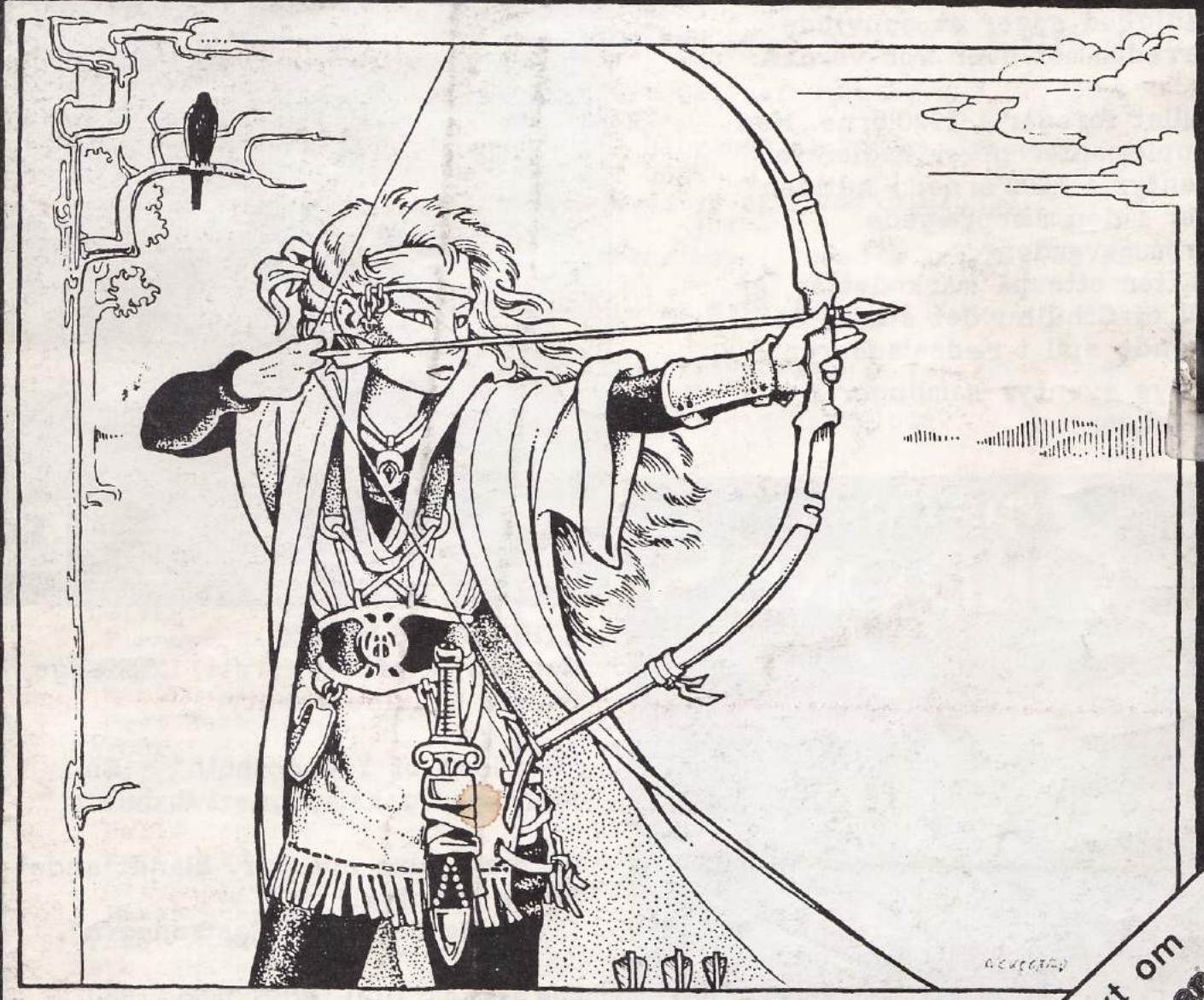


# ROLLESPILSMAGASINET SAGA

NR. 1

FORÅR 1990

PRIS: 20 KR



EVENTYR: DUNGEONS & DRAGONS, AD&D,  
DRAGER OG DÆMONER, CALL OF CTHULHU  
KAMPREGLER: DoD, D&D, C  
anmeldelser, tegneserie, nyheder og

illæg: nyt om  
Dæmoner  
rne

Saga

Erebor's Bibliotek

# 1

Materiale nr.: 3-210-0-001

Lånemulighed: JA!

Ejer: 0000 Foreningen Erebor



# CALL of CTHULHU

"VI VAR IKKE JORDENS  
OPRINDELIGE HERRER"

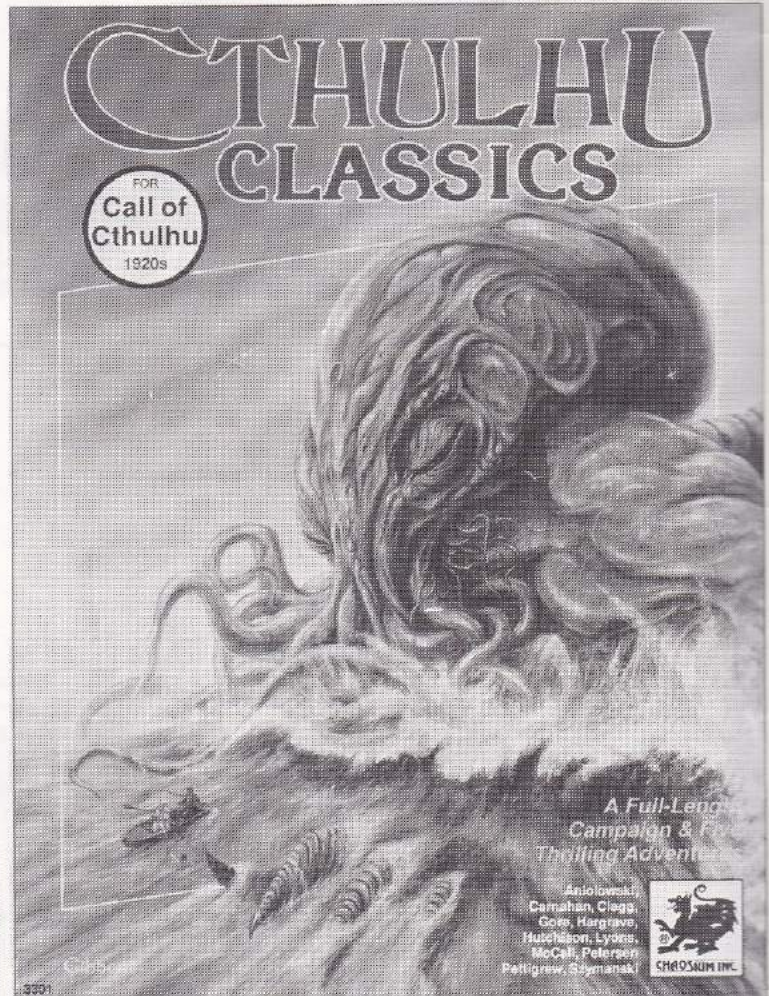
skrev H P Lovecraft

Call of Cthulhu er baseret på hans værk og ide. Spillerne styrer normale mennesker, der bliver sat op mod de væsener, der til stadighed søger at genvinde herredømmet over vor verden.

Spillet foregår i 1920'erne. Men supplementer giver regler for eventyr i 1890'erne, i nutiden eller i den særprægede "drømmeverden".

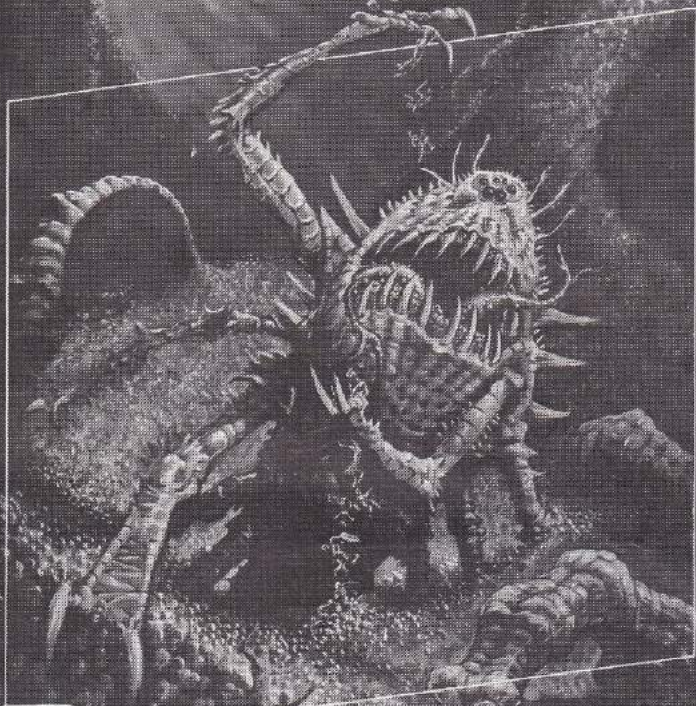
Efter otte på markedet år, er Call of Cthulhu det stadig det førende spil i rædselsgenren.

To nye eventyr-samlinger fra Chaosium:



## THE GREAT OLD ONES

New Adventures Against the Cthulhu Myths



2

Marcus L. Rowland • Kevin A. Ross  
Harry Cleaver • Doug Lyons • L.N. Johnston  
Tom Sullivan • Lynn Willis



### CTHULHU CLASSICS

Genoptryk af det første, udødelige, Call of Cthulhu eventyr

"Shadows of Yog-Sothoth" - En fuldstændig kampagne i 7 dele.

og fem andre eventyr. Blandt andet "Dark Carnival" og "Terrible Secret of Castronegro".

### the GREAT OLD ONES

Seks nye eventyr, hvor karakterene bliver konfronteret med nogle af menneskehedens mest magtfulde modspillere eller deres tjenere.



For a free catalog of Chaosium books and games, write to Chaosium Inc., Box 6302-0302, Albany, CA 94706.



# I NDRHOLDSFORTEGNELSE



FORSIDE	
af Håkan Ackegård.....	1
INDEX	
og Leder.....	3
KROSTUE	
et kort med forklaring af P.Schmidt.....	4
KAMP I DRAGER og DÆMONER	
Nye kampregler til DoD af M.Mann.....	5
RUSTNINGER I GURPS	
En revidering med tabeller af H.Elmqvist..	6
BLODETS BÅND	
Et eventyr til Call of Cthulhu.....	8
BRYDNING I AD&D	
Håndgemæng i D&D/AD&D af P.Hartvigson....	14
KILDEN TIL ALT ONDT	
et DoD/D&D-eventyr af P.Hartvigson.....	15
ANMELDELSER	
Krystalgrottens hemmelighed & Ars Magica.	35
GORLIM	
en tegneserie af M.Butler.....	39
NYHEDER	
Nyt fra rollespilsverdenen.....	45
OPLYSINGER	
Alt om abonnement og gode tilbud.....	46
BAGSIDE	
af Martin Butler.....	48

SAGA #1 - APRIL 1990

**UDGIVER:**

Firmaet SAGA

**REDAKTION:**

Merlin Mann (ansv.)

Paul Hartvigson

**LAYOUT:**

Palle Schmidt

**ILLUSTRATIONER:**

Palle Schmidt

Martin Butler

Søren Hyldeborg

Håkan Ackegård

OPLAG: 2.000

TRYK: Eks-skolens

ISSN: 0903-7462

**REDAKTIONELT:**

SAGA c/o Merlin Mann

Enghavevej 4 1674 KBH V

31230827 - giro 4584023

**LEDER**

Rollespil har hidtil været omgivet af mystik. Det har været svært at forstå de næsten ceremonielle skikke visse perifære grupper af unge mennesker har dyrket. Det, at de lukkede sig inde bag begreber, gjorde dem spændende, men også mål for almenhedens skepsis. SÅDAN er det ikke mere! Folk chokeres ikke længere af ordet "Dungeon" - det er jo bare en hobby. Nu, hvor mystikken er væk, er det især på tide at få fingeren ud. Vi må gøre os bemærket på lige fod med andre hobbies.

Rollespil er ikke længere TABU!

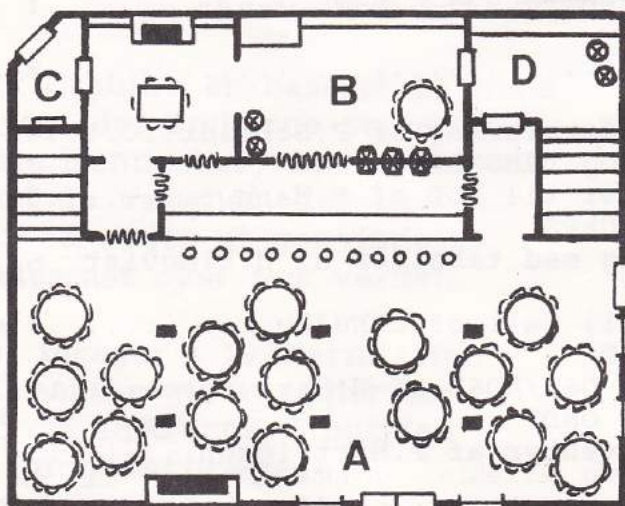
MVH

MERLIN

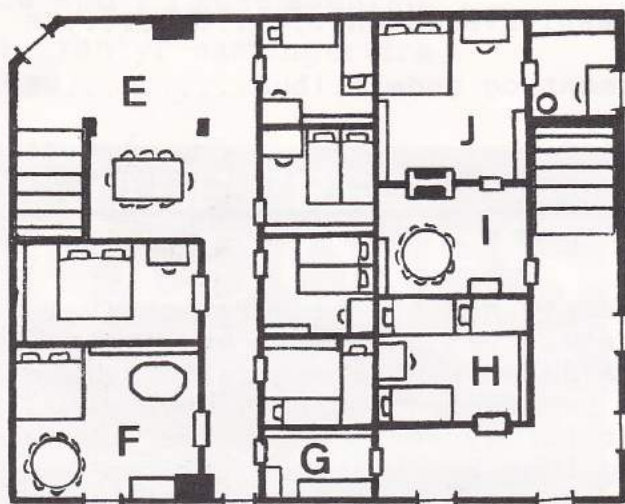


# Krostue

## STUEN



## 1. SAL



A: Selve krostuen. Her opholder sig som regel 1 eller 2 udsmidere.

B: Køkken. Her opbevares det mest nødvendige, såsom øl, enkelte vine og diverse råvarer.

C: Her er intet af interesse, udover en dør ud til en baggård, og en dør ned til vinkælderen.

D: Lager/forråds-kammer. Her opbevares det meste af maden + nogle øltønder. Der er et mindre fadebur under trappen med indgang fra den lille gang.

E: Alrum. Her er bord, stole, knagerækker og kakkellovn. Det er muligt at få serveret mad og drikke heroppe, hvis man bor på et af værelserne.

F: Dette er kroens eneste værelse med bad, og samtidig det største, hvilket medfører at det selvfølgelig er dyrere at bo her. De andre værelser giver sig selv.

G: Linnedrum. Her opbevares lagner tæpper osv. Døren til venstre er som regel låst. Døren til højre fører ind til personalets fløj.

H: Her sover stuepigerne/kokkepigerne. Der er alkover i køjesengsform, med plads til i alt 6 personer. Derudover er der et bord m. skuffer, og nogle skabe til personlige ting.

I: Krofatter og kromutters stue.

J: Krofatter og kromutters soveværelse. Det lille værelse fungerer som en slags kontor.



# KAMP KAMP

## i Drager og Dæmoner

af Merlin Mann

Drager og Dæmoner udmærker sig ved et forholdsvist simpelt og letfatteligt kampsystem - desværre er der et par skønhedsfejl. Kampsystemets væsentligste fejl, er dets definition af skade og hvordan det bedst påføres. Jo tungere våbnene er, des mere skade gør de. Det er i og for sig udmærket, bortset fra, at en svækling der lige akkurat kan svinge en håndøkse, gør lige så meget skade, som en stærk mand, der gør det samme. Det er forsøgt udlignet med Skadebonus, men da man skal have et gennemsnit på mindst 17 i STY og STØ, er det ret latterligt. Desuden er nogle af de tunge våbens skade meget voldsomme i forhold til de mindre. Når det kommer til stykket, er det ikke så meget hvad man svinger - men hvor hårdt man svinger det.

Man kan hjælpe dette system, ved at give folk en bedre skadebonus, men systemet bliver efterhånden ret dødeligt. Desværre er Drager og Dæmoner våbentabellen så omfattende, at en revision ville være helt i skoven. Kampene kan dog sagtens tåle at blive farligere, især for folk i rustning. Hvis man vil være lidt flink, kan man jo have alle Absorberingsværdier med 1 eller 2.

Den nye tabel er vil komme til at se således ud:

### SKADEBONUS

1 - 5	: -1D4
6 - 11	: Ingen
12 - 14	: +1D4
15 - 17	: +1D6
18 - 20	: +1D8
21 - 30	: +1D10
31 - 40	: +2D6
41 - 50	: +3D6
osv.	

Bemærk at ved Perfekte slag, slår man Skadebonus separat, dvs. at den ikke fordobles.

Hvis man vil give kampen et ekstra pift, kan man indføre denne nye færdighed:

#### Basis DoD

	Grund- egenskab	Grund- chance
Finte	SMI	0

#### Expert DoD

Type	Grund- chance	Pris	Basis- chance
Kamp	SMI	3	0

Denne færdighed gør, at man narre sin modstander og dermed få et frit angreb mod ham. Man kan ikke gøre andet i den KampRunde, men hvis ens slag lykkes, kan modstanderen ikke parere næste runde, medmindre han kan lave en mod-finte (dvs. klare sin Finte, hvis han har en).

