

# SPILTIDSSKRIFTET

# SAGA

Nr. 20  
Marts 1993

22,50 kr.



Cyberpunk: Jesper 69 Green  
Tusmørkets Smådjæveler III: CoC scenarie  
Ny sektion

Saga  
# 20  
Materiale nr.: 3-210-0-020  
Lånemulighed: JA!  
Ejer : 0000 Foreningen Erebor

# SAGA

**Nr. 20**  
**Marts 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

Klaus Kolbak

#### 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*

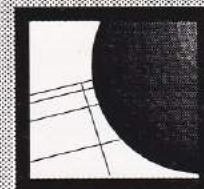
Nyheder fra ind- og udland, bla. Van Richten's Guide to the Lich og et mystisk nyt FASA-spil kaldet EarthDawn.



### 6. Den prægtige stad Judistiae

*Af Kristoffer Marner og Christoffer  
Cold-Ravnkilde*

Munken Claudius par Ultimus fortsætter her sin beretning om den sagnomspunde Duranjhar verden. Denne gang fortæller han om en af Duranjhars vigtigste byer.



### 12. Cyberpunk...

*Af Jesper 69 Green*

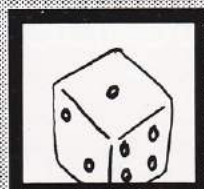
Fødsel er ikke længere begyndelsen - død ikke længere slutningen. Kunstig virkelighed er virkelighed. Skillelinien mellem virkelighed og fiktion er hvasket ud i 90'erne. En artikel om Cyberpunk, der følger op på SAGAs artikelserie om fænomenet.



### 19. Brætspil

*Af Lars Black Petersen*

Så skete det!! Nogle er sikkert fortvivlede, andre er uden tvivl begejstrede. SAGA vil fremover have en brætspils sektion. I denne første artikel starter vi dog blødt, med en revidering af en gammel kendning; Stratego.



### 22. Spilverdenen

Nyt om et Cyberpunk netværk og reportage fra TROA-Con VI samt oplæg til Fastaval.



## 24. Tusmørkets Smådjævla III

Af Henrik Bisgaard og Claus Bloch

Regnen styrtede ned og blev pisket rundt af den hylende vind. Fra tid til anden oplystes landskabet af et mægtigt lyn. Dr. Kold stirrede ud i det mørke kaos. Han skulle lige til at forlade vinduet igen, men så pludselig i et kort glimt noget hvidt der bevægede sig. Det lignede grangiveligt en person uden tøj. Han stirrede derud men kunne ikke se mere.

"Måske spiller din underbevidsthed dig et puds" sagde han til sig selv. "Nå, ja. Måske man skulle gå ned på patologisk afdeling..."



## 36. Brevkassen

Elmer inviterer på Cacao og denne gang bringer vi også en opskrift samt lidt opslagstavle.



## 39. Galleriet

I denne udgave af Galleriet præsenterer vi tegninger af René Hart.



## 40. Bloodbowl

af Lars Wagner Hansen

Nu præsenteres de sidste hold i SBBL-ligaen og vores korrespondent fortsætter de direkte sendinger.



## 44. Anmeldelser

*Poor Wizards Almanac*

v. Martin Winther

*Dream Park*

v. Lars Wagner Hansen

### Siden sidst...

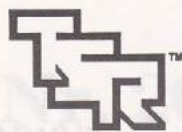
Goddag og velkommen til SAGA nr. 20. Som den trofaste læser vil have bemærket, er der sket mangt og meget i løbet af de sidste 10 numre. Der er mere stof end nogensinde før i hvert nummer og vi har været nødt til at udvide til 48 sider. Dette er dog stadig ikke nok og derfor har vi nu gjort skriften en smule mindre for at få plads til flere spændende ting. Blandt andet vil du i dette nummer stifte bekendtskab med vores nye brætspils sektion som Lars Black vil stå for. Har du spørgsmål eller forslag til hvad den skal komme til at handle om, så skriv endelig! Vi håber også at du vil synes om det særlige Hand-Out vi har fået fremstillet til Tusmørkets Smådjævla. Det er så autentisk, at det næsten er dokumentforfalskning... Indenfor den nærmeste fremtid skulle der desuden være god mulighed for at en fast Computersektion ser dagens lys. Altsammen er det dog noget der kræver plads og det er meget sandsynligt at der i løbet af de næste par numre vil optræde visse uregelmæssigheder omkring hvordan en side i SAGA skal se ud, men vær bare tryk: Det sker kun for at få mere plads så du får mere SAGA for de samme penge!

Mens vi er ved det skal jeg også huske at sige at SAGA for fremtiden vil udkomme lige omkring den 1. i hver måned. Måske er rollespilsblade ikke den vigtigste ting i verden men det er bedre at læse alt om ingenting end ingenting om alt(!), og disse tophemmelige informationer finder du selvfølgelig kun i SAGA!

Tilbage er der kun at sige: Rigtig god fornøjelse med nummer 20 og på gensyn om en måned.

Chr. P. K. Sørensen

# Nyheder



TSR, Inc.

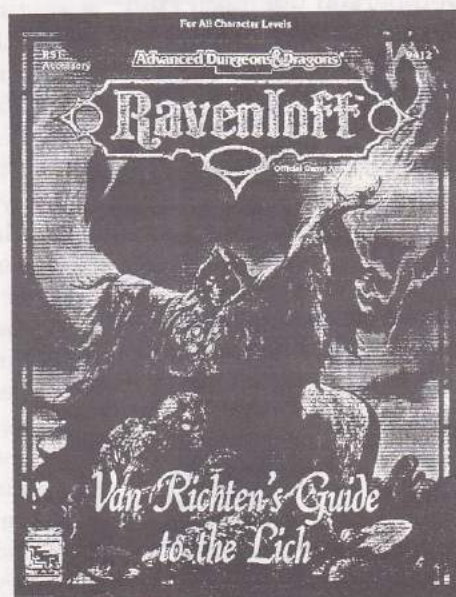
## **Dragons Crown Dark Sun modul Pris 288,00 kr.**

Dragons Crown, det første episke eventyr til Dark Sun, tager spillerne til de fire verdenshjørner på Athas, en verden uden... Psionics? Nogen eller noget har overtaget kontrollen af psionics. Troldkongernes magiske kræfter ebber sammen med andres langsomt ud og en bølge af ondskab slår ind over landet. Dette må stoppes, men først må spillerne lære Ordrens hemmeligheder. Dette supermodul kan spilles som et stort eller som flere enkeltstående eventyr. Med 3 eventyrbøger, en novelle, en 32-siders bog med kort og to kort i plakat størrelse, er dette et af de flotteste Dark Sun produkter hidtil.

## **Van Richten's Guide to the Lich Ravenloft supplement Pris 118,00 kr.**

Tågen hang tæt og klam mellem de døde træer. Den gjorde det umuligt at se mere end nogle få skridt frem og fik skoven til at tænderklaprende uhyggelig ud. Firkfinger Rolfs tænder klappede ikke. Han havde kun tre og de sad langt fra hinanden. Desuden var han aldrig bange... I hvert fald næsten aldrig. I de sidste 14 dage hvor han havde vandret hvileløst omkring i disse tågeklædte skove, havde der været flere gange hvor han havde taget sin højre hånd i at ryste. Han havde overvejet om han skulle straffe den kujonagtige hånd, men hans rolige gemyt var endnu en gang løbet af med ham og han havde besluttet at nøjes med at putte den i lommen. Pludselig gled tågen foran Rolf tilside og frem for sig så Rolf en frygtelig karikatur af et menneske: Et kalkblegt kranie indhyllet i en halvrådden kutte lyste op i månens skær og en knoglet hånd rakte frem mod ham. På trods af Rolfs ihærdige banden begyndte den forræderiske højre hånd igen at ryste og denne gang havde den fået venstrehånden med på

løjerne. Rolf syntes han kunne fornemme hvordan hans tre tænder forsøgte at stimle sammen i den ene side af munden for at klapre lidt, men det måtte være hans fantasi... Rolf betænkte sig ikke et øjeblik men greb istedet resolut ned i sin taske, thi han vidste at her var der kun én ting der hjalp. Det var ikke hans sværd eller eder, ej heller hans ubetingede dårlige ånde (breath weapon). Næh - det var såmænd intet andet end "Van Richtens Guide to the Lich". (Vi skulle hilse og sige at den får 4 fingre på Rolf-skalaen...)



## **Ruins of Myth Drannor Forgotten Realms supplement Pris 228,00 kr.**

Myth Drannors ruiner, elvernes døde by, venter i al deres forræderiske glans. Helt fra Forgotten Realms begyndelse har der været antydninger omkring det legendariske sted Myth Drannor og dets fantastiske skatte bevogtet af unævnlige rædsler. Nu, endelig, i ånden fra Ruins of the Undermountain sættet, er det her endelig: Et stort "superdungeon" sæt lige klart til et hold eventyrlystne spillere.

## **The Knight of Newts D&D modul Pris 78,00 kr.**

Dette nye modul giver 4-6 spillere muligheden for at drage ud på en uhyggeligt spændende mission i de

Sorte Sumpe - med eller uden en DM! Da et gammelt pergament viser sig at være et kort over nogle glemte grotter i de Sorte Sumpe, drager spillerne ud på en søgen efter Newt'ernes sunkne skat, men det viser sig snart at alt ikke er helt som ventet. Dette begynder-eventyr introducerer Newt'erne som ny race i D&D spillet og der er desuden nye regler og råd om at gå på eventyr under vandet. Med masser af flotte billeder, et kortark og 20 nye papfigurer skulle det være næsten garanteret at man får våde tæer i denne fugtige affære.

## **Complete Book of Halflings and Gnomes**

### **AD&D supplement Pris 172,00 kr.**

Gnomer og Halvinger har sandsynligvis været to af de mest undervurderede racer... indtil nu! Disse "småfolk" har en stor fanskare og Complete Book of Halflings and Gnomes er for alle som holder af små helte med stor fremtid. Alt nødvendig information ikke bare for at spille en bred vifte af Gnomer og Halvinger men også for at bringe deres fascinerende kulturelle baggrunde til live i en kampagne, er selvsagt inkluderet. Med oplysninger om deres skikke og traditioner vil denne bog være et must for spillere der ønsker at portrættere en mere interessant og velafrundet figur og man bør huske: Småt - men godt!

## **Chaosium**

### **Adventures in Arkham Country CoC modul Pris 218,00 kr.**

Hvis du gøs over Arkham Unveiled, chokeredes over Return to Dunwich og mistede forstanden p.g.a. bøger som Kingsport og Escape from Innsmouth, så har du nu chancen for at tage det sidste, afgørende skridt og blive en blævrønde gelékulmp. Alt du behøver gøre er blot at erhverve dig et eksemplar af Adventures of Arkham Country, en eventyrsamling bestående af 5 garanteret mental-afsporende beretninger, alle baserede i og omkring Arkham, Dunwich, Kingsport og Innsmouth.

SAGA

**Paranormal Animals of Europe  
Shadowrun supplement  
Pris 208,00 kr.**

Du har set amerikans paranormale dyr; et par af deres hoveder har du sågar hængende som trofæer. Nu er det på tide at finde ud af hvad europæerne er bange for. Hvis du troede at Shadowhounds, Piasmaer og Seadrakes var slemme, så skulle dette supplement indeholde masser af grunde til ikke at besøge Europa. Med sort/hvide illustrationer og 16 siders farvebilleder, lever Paranormal Animals of Europe fuldt op til den flotte standard som "North America" bogen satte.

**SIDSTE NYT:**

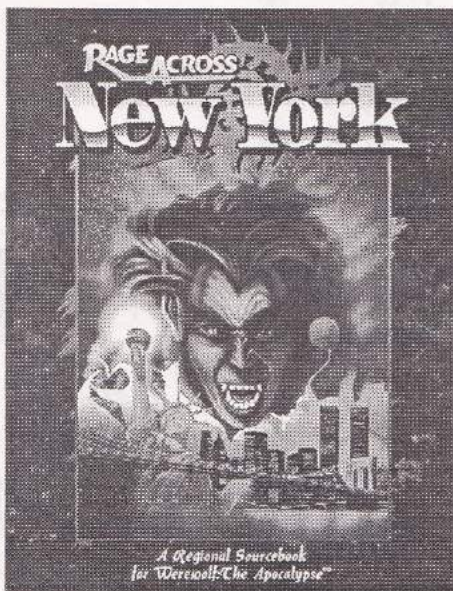


Ved hjælp af vores toptrænede spor- drage Elmer, har vi netop nu, få sekunder før deadline, fundet frem til FASA's nye store projekt: Earthdawn. Nu til sommer får du chancen for at stifte bekendtskab med en forlængst glemt, magisk tidsalder hvor Barsaive's folk kæmper for overlevelse i en verden der engang var deres hjem. Hjemsogt af astrale monstre kendt som 'Horrors' er verdenen blevet en bleg refleksion af sit eget billede, en verden hvor eventyrerne af idag, bliver legenderne af imorgen.

**White Wolf**

**Valkenburg Foundation  
Werewolf supplement  
Pris 138,00 kr.**

The Garou, ulvefolket, kan ikke altid finde alle hvalpe i tide. Dem som undergår "den første forandring" uden støtte fra deres stamme, er fortabt. Ramt af galskab kæmper de for overlevelse i en nådesløs verden - indtil Valkenburg Foundation træder ind. Denne sourcebook foruden extensivt kildemateriale, 5 komplette eventyr hvor spillerne udfører missioner for Valkenburg Foundation; en organisation dedikeret til at hjælpe bortkomne hvalpe.



**Rage Across New York  
Werewolf supplement  
Pris 138,00 kr.**

Den inkarnerede ondskab, the Wyrm, har bredt sin dårlighed over hele verdenen, men få steder har lidt så meget som New York. Fra Manhattans slum til det giftige spildevand fra samvittighedsløse kemikaliefabrikker; Gaia har her lidt som intet andet sted. Men the Garou kan ikke skjule deres vrede længere. Lad ondskaben vide at nu er det tid til at rase! Rage across New York er en chroniclebaggrund som enhver storyteller vil kunne bruge, med detaljer om nogle af varulvenes største fjender samt udvidede regler for spirituel magi og åndeverdenen.

**Under A Blood Red Moon  
Werewolf/Vampire modul  
Pris 138,00 kr.**

Garou-folket raser og vil ikke finde sig i det længere: Det er tid til at slippe vreden løs over de Forbandede! Dette Vampire/Werewolf cross-over giver enten Garou karakterer chancen for at bringe den evige søvn til Chicago's udøde eller Vampire karakterer muligheden for at redde deres "liv" under et Garou angreb. Indeholder foruden oplysninger om Garou Caerns i og omkring Chicago og detaljer om de mange intriger i byen også nye regler for de ekstremt farlige Vampire Garou: Varulve som har modtaget de udødes mørke gave...



**Wanted By Cracken  
Star Wars supplement  
Pris 172,00 kr.**

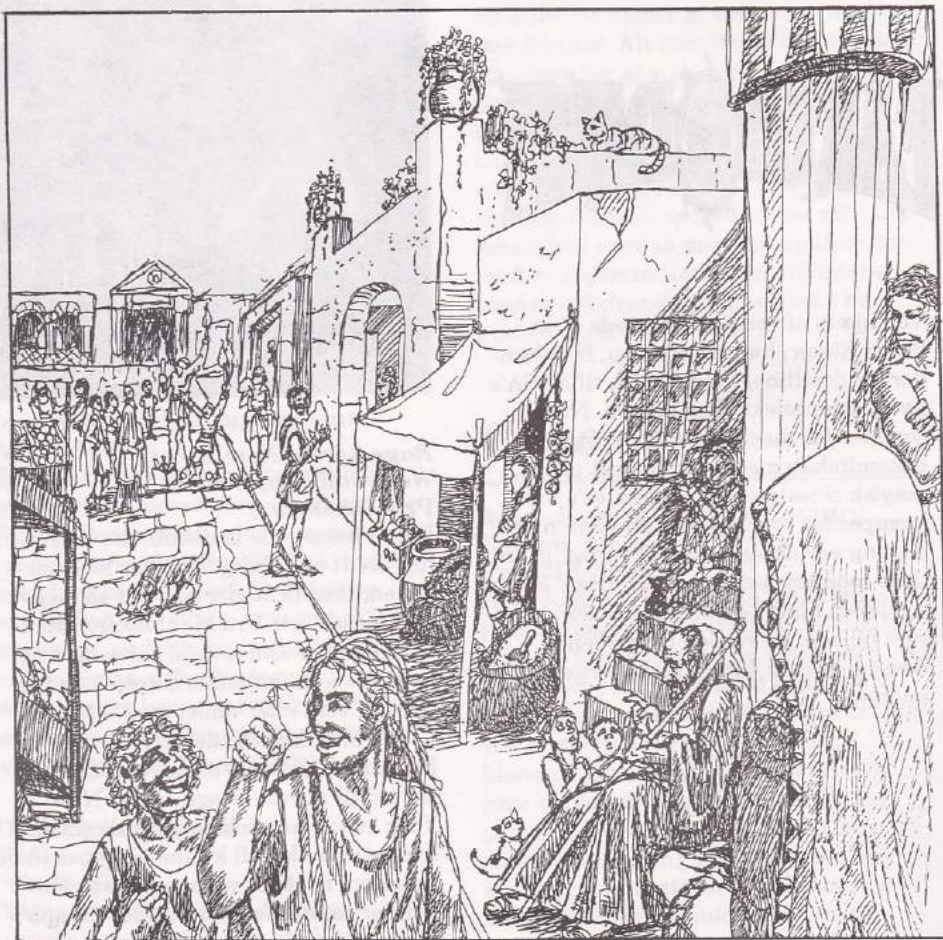
Har dine spillere brug for en lille extra indtægt? Så var det måske noget for dem at investere i Wanted By Cracken, en liste over de 50 allermest foragtelige kryb i denne del af galaxen. Selvfølgelig er der en klækkelig dusør på deres hoveder (dog udbetales der ikke dobbelt dusør, blot fordi enkelte har flere hoveder...) og udover pengene er det jo rart at vide at man samtidig tjener den nye republik. Denne bog er propfyldt med Imperialske officerer, hensynsløse massemordere, smuglere og andre kriminelle og er med dusører, baggrundshistorier og spilrelevante informationer et must for enhver dusørjæger med respekt for sig selv.

**Duranjhars Verden:**

# Den prægtige stad Judistiae

Nu åbnes døren på klem til Duranjhars fantastiske verden. I sidste nummer fik du historien om verdenens skabelse. Beretningen fortsætter nu med beskrivelsen af en af Duranjhars vigtigste byer.

I vort arbejde med at oversætte Livets Krønike er vi løbet ind i sprogvanskeligheder. Bare i oversættelsen af sprogets navn har vi problemer. Sproget som tales i den kendte verden hedder "Bellumqia" hvilket både kan betyde "Vort modersmål" men også "krigens sprog". Vi må derfor tage visse forbehold overfor nogle af de rent sproglige oversættelser, betydningsmæssigt føler SAGA sig dog sikker på oversættelsen.



**SAGA**



Øversat og  
redigeret af:

**Kristoffer Warner &  
Christoffer Cold-  
Ravnkilde  
(E.P. Group)**

Tekniske  
illustrationer:

**Max Møller &  
Nick Skovgaard**

Andre  
illustrationer:

**Pernille H. Jensen**

*Her følger beskrivelsen af Duranjhar Khanens hovedby, ved navnet Judistiae, som betyder "Sværdet ro", vi går ud fra at der menes "Sværdet hjem". Byen Judistiae er Duranjhar Khanens hovedstad og ligger centralt i den kendte verden.*

"I dette øjeblik hvor jeg, Claudius par Ultimus, skal skrive de næste sider sker det i stor respekt overfor Duranjhar khanens leder Antoniron Par Duranjhar.

Men Primus, den store og retfærdige Gud, har valgt at give mig en viden om verdenen, en viden der er større end nogen dødelig fortjener. En gave hvormed jeg kan se Duranjhar khanen som den i virkeligheden var.

**Historien op til Antoniron Par Duranjhar.**

For at formidle denne viden videre til dem, der om Primus vil, læser dette skrift, må jeg starte med tidspunktet hvor Gud gav mennesket de 4 Guddommelige gaver; Sværdet, Skibet, Træet og Spejlet (se sidste nummer, red.). Efter at de dødelige havde delt sig, følte de hver især deres tro manifesteret i én af de 4 gaver og startede en krig mod Kaos.

**SAGA**



Under den store krig, hvor smertens sang for første gang for alvor lød, mistede de dødelige deres 4 gaver.

Krigen bragte ingen sejre med sig, kun nederlag på nederlag. Og da det hårdeste af alle slag skulle stå, spredtes rygten som en steppebrand; "de 4 gaver er væk, vi har svigtet den tillid Primus, vor gud, har vist os." Slaget blev en massakre.

Da hærene mødtes skete det i et gamle kongerige, ved navnet Drømmenes land, thi landets konge regerede efter sine drømme (mere om det i et senere

afsnit, red.). Men idet man hørte kampråbene gjalde, spredtes et flammehav sig over landet. Primuses hære blev fortæret af ild som var den et lille stykke træ i en skovbrand.

Efter dette slag besluttede menneskene og dværgene at forskanse sig.

Det lille område der endnu ikke var overtaget af Kaos blev kaldt den kendte verden. Denne verden var uden konge, byerne levede på må og få. Kun i tilfælde af store angreb fra Kaos, sendte man krigere til de andre byer for at hjælpe.

### Guldsværdet opdages og Judistiae døbes

Således levede den kendte verden, indtil den dag da Antoniron fra Duranjhar Khanen rejste ud i det mørke land, som omgiver den kendte verden. Han drog af sted med 5 følgesvende og de svor alle; at de første ville vende tilbage når Guld Sværdet var fundet. Kun Antoniron vendte tilbage, da han drog af sted var han en mand i sig bedste alder, nu var han gammel, han havde set Kaos og vidste hvad han var op imod.

Han hævdede guldsværdet på markedspladsen i byen der den gang hed "Setlundia", og udråbte sig til Antoniron par Duranjhar lederen af Duranjhar Khanen og hele den kendte verden. Han udråbte ligeså byen til at skulle hedde Judistiae.

*(I original skriftet "liv kronikkerne" mangler der nu en del sider, så vi ser os nødsaget til at forsætte til den konkrete beskrivelse af Judistiae, E.P.)*

### Byen Judistiae

Jeg, Claudius Par Ultimus, husker byen Judistiae som et virvar af følelser og indtryk. Handlende, soldater, letlevende kvinder og festlige gøglere.

Alle rettroende, i det kendte verden, havde mindst en gang vandret til Judistiae. Enten for at vandre i de skønne parker og føle sig levende blandt unge elskende eller også for at besøge Duranjhar Khanens gravmæle, og der føle Khanens magt og sammenhold, som ej ikke døden kunne bryde.

### Cirkus hvor Firantedaene udkæmpede deres drabelige kampe

Man kunne besøge det store Cirkus hvor krigere, kaldet Firantedae (dette er krigere som har store lighedspunkter med vor verdens gladiatorer, der vil komme mere om dem, red.), udkæmpede kampe for at vinde hæder og ære. Her var både kampe mellem sande borgere, mennesker med det rene Khanblod i deres årer, og så kampe mellem indbyggerne i Judistiae, det kunne være folk fra forskellige Khoner, men måske også kampe hvor en Than kunne vinde lidt ære til trods for hans ubetydelige generation overfor Primus.



### Santorenes råd

Cirkuset var bygget af de to største bygherrer i den kendte verden; Nickonom Par Walteron og Max Par Molmus, disse var begge nære venner af Antoniron Par Duranjhar. De sad også i Santorenes råd.

Dette råd styrede byen Judistiae, og efter kort tid også hele den kendte verden. I dette råd sad de 5 største familier af Duranjhar Khanen:

Busating Par Fernikas, Legoron Par Ganiros, Juntarion Par Dyranie, Caspos Par Egion og Bruron Par Paxton.

Og som leder af rådet sad, selvfølgelig, Antoniron Par Duranjhar.

Disse brave mænd bragte hver deres egne rådgivere.

Og som min pen nedfældede før, sad der også andre i rådet, de to bygherrer, som sad og planlagde byens liv. De blev rådspurgt i spørgsmål omkring den kendte verdens stolte håndværkeres evner og planer.

Der sad folk som havde deres gang blandt handlende og derfor havde disse folks tillid.

Endvidere sad Sværdets ypperstepræster som hørte Primus synge til sig, og derfor kunne føre Khanen mod bedre tider.

Som den flittige læser, hvis tanker ikke er blevet ledt på afveje af Kaos, kan forstå, var dette Santorenes råd ikke nogen lille forsamling. Alle Santorene havde deres egne rådgivere, disse rådgivere måtte dog ikke tale til rådsforsamlingerne og skulle alle være af rent Khan blod, det som man kaldte borgere.

