynder fru Marsvin at græde, mens hr. Marsvin trøster hende. Bliver smølferne ved med at plage de stakkels marsvin, så fortæller fru Marsvin grædende hvad der er sket, og at de er så frygtelig kede af det.

fremme. Hvis de har marsvinene med, så bliver de nervøse og holder sig i baggrunden.

Sarsaparillaen, som de to marsvin indsamler, skal afleveres et bestemt sted i skoven (marsvinene ved hvor, og kan fortælle det til smølferne - det er samme sted som robot-Smølfinerne går til), og smølferne kan enten vælge at begive sig derhen, eller - hvis de ikke finder ud af hvad der er galt - følge efter de to mistænkelige marsvin.

Det, som smølferne har fået øje på, er det forsvundne eftersøgningshold som følger efter robot-Smølfinen.

Robotten er ca. 5 cm. høj og passer derfor nogenlunde med størrelsen på en smølf. Gargamel har syet en hue og en kjole, som minder om Smølfinens (de er ikke ret godt lavet), og inde i robotten er der en lille flaske som indeholder en lille dosis Smølfine-parfume.

Marsvinene vil være mere end taknemlige, hvis smølferne påtager sig at redde deres to små unger, og de to dyr vil gøre alt for at hjælpe.

Det er vigtigt at smølferne har "fået gjort noget ved næserne", så de ikke bliver påvirket af den fortryllende parfume.

Hvad enten smølferne begiver sig alene (eller med marsvinene) til mødestedet, de følger efter de to mistænkelige marsvin, eller de bare

Smølferne (ikke spillerne) er fuldstændig i coma, og de følger bare efter flasken med parfume. Robotten kan relativt nemt ødelægges, så man kan få fat i flasken. Hvis spillerne

beslutter sig for at ødelægge flasken, så lad en af dem spilde noget på sig selv (eller en anden) så de hypnotiserede smølfer kan følge efter ham i stedet.

Kløften

Hvis spillerne ikke stopper robotten, eller hvis de blot følger efter den for at se hvor den skal hen (den går i retning mod Gargamel's hus), så opdager de ret hurtigt at den styrer lige mod en dyb kløft. Spillerne kan se, at robotten vil fortsætte ud over kløften og tage de stakkels smølfer med i faldet, hvis de ikke gør et eller andet smart.

Der er ikke nogen fast løsning på dette problem. Smølferne kan prøve på at få fat i flasken med parfumen (og så styre de hypnotiserede smølfer i en anden retning), de kan lave en lynbro over kløften (som ikke er alt for bred), eller de kan løfte robotten og bære den væk (den fortsætter dog mod Gargamel's hus når den bliver sat ned).

Hvad smølferne end gør, så behøver de bare udtænke en plan som bare er en lille smule smart for at det lykkes for dem at redde deres kammerater.



Opsamlingsstedet

Nu begynder tingene endelig at tage fart (vi er også snart ved at være færdige). Smølferne når frem til det opsamlingssted som robotterne går til. Alle robotterne (der er ankommet 6, og der står ca. 30 hypnotiserede smølfer) står foran en klippevæg og



venter. De venter på at Gargamels to ravne kommer og henter smølferne for at flyve dem til Gargamels hus.

Lad spillerne snuse lidt rundt og undersøgede ting som de vil undersøge, men hvis de ikke ved hvad de skal foretage sig (eller hvis de finder på noget rigtig smart og genialt) så lad ravnene komme flyvende. Ravnene har en kurv mellem sig, og de flyver i pendulfart mellem opsamlingsstedet og Gargamels hus. De har allerede fløjet 20 smølfer afsted til huset, og kommer nu tilbage efter flere. Ravnene lander og lader en robot-Smølfine vade op i kurven så hendes "tilhængere" følger med. Så sætter de i bevægelse og flyver kurven hjem til Gargamel.

Her har spillerne mange muligheder. De kan for eksempel lade som om de er hypnotiserede og smutte med et hold smølfer op i kurven, de kan "skyde" ravnene ned, eller de kan beslutte sig for at de er ligeglade med ravnene og bare skynde sig afsted mod Gargamels hus. Under alle omstændigheder er det meningen, at de fem små blå helte skal finde ud af om de vil prøve at kapre kurven, eller om de blot vil tage til Gargamels hus til fods.

En eventuel flyvetur vil forløbe nogenlunde smertefrit. Hvis spillerne ikke gør noget overilet, så vil de blive fløjet til Gargamels hus hvor han vil stå klar til at tage imod dem. Hvis dette sker så fortsæt med slutningen.

Hvis spillerne vælger at fortsætte mod Gargamels hus til fods, så lægger de mærke til ravnene (hvis disse da ikke er blevet uskadeliggjort forinden) som flyver frem og tilbage over deres hoveder hele tiden. Desuden skulle spillerne gerne have fornemmelsen af at de har travlt, og at de skal skynde sig inden Gargamel får fat i alle smølferne.

Slutningen

Langt om længe kommer de til det ventede mål - Gargamels hus. Vinduet er naturligvis åbent, så smølferne kan komme ind denne vej.