Initiativsystemet, altså den rækkefølge man kommer i i KR, er simpelt i DoD. Det er en fordel, da man skal slå sin rækkefølge hver

runde. Det er dog stadig lidt svært at forsvare, at man kan svinge en tohåndsoøkse med samme hastighed som man kan stikke med en dolk.

Dette er ret nemt at gøre mere realistisk - man modificerer blot sine rækkefølge slag efter hvad våben man bruger. For ikke at skulle lave modifikationer for hvert våben, kan man simpelthen bare trække STY-gruppen fra sin terning + SMidighed. Dvs. at selvom man har 14 i SMI, svinger tohåndsoøksen (STYgruppe 4) og slår 5, kommer man ikke før fyren med dolken (STYgruppe 1), der har SMI 13 og slår 4 (den første får 14+5-4=15, den anden får 13+4-1=16).



P.S.



# RUST OG RESTER <sup>i GURPS</sup>

tabeller ved  
Henrik Elmquist

## INDKØB

I GURPS er der to måder at købe rustning på. Enten i hele sæt eller i enkelte dele (stykkevis). Man skulle tro, at der var en overensstemmelse mellem priser for sæt og for løsdele. Men i visse tilfælde er det faktisk billigere at købe samlesæt, og i andre tilfælde er det dyrere. Samme mangel på konsekvens viser sig i vægtforskellen. Nogle af gør-det-selv-sættene er lettere end de skræddersyede!

### Eksempelvis:

Light leather sæt/stykkevis	
Pris\$	210/170
Vægt(pund)	10/8

Scale mail sæt/stykkevis	
Pris\$	750/1090
Vægt(pund)	50/78

Det kræver en revision. Det går ikke at reglerne får spillerne til at snyde sig selv. Det er spillederens privilegium!

Tabel 1 på næste side giver de reviderede priser for forskellig slags rustning til de forskellige kroppsdele (locations). I tabel 2 ses en nedbrydning af, hvad et givet sæt rustning består af, og hvad det koster og vejer.

Det kan bruges til at udregne, hvad en Scale Mail vil koste, hvis man har en hjelm i forvejen.

Det skal også hjælpe Spillederens arbejde. En af ulemperne ved brug af Hit Locations i GURPS er, at man skal udregne modstandernes rustning i disse locations, ifald spillerne

vil sigte efter dem.

Eneste forskel mellem denne tabel og den i reglerne er, at vægten for et sæt Half Plate går ned fra 70 til 68 pund - ellers passede regnestykket ikke.



## NOTER

For en samlesætsrustning er det er forudsat, at enkeltdele er af ordentlig kvalitet og tilpasset brugerne. Ellers bliver stykkevis sammensat rustning meget mere besværlig at bevæge sig i - f.eks. -1 eller -2 på bevægelses og

kamporienterede checks alt efter, hvor dårligt arbejdet er udført.

Priserne er grundpriser. De fleste smede og sadelmagere (som laver læderrustninger), vil nok tage en 10-25% ekstra for at lave ekstradele - de vil selvfølgelig hellere lave hele sæt. Alle priserne vil naturligvis blive yderligere forhøjet ved hasteordrer.

Rustninger er meget sjældent noget man finder fikse og færdige og lige til at købe. De skal bestilles enkeltvis hos håndværkeren. Kun i større byer, f.eks. dem med en fast garnision, kan man finde Padding, læder eller ringbrynje i løssalg (til normalstørrelses personer). Løsdele er noget nemmere at finde. Det er jo ikke noget forbrugerpædagogik det her. Tænk på, at for hundrede år siden blev alt kvalitets-tøj (inklusive officersuniformer) udført efter mål hos skræddere. Alt dette kan være be-

sværligt for kampagnens u-hindrede gang, men til gengæld kan eventyrerne få et tættere forhold til deres rustningsmagere. De kan få indlagt ståluld i skuldrene, så de ser mere rå ud, udveksle anbefalinger af rustningssmede med andre standspersoner, osv.



# RUST OG RESTER <sup>TABEL</sup><sub>1 og 2</sub>

ANCIENT/MEDIEVAL ARMOR TABLE, Revideret

## Headgear & Helmets

Cloth cap: PD/DR: 1/1. \$5, Vgt neg.  
 Leather helm: PD/DR: 2/2. \$39, 1#.  
 Chain coif\*: PD/DR: 3(0)/3(1). \$55, 4#.  
 Pot-helm: PD/DR: 3/4. \$80, 5#.  
 Greathelm: PD/DR: 4/7. \$34, 10#.

## Torso Armor

Cloth armor: PD/DR: 1/1. \$60, 6#.  
 Leather armor: PD/DR: 2/2. \$100, 10#.  
 Leather jacket (torso+arms): PD/DR: 1/1. \$70, 5#.  
 Chainmail\*: PD/DR: 3(0)/3(1). \$140, 14#.  
 Scale mail: PD/DR: 3/4. \$300, 22#.  
 Corselet: PD/DR: 4/6. \$1300, 35#.  
 Heavy corselet: PD/DR: 4/7. \$2300, 45#.

## Arms & Legs (given in pairs)

Cloth armor: PD/DR: 1/1. Arms: \$20, 2#. Legs: \$20, 2#.  
 Leather armor: PD/DR: 2/2. Arms: \$50, 2#. Legs: \$60, 4#.  
 Chainmail\*: PD/DR: 3(0)/3(1). Arms: \$50, 2#. Legs: \$60, 4#.  
 Scale mail: PD/DR: 3/4. Arms: \$110, 7#. Legs: \$150, 13#.  
 Plate armor: PD/DR: 4/6. Arms: \$1000, 15#. Legs: \$1100, 20#.  
 Heavy plate: PD/DR: 4/7. Arms: \$1500, 20#. Legs: \$1600, 25#.

## Hands & Feet

Cloth gloves: PD/DR: 1/1. \$15, wgt neg.  
 Leather gloves: PD/DR: 2/2. \$30, wgt neg.  
 Gauntlets: PD/DR: 3/4. \$100, 3#.  
 Shoes: PD/DR: 1/1. \$40, 2#.  
 Boots: PD/DR: 2/2. \$80, 3#.  
 Sollerets: PD/DR: 3/4. \$160, 7#.

\* uden cloth armor under.



- KLÆDT PÅ TIL KAMP...

STANDARD ARMOR PD/DR + PRIS & VÆGT EFTER LOCATION

Armor type	Location	PD/DR	Pris\$	Vægt#
Padded cloth	Head:	1/1	5	-
	Torso:	1/1	60	6
	Arms+legs	1/1	60	6
	Hands+feet	1/1	55	2
	I alt:	-	180	14
Light leather	Head:	2/2	30	1
	Torso+arms:	1/1	70	5
	Legs	1/1	40	2
	Hands	2/2	30	-
	Feet	1/1	40	2
I alt:	-	210	10	
Heavy leather	Head:	2/2	30	1
	Torso:	2/2	100	10
	Arms+legs	2/2	110	6
	Hands+feet	2/2	110	3
	I alt:	-	350	20
Chainmail	Head:	3/4*	60	4
	Torso:	3/4*	200	20
	Arms+legs	3/4*	180	18
	Hands+feet	2/2	110	3
	I alt:	-	550	45
Scale mail	Head:	3/4	80	5
	Torso:	3/4	300	22
	Arms+legs	3/4	260	20
	Hands+feet	2/2	110	3
	I alt:	-	750	50
Half plate	Head:	4/7**	340	10
	Torso:	4/6	1300	35
	Arms+legs	3/4*	180	18
	Hands	3/4	100	3
	Feet	2/2	80	3
	I alt:	-	2000	68
Light plate	Head:	4/7**	340	10
	Torso:	4/6	1300	35
	Arms+legs	4/6	2100	25
	Hands+feet	2/2	260	10
	I alt:	-	4000	90
Heavy plate	Head:	4/7**	340	10
	Torso:	4/7	2300	35
	Arms+legs	4/7	3100	35
	Hands+feet	1/1	260	10
	I alt:	-	6000	110

\* Denne type har kun PD/DR 1/2 mod impaling angreb

\*\* Greathelm giver +1 på alle kamp-skills



# BLODETS BÅND

## ENDNU ET KNIVSTIKKERMORD VED HAVNEN!

Der er fundet endnu et lig i Queens. Det var liget af en ung mand, Eric Waite, hvis far, Ambrose Waite blev myrdet under selvsamme omstændigheder, for kun halvanden måned siden. Unge Mr. Waite blev fundet med halsen skåret over, nøjagtigt som hans far. De blev oven i købet begge fundet ved Oriental Imports' varehus ved Red Hook. Ejeren, Clark Karnaes, nægter ethvert kendskab til mordene, og fortæller at "det er jo et barskt kvarter". Politiet har ingen spor i sagen om knivstikkermorderen.

- John Faraday, Daily Review

Dette er et lille eventyr til Call of Cthulhu. Eventyret starter i New York d. 12. november 1923, men kan dog rykkes efter Spillelederens behov og kampagne. En havneby er dog bedst som baggrund, og hvis man ændrer datoen, skal man være opmærksom på de ændringer, der sker på stamtræet.

## SPILLERNES INTRO

Spillerne bliver kontaktet af Judith Waite, der er mor til Eric og frue til Ambrose Waite, der begge er blevet myrdet på bestialsk vis. Hun enten kender spillerne eller har hørt om deres bedrifter (hvis de har udført nogen).

Hun er meget oprørt over sin mands og søns død. Hun tror, at det er en gal morder, der er på spil, og nu frygter hun at hendes datter (og nu eneste barn), Sophie, vil være morderens næste offer. Sophie er for tiden indlagt på hospitalet med chok efter de to mord.

Hun beder spillerne om at beskytte hendes datter og, om muligt finde morderen, før det er for sent. Hun kan belønne spillerne med \$200 hver - men det at Sophie er en ung (17), yndig og venlig pige bør være den største motivation.

## OPLYSNINGER I NEW YORK

**Politiet:** ved ikke særligt meget om sagen. Det sidste de har brug for nu, er en hysterisk "Jack the Ripper"-sag til at køre i

aviserne, og de er meget irritable - især overfor journalister. De kan fortælle at både Ambrose og Eric blev fundet med snit i halsen fra en kniv (regner de med), men derudover slet ikke mishandlet. Det menes at de er døde ved kvælning og at snittene blev lagt efter deres død indtraf. Desuden blev de begge fundet liggende pænt på ryggen med armene over kors. De var begge våde men ikke gennemblødte. De blev fundet lige bagved varehuset.

**Hospitalet:** Her ligger Sophie på enestue (Ambrose var guldsmed, og familien er nogenlunde velbeslæede) og hulker bare i ny og næ. Første gang spillerne besøger hende, har hun fået beroligende medicin og ligger og sover. Judith, moderen, er der så vidt muligt hele tiden. Anden gang, man kommer på besøg (hvis man gør) er Sophies farmor, Michelle, der også. Hun er ældre dame (66), der utvivlsomt har været smuk engang. Hun vil invitere spillerne på the, hvis de er venlige overfor hende. Hvis man snakker med Judith, vil hun fortælle at Michelle er europæisk og dårligt selskab.

**Michelle Waite:** Ambroses mor bor også i New York. Hun er, som sagt, 66 år gammel, men ved godt helbred og snakketøj. Michelle vil starte med at fortælle om, hvor heldig har, da hun traf Rudolph (Ambroses far)

i Paris. Hun var ung og syngepige (hun giver gladeligt en smagsprøve) og mødte Rudolph på en bar. Han var en glad og frisk (lallende og fortrukket) mand, der desværre havde brugt mange penge på at rejse rundt i Europa. Heldigvis var hans far, Raymond Waite, rig og sørgede til sidst for at hente Rudolph og hende selv hjem til USA, og sørgede for at få dem startet. De havde dog nogle vanskeligheder i begyndelsen, og Rudolph drak vist også lidt rigeligt. I hvert fald røg han ind og ud af hospitaler. Så vidt hun ved var det en af grundene til at Raymond Waite måtte sælge sit importfirma i 1889 - han brugte alle sine penge på Rudolph. Rudolph døde på et hospital i 1892. Hvis hun bliver spurgt om mordene, kan hun fortælle at Ambroses søster, Carrie, og hendes datter, Elisa, blev myrdet hhv. januar og juni i år. De blev fundet med hals- og pulsårer skåret over - hvor, ved hun ikke. Hvis man bliver gode venner med hende og virker interesseret i hendes historier, vil hun tillade at man roder i hendes mands papirer. Her kan man finde nogle breve fra Rudolphs far, Raymond. De er vældigt interessante (se senere). Ellers kan hun fortælle sladder fra 2 kontinenter over de sidste 45 år. Hun er meget svær at stoppe.

**Oriental Imports Inc.:** ligger i Queens, New York.



# BLODETS BÅND

Ligene af Eric og Ambrose blev begge fundet ved deres varehus ved Red Hook. Deres kontor ligger inde i byen, og er åbent i kontortidene. Varehuset er tomt, bortset fra nogle kasser og en mængde skrammel. Hvis man gennemsøger rodet (hvilket tager et par timer), kan man med et Spot Hidden Object finde en gammel sølvdollar, en busbillet fra Salem (ingen dato) og en tom flaske. Den lugter ikke af noget og har ingen mærkat. På kontoret kan man møde Clark Harmon, direktøren. Hvis man præsenterer sig som journalist eller politimand, vil han med det samme begynde at forsikre om sin uskyld. Hvis man er lidt venlig, vil han dog gerne besvare spørgsmål. Hans far købte firmaet i 1889 af Raymond Waite. Oriental Imports beskæftiger sig med import af silke, krydderier og luksusvarer fra østen, men for tiden går forretningen lidt sløvt. Han kan fortælle at firmaet blev grundlagt af den legendariske handelsmand, Edgar Waite, Raymonds farfar. Han startede importen fra familiens hjemby, Salem, men Raymond valgte at flytte firmaet til New York, da han overtog det. Da han solgte firmaet til Harmons far, var det dog ikke meget værd, hvilket undrer ham, da der vist var opbygget en ret god kapital i Salem. Nogen af Edgar Waites logbøger blev efterladt, og de kan læses på en eftermiddags tid (se senere).

**New York Daily Review:** Her kan man snakke med kriminaljournalisten, John Faraday. Han ved ikke særligt meget, men er sikker på, at

det hænger sammen med en skandale hos Oriental Imports. "Alene navnet", som han siger. Hvis man får lov til at kigge filer, kan man med et Library Use finde artikler om mordene på Carrie og Elisa Thorp (Ambroses søster og niece). Carrie blev myrdet d. 14. januar og Elisa d. 14. juni. Der står ikke hvor de blev fundet, men de var tilsyneladende blevet kvalt og havde fået skåret halsen over. Derudover var de ikke blevet lemlæstet, og de blev begge fundet med armene over kors.

**New York Public Library:** er et velassorteret bibliotek med større udvalg end de fleste universiteter. Her kan man med et Library Use finde bogen "Famous Families of Salem". Den beskriver bla. Waite familien. Den kom først til Salem i 1808, da Edgar blev gift med den rige Margaret Pretorius. Slår man op under Pretorius, kan man finde ud af, at familien nedstammer fra Nathaniel Hawthorne, den berømte heksejæger, og at den var meget indflydelsesrig i Salem. Richard Pretorius, Margarets far, aspirerede rent faktisk til borgmesterposten, når han blev gammel nok, men han og hans datter, Maria, blev myrdet af en indbrudstyv i 1796. Da Margarets bror, Joseph, var indlagt på et asyl, var hun enearving, og Edgar forstod at administrere Margarets familieformue godt. Han kom til at stå i spidsen for import fra Orienten. Broderen, Joseph, blev senere rask, og fik en stor arveerstatning fra Edgar. Han begyndte at studere på Essex instituttet i Salem og brugte pengene til at

bygge kirken på Derby street. I bogen er der ydermere et portræt af Richard Pretorius og et komplet stamtræ over familien frem til 1915 (kopier stamtræet og klip årstal fra efter 1915 væk).



## OPLYSNINGER I SALEM

**Essex Institute:** Her kan man tale med Professor Ward, der har ledet instituttet siden 1892. Hans oldefar var professor på instituttet, da Joseph Pretorius begyndte at studere. Han var en meget flittigt teologi-student, og han fik stillingen som professor i 1833. Han skrev en lang række bøger om kampen mod djævelen og det onde. En af hans bøger beskriver hans egen og faderens kamp mod djævelen selv. Den er lidt besværlig at læse (Read/write English), men kan klares på nogle dage (se senere).

**Kirken på Derby Street:** Her ligger det meste af familien Pretorius og familien Waite begravet. De har deres egen krypt, men der står mindestene på kirkegården. Hvis man går lidt



# BLODETS BÅND

rundt, vil man møde en gammel dame på kirkegården. Hun hedder Martha og kommer tit for at se til de døde. Hun kommer til alle begravelser. Hun er meget underlig og kan snakke længe om de dodes privatliv. Hun kan fortælle at "arvingen til Pretorius' familieforbåndelse" stadig bor her i Salem. Hun hedder Bernadette og kommer her næsten lige så tit som Martha. Martha kan også fortælle at Richard ikke døde for Guds hånd, og at han derfor ikke kan regne med at få de samme rettigheder som alle andre.