### Intet sted fandtes så skønne kvinder

Af alle byer i den kendte verden var Judistiae den skønneste. Byens kvinder siges at have været mere fagre end dem fra de omkringliggende byer. Det var da også, efter Duranjhar Khanens præsters opfattelse, Primuses guddom-

melige tanke med at skabe kvinden at hun skulle pryde sin familie og sin Khan. Det var derfor familiens pligt at udstyre hende med de dyreste smykker og duftende salver, og i alle henseender pleje hende som man plejer et godt smykke, varsomt og med den største respekt.

Hvis jeg ikke erindre meget galt sagde Antoniron Par Duranjhar engang; "Kvinden er som sværdets hefte. Nødvendigt. For uden dette kan man ej svinge sin klinge...."

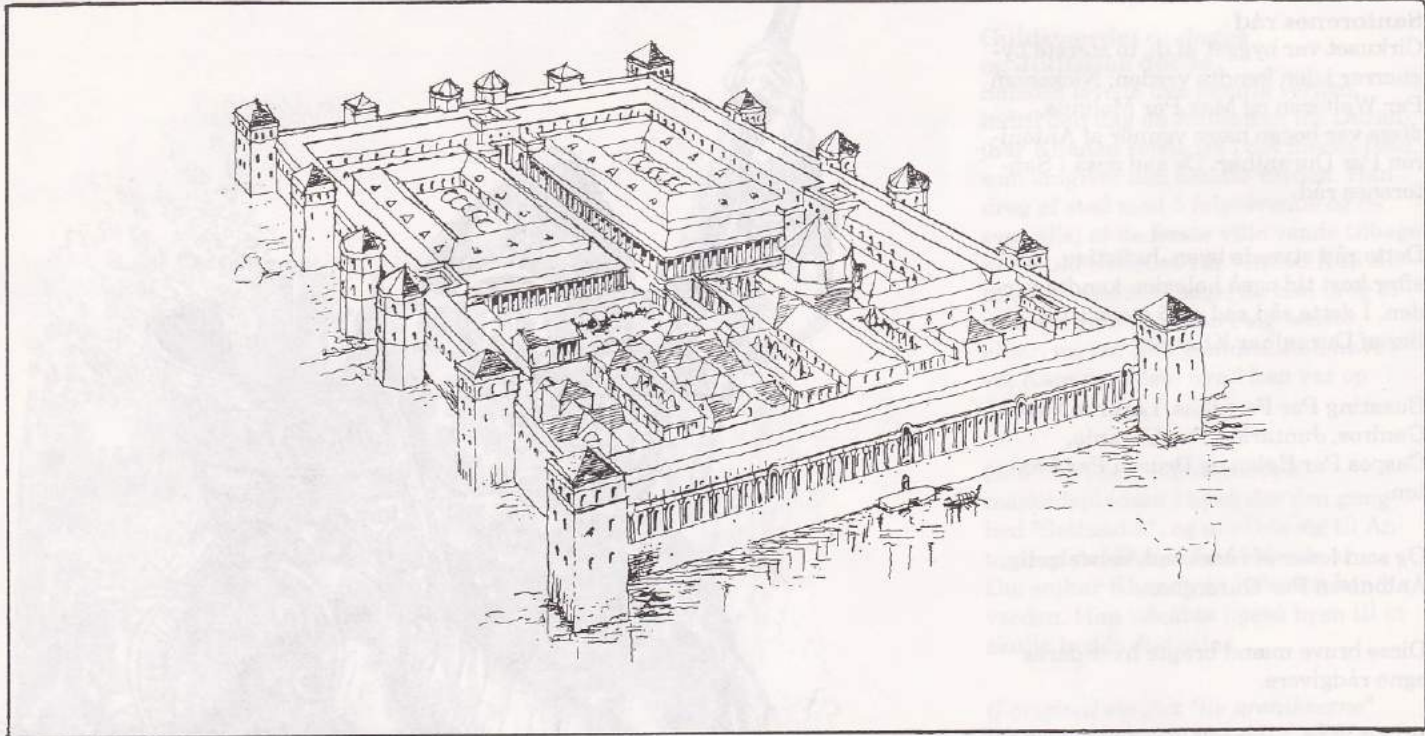
Selv en klinge med et lidet udsmykket hefte kan slå ihjel, men er der en større fryd end at svinge en klinge hvis hefte er udsmykket? Lad derfor vore kvinder være bevis for vor Khans overlegenhed og ære. Lad da jeres døtre og kones smykker og klæder være tegn på jeres families velstand."

Ak ja, der fandtes intet sted så skønne og stolte kvinder som i Judistiae.

### Judistiaes store familier

Det er med en svag ærefrygt at jeg vil beskrive krigerne som vandrede i Judistiaes gader. Disse krigere som skulle



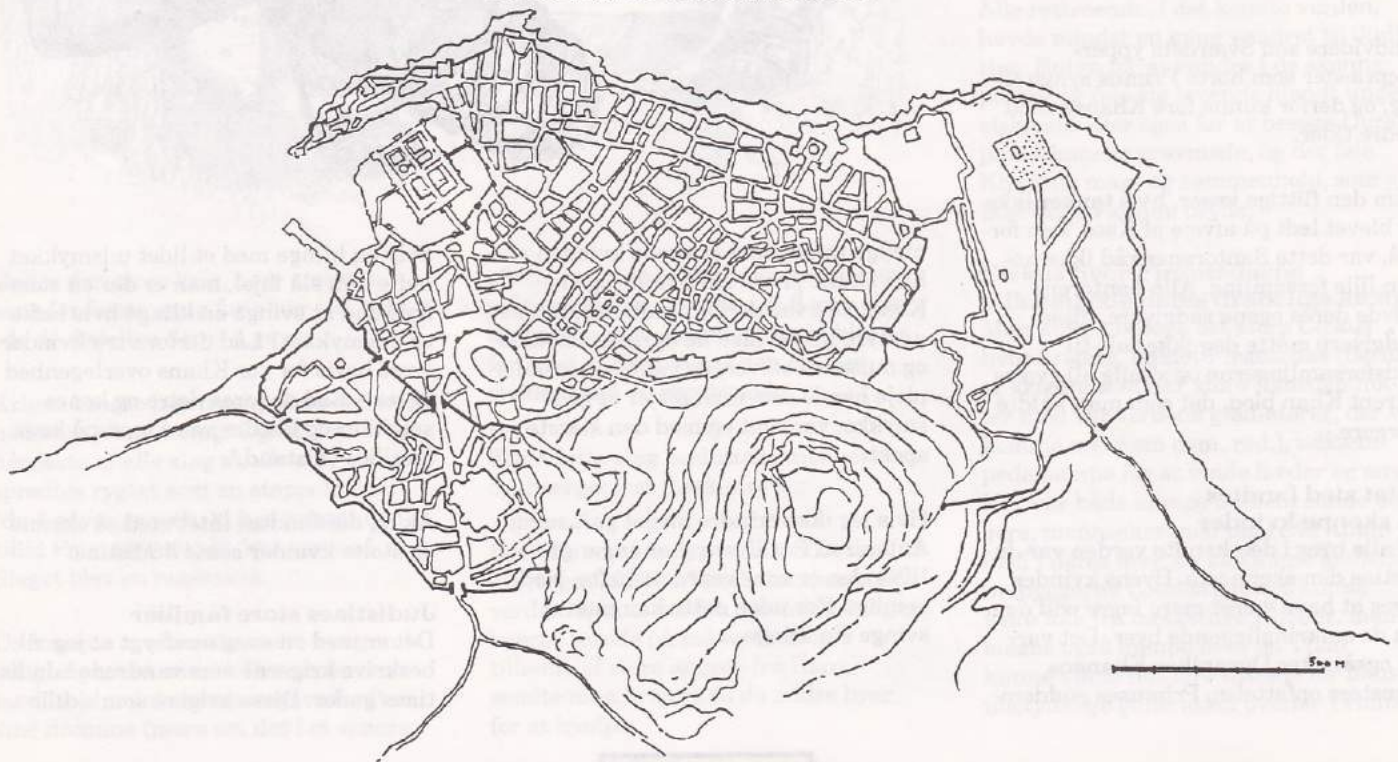


beskytte byen, og som skulle bruges hvis der som laves et angreb mod Kaos. Hver familie havde deres egne krigere. Disse var ledet af familiens officerer. Hver familie havde desforuden en del af byen som var deres område som de havde ansvaret for var sikker for borgerne og indbyggerne (henholdsvis folk

med Khanblod og folk med Khon/Than blod, red.).

Men som leder af Khanen havde Antoniron Par Duranjhar også sine egne styrker, som frit kunne patruljere alle områder af byen og for den sags skyld den kendte verden. Så hvor stor familiernes pligt var at beskytte dele af

byen, og var forment adgang med våben i de andre dele af byen. Antoniron Par Duranjhars krigere var de bedst trænedede, og de bedst udstyrede, derfor var de også omgivet af en hvis respekt og til tider frygt. For ingen ønskede at sætte sig op mod Khanlederen. Antoniron fik skatter af storfamilierne og derved kunne han ud-



**SAGA**

styre sine folk med de bedste våben og rustninger. Storfamilierne fik penge fra de handlende i deres dele af byen og fra bønder som boede i landsbyer rundt om Judistiae.

Men der var evig strid mellem storfamilierne, og selv med den viden som Primus min herre og mester har givet mig er det svært at skelne naturen af de forskellige handlinger. Snigmord, blodhævn, afpresning og korrupsion var ting der ikke blev talt om i Santorenes råd, men på gangene forgik der også mægtige forhandlinger. Det var som der lå en lille glød under den så stolte stad, blot ved den mindste vind kunne denne bryde i lys lue.

#### Fæstningen kaldet Schirikata

Den by min pen har tegnet for jer, med alle sine skønheder men også med sine dødsensfarlige blindgyder havde brug for Antoniron Par Duranjhar for at sikre freden. Der blev derfor bygget en fæstning til Antoniron Par Duranjhar, en fæstning hvor man kunne træne hans riddere. Disse ridder som var de



eneste der bar Khanens mærke, et sværd halvt trykket af skeden, ved deres højre bryst. De blev da også hyldet under navnet ridderne af Lasambra (hvilket betyder noget lignende "Sværdets helte", red.). Udover at rumme disse krigere var det også her at Duranjharnens hovedflåde lå. Disse skibe som i de fredelige stunder lå og vågede blidt til de vinde, Kvinden Nord lod feje hen over verden. Fæstningen var opkaldt efter en af de fem som drog med Antoniron Par Duranjhar ud for at genfinde Guld Sværdet.

Disse ord er blot en ringe del af dem som var mulige at sige omkring den smukke stad Judistiae. Men der er mangt og meget der endnu skal nedfældes før mit værk er fuldentd og jeg kan møde min skæbne som Primus den høje har til tænkt mig."

*I næste nummer af SAGA bringer vi et fængslende eventyr, som lader dine spillere udforske Judistiae på egen hånd.*



## Alt kan ske...

når du spiller MIDGÅRD. I MIDGÅRD-serien er nu udkommet regelheftet MIDGÅRD - I fantasiens rige, eventyrene Under Tågefjeldet, Gravhøjen ved Caetherlach, Den bevingede ring, Dokumentfalsk, Farlige drømme, Tiggerens himmerige, Sækkepipen fra Dawngate og Dværgefæstningen Tumunzahar samt bybeskrivelsen CORRINIS - Eventyrenes by. Flere er under forberedelse - spørg din boghandler.

Happy Entz Forlag  
Ahorngade 6b<sup>3th</sup>, 2200 København N



**SAGA**

# MARS

# KEDSOMHED & KUNSTIG VIRKELIGHED

Af Jesper 69 Green

Vi lever i "året efter", hvor vi skal til at fejre enten Christoffers eller Leifs henholdsvis 500- og 1000 års jubilæum for opdagelsen af Amerika. Begge står de i dag som symboler på udlængslen i mennesket, og begge giver de os en identitet, for det er her i disse symboler vi finder rødderne til vores nutidige virkelighed. Begge har de søgt at finde et Paradis i de ukendte & fjerne egne som de dristede sig til at beskue, bare for at opnå vished. Fast viden kom med fast jord under sålerne.

## Den Nye Verden

Der er nogen, der vil hylde Christoffer for hans opdagelse af fast land mod Vest og afkræftelsen af myten om et søuhyre med kæmpegab, der sørgede for Verdens Ende. Andre, de mere smarte og dem der *lissom* bare er lidt på tværs af det hele, vil bejuble Leif, der i sin langbåd drog på langfart mod det uvisse, med at spille KLF - America - What Time Is Love?

I dag bryster vi os af, at vi ved alt - at vi har opnået vished om alle sammenhænge mellem himmel og jord. I det store hele ved vi også alt - vi har mulighederne for på relativ kort tid at sætte os ind i verdenssituationen lige fra hungersnød i Mughadhu og diplomatisk problematik i Bruxelles til billeder fanget i en stjerneikkert af sorte huller i universet, der kan vise, hvordan jorden er blevet til for millioner af år siden.

Vi ser fjernsyn som gjaldt det livet, læser aviser ditto og går i biografen ditto. Det er nemlig medier, der er vores vindue ud til verden som skibene og navigationen var adgangsbilletten til verden for Leif og Christoffer.

På den ene side ville vi gerne være medierne (specielt TV) foruden, men på den anden side ville det være katastrofalt, hvis Nyhederne, Dial 911 og politihunden Kelly ikke var der et sted bag den slukkede og mørke TV-skærm midt i stuen. At de er der, når vi tænder for apparatet giver tryghed - en kunstig virkelighed. Vi får forklaret alt gennem denne skærm, og den viser os alt det som Leif og Christoffer selv måtte rejse ud i verden for at se og erfare.

Svar på verden skal vi have - så er det lige meget, om der er flere forskellige at vælge imellem - alle har noget rigtigt i sig. Snart kom månelandingerne den 21. juli 1969 og alle forestillinger om Jens Lyn-hæfternes visioner om smukke Amazoner på månen og digters forestillinger om månen som en grøn ost blev trådt ned i månestøvet. Månen var bare en grå sten, er-

SAGA



farede man. Samtidigt hærgede blomster-revolutionen og de sidste grænsedragninger i den højt udviklede, vestlige kultur blev draget i kollektiverne, hvor far var mange, fødderne i kamille-the og parolerne stod på fri hash, fri sex, fri abort, fri p-pille og frie kvinder.

#### Cyberpunkkulturens fødsel

Den sidste grænsedragning var blevet taget og trods senere former for ungdomskulturer, der søgte at finde flere grænser at kortlægge blev det kun til famlende bevægelser som punk, yuppier, new wave og til sidst her i starten af 90'erne, efter de totalt desillusionerende år '89, '90 og '91, hvor omvæltningerne skete hurtige end selv CNN kunne følge med, opstod Cyberpunk-kulturen. Endnu et svar og en identitet. Grunden til de hurtige skift i den vestlige kultur efter 1968 er, at det 68'erne fik sat på plads syntes at være det sidste, der manglede før vi havde nået et ideal. Hvad er der så tilbage til joystick-generations børn at kortlægge?

I starten af firserne slog computerindsutrien salto mortale i ivrig glæde over det boom som computerspillene viste på industriens konti. Børn og unge spillede computerspil og var et købedygtigt publikum. Avancerede var spillene for tiden, men hvis de kom til gennemsyn hos en 15-årig i dag, ville han stille en berettiget og hånlige kender-latter op.

---

**Hvis man som udenforstående har siddet og kikket på en 14-årig, der spiller computerspil, noterer man sig hurtigt, at spilleren lever i en fast overbevisning om, at der eksisterer et rum bag computerskærmen.**

---

Samtidigt med at udbredelsen af den personlige computer op gennem 80'erne blev så stor, at den resulterede i at alle med respekt for sig selv i dag har en PC'er, udviklede computerindustrien en masse avancerede computerspil, der modsat tidligere tiders ydere-rum-laser-krige (Arcade-Games), satte brugerens logiske, systematiske beslutningsevner på en prøve. Hvis man som udenforstående har siddet og kikket på en 14-årig, der spiller computerspil, noterer man sig hurtigt, at spilleren lever i en fast overbevisning om, at der eksisterer et rum bag computerskærmen. Et uudforsket rum. Et rum, der populært kaldes Cyberspace, og som på fint kan defineres som computerens abstrakte kommunikationsrum. De unge, der i 80'erne aktivt blev underholdt ved computerskærmen modsat forældregenerationen, der har prøvet kræfter og draget grænser i virkeligheden, og som nu passivt sidder og ser politihunden Kelly, blev computerspillene hurtigt kedelige. Men det nye "computerspil" var denne gang at spille sammen med andre.

#### Cyberspace

Der eksisterer et globalt digitalt samfund, der er "linked" sammen via elektroniske highways, der alle forbindes med små øer af informationer - Bulletin Board Systems (BBS). Det er elektroniske opslagstavler, som man ringer op via sit modem i computeren og som forbinder flere brugere af BBS'et

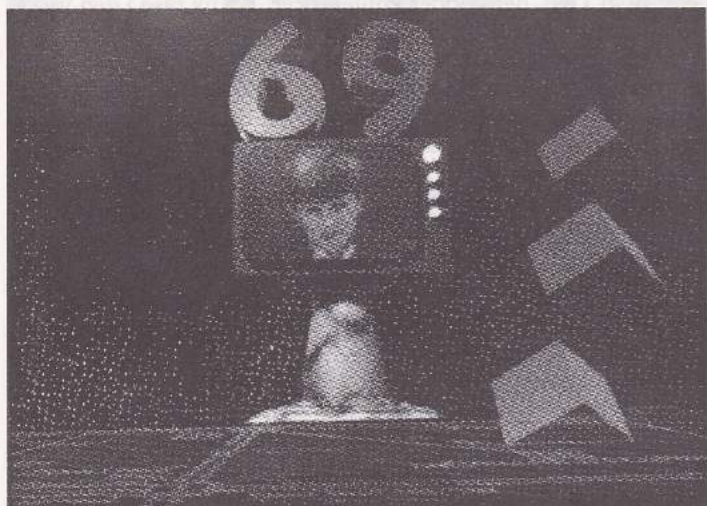
samtidigt i det, der hedder konferencer. En ny fase i den intellektuelle udfordring kunne tage sin begyndelse: den ulovlige adgang til andre computersystemer på de digitale netværks highways. Hackere blev de kaldt og begyndte som pionere at befolke og kolonisere det jomfruelige land bag computerskærmen. De brugte/bruger modem til at udvexle information eller hacke sig ulovligt ind på andre computeres hemmelige databaser udfra en parole om, at al information skal være fri. Det kan til tider være svært at komme videre i kablerne og jagten rundt på de elektroniske highways efter information bliver så meget des bedre for den farlige og ulovlige del i den intellektuelle udfordring. Nogen kalder dette univers for en kunstig virkelighed. Men hvordan kan den være kunstig, når den eksisterer og folk lever i den? Cyberspace er en del af virkeligheden i dag. Når man taler i telefon, er man i Cyberspace. Er telefonen virkelighed eller den kunstige virkelighed (virtuelighed)?

BBS'erne er den nye form for subkulturs mødelokaler. Kulturens "dyrkere" er tilstede i et ikke-fysisk rum. Modsat BZ'ernes fysiske rum i de ydmyge huse de kaprer udfra en forældet



---

**SAGA**



ideologi om udbytning og Gadens Parlament. I det ikke-fysiske rum i kablerne og i computerne sidder brugere af de digitale netværk og diskuterer nye områder at kolonisere eller hacke. Disse unge, der før blev kaldt det nedladende ord computernørd, hvilket indebar et udseende af rødhåret dreng med surer tæer, filipenser og overgang i stemmen, fik en ideologi i midten af 80'erne da Science Fiction-litteraturen kulminerede i det, der skulle komme til at hedde Cyberpunk efter en amerikansk forfatter ved navn William Gibson. Han satte ord på, hvad computernørderne beskæftigede sig med, og tiden var pludselig sat på formel. Identitetskrisen fordrevet og en identitet med tilhørende myte dalet ned fra himlen.

**Kun et fåtal har i dag fundet og erkendt det nye ikke-fysiske Cyberspace bag computerskærmen. Her har man fundet den identitet, der dog kun vil være en blandt mange hundrede extreme ny-religiøse og politisk-ideologiske svar på verden, der vil optræde i 90'erne.**

Det er i dette Cyberspace joystick-generationen pludselig har fundet et nyt, menneskeskabt, digitalt og alternativt univers at udforske. Et univers, der genskaber den udlængsel, der siden '68 ikke rigtig har kunne finde et fodfæste, give svar og fordrive kedsomheden. I det store og hele er det kedsomheden, der er ungdomskulturen i dag. En kedsomhed der har dannet de tusinder af unge know-how'ere (nærmest maniske) omkring et bestemt miljø og emne med fysiske rammer omkring een. Derfor bliver ungdommen KU'ere, BZ'ere eller rock-anmeldere. Det eneste man leder efter i dag er et sammenhold på en eller anden måde, hvor der er Fart & Tempo til at holde virkeligheden og kedsomheden på afstand. Derfor springer unge mennesker ud fra franske broer med elastik om benet (Bungee Jumps) for at kortlægge dem selv, medens andre elsker at tæske løs på en syndebug for frustrationen og kedsomheden, bare han eller hun har skæve øjne eller mørk lød.

Det er pudsigt nok, at koloniseringen og kortlægningen af Cyberspace sker i 1000 året for Læif og 500 året for Christoffer. Kun et fåtal har i dag fundet og erkendt det nye ikke-fysiske Cyberspace bag computerskærmen. Her har man fundet den identitet, der dog kun vil være en blandt mange hundrede extreme ny-religiøse og politisk-ideologiske svar på verden, der vil optræde i 90'erne. Det ungdommen gør i dag er at afprøve egne grænser istedet for som tidligere at afprøve samfundets grænser. Cyberpunkerne afprøver nu egne grænser af med teknologien i deres ikke-fysiske rum (lægger man mærke til hvorfor hackeren har hacket så er det med hans egne ord, fordi han får spænding ud af det). Det vil blive den nye trend og mainstreamen langt ind i det nye årtusinde. Kortlægningen af Mars og erkendelsen af, at Mars ikke er en romersk krigsgud vil skabe endnu mere vished og dermed desillusion og dermed igen mere kedsomhed. I sidste ende resulterer dette i en virkelighedsflugt ind bag TV-skærmen, der transmitterer politihunden Kelly, eller man vil måske gå videre ind bag 3D Virtual Reality/Environment hjelmenes selvopfundne universer, hvor man kan være og gøre som man vil. I TV eller VR eksisterer virkeligheder, der giver mulighed for, at man kan skabe sig sin egen kunstige virkelighed at leve efter - en virkelighed der passer til een selv. Kunstig virkelighed er virkelighed. Skillelinien mellem virkelighed og fiktion er hvisket ud i 90'erne.

## FRANKENSTEIN-MYTEN

Mary Shelley skrev i 1818 sin gotiske roman *Frankensteins Monster*. Den spiller en stor rolle i forståelsen og erkendelsen af menneskets næste fase i sin evolution. Genren blev betegnet som værende den Gotiske Gyser.

I dag siger man, at Mary Shelleys *Frankensteins Monster* er den første rigtige Science-Fiction fortælling, da den giver den grundlæggende skabelon for uafhængighedsforholdet mellem Gud og mennesket. Romanen stiller det nye til skue - afhængighedsforholdet mellem mennesket og videnskaben. Den er bindeleddet mellem den gotiske fortælling og Science-Fiction.

Hér er rammen gotisk, men med en helt klar indikation af, at tidens videns-niveau er altafgørende for handlingens fremskridten.

I tidligere gotisk litteratur var det magien eller mystikken, der havde videnskabens plads. I *Frankensteins Monster* afvises tidligere tiders mystik; at kunne henvise til "de gamle mestres autoritet", for at retfærdiggøre sin sag, duer ikke mere. Frankenstein opsøger adskillige alkymister for at skaffe hjælp til sin opfindelse, men det er først, da han begynder at studere fremtidens videnskaber, kemi og læren om elektricitet, at han bliver belønnet med en forfærdelig succes.

Frankensteinhistorien kan skæres ned til at handle om mennesket, der overtager Guds skaberkraft, men det mennesket skaber vender sig mod mennesket, som mennesket vendte sig mod sin skaber. Myten handler om det brud, den frygt og de spekulationer denne ideologiske revolution affødte. Derfor kan man tilskrive Frankenstein myte-status, som en af de få



moderne myter. En myte, der eksisterer som et skelet, der kan iklædes forskellige udformninger, men i sine mange forskellige udformninger omhandler den basale menneskelige vilkår - det moderne menneskes vilkår.