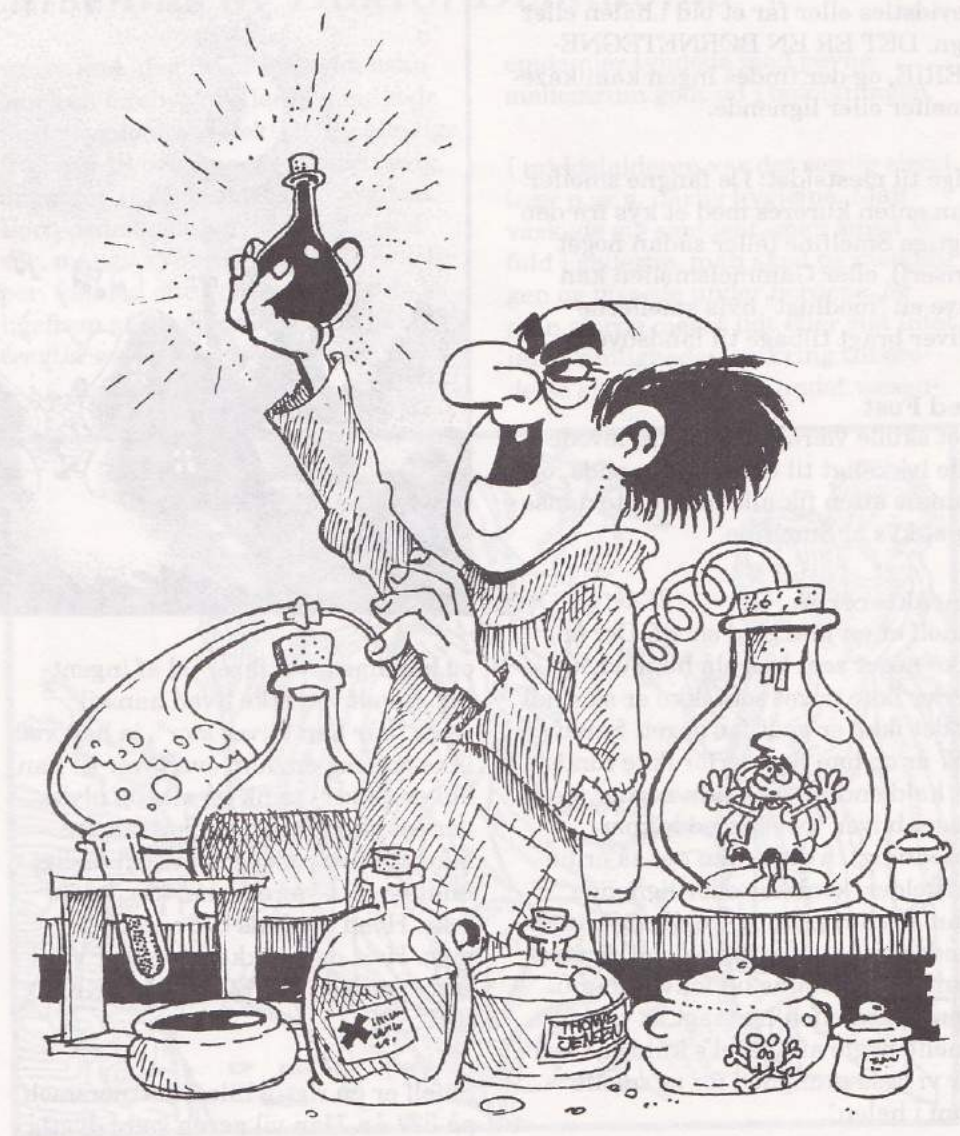
Smølfine sidder på et bord et stykke borte og syr noget hvidt stof (hun er ved at sy nogle smølfehuer og -kjoler som Gargamel kan bruge til robotterne), og hun har en lænke om benet (sådan en med en kugle i den anden ende). På et andet bord står der 20 smølfer (dette skal ændres, så det passer med det antal gange som ravnene har fløjet) og 4 robotter. Gargamel står over ved ildstedet og rører rundt i en stor sort gryde, mens han gnækker meget. Azrael er ikke at se

noget sted (men den er her - bare rolig).

Det er nu, at the final showdown står for døren. Smølferne skal befri Smølfine og redde alle smølferne fra Gargamel og katten. De har frit spil, og det er kun Smølfemesterens fantasi som sætter grænserne.

Der skal lige nævnes :

Krydderihylden, hvor der står en masse spændende kemikalier, trylledrikke og så videre. Ildstedet, hvor der er god gang i den. Buret, som hænger i en kæde fra loftet (det er her Gargamel putter de tilfangetagne smølfer).



SAGA



Der sker følgende:

Når Gargamel opdager smølferne begynder han naturligvis at jage dem. Han pisker frem og tilbage. Smølfine udstøder et "Åhhh Smølf" når hun får øje på smølferne (og hun siger det også selvom Gargamel ikke har opdaget dem endnu). Herefter skulle der gerne udvikle sig en større kamp. Når Gargamel er i gulvet, så kommer Azrael på banen. Han har opholdt sig udenfor og kommer "tilfældigvis" lige forbi. Så starter tumulten igen, og det hele ender (sandsynligvis) med at smølferne vinder.

Kort til SmølfMesteren : Gør det stort, sjovt og tegneserieagtigt. Der er ingen der dør - man bliver slået bevidstløs eller får et bid i halen eller lign. **DET ER EN BØRNETEGNESERIE**, og der findes ingen kamikazesmølfer eller lignende.

Lige til næstsids: De fangne smølfer kan enten kureres med et kys fra den rigtige Smølfine (eller sådan noget griseri), eller Gammelsmølften kan lave en "modlugt" hvis smølferne bliver bragt tilbage til landsbyen.

Fed Fest

Det skulle være det hele. De levede alle lykkeligt til deres dages ende, og samme aften fik alle heltene to danse og et kys af Smølfine.