I selve kirken kan man snakke med præsten, fader Bennett. Han kender selvfølgelig Pretorius-familien og roser Josephs arbejde til skyerne. Han kan fortælle, at en Violet Brautigan fra Boston kom og besøgte ham for nogle år siden. Hun mente hun var en efterkommer af Pretorius, og Bennett hjalp hende med at finde oplysninger i kirkebøgerne. Her kan man se alle oplysningerne om Josephs side af familien indtil 1910. Han hørte desværre aldrig fra hende igen, men han fik hendes adresse. Han kan ikke give nogen lov til at komme ned i krypten, da det kan være meget farligt. Den kan styrte sammen, og da den ligger lige under kirken, kan det have fatale følger. Han siger, at ingen har været dernede de sidste 25 år.

**Bernadette Smith:** er Edgar Waites barnebarn og hun bor alene i Salem. Hun er 81 år gammel og pebermø. Hun går ofte ned og ser til kirkegården på Derby Street. Hun er meget glad for at se nogen mennesker, især hvis de

er flinke og rare. Hun kan fortælle at hendes fætter, Raymond Waite, i sine sidste år snakkede meget om en "familieforbåndelse". Han døde selv i 1893 som en knækket mand. Han havde ofret alt for sine børn, og da hans datter blev myrdet og hans søn drak sig ihjel, begge i 1892, havde han ikke mere at leve for. Desværre bliver Bernadette selv dræbt d. 20 november, medmindre spillerne har løst eventyret inden da. Ellers kan de læse i avisen, at hun er blevet fundet med halsen skåret over!

## OPLYSNINGER I BOSTON

**Violet Brautigan:** er desværre død, men hendes svigerdatter, Jacqueline bor i hendes hus. Svigerdatteren er meget mut og livstræt, men hvis man er flink ved hende, kan hun fortælle at hendes mand, Timothy Brautigan blev dræbt i den store krig, ligesom hendes ene søn, Herbert. Hendes anden søn, Thomas, blev myrdet i 1922, ligesom hendes mands søster blev det i 1916 - med en kniv.

## BØGER OG BREVE

**Raymond Waites breve:** Disse breve til sønnen Rudolph er alle meget triste. De fleste beder ham om at holde op med at drikke og føjte omkring. Det sidste er det mest interessante:

Kæreste Rudolph,

Du har alle dage været et slet knægt, men du må love mig at passe på dine børn. Jeg har viden, der er skræmmende selv for en mand i en verdensfjern tilstand. Din søsters død var ikke et tilfælde. Din faders kusines datter blev i 1860 myrdet på nøjagtig samme måde. Der hviler en forbåndelse over familien, og hvis du ikke ser til dit ansvar, vil familien drukne i blod.

Din fader

**Edgar Waites logbøger:** Ved hjælp af Library Use og Accounting kan man finde ud af, at Oriental Imports startkapital kom fra hans kone, Margaret's familie. De fortæller om hans investeringer og succes. De fortæller også, at han i 1821 var nødt til at betale store summer til Joseph Pretorius, Margaret's bror, som arveerstatning. Joseph havde været indlagt med katoxia, men var brudt ud af sin stumhed, hjulpet af "religiøs hysteri". Edgar ville egentlig hellere optage retsagen, men Margaret ville blive alt for ulykkelig, så han bed i det sure æble.

**Joseph Pretorius' bog:** "Battl'g the Devill" er et selvbiografisk værk, der fortæller om Josephs kamp mod djævelen, alle de år han var stum og katonisk. Han fortæller at djævelen en dag besatte hans far, Richard, og tvang ham til at dræbe sin datter, Maria med en kniv og drikke hendes blod. Da han brød djævelens greb var det for sent, og i sin anger stak han kniven i sig selv. Joseph var den eneste, der så det, og djævelen gjorde ham stum, så han ikke skulle sladre. Folk troede det var et mord af en indbrudstyv, og Joseph blev sendt på "The Massachusetts State Home for the Bewildered". Her brugte han 25 år på at udkæmpe en indre kamp med djævelen, og endelig, med Guds hjælp, brød han grebet. Han viede nu sit liv til Kristi forkyndelse og byggede en flot kirke i Salem. Her lavede han også en krypt, og fik lagt sin far og søster i den.



# BLODETS BÅND

## KEEPERS OPLYSNINGER

Richard Pretorius fandt i 1790 nogle bøger, hans far havde gemt. Det viste sig at være heksebøger, som hans forfader, John Hawthorne havde fundet under sin heksejagter i 1692. Han begyndte at studere dem og blev meget optaget af den ene, der handlede om evigt liv. Han blev mere og mere grebet af tanken og gennemførte et ritual, som stod i bogen. Det resulterede i, at hans kropscyklus blev fuldstændigt ændret, og han blev meget syg og kunne ikke spise rigtig mad. Han tørstede efter blod, og efter en uge gik han amok. Han dræbte sin datter med en kniv og drak hendes blod. Da han så sin gerning, stak han kniven i sit eget hjerte. Kun hans søn havde set det, og han gik i chok. Richard blev begravet sammen med sin datter, men han var ikke død. Da han i 1825 (i en lukket kiste) blev flyttet til sin krypt under kirken på Derby Street, vågner han op af sin dvale. Han har ikke længere nogen sult, men er til gengæld dybt melankolsk. Han ønsker at blive i krypten for at straffe sig selv. Han begynder at skrive og digte. Desværre bliver han sulten igen. Det gør han i 1860, hvor han for første gang søger ud af krypten. Han dræber en vagabond, men dennes blod smager ham ikke. Han er nødt til at drikke sit eget blod - dvs. familiens blod. Han prøver at undertrykke sin sult, men gribes igen af vildskab og myrder Matilda Hawkthorne. Han vendte ulykkelig tilbage til sin krypt - mættet, men skyldig. Der gik 32 år før han igen blev

sulten. Han myrdede sin tip-oldedatter Patricia Krusemark i 1892. Næste gang går der kun 16 år og så går det hak i hak:

1. Maria Pretorius	: 14. januar 1796
2. Matilda Hawkthorne	: 14. januar 1860
3. Patricia Krusemark	: 14. januar 1892
4. Nathalie Krusemark	: 14. januar 1908
5. Norma Brautigan	: 14. januar 1916
6. Roderick Scott	: 14. januar 1920
7. Thomas Brautigan	: 14. januar 1922
8. Carrie Thorp	: 14. januar 1923
9. Elisa Thorp	: 14. juni 1923
10. Ambrose Waite	: 14. september 1923
11. Eric Waite	: 29. oktober 1923
Medmindre spillerne løser eventyret, vil listen blive forøget med følgende:	
12. Bernadette Smith	: 20. november 1923
13. Sophie Waite	: 1. december 1923

Når han har drukket Sophie's blod er det uvist, hvad der så vil ske - hun var det sidste led i hans familie. Det må blive op til keepers kampagne. Enten er forbandelsen fuldført, eller osse er han løbet tør og må dø.

Alle hans ofre velsigner han efter mordet. Han stænger vievand på dem, og fremsiger syndsforladelsen.

Under hans ophold i New York boede han i Orientals varehus. Da eventyret starter, befinder han sig i sin krypt, hvor han er ved at bygge en kiste.

## KRYPTEN I SALEM

Sporene vil før eller siden pege mod krypten, og spillerne vil sikkert meget tidligt føle sig fristet til at undersøge den. Med mindre spillerne tager Richard på fersk gerning, enten ved Bernadette eller Sophie, vil det være i krypten klimaks ligger.

## KRYPTENS VOGTER

Fader Bennett er klar over at Richard er i live, og han ved at han ind

imellem forlader krypten, men Richard har, hjulpet af heksemagi, underlagt sig præsten. Han er viljeløs overfor Richard, og vil tjene ham i døden. Han vil selvfølgelig nægte ethvert kendskab, men hvis spillerne bryder ind i kirken, vil han angribe dem. Hans kampevner afgøres af keepers, og afpasses til kampagnen. I en voldelig kampagne kan han godt have adgang til spells, og f.eks. være i stand til at tilkalde et monster - hvem ved?



## KLIMAKS

Krypten nås gennem en gang i kirkens kælder. Døren til krypten er låst, men fader Bennet har nøglen. Derinde er et stort rum, der mest af alt ligner et snedkerværksted. Der står en kiste på arbejdsbordet. På navnepladen står "Sophie



# BLODETS BÅND

Pretorius". I endevæggen er der en stendør. Den kan åbnes med magt, men den er meget tung, og mindst to spillere skal til for at skubbe den. Bag denne dør er der et langt rum. På nogle fine træsokler står kister med navne på de folk, Richard har myrdet, samt den del af familien som er begravet her i Salem. For enden af rummet står en stor kiste af ibenholt, og ved siden af står et gammelt skrivebord og nogle hylder med bøger og papirer. Richard ligger enten i kisten eller sidder ved skrivebordet og digter, men spillerne kan ikke undgå at larme så meget, at han bliver opmærksom på deres tilstedeværelse. Richard vil oplyse spillerne om hvor uheldigt dette møde er, og han vil foreslå at spillerne forlader stedet og glemmer alt om mødet. Hvis de ikke føjer ham, vil han angribe ("folk er da også så uhøflige nu om dage").

**RICHARD PRETORIUS**

STR 26 DEX 14 INT 15 Kniv 75%, 1D4+2+1D6  
 CON 14 APP 11 POW 26 Slag 55%, 1D3+1D6  
 SIZ 15 SAN 0 EDU 28 Spark 40%, 1D6+1D6

Spells: Shrivelling, Mindblast, Entrall victim, Bind person, Power Drain.

Armour: Ingen, men Richard regenerer 5 HP i runden, med mindre skaden er gjort med ild eller trævåben. Det værste er, at han også regenerer efter han er på 0 HP. Det eneste der slår ham ihjel er manglen på føde. Desværre mister han selvkontrollen når sulten bliver for stor - så han finder som regel noget blod. Han skal dog drikke blod fra familien.

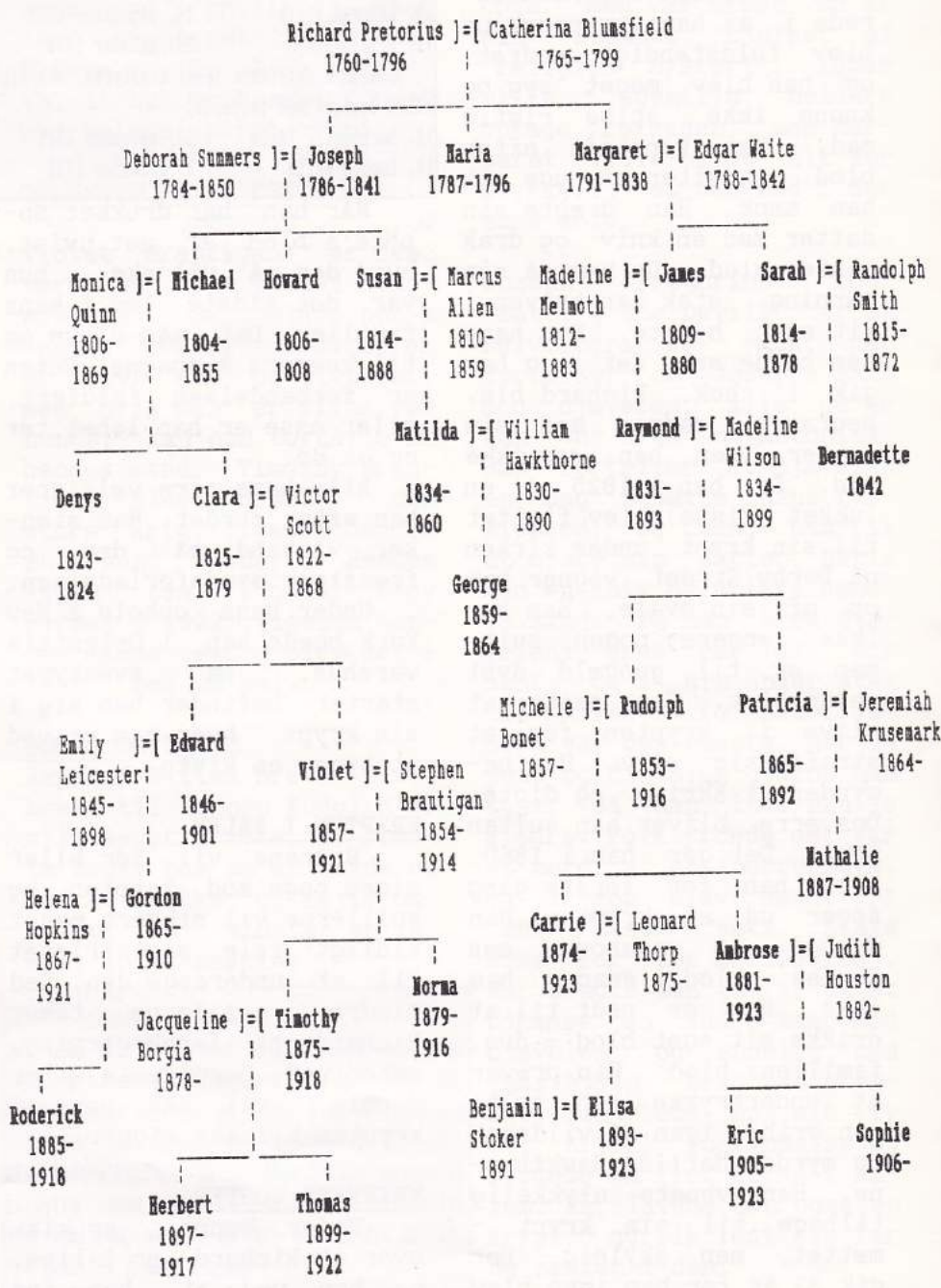
Da Richard kun kan skades af ild og træ, vil han være en farlig modstander - han ønsker dog ikke at dræbe nogen, men det kan jo blive nødvendigt. Han er meget selvmedlidende og angrer

sine ugerninger - men han kan desværre intet gøre. Han gribes af vildskab og mister kontrollen.

På boghylden står en hel del bøger. De fleste er rent akademiske, men heksebogen "The Wyche's Way to Eterne", der beskriver ritualer han udførte i 1796, står der også. Desuden står

der nogle andre mythos-relevante bøger (find selv nogen, der passer ind i din kampagne, men undgå de store - han er ikke kultist). Bøgerne har han fået af Martha fra kirkegården. Derudover er der en del af hans egne digte - meget deprimerende! På hans skrimed heksedrik. Banalt nok, kan de lukke sår og stoppe

## BLODETS BAND - FAMILIETRE





# BLODETS BÅND

blødninger. De fungerer som et klaret First Aid og fordobler hastigheden af helbredelse. Der er 5 flasker, men ingen har nogen mærkat.

## AFSLUTNING

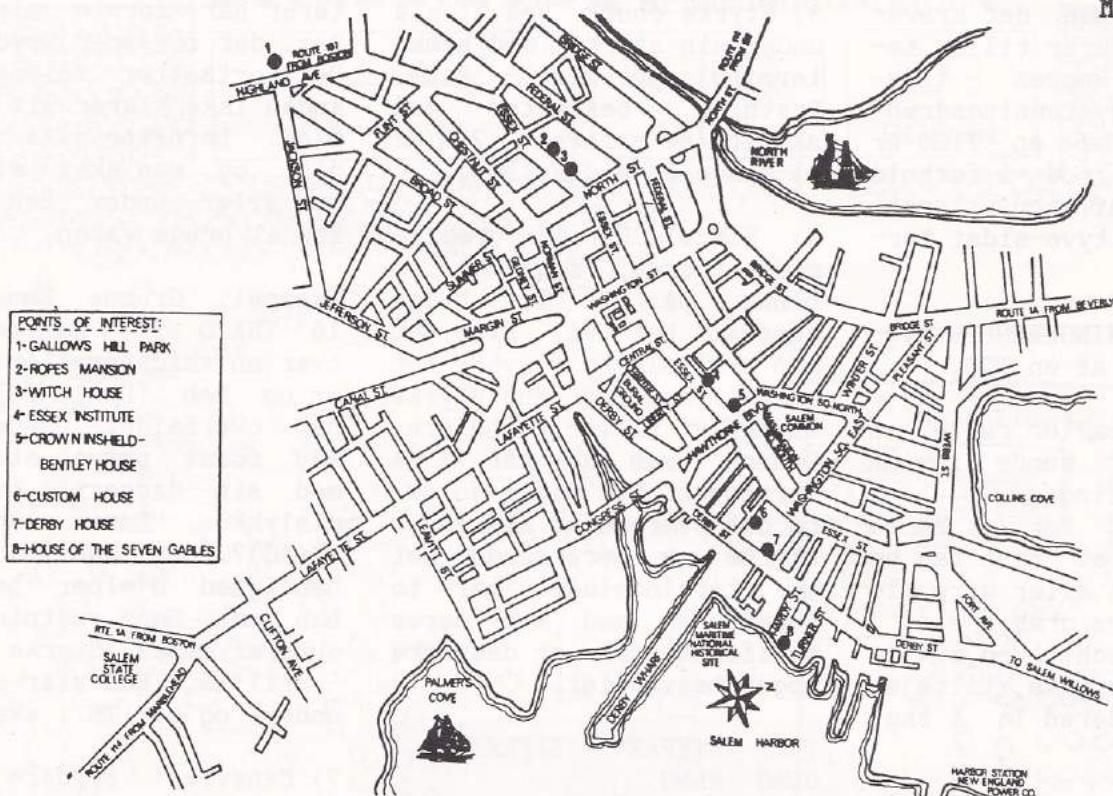
Man kan enten dræbe Richard med ild eller træ, men det er ikke umiddelbart logisk, da man ikke har fået

noget at vide herom. Man vil være nødt til at stole på sin viden om vampyrer o.lign. I stedet kan man også spærre ham inde, så han ikke kan få noget blod. Efter et par dage vil han dø af sult. Det kan dog være svært, da han er meget stærk, især når han er sulten. Men hvis spillerne er meget smarte og veltalende,

kan de måske overbevise ham om, at det er den eneste løsning. Når man stiller ham overfor hans skyld, vil han være meget modtagelig overfor forslag og indvillige i at spillerne blokerer stendøren, så han kan dø hos sin familie.