Udover at Frankensteins Monster betegner et startpunkt for Science Fiction-genren, så samler den også i sin fortælling nogle af de forandringer og brud som den Franske Revolution forårsagede i sindene i Europa i starten af det 19. århundrede. Det er disse brud, der indledte den moderne æra, som har ført til den elektroniske verden vi lever i i dag (næsten) uden frygt.

En frygt der kan spores tilbage til det chok Den Franske Revolution afsatte rundt omkring i Europa. Selvom man i Frankrig fejrer revolutionen med fest og fyrværkeri og glædes over, at borgerne i Paris fandt på at afsætte kongen og udråbe en republik i 1789 hvilende på mottoerne Frihed, Lighed og Broderskab, hvorved forløberen for det moderne vestlige demokrati så dagens lys, så er de bevidsthedsmæssige implikationer revolutionen medførte langt mere betydningsfulde end det, at nogen fandt på at slå kongen ihjel og udråbe en republik. Det, der rystede sindene var, at nogen (pøblen i Paris) havde sat sig op imod Guds (Naturens Skabers) orden og tilmed havde vendt op og ned på den *uden* at blive straffet af Gud.

Viden er i vores tidsalder blevet synonymt med fremskridt, især på det teknologiske område. Efter bruddet med sin skaber bliver mennesket stillet i en underlig position. Mennesket skal tage stilling til, hvor den viden det tilegner sig fører mennesket hen, og hvad konsekvenserne af menneskets opnåede viden er. Mennesket må finde noget, der kan erstatte Gud.

Der har i de sidste par hundrede år været sat fokus på opfindelser af enhver art, og de er blevet brugt som målestok for samfundets udviklingstrin. Science-Fiction har især beskæftiget sig med samfund og teknologi ud fra denne synsvinkel og har taget stilling, enten for eller imod udviklingen i forholdet mellem mennesket og dets teknologi.

Cyberpunk-litteraturen er kulminationen af dette brud med tidligere tiders tro på Gud som skaber og universets godtgører og bussemand. Cyberpunk er lige dele videnskabelig fiktion og simpel videnskabelig fakta. Cyberpunk er en stor gang fiktion i den post-humane æra.

Men hvad er det denne kulmination af videnskab versus menneske lægger op til?

Den lægger op til bevidsthed og ansvarsfølelse og derved skaberen af en ny identitet, fordi Alfader-figuren i den vestlige kultur mangler. Den lægger op til udforskningen af nye rum og kroge i cyberspace og i udforskning af den symbiose mellem mekanisk smøreolie og organisk fedt, der er opstået. Det er mennesket selv der er Gud - og det er et stort ansvar at have.

### Det Post-Humane Menneske

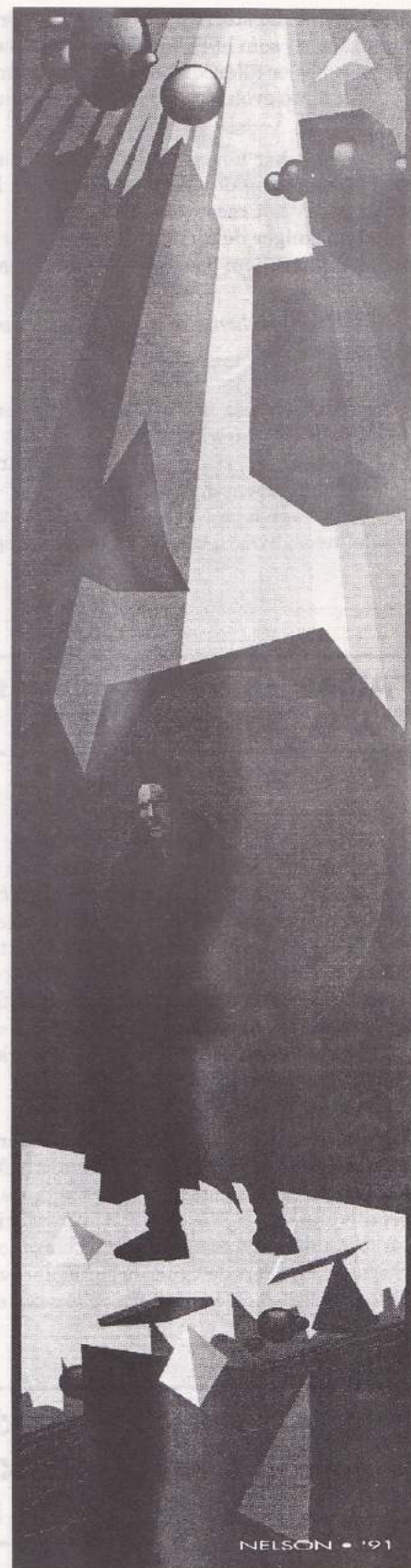
*- Det forbauser mig, at nogle tror, at teknologien er noget udenfor den enkelte, som vedkommende kan acceptere eller lade være. Vi er teknologi. Vi er allerede post-humane, har William Gibson sagt.*

Jordens befolkning kan inddeles i den humane del og den post-humane del. En fattig afrikaner kontra en millionær i USA. Der er himmelvid forskel. Millionæren kan købe organer til sin krop og få en operation på en privatklinik. Han er allerede post-human. Afrikaneren har ikke den mulighed. Han er human.

Den australske performer Sterlac holdt i 1991 et foredrag i København om forholdet mellem mennesket og maskinen. Han kom med denne udtalelse:

*- Menneskekroppen er blevet forældet... Menneskekroppen og psyken kan ikke absorbere informationsmængden. Vi må omdefinere, hvad der er menneskeligt.*

Det har altid været menneskeligt for mennesket at gøre sin arm længere ved at lave et spyd. Det er på samme måde menneskeligt at lave en computer, der kan gøre men-





neskets hjerne større og foretage de mere kedelige mentale funktioner - som at regne eller skrive pænt og lige. Mennesket er allerede begyndt på en omfattende udvidelse af den humane evolution. Den post-humane fase.

Mennesket har nogen steder indført hjernedøds-kriteriet. Man arbejder med og udvikler genteknologi. Kroppen er reduceret til et potentielt reservelager.

I Indien sælger de fattige allerede nyrer og hornhinder til privatklinikker. Som Sterlac ydermere sagde:

*- Fødsel er ikke længere begyndelsen - død ikke længere slutningen.*

Hvordan mennesket har udviklet sig gennem tiderne historisk set har Darwin allerede forklaret os. Det interessante at kortlægge nu, er den fremtidige menneskelige evolution, hvor erkendelsen af, at verden er cyber - mekanisk og organisk - er en selvfølge. Vi befinder os i en tid, hvor vi skal til at omdefinere, hvad der er menneskeligt og ikke-menneskeligt.

---

## "Altina er ved at blive science fiction." - J. G. Ballard

---

En Science Fiction forfatters visioner er ved at blive lige så værdifulde for videnskaben som enhver anden videnskabelig lærebog. Når man i dag snakker om *Cyborgs* (halvt menneske, halv maskine) eller *Virtual Human* (en krop erstattet del for del af computeropererende robotter, der udfører hjernens arbejde) er det måske menneskets egen nutidige frygt og lyster, mere end der er tale om en egentlig fremtid. Eller det er som snakken om *Virtual Reality* i alle medier i 1990'erne, at vi ved at snakke bringer Kunstig Virkelighed til virkelighed - en naturlig ting.

De uhyrer mennesket har opfundet i deres hoveder gennem alle tider skifter udseende generation efter generation. Forskellen på denne generation og tidligere tiders generationer er, at vi har mulighederne for at frembringe vores mareridt eller drømme i kød og blod, stål og chrome, i lysleder og microchips. Vi er allerede cyber-organismer omgivet af TV, biler, videomaskiner og computere og er næsten ude af stand til at

---

## Måske bliver du en dag udødelig på grund af at teknologien har gjort udødeligheden mulig.

---

fungere menneskeligt uden teknologi. Cyborgen eller Virtual Human er måske extreme fantasier, men de er ikke så extreme, at de er utopier.

Hvad er det for mareridt og drømme mennesket har? Det handler mest om drømme. Det er drømmen om alt det, man skal prøve i fremtiden. Det er mareridtet om, at det man drømmer om ikke skal kunne lade sig gøre. Det er mareridtet om kun, at kunne drømme og dø en naturlig død inden drømmen om udødelighed er blevet en realitet. Måske kan drømmens opfyldelse gøre, at du kan se endnu flere drømme blive realiseret? Måske bliver du en dag udødelig på grund af at teknologien har gjort udødeligheden mulig.

Hvem glæder sig ikke til den dag?

*Vi tænker binært. Det er ikke et spørgsmål om værdier. Vi har erkendt computerens tidsalder, og ser på os selv som computeringeniører, der skaber rammer indenfor computerens binære talsystem, 0 eller 1. Vi udvikler et tillidsforhold mellem mennesket og robotten - mellem 0 og 1. Det er et tillidsforhold indenfor musik, foto, video, manipulation, computergrafik, production og politik. (Ralf Hütter, 25.10.1991.)*

## TRIN I DEN POST-HUMANE EVOLUTION

### Cyborgen

Med Cyborgen startede det hele med gebisser. Så kom prote-ser og transplantationer, avanceret kosmetisk kirurgi og for-fængligheds indsprøjtede kropsmodifikationer. Det næste skridt er forøgede sanser ved hjælp af indlagt teknologi i kroppen, implantationer direkte i hjernen og kemisk fremstillet mental og fysisk aktivitet. Længere ude i fremtiden er der overflyttelige legemsdele til fordel for genetisk perfekte reproduktioner af legemesdelen og en uendelig serie af teknikker for teknologisk humør-kontrol sammenkoblet til det organiske nervesystem.

### Virtual Human

Virtual Human er betegnelsen for et "Næsten Menneske". Halvt kød, halv cyberspace er de magiske bestanddele. Virtual Human er næsten forsvundet fysisk som begreb i dag - Human er Virtual Human. Kroppen er blevet en unødvendig silo. Med robotter og computerviden kan alt, hvad vi ønsker at gøre gøres gennem teknologisk rum. Ryst en *Virtual Glove* (næsten handske) i luften, det ser ud som om du tager noget op fra gulvet, men en kunstig arm gør arbejdet for dig et andet sted. Du behøver ingen muskler. Du skal bare tænke. Kunstig personlighed vil være interaktiv til hjernens eller de mentale cellers bedste og blive lageret et andet sted end i hovedet. Det eneste tilbageværende af det menneskelige islet og image vil være automatiseret og sat i system af interaktive hologrammer. Personlighed vil blive down-loaded i computer-nes hukommelser til at vare længe efter den fysiske død er indtrådt.





Til den fremtidige historie om Cyborgs og Virtual humans hører fire vigtige kategorier med til at gøre det muligt. Mennesket kender indgrebene i dag som kan gøre vores drømme eller mareridt til virkelighed modsat tidligere tiders vildeste fantasier, der aldrig har kunnet blive virkelighed om et år eller tre. De fire kategorier er *transplantation*, *kosmetik*, *stoffer* og *krop*. Mulighederne er her i dag og fænomener som Designer Drugs, kontaktlinser og reagensglasbørn er kun forstadier til, hvad der vil komme i hurtigt og stort omfang.

Men spørgsmålet er bare, hvornår det i virkeligheden forholder sig som i denne "fremtidige" note. Om 1 år? Om 10 år?

**Transplantationer:**

Fremskridtene indenfor gen-teknologien betyder, at menneskene selv kan dyrke nye eller anderledes lemmer og organer til kroppen, hvis de har brug for det. Bygningsarbejdere, der arbejder på skyskrabere, kan få udviklet haler eller ørnevinger, istedet for at skulle igennem en række risikable transplantationer. Metalhjerter er gode til mennesker, der bor eller arbejder i store højder, og man kan få god nytte af gæller, hvis man er erhvervsdykker. Forskningen arbejder på højtryk med at dyrke og transplantere menneskelige lemmer på dyr. Kænguruer har fået menneskehænder og studiet af abens hjerne vil vise, at den er en høj-intelligent, superhurtig arbejder - uundværlig for sine arbejdsgivere.

Det er nu muligt at erstatte organiske originaler med for eksempel bedre lugte- og smage sensorer. Følesansen i fingrene og på andre kroppsdele kan ligeledes forbedres. Følesensorerne kan ikke alene føle varme, kulde og tryk. De kan også analysere stoffers sammensætning, deres alder og angive, hvem der har rørt ved dem for nylig: ideelt for videnskabsfolk og politiet. Udskiftelige øjne er efterhånden let tilgængelige. Hele sansesystemet kan forbedres med implanteringer i hjernen. Det øger sensibilitetet og tillader en højere grad af tilstedeværelse.

Det er en hverdagsagtig og brugbar tilføjelse til dagliglivet altid at have sine værktøjer ikke bare på sig, men i sig. Man er ved at gå helt væk fra de gamle systemer, hvor hardware blev sluttet til kroppen med stik. Forskningen har gjort det muligt at placere værktøjer og våben direkte under huden, så de kan skydes frem, når man skal bruge dem. Militæret er igang med at udstyre deres kameleon-guerillaer med knive, der kommer frem lige under knoerne. De bliver endvidere forsynet med giftkirtler fra spytte-kobraen.

**Kosmetik:**

Da nogle af farerne ved kosmetiske operationer kom frem i halvfemserne vendte mange mennesker sig fra den oprindelige "post human"-bevægelse. Det er der dog blevet rettet op på nu. Med gen-genopbygning kan man selv vælge, hvordan man vil udvikle sit udseende. Manipulation af de gener, der styrer hvordan man kommer til at se ud, gør det muligt at redefinere genernes egenskaber og vælge en hvilken som helst størrelse og form. Kønsskifte er utroligt nemt. Kontrollen over melaninproduktionen gør det lettere at ændre hudfarve.

**Stoffer:**

Det har længe været muligt at skaffe stimulanter, der ikke er skadelige for kroppen. Der er nogle, der gør det muligt for arbejdere at holde sig vågne i hundredevis af timer uden at de tager skade af det. Det er dog først for nylig, at det er blevet muligt at indbygge tilstands- og humøromodifikatorer i dem. Det er blevet muligt at gøre de depressive passive og at aktivere de passive. Post-psykedeliske stoffer fås i håndkøb og hører ind under aktivitets- og fritidslovgivningen. Mange videnskabsfolk har dog mere tiltro til direkte stimulering af hjernen. Implementering af følelser, humør og viden sker hurtigst og mest effektivt ved at load de aktuelle programmer ind i vores bevidsthed. Stik i hjernebarken, der forbinder hjernen med computere har forøget mulighederne for hurtig indlæring. Disse stik, sammen med genforskningen, gør det endvidere muligt at indføre små videnprogrammer i dyr. Den dag da mennesket kan slippe for lønarbejde rykker nærmere og nærmere.

**Kroppen:**

Det er blevet muligt for mennesket helt at undvære kroppen. Man kan udføre alle





mulige funktioner ved hjælp af robot-slaver, der bliver kontrolleret direkte med elektriske impulser fra hjernen. At styre flyvemaskiner fra jorden er længe blevet anset for at være sikkert. Men nu er bevægelse af kroppen faktisk ikke essentielt mere. Alt - også sex, uddannelse og arbejde - kan udføres i et kunstigt skabt miljø. Medens ældre mennesker måske vil stille spørgsmålstegn ved at mennesket forlader det "virkelige", så ser mere fremsynede forbrugere dette for et mere sikkert (sexuelt og personligt) og mere økonomisk (hvorfor betale leje af store boliger når man kan nøjes med et lille rum, samtidig med at man har en hel kunstigt skabt verden at boltre sig i) liv.

Udover at mennesket selvfølgelig bliver et helt andet væsen og ikke er mennesker længere, så kan mennesket også med den moderne teknologi skifte dets personlighed ud. Det er en spændende, hurtig og effektiv måde at indgå i nye sammenhænge på. Det er for eksempel muligt at bytte personlighed, oplevelser, meninger og så videre med andre. Markedet tilbyder også standard opsætninger (berømte videnskabsfolk og militære ledere) og det er muligt at købe opsætninger, som man selv kan sætte sammen derhjemme i fred og ro. Der er dog store bekymringer over dem, der loader psykotiske personligheder ind. Det vil sige, at politiet stadig udøver en vis kontrol med, hvad der udbydes på markedet.

*Huborgs* eller *Robofile* er organiske kreationer, der benytter sig af tilkoblingsmulighederne med computere, samtidig med at de i udstrakt grad bruger robotslaver til at udføre de funktioner (og mange flere) som kroppen før varetog. De har introduceret et begreb de kalder for dekomposition af kroppen, hvilket i bogstaveligste forstand betyder, at de nu lever i form af et lille antal neuro-aktiverede celler opbevaret i proteinrige omgivelser. De opererer kun i den kunstigt skabte virkelighed.

Der har længe været en bevægelse, der krævede at organisk kød skulle forbydes ved lov, fordi det er u-rent!



# VIKING SPIL

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

Postordre - fordi det er nemt og billigt!

## Vikingerne har fået forårskuller:



20% Rabat på  
alle varer

Tilbuddet gælder i april og maj

### Priseksempel:

AD&D Gnomes & Halflings	110,40
AD&D Rogues Gallery	94,40
Bloodbowl II	231,20
Space Hulk	236,00
Titan	190,40
Magic Realm	228,00

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

~~Fejlsøedt~~, fly mig flaks en prisliste.

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnummer/by: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

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

**SAGA**

AF LARS BLACK PETERSEN

# BRÆTSPIL

*Nu lægger SAGA ud med en helt ny brætspilsektion. Her på SAGA har vi fornemmelsen af, at de fleste rollespilsentusiaster regelmæssigt spiller - eller i det mindste har prøvet at spille - brætspil af mere krævende art. Med ordene mere krævende menes brætspil som er mere komplekse end f.eks. Ludo og mindre heldprægede end spil som Matador.*

Rollespilmiljøerne og brætspilmiljøerne, hvis man kan kalde dem således, er ofte tæt vævet sammen. Vi håber derfor at denne brætspilsektion vil appellere til et bredt publikum. Både nysgerrige begyndere, lettere øvede, og henad vejen også veteraner skulle gerne kunne finde stof til at inspirere dem til at begynde at dyrke denne hobby endnu mere intenst.

For at vi i denne sektion i SAGA tager et spil op, må det indeholde et vist minimum af taktiske og/eller strategiske ele-

menter. Eksempelvis kan det godt være vi bringer artikler om spil såsom Risk eller Stratego (se forøvrigt artiklen "gang i det gamle Stratego" andetsteds i sektionen), men disse spil ligger altså lige på den nedre grænse. Vi er endnu i opstartsfasen med denne brætspilsektion og er naturligvis åbne overfor forslag til ændringer/forbedringer. Tøv derfor ikke med at skrive til os, såfremt I har noget på hjerte.

#### Hvad skal barnet hedde ?

I sandhedens navn skal det siges at undertegnede egentlig ikke bryder sig om at spille brætspil hvor emnet er alt for aktuelt (såsom Golfkrig el. Jugoslaviens variationer). Det forekommer mig på en eller anden måde at være temmelig makabert. Men hvor grænsen skal trækkes ved jeg ikke. F.eks. spiller jeg gerne spil med 2. Verdenskrig som emne. Det må den enkelte jo afgøre med sig selv, men jeg er ikke den eneste der har gjort sig disse overvejelser.

Det jeg vil frem til er det afgørende spørgsmål: Hvad skal vi kalde disse spil ? På engelsk kaldes de jo "wargames", krigsspil, og det er da også dette udtryk f.eks. GDW bruger. Jo mere bloddrypende en konflikt er, jo bedre, synes en del amerikanske spildesignere tilsyneladende: Man ligefrem gnider sig i hænderne over at krigen nu banker på Europas porte, det er jo spændende (!!!).

Franskmændene taler om simulationsspil og deler dem op i historiske (=krigsspil), økonomiske, science fiction, rollespil, diplomati og figursimula-

tionsspil. I gamle dage sagde tyskerne (preusserne) "Kriegsspiel", men er der nogen der ved hvad tyskerne siger i dag? På dansk siger vi blot brætspil.

Wargame og krigsspil lyder ret blodigt, simulationsspil lyder lidt tungt, og brætspil har en lettere kedelig og alt for almen klang. Hvad skal vi kalde den slags spil vi beskæftiger os med? Forslag er yderst velkomne. Indtil videre kalder vi dem fortsat brætspil.

## GANG I DET GAMLE STRATEGO®

Hvem husker ikke da man spillede Stratego for første gang ?



Det var en spændende ny verden der pludselig åbnede sig: To hære, sammensat af mange forskellige officerer, hamrer løs på hinanden og bliver sprængt i luften af bomber i deres søgen efter modstanderens fane. Ideen med at man ikke kan se hvad der er trykt på modstanderens brikker er glimrende; man ved ikke hvor stærke modstanderens enkelte brikker er, og det skaber en hel del spændingsmomenter.

SAGA



Situation fra slaget ved Alamein, okt. 1942

### Nedturen

En del gode spilingredienser fastholder spillernes interesse de første 5-10 gange. Derefter begynder nedturen:

Egentlig bliver spillet jo stort set afgjort når den ene af spillerne taber sin marskalk. Og har man ingen minører tilbage, kan man ikke komme til fanen (idet den som oftest står bag en masse bomber). Derefter er det en langsommelig affære at nedkæmpe samtlige modstanderens brikker (Gaaaaaab).



Endvidere er det temmelig åndssvagt at absolut intet i startfasen animerer spillerne til at gå offensivt til værks. Man opdager nemlig hurtigt at det bedst kan betale sig at spille henhold-

ende, lade modstanderen komme frem og tage alle risici, for derefter til sidst at selv at slå igen. Hvis så begge spillere, fornuftigt nok, er defensivt indstillede, er det faktisk ligeså spændende at vande potteplanter som at spille Stratego.

### Enkle remedier

For at få lidt mere fart over feltet foreslår jeg følgende:

1. Hvis ingen af spillerne efter 10. træk har haft nogle tab, er det den spiller der har erobret flest felter (d.v.s. rykket længst frem) som vinder.

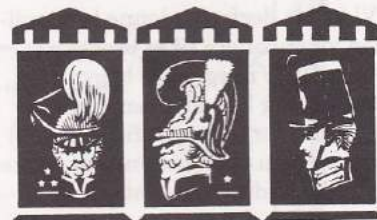
Går spillet i stå senere hen gælder den samme regel: Den som behersker mest terræn vinder.

2. Introducér en 20-sidet terning i spillet. Alle rollespilspillere har en sådan. Spiller man ikke rollespil, kan man erhverve en 20-sidet terning i de fleste spilforretninger og hos en del boghandlere.

Den 20-sidede terning bruges således:

De forskellige officerer tildeles en kampværdi efter nedenstående model:

Spejder	0	(+12)
Minør	+1	
Sergent	+2	
Løjtnant	+3	
Kaptajn	+4	
Major	+6	
Oberst	+8	
General	+10	
Marskalk	+12	(0)
Spion	+12	(0)



Kampværdierne bruges når brikkerne støder sammen.

SAGA



Eks.: Hvor f.eks. en kaptajn før automatisk eliminerede en sergent, slås der nu med terninger om resultatet. Sergentens kampværdi er +2, kaptajnens +4. Kaptajnen har altså en kampværdi på +2 mere end sergenten. Begge spillerne kaster den 20-sidede terning een gang. Spilleren som har kaptajnen lægger +2 til det tal terningen viser, mens spilleren med sergenten ikke lægger noget til sit terningkast. Den spiller som opnår det højeste tal eliminerer modstanderens brik etc.

Ud for spejderen, spionen og marskalken står der et tal i parentes. Det er undtagelser fra ovenstående eksempel og betyder følgende:

a) Støder spejderen ind i spionen eller omvendt, er spionens kampværdi 0, ikke 12, og spejderens +12 i stedet for 0.



b) Støder spionen først ind i marskalken, er den +12 i kampværdi, mens marskalken er 0. Støder marskalken

først ind i spionen, er den +12 og spionen 0.

Alle andre regler er ellers de samme som grundreglerne (minørerne fjerner bomberne, andre ryger i luften o.s.v.).

#### Ekstra fif

Har man lyst til det, kan man selv nemt lave nye og mere spændende

spilleplader, hvor geografien er anderledes.

Man kan også lave en større plade og spille med 2 sæt strategobrikker, hvis man har lidt mere tid til rådighed.

Prøv et par spil med disse tillægsregler. Det går lynende hurtigt og det er vel også sjovere at bruge en ellers kedelig aften på et par spil end på f.eks. TV-kiggeri.

#### I næste nummer:

Programmet er endnu ikke helt sikkert, men følgende dukker sandsynligvis op:

- Et dossier om Napoleonstiden; spil, baggrundsstof m.m., herunder en anmeldelse af Avalon Hill-spillet "War & Peace".
- Vi kigger nærmere på de nye GDW-begynderspil.
- Ideer til litteratur.
- Breve fra læserne (hvis der er nogle!).