Karaktererne

Smølf er en lille glad smølf. Der er ikke noget som kan slå ham ud, og der er ikke noget som ikke er så skidt at det ikke er godt for noget. Smølf er 257 år og han har derfor ikke fundet sit kald endnu, men han regner med at det bliver "noget med humørspredning", hvad enten det så er underholder, komiker eller lignende. Han er altid glad og frejdig og har en tendens til at overse nogle af de farer han måtte komme ud for: "Kom nu. Gammelsmølften har sagt at vi skal smølfte nogle af Azarel's knurhår - så får vi også mulighed for at smølfte ham i halen".

Smølf er en lidt ældre smølf på 402 år, og han er begyndt at fornemme hvad hans kald er - han skal være noget med planter, formodentlig gartner. Smølf synes at planter er spændende og interessante, og han elsker at få nye planter til at gro - både spiselige og uspiselige, kønne og grimme. Der er ikke noget som interesserer Smølf som planter: "Vent lige lidt! Jeg skal lige smølfte en stikling af denne her plante - jeg har aldrig set en der var så smølf".

Smølf er lidt af en bangebuks, men det er nok fordi han kun er 98 år. Hans tanker løber ofte af med ham,

til alt hvad der har noget med kunst at gøre, men han ved ikke hvad han vil være rigtig god til (det finder han ud af når han bliver ældre). Smølf kan godt lide når de andre smølfer roser ham for det han laver, og derfor viser han tit hvad han kan - både fløjte, synge og danse. Smølf tror også på at alle kunne leve i harmoni med hinanden, hvis man blot lyttede lidt til hinanden: "Prøv lige at smølfte til denne her sang. Det er en smølf smølf smølf som gør smølf smølf smølf. En lille smølf, to små smølfer, tre små smølfer, smølf smølf tra la la".



og han har lavet farer ud af ingenting. Smølf ved ikke hvad han vil være "når han bliver stor", ja han ved ikke engang om han overlever til han bliver ældre - tænk på alle de ulykker ser sker. Smølf vil gøre alt for ikke at blive rodet ind i noget farligt - undtagen at være alene: "Se det in-sekt. Hvad nu, hvis det er en bzzmyg. Hvis den stikker os bliver vi til sorte smølfer. **HJÆLP! I MÅ IKKE GÅ!**"

Smølf er en rigtig lille kunstnersmølf på 324 år. Han vil gerne være dygtig

Smølf er en rigtig blæresmølf. Han skal altid vise sig over for de andre smølfer. Smølf kan godt acceptere hvis nogen af de andre smølfer kan nogle ting som han ikke kan, men han skal nok vise at han tør alt det som de andre ikke tør. Smølf ved også at han på trods af sine 215 år er ret ferm til at bruge kølle og slynge, og han ved også at han er ret stærk - og han skal nok sørge for at de andre smølfer også ved det: "Vist tør jeg så. Tror du måske jeg er sådan en Smølf som dig. Næ-nej. Jeg er smadder smølf - kan du måske smølfte to sække nødder?"

Sygdom & FANTASY

af Doktor Larsenius og Doktor Demidofus

Den eneste måde, man rigtig kan få skovlen under sine spillere på i rollespil, er som regel at banke karaktererne ned på lave Hit Points eller kaste væmmelige Spells på dem. Men der er andre muligheder. I den virkelige verden er sygdom et langt større problem, og det var meget værre i gamle dage, hvor man ikke havde den moderne videnskabs velsignelser. En rask lille sygdom kan være et underholdende og afvekslende indslag i rollespil, og vi synes det er synd at dette interessante fænomen er så overset i denne hobby. Derfor vil vi nu give en lille vejledning i hvordan man kan forpuste karakterernes tilværelse med forskellige sygdomme i fantasy.

SYGDOM I MIDDELALDEREN

Til at begynde med vil vi se lidt på hvordan man havde det med sygdom i gamle dage, først og fremmest i middelalderen som er den historiske periode der ligner de fleste fantasyverdener mest.

Mennesket har altid været plaget af sygdom, man kan fx se på neanderthalernes knogler at de tit led af gigt, og sygdom har altid været den vigtigste årsag til død og lidelse blandt mennesker. Før i tiden var det meget

værre end idag (hvor lægevidenskab kan forebygge eller behandle de fleste sygdomme effektivt) og alle lige fra pave til pølsemaker levede i evig angst for at blive slået med sygdom. Børn døde tit inden de kom til skelsår, mange kvinder døde af barselsfeber, folk led ofte voldsomt eller døde ligefrem af sygdomme vi idag betragter som harmløse, og store

epidemier tyndede med jævne mellemrum godt ud i befolkningen.

I middelalderen var det særlig slemt, især p.gr.a. dårlig hygiejne. Man vaskede sig sjældent, man smed affald i gaderne, man sked på møddingen og pissede under bordene, og man gjorde meget lidt eller slet intet ud af renligheden omkring tilberedelse af fødevarer. Et andet væsen-



De uddrevne dæmoner bliver jaget i halsen på svinene

SAGA

tligt problem var uvidenhed. Man vidste næsten intet om hvordan sygdomme opstår, smitter og behandles, men til gengæld havde man en masse sjove teorier om det. Da man ikke kendte noget til bakterier og virus, gav man alt muligt andet skylden for sygdommes opståen. I primitive samfund har ånder og dæmoner normalt fået skylden, og denne ide holdt sig til langt op i vores tid, men efterhånden som civilisationen udviklede sig blev teorierne om sygdommens årsager også mere udspekulerede.