God Spillelyst,

MERLIN MANN



Map of Historic Salem, Mass.



## SKORPIONEN!

VALDEMARGADE 30, 1665 København V

TLF 31 31 11 17

Mandag - Fredag 13-1730. Lørdag 11-14

GRATIS TEGNESERIEKATALOG!

Danske og Amerikanske titler

(send porto, 3,50)

VI BESTILLER SPIL HJEM TIL EN GROS-PRISER!  
de fleste mærker - depositum kræves.

dit bedste bud i tegneserier.



# BRYDNING i D&D - AD&D



Både i D&D og AD&D mangler der ordentlige regler for nærkamp. I AD&D er der et system for Punching & Wrestling. Men det kræver at man refererer til en tabel under kampen - tidskrævende og stemningsdræbende. Brug af en T100 er også noget rod i forhold til resten af kampsystemet, der bruger tyve-sidet terning.

Disse BRYDNINGSGREGLER bygger på brug af en T20.

1) Begge parter ruller en T20 i hver runde for at fastslå to ting:

**Træf-slag:** For at se om man kan få et fast tag om modstanderen, eller gøre sig fri af dennes greb.

**Styrke-check:** Ved at slå under sin styrke, tilføjer man modstanderen T6 i skade.

Det gælder altså om at ramme og at slå lavt (under styrke) på en gang. Det er nemmest for trænede folk med høj styrke. De, hvis styrke er lavere end deres træfslag, bør ikke satse på brydning.

2) Træfslag foregår som normalt To Hit, men rustning tæller ikke, da det gælder om at få fat i folk; ikke at skade dem direkte. Kun Behændighed (Dexterity) og skjolde, beskyttelse fra ringe, kapper, formularer osv. virker. Man kan kun gøre skade, hvis man har fat.

2,1) Hvis modstanderen har fat, kan man frigøre sig ved at klare sit træf-slag.

3) Styrke-check. Ved at slå under sin styrke (med samme terning), gør man T6 skade. Rustning beskytter mod skaden (se senere). 75% af al skade er midlertidig.

4) Fordel. Har man greb om modstanderen, får man en bonus på 2 til begge checks. Det vil sige, at man skal slå to lavere for at få fat, og ens styrke effektivt bliver to højere. **Bemærk, man ikke får +2 på terningen.** Det ville jo gøre det sværere at slå under styrke og gøre skade. Det at terningslaget har to funktioner med hver deres modifikationer er desværre noget besværligt.

TRÆF SLAG	STYRKE SLAG	EFFEKT
+	-	Du får fat eller beholder grebet
+	+	Som ovenfor + gør d6 skade
-	+	Beholder greb hvis modparten fejler sine slag
-	-	Mister greb

5) Rustning: Det er svært at bryde i rustning, men den beskytter mod skade. Træfslag reduceres ifølge tabel 97 i AD&D PH (2ed). I D&D er tallene Ringbrynje

-2 og pladerustning -5.

5,1) Rustning beskytter til gengæld mod skade. Træk et tal fra modstanderens styrke. I AD&D brug Weapon Type vs. Armor Mods (tabel 52 i 2ed PH). I Basic D&D er minusserne -1 mod læder, -2 mod ring og -3 mod plate.

6) Våben: Bevåbnede karakterer har første slag mod dem, der forsøger brydning. Det fortsætter så længe den anden ikke klarer sit træf-slag. Derefter slås samtidig, og man skal slå lig med eller under Beh (Dex) for at bruge våben.

Eksempel: Grunne Emma (St. 16 THACO 19) kaster sig over en skidespræller (læder og Beh (Dex) 16), der har overfaldet hende. Han kan først prøve at ramme med sin daggert, hvilket mislykkes. Emma slår 14 - RK(AC)7. Da kun hans Behændighed hjælper her, er han ramt. Hans rustning reducerer Emmas Styrke med 1 - til 15. Hun slår stadig under, og gør T6 i skade.

7) Manøvrer: Brydere smider med hinanden. Hvis man klarer begge slag, kan man smide modstanderen, der får +2 i skade. Så mister man naturligvis grebet. Ellers må man tænke sig til detaljer - som i normal kamp.

8) (AD&D) Karakterer kan tage brydning som Combat proficiency. For hver ekstra prof man tager, får man 2 i bonus på slagene, og gør T6 ekstra i skade.

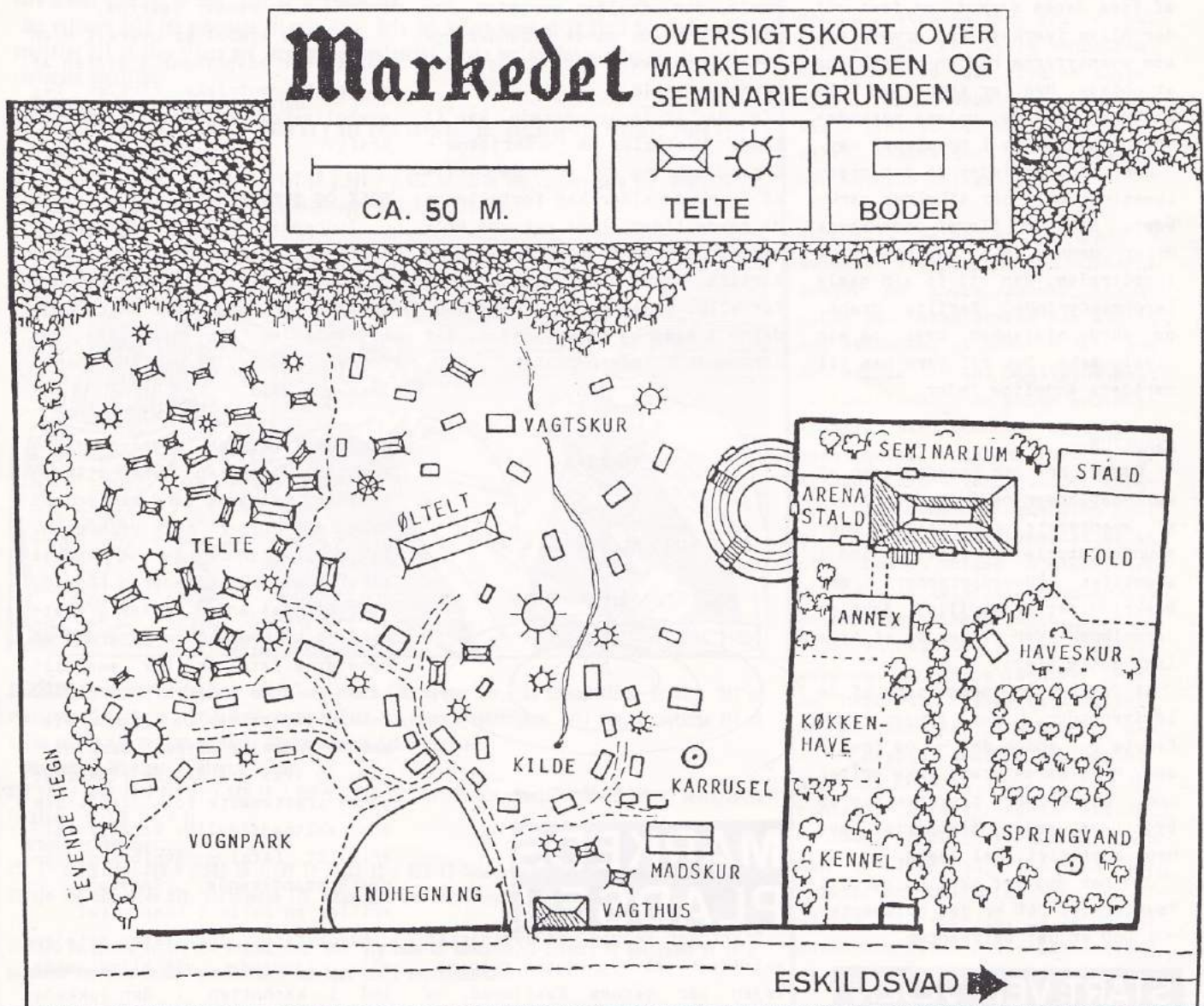
Prøv systemet - fx. i eventyret eller i et festligt slagsmål i krostuen.



# Kilden til alt ondt

"Kilden til alt ondt" er et eventyr til Dungeons & Dragons og AD&D for spillepersoner af 2-3 niveau, og for Drager og Dæmoner (rimeligt nye spillepersoner). Eventyret finder sted på og omkring et religiøst marked ved en helligkilde.

Tekniske og supplerende oplysninger er adskilt fra selve teksten i eventyret. De er placeret i de gå bokse.



For ikke-spillere: At læse et scenarie.

Et scenarie er en historie i rollespillet. Spillerne oplever og påvirker handlingen gennem spillepersonerne. Spilmesteren bedømmer følgerne af disse beslutninger ved hjælp af reglerne og sin sunde fornuft. Så når man læser - eller skriver - et scenarie, skal man altid tænke på, at der vil være en gruppe spillere, der vil være med til at forme det.

Derfor er her flere oplysninger end i en normal fortælling. Det skal hjælpe spilmesteren til at inddrage det store antal valgmuligheder, spillerne har. Til gengæld er der ret besat ingen handling. Højest - som her - nogle begivenheder, der finder sted, før spillepersonerne tager affære. Men når det er sket, er det dem, der styrer historiens fart og retning. De kan for eksempel forhindre senere begivenheder - så længe de ikke lader initiativet glide sig af hænde.

"Kilden til Alt Ondt" foregår i et fantasimiljø, som det i spillene "Dungeons & Dragons" og "Drager og Dæmoner". Magi og lignende er faktorer, man må regne med. Men det "overnaturlige" griber ikke ind i de fleste menneskers dagligdag. Og det er blandt disse mennesker, eventyret begynder - i et miljø ikke alt for forskelligt fra vor egen fortid. God læselyst!



# Kilden til alt ondt



## INDLEDNING

Eventyret udspiller sig omkring et marked i forbindelse med en religiøs festdag. Det foregår i et landligt område (Dalherred), nær landsbyen Eskilsvad. I løbet af fire dages marked og fest vil der blive iværksat en grim plan, som eventyrerne har en chance for at opdage. Men før tragedien kulminerer kan de opleve markedsstemningen, komme i problemer osv.

Jeronimus er leder af det præseseminarium, der afholder markedet. Han er blevet ondskabens offer gennem sin misundelse og forbitrelse. Han vil få sin gamle lærermesterinde, Karilia, dræbt, og skyde mistanken over på sin rival, Aske. Det vil gøre ham til områdets åndelige leder.

## STRUKTUR

Først er der beskrivelsen af markedspladsen og folk der. Noget af eventyrets og områdets baggrundshistorie er flettet ind i afsnittet "Hovedpersoner" med beskrivelser af Karilia, Aske og Jeronimus. Vær sikker på at have læst dette afsnit!

Så følger en gennemgang af de begivenheder, der finder sted første og anden dag - og tredje med, hvis karakterene ikke griber ind. Så følger beskrivelser af bygninger: arena, seminariet osv, hvor mysteriet skal løses.

Jeg har opgivet skattes værdi i "mønter". I D&D er det guldmønter - i DoD er det sølvmønter.

## START: VED VEJEN

Eventyrerne er på rejse gennem Dalherred. De møder med korte mellemrum folk til fods, til hest, på æsel eller i vogne, der er på vej i samme retning. Hvis de fortjener titlen eventyrere, vil de spørge, hvad der foregår - f.eks. gamle Jan Starvod, der er på vej derhen med sin datters børn.

Han kan fortælle dem, at alle er på vej til Kildespringsfesten, der er egnens største årlige marked. Det er sådan, fortæller han, at der er en hellig kilde, der

springer én gang om året. Kilden var forsvundet århundreder før, men for 9 år siden genfandt Jeronimus stedet og rensede området for ondskab, så den kunne springe igen. Han er leder af den præsteskole, der afholder markedet. Jan vil tale om de mange vidunderlige ting, som sker der - også for børnenes skyld.

De, der er interesserede, kan få lange historier om orkkrigene - for nu omkring 40 år siden. Alle på Starvods alder kan fortælle om de hårde tider, hvor orkerne erobrede Dalherred for to år. Om Karilia, der var et forbillede for alle, om Aske, der ledte bønderne i kamp og om Jeronimus, der udregnede fjendens planer.



## MARKEDS PLADSEN

Snart kan skoven ved seminariet skimtes - så bygningens rygning. Vejen går gennem Eskilsvad, og efter en fjerdingvej (1/4 mil; lidt under 2 km) er man fremme. Man går forbi et stykke stenmur med en port i - inde bag ved er seminariet i sin have. Markedet foregår på en stor mark, umiddelbart vest herfor.

Pladsens sydkant er landevejen, med indgang gennem en flagsmykket festportal ved siden af et stenhus. Muren til seminarieområdet afgrænser mod øst noget skov mod nord og et levende hegn mod vest. Der hvor seminariebygningen går

ud til ydermuren er der en halvcirkelformet struktur, ca. 5 m høj og 25m henover. Jan (eller en anden) vil udpege den som arenaen. På førstedagen er der gang i den. Folk læsser af vogne, slår telte op og runder omkring.

Kildens symbol er overalt - en kvist, der udspringer i midten af nogle koncentriske cirkler. Det symboliserer kildens livgivende kraft.

## FOLK OG STEDER

Indhegning overfor portalen er til heste, stude osv. For 1 mønt om dagen kan man lade et dyr græsse her. I et par andre indhegninger er dyr til salg. Her holder stude-, fåre-, hestehandlere osv. til.

Stenhus. Det er vagtcentral og kachot. Ude foran døren står en kraftig, gråhåret mand med en rød næse og hilser folk velkommen. Han bærer ringbrynje og en blå baret. Det er vagtlederen Konrad.

Der er også andre vagter i rustning og blå baretter. På grund af optøjer sidste år har man tilkaldt vagter udefra. De gamle, lokale vagter går og hygger sig, men de yngre er oftest mere nidkære og irriterende. De elsker at gå og irettesætte folk (spil dem som selvhøjtidelige koncertvagter). Et fåtal - deriblandt den næstkommanderende, Rademann - spiller en rolle i komplottet.

Eventyrere, der laver optøjer eller lignende, vil blive smidt ind i kachotten i den lukkede halvdel af stenhuset - det er stort set umuligt at undslippe. I træskuret, i den anden ende af pladsen, sover vagterne.

## LEJRLIV

For et par mønter kan man parkere sin vogn, og for lidt mindre kan man slå telt op i et hjørne af markedspladsen. Her er også et par store herbergstelte. Mange sover i deres vogne i vognparken.

Der er både telte og træsøre på pladsen. De sidste er bygget af



# Kilden til alt ondt



## VAGTER:

**KONRAD:** Vagtlederen er populær og rimelig mild. Han er veteran fra orkrigene, hvor han som grovelig rytterofficer nægtede at trække sig ud og lade bønderne i stikken. Han ledte en flok nytterister mod unæneskene. Han slog sig så ned i Eskilsvad og er årligt vagtleder som en arrestjans. Han siges at være blevet glad for de våde varer efter konens død.

Han vil være faldt fra andendags aften og frem. Hvis det lykkes nogen at få liv i han, kan han måske overtales til at tage affære mod Jeronimus og seminariet, hvis beviser høves. Han har de fleste af vagternes loyalitet.

Dungeons & Dragons: 6. niveau kriger

STY 15 / INT 10 / VIS 7 / BEH 8 / KON 13 / KAR 17 - LivsPt.: 30, Rustningskl. 5 Våben: Sværd (1-8)

Drager og Demoner: Krieger

STY 15 / STØ 12 / FYS 13 / SHI 8 / INT 10 / PSY 7 / KAR 17. Ride 79%, Opdage Fare 65%, Overtale 70%, Springe 37% (Taktik 70%) Sabel 83% (T0+2), Spyd 80%, Armbrøst 65%.



**RADENANN:** Undervagtmesteren er med i komplottet. Han sørger for, at Konrad bliver drukket til og overtager så vagterne. Hvis eventyrerne adviser for megen nysgerrighed, vil han få vagterne til at holde seriøse øje med dem og måske adspøge dem som Askes kupaer.

Dungeons & Dragons: 4. niveau kriger

STY 17 / INT 13 / VIS 11 / BEH 16 / KON 9 / KAR 12 - LivsPt. 23, Rustningskl. 3 Våben: Bastardøkse (1 hånd 1-8; 2 H 1-8 + 2)

Drager og Demoner:

STY 17 / STØ 13 / FYS 9 / SHI 16 / INT 13 / PSY 11 / KAR 12 Opdage Fare 76%, Taksere 61%, Snige 52%, Skjule Sig 52%, Ride 97%, Stridsøkse 77%, Sammensat Bue 57%, Daggert 52%

**VAGTER:** De fleste er tro mod Konrad, men lader sig lede af Rademann. 2 krigere er medlemmer af løjnerordenen Parsalas bande, som Rademann har fået ind i vagtmandskabet.

Dungeons & Dragons: 1.-3. niveau krigere - Drager og Demoner: Normale vagter

folk, der kommer og handler hvert år. Her er nogle af de største begivenheder. Find selv på andre, som skydetelte, fribrydning (se D&D-artikel andetsteds i bladet) osv.