Fantasy - Spiele  
Gandalph

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, GDW, Games 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

# Spilverdenen



## af Kasper Thing Mortensen

Cyberpunk-netværk  
Bjarne Sinkjær fra København har taget initiativet til Master-Network. Det er et uformelt netværk for tilhængere af spil som Shadowrun, Cyber-

**(...) (man kan) ikke deltage i Master-Network ved at sidde på sin flade røv derhjemme og modtage spændende post. Næh, her skal man være aktiv!**

punk 2.0.2.0, GURPS Cyberpunk, Cyberspace og 2300 AD Cybertech eller andre spil i samme genre. Idéen er, at spillemestre via netværket kan være i

kontakt med hinanden og udveksle eventyr, regelændringer og NPC'ere m.m.

I modsætning til i mange almindelige rollespilsforeninger kan man ikke deltage i Master-Network ved at sidde på sin flade røv derhjemme og modtage spændende post. Næh, her skal man være aktiv! For at være med skal man skrive mindst 12 A4-sider med materiale om året. Der er dog ikke nogen maksimal skriftstørrelse...

Som noget nyt bliver materialet sendt ud med diskette to gange om året. Man får altså alt hvad de andre deltagere har skrevet.

Det er ret billigt at deltage i netværket, kun 25 kr. om året. Pengene skal bruges til at finansiere udprintninger, porto, fotokopier m.m.

Nærmere oplysninger fås hos: Bjarne Sinkjær; Mynstersvej 10, 2.th., vær. 29; 1827 Frederiksberg C; Tlf. 31 21 02 35.

## Afholdte con'er:

**TRoA VI.**  
Mellervangskolen,  
Aalborg 26-28/2 1993.  
Aalborg-klubben The Realm of Adventurers (TRoA) har afholdt deres første con i år. Der kom 287 deltagere som hver kom med i ca. 3 turneringer. Skolen var dejligt stor, og tingene virkede rimeligt godt organiseret. Samtidig kunne man mærke, at TRoA nu er ved at være en klub med en del erfarne rollespillere, hvilket højnede kvaliteten af scenarierne. Det er dog stadig hårdt for en klub at lave to con'er om året, som TRoA gør, hvilket også kunne ses ind imellem.

TRoA tager pointgivningen mere alvorligt end de fleste andre arrangører gør. Hver spiller skal udfylde et ark med en vurdering af spillemesteren, de andre spillere, scenariet osv. Mange hader at udfylde disse ark, men

**"folk satte sig på deres flade og så actionfilm, de havde set 7 gange før på brætspillenes bekostning".**

ifølge TRoAs formand Martin Laursen er de til gengæld glade for den spænding det giver, når præmierne skal deles ud.

Blandt de forskellige turneringer udmærkede især Viking-turneringen "Jagten på Guldhornene" sig. Den var skrevet af Martin Laursen med visse

**"de filmseende skruede alt for højt op, så Arnolds blide røst dominerede for meget".**

SAGA

forbedringer af Mads Lunau Madsen, en af folkene bag spillet. Spillernes opgave var at finde den formastelige, der havde stjålet de berømte horn.

I TRoAs blad kunne man inden con'en læse en kritik af muligheden for at se video på TRoA V fra Mette Finderup (tidl. Fasta-boss): "folk satte sig på deres på deres flade og så actionfilm, de havde set 7 gange før på brætspillenes bekostning". Det var også et problem for andre spillere, for "de filmseende skruede alt for højt op, så Arnolds blide røst dominerede for meget". Det gik imidlertid noget bedre denne gang; flere valgte brætspillene og arrangørerne havde sørget for at lyden kun kunne skrues op via en fjernbetjening i sikker forvaring.

Alt i alt var det en con over gennemsnittet, hvor især organiseringen imponerede.

Selv om TRoAs bestyrelse håber på endnu flere aktive, må man sige at sammenlignet med andre rollespilsklubber er aktivitetsniveauet ganske højt. 23 turneringer ved con'en og et medlemsblad, der næsten kommer ud hver måned er ganske godt klaret for en klub med ca. 100 medlemmer. Mens mange københavnske klubber mødes en gang om måneden eller noget lignende, har TRoA aktiviteter næsten hver dag i det lokale medborgerhus. Det er med til at skabe mere opbakning om klubben. Til gengæld er kontingentet på 600 kr. om året lidt højt sammenlignet med andre rollespilsklubber, men det er jo stadig billigere end en fodboldklub eller lignende.

## Kommende con'er:

### FASTAVAL.

Ellekærskolen,  
Århus 8-12/4 1993.

Fastaval er en con (eller et spiltræf, som "Fastavalgeneralen" Troels Jakobsen ynder at kalde det) med stolte traditioner. Selv havde jeg en af mine bedste rollespiloplevelser nogensinde, da jeg spillede den svinske Cheminova-direktør Uffe Drewsen i Call-scenariet fra '90, "Det Sidste Stik".

**Selv havde jeg en af mine bedste rollespiloplevelser nogensinde, da jeg spillede den svinske Cheminova-direktør Uffe Drewsen i Call-scenariet fra '90 "Det Sidste Stik".**

**(...) det (er) ikke længere Tordenskjolds soldater, der skal bære det tunge læs (...)**

**(...) "de asociale pris-dumpere" (...) er naturligvis på pletten igen.**

Ligesom sidste år lægger man vægt på historien og ikke systemet. Blandt årets premierer kan nævnes "Berlin 2025" (et drama om magt, der involverer alt fra caféluderen til kunstig intelligens hos store koncerner - er iøvrigt en fortsættelse til cyberpunkromanen "20.02.2020"), "Crossroads" (en historie fra den mørke middelalder, hvor seks unge mænd søger efter baronens datter), "HomeBuy" (en scenarie bygget over Stephen King-romanen "The Mist"), "Sænk U-243" (en skæbnefortælling om en barsk opgave for modstandsbevægelsen i Odense 1941) og sidst, men ikke mindst "Det forsmøfede forår" (seks smølfer kæmper sig vej til endnu et showdown med ærkeskurken Gargamel! - en smule kendskab til reglerne forudsættes, så skynd dig at købe SAGA nr. 17!). Udover premiererne er der to klassikere, der sættes op igen på utallige opfordringer: Troels Jakobsen & Kasper E. Nielsens "Stark" og Paul Hartvigsons "Påskemorgen Røde".

Brætspillere kan bl.a. se frem til Empires in Arms, World in Flames, Russian Campaign, Space Hulk, Blood Bowl, Space Marine, Car Wars og Gunslinger.

General Troels viser sit mandmod ved i indledningen at love den måske bedste Fastaval nogensinde. Det begrundet han med at der har været en stor opbakning fra Fasta i år, så det ikke længere er Tordenskjolds soldater, der skal bære det tunge læs, og det lyder jo godt.

SAGA-boden, eller "de asociale pris-dumpere" som vi kaldes i programmet, er naturligvis på pletten igen.

**SAGA**

# TUSMØRKETS SMÅDJÆVLE III

**Ide: Henrik Bisgaard  
& Claus Bloch**

**Redigering: Lars E. Jensen**

**Illustrationer: Jan Kjær**

**Epilog:**

Doktor Nyborg lod øjnene glide hen over de mange fine ting i det lille London-antikvariat. Han "osede" for at finde en souvenir fra denne efterårsferie i England, - han var bestemt ikke indstillet på at hjembringe noget af det sædvanlige plastik.

Den lille børnelæge stoppede ved en bogreol bagerst i butikken. Han måtte næsten stå på tæer for at se titlerne på den øverste hylde. En gammel, engelsk lægebog vakte hans interesse og han

tog den forsigtigt ned. Da han fjernede bogen så han noget ligge på hylden bag den. Han standsede et øjeblik og rakte så hånden ind imellem bøgerne for at tage det. Det var en sort, aflang æske, ca. 8 tommer lang og meget, meget gammel. Dr. Nyborg pustede støvet af, hostede et par gange og åbnede æsken forsigtigt...*"en gammel skalpel?"*

Han tog den op i hånden og stod med den et øjeblik, vakle de, men rettede sig så op. Målbevidst rakte han hånden ud efter en bestemt bog...*"Jack the Ripper"...*og tænkte *"Hm, wonder what they wrote about me?"*

**Hvad foregår her?**

Dr. Nyborg, børnelæge på det kriseramte hospital

Glænølund, er netop kommet hjem fra en uge i London. I London har doktoren, uden selv at være klar over det, købt Jack the Ripper's magiske skalpel, - et godt værktøj og våben med en kedelig sideeffekt, - for Jack's sjæl følger med i købet! Doktoren opfører sig ganske som om intet var hændt, men Jack har en plan:

Det er hans mål at bygge sig en ny og perfekt krop, og hvilket bedre sted at gøre det end på et sygehus? Jack har

**SAGA**



Psykiatrisk afd. Q  
 Mayer, Michael  
 f.d. 01 05 50 -  
 Krogshøj 42  
 Glænø

 Gift Ugift Enke/enkemand Separeret Fraskilt

Tidligere efter-/fødenavn

Ægtefælles/forældres stilling

Datter/søn af

Pårørende: navn

adresse

Tlf.

1. Indl. d. 01.10.66 kl. 23.11

Udskr. d. 07.01.67

Antal sygedage

Indl. d. / kl.

Udskr. d. /

Antal sygedage

Indl. læge: egen læge

Postadr.:

Sædv. læge: H.H. Hansen

Postadr.: Midsommervej 99, Glænø

Indl. for: psychosis obs pro

Overfl. fra afd.

for:

Journ. ved: H. Poulsen, reservelæge

Diagnoser:

depressio mentis endogenica

psychosis acuta

begyndende skizofreni obs

Journal nr.

010550 / 66

Mayer, Michael

01 05 66 -

1. indlæggelse: 01.10.1966.

16 årig dreng indlægges akut for svær depression med selvbebrejdeser og suicidale tanker.

Familieær disposition:

Faderen begik selvmord 1964 i forbindelse med hospitalsindlæggelse for ukendt sygdom. Ellers ingen kendte somatiske eller psykiske lidelser i familien.

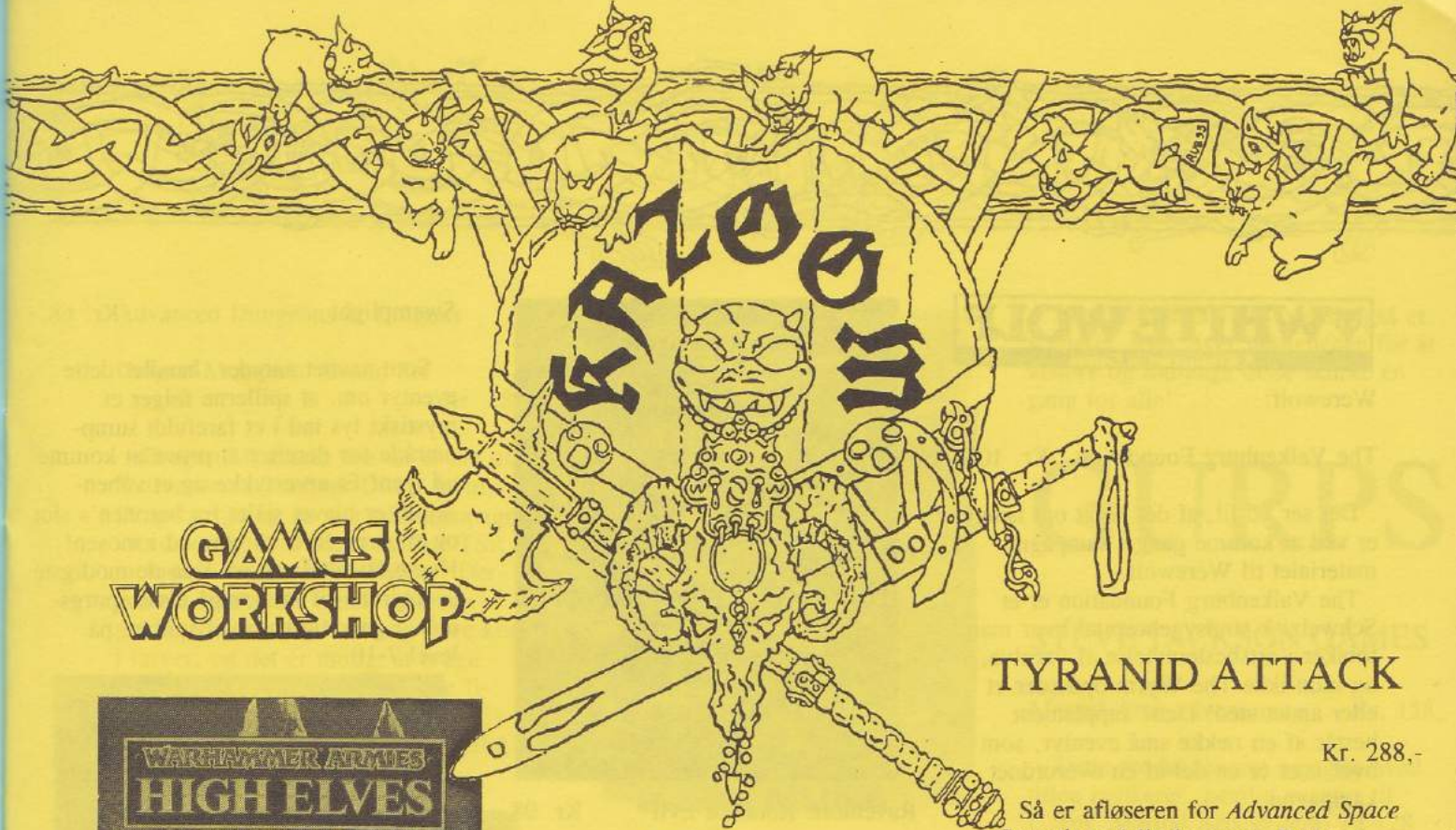
Tidligere:

Graviditet, fødsel og psykomotorisk udvikling ukompliceret. Den sproglige udvikling ligeledes upåfaldende. Personlighedsmæssigt beskriver moderen som et barn, der på én gang har været meget knyttet til hende, i perioder næsten omklamrende, og samtidig meget selvstændig. Fra 2 års alderen har han med sin madpakke været borte fra hjemmet fra tidlig morgen til det blev mørkt, idet han opholdt sig hos en skærsliber, dybt fascineret, som han var af knive, sakse og andre skarpe instrumenter. I børnehavealderen plagedes han af tilbagevendende mareridt, i hvilke han oplevede at slå enten moderen eller faderen ihjel. I skolen var Michael faglig dygtig, men ofte så hensunken i sin egen fantasiverden, at det ikke blot gik ud over hans opmærksomhed overfor undervisningen, men også over kammeratkontakten. Han blev betragtet som en enspænder, som på én gang blev ladet i fred, men samtidig var isoleret fra de andre.

Aktuelt:

Moderen oplyser, at Michael "overhovedet ikke" reagerede på faderens selvmord, da det skete og siden ikke spontant har omtalt han førend han i sommer pludselig begyndte at mumle usammenhængende brokker, der efterhånden kunne forstås at indeholde hentydninger til, at han var skyld i faderens død. Herefter fulgte en periode, hvor Michaels stemningsleje vekslede mellem at være højt og lavt. Når han var højt oppe, næsten manisk, fabulerede han om en retfærdig straf, som havde ramt hans far, og når han var langt nede og depressiv, var han skyld i faderens død, og efterhånden i alle de ulykker der stod at læse i avisen.

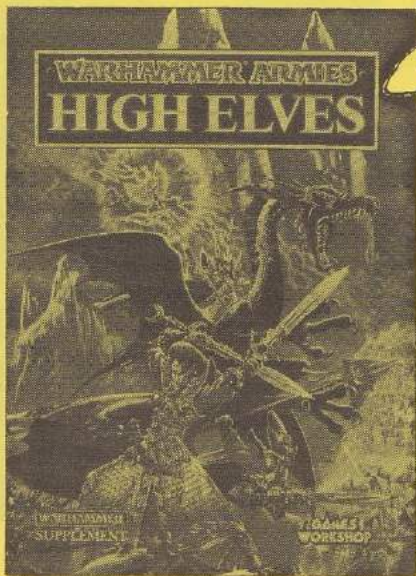
I dagene op til indlæggelsen har hans tankegang været helt usammenhængende, samtidig med, at der dukkede suicidale impulser op.



**GAMES  
WORKSHOP**

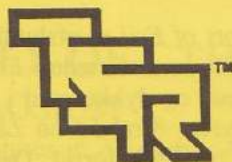
## TYRANID ATTACK

Kr. 288,-



Warhammer Armies: High Elves  
Kr. 118,-

Så er den anden bog med army-lister til Warhammer udkommet og turen er nået til Elverne. Udover regler, historisk og geografisk baggrund, introduceres så forskellige troppetyper som Phoenix Guards, Dragon Princes, White Lions og Sword Masters of Hoeth. Der er også en separat sektion med regler for specielle karakterer, bl.a. tvillinge-brødrene Tyrion og Teclis og den mægtige Eltharion. Hvis ikke elverne bryder ud i sang, er der endelig en chance for at banke Imperiet sønder og sammen!



**NB! NU ER TSR'S TRADING  
CARDS 1993 KOMMET!!!!!!**



Så er afløseren for *Advanced Space Crusade* endelig kommet. Dette er faktisk en slags 2nd Edition med udvidelser og det er forbavsende så godt Games Workshop denne gang lykkedes med at levendegøre de noget anderledes Hive Ships. Spillet kan også udvides i det uendelige, bl.a. kan man med fordel introducere Eldars og Psykers i store mængder, så man kan være flere spillere. Dette spil rangerer oppe blandt de helt store såsom *Space Hulk* og *Space Marine*.

*Tyranid Attack* indeholder 31 plastic-figurer (6 Tyranid Warriors, 8 Pure-strain Genestealers, 2 Genestealer Hybrids, 4 Terminators, 2 Sergeants, 1 Librarian og 8 Space Marine Scouts), 6 sammensættelige spilleplader, regelbog, terninger, bog med baggrundsmateriale, samt diverse kort og templates.



## WHITE WOLF

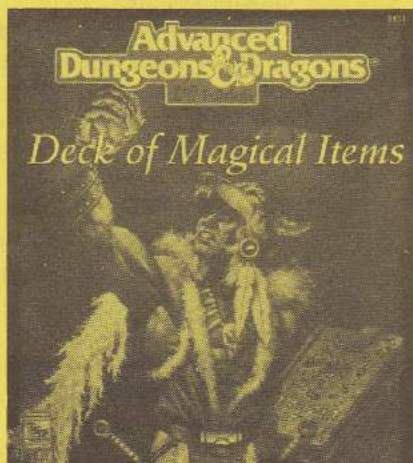
A Renaissance in Games

Werewolf:

The Valkenburg Foundation. Kr. 108,-

Det ser ud til, at der langt om længe er ved at komme gang i kampagne-materialet til Werewolf.

The Valkenburg Foundation er et Schweizisk sindsygehospital hvor man forsker i artsbestemmelse af varulve, og mon ikke The Wyrms optræder et eller andet sted! Dette supplement består af en række små eventyr, som hver især er en del af en overordnet kampagne.

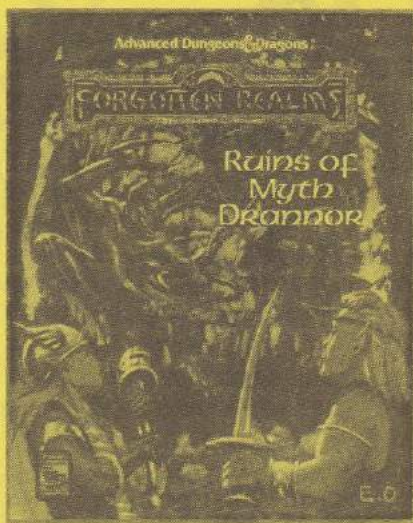


Advanced Dungeons & Dragons:

Deck of Magical Items Kr. 178,-

En af foårets store nyheder er opfølgeren til sidste års *Deck of Wizards Spells* og *Deck of Priest Spells*.

*Deck of Magical Items* er det ultimative i spillertilbehør: Ingen eventyrer ønsker at blive fundet død uden lommerne fulde. Dette handy sæt gør, at alle essentielle informationer om magiske ejendele er lige ved hånden, så nu skal man ikke længere sidde og bladere febrilsk i diverse bøger.



Ravenloft: Roots of Evil Kr. 98,-

*Roots of Evil* er afslutningen på det eventyr, som startede i *From the Shadows* og dykker ned i Mestervampyren, Strahd Von Zarovich's noget blakkede fortid. Dette 96-siders eventyrmodul handler bl.a. om den afsluttende konfrontation mellem Strahd og Lich'en Azalin, de to absolut stærkeste ondskabheder i Ravenloft-universet. Spillerne får mulighed for at besøge Slottet Ravenloft og opdage rystende hemmeligheder, der kommer til at ryste Ravenloft-verden mange år frem i tiden. Modulet indeholder også de populære "3D"-kort!

The Complete Book of Humanoids

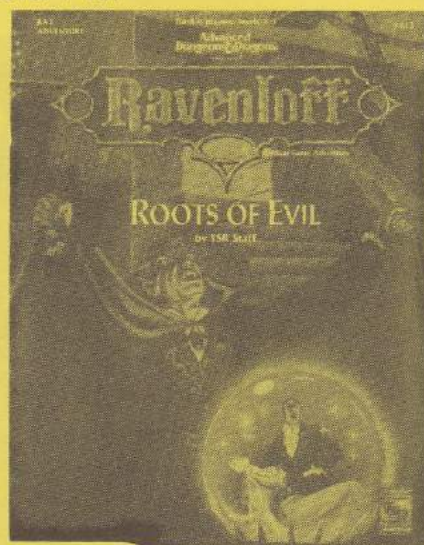
Kr. 148,-

For første gang i AD&D's historie, er det nu muligt for spillerne at spille Monstre! Alle spillere har vel på et eller andet tidspunkt ønsket, at de var tre meter høje og havde overarme som bundgarnspæle! Fortvivl ikke: Nu er der endelig en chance for at opleve verden set gennem øjnene på en ogre, en gigant, en kentaur, en faun eller hvad hjertet end kan begære. Endnu en Complete Handbook, som er uundværlig for enhver seriøs spiller.

Swamplight

Kr. 68,-

Som navnet antyder, handler dette eventyr om, at spillerne følger et mystisk lys ind i et farefuldt sumpområde for derefter at prøve at komme ud igen! Et arvestykke og et våbenskjold er blevet stjålet fra baronen's slot og sporene fører direkte ud i mosen! Hvem-Hvad-Hvorfør? Kun de modigste eventyrere vil få svar på disse spørgsmål. Egner sig bedst til spillere på level 7-10.



Forgotten Realms:

Ruins of Myth Drannor Kr. 188,-

*Ruins of Undermountain* har været et af de populæreste og mest anerkendte boksæt til AD&D og har holdt spillere beskæftiget gennem adskillige levels. Nu gør TSR det igen: "Ruins..." er et nyt boksæt i stil med *Ruins of Undermountain* og indeholder 4 landkort i posterstørrelse, diverse kort og sheets, en 128 s. campaign guide, 8 nye sider til *Monstrous Compendium*, og en 32 s. eventyrbog!

Myth Drannor er elvernes my(s)tiske by, som indtil nu kun har været sporadisk omtalt i *Forgotten Realms* universet. Nu har go'e gamle Ed Greenwood designet en kampagne-pakke, der komplet kortlægger Myth Drannor før og nu!



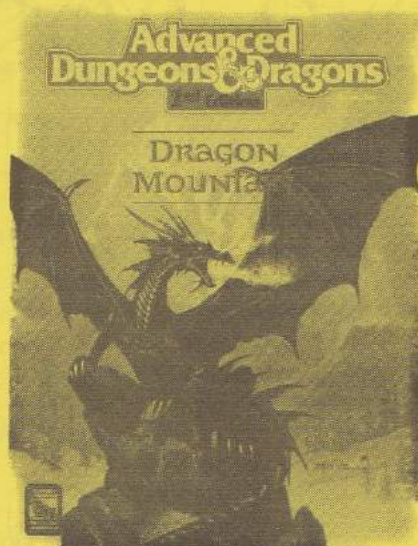


Advanced Dungeons & Dragons:

Dragon Mountain: Boxed Set

Kr. 288,-

Dragon Mountain boksæt er det ultimative svar på enhver DM's drøm. Dragehjerget er en storstilet kampagne i to dele, og som noget nyt har TSR inkluderet begge dele i æsken. Derudover indeholder sættet dungeon guides, deluxe hand-outs og store kort i farver, og det er muligt at bruge kortene som spilleplader til sine figurer. Hvis man (Gud forbyde det!) ingen figurer har, er der selvfølgelig papfigurer inkluderet i prisen.