I middelalderen kunne sygdom stadig skyldes ånder og dæmoner, men også fx små usynlige orme, forbandelser og onde øjne, slangers blik eller berøring af tudser, giftige luftarter, og det kunne være Guds straf eller Djævelens værk. En anden populær årsag var manglende balance mellem de fire kropsvæsker. Fra antikken havde man overtaget den ide at verden bestod af de fire elementer (jord, ild, luft og vand), og

disse indgik, mente man, to og to i de fire kropsvæsker (blod, gul galde, sort galde og slim), som igen styrede de fire temperament (det sangviniske, det koleriske, det melankolske og det flegmatiske). Depressive sindssygdomme blev før i tiden ofte kaldt miltsyge, da man mente at de skyldtes for meget sort galde, som skulle komme fra milten.

Hvis datidens forståelse af sygdommenes årsager var mangelfuld, så var behandlingen endnu værre, og det var ofte farligere at være patient end bare at være syg. I middelalderen var der, udover præster, munke og kloge koner, tre faggrupper som behandlede de syge på hver sin måde.

Der var lægerne, som ofte var uddannede på fine skoler og som især byggede deres "viden" på skrifter af den græske læge Hippokrates (460 - 377 f.Kr) og den romerske Galen eller Galenos (130 - 210 e.Kr). Lægerne nøjedes som regel med at studere pa-

tientens urin, drog deres konklusioner ud fra dens farve, konsistens, bundfald og evt. smag (bvadr), og anbefalede så en eller anden behandling. Det var kun de rige der havde råd til denne luksus.

Så var der kirurgerne, også kaldet feltskær, badskær eller bartskær (de var ofte barberer), det var dem der snittede i folk. Man vidste næsten intet om hvordan kroppen fungerer, men det forhindrede ikke kirurgerne i at snitte løs på deres sagesløse patienter. De skar bylder op, de fjernede blæresten, de amputerede arme og ben, og de foretog først og fremmest åreladning. Det at tappe folk for blod var i mange hundrede år en af de vigtigste behandlinger mod sygdom, selvom det i realiteten svækkede patienterne. Til dette formål brugte man også tit blodigler, små ca. fem cm lange sorte orme med trekantet mund og sylespidse tænder som bider sig fast på huden og suger blod.

Lægerne kunne også ordinere forskellige slags medicin som blev tilberedt af apotekerne. Ud over urter bestod disse medikamenter ofte af de særeste ting, jo dyrere og sjældnere jo bedre. Man brugte både guld og ædle stene hvis patienterne havde råd, man brugte ligvand (vand man har vasket lig med), ligfedt, benmel og mos af hængte mænds hovedskal-ler, og man brugte eddekoppespind, snogeskæl, tudseblod osv. Det var også apotekerne der gav folk af-førings- og brækmidler og rensede deres tarme med klyster.

Troen kunne selvfølgelig også helbrede folk. Man kunne drikke af hellegilde eller tage på pilgrimsfærd, og man kunne bede til diverse helgener. 129 helgener, påstod man, kunne dæmpe feber, 62 havde kraft til at helbrede pest, 20 var virksomme mod tandpine, 12 kunne man anråbe mod spedalskhed, og ved epilepsi bad man til Hellig Tre Konger. Af andre ting som skulle være virk-



Døden & Lægen

SAGA

somme mod sygdom kan nævnes magiske remser som Abracadabra, relikvier (hellige genstande som fx splinter fra Kristi kors), magiske amuletter og magnetiske sten.

Som et eksempel på behandling, der godt nok hører til efter middelalderen, kan vi nævne at solkongen Ludvig XIV fik hevet alle sine tænder ud for at forebygge en eller anden sygdom, vistnok blodforgiftning. Der røg iøvrigt også et stykke af ganen med ud, og det er intet under at Ludvig ikke ligefrem var kendt for sine gode bordmanerer.

Man skal iøvrigt være opmærksom på at sygdomme dengang ofte hed noget andet end idag, tit noget med sot, fx blegsot (jernmangel), gulsot (den gule syge) og svindsot (tuberkulose, se nedenfor).

SYGDOM I FANTASY

I betragtning af hvor udbredt sygdom var i gamle dage, er det nærmest urealistisk at folk så sjældent bliver syge i fantasy, og i betragtning af den morskab man kan have med at smitte karaktererne med onde og mægtige sygdomme, og rigtig udpensle uhyrlighederne for dem, vil vi da også anbefale at man giver sygdom en mere fremtrædende plads i sine spil. Hele historier kan bygges op omkring sygdom, fx det at finde en kur.

I en fantasyverden kan der både være almindelige og magiske sygdomme, og hvis det ikke allerede findes i ens spil må man lave regler for hvordan de smitter, påvirker folk og eventuelt helbredes. Årsagerne kan være de samme som i den virkelige verden, men man bør også lade mange af de ting som folk troede på i gamle dage, fx forbandelser, være virkelige. I enkelte rollespil, RuneQuest fx, findes der ånder som kan smitte folk med sygdom ved at besætte dem, og denne underholdende ide kan man sagtens indføre i sit eget spil (så må man lave regler

for hvordan de angriber folk). Ånderne kan være usynlige, men det er meget sjovere hvis karaktererne kan se dem. En pestånd kunne fx se ud som liget af et pestoffer der prøver at trænge ind gennem den ulykkeligens mund.

Sygdom bør have en virkning på karakterernes egenskaber og evner. De kan fx miste CON point eller andre stats med større eller mindre mellemrum, og få minusser på diverse rul. Dette kan være midlertidigt eller permanent afhængigt af sygdommen. Man kan også have en masse sjov ud af behandlingen.