Mad og drikke. Der er adskillige boder opstillet med forskellige slags delikatesser - og et par madtelte, hvor hele dyr bliver ristet på spid og suppegryder ko-

ger.

Et stort, blåt telt med vimper er et tilløbestykke. Det er Blådragekultens øltelt - smykket med kultens symbol - en stiliseret blådrageunge i et æg. Det var en asketisk munkeorden, indtil lederen i en krisetid fandt ud af, at man også kunne tjene et højere mål ved at gøre et godt stykke arbejde. Derfor brygger de nu øl på deres kloster og rejser rundt

til markeder for at sprede glædelige budskaber. Især deres Tordebryg er fremragende. Der er mange tønder i teltet.

Kildespring. Midt på pladsen er der en stenstøtte. Fra et hul pibler der en lille vandstrøm. Her kommer og går diverse gamle, syge, hypokondere osv. for at samle lidt af det hellige vand op eller stænke det på sig. Vandet har en klar kalksmag.

Karrusel. Dette er et rød- og gulmalet træmonstrum med udskårne drager og andre væsener til at sidde på. Karaktererne har aldrig set sådan en, så beskriv den, som den ser ud, og lad spillerne gætte funktionen. To æsler med skyklapper går udenfor og trækker maskineriet i midten. Det består af mange store tandhjul, der trækker hinanden, så energien forplantes. Ovenpå maskineriet er en blok med 4 solide bjælker, der går ud over æslernes hoveder. De holder drejestykket oppe. En mand tager entre, og en anden driver æslerne. En gang imellem kommer en herre og tilser maskineriet. Det er Berelvar, ingeniøren. Han er en hyppig gæst på seminariet, hvor han udfører opgaver for Jeronimus. Berelvar kender til Jeronimus' dobbelttilværelse, men han er ligeglad. Alt hvad der spiller en rolle for ham er at udføre sit arbejde, og Jeronimus giver ham sådan nogle fascinerende opgaver.

## GODTFOLK

Der er omkring 500 mennesker tilstede ved markedet - pilgrimme, handlende, taskenspillere, børn, fulde folk, eventyrerne. Giv spillerne mulighed for at lade deres spilpersoner flippe lidt ud. Hvis de laver problemer (eller vagterne tror, de gør det) kan de komme i kachotten og køle af. Det vil ikke forhindre selve eventyret - snarere vil det gøre eventyrerne ivrige efter at søge hævn!



# Kilden til alt ondt



Udvalgte, interessante møder:

En eller anden med et rygte at berette (se boksen til højre).

En billethaj, der sælger indgangstegn til dyrekampen på fjerdedagen - til vild overpris (normalpris: 20 mønter). De bedste pladser er allerede udsolgt.

Nogle af tjenestefolkene fra seminariet. Se beskrivelsen af dem side 26. Det kan være alt fra pigerne til gartneren, Sander. Med snuhed kan de udspørges.

En mand passer en eventyrer op og tilbyder ham et magisk sværd. Det er en svindler. Han vil have 1.500 mønter for det, men han kan forhandles ned. Sværdet har han ude i sin vogn - "man kan jo ikke rende rundt med det". Han vil lade karakteren hente penge. Han vil følge vedkommende ud bag ved vognene. Her vil tre andre omringe ham og bede ham om at ryste op med pengene (og så efterlade ham bundet). Gør karakteren modstand, vil der gå 4 ture, før der er nogen, der får hentet to vagter. Så vil røverne flygte.

En af eventyrerne bliver tiltalt af to børn, der vil høre, om han nu også er en "rigtig eventyrer". Hvis han siger ja, vil de høre, hvor mange drager, han har slået ihjel.

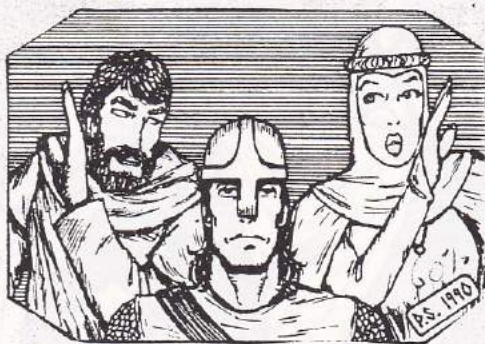
En ældre herre med et stort, hvidt overskæg, rød næse og en spraglet kappe går og råber op om "vidunderkuren". Bag ham følger en mand med en kasse på ryggen - indeholdende flasker af Dr. Merchelies mirakelmikstur. Der er ikke grænser for, hvad den skulle gøre godt for. Der er en bunke krydderurter og andet godt i den gør indtageren lettere døsig.

Tre halvfulde bønderkarle antaster en 2-3 karakterer. Hvis de giver sig i kamp, bliver de alle hældt kachotten, med mindre de kan tale sig ud af det.

## RYGTER OG SANDHEDER

Eventyrere, der stiller spørgsmål, kan høre rygter eller få interessante oplysninger og meninger at høre - her er nogle eksempler, lav selv flere - f.eks. om handlingerne og hovedpersonerne. Bemærkningerne i parentes er til Spilmesteren alene.

- 1) Jeronimus er lidt vel glad for at tjene penge på markedet! (en velbegrundet mening (en "sandhed") snarere end et rygte)).
- 2) En blind mand fik synet igen ved kilden (ingen har bevidnet det).
- 3) Der er en charlatan, som sælger falske, magiske ting (sandt).
- 4) Snigmorderen Parsala er blevet genkendt på markedet! (Sandt, men han, der så Parsala, er flygtet, så han kan ikke identificeres).
- 5) Den blinde, der fik synet igen, er en falskner (Øh).



6) Der handles med stjalne varer i en af boderne (sandt - det er noget, Jeronimus har købt af orkerne og sælger via uvidende mellemmand).

7) Der er nogle eventyrere på markedet, som er ude på rov (???).

8) Uromagerne fra sidste år - brødrene Stoffer - er på banen igen (falsk, men når der er marked, er der slagsbrødre!).

9) Orkerne er begyndt at røre på sig igen - der har været overfald og forsvindinger! (sandt, bla. er nogle dag-lejere forsvundet).

10) Aske er blevet mere skør siden sidste år (kun lidt).

11) Der er en minidrage blandt dyrene til dyrekampen (falsk).

## HOVEDPERSONER

I dette afsnit beskrives de tre centrale personer i tragedien. De er beskrevet, som eventyrerne vil møde dem på markedet. Oplysningerne om deres baggrund kan du give videre til spillerne - farvet af dem, karaktererne får dem gennem - vagter vil tale godt om Jeronimus osv.

Karilia: Nær kildent rænges en mængde omkring Karilia og hendes to lærlinge. Hun er en meget gammel kvinde, rynket og hvidhåret. Hun er i sandhed hellig, heler ved guddommelig magt. Hun ønsker ikke at misbruge denne og giver oftere råd som klog kone.

Hun elskes af alle lokale for

sin indsats i orkrigene. Skønt hun kun var en ubetydelig, vandrende helligkvinde, organiserede hun baglandet, indgød håb og inspirerede til modstand, selvom det var folk som Aske, Jeronimus og Konrad, der udkæmpede de egentlige slag. Senere genoptog hun sit vandreri.

Hun er områdets åndelige leder, og mange kommer til markedet for at lytte til hende. Hun har en anelse om, at kilden ikke er så hellig endda, men hun tier for ikke at gøre Jeronimus ked af det (!) Iøvrigt mener hun, det er folks egen tro, der udretter miraklerne. Hun bor med sine to disciple Ria og Hengist - på teltpladsen.

Aske. Lidt derfra står en klyn-



# Kilden til alt ondt

ge omkring en taler på en træ-kasse. Det er en muskuløs, gråsprængt mand i tresserne. Ved siden af står en ca. 30-årig mand, der ligner ham noget - begge i brune klæder. Taleren raser mod dem, der betaler dårlig løn og drikker bøndernes sved, hengiver sig til luksuslevned og bedriver åger. Pludselig peger han ud mod en tilfældig tilhører og hvæser: "uslinge som disse skaber splid blandt brødre og ulykke hos al folket". Han ser sig om og blegner, da han ser, han er synderen.

Sådan fortsætter prædikanten. Det er Aske, folkelederen fra orkkrigene for en generation siden. Han er lægmand - uden præstetræning - han var en bonde, der mistede sin familie, men Karilia indgød ham mod. Efter sejren blev han utrættelig tordenprædikant - nådesløs i sine revselsler. Han lægger ikke skjul på sin foragt for sin gamle våbenfælle Jeronimus, der langtfra har forkastet unødige, matrielle goder. Når han bliver ophidset, taler han sort.

Aske giver altid anledning til diskussion. Efter hans prædikener kommer tilhørerne ofte op at skændes om ham og hans meninger - modsat Karilia udtaler han sig gerne om politik; og nogle fyrster af såkaldt uægte børn med forskellige enker fra dengang. En af dem, Aron, er hans næstkommanderende. Aske og hans 6 disciple holder til i to vogne i vognpark-

## KØNPLOTTET - hemmelige oplysninger

Jeronimus vendte tilbage til Dalherred som en tvivler. Han byggede seminariet oven på nogle glente grotter, hvor helligkilden havde haft sit udspring. Hans forsøg på at få den til at springe igen endte med, at han pådrog sig en forhandelse (han havde håbet at bruge det til egen vinding). Samtidig vakte Karilia og Askes folkeyndest hans misandelse.



hjerter. Hemmeligheden måtte beskyttes. Derfor begyndte han at omvende eleverne til Skyggernes Fyrste - og det var netop Sanders mål. Efter et par år følte Jeronimus sig sikker - indenfor murene. Men udeafør var Aske begyndt at blive en torn i øjet på ham, og Sander fik ham til at tro, at også Karilia var mistænksom. Han fattede så sin grumme beslutning - at forsvare sin løgn med andres blod.

en. Udover Aron er det hans slevfred ("dame") Berthora, datteren Lifarac, to gamle kampfæller, Harald og Malthe, og den sidste kone Ilse og voksne søn, Vildmanke.

Jeronimus. Seminariefolkene bevæger sig omkring på pladsen og taler med folk, foretager håndspåleggelse osv. Der er vicelederen, Themisoles, adelskvinden Kamma og selvfølgelig Jeronimus. Han er en høj, gammel mand (ca. 60) med tyndt, hvidt hår og furede træk. Han er oftest omgivet af 2-3 elever. Som ung virkede han bag

Der kom nu en mand og tilbød Jeronimus at løse hans problem og skaffe han den are, han syntes, tilkom ham. Han besnærede den bitre præst med sine søde ord. Jeronimus indvilligede, selv da forhandleren berottede, at prisen var hans sjæl. Han bragte så kontakt mellem Jeronimus og ingeniøren Berolvar, der konstruerede et spiltrak til at få gang i kildespringet på mekanisk vis. Det var Sander, seminariets nuværende "gartner" - og tilhæder af Skyggernes Fyrste - en af underverdenens herskere.

Kildens genopdukken og de årlige arbejder vandt Jeronimus' respekt - indtjening. Men frygten gnavede i hans

hjerter. Hemmeligheden måtte beskyttes. Derfor begyndte han at omvende eleverne til Skyggernes Fyrste - og det var netop Sanders mål. Efter et par år følte Jeronimus sig sikker - indenfor murene. Men udeafør var Aske begyndt at blive en torn i øjet på ham, og Sander fik ham til at tro, at også Karilia var mistænksom. Han fattede så sin grumme beslutning - at forsvare sin løgn med andres blod.

fjendens linier som undergrundsleder i de byer, hvor orkerne havde lejr. Han arrangerede flugt fra slavearbejdet osv. Han forlod så Dalherred, men for 12 år siden vendte han tilbage og grundlagde et seminarium ved den udtørrede helligkilde. Her udførte han så en rituel renselse, så den springer hvert år.

## HÆNDELSER

Dag 1:

Jeronimus velsigner kilden, Karilia holder bønne-møde, heier og rådgiver, Aske holder tordentale.

Dag 2:

Forniddag: Imponerende akrobatnummer  
Eftermiddag: "Duellerende prædikanter" (s.d.)  
Aften: "Et skrig i mørket"  
Sen aften: "Scene i ølteltet" - klapjagt

Nat: Lifarac kontakter eventyrerne

Dag 3 Og 4: se boks side 21.

Fra markedets anden dag finder forskellige begivenheder sted. De foregår, mens eventyrerne isøvrigt går på opdagelse, roder sig ind i problemer osv. Selvom de fatter, at noget er under opsejling, kan de næppe forhindre det, da skurkene opererer gennem professionelle mellemmand (Parsalas bande).



**Parsala**

## PARSALAS BANDE

Banden er hyret af Jeronimus til at dræbe Karilia og andre. Parsala er en effektiv løjerner - han gør, hvad han bliver betalt for og stiller ikke spørgsmål. Udover Parsala (manden i gråt) består banden af 2 mand infiltreret blandt vagterne og 3 mere - der er bl.a. den, der står for "Scenen i ølteltet", og som "fiader" Askes lig trediedags aften.

Hvis Jeronimus for alvor bliver bange for eventyrerne, kan han få Parsala til at tage affære - men det vil blive meget dyrt at ændre planer. Parsala og banden stikker af, hvis Jeronimus bringes til fald eller deres tilstedeværelse bliver kendt. Fangede bandemedlemmer vil holde tet, så de andre kan stikke af. Grundet pladsmangel er der ingen beskrivelse - find selv på en, hvis du vil bruge den ved senere lejligheder.



# Kilden til alt ondt

## Duellerende prædikanter

Aske er godt i gang med en af sine sædvanlige prædikener. Jeronimus afbryder, snart udvikler det sig til et skænderi, og Aske giver Jeronimus en næsestyver. Karilia ankommer og splitter dem.

Dette er gengivet på modstående tegneserie, som du kan vise spillerne eller beskrive scenen ud fra. Hvis de får tegneserien at se, vil de blive mistænksomme for tidligt - du kan vente med at vise den, til de begynder at stille intelligente spørgsmål.

Karilia går til sit telt for at bede med sine akolytter, Jeronimus forlader pladsen med sine mænd, og Aske holder krigsråd med sine i vognparken. Folket morer sig uden religiøs vejledning.

## Et skrig i mørket

I skumringstiden bliver det opdaget, at Karilia er blevet myrdet. Der vil brede sig gru på stedet. Folk vil begynde at græde osv., særligt de gamle. Man vil samles omkring hendes telt. Vagterne dér holder folk væk - én trøster Ria, der fandt hende. Nogle har set Aske forlade hendes telt som den sidste (lige efter Aske havde forladt hende, sneg Parsala sig uset ind og kvalte hende).

Lidt efter kommer Jeronimus (med næsen i bind). Han veksler nogle ord med undervagtmester Rademann. Gamle Konrad er lammet af sorg. Så erklærer han, at han vil bringe liget til templet og bede om et mirakel og finde Aske, som var den sidste til at se Karilia.

Så høres der et brøl. Med en serie af skældsord kaster Aske sig ud af mængden. Han råber noget om mord og brand, forræderi osv. 2-3 vagter kaster sig over ham, og han føres bort - "til seminariet", beordrer undervagtmester Rademann. Denne fører nu Konrad bort og overtaler ham til at tage en lille en til nerverne. Snart er Konrad fuld, og Rademann tager nu kommandoen over vagterne.



## En grim scene

Senere på aftenen er der dæmpet snak i ølteltet. Ingen morer sig. Askes søn, Aron, sidder alene og surmuler. En gråklædt mand (det er Parsala) sætter sig og begynder at tale med ham. En vagt kommer ind og holder stille øje med dem. Pludselig slår Aron i bordet. "Du skal bøde for de ord!" råber han og griber den gråklædte i

kraven. Denne spytter på ham, og Aron slår ud efter ham. Vidner har kun kort tid til at reagere, før helvede bryder løs i ølteltet. To mand springer op og kaster sig over Aron med kortsværd, og vagten trækker sin stridskølle og går også på ham.

Hvis ingen hjælper, vil han ligge død på gulvet efter runde tre. Selv hvis han bliver reddet,



# Kilden til alt ondt

Lifárac

**LIFARAC:** er en ranglet, mørkhåret pige med skarpe træk og et stedse mistænksomt udtryk i de smalle øjne. Aske satte hende i pleje hos ølverne, da moderen døde. Hun er splittet mellem skovenes frihed og det tætte fællesskab i menneskenes landsbyer. Det gør hende fæmlet og bitter, men når hun taler, er ordene spidse som pile. Hun er trofast som ven og hård som fjende. Hun går ikke gerne i direkte kamp, men udnytter gerne sine evner for list.

Hun bærer en Sølvtræbue - en kortbue, hun fik i gave af sin elviske fosterfader, Kanarhjel.

Drager og Demoner:

STY 11 / STU 9 / FYS 13 / SNI 16 / INT 14 / PSY 13 / KAR 6 / 11 XP

Snige sig 67%, Skjule sig 82%, Sporsans 48%, Lytte 48%, Botanik 28%, Dirke Låse Op 40%, Klatre 52%, Bue 67%, Sølvtræbue: Alle rækkevidder er +50% - Skade T6 + 2, Kortsverd 52%, Skade T6 + 1

Dungeons & Dragons:

STY 11 / INT 14 / VIS 13 / BEH 18 / KON 13 / KAR 6 - Tyv 4. niveau - 15 LivsPt. Sværd 1-8 skade.

Sølvtræbue: Elvisk kortbue - unagisk, men giver +2 på træfslag.

Skygekappe: Giver +20% til chancen for at skjule sig i skygger - og yder +1 beskyttelse - kan bruges sammen med forstærket læder og lettere rustning.



vil han være for såret til at gøre noget.