Samtidig indeholder bogen også et scenarie, som giver muligheden for at afsløre og indfange disse skurke en gang for alle!

# GURPS

STEVE JACKSON GAMES

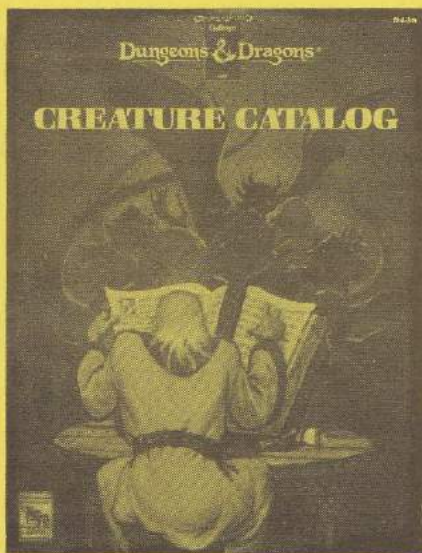
Martial Arts Adventures. Kr. 158,-

Dette modul leverer nøjagtig hvad titlen indikerer, nemlig eventyr til Gurps' Martial Arts system! På 128 sider breder de små eventyr sig over meget varierede temaer: Der er alt lige fra de klassiske "til døden"-turneringer over et særdeles ophidset spøgelse i Japan til et humoristisk "battle" mod en hær af kloner! Der findes desværre ikke særlig mange Martial Arts-spil på markedet, men Gurps' er et af de bedste.

Supporting Cast. Kr. 168,-

Er du træt af at gennemrode de notater du kradse ned mens du talte i telefon, eller finder du på NPC'ere som nu spillet skrider frem? Er dine spillere trætte af at møde den samme NPC gang efter gang?

De tider er forbi efter, at G.U.R.P.S har udsendt denne udtømmelige kilde af inspiration: Supporting Cast indeholder over 120 NPC'ere, som er compatible uanset hvilket system man spiller. Der er alt fra gladiatører til bandeledere, slavehandlere til gadesamurai'er, lejemordere til drager og dæmoner. For at det ikke skal være løgn er der også alle de traditionelle NPC'ere, som næsten altid går hen og bliver kedelige hvis da ikke man har denne bog.



Dungeons & Dragons:

Creature Catalog

Kr. 138,-

Dette supplement er ikke blot en genudgivelse af det længe savnede *Creature Catalog*, men en revideret og kraftigt udvidet nyudgivelse, der gør den til en uundværlig companion til *Rules Cyclopedia*. Denne bog kan med fordel bruges af alle, der rollespiller i en fantasyverden for man kan finde monstre og creatures som er en værdig udfordring for spillere helt op til level 36!

## CALL OF CTHULHU CHAOSIUM

Adventures in Arkham County.

Kr. 168,-

Af alle underlige steder hvor mærkelige ting foregår, er Arkham, Massachusetts, nok et af de underligste, måske lige bortset fra Innsmouth, Dunwich og Kingsport selvfølgelig! *Adv. in Arkham County* indeholder hele eventyr, plot ideer og personer, som kan indkorporeres i enhver kampagne, der udspiller sig i 1920'ernes Lovecraft-univers!

## STAR WARS WEST END GAMES


Wanted By Cracken.

Kr. 138,-

Nu kan man hjælpe til med at opspore nogle af de mest eftersøgte forbrydere i galaxen - nåja, spillerne kan ihvertfald.

Denne nye udvidelse præsenterer de mest frygtede kriminelle med komplet oversigt, beskrivelser, gemmesteder, hemmelige identiteter og stats.





# KAZOOM! POSTORDRE

## HURTIGT - NEMT- BILLIGT

### SPIL OG TILBEHØR:

- |   |       |  |       |
|---|-------|--|-------|
| <input type="checkbox"/> AD&D: The Murky Deep . . . . .                             | 68,-  | <input type="checkbox"/> Vampire: Player's Guide to the Sabbat . . . . . | 138,- |
| <input type="checkbox"/> AD&D: Swampflight . . . . .                                | 68,-  | <input type="checkbox"/> Warhammer: High Elves Armies . . . . .          | 118,- |
| <input type="checkbox"/> AD&D: Deck of Magical Items . . . . .                      | 178,- | <input type="checkbox"/> Warhammer: Tyranid Attack . . . . .             | 288,- |
| <input type="checkbox"/> AD&D: Complete Book of Gnomes & Halflings . . . . .        | 148,- | <input type="checkbox"/> Werewolf: Under a Blood Red Moon . . . . .      | 118,- |
| <input type="checkbox"/> AD&D: Complete Book of Humanoids . . . . .                 | 148,- | <input type="checkbox"/> Werewolf: Book of the Wyrms . . . . .           | 138,- |
| <input type="checkbox"/> AD&D: Forgotten Realms: Ruins of Myth Drannor . . . . .    | 188,- | <input type="checkbox"/> Werewolf: Valkenberg Foundation . . . . .       | 108,- |
| <input type="checkbox"/> AD&D: Ravenloft: Van Richten's Guide to the Lich . . . . . | 108,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> AD&D: Ravenloft: Roots of Evil . . . . .                   | 98,-  |  |       |
| <input type="checkbox"/> AD&D: Dark Sun: Dragon's Crown . . . . .                   | 68,-  |  |       |
| <input type="checkbox"/> AD&D: Al Qadim: Assassin Mountain . . . . .                | 168,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> AD&D: Spelljammer: Krynnspace . . . . .                    | 98,-  |  |       |
| <input type="checkbox"/> Ars Magica: Pax Dei . . . . .                              | 168,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> Battletech: Intelligence Operations Manual . . . . .       | 168,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> CoC: Adventures in Arkham County . . . . .                 | 168,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> Cyberpunk 2020: Maximum Metal . . . . .                    | 118,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> Dangerous Journeys: Ærth Bestiary . . . . .                | 198,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> D&D: Knight of Newts . . . . .                             | 68,-  |  |       |
| <input type="checkbox"/> D&D: Creature Catalog . . . . .                            | 138,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> GURPS: Supporting Cast . . . . .                           | 168,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> GURPS: Atomic Horrors . . . . .                            | 158,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> GURPS: Martial Arts Adventures . . . . .                   | 158,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> RuneQuest: King of Satar . . . . .                         | 138,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> Shadowrun: Paranormal Animals of Europe . . . . .          | 168,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> Shadowrun: Dark Angel . . . . .                            | 78,-  |  |       |
| <input type="checkbox"/> Star Wars: Galaxy Guide 8 (Scouts) . . . . .               | 138,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> Star Wars: Wanted by Cracken . . . . .                     | 138,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> Star Wars: Twin Stars of Kira . . . . .                    | 148,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> Tales From Floating Vagabond: Live & Let Spy . . . . .     | 148,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> Vampire: Anarch Cookbook . . . . .                         | 138,- |  |       |
| <input type="checkbox"/> Vampire: Clan Book (Gangrel) . . . . .                     | 98,-  |  |       |

### FIGURER:

- |   |       |
|---|-------|
| <input type="checkbox"/> Forest Goblins . . . . .                         | 48,-  |
| <input type="checkbox"/> Forest Goblin Command Group . . . . .            | 48,-  |
| <input type="checkbox"/> Forest Goblin Spider Rider . . . . .             | 38,-  |
| <input type="checkbox"/> Goblin Net Teams . . . . .                       | 48,-  |
| <input type="checkbox"/> Goblin Squig Herders . . . . .                   | 48,-  |
| <input type="checkbox"/> High Elf War Griffon . . . . .                   | 148,- |
| <input type="checkbox"/> High Elf Chariot . . . . .                       | 148,- |
| <input type="checkbox"/> Imperial War Altar . . . . .                     | 178,- |
| <input type="checkbox"/> Regiment of Altdorf . . . . .                    | 178,- |
| <input type="checkbox"/> River Trolls . . . . .                           | 78,-  |
| <input type="checkbox"/> Stone Trolls . . . . .                           | 78,-  |
| <input type="checkbox"/> Savage Orc Boyz . . . . .                        | 58,-  |
| <input type="checkbox"/> Savage Orc Arrer Boyz . . . . .                  | 58,-  |
| <input type="checkbox"/> Space Wolf Grey Hunters Tactical Squad . . . . . | 158,- |
| <input type="checkbox"/> Space Wolf Long Fangs . . . . .                  | 158,- |
| <input type="checkbox"/> Space Wolf Rune Priest . . . . .                 | 58,-  |
| <input type="checkbox"/> Warhammer Fantasy Warriors . . . . .             | 148,- |

### BØGER M.M.:

- |   |      |
|---|------|
| <input type="checkbox"/> Forgotten Realms: Druid Queen (Druidhome 3) . . . . .      | 48,- |
| <input type="checkbox"/> Ravenloft: Tapestry of Dark Souls . . . . .                | 48,- |
| <input type="checkbox"/> TSR Trading Cards 1993 Serie (12 Kort pr. Pakke) . . . . . | 10,- |

- Betaling:  Indbetalt på PostGiro 2 46 36 36 (+25,- i porto)  
 Check vedlagt (+25,- i porto)  
 Betaler ved modtagelsen (+40,- i porto)

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Post-nr. & By: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

### SÅDAN GØR DU:

1. Kryds af på listen.
2. Udfyld feltet med navn og adresse.
3. Send bestillingen.

NB! Hvis du ikke ønsker at klippe i bladet, så send en kopi.  
 Du kan evt. ringe din bestilling ind på 33 14 00 33  
 Du kan også fax'e den ind 33 12 70 85  
 Der tages forbehold for udsolgte varer!

Send til: Kazoom, Frederiksborggade 37, 1360 København K



- (01.10.91) Objektivt psykisk:  
Høj (2,08 m) ung mand med brune øjne og mørkt brunt hår. Klart psykotisk med springende tankegang med depressivt farvede selvbekendelser vekslende med megalomane forestillinger om at være dels den frelsende gud og dels den hævnende gud. Samtidig angstspændt og garderet, næsten paranoisk. Den følelsesmæssige kontakt med ham er meget overfladisk og hans hentydninger til suicidale tilskyndelser synes meget realistiske.  
Diagnose: depressio mentis endogenica  
          psychosis acuta  
          begyndende skizofreni obs.  
H. Poulsen, reservelæge/
- 02.10.66 Anamnese som anført: klart psykotisk depressiv, suicidaltruet. Kan indgå i LSD-projektet.  
G.E. Petersen, overlæge/jp
- 03.10.66 1.LSD-behandling: se specialark.
- 04.10.66 2. LSD-behandling: se specialark.
- 04.10.66 3. LSD-behandling: se specialark.
- 06.10.66 4. LSD-behandling: se specialark.
- 07.10.66 5. LSD-behandling: se specialark.
- 08.10.66 Patientens psykiske tilstand klart forværret under LSD-behandlingen. Tankegangen er nu massivt paranoidt præget, samtidig med at han har talrige impulsgennembrud med udadprojektion og sadistisk aggressive forestillinger om hævn overfor afdelingen og dennes ledelse. Virker hallucineret, ser knive for sig og hospitalsgange indsmurt i blod og insisterer på at kalde Det Røde Have Det Blodig Hav.  
LSD-behandlingen må indstilles, og traditionen psykofarmakabehandling sættes iværk.  
G.E. Petersen, overlæge/jp
- 05.11.66 Patienten har responderet rimeligt godt på psykofarmakabehandlingen idet impulsgennembrudene med de aggressive og sadistiske forestillinger er blevet sjældnere og afbleget i styrke.  
P. Olsen, R1/jp
- 25.11.66 Fortsat fremgang. Det er realistisk at tro, at patienten kan udskrives ved juletid til fortsat ambulant depotbehandling.  
G.E. Petersen, overlæge/jp

Mayer, Michael

01 05 50 -

22.12.66 Patienten udskrives til hjemmet, selv om han fortsat kan frembyde en vis paranoisk tankegang og en vrede mod sygehuset og den behandling som han føler er årsag til at han ikke er helt rask.

G.E. Petersen, overlæge/jp

06.01.67 Patienten er udeblevet fra den ambulante samtale.

P.Olsen, R1/jp

07.01.67 Opringning fra politiet:

Michael Mayer har begået 2 sadistiske mord på tilfældige personer, der dog begge har haft efternavnet Petersen. Han er akut indlagt på den lukkede anstalt Bøgelundgård og skal formentlig være indlagt der i en årrække. Han har svoret at ville hævne sig på lægerne, når han en gang kommer ud. G.E. Petersen, overlæge/jp

07.01.67 Sagen hermed

afsluttet.



**Dette scenarie blev spillet på DRF Con 91 og er det 3. i Tasmørkeserien, som er kendt for sine voldsomme historier og blodige forløb.**

**T3 har været den største succes hidtil, med en fantastisk kombination af grotesk humor, splatter-effekter og gys...**



ventet længe så han har ikke travlt, men han er dog klar over at når han først går igang skal det gå forholdsvis stærkt. Han har hele tiden kontrol med hvad den intetanende dr. Nyborg foretager sig, men ønsker kun at kontrollere ham når han er alene.

Hvis hele episoden med Jack og hans nye krop var det eneste der skete i denne weekend, ville livet være for let. Derfor har den store, meget brutale og dybt sindssyge Michael Mayer besluttet sig for at stikke af fra den lukkede anstalt Bøgelundgård, og besøge sine "venner" på Glæne sygehus! Han blev

som lille indlagt på Glænelund, og den be handling han modtog var absolut en væsentlig årsag til hans sindssyge.

For at gøre forvirringen total, har Glænelund også en "hus-vampyr". Det er laboranten, der på sin sommerferie i Rumænien mødte sit livs kærlighed, - desværre var damen vampyr! Det var kærlighed ved første bid, men da elskov imellem menneske og vampyr ikke er muligt, disintegrerede hun ved deres tredje møde, - han havde fået det tredje og afgørende bid, men de kunne ikke vente til forvandlingen var fuldstændig!

#### **Om vampyren i scenariet:**

Det anbefales at vampyren gives til en erfaren rollespiller, hvis dette overhovedet er muligt. Der findes mange "regler" for hvad vampyrer kan og ikke kan; det vil være umuligt at omtale dem alle, men her er de vigtigste for denne vampyr:

- Han påvirkes ikke af rosenblade, vievand, sølv og bibler. Han får kvalme af lugten af hvidløg, og hvis han ved et uheld skulle komme til at spise noget får han "Roskildesyge"



- Han påvirkes af ultraviolet lys, men han har en hjemmelavet solcreme med faktor 40 og et par polaroid-solbriller.

- Han har ikke noget spejlbillede, men hans solcreme har en konsistens, der gør at han alligevel kan ses.

- Han påvirkes af almindelige våben, men han "regenererer" meget hurtigt (1 HP/time). Reduceres han HP til nul, opløses han i en røgsky og han kan så først vende tilbage til materiel form efter en time. Det siger sig selv at hvis han får en træ pæl igennem hjertet vil hans HP reduceres til nul og han vil opløses i en røgsky; dette vil ikke forhindre ham i at regenerere! Ild, elektricitet o.l. påvirker ham som det påvirker alle andre.

- Han kan forvandle sig til en flagermus, men han er ikke særligt god til det og han har svært ved at forvandle sig tilbage igen (han har engang måtte tilbringe flere dage på tilfældige lofter, fordi han havde besvær med at forvandle sig tilbage til humanoid form). Hans tøj forvandles ikke! - Han har magt over laverestående væsener, men han skal have øjenkontakt.

- Han har et ualmindeligt godt syn og kan i totalt mørke se som i skumring (ca. 60 meter).

- Han har en ualmindelig god hørelse, faktisk på højde med en flagermus'.

- Han kan forlænge sine hjørnetænder frivilligt, eller hvis han bliver stresset eller tirret meget!

- Han har ualmindeligt dårlig ånde, så han må konstant bruge mint-spray for at hans omgivelser kan holde ham ud. - Han har kolde hænder.

- Han spiser normalt, men har brug for ca. 0.2 liter blod hver dag (han har løst problemet ved at justere donor vægten, således at den tapper 0.6 liter blod fra hver donor i stedet for 0.5, hvorved han undgår "underslæb").

#### Michael Mayer:

208 cm. høj, 130 kg., mørkt hår, brune øjne. Dybt sindssyg og meget voldelig i perioder. Forkærlighed for store knive. Mayer ønsker hævn for at ophold på Glænølund for ca. 25 år siden. At ingen af det nuværende personale har haft noget med Mayer at gøre er underordnet! Journalen om ham er mangelfuld, men beretter dog at Mayer blev overført til Bøgelundgård efter et fejlslået LSD-eksperiment (se Bilag 1 midt i bladet, red.).



Mayer's rolle er at skabe skræk og rædsel, men også at bortlede opmærksomheden fra Jack's aktiviteter og skabe forvirring. Hans handlinger er angivet i tidsplanen, men de skal betragtes som vejledende: det er op til Keeper at fordele, udelade og indføre nye indslag efter behov. Det anbefales dog at Mayer først mødes lørdag aften, da det er ideen at mødet med Jack starter som en afrunding af scenariet, -spillerne skal tro at der lige er et par afsluttende bemærkninger, da begivenhederne for alvor tager fart.

#### "Jack the Ripper":

Jack er scenariets "Dark Horse", - han kommer og går som det passer ham og benytter alle chancer til at samle de stumper han skal bruge til sin nye krop. Han kontrollerer Dr. Nyborgs krop og sind, så den stakkels mand ikke har en anelse om hvad der foregår. I ledige, alene-stunder bevæger Jack sig rundt på hospitalet i Dr. Nyborgs krop, men han er meget påpasselig med ikke at blive opdaget.

De "reservedele" som Jack tager fra sine ofre, gemmer han i affaldsposer, vaskekurve, ventilations skakter og lignende steder. Der er selvfølgelig chancen for at de bliver opdaget, men det gør egentligt ikke noget, da de i så fald vil blive bragt til patologisk afdeling.

Lørdag aften efter opgøret med Mayer vil Jack afvente det rette øjeblik (et lynnedslag: strømmen går, nødgeneratoren slår til og nødbelysningen tændes) og forlade gruppen. Han vil samle sine stumper (og evt. Mayers krop), stjæle 10 liter blod fra blodbanken og tage elevatoren til første sal. På første sal blokerer Jack elevatoren med dr. Nyborgs kittel og med sin skalpel skærer han den hængelås, der sidder på døren til den lukkede fløj, over. Han blokerer døren bag sig med et kosteskaf og på en af de tomme stuer begynder han at lappe kropsdelene nødtørftigt sammen (nogle få sting pr. del).

Når kroppen er samlet vil Jack (stadig i dr. Nyborgs krop) lægge den magiske skalpel på dens bryst. Dr. Nyborg vil vakle og blive sig selv...og Jack vil tage sin nye krop i besiddelse!

SAGA

## TIDSPLAN

Tidspunkt	Normalen	Mayer	Jack	Særlige begivenheder
Fredag aften	Aftensmad Aftensmedicin  Kokkepigen går	Stjæler hr. Poulsens krop fra patologisk		Uvejr begynder  AnneLouise afhentes (Advarsel om Mayer)
Fredag nat	(Vagt: N. Kold og Florence)	Ankommer og besøger køkkenet (Løber rundt)		Tlf. forbind. går (og bro oversvømmes)
Lørdag morgen	Kokkepigen ankommer Morgenmedicin Morgenmad Morgenmøde  Stuegang	Udløser brandalarm	"Stjæler" portøren	Kokkepigen klager over manglende kniv & skinke  Panik!
Lørdag middag	Frokost	Dræber kokkepigen (gemmes i fryseren)	Dræber Taastrup Dræber Constance	Skikkelse over gården
Lørdag aften	Aftensmad  Aftensmedicin Kokkepigen går	Indbrud i kiosken  Går amok!		Der er ikke taget af bordet! (Fra frokost)  Kokkepigen findes frossen (m.m.) Den gamle klager over dryppen (Taastrup) Constance uden hoved på patologisk
Lørdag nat	(Vagt: Dahl & Constance)	Showdown!	Jack går igang	
Søndag morgen	Kokkepigen kommer Morgenmedicin Morgenmad Morgenmøde			

### Andre NPC'er:

Ud over spillernes personer huser Glænølund i denne wee kend patienter samt yderligere personale. Disse NPC'er skal i scenariet bruges som værktøj, for at sikre eller for hindre bestemte begivenheder. NPC'erne er:

- Anne-Louise Schmidt, 7 år. Lyshåret, med fletninger og blomstret kjole. Faldt torsdag ned fra et klatrestativ og blev indlagt til observation for hjernerys-

telse. Hun bliver afhentet her til aften (fredag) af politiassistent Lauer sen.

- Poliitiassistent Jørgen Lauersen, 32 år og lokalbetjent i Stubberup. En pæn ung mand med en barsk sans for humor og et udtalt had til børn.

- Preben Taastrup, 20 år, tømrersvend og fodboldspiller på Vedskølle's førstehold. Er her til aften (stadig fredag) blevet kørt ned og er indlagt med hjernerystelse og et brækket ben.

- Agnes Olsen, 52 år, smede-frue. Har siden torsdag ligget i chok som følge af en trafikulykke, der slog hendes mand ihjel.

- Kamma Svendsen, 86 år. Har siden sidste onsdag været indlagt med en brækket hofte. Hun brokker sig konstant, bl.a. over hendes mands udebliven.

- Finn Stampe, 35 år, journalist på Ugens Rapport. Har siden tirsdag



- Søren Mikkelsen, 29 år Glænølund's sleske portør. En lille, tæt, mørk fyr der tror at han er Guds gave til kvinder.

- Florence Sandberg, 27 år. En ualmindelig smuk, blond sygeplejerske. Har med Constance indgået et væddemål om hvem der først kan nedlægge laboranten Allan Dahl (vam pyren!) og hun vil (forgæves) gå ganske langt for at vinde!

- Constance de Bois, 28 år, temmelig smuk, storbrystet brunette, med ualmindelig smukke, smaragdgrønne øjne. Denne charmerende sygeplejerske har sammen med Florence indgået et væddemål om hvem af dem der først får nedlagt laboranten Allan Dahl (vam pyren!). På baggrund af flere høflige afvisninger Constance kommet til den konklusion at Allan Dahl skal forføres på mere avanceret vis, men hvordan? Hun vil benytte enhver lejlighed til at "udspørge" ham om hans lyster og drømme (diskret, naturligvis). Constance er i øvrigt en temperamentsfuld, ung dame af fransk herkomst.

## Uddybet tidsplan (se side 27)

### Normalen:

*Kokkepigen ankommer:* Kokkepigen begynder dagens arbejde.

*Morgenmedicin:* Patienterne vækkes, vaskes og får deres medicin.

*Morgenmad:* Patienterne affodres, dernæst personalet.

*Morgenmøde:* Evt. problemer, behandling m.m. diskuteres. Stuegang: Patienterne tilses af lægerne.

*Frokost:* Patienterne affodres, dernæst personalet. Aftensmad: Patienterne affodres først, dernæst personalet. Aftenmedicin: Et passende stykke tid efter aftensmaden får patienterne deres medicin + sovemedicin!

*Kokkepigen går:* Efter at have gjort rent efter aftensmaden går kokkepigen ned til den gamle portnerbolig, hvor hun bor.

*Vagt:* Gå rundering en gang imellem (brandvagt) og evt. hjælpe patienterne med deres problemer.

### Mayer:

*Ankommer og besøger køkkenet:* Mayer har taget sig frem over broen, frem til Glænølund og har brudt ind i kælderens i den lukkede fløj, - han er nok psykopat, men han kan godt regne ud at han ikke skal blive ude i regn og kulde alt for længe...han har ikke noget tøj på! Han vil etablere sig i nødgeneratorrummet (der er lunt og godt!) og derfra gøre sine ekspeditioner ind på selve hospitalet. I løbet af natten vil Mayer kunne høres løbe rundt i gangen på bare fødder, -han vil dog ikke blive set. Bl.a. vil han bryde ind i køkkenet (forholdsvis lydøst) og stjæle en skinke fra køleskabet og en STOR forskærerkniv fra knivblokken!