Eksistensen af magi i de fleste fantasyverdner må selvfølgelig også tages i betragtning. I et spil som AD&D kan en enkelt lille Spell, Cure Disease, helbrede næsten alt, men hvis man skal have det sjovt med sygdom bør

magiens magt begrænses. Dels kan man gøre den slags Spells mindre effektive, og dels kan man gøre dem sværere at få fat i.

SYGDOMME

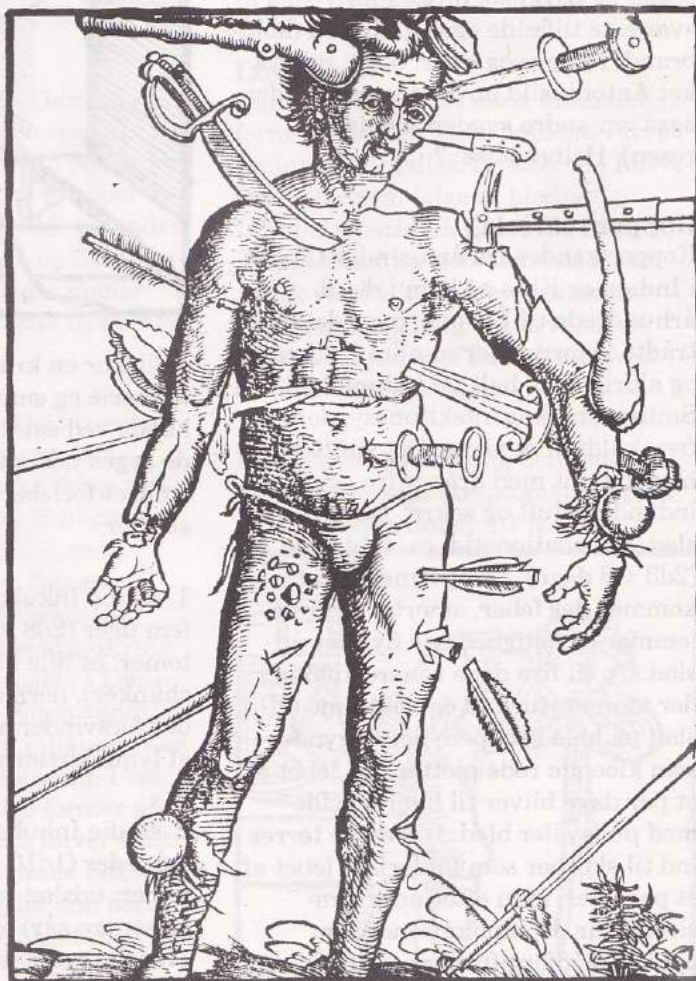
Man bør selvfølgelig jævnligt lade karaktererne og andre lide af helt almindelige sygdomme som forkølelse. Gigt var meget almindeligt før i tiden, ligesom indvoldsorm, tandpine, utøj, vorter, udslet og meget andet godt. Andre sygdomme som fx Grå Stær kan også være underholdende. Desuden gik der ofte betændelse i sår, og den kunne sprede sig og blive til blodforgiftning

(det er det man får stivkrampe-vaccination mod idag).

De mere alvorlige sygdomme bør gemmes til særlige lejligheder. Nedenfor har vi beskrevet en række sygdomme som man kan give karakterer eller NPC'er, nogle er dødelige, andre er værre.

Spedalskhed (lepra)

Spedalskhed har været udbredt i tusinder af år og findes stadig i Afrika, Asien og Latinamerika. I gamle dage blev de spedalske udstødt af samfundet, ja undertiden ligefrem erklæret døde, og de skulle bære en klokke eller skralde som fortalte at de kom. Smitte: Spedalskhed er en kronisk infektion med en bakterie og smitter ved direkte kontakt med syge, men faren er meget lille. Mænd angribes iøvrigt dobbelt så tit som kvinder. Inkubationstid: normalt mellem et og



Sårmanden

tyve år (1d20 år), men lejlighedsvis kortere eller længere tid. Symptomer: Stærkt vansirende knuder, fortykkelser og sår i hud og slimhinder. De yderste legemsdele som fingre, tæer og næser kan falde af. Man dør ikke af spedalskhed, men kan dø af følgesygdomme. Helbredelse: kan holdes nede med antibiotika (opdaget i 1929), men ikke kureres.

Den Hellige Ild eller Antoniusild (meldrøjeforgiftning/ergotisme)
I middelalderen var epidemiske udbrud af denne sygdom meget almindelige, især i fugtige somre; idag er den vist udryddet. Smitte: Den Hellige Ild er en forgiftning der skyldes meldrøjesvamp i brødkorn. Inkubationstid: fra få timer til få dage (2d20 timer). Symptomer: skiftevis voldsomme smerter og følelsesløshed, senere smertefulde muskelkrampe, opkast og diarré og evt. synsforstyrrelser og psykiske ditto. I de sværeste tilfælde også gangræn (koldbrand) i fingre og tæer. (Obs: udtrykket Antoniusild anvendes undertiden også om andre sygdomme, især rosen). Helbredelse: ?