Rademann beordrer nu, at alle Askes folk skal smides i kachotten. Fire af de fem af Askes følgesvende vil også blive taget og smidt i stenhuset. Der vil begynde at gå rygter om, at der er blevet fundet djævelske effekter i Askes gemmer. Andre fanger - drukkenboltene og eventuelle besværlige eventyrere - føeres bundne over til træskuret. Her bliver de bevogtet af to vagter. Her kan de blive befriet af deres

venner og/eller Lifárac (se næste afsnit).

Lifárac

Askes datter, Lifárac, vil være den eneste, der undslipper klapjagten. Hun har lagt særlig mærke til eventyrerne. I sin jagt på forbundsfæller kan hun f.eks. befri tilfangetagne eventyrere fra skuret (hun vil myrde en af vagterne). Hun forventer deres hjælp mod Jeronimus. Hun mener, han har fået Karilia myrdet, har lokket hendes far og bror i dødelige

P.S. 1990

fælder. Hvis de ikke vil hjælpe, vil hun skælde dem ud for skammelige kujoner. Hun vil også antyde, at der kan være en skat i seminariet. Hun ønsker ingen andel. Hun mener, der kan findes en indgang til seminariet gennem arenaen.

## TREDJEDAGENS HÆNDELSER

Disse begivenheder finder, med mindre eventyrernes handlinger griber forstyrrende ind.

Morgen: Prædiken

Hiddag: Alle bespises på bedste vis

Eftermiddag: Begravelse - Askes "flugt"

Aften: Askes lig frenvises

Om morgenen vil en forpint Jeronimus tale om udåden til menigheden i øiteltet, der er lånt til lejligheden. Han kommer med et par antydninger af Askes skyld. Trods sin skadede næse, er det en beåndet prædiken, Jeronimus holder. (Der er i virkeligheden tale om en vel iscenesat magisk effekt (virker som et AD&D Enthrall Spell) - forstærket af ryster, en søvnløs nat og den tunge røgelse, der brænder i teltet). Så bliver der delt vin ud til alle. En forsonlig, højtidelig stening vil brede sig.

Under ligprædikenen om eftermiddagen vil ceremonien blive afbrudt af en vagt, der fortæller Jeronimus, at fangen er undsluppet. Jeronimus vil bede nogle fremtrædende landsbyboere om at følge sig. Størstedelen af de sørgende vil blive, og 2 vagter vil stå vagt om liget.

Han kan følge med Jeronimus ned i seminariets kælder. Her hænger der en ran lugt af svovl, og døren til cellen er flået op som af en uænnelig kraft. En ung elev bedyrer, at en frysende dæmon kom og befriede Aske (cellen har stået tom hele tiden). Det vil virke meget overbevisende på de landsbyfolk, Jeronimus undtagelsesvis har ladet komme ind.

Så vil Karilia blive gravsat i krypten. Jeronimus vil bede om frivillige til en klapjagt på Aske - med løfte om stor belønning.



P.S. 1990

Om aftenen vil der være råberi. 4 mand vil komme slæbende fra skoven med Askes krop. (Aske blev myrdet i grottetempel kort efter begravelsen - de 4 mand er alle Parsalas folk). I fakkelskåret vil liget blive frenvist til skrak og advarsel. Jeronimus vil komme frem og sige et par få, valgte ord: "Den skyldige er straffet, tragedien er til ende. Vi må begrave vore døde og lade festlighederne fortsætte ('The show must go on')."

Fjerde dag er afslutningen med de spendende dyrkaampe. Hvis det altså ikke er lykkedes eventyrerne at afsløre komplotet.



# Kilden til alt ondt



## INDENFOR MURENE

### ARENAEN

Denne bemærkelsesværdige bygning vil nok fange karakterernes interesse. Der afholdes dyrekampe på markedets sidste dag, hvilket der ses frem til med stor iver. Man spekulerer på, hvilke uvæsner det er lykkedes Jeronimus at fremskaffe (hvor får han dem dog fra? spørger man sig). Sidste år havde han bl.a. en trold og to ligædere. Arenaen blev bygget af Berelvar og indviet ved sidste marked. Der har været dyrekampe dengang og ved to andre lejligheder.

### Arenastrukturen

Den er ca. 5 m høj, opbygget af træ og former en halvcirkel ud fra muren til seminariet. Udvendig er stativet beklædt med sejldug, så det ikke kan ses. Der er to indgangsporte og en større port på nordsiden, som går igennem arenaen.

Inderst er en næsten rund arena,

omgivet af en 3 m høj brædevæg, der skræner let indad, så ingen klatrer ud. Derudover er der en solid 2,5 m høj træport ud til portgangen. Ind mod arenastalden er der stenmur. Her sidder en gitterport, som leder ind til "løbegangen".

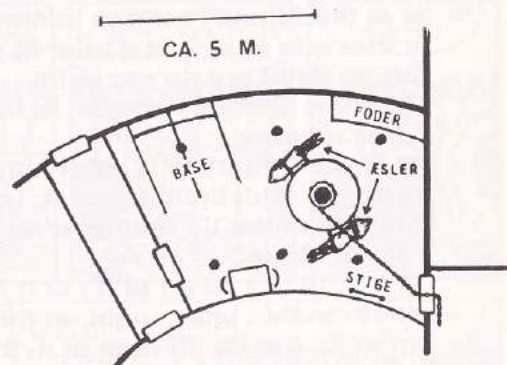
Tilskuerne sidder på en serie runde bænkerækker, trinvist op ad siderne. Der er 5 rækker med plads til ca. 200 personer. To trapper fører ned til indgangsportene.

Indgangsportene og portgangen er tunge og vil kræve stor larm og styrke at få ned. Og det er stort set umuligt at klatre på sejldug. Heldigvis er der nemmere, mere diskrete veje ind. Man kan således mave sig ind under dugen.

Bag dugen - under bænkerækkerne - er der et solidt træstillads. Man kan gå oprejst de fleste steder. Hvor adgangstrapperne skærer igennem, må man kravle under - portgangen er overdækket. Den må man kravle over.

## Spilværksrum

KORT II

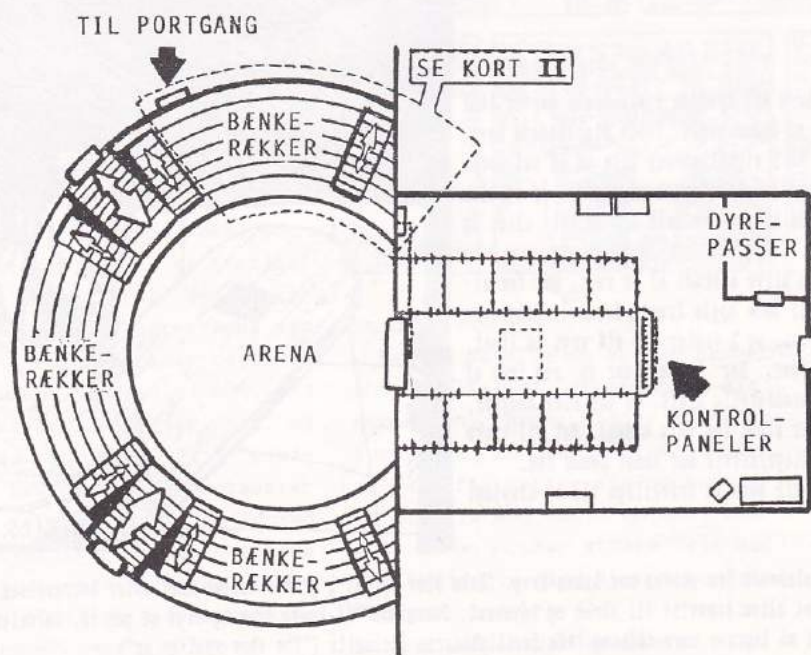


**Spilværksrum.** Det ligger mellem muren og portgangen med indgang fra denne. Mellem stolper og tværbjælker er indrettet en kombineret stald og kontrolrum. Her opstaldes om aftenen de to æsler, der normalt trækker karrusellen. Her er også base og oplagring af foder.

Henne mod muren er et spilværk, hvorfra der løber en jernkæde hen over æslerne og går gennem et hul i muren i 2 m højde. Æslerne kan med modstand og knirken sættes til at trække værket (eller eventyrerne kan gøre det). Det vil hæve porten mellem arenaen og løbegangen i arenastalden. Kæden kan afmonteres, men er blevet efterladt ved en fejltagelse.

Under kædehullet er en solid, jernbeslået egedør uden håndtag (den er barrikaderet indefra). Op mod væggen ud til arenaen står et bord og to stole - her er også kighuller.

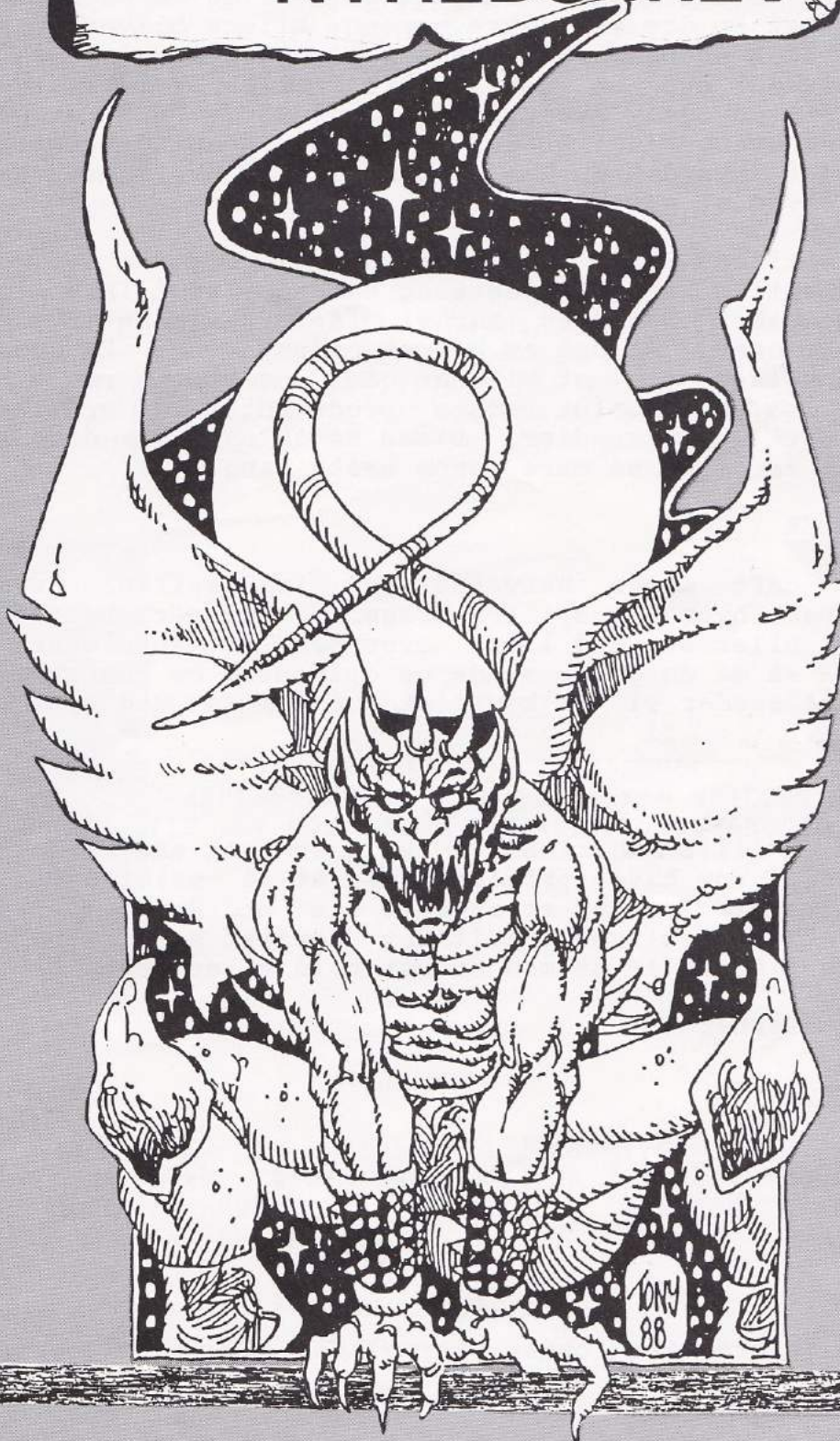
**Stalden.** Dette er seminariets gamle stald, der er bygget om til dyrestald. Dette område er ca. 15x25m med højt (5m) til loftet. 10x20m i midten er optaget af en serie bure og afspærret løbegang. Der er en skrækelig stank af dyr, monstre, snavset halm og halvråddent kød i hele området. Beskriv det så levende, du tør. Dyrepasseren er Gerner, en delvist sindssyg gamling. Han går ofte og taler med dyrene. Pga hans åndsformørkelse og hans nærsynethed kan han tænkes at igno-





EVENTYRSPIL PRÆSENTERER

# Drager og Dæmoner<sup>®</sup> NYHEDSBREV



**EVENTYRSPIL**<sup>®</sup>



## KÆRE EVENTYRSPILLERE!

Først og fremmest "undskyld", til alle dem der har gået og ventet længe på at få information fra Eventyrspil, men vi håber på overbærenhed. Vi har prioriteret kvaliteten i spillehæfterne højest, og det har taget så meget af vores tid, at vi desværre først nu kan overkomme at være informative.

Som en lille undskyldning sender vi dette blad, Rollespilsmagasinet SAGA, med gratis, hvis du er på Eventyrspils brevliste. Det er dog kun dette nummer. Ellers bliver du nødt til abonnere. SAGA er Danmarks eneste rollespilsmagasin, og her kan du læse alt det nye om det danske rollespilsmarked. Hvis du abonnerer får du også Eventyrspils nyhedsbrev PLUS at der hvert nummer er et eventyr til Drager og Dæmoner, samt det seneste nyt. Læs i bladet hvordan du kan abonnere, og hvordan du kan spare mange penge ved at gøre det hurtigt.

I mellemtiden, har vi nået at få udgivet et helt nyt "udbygningsspil", Expert Drager og Dæmoner, samt ikke mindre end 5 spillemoduler. Samtidig har vi fået revideret 2. oplag af Drager og Dæmoner, så det er blevet endnu bedre. En anden grund til forsinkelsen er, at vi har gået og ventet på 2 helt nye kataloger fra de absolut bedste producenter af spillefigurer, Prince August og Grenadier. Disse kataloger er desværre ikke blevet helt færdige, så mere herom næste gang.

## SPILLEKLUBBER

Vi har haft mange henvendelser fra spillere, vedrørende spilleklubber, hvor der spilles Drager og Dæmoner; hvis du har en spilleklub eller er med i en, hvor der er interesse for nye medlemmer, så må du gerne sende os oplysning om kontaktperson og adresse, så sender vi en klubliste ud sammen med nyhedsbrevene fremover.

## FIGURER

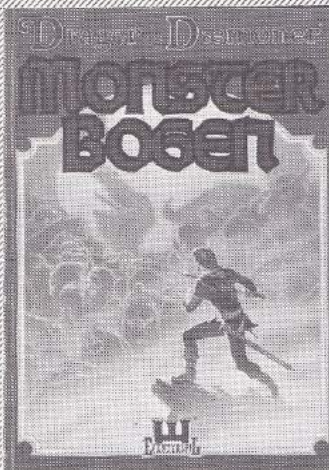
Til slut et lille "hjertesuk". Vi har haft mange henvendelser fra spillere, som havde problemer med at få malet deres figurer pænt. Den bedste løsning er at male dem med Humbrol Acrylmaling (vandbaseret), så bliver resultatet perfekt hver gang. Husk at grundlakere figuren først med en mat hvid eller grå.

På Snarligt Genhør

Eventyrspil

P.S. Næste information kommer, når vi får figurkatalogerne.



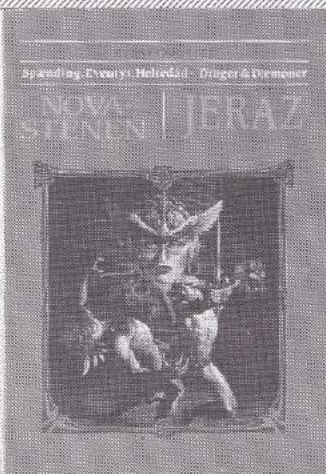


### [1501] MONSTERBOGEN

HER FINDER DU DEN MEST DETALJEREDE OG SPÆNDENDE BESKRIVELSE AF EN MÆNGDE MULIGE OG UNULIGE MONSTRE, SOM DU KAN STØDE PÅ I DINE SPILLEKAMPAGNER. DER ER FLOTTE TEGNINGER AF ALLE MONSTRENE. 96 SIDER.

### [2001] DRAGER OG DÆMONER EXPERT

ET STORT UDBYGNINGSMODUL TIL GRUNDSPILET, MED MASSER AF NYE REGLER OG BESKRIVELSER, SOM GØR EVENTYRSPILET ENDNU MERE SPÆNDENDE OG REALISTISK. DER ER BLANDT ANDET 48 SIDER MAGI-REGLER. DETTE SÆT KRÆVER AT DU HAR DRAGER OG DÆMONER GRUNDSPILET, 82 + 48 SIDER (TO HÆFTER).



### [1402] NOVASTENEN/JERAZ

DETTE EVENTYRMODUL INDEHOLDER 2 EVENTYR I TO SVÆRHEDSGRADER, SOM BEGGE KAN SPILLES INDENFOR RIMELIG TID. ET GODT OG SPÆNDENDE BEGYNDERMODUL. 40 SIDER.