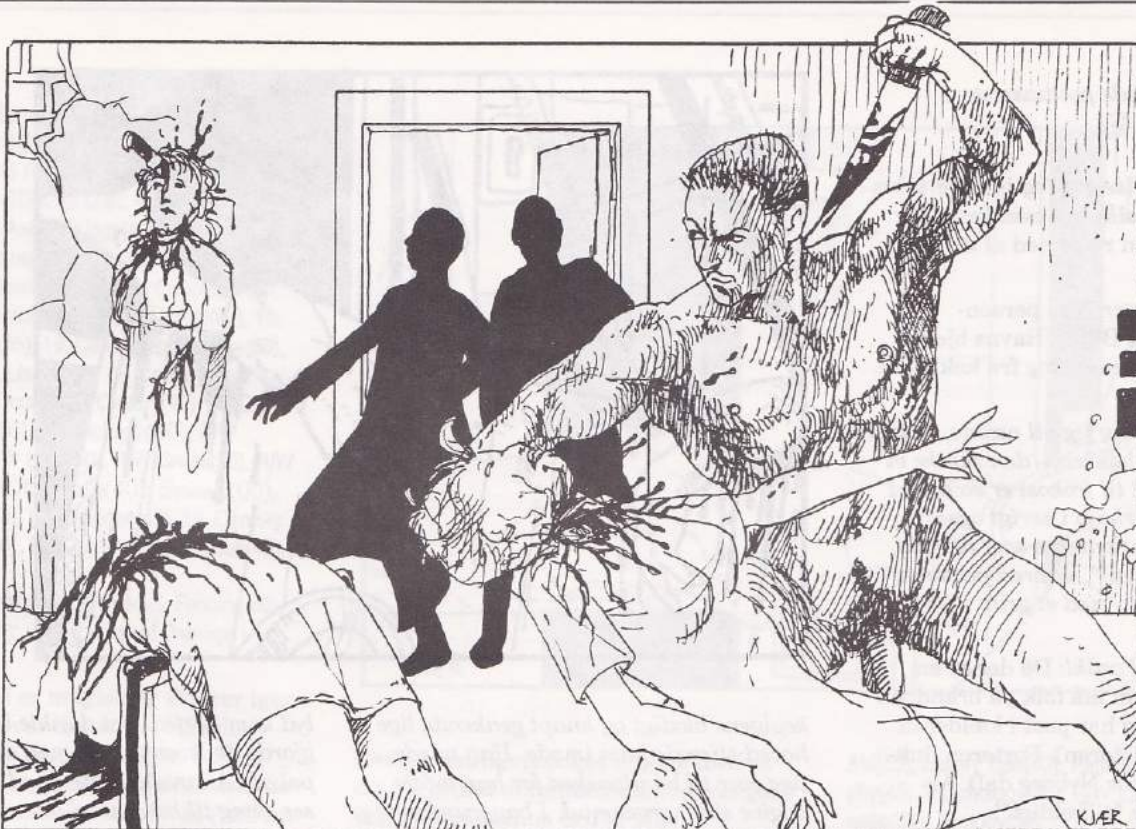
*Dræber kokkepigen:* Vor psykopat bryder endnu en gang ind i køkkenet, men han overraskes af kokkepigen som han dræber...voldsomt! Derefter løber han tilbage over gården. Indbrud i kiosken: Mayer smider en STOR potteplante igennem kioskens glassdør, går ind og stjæler 37 poster vingummibam ser. Han flygter før nogen når frem!

*Går amok + showdown:* For øjnene af de forfærdede karakterer myrder Mayer den stakkels Florence, fru Poulsen eller fru Svendsen, hvorefter han vender sig imod dem. Han vil for søge at splitte dem ad og dernæst jage dem en efter en.... mulighederne er legio (talrige) og begrænses kun af Kee per's sygelige fantasi og de ydre rammer. Tænk blot på en kamp i køkkenet, på operationsstuen, i laboratoriet, for slet ikke at tale om udenfor, i den mørke, regnfulde nat! Nu er det jo ikke ideen at karaktererne skal dø (endnu) af mødet med Mayer; de skal blot skræmmes fra vid og sans! Mayer er ikke den største taktiker og han kan forholdsvis nemt snydes, men han er voldsom, næsten umulig at stoppe med borde, stole, skabe, stole, senge, koncertflygler eller hvad der ellers kan skubbes i vejen for ham. Den bedste måde at stoppe Mayers fremfærd på er ved brug af overraskende vold, men Mayer klarer sine CON-slag, så han skal dræbes!

været indlagt med diverse skader som følge af overfald (af hvem og hvorfor mon?). Nysgerrig og pro vokerende type, der ikke holder noget helligt.

- Bitten Ravnsbjerg, 38 år, rund og trivelig køkkenassi stent, værner om "sit" køkken og en rigtig madmor.





**Jack:**  
*Stjæler hr. Poulsens krop fra Patologisk: I løbet af natten vil Jack/Nyborg fjerne hr. Poulsens store krop fra patolo-*

*gisk afdeling. Han vil gemme den benløse (nej, den mangler ikke knogler) krop i en sort plastiksæk og smide den ned i en vasketøjsvogn.*

*Dræber Taastrup + Dræber Constance: I løbet af eftermiddagen vil Jack finde et par ledige stunder til at opsøge og dræbe Taastrup og Constance, - fra Taastrup tager han lunger og hjerte (igennem et perfekt kvadratisk snit) og fra Constance tager han hovedet.*



*Udløser brandalarm + "Stjæler" portøren: Jack har fået øje på portørens solide ben og på stuegangen, eller umiddelbart før vil han udløse brandalarmen...han ved nemlig at Nyborg og portøren har brandpost lige ved siden af hinanden... portøren når aldrig frem til sin post, for Jack/Nyborg har plantet skalpellen i hans baghoved. Jack gemmer liget på taget af patientelevatoren og Nyborg kan ikke forstå at Portøren aldrig møder op.*

*Jack går igang: Jack benytter en alene-stund til at samle sine stumper, 10 liter blod fra blodbanken og fortrækker til 1. sal i den lukkede fløj (som tidligere bemærket).*

**Særlige begivenheder:**

*Uvejr begynder: Regnen siler ned, det blæser kraftigt op o.s.v.*

*Anne-Louise afhentes: Politiassistent Lauersen dukker op for at afhente pigen, da hendes forældre er omkommet da deres hus gik op i flammer.*

*"Kære Anne-Louise, der er sket...", begyndte dr. Nyborg, men blev afbrudt af politiassistenten. "Jeres hus brændte ned her i aftes og dine forældre er døde. Du skal med ned på stationen". Nyborg stod nærmest lammet i chok og pigen spurgte med bævende stemme: "Hvad så med alt mit legetøj?". "Det er også*

brændt...", svarede politiassistent Lauersen.

Telefonforbindelse går (og bro oversvømmes): Bølgerne slår ind over broen og telefonledningen rives ned af uvejret.

Kokkepigens klager: Ved personalemødet klager Bitten Ravns bjerg over at der er fjernet ting fra køkkenet.

"Der er lige en ting jeg vil nævne. Nogen har været i mit køkken, - den skinke vi skulle have haft til frokost er væk...det er min forskærerkniv i øvrigt også!". "Måske en af patienterne som har følt sig lidt småsulten?", udbød portøren, Søren Mikkelsen, med et grin.

Brandalarm + Panik!: Da der er en lokal brandalarm må folk på brandposter, - Dr. Nyborg har post i kælderens (ved siden af portøren). Portøren dukker aldrig op (tror Nyborg da!). Arranger posterne "tilfældigt"!

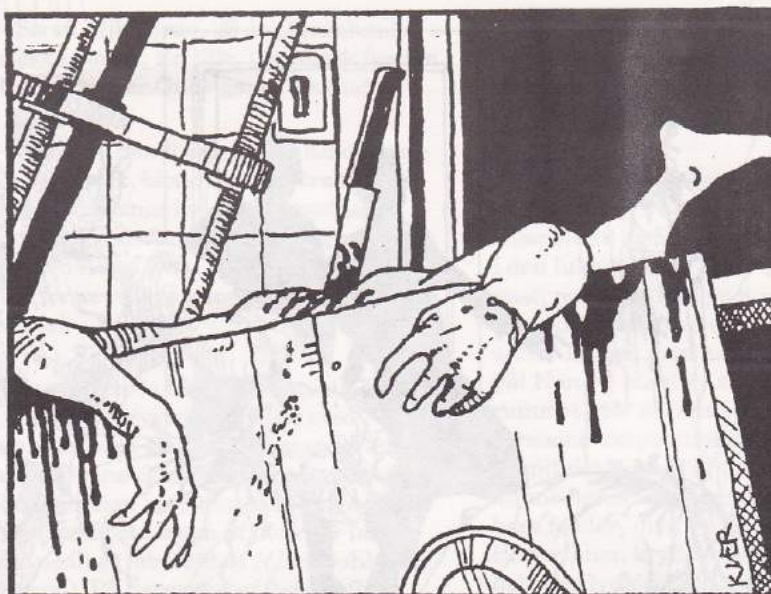
Skikkelse over gård: "Glimt" af en skikkelse, der løber over gårdspladsen.

Regnen styrtede ned og blev pisket rundt af den hylende vind. Fra tid til anden oplystes landskabet af et mægtigt lyn.

Dr. Kold stirrede ud i det mørke kaos. Han skulle lige til at forlade vinduet igen, men så pludselig i et kort glimt noget hvidt der bevægede sig. Det lignede grangive ligt en person uden tøj. Han stirrede derud men kunne ikke se mere. "Måske din underbevidsthed spiller dig et puds, Nicholai. Nå, ja. Måske man skulle gå ned på patologisk afdeling..."

Der er ikke taget af bordet + Kokkepigens frosen: Der er ikke ryddet af efter frokost. Hvis karaktererne undersøger køkkenet vil de finde kokkepigens dræbt grusomt og frosset i fryseren.

Da de åbnede døren til køkkenet var det et rod. Køkken redskaber lå og flød på gulvet, borde var skubbet rundt. På et bord ved siden af døren til fryserummet stod kartoffelskrælle-maskinen og arbejdede med en hvinende lyd. Dr. Frank gik resolut over og slukkede for den. En impuls fik ham til at åbne den. Kok-



kepigens blodigt og knapt genkende lige hoved stirrede ham imøde. Han nåede lige over til håndvasken før han måtte opgive sin morgenmad. I baggrunden hørte han dr. Kold udbryde: "Gud fader, resten af liget hænger på en kød krog i fryserummet..."

Den gamle klager over dryppen: Hvis det undersøges viser lyden sig at komme fra Taastrups værelse, -han ligger myrdet med brystkassen skåret op i et perfekt kvadratisk snit og hjerte + lunger er fjernet.

Da Allan Dahl, fulgt af søster Florence gik ind på den stue hvor patienten Taastrup lå, stod det klart at den dryppende

lyd kom herfra. Det dunkle lys i lokalet gjorde det svært at se, men der var en pøl af...Allan stoppede da alle hans sanser skreg til ham hvad det var der dryppede på gulvet, men søster Florence gik hen til sengen. Taastrup rørte sig ikke. Hun tændte lampen henne ved sengen og udstødte et halvkvalt skrig da hun så hvad der var sket...

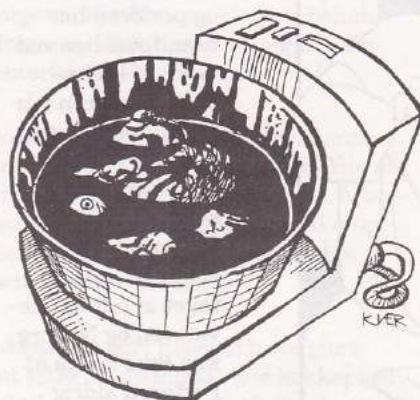
Constance u. hoved: Hvis ligene flyttes til Patologisk afdeling findes Constance der...uden hoved!

Dr. Kold åbnede døren ind til Patologisk afdeling og tændte lyset. "Sikke en trængsel der er blevet i min afdeling", mumlede han for sig selv. Distraheret af sine tanker lagde han ikke mærke til skikkelsen i hans stol, før han kom helt hen til den. Søster Constances hovedløse krop sad henslængt i hans stol. "Forbløf-fende rent snit...", kommenterede en hysterisk munter stemme inde i hans hovede.

## Stats

Michael Mayer:

STR: 20 DEX: 13 INT: 5 M.P.: 12  
CON: 14 APP: 7 POW: 12 H.P.: 17  
SIZ: 20 SAN: 0 EDU: 6 D.B.: +1D6  
Climb(60), Dodge(30), Hide(50), Jump(40), Listen(30), Sneak(50), Spot Hidden(20), Throw(50)  
Fist(70): 1D3, Grapple(40): Special, Butcher  
Knife(40): 1D6



SAGA

### Jack the Ripper (hans nye krop):

STR: 21 DEX: 12 INT: 19 M.P.: 22

CON: 18 APP: 15 POW: 22 H.P.: 19

SIZ: 19 SAN: 0 EDU: 25 D.B.: +1D6

Accounting(40), Anthropology(40), Bargain(20), 19. Century Chemistry(60), Debate(30), 19. Century Diagnose Disease(65), Drive Cab(40), Fast Talk(40), 19. Century First Aid(70), Hide(60), 19. Century History(45), 19. Century British Law(60), Library Use(40), Listen(40), 19. Century Mechanical Repair(40), Occult(60), Oratory(40), 19. Century, Pharmacy(60), Psychology(60), R/W English(125), R/W Latin(50), R/W Greek(50), R/W French(60), Ride(70), Sing(40), Sneak(60), Speak French(70), Spot Hidden(45), 19. Century Treat Disease(60), 19. Century Treat Poison(40), Zoology(30)

Fist(70): 1D3, Grapple(50): Special, Fencing(60), Knife/ Scalpel(35): 1D4+4 Magical Damage!

Jack's skalpel er magisk og skærer igennem stål som var det smør. Når den rammer, lyser klingens med et blåligt skær. Skalpellens kan, hvis den rammer godt, skære arme og ben af folk (ved Impale).

### Dorthe Benseén:

STR: 16 DEX: 10 INT: 15 M.P.: 17

CON: 14 APP: 9 POW: 17 H.P.: 16

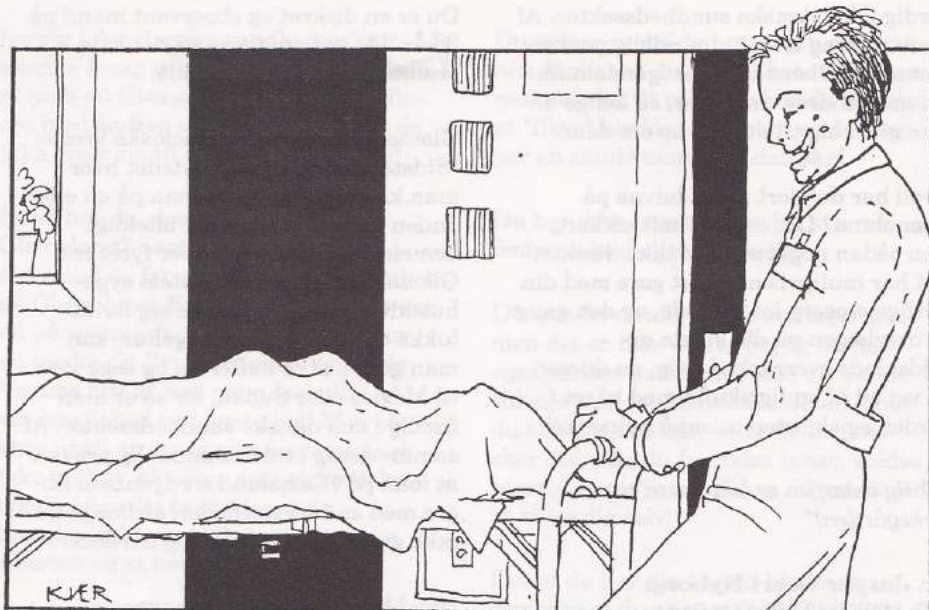
SIZ: 17 SAN: 80 EDU: 16 D.B.: +1D6

First Aid(60), Library Use(50), Pharmacy(50), Psychology(60), R/W Latin(20), Spot Hidden (10\*/25), Treat Disease(40), Treat Poison(10)

Du er en kommanderende og lidt følelseskold kvinde på 42 år. Du er oversygeplejerske på det kriseramte Glænølund sygehus.

Glænølund kaldes i medicinske kredse "Sidste Chance"...det er stedet hvor man kommer hen, hvis man på en eller anden måde har gjort sig uheldigt bemærket. Hvis man bliver fyret fra Glænølund, eller hvis amtets sygehusudvalg skulle beslutte sig for at lukke det lille provins-sygehus, kan man godt pakke kufferten og søge visa til Mexico eller Sudan, for så er man færdig i den danske sundhedssektor. Af samme årsag er det almindelig praksis at man på Glænølund ser igennem fingre med andres særheder, så længe de ikke giver sig til at råbe op om dem!

Hvad har du gjort for at havne på Glænølund? Det er ikke helt sikkert, men sådan noget siges jo ikke direkte.



Det har muligvis noget at gøre med at du, på grund af forfængelighed, vælger ikke at bruge dine briller (\*se færdigheder) og at du et par gange er kommet til at give forkerte indsprøjtninger...og måske også den gang hvor du kom til at give en patient nitrogen i stedet for oxygen (kvælstof i stedet for ilt).

"Vågn op! De skal have Deres sovepille..."

### Dr. Nicholai Wagner Kold:

STR: 12 DEX: 14 INT: 16 M.P.: 14

CON: 17 APP: 9 POW: 14 H.P.: 13

SIZ: 9 SAN: 55 EDU: 18 D.B.: -

Diagnose Disease(60), Drive Auto(40), First

Aid(65), Library Use(40), Pharmacy(85), Photography(45), Psychology(30), R/W Latin(45), Treat Disease(30), Zoology(35)

Du er en tjenstvillig og rolig mand på 42 år. Du er patolog på det kriseramte Glænølund sygehus.

Glænølund kaldes i medicinske kredse "Sidste Chance"...det er stedet hvor man kommer hen, hvis man på en eller anden måde har gjort sig uheldigt bemærket. Hvis man bliver fyret fra Glænølund, eller hvis amtets sygehusudvalg skulle beslutte sig for at lukke det lille provins-sygehus, kan man godt pakke kufferten og søge visa til Mexico eller Sudan, for så er man



SAGA

færdig i den danske sundhedssektor. Af samme årsag er det almindelig praksis at man på Glænølund ser igennem fingre med andres særheder, så længe de ikke giver sig til at råbe op om dem!

Hvad har du gjort for at havne på Glænølund? Det er ikke helt sikkert, men sådan noget siges jo ikke direkte. Det har muligvis noget at gøre med din særlige omsorg for de døde, og den gang da overlægen på din sidste arbejdsplads overraskede dig, da du var på vej ud af en lig-skuffe med håret i uorden og skjorten udenpå bukserne!

*"Et lig i skuffen er bedre end ti på kirkegården!"*

**Dr. Jesper Geert Nyborg:**

STR: 14 DEX: 13 INT: 17 M.P.: 14  
CON: 15 APP: 12 POW: 14 H.P.: 13  
SIZ: 10 SAN: 60 EDU: 19 D.B.: -  
Diagnose Disease(65), Fast Talk(25), First Aid(55), Library Use(45), Pharmacy(60), Psychoanalysis(20), Psychology(60), R/W Latin(35), Sing(20), Treat Disease(60), Treat Poison(40), Play Tennis(35)

Du er en diskret og observant mand på 38 år. Du er børnelæge på det kriserante Glænølund sygehus.

Glænølund kaldes i medicinske kredse "Sidste Chance"...det er stedet hvor man kommer hen, hvis man på en eller anden måde har gjort sig uheldigt bemærket. Hvis man bliver fyret fra Glænølund, eller hvis amtets sygehusudvalg skulle beslutte sig for at lukke det lille provins-sygehus, kan man godt pakke kufferten og søge visa til Mexico eller Sudan, for så er man færdig i den danske sundhedssektor. Af samme årsag er det almindelig praksis at man på Glænølund ser igennem fingre med andres særheder, så længe de ikke giver sig til at råbe op om dem!

Hvad har du gjort for at havne på Glænølund? Det er ikke helt sikkert, men sådan noget siges jo ikke direkte. Det har muligvis noget at gøre med den ualmindeligt store slikkrukke du altid har på dit kontor, de kulørte blade med billeder af børn og den kreds af forældre som nægtede at lade deres børn undersøge af dig!

*"Det er ligemeget om hun er 12...bare hun har en krop som en på 7!"*

**Dr. Frank Jakob Bjarne Natvig:**

STR: 13 DEX: 14/11 INT: 17/14  
M.P.: 15  
CON: 10 APP: 12/16 POW: 15 H.P.: 12  
SIZ: 13 SAN: 70 EDU: 21 D.B.: +1D4  
Chemistry(30/15), Diagnose Disease(85/60), Drive Auto(40/25), First Aid(70/60), Library Use(45/30), Pharmacy(80/45), Psychoanalysis(20), Psychology(25/10), R/W Latin(35), Treat Disease(45/75)

Du er en nydelig og venlig mand på 47 år. Du er kirurg og overlæge på det kriserante Glænølund sygehus.

Glænølund kaldes i medicinske kredse "Sidste Chance"...det er stedet hvor man kommer hen, hvis man på en eller anden måde har

gjort sig uheldigt bemærket. Hvis man bliver fyret fra Glænølund, eller hvis amtets sygehusudvalg skulle beslutte sig for at lukke det lille provins-sygehus, kan man godt pakke kufferten og søge visa til Mexico eller Sudan, for så er man færdig i den danske sundhedssektor. Af samme årsag er det almindelig praksis at man på Glænølund ser igennem fingre med andres særheder, så længe de ikke giver sig til at råbe op om dem!

Hvad har du gjort for at havne på Glænølund? Det er ikke helt sikkert, men sådan noget siges jo ikke direkte. Det har muligvis noget at gøre med de flasker som du har gemt på strategiske steder og med den patient der ikke overlevede en simpel blindtarmsoperation!

*"Hvorfor sætte penge i banken og få 7% når man kan sætte dem i cognac og få 40%?"*

Note: Aflæsning af færdigheder foregår således; - før de første 4 glas / efter de første 4 glas



**SAGA**



**Allan Dahl:**

STR: 12(21\*) DEX: 17(21\*) INT: 14 M.P.: 18 CON:  
18 APP: 17 POW: 18 H.P.: 21 SIZ: 12 SAN: 20  
EDU: 14 D.B.: - (+1D6\*)

Botany(30), Chemistry(50), Dodge(60), First  
Aid(45), Hide(65), Jump (45), Listen(70), Oc-  
cult(40), Pharmacy(40), Psychology(30), Sneak(65),  
Spot Hidden(65), Zoology(30), Computer Use(40)

\*I Vampyrform: Turn to Bat(15), Hypnosis(30), Self-  
control(30)

Claw(40, Dam. 1D4), Bite(50, 1D4 + Blood Drain  
1D6)

Du ser virkelig godt ud og du har et be-  
hageligt, venligt og fredeligt væsen. Du  
er 28 år, laborant og ansvarlig for blod-  
banken på det kriseramte Glænølund  
sygehus.

Glænølund kaldes i medicinske kredse  
"Sidste Chance"...det er stedet hvor  
man kommer hen, hvis man på en eller  
anden måde har gjort sig uheldigt  
bemærket. Hvis man bliver fyret fra  
Glænølund, eller hvis amtets syge-  
husudvalg skulle beslutte sig for at  
lukke det lille provins-sygehus, kan  
man godt pakke kufferten og søge visa  
til Mexico eller Sudan, for så er man

færdig i den danske sundhedssektor. Af  
samme årsag er det almindelig praksis  
at man på Glænølund ser igennem fin-  
gre med andres særheder, så længe de  
ikke giver sig til at råbe op om dem!

Hvad har du gjort for at havne på  
Glænølund? Søgt om det! Du falder i  
mere end en forstand udenfor selskabet  
på Glænølund. For et halvt år siden var  
du på sommerferie i Rumænien, hvor  
du mødte dit livs kærlighed: en rigtig  
"femme fatale" ved navn Isabell. Det  
var kærlighed ved første bid! Men el-  
skov imellem menneske og vampyr er  
ikke muligt, så netop som elskovsakterien  
blev fuldbyrdet brød "damen" i  
brand...og du var tilbage med sorgen,  
smerten og et helt nyt problem!

Det viste sig at de fleste af de myter  
der går om vampyrer er noget vrøvl, -  
kors, bibler, vievand og rosenblade  
påvirker dig absolut ikke. Hvidløg giver  
dig "Roskildesyg" og lugten giver dig  
kvalme. UV-lys påvirker dig temmelig  
kraftigt, men problemet med det og dit  
manglende spejlbillede er løst v.h.a. en  
hjemmelavet solcreme og et par polar-  
oid-solbriller.