Kopper (variola)
Kopper kendes fra årtusinder tilbage i Indien og Kina og kom i det 6. århundrede til Europa, hvor det optrådte i større eller mindre epidemier og aldrig døde helt ud indimellem. Smitte: en akut infektionssygdom fremkaldt af et virus. Det smitter meget nemt med dråber fra syges indåndingsluft og sekret fra deres udslæt. Inkubationstid: ca. tolv dage (2d3 + 8 dage). Symptomer: først kommer der feber, smerter i ryg og lemmer og lejlighedsvis flygtigt udslæt. To til fire dage senere kommer der temperaturfald og voldsomt udslæt på hele kroppen, der begynder som kløende røde pletter og i løbet af et par dage bliver til blærer fyldt med puds eller blod. Blærerne tørrer ind til skorper som falder af i løbet af et par uger, men efterlader vansirende ar. Komplikationer som bylder, blodforgiftning og lunge-

betændelse er ret almindelige. Dødeligheden ligger mellem 10 og 50 %, men har man først haft kopper og er blevet rask, er man også immun. Helbredelse: kopper kan ikke behandles, kun forebygges ved vaccination, men denne har været så effektiv at sygdommen menes at være totalt udryddet siden 1976.

Syfilis (lues)
Denne frygtede kønssygdom kom til Europa fra den nye verden med Columbus' mænd, altså sidst i middelalderen, og bredte sig med lynets hast. Idag er den meget sjælden. Smitte:



Badskær

syfilis er en kronisk infektion med en bakterie og smitter næsten udelukkende ved samleje eller kontakt med de syges udslæt. Når man først er smittet forløber sygdommen i tre stadier.

1. stadie Inkubationstid: ca. tre til fem uger (2d8 + 19 dage). Symptomer: et lille hårdt sår (hård chanker), normalt på kønsorganerne, der forsvinder af sig selv og hævelse af lymfekirtlerne i nærheden.

2. stadie Inkubationstid: to til fire måneder (1d10 + 7 uger). Symptomer: udslæt (røde og brune pletter og senere sår) og hævede lymfekirtler overalt, evt. også hovedpine, håraf-

fald og let feber. Som regel kommer der flere udbrud indenfor et par år, hvorefter sygdommen tilsyneladende går i sig selv igen, men i ca. en fjerdedel af tilfældene går den over i 3. stadie.

3. stadie Inkubationstid: normalt mellem tre og femten år (8d20 + 20 måneder), i enkelte tilfælde lige efter 2. stadie. Symptomer: knuder eller svulster med væskende sår i hud, slimhinder, knogler og lever. I ca. halvdelen af tilfældene opstår yderligere symptomer enten alene eller flere sammen: betændelse af legemspul-såren, rygmarvstæring (der medfører smerter, lammelser og refleksbortfald) og/eller generel parese (hjernebetændelse der først medfører irritabilitet, hukommelsessvækkelse og talebesvær, sidenhen også stør-hedsvanvid og lignende. I 3. stadie medfører syfilis døden i løbet af to til tre år.

Helbredelse: Syfilis kan behandles effektivt med penicilin.

Tuberkulose eller Tæring, også kaldet Lungesot eller Svindsot (tuberculosis)

Tuberkulose var en ret almindelig sygdom i gamle dage, både hos mennesker og hos kvæg. Idag er den udryddet i Danmark, men findes stadig i ulande. Smitte: kronisk infektion der skyldes en bakterie, smitter normalt ved hostedråber eller sekret fra syge, eller gennem mælk fra smittet kvæg. Inkubationstid: ca. seks uger (1d3 + 4 uger)? Symptomer: sygdommen optræder meget forskelligt afhængigt af hvor den angriber. Den mest almindelige form er lungetuberkulose, men den kan findes overalt i kroppen fx i huden, knoglerne (en hyppig årsag til pukkelryg) eller kønsorganerne. I en sjælden form, miliær tuberkulose, angribes hele organismen og der dannes små knuder (tuberkler) rundt om i kroppen. Ved lungetuberkulose kommer der først træthed og let hoste, dernæst voldsommere hoste (ofte



med blod eller pus), appetitløshed, feber, nattesved og vægttab. Dødeligheden er ret høj. I særlige tilfælde kan lungetuberkulose udvikle sig meget hurtigt, det kaldtes for Galopperende Svindsot, fordi patienten svandt ind til skind og ben, og medførte døden i løbet af få uger. Man kunne også forbløde under voldsom blodophostning fra en bristet lungepulsåre. Helbredelse: kan helbredes med forskellige stoffer, men det er ret besværligt. Forebygges med Calmettevaccination.

Hundegalskab (rabies eller lyssa)

Vi kender alle denne underholdende sygdom af omtale. Smitte: en akut virusinfektion, der næsten udelukkende smitter ved bid eller krads fra syge dyr. Den angriber alle varmblødede væsner, men mest hunde, ræve og flagermus. Inkubationstid: mellem tre uger og tre måneder (1d10 + 2 uger), lejlighedsvis længere. Symptomer: først ængstelse, depression og hovedpine, så feber, opkast og smerter der breder sig fra såret, og endelig svælgkramper der hindrer een i at spise og drikke. Der kan også opstå uklarhed, hvor den syge bliver aggressiv og evt. bider andre (det sker hos de fleste dyr, sjældnere hos mennesker). Døden indtræder efter nogle få måneder. Helbredelse: hundegalskab kan kun helbredes hvis

man får antistof inden fireogtyve timer efter smitten.