### [1507] KANDRA

DETTE MODUL ER EN DETALJERET BESKRIVELSE AF EN HANDELSBY OG DENS INDBYGGERE. HERFRA STARTER MANGE EVENTYR, ISÆR TIL BRUG MED EXPERTSPILET. INDEHOLDER ET STORT BYKORT I FARVER. 48 SIDER.





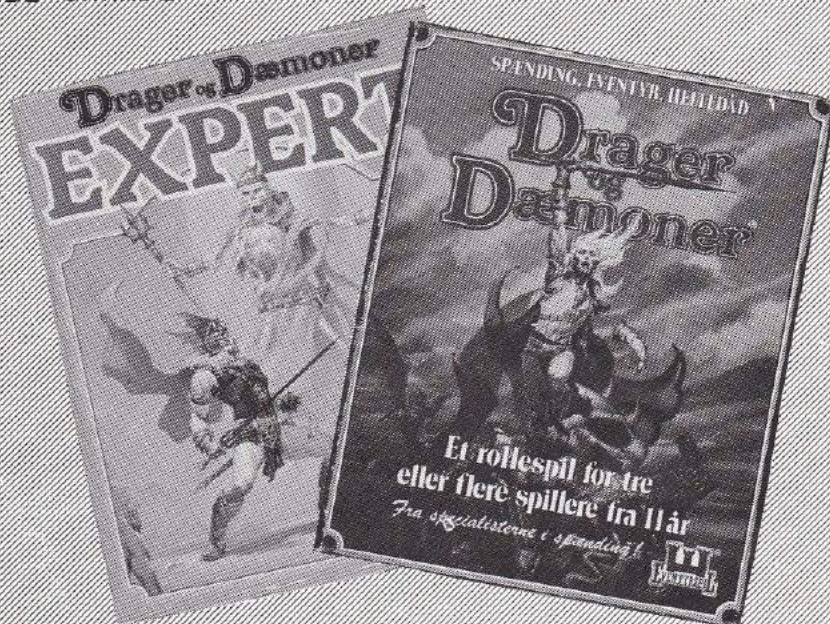
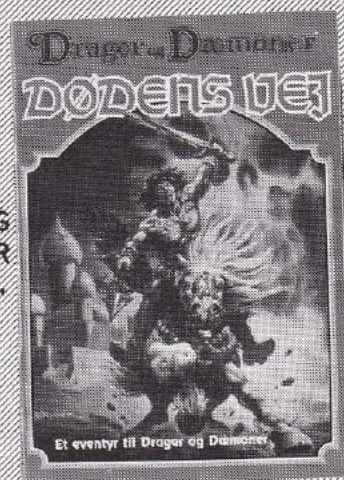


### [1506] SKATTEKAMMERET

EN GENNEMGANG AF FORSKELLIGE MAGISKE, VÆRDIFULDE OG SPÆNDENDE TING OG FIGURER, SOM DU KAN BRUGE I DINE SPILLEKAMPAGNER. INDEHOLDER OGSÅ EN MÆNGDE KORTE EVENTYRFORSLAG, SANT BAGGRUNDSHISTORIER FOR MANGE AF DE MAGISKE GENSTANDE. 48 SIDER.

### [1508] DØDENS VEJ

ET RIGTIGT EVENTYRMODUL, TILRETTELAGT SÅ DET ER DIG SELV, OG IKKE EVENTYRET DER BESTEMMER HVOR OG HVORNÅR TINGENE SKAL SKE. ET SAMMENHÆNGEDE EVENTYR I FEM DELE. DETALJEREDE OMRADE- OG PERSONBESKRIVELSER. 48 SIDER.



DRAGER OG DÆMONER - DET MEST UDBYGGEDE ROLLESPIL PÅ DANSK!

---

NB - HVIS DU HAR ET EVENTYR TIL DRAGER OG DÆMONER, ELLER EN GOD IDE TIL ET, SÅ PRØV AT SKRIVE TIL ROLLESPILSMAGASINET SAGA, ENGHAVEVEJ 4, 1674 KBH V. DE VIL GERNE SE PÅ DET, OG HVIS DET ER RIGTIGT GODT, KAN DET VÆRE DU KAN FÅ DET UDGIVET!

HELD OG LYKKE!

---



# Kilden til alt ondt



rere eventyrerne, hvis han møder dem (eller tale til dem gennem gitteret i den tro, at de er nye attraktioner). Dyrene føres ind i burene via løbegangen - op med den skjulte

elevator eller ind gennem arenaen. Mellemgangen er 4m bred med 5 bure på 3x5m. Dette burkompleks er 3m i højden. Der kan åbnes mellem disse bure og løbegangen via en række håndsving i passerområdet (eller de kan løftes af to karakterer med samlet styrke på 30 (de har en styrke på 20).

I passerområdet er der foderkasser (enhver smag!) og et skab med dramatisk udseende våben til kampene. Et sværd er forbandet - det får folk til at gå bersærk - og skal bruges mod uvillige gladiatorer. Der er håndsving til gitrene og en stige til en gangsti ovenpå løbegangen - til at genne uvillige dyr med spyd. På hver side af burkomplekset går en 2m bred fodringsgang, herfra kan åbnes ind til de enkelte bure (de kan dirkes/brækkes op indefra med det rette udstyr). Den nordlige fodringsgang ender i en aflåst, spærret jerndør til spillærksrummet under siddepladserne.

## GRUNDEN

Selve seminariets område er omgivet af en 3 m høj mur med jernspiger. Fra ydersiden er kun et par trækroner og tagene synlige. Indenfor patruljerer en vagt med hunde. Mod vejen mod syd er der en stor port. Det ser ikke gæstfrit ud, og kun få af de lokale har været indenfor.

Nærmest porten er et skur til en vagt og kennel til hundene.

Haveskur. Her er masser af redskaber osv. Der er en lem i gulvet under en tønde. Den fører til snedkerværkstedet i seminariekælderen.

Stald og vognhus i træ. Her er 5 heste og 2 vogne opstaldet. Der er et foderlager på loftet. Bygningen er ny; den tidligere stald er nu arenastald.

Annex (tilbygning). Her bor seminariets tjenestefolk. Der er badstue, vaske- og tørrerum. I 4

### VEKNERNE

Under markedet - op til den sidste dag - holdes 8 væsener indesparret her. Slå/find selv Stats. Hvis nogen af dem skulle forsvinde eller blive slået ihjel, vil vagterne lede efter vandalerne.

1) Øglelignende humanoid (DoD: Øglemand; D&D: Troglodyt). Sidder bare og skuler. Den vil ikke angribe gruppen, men vil bare prøve at stikke af ved første lejlighed.

2 og 6) Tomme bure. Døren fra bur 6 til fodergangen står på klem.

3) Bjørn (D&D: Uglebjørn) er rasende med rødsprængte øjne og gaislende tænder (D&D: Rab). Den kaster sig mod buret og laver stort rabalder, når den får farven af eventyrerne.

4 og 10) 2 ulve - i hver sit bur. De vil knurre, hvis der er nogen, der nærmer sig. Hvis de bliver lukket ud, vil de løbe væk.

5) En degenereret menneskeskikkelse. Det er en ligeder (ghoul). Den vil rakte sin klo ud efter forbi passerende og være alment skræmende.

7) En bjergløve. Den bevæger sig rastløst rundt i sit bur. Hvis den ser sit snit til at slippe ud, eller nogen stikker en hånd for langt frem, vil den slå til med det samme.

8) En kontaner. Han står og prøver at blinde i al larmen. Når han ser eventyrerne, vil han råbe skældsord, til han ser, at de ikke er fra seminariet. Hans navn er Græsdanser, og han vil hjælpe eventyrerne. Hans effektivitet som kriger vil være opvejet af en række særlige problemer, hvis han skal følge med inde i huset. Hvis gruppen vil udforske under jorden, insisterer han på at blive lukket ud først. Så vil han gerne lure i reserve i skoven udenfor.

Han kan fortælle, at han vågnede op her efter at have været taget til fange af orker. Da var han vildsvinet og ligederen i burene. Men dagen efter blev "det grimme utyske" hejst op i bur gennem en lem i gulvet - senere kom øgletingen samme vej - dyrene førtes ind gennem arenaen.



Græsdanser

R.S. 1990

### Drager og Demoner:

Jæger, 1 point Naturligt Værn, 176 SkadeBonus  
STY 18 / STØ 29 / FYS 13 / SHI 9 / INT 14 / PSY 16 / KAR 8 KP: 21, Sporsans 70%, Springe 60%, Lytte 70%, Svømme 30%, Skjule Sig 30%, Langspyd 55%, Langbue 65%

Dungeons & Dragons: Kriger (Ranger) 4. STY 18 / INT 14 / VIS 16 / BEH 9 / KON 13 / KAR 8 - LivsPt. 28, RustningsKl. 6 Våben: Spyd T8, Bue T6 - + StyrkeBonus

9) Vildsvin. Dette eksemplar fodres med kød og er blevet ganske sindssygt i de nuværende omgivelser. Det vil storme eventyrerne bare for at løbe panden mod gitteret med et lydligt GOK.



# Kilden til alt ondt



**TJENESTEFOLKENE:** Tjendet vil for det meste ikke gå i kamp og snarere flygte end gøre modstand. **KELD OG HILDA:** Dette ægtepar er hushovmester og kokekone. Keld er meget korrekt og stiller ingen spørgsmål, om sager, der ikke vedrører ham. Hans kone, Hilda, holder sig til køkken, køkkenhave og deres private kære. Pigerne er **ARANA, ILLIVA OG ODA.** Oda er den ældste (26) og leder de andre med hård hånd. Hun er forlovet med snedkeren i Eskilsvad. Hun er meget loyal og fortrolig med Kamma, den kvindelige lægt. De andre piger er Arana (17), der er livlig og ret glad for fyre og Illiva (21) er mere forsigtig. Hun har været der længere og ved, at en tidligere pige forsvandt efter en affære med en elev. Kusken, **JOHAN,** er en ivrig ung mand. Han elsker væddeløb og at dupere landsbypigerne. Han har været med til at bringe "hennellige, hellige sendinger" frem og tilbage. Det vil han nævne for at vise sin vigtighed. Gartnerlærningen, **TAGE,** passer sit arbejde. Han er dygtig, men ikke for smart. Gartneren er **SANDER,** en tyk, jovial piberygende fyr på de 40. Han færdes i landsbyen, hvor han har en kæreste. Han har meget let ved at komme i snak med folk. Han er Jeronimus' hennellige chef i komplottet. Han virker som spion blandt tjenestefolkene og i Eskilsvad, hvor hånenderne regner han for "en af deres egne". Får eller siden hører han alle rygter om snushaner osv. Se hans beskrivelse side 32 nederst.

beboelsesrum bor henholdsvis de 3 stuepiger, kusken og gartnerlærningen, kokken og hushovmesteren og i det sidste gartneren.

elever om dagen. Efter kl. ca. 10 er der 25% chance for at en enkelt laver natstudier.

Sovesal. Her sover eleverne. De

har kister med personlige sager.

Sovekamre. Adepterne, Harthor og Versk, bor i det ene. De har lidt bedre personligt udstyr og flere penge end eleverne. En af Harthors kapper har noget indtørret, gulligt mudder forneden.

Kamma bor alene i det andet kammer. Hun har tøj og smykker (broche og ring med familievåben - 200 & 100 mønter), som det sømmer sig en adelig mø. På væggen hænger en kultegning med billede af en sal med søjler. Et flammetæppe fra gulv til loft løber igennem rummet, og bag det skimtes ved søjlerne 4 spydbevåbnede kriger-skikkelser. På en forhøjning bag-

## SEMINARIET

Bygningen er en behagelig større villa (30x15m), centreret omkring en søjleomkranset gårdhave. Bygningen er blevet for lille til det oprindelige, beskedne sigte, men da den bogstavelig taget dækker over en del hemmeligheder, står den endnu.

Her bor Jeronimus, hans næstkommanderende Themisoles, eleverne (9) og de færdiguddannede adepter (3) - for tiden er Berelvar gæst her. Jeronimus, Themisoles, 2 adepter (Kamma og Harthor) og 2 elever er kultmedlemmer - ligesom Rademann og Sander. Nærmere beskrivelser af de i komplottet delagtige findes på side 30.

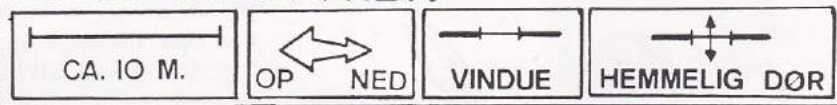
Ved dag er der altid en vis trafik af elever, tjenestefolk osv. I disse dage er de fleste ude at prædike osv. Beskrivelsen af de vigtigste rum følger - bemærk at beskrivelsen af arena-stalden er i forbindelse med arenaen.

Sal. Bruges til ceremonier og banketter. Tom, undtagen til nat-souperen sidste markedsdag.

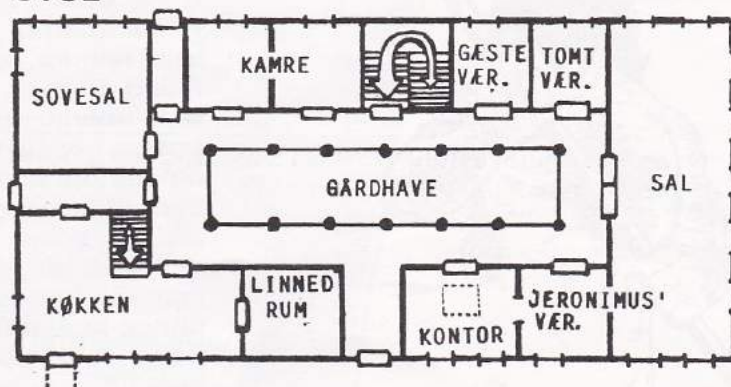
Køkken. Her er Hilda og pigerne det meste af dagen.

Bibliotek. Der vil være 1-2

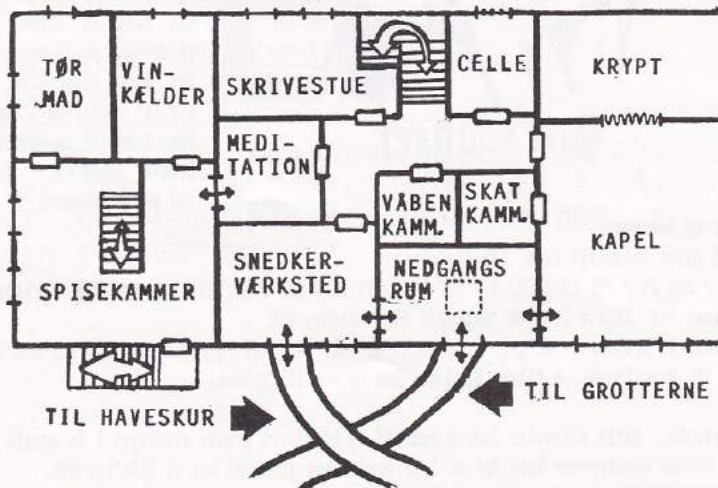
## Seminarium



### STUE



### KÆLDER





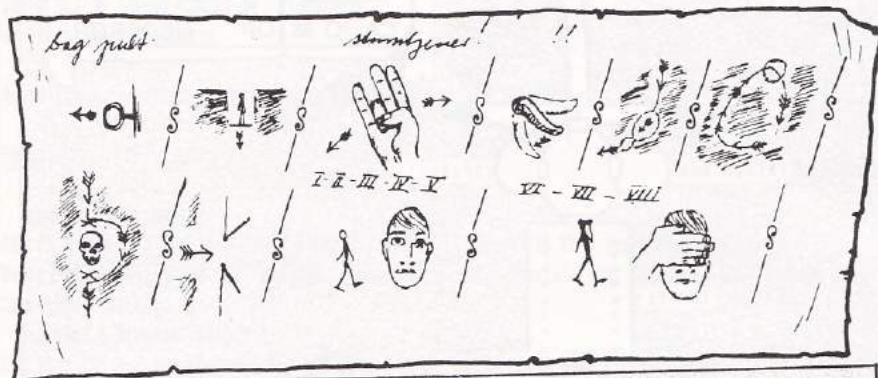
# Kilden til alt ondt



erst ses en tåget sort skikkelse (dette er et billede af grotte-templet-, beskrivelse senere)

**Gæsteværelse.** Her bor Berelvar. Der er ikke låst. Et bord er dækket af tegninger af apparaturer - bl.a. karrusellen og noget, der ligner trækværket i arenaen. Under sengen ligger et par bukser og solide støvler, indkaget i gulligt mudder.

**Themisoles' rum.** Et spartansk udstyret rum. Der hænger våben og skjolde på væggen. I en skabs-skuffe ligger et par nøgler (til Jeronimus' kontor) og et nusset, sammenbøjjet stykke pergament med sære tegn (gengivet herunder).



(Papiret er en kode til at nå ned i grotte-templet: Træk i ringen bag pulten, kør ned med lemmen; lav fingertegn foran stortjenere; tryk en gang ekstra ned på håndtaget til den skjulte dør; gå ned ad gangen og gennem hulerne; drej til højre og forbi elevatoren; undgå barriererne, brug sidegangen; gå lige ud til templet; gå normalt op til 6. søjlerække; tildæk øjne mellem 6. og 8. række).

**Jeronimus' værelse.** Her er 2 låse. I rummet findes en seng, stol og et skab med kostbare klæder. Et par sko i skabet har indtørret, gult mudder på sålerne. Døren til kontoret er ulåst.