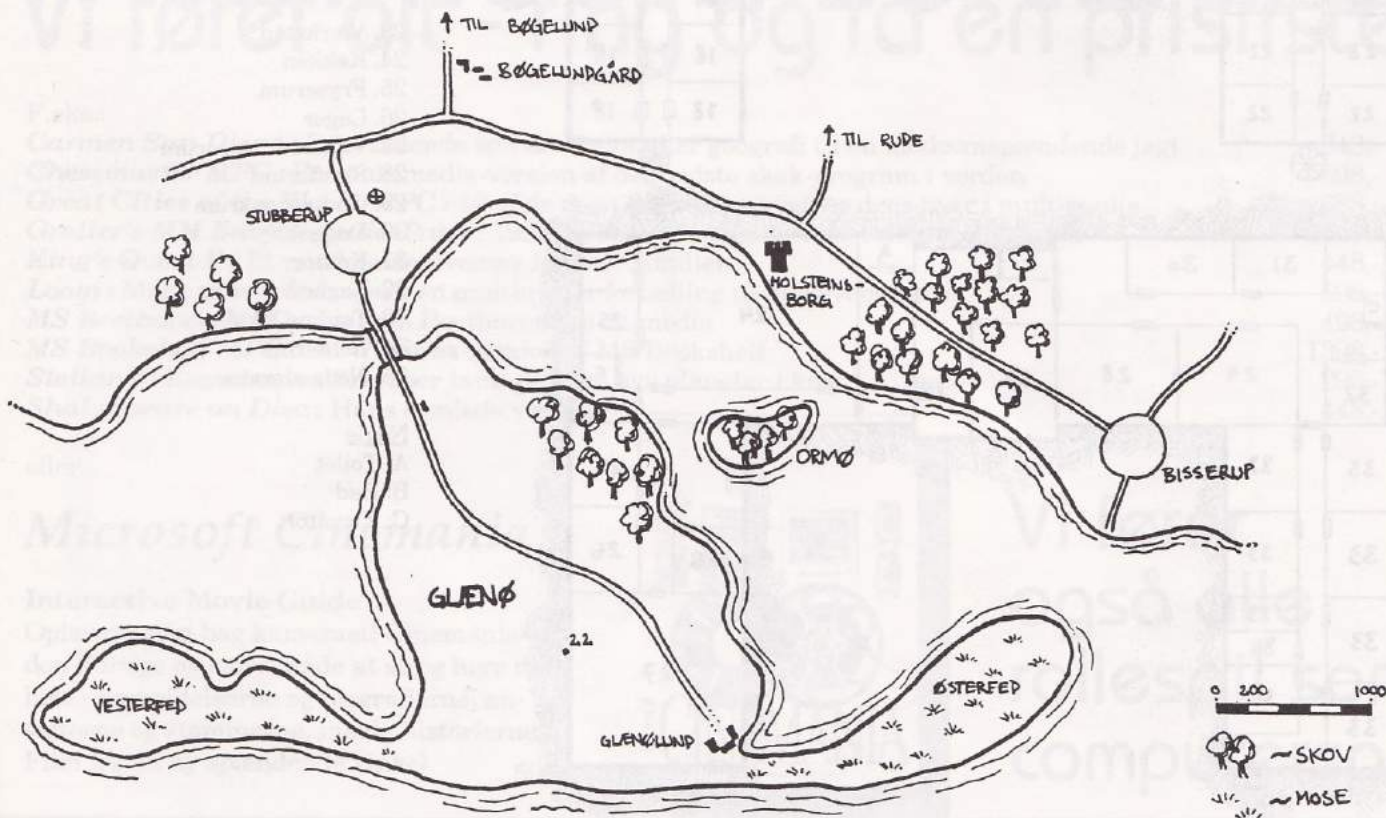
Du spiser og drikker normalt, men du  
har dagligt et (min dre) behov for men-  
neskeblod. Det problem har du løst ved  
at "fikse" bloddonorvægten så den tap-  
per en smule mere end den skal.

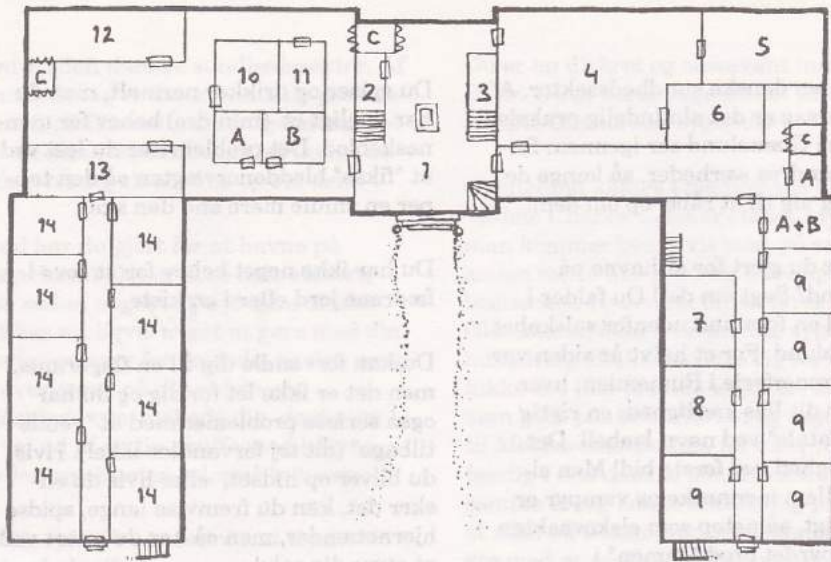
Du har ikke noget behov for at sove i  
fædrene jord eller i en kiste.

Du kan forvandle dig til en flagermus,  
men det er ikke let for dig og du har  
også seriøse problemer med at "vende  
tilbage" (dit tøj forvandles ikke!). Hvis  
du bliver op hidset, eller hvis du øn-  
sker det, kan du fremvise lange, spidse  
hjørnetænder, men så har du svært ved  
at styre dig selv!

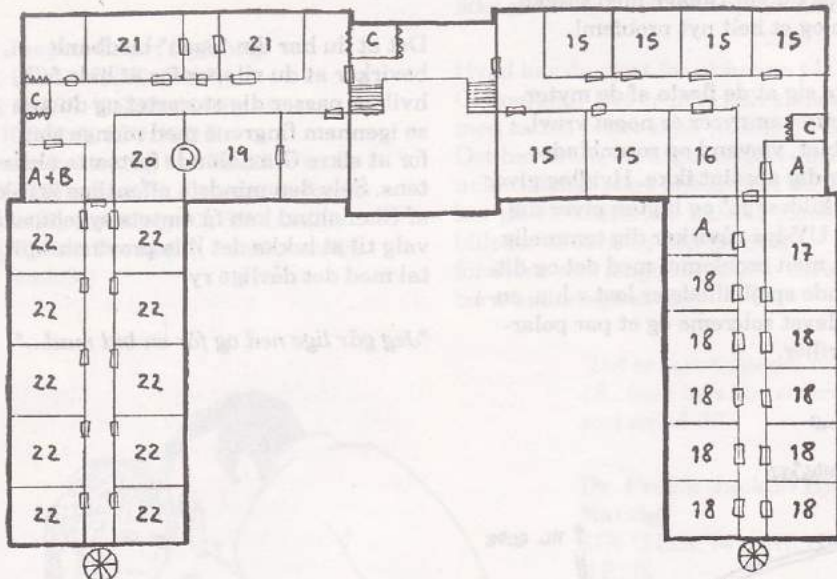
Det at du har din "egen" blodbank  
bevirker at du slipper for at bide folk,  
hvilket passer dig storartet og du kan  
se igennem fingrene med mange ting  
for at sikre Glænølundts fortsatte eksis-  
tens. Selv den mindste offentlige kritik  
af Glænølund kan få amtets sygehusud-  
valg til at lukke det lille provinshospi-  
tal med det dårlige ry!

"Jeg går lige ned og får en bid mad..."

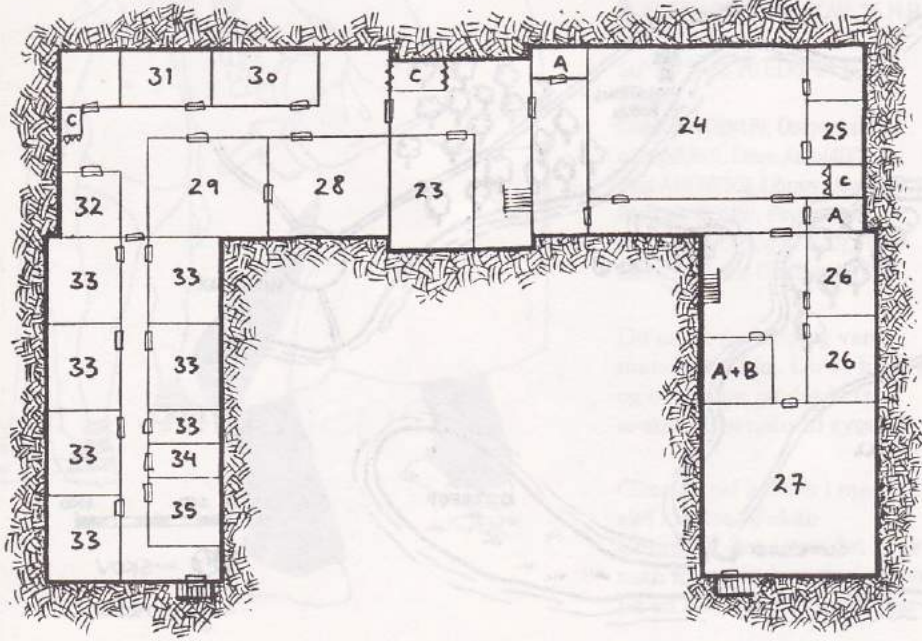




- 1. Hall
- 2. Reception
- 3. Kiosk
- 4. Opholdsrum
- 5. Bibliotek + Læserum
- 6. T.V. Rum
- 7. Bibliotek
- 8. Arkiv
- 9. Kontor
- 10. Blodbank
- 11. Lager
- 12. Laboratorium
- 13. Lab. (tomt)
- 14. Tomme stuer (låste)



- 15. Patient stuer
- 16. Vagtstue
- 17. Personale kantine
- 18. Privaturum
- 19. X-Ray rum
- 20. Mørkekammer
- 21. Operationsstuer
- 22. Tomme stuer (låste)



- 23. Værksted
- 24. Køkken
- 25. Fryserum
- 26. Lager
- 27. Vakeri & tørrerum
- 28. Skufferum
- 29. Obduktionsrum
- 30. Døde
- 31. Kontor
- 32. Lager
- 33. Tomme lokaler
- 34. Relæ-rum
- 35. Nødgenerator

**Nøgle**  
 A: Toilet  
 B: Bad  
 C: Elevator

Du har fået installeret  
et CD-ROM drev...

Nu mangler du software!

# CD-ROMS

## Multimedia software

F.eks.:

<i>Carmen San Diego</i> : Prisvindende spil der forvandler geografi til en klodeomspændende jagt	648,-
<i>Chessmaster MPC</i> : En multimedia-version af det bedste skak-program i verden	598,-
<i>Great Cities of the World MPC</i> : 10 af de mest interessante af verdens byer i multimedia	688,-
<i>Grolier's MM Encyclopedia Pack</i> : 1992 multimedia-udgave incl. referencebibliotek	2648,-
<i>King's Quest V</i> : Et middelaldereventyr for hele familien	448,-
<i>Loom</i> : Magi, musik & drager i en multimedia-fortælling til alle eventyrere	598,-
<i>MS Beethoven MPC</i> : Lær om Beethoven i multimedia	498,-
<i>MS Bookshelf MPC</i> : En Windows-version af MS Bookshelf	1398,-
<i>Stellar 7</i> : Kommander din super tank gennem syv planeter i krig	298,-
<i>Shakespeare on Disc</i> : Hans samlede værker	448,-

eller...

### Microsoft Cinemania

#### Interactive Movie Guide

Oplev magien bag kameraet! Cinemania er den hurtige og sjove måde at se og høre det hele - anmeldelserne og biografierne, ansigterne og stemmerne, inside-historierne... Film fra en ny spændende vinkel.

598,-



Vi fører  
også alle  
rollespil som  
computerspil



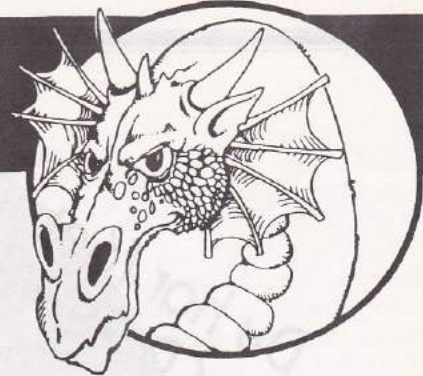
## Fafner Spil

Ermelundsvej 92 D • 2820 Gentofte

Tlf.: 31 65 56 25 • Fax.: 31 68 38 33

Vi henviser til nærmeste forhandler

# Brevkassen



*Det var en mørk aften, og stjernerne glimtede igennem natten. Som min ånde dampede i kulden, steg månen op over den dunkle skov. Jeg frøs meget og selvom jeg ikke havde noget imod at komme på visit i en dragehule, var jeg en smule irriteret. Jeg mener, her gik jeg rundt iskold og forkølet i en eller anden gudsforsladt skov, midt om natten og bare fordi Elmer mente han havde fået et brev der bare ikke kunne vente. Da jeg ankom til den lille bakke ved søen kunne jeg først ikke se ham. Det var her for så mange år siden at jeg fandt ham første gang. Det var kun med nød og næppe at jeg ikke blev forvandlet til slagger. Tag et råd fra en ekspert; væk aldrig en drage der sover !! I det samme åbnede den hemmelige gang sig og et varmt rødt lys strømmede ud. "Vær Hilset" brummede Elmer med sin dybe stemme, "Jeg har lidt varm Chokolade hvis du skulle have lyst..". Som vi kom ind i det store underjordiske rum, pegede han med en krum klo på det brev som lå på den ældgamle skrivepult. Jeg satte mig over brevet imens Elmer varmede chokoladen med en svag hvislende ildstråle.*

## Yama SAGA San..

Som nybegynder i serien og intrigerne omkring SAGA, synes jeg lige at et par velmente roser og et par brændende spørgsmål er på plads.

Roser først:

1. "Velkommen til virkeligheden" (lederen.red) i nr. 19 ramte virkelig plet. Kort og velformuleret manede den alle rollespilskritikere ned i Elmers madskål. Det er sgu' rart at se når nogen svarer igen med saglige argumenter.

2. Duranjhars Verden. Den storslåede krønike lover virkeligt godt og det er også et godt initiativ med en velskrevet serie (Det er bare træls at man skal vente en måned på næste afsnit).

Spørgsmål:

1. Som Merp fanatiker ryster jeg i min svage spillersjæl, når jeg hører ry-

gterne om at I.C.E. trækker First Edition hjem for at udgive en "ny og bedre" Second Edition. ER DET SANDT?

2. Hvad med at lave midtersiderne om til nogle råfede plakater til vores i forvejen overfyldte vægge?

3. Kunne vi ikke få nogle gode (eller dårlige) anmeldelser af de nye ting fra MERP og Rolemaster?

Med ærbødige hilsner (Elmer) og med håbet om et forsat godt og initiativtrigt blad.

Jesper Winding, Viborg.

Hai Jesper,

Vi er efterhånden også selv temmelig tilfredse for vores blad, selvom det aldrig kan blive godt nok.

Det er godt at du også synes om Duranjhar. Hvis alt gåt som planlagt skulle Duranjhar gerne blive vores allesamens kapagneverden. Men det kræver selvfølgelig at du har nogle sider af livets bog liggende.

1. Ja..Ifølge I.C.E. selv, vil 2.ed. udkomme i USA i August. Den ankommer nok til Danmark Ca. 1 måned senere.

2. God idé, men desværre er det alt for dyrt. Men hvem ved. Sådan som stjernerne står nu, vil vi i år 2187 måske..

3. Vi har allerede sat en mand på sagen.

Tak for dit brev, Martin..

Yo SAGA..

'Ere we go again. Det er dejligt at SAGA er genoplivet. Prisen er dog blevet lidt irriterende. Før var en tyver nok, nu skal vi også til at grave i lommen efter 2,50. Nå, det er nu hvad det er. Her er den sædvanlige gang 1...Øh omgang ros.

1. Hvad med en side eller to om computerrollespil?

2. Fed Idé med at tegne nogle af Blood Bowl-spillerne. Appropos SBBL, giver i så bare hver starplayer 3 Spp og slår hans skill eller Hur?

3. De kampe der skal afvikles i SBBL, skal de spilles indenfor et bestemt tidsrum eller spiller vi til tre point?

4. Eventyret "Som en skygge kastet gennem tiden", er nok det fedeste eventyr jeg længe har været udefor. Megasuperb arbejde.

Tilslut vil jeg sende en hilsen til dragen Elmer. Du giver brevkassen et frisk pust (Søgt, søgt). Hvad med at få en Space Hamster til kæledyr..

Jacob Klünder, Esbjerg.

Daw Jacob..

1. Rigtig god idé og vi arbejder på sagen.

2. Ja, hver stjernespiller får 3 points (Halflings og goblins får 2 og snotlings får 1) og bliver iøvrigt designet af vores Cheftræner, Lars W. Hansen.

3. Der spilles til 3 points.

4. Jeg er da glad for at du kom fra det med livet i behold.

Elmer har kun et spørgsmål. Kan en Spacehamster komme i en micro oven? Hvis den kan, popper den så af sig selv eller skal den proppes fuld af majs?..

God Vind...Martin

SAGA

## Månedens Brev:

### Howdy SAGA..

...Ja SAGA.. I er ihvertfald med til at holde rollespils-gejsten oppe, med jeres dybtgående anmeldelser dødbringende artikler og fascinerende scenarier!

But Nobody is Perfect!, så her kommer lidt kritik; Jubiii..skreg jeg vild og voldsomt, da jeg Lørdag morgen fandt mit SAGA 19 liggende sammen med Politiken (Den levende avis.red). Men jeg skal ærligt indrømme at jeg blev noget skuffet da jeg åbnede Danmarks eneste SPILTIDSSKRIFT og så at der både var en artikel om Virtual Reality og en anmeldelse af filmen Dracula. Sådan noget hører simpelthen ikke med i et rollespilmagasin! Oven i købet prøvede anmelderen at dække over at anmeldelsen ikke havde en skid at gøre med rollespil ved at henvise til at filmen sagtens kunne samlignes med AD&D osv. Og hvad i hele hule helvede har Virtual Reality med rollespil at gøre?? lige altså bortset fra de begge foregår i en kunstig virkelighed.

Samtidig var artiklen Sygdomme i Fantasy, i mine øjne en fiasko. Hvorfor bruge 5 dyrebare SAGA sider med at gå så ekstremt i dybden med pest og lungekræft. Specielt når man så tænker på at i altid gør opmærksom på

at reglerne er noget der kommer i sidste række, ja faktisk burde helt fjernes. Enhver Game-master kan sgu da til hver en tid hive sin egen hjemmebiksede sygdom op af hatten uden at skulle blive nød til at kigge en masse regler igennem.

Tilslut må jeg så tilføje at jeg faktisk ikke har læst Lov og Uorden, da den bare i indholdsfortegnelsen så kedelig ud. Tilgængeld er resten af bladet ret godt. Blandt andet det lidt for korte Call scenarie havde en udemærket stemning og et fint plot og scenariet til SmølfQuest<sup>tm</sup>2ed var også meget nuttet og det holdt smølfestilen fint.

Jeg har aldrig prøvet at spille Blood-bowl, for det tiltaler mig ikke, men jeres reportager og skægge interviews er sjove og fantasifulde. Brevkassen var også sjov (Selvfølgelig!..Elmer). Det er jo altid sjov at høre fra andre rollespillere rundt omkring i landet. Duranjhars Verden var OK.

Hvis jeg var jer, ville jeg ikke sætte Jan Kjær til at tegne forsider igen. Hans tegninger er selvfølgelig gode, men jeg bryder mig ikke om hans stil.

Kort sagt: SAGA 19 levede ikke op til mine forventninger.

Tag det nu alligevel som en kompliment. Selvom SAGA ikke er ligegodt hvergang, ville jeg ikke undvære jer, for i er med til at give rollespillet et frisk pust og mange af mine venner har det på samme måde. Men for fremtiden så anmeld kun rollespil og ikke film og andre udskjelser.

En venlig og terning-rullende hilsen fra Jacob Friis Andersen, Roskilde.  
(Dette brev er pga. længden redigeret.red)

Hallo Jacob...

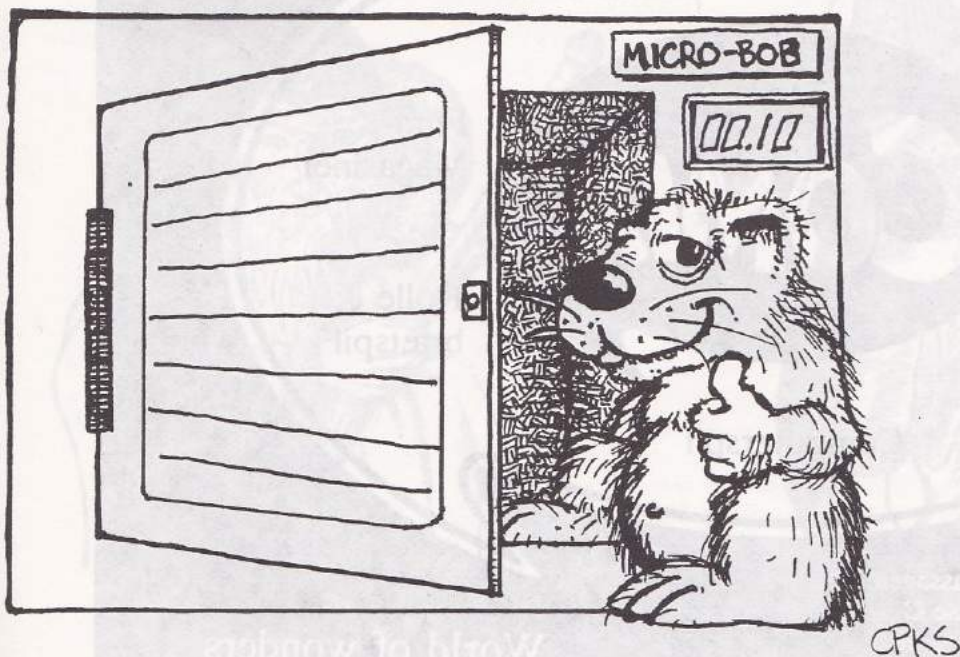
Ærlig kritik fortjener ærlige svar. Jeg syntes du har misforstået et par ting. For det første er pointen med en filmanmeldelse i et blad som vores, at anbefale folk at se filmen. Hovedsageligt fordi vi i redaktionen mener at det er en god film og at den er en god inspirationsskilde for alle rolle-spillere. Så jeg mener ikke du kan sige at anmelderen forsøger at dække over noget som helst. Det samme gælder for artiklen om Virtual Reality. Virtual Reality om noget en spændende og ny ting der kan sætte gang i de kreative rollespils-kræfter. Fortæl mig en god grund til at vi IKKE burde skrive om det.

Og m.h.t. Sygdomme i Fantasy, så mener jeg at du burde læse den en gang til. Den artikel indeholder faktisk langt færre regler end de fleste produkter og derudover er artiklens mål slet ikke at give nogle regler, men blot nogle et mere realistiske forløb og korrekte symptomer på nogle sygdomme alle kender til, men ved meget lidt om.

Men du skal have tusind tak for dit brev. Vi er så glade for konstruktiv kritik, selvom vi måske ikke altid er enige med vores kritikere. Derfor modtager du månedens ELMER for dit brev. Det er en lille Elmerplakat som giver dig frit legde for alle morderiske drager. Jeg ved du får brug for det.

Dette er samtidig en opfordring til alle andre brev-skrivere. Skriv et godt brev og få muligheden for at vinde månedens Elmer.

Hilsen Martin...



SAGA

# anbefales af førende troldmænd

# SAGA

bringer de bedste eventyr og de varmeste nyheder hver måned!

giver dig artikler, anmeldelser og nyt fra Spilverdenen



Løssalg i velassorterede bog- og hobbyhandlere.

Abonnement tegnes ved indsendelse af 200 kr. for 12 numre eller 110 kr. for 6 numre til Spiltidskriftet SAGA, Ermelundsvej 92D, 2820 Gentofte, giro nr. 5 97 07 33.