Tyfus (febris typhoidea)

Denne prægtige sygdom forekom ofte i epidemier i gamle dage; idag findes den ikke i Danmark, men forekommer stadig i syden. Smitte: akut infektion med en bakterie, der normalt kommer fra inficeret drikkevand eller levnedsmidler, men også kan smitte ved hostedråber og lignende fra syge. Inkubationstid: fra få dage til tre uger, hyppigst under en uge. (2d4 dage, hvis der rulles 8 lægges 1d12 · 1 oveni). Symptomer: tyfus begynder med træthed, utilpashed, hovedpine og evt. næseblod, herefter kommer feber og udslæt (røde pletter, oftest på brystet eller underlivet), og tilsidst mavesmerter og forstoppelse eller diarré. Sygdommen går normalt over efter ca. fire uger, men i 10 - 20 % af tilfældene dør folk. Helbredelse: behandles med kloramfenikol.

Sankt Vejtsdans eller Dansesyge.

Dette underlige fænomen opstod efter den store pestepidemi (se nedenfor). I større eller mindre grupper begyndte folk at danse vildt på gader og pladser til de segnede og fik hallucinationer. Mange forskere mener idag at det var en kollektiv hysterisk reaktion på pesten.

Pest eller Den Sorte Død (pestis)

Dette er den ultimative sygdom, trumfen over alle trumfer. Man ved at en epidemi hærgede i Europa allerede i femhundredetallet, men pesten kendes bedst fra den store epidemi der raserede Europa fra 1347 til 1350 og udryddede omkring en fjerdedel af befolkningen, i Danmark ca. en trediedel. Siden vendte den jævnlige tilbage, og i ulandene er den ikke helt udryddet endnu. Pest optræder i tre forskellige former afhængigt af hvordan man bliver smittet, men skyldes den samme bakterie (pest kommer egentlig fra den sorte rotte og blev sjældnere i takt med at

denne fortrængtes af den mere aggressive brune rotte).

Byldepest

Smitte: ved loppestik (lopperne forlader de døende rotter eller mennesker). Inkubationstid: få dage (2d4 dage). Symptomer: begynder med kulderystelser, stærk feber, hovedpine, smerte i lemmerne, opkastninger, forstoppelse eller diarré, og betændelse i lymfekirtlerne. Herefter dannes store bylder, hyppigst i lysken eller armhulerne, der brister efter en til to uger og udtømmer pus. Døden indtræder i omkring halvdelen af tilfældene efter fire til otte dage.

Blodpest

Smitte: blodpest opstår hvis betændelsen fra byldepest går over i blodet. Inkubationstid: få timer (2d4 timer). Symptomer: blodforgiftning der går i hjernen og medfører døden i løbet af to eller tre dage.

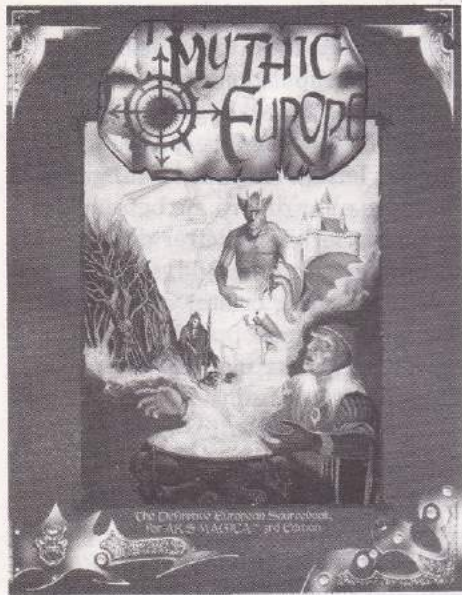
Lungepest

Lungepest var den mest almindelige form under den store epidemi i trettenhundredetallet. Smitte: via luftvejene eller som følge af blodpest. Inkubationstid: få timer (2d4 timer). Symptomer: lungebetændelse med stærk væskedannelse, voldsomme blodbrækninger og blåfarvning af huden. Man dør af åndedrætssvigt efter to eller tre dage.

Helbredelse: ved tidlig behandling med stoffer som streptomycin ligger dødeligheden under 10 %.



Anmeldelse



MYTHIC EUROPE
af Roderick Robertson
og Curtis Scott
White Wolf
184 sider
Pris 210,00 kr.

Mythic Europe er navnet på den verden som White Wolfs fremragende rollespil *Ars Magica* foregår i, en mytologiseret udgave af højmiddelalderens Europa hvor mange af de overnaturlige fænomener som datidens mennesker troede på er virkelige. Det er også navnet på en ny Sourcebook til 3. udgave af *Ars Magica*, en bog der ifølge foromtalen skulle være det definitive værk om emnet.

Lad os se lidt på hvad der gemmer sig bag disse flotte ord. Der er tolv kapitler i bogen plus to appendix med konge- og paverækker og et stort, men upraktisk og mangelfuldt index. Første kapitel beskriver Mythical Europe's tidlige historie (her indskrænket til Romerriget's fald og Charlemagnes bedrifter); det andet handler om samfundet i al almindelighed; det tredje er om kirken; det fjerde om korstogene; og de sidste otte kapitler beskriver så hver sin del

af Europa, fra den Iberiske Halvø (idag Spanien og Portugal) over De Britiske Øer til de islamiske lande.

Af de indledende kapitler er det om kirken det bedste, men de er generelt for almene. De "geografiske" kapitler giver først en kort gennemgang af områdernes historie og dernæst en beskrivelse af de vigtigste steder. Disse kapitler er temmelig mangelfulde. For det første mangler en del områder og lande (fx alle de skandinaviske på nær Danmark), for det andet er det næsten udelukkende byer som beskrives (Stonehenge er fx ikke nævnt), og for det tredje er disse beskrivelser blottet for stemning, der står næsten intet om den enkelte bys særpræg. Derudover nævnes de ting der er specielle for *Ars Magica* og *Mythic Europe* - troldmænd, alfer, dæmoner osv. - kun sjældent, og bliver ikke sat i en ordentlig sammenhæng.