Anderledes, udfordrende - og Danmarks næstbedste

Tegneserier  
Danske Udenlandske

Fantasy-  
books

Maling &  
Figurer

Computerspil

Film-  
Magasiner

Rolle &  
brætspil

# COMIX

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

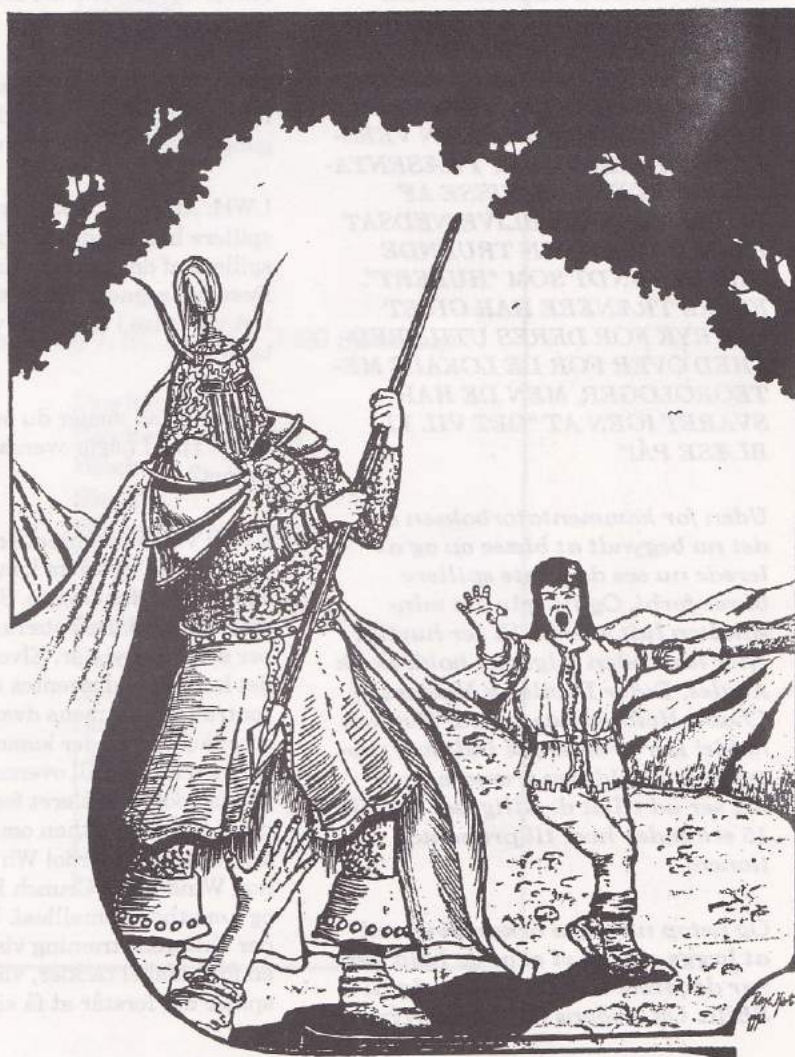
COMIX  
Gråbrødrepassagen 12  
5000 Odense C  
Tlf.: 66 11 36 58

World of wonders

# Galleriet

I denne udgave af Galleriet præsenterer vi tegninger af Rene Hart fra Hanstholm. Har du nogle kunstværker, som du synes fortjener at se dagens lys, så send dem ind til SAGA. - Måske er det *dine* tegninger som næste gang pryder Galleriet.

*Rene Hart*



SAGA

# BLOOD BOWL

# HOLD PRÆSENTATION



*SOLEN SKINNER FRA EN DESVÆRRE IKKE HELT SKYFRI HIMMEL MEN FUGLENE KVIDRER OG KVÆSTEDE GOBLINS FLYVER GENNEM LUFTEN... KORT SAGT: VELKOMMEN TIL ENDNU EN HERLIG, VOLDSFYLDT PRÆSENTATIONSDAG I SELSKAB MED DERES UDSENDTE REPORTER HER PÅ DET SMUKKE SBBL STADION. SOM SAGT SER HIMMELEN NOGET GRÅ UD OG DER HAR HELE FORMIDDAGEN VERSERET RYGTER OM AT PRÆSENTATIONSTIDEN FOR VISSE AF HOLDENE VILLE BLIVE NEDSAT PÅ GRUND AF DEN TRUENDE ORKAN KENDT SOM "HUBERT". FLERE TRÆNERE HAR GIVET UDTRYK FOR DERES UTILFREDSHED OVER FOR DE LOKALE METEOROLOGER, MEN DE HAR SVARET IGEN AT "DET VIL VI BLÆSE PÅ!"*

*Uden for kommentatorboksen er det nu begyndt at blæse op og allerede nu ses de første spillere blæse forbi. Og nu går det min sandten lidt stærkt. Vi ser hurtigt efter hinanden følgende hold: Dark Angles, Dufér Devils og Masters of Chaos. Hvilken hastighed! Hvilken højde! Der er allerede indgivet protester fra holdenes trænere, men det ser ud til at de alligevel kun fik 15 sekunder hver til præsentationen.*

*Og netop nu mens orkanen er ved at lægge sig ser vi et af de hold der var de første til at tilmelde sig til SBBL. Og medens holdet marcherer*

*ind på den nypolerede Astrogranit til deres første offentlige præsentation, har vi netop fået holdets træner, Lars Wagner Hansen, ind i studiet til et lille interview. Og som det jo nok ses, er holdet ikke engang fuldtalligt her ved sæsonens start. Vi har blandt andet spurgt træneren om hvorfor:*

**SBBL:** Hvordan tør Beast Bashers Unlimited stille med et hold der ikke engang er fuldtalligt ved sæsonens start?

**LWH:** At holdet ikke består af 16 spillere har mindre at sige, når det er spillere af det format som vi har hyret. Desuden regner vi med at holdet hurtigt vil vokse i takt med vores resultater.

**SBBL:** Hvad mener du med "det format"? Har I nogle overraskelser oppe i ærmet?

**LWH:** Vores kombination af elvere og dværge har igennem længere tid vist sig at være den bedste. Specielt når man har fået to så stærke specialgrupper som dem vi har. Elverne står for det hurtige og forventes at slå igen på contra-angreb, mens dværgene kan stoppe alt hvad der kommer imod dem. Og med hensyn til overraskelser kan jeg da godt løfte sløret for vores. Det drejer sig simpelthen om vores fire stjernespillere Urdol Whirlwind, Shannon Windbreze, Crunch Hammerhand og Longthorn Smallleaf. Urdol har under vinterens træning vist sig at være en formidabel tackler, virkelig en spiller der forstår at få sine modspillere

ned og ligge, og få dem til at blive der. Shannon er til gengæld en spiller der er meget vanskelig at stoppe. Hun nærmest suser gennem modstandernes forsvar, og før de får set sig om har hun scoret en touchdown. Crunch er selvfølgelig en blocker, de er nu engang bedst til at blokere for andre spillere, og det er netop hvad Crunch gør. Og han gør det godt. Desuden har vi været så heldige at en ung og særdeles livlig treeman har meldt sig under vores faner, det er selvfølgelig Longthorn Smallleaf. Han kommer af en gammel og ædel slægt af treemen, og har vist sig at have et naturligt talent for Blood Bowl.

**SBBL:** Hvad er jeres forventninger til den forestående sæson?

**LWH:** Vi forventer en hurtig fremrykning, så vi får lagt distance til de andre hold. Derefter er det bare et spørgsmål om at holde denne distance resten af sæsonen. Når så finalen kommer kan vi snakke nærmere om det.



SAGA





## Dark Angels

Træner: Ejer: Ricco Ørnebjerg Jensen, Travegårdsvej 12 B Meløse, 3320 Skævinge

No.	Race	Position
1	Orc	Thrower
2	Skaven	Blitzer
3	Dark Elf	Blitzer/Starplayer
4	Dark Elf	Catcher
5	Chaos Dwarf	Blocker/Starplayer
6	Chaos Dwarf	Blocker
7	Ogre	Blocker/Starplayer
9	Dark Elf	Lineman
10	Dark Elf	Lineman
11	Dark Elf	Lineman
12	Orc	Lineman
13	Orc	Lineman
14	Chaos Dwarf	Lineman
15	Chaos Dwarf	Lineman
16	Chaos Dwarf	Lineman

## Dufér Devils

Træner/Ejer: Daniel Greve, Tvedåsvej 7, St. Lyngby, 3320 Skævinge

No.	Race	Position
1	Chaos Dwarf	Blocker/Starplayer
2	Chaos Dwarf	Blocker
3	Ogre	Blocker
5	Skaven	Blitzer/Starplayer
6	Skaven	Blitzer
7	Orc	Thrower
8	Dark Elf	Catcher
9	Halfling	Catcher
10	Orc	Kicker
11	Dark Elf	Lineman
12	Dark Elf	Lineman
13	Chaos Dwarf	Lineman
14	Chaos Dwarf	Lineman
15	Chaos Dwarf	Lineman
16	Orc	Lineman

Treasury: 200 GC



## *The Masters of Chaos*

Træner/Ejer: Bo Abrahamson, Dr. Dagmarsvej 128, 3650 Ølstykke

No.	Race	Position
1	Ogre	Blitzer/Starplayer
2	Goblin	Catcher/Starplayer
3	Goblin	Catcher
4	Goblin	Lineman
5	Goblin	Lineman
6	Orc	Blitzer/Starplayer
7	Orc	Blitzer
8	Orc	Blocker/Starplayer
9	Orc	Blocker
10	Orc	Blocker
11	Orc	Blocker
12	Orc	Thrower/Starplayer
13	Orc	Thrower

Treasury: 300 GC

## *Beast Bashers Unlimited*

Træner/Ejer: Lars Wagner Hansen, Eriksgade 1, Annekset, 4200 Slagelse

No.	Navn	Race	Position
1	Urdol Whirlwind	Elf	Lineman/Starplayer
2	Harliai Forestgale	Elf	Lineman
3	Elloi Longhand	Elf	Thrower
4	Liera Fastwind	Elf	Thrower
5	Shannon Windbreze	Elf	Blitzer/Starplayer
6	Rehiera Highfloat	Elf	Blitzer
7	Arradol Marue	Elf	Catcher
8	Illeia Urdai	Elf	Catcher
11	Crunsh Hammerhand	Dwarf	Blocker/Starplayer
12	Harok Tungsten	Dwarf	Blocker
13	Svanor Metalarm	Dwarf	Blitzer
14	Svenia Surebash	Dwarf	Blitzer
16	Longthorn Smallleaf	Treeman	Lineman/Starplayer



# TÅSTRUP

GENBRUGSBØGER • KØGEVEJ 95 • 43716115

MØD OS PÅ HÅRLØV MESSEN 17 & 18 APRIL  
INDUSTRIVEJ 39 • STAND NR. 41

BØGER • FAGBLADE • TEGNESERIER • PLADER

NU OGSÅ

OG MEGET MERE...

# ROLLESPIL MALING & FIGURER

# HÅRLEV

BOGLADEN • LYSTRUPVEJ 12 • 53687345

DANMARKS STØRSTE  
TEGNESERIETIDSSKRIFT

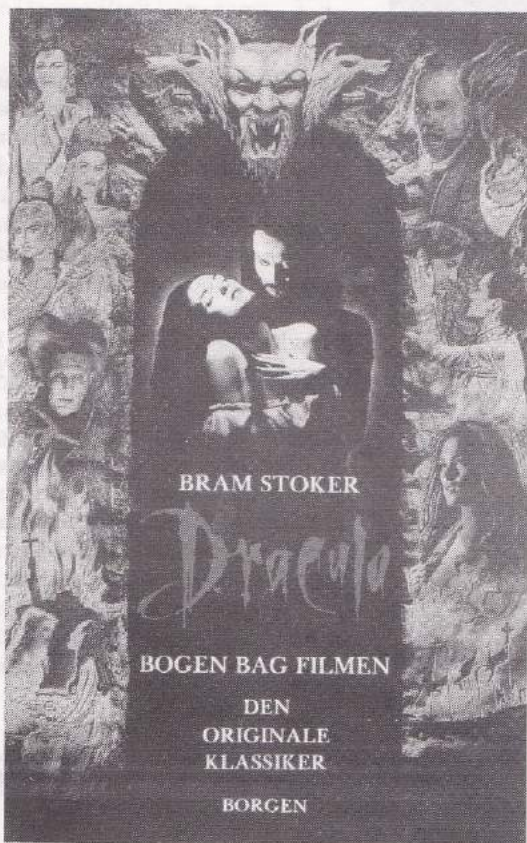


FÅS I ALLE  
BOGHANDELER OG  
SERIEBUTIKKER

# SERIE

JOURNALEN

RING 35 82 42 70  
OG BESTIL ABONNEMENT:  
4 NUMRE FOR 110 KR.



## DRACULA

af Bram Stoker • 396 sider • 98 kr.

Den originale, uforkortede udgave af klassikeren om den berygtede Grev Dracula fra Transylvaniens bjerge. Vampyren der hærger det victorianske Londons tågede gader. Bogen bag storfilmene af Francis Ford Coppola.

## ALVERDENS VAMPYRER

af Dan Turèll • 128 sider • 88 kr.

Om kendte og berygtede vampyrer, deres herkomst og oprindelse. Hvordan de spredte sig ud i verden og om hvordan man bekæmper dem. Underholdende, veldokumenteret og rigt illustreret.

# BORGGEN

# Anmeldelser

**Dream Park**  
Meta-Genre Rollespil  
af Mike Pondsmith  
Udgivet af R. Talsorian Games, Inc.  
128 Sider  
Pris Kr.

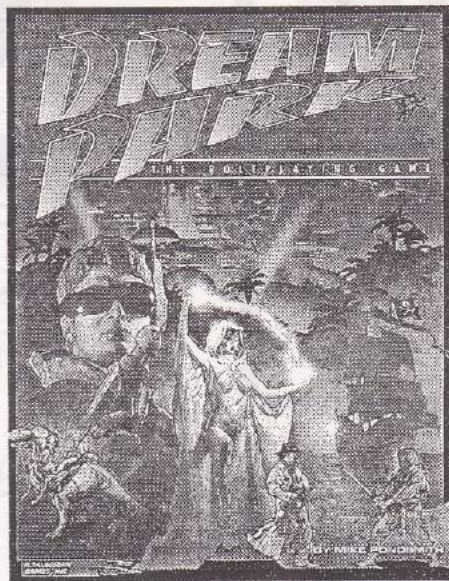
Forestil dig at der engang i det 21. århundrede bliver lavet en kæmpe forlystelsespark hvor alt bliver muligt. Dette er baggrunden for R. Talsorians nyeste rollespil.

Selvom regelbogen kun er på 128 sider, når den særdeles vidt omkring. Der er alt fra stenalder-økser over Tompson SMG'er til lyssværd og tidsmaskiner. Og hvad så? lyder spørgsmålet. Det er der da så mange rollespil der gør. Se f.eks. GURPS eller HERO-systemet. Men Dream Park har noget som de andre ikke har, endnu ihvertfald. Dream Park introducerer Meta-Genre rollespil. Traditionelle Multi-Genre rollespil har et sæt grundregler og en masse forskellige verdener. Man kan være forholdsvis sikker på at hvis man spiller i en fantasy verden, så kommer der ikke robotter, rumskibe eller folk med cyberware. Spiller man derimod i en SF-verden, kan man også være forholdsvis sikker på at der hverken optræder drager, trolde eller folk med magi.

Men Meta-Genre rollespil bryder med dette. Her skal man være forberedt på at møde en drage, selvom ens omgivelser skriger af SF. Ligesådan skal man man heller ikke blive overrasket, hvis en pistolslynger i et western scenarie trækker et lyssværd eller kaster en trylleformular. Det er selvfølgelig set før, som f.eks. i Shadowrun. Men i Dream Park har man taget skridtet fuldt ud.

Bogen starter med at introducere forlystelsesparken Dream Park. Omgivelserne, teknologien, forfatterne, designerne og gamemasterne præsenteres. Dette gøres på en måde, så man næsten føler at man har mødt nogle af de folk som arbejder i parken. En interessant introduktion hvor man for en gangs skyld slipper for alt det almindelige pladder om hvordan man spiller rollespil og hvordan en terning ser ud.

Derefter kommer bogens velnok dårligste del, "The Quick Start". Dette minder mest af alt om et dårligt brætspil. Det eneste man kan få ud af dette afsnit er at lære lidt om de elementære kampregler. Til folk der allerede kender rollespil er der kun et råd. Læs afsnittet og skynd jer videre. Herefter introduceres de avancerede regler. Først definerer man den privatperson som skal deltage i parkens spil. Her kan man frit sætte en personlighed sammen, både med alder, karaktertræk og udseende.



Når man så ved hvem man er, går man igang med at definere hvordan ens figur i parken er. Og her sættes der så tal på ens karakter. Alle færdigheder, formularer og psionics som man lærer er defineret ved et tal, som typisk starter ved +1 til +5, men som teoretisk ikke har nogen grænse. Hver figur er defineret ved 10 basale evner/færdigheder (skills) og en karaktertype. Den har betydning for hvad man senere kan lære. Man har altså ingen attributter men kun nogle evner. De kan tilgængelig så bruges i en hvilken som helst spilverden. Derefter vælger man så sine options. De dækker alt andet i spillet. Her er det muligt at lære at flyve et rumskib, bruge psionics eller købe en undervandsbåd. Her har

det ingen betydning hvilken karaktertype man har.

Det har det som nævnt til gengæld når man vælger færdigheder. De er alle delt op i nogle grupper, og hvis man ikke tilhører en karaktertype som kan vælge fra denne gruppe, koster det dobbelt så mange point at lære færdigheden. På den måde kan alle lære at bruge f.eks. magi eller superkræfter. Men er man ikke en troldmand eller en superhelt koster det dobbelt. Det er også her man vælger sit udstyr. Det gør man for de samme point som man køber færdigheder for. På den måde skal man altså prioritere imellem udstyr og færdigheder. Dette er endnu en af de ting som gør Dream Park til noget anderledes.

Man har kun permanent brugt de point man har sat på sine 10 basale evner, alt andet ændres fra eventyr til eventyr. På den måde kan man altid optimere sin karakter bedst muligt til hver enkelt genre som eventyret foregår i. Hvis man inden eventyret får at vide at magi ikke virker i den verden man kommer til, så kan man frit vælge nogle andre færdigheder. Disse afsnit fylder langt det meste af bogen. Men på baggrund af dem kan man så definere sin karakter/figur til fulde.

Herefter kommer de avancerede regler. Men selv her er det ekstremt let. Alle færdigheder bruges ved at rulle en 6-sidet terning og lægge ens færdighed til, hvorefter man bare skal slå over det tal som GM har sat som sværhedsgrad. I kampsituationer slår man mod modstanderens dodge +1d6. Men selvom det er simpelt, er der nok regler til at man kan prøve næsten alle de heroiske manøvrer som man har set på film.

Man får mere erfaring ved at gennemføre et eventyr. Dette gør at man får flere point, som man så kan bruge på at købe flere options. Hvis man dør i et eventyr mister man halvdelen af sine points, men hvis man hjælper GM'en med at spille an af "The Bad Guys", mister man kun en fjerdedel. Den eneste måde man kan blive smidt ud af

spillet på, er ved at komme ned under 10 points. Man starter med kun 20 point. Der er selvfølgelig også et introduktions-eventyr, og her er et eksempel på hvordan et eventyr præsenteres.

*Titel: The Big Zombie Pirate Game.*

*Periode: Fremtid.*

*Begrænsninger: Ingen fremtidsvåben, ingen necromantiske formularer og ingen superkræfter.*

Dette er alt hvad spillerne ved før de designer deres figurer. Herefter kommer der en del afsnit om hvordan man kan køre en kampagne i Dream Park, hvordan man kan bruge reglerne uden at bruge baggrunden, samt om at skrive Dream Park eventyr. Dette afsnit er et af de bedste, og alle spil-ledere burde læse det, ligemeget hvilket rollespil de spiller.

Alt i alt synes jeg at det er en utrolig god baggrund. For en gangs skyld behøver man ikke komme med forklaringer om, hvorfor dette eller hint virker på den ene eller den anden måde. Spillet er perfekt til oneshots (enkeltstående spil), da reglerne kan forklares på mindre end 5 minutter. Men til gengæld duer spillet ikke til rene kampagner, altså kampagner hvor man holder sig til én genre. Hvis det er det man vil er mange andre systemer langt bedre, men er man til det hele på en gang så er Dream Park bare sagen.

*Lars Wagner Hansen*

#### **Karakterer (1 - 10):**

Idé og Koncept : 9

Anvendelighed : 9

Illustrationer og Lay-out : 7

Samlet : 8

#### **Poor Wizards Almanac;**

**Book of facts**

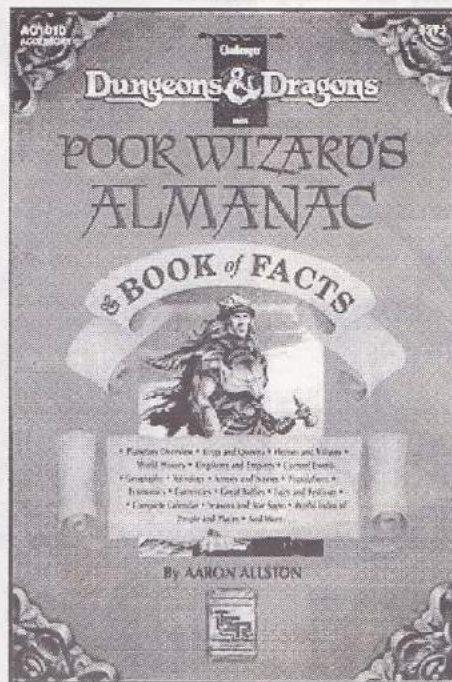
**Supplement til D&D**

**Af Aaron Allston**

**240 Sider**

**Pris: 110,00**

I mange år har Gazzeteer-serien til D&D været en af TSR's største succes'er. De farvestrålende bøger som hver især beskrev et rige i D&D universet, var også på mange måder noget af det bedste TSR har sendt ud. De var brugbare og indholdsrige.



Nu følger TSR succes'en op med et nyt produkt. Som det fremgår af titlen er denne en almanak. Bogen er med andre ord en hel række oplysninger om hele D&D universet, kaldet Mystara. Og det skal siges at bogen indeholder mange oplysninger. Den er delt op i to afsnit.

Første afsnit handler primært om Mystara. Hvordan er planeten bygget op, hvordan er dens tidsregning osv. I afsnittet er der en komplet gennemgang af alle kendte riger, både på overfladen og i det som kaldes "Hollow World". Det er en meget udførlig gennemgang, som tager udgangspunkt i mange allerede udgivne produkter. På den måde samles det hele til et stort overblik.

På samme måde har man også samlet oplysningerne om Mystaras forskellige hærstyrker. Man får alle stats med både battle-rating og moral. Afsnittets afsluttes med en slags blå bog, hvor mange af de mest interessante personer i verden er beskrevet.

Andet afsnit, som er det der gør bogen genial, er en dag til dag beskrivelse af det kommende år på Mystara eller som de selv kalder det "The Year in Pre-

view". Man får altså en gennemgang af det kommende års begivenheder. Der er alt fra naturkatastrofer, nye monstre og bygningsværker til politiske begivenheder og dødsfald.

Denne idé og måden den er udført på er ret genial. Det er faktisk det ultimative værktøj for en spilleleder. Heri får man et løst skellet, hvorover man kan bygge en kampagne. Selvfølgelig kan spillerne ikke nå at opleve alt det som foregår, men de kan så i det mindste høre om det i form af historier og rygter. Man kunne godt have skrevet meget mere og begivenhederne er ret kort beskrevet. Men stadigvæk giver det en mængde idéer og inspiration.

TSR har tænkt sig at denne bog skal blive en årligt tilbagevendende begivenhed. I såfald vil bogens bruger, når året er omme, få en ny almanak som gennemgår endnu et år. Jeg kan kun rose TSR for at tage et sådan skridt. Bogen er solidt udført og er meget brugbar. Desværre er det ærgerligt at de benytter så meget plads på at beskrive de enkelte nationers hærenheder. Det er selvfølgelig relevant, hvis man ønsker at spille store slag, nationerne imellem, men så bør man også spille strategispil og ikke rollespil.

Tilslut vil jeg sige at jeg især vil anbefale denne bog til nye D&D spillere, som endnu ikke har investeret i den helt store kampagneverden. Med denne bog får i nærmest en hel verden og hvis i så synes at nogle områder ville være interessante at starte en kampagne i kan i blot købe den gazzeteer i mener at have brug for. På den måde sparer man penge og man undgår at blive skuffet over at købe noget man ikke har brug for.

*Martin Winther*

#### **Karakterer (1-10):**

Ide og Koncept: 7

Illustrationer og Layout: 3

Anvendelighed: 6

Samlet: 7



**Ny specialforretning i Lyngby Storcenter:**

# Game World

Kæmpestort udvalg i

**Rollespil  
Brætspil  
Computerspil  
Figurer**

**GAME WORLD**

Store Torv, Lyngby Storcenter, 2800 Kgs. Lyngby  
Tlf. 45 93 23 04, Fax. 31 63 24 36



# 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 yndlingspil. 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 BO KALTOFT

GAMMELTOFTSGADE 16 KLD TV  
1355 KØBENHAVN K

I næste  
nummer:



# PARANOIA

# RAVENLOFT

tilhører

AVALON

biblioteket

#20

CA-SGA-20-002

Saga

Uerstattelig

Kan hjemlånes