Generelt må man desværre sige at bogen ikke bare er mangelfuld, den er

også kedelig. Den er næsten totalt blottet for den middelalderlige stemning der ellers præger de fleste *Ars Magica* udgivelser, og beskrivelserne er alt for tørre og farveløse. Godt nok er der rundt omkring indskudt små legender og anekdoter, men de er alt for spredte og usammenhængende til at give bogen liv. Derudover er illustrationerne ret midelmådige.

Mythic Europe kan selvfølgelig anvendes som opslagsbog, og giver trods alt mange nyttige oplysninger, men det er og bliver en kedelig og overfladisk bog. Man kan kun håbe at den planlagt *Medieval Handbook* bliver bedre.

Idé og Koncept	5
Anvendelighed	6
Illustrationer og Layout	5
Samlet	5

Nicholas Demidoff.



SAGA

Tegn et

SAGA

abonnement...

SPILTIDSSKRIFTET
SAGA Nr. 17
December 1992
22,50 kr.



Rollespillet SmølfQuest
Blodets Sang: Vampirescenarie
Golem: De stenhårde facts

52
sider!

Sådan gør du:

- 1) Gå på posthuset og indbetal 200 eller 110 kr. på girokonto nr. 5 97 07 33.
- 2) Skriv under "Eventuelle meddelelser vedr. betalingen" hvilket nummer du vil starte med (f. eks. nr. 19).
- 3) Skriv under "Modtager": SAGA; Ermelundsvej 92 D; 2820 Gentofte.
- 4) Endelig skriver du, under "inbetaler", dit eget navn og din adresse.

SPILTIDSSKRIFTET
SAGA Nr. 18
Januar 1993
22,50 kr.



Vanvid eller Visdom: Om okkult litteratur
Ad Krigerens Sti: Futuristisk scenarie
SBBL Holdpræsentation

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.

...og følg godt med

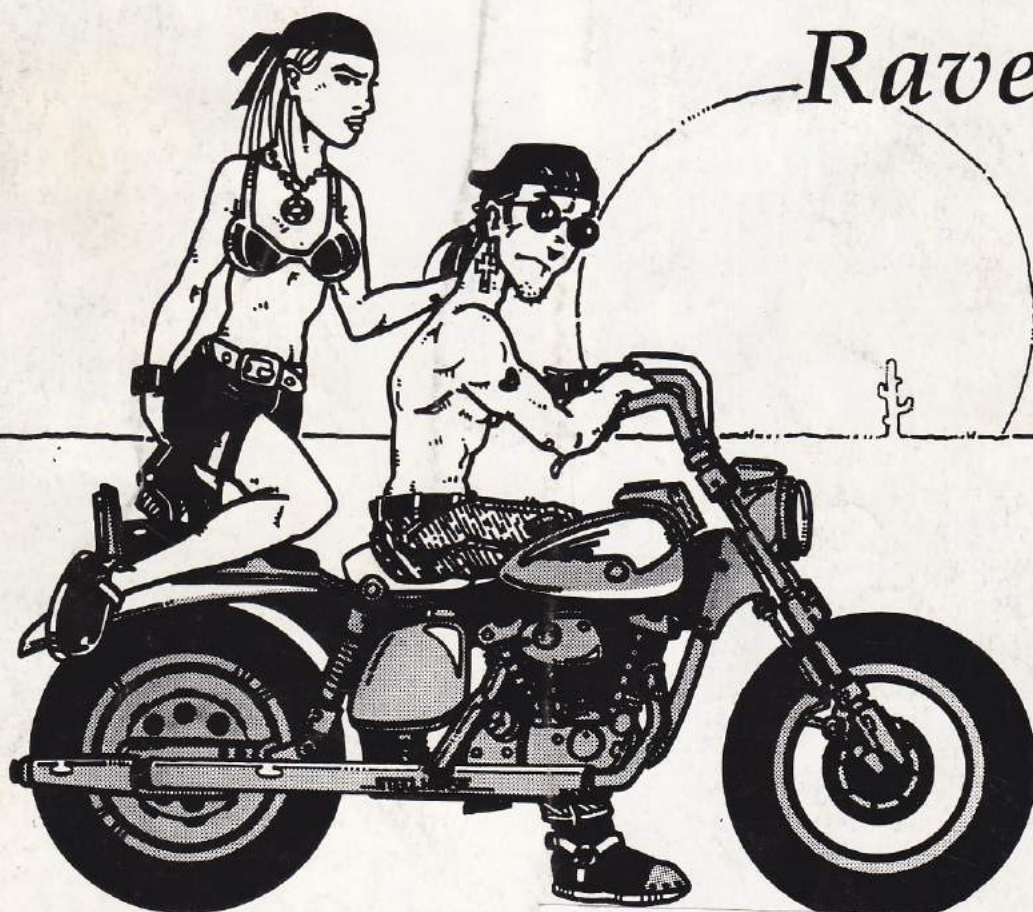
03558 2020053 00

FORENINGEN EREBOR
C/O 80 KALTOFT
GAMMELTOFTSGADE 16 KLD TV
1355 KØBENHAVN K

I næste
nummer:

Cyberpunk

Ravenloft



RBNHØJ '92

#19

CA-SGA-19-001

tilhører

Saga

Uerstattelig

AVALON

Kan hjemlånes

biblioteket