**Kontor.** Døren ud er ligeledes låst 2 gange. Her er skrivepult, skab, bøger osv. En undersøgelse af gulvet vil røbe en lem, der ikke kan åbnes. Et par gamle kort i skabet viser lokalområdet. På et af disse er der på klosterområdet tegnet et kryds med forklaringen "kilde, grotteåbning?". På et nyere (100 år gammelt) kort står der kun "udtørret kildevæld". Andre spor er op til spilmesteren.

I skrivepulten er der breve til Jeronimus og et par påbegyndte svar. De fleste af brevene er dagligdags. Et enkelt er dog af interesse (se gengivelse).

Højstærede herre !

Vi føler, at deres forehavende stemmer overens med vort fælles, højere mål. Vi velsigner derfor Deres indgreb mod de nævnte personer. Disse ville kunne komme i vejen for vore langsigtede planer.

På Stormesterens vegne

En skriftrulle indeholder 3 formularer, som du vælger.

Bag pulten sidder en ring i

**Kapel.** Til kildens beskyttergud. Der er et lukket gitter til krypten. Skabet til venstre indeholder røgelse, alterdug osv. I det til højre hænger dragter til forskellig ceremonibrug. Ved at dreje på én af tøjkrøgens åbnes en hemmelig dør til nedgangsrummet.

**Krypt.** Den er ret ny, med tomme kister langs væggene - ingen er endnu død på seminariet. En æresplads er tiltænkt det af Karilia, som Jeronimus ikke sælger som relikvier. Under en af de tomme kister er størstedelen af seminariets skat - ca. 3.000 mønter.

**Skatkammer.** Dørene er låst og beskyttet af en magisk fælde. Her er ca. 600 mønter i sølv og guld samt altersølv for ca. 200.

**Våbenkammer.** Døren har en solid lås. Indenfor opbevares 1 pladerustning, 8 ringbrynjer, stridskøller, skjolde og diverse andre våben.

**Celle.** Her er der en jernbeslået dør med lukket slå. Indeni er en tom celle med halmmadrass, en natpotte og en lerkande. Der er et minimalt hul til frisk luft.

**Meditationskammer.** Det er et bart rum. Der vil til tider være 1 elev her i dyb gransken (dag 50%, nat 30%). Bag en løs mursten ligger en bog - "Cantiones Vorigi". Det er en begygtet forbudt bog. Jeronimus sørger for, at den kommer visse elever i hænde. Når de mod alle forskrifter - og med dårlig samvittighed - hengiver sig til hemmelig viden, er de så meget mere sårbare for det ondes indflydelse - hvis en eventyrer læser den, afhænger effekten af den ånd, bogen læses i. Der er derudover en hemmelig dør til spisekammeret (!).

**Skrivestue.** Her er bøger, skrivematerialer og 4 pulte. Eleverne mangfoldiggør fromme kampskrifter.

## KÆLDEREN

Som ovenfor er mange af rummene ikke bemærkelsesværdige. Find selv på beskrivelser for f.eks. spisekammer, tørmadslager og vindkælder. Der er små vinduer øverst oppe i alle rum, undtagen krypten og nedgangsrummet.



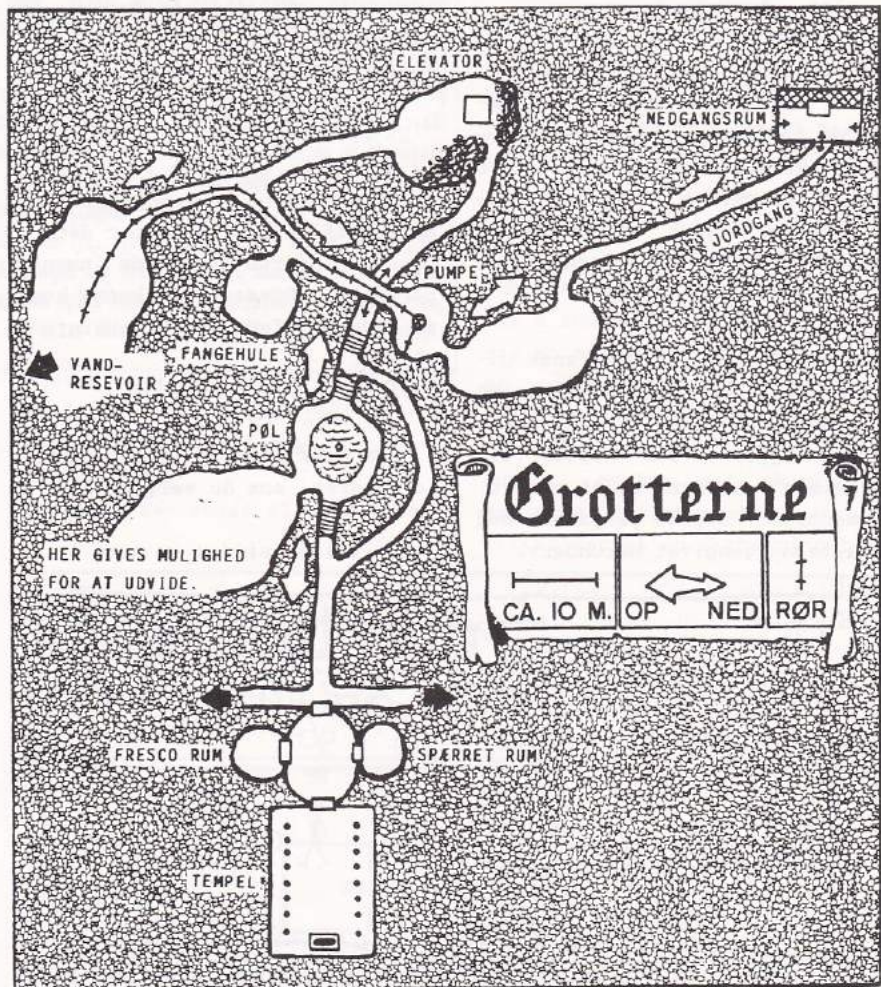
# Kilden til alt ondt

Snedkerværksted. Her er alt, hvad hjertet kan begære af snedkerudstyr. Berelvar arbejder her for tiden (normalt bruges det kun af Sander). Her er tegninger af de dele, der skal udskiftes i hans gamle mekanismer og reservedele til karrusellen - bl.a 2 trædyr - en lindorm og en elefant. Derudover er der nogle yderst pædagogiske instruktioner til at man der spændebænken er der en skjult lem ind til nedgangsrummet. Bag et værktøjsstativ er en jordgang til garnerskuret.

Nedgangsrum. Der er adgang gennem de hemmelige døre fra snedkerværkstedet, kapellet og med elevatorpladen fra Jeronimus' kontor. I den ene halvdel af rummet er elevatormekanismen med hjul, trisser og store blylodder. Den er designet af - hvem ellers - Berelvar. Når man drejer på et lille håndsving kommer elevatorpladen ned og kan så bære ca. 100 kg op - godt arbejde.

I den anden ende af rummet står en råt udskåret træstatue. Over dens hoved og på de udstrakte arme er der hængt 3 par lærredsbukser og 2 kapper, alle sølet til med gulligt mudder. Det samme gælder 6 par støvler (i 4 forskellige størrelser), der står ved siden af stumtjeneren.

Ved at se på gulvet kan man finde fodspor, der lader til at komme ud fra væggen. En lille lem i livhøjde skjuler et håndtag, som åbner døren. Med mindre man giver et ekstra tryk ned, udløses en fælde. Et af lodderne fra maskineriet kommer farende fra siden og rammer den der trækker i håndtaget, hvis han står op. Den der



ikke undviger (D&D: Aslag mod lammelse. DoD: modstå BEH på 10) får 3t6 skade. Indgående studium af maskineriet vil røbe et overflødigt lod forbundet med en kæde der går ned i gulvet nær døren.

Hvis man åbner døren, kommer der også liv i stumtjeneren. Den går på den nærmeste person - stadig behængt med tøj. Det vil ikke ske, hvis man laver et fingertegn foran den (beskrevet på pergamentet i Themisoles rum).

## GROTTERNE

Jordgang. Bag døren fra nedgangsrummet er der en skrånende jordgang, der går vestpå - ned under markedspladsen. Længere nede kan høres en sær knirken.

Gangen fra kælderen skråner stærkt ca. 50 m og løber ud i en hule ca. 20 m lang og 10 m bred med 3-4 m højt, hvælvet loft og noget ujævnt gulv. Der kan høres en knirkende, mekanisk støj fra den fjerne ende, og det flakkende lys fra en fakkellamp kan skimtes.

Pumperum. Dette er en lille sidegrotte. Midt i står ganske rigtigt et maskineri. Trækdyrene er nu ikke æsler, men 2 udslidte mænd, lænket fast til trækstængerne. En

### STUMTJENER:

#### Drager og Demoner:

STY 15 / STØ 15 / FYS 15 / SHI 5 / INT 0 / PSY 0 / HAR ? 15 KP - 2 Næver 50% (skade T8) - Naturligt Værn 3

Dungeons & Dragons: 30 LivsPt (6 LP-t); Rustningskl. 5, Våben: 2 Næver af T6 Skade.

Ikke påvirket af mental magi og kalde. Ikke specielt sårbar overfor ild: Brænder ret langsomt.





## ORKERNE

Der er 11 orker i den bande, Jeroninus har hyret (motto: "Vi gør Deres beskidte arbejde endnu mere snavset"). De har kun ringe kendskab til hulerne - bl.a. af frugt for de reptilianer, der bor der-nede. De nærer en overtroisk angst for pølen.

(7 normale orker, 3 eliteorker og lederen Laroz. Deres gruppe opererer i halesystemet. Deres stamme bor i vildmarken).

### Dragar og Demoner:

Typeverdi: Sværd eller Spyd 60%. Laderrustninger.

### LAROS:

STY 22 / STØ 15 / FYS 14 / SHI 13 / INT 10 / PSY 16 /  
 KAR 6 Skovøkse 75%, Lytte 70%, Spark 70%,  
 Snige Sig 50%

### Dungeons & Dragons:

7 x 5 LivsPt. (1 LP-t (HD)); Leder + skjolde;  
 øksor og spyd. 2 x 11 LivsPt (2 LP-t);  
 forstærket leder, øksor, sværd og skjolde.  
 Laroz har 21 LivsPt. (4 LP-t), ringbrynse  
 og dragar en 2-håndskse.

Deres fanger er intet værd, undtagen Aske, hvis han kan befries

### RESE:

#### Dragar og Demoner:

STY 13 / STØ 16 / FYS 15 / SHI 9 / INT 9 / PSY 13 / KAR 14 (16 KP - for tiden nede på 12)  
 Evner bl.a. Sværd 80 %, Bue 70%, Opdage Fare 80%, Overtale 60%, Snige Sig 60% (ekspert bl.a.:  
 Områdekendskab 80%, Tak-tik 90%).

#### Dungeons & Dragons: Kriger 8

STY 13 / INT 9 / VIS 13 / BEH 9 / KON 15 / KAR 14 - LivsPt. 44 (for tiden nede på 31).

Aske vil takke eventyrerne, og lede efter våben og rustning. Så vil han få eventyrene med ud at lede efter Jeroninus. Han er ikke indstillet på at udvise overdreven forsigtighed!



P.S.  
1989

enden af gangen.

Fangehule. Det første man bemærker ved åbningen, er lugten af stegt kød, derefter 2-3 stemmer. Her hviler orkerne (5) og reserverfangerne (4).

3 orker sidder og snakker og æder resterne af et får ved et hængende bål. Eneste belysning er det rødlige skær fra gløderne. En ork snorker lydeligt, lænet op ad væggen, en anden sidder og nikker. Hvis de er blevet advaret, vil orkerne gå til angreb ude i gangen med mulighed for den helt store mudderkamp (det er en vis fordel for eventyrerne at komme oppefra). Virker modstanderne farlige, vil orkerne trække sig tilbage mod templet.

Fangerne passer sig selv. De har også 4-timersskift - med 4 timers hvil før næste torn. En gammel mand er blevet slidt op og er ved at dø. De andre ligger bevidstløse med muskeltrækninger fra det hårde arbejde - men de skal nok holde tiden ud. Ellers bliver orkerne nødt til at spytte i nærerne - og det vil de bestemt ikke. Fangerne er næsten umulige at vække og er lige så uvidende som de 2 første.

ork med bar overkrop står parat med en pisk, en anden med spyd sidder på hug ved en anden udgang. Gulvet er bleggult mudder.

Maskineriet er sortnet - det er gammelt og vådt. En træsøjle med jernbeslag går direkte op i jordloftet. Vand pibler ned ad røret. En lignende træsøjle løber langs gulvet ud af rummet. Dette er maskineriet, der driver "helligkilden".

Karakterer, der farer frem i hulen, skal slå deres Beh/Smi eller under med en t20 for ikke at falde (+5, hvis de tager forholdsregler). Hvis karaktererne angriber, vil orkerne flygte ned langs vandrøret for at slå alarm i fangehulen. De er vant til føret og vil kun falde på et slag på 5 eller derunder. Det er ab-

solut smart at planlægge et "Preemptive strike", så de ikke slipper væk, og da maskineriet larm-er, er der mulighed for at liste sig frem.

Fangerne er 2 daglejere. De er totalt udmattede, men kan fremstamme, at der er flere orker og fanger i en hule længere nede. (Seminariets gartner havde fortalt, at der var noget skovarbejde, men inde i skoven blev de straks overmandet af orker og ført herved gennem en hule).

Gang ned. Denne gang er ca. 3 m bred og delvist menneskeskabt. Her løber en serie af trærør, og gulvet her er ligeledes smattet af vand, der pibler ud. Karakterer, der falder her, skal checke mod BEH/SMI eller glide ned til

Gangkryds. For enden af nedstigningen deler gangen sig. Røret fortsætter til venstre ad en lige så smattet gang (det er lidt utæt). Den anden gang er tørrere. Mange, mudrede fodspor fører denne vej.

Går man til venstre, vil man efter ca. 20 m smattet, let skrånende gang komme til en stor hule med 3 m fald til det ujævne gulv. Rørene fortsætter, støttet af pæle, og ender i et reservoir i en drypstenschule bag den anden. Øvrige grotter og gange er spillemesterens ansvar.

Elevator. Den anden gren af gangen drejer og åbner sig ud i en stor kalkhule. I midten står et stativ, der går op gennem et hul



# Kilden til alt ondt

## KONPLOTAGERNE

De er alle tjenere af Skyggernes Fyrste - en kkhersker i underverdenen. Nogle eventyrere vil måske have hørt om ham. Han tjenes af en frygtet kult, men ingen lader til at vide, hvem eller hvad Skyggernes Fyrste egentlig er. Kulten var ansvarlig for, at kilden holdt op med at løbe for et par hundrede år siden. Formålet med dette henligger i mørke.

Jeronimus og de andre slyngler i scenariet har travlt med at få deres komplet til at løbe af stabelen. Hvis de får nyt om eventyrernes aktiviteter, vil de måske reagere. Her er i hvert tilfælde de implicerede. Alle bærer i hemmelighed kulttegnet. Det er en medaljon med et kutteklædt hoved, hvor et ansigt næsten kan skimtes.



Themisoles      kamma      harthor

**JERONIMUS:** Det er ikke sjovt at være ham. Jo mere han forråder alt, hvad han har troet på, des mere uheldig bliver han - jo mere uheldig han bliver, des mere forråder han sig selv. Han er ramt af en forbandelse. Al magisk heling giver ham i stedet sår. Derfor konser han sig ikke helt af den næsestyver, han får afiske.

### Drager og Demoner:

STY 9 / STG 10 / FYS 9 / SHI 7 / INT 15 / PSY 17 / KAR 11 - veltalenhed 70%, områdekendskab 80%, ritual 80%, Stav 70% (Undgår om muligt kamp!!)

### Dungeons & Dragons: 7. niveau Præst

STY 9 / INT 15 / VIS 17 / BEH 7 / KON 9 / KAR 11 - 31 LivsPt. Rustning: til daglig 8 (leder) eller fuld: 2 (plade + skjold) Våben: stridskølle +2  
Magi: 1: Hele x 2, Lys, Mørke, Frygt, 2: (Fast)hold, Lydnur (Silence), I AD&D desuden: Aid x 2, Enthral 3: Cure Blindness, Cure Disease, Dispel Magic, Undetectable Lie.

(Aid giver d8 LP og en velsignelse i nogle kamprunder (8 for Jeronimus, Enthral: Se "frededagen", Cure Blindness & Disease: til brug på markedet, Dispel Magic = Annuller Magi, Undetectable Lie skulle give sig selv.)

**THEMISOLES:** er den næstkommanderende. Han er en tidligere kriger, der blev optaget i præsteskabet - allerede da arbejdede han for kulten. Han er i virkeligheden Jeronimus' livvagt.

### Drager og Demoner:

STY 15 / STG 15 / FYS 14 / SHI 15 / INT 12 / PSY 17 / KAR 12 Opdage fare 70%, Stridskølle 80%, Kastekniv 75%, Klatre 60%, Springe 70%, Blære Sig 65%

### Dungeons & Dragons: 4. niveau Kriger; 2. niveau Præst.

STY 15 / INT 12 / VIS 17 / BEH 15 / KON 14 / KAR 12 - 28 LivsPt. Rustning: Daglig forstærket leder (6) Fuld rustning er Ringbrynje og +1 Skjold. Våben: Stridskølle. Magi: Hele (i AD&D derudover Light og Command).

**KAMMA:** er datter af grev Erlstein. Hun er ambitiøs og ønskede ikke at ende som borgfrue. Hendes store ambition gjorde hende til et neut offer for ondskaben. **HARTHOR:** faldt på grund af sin nysgerrighed, da han læste Cantiones Voragi.

### Drager og Demoner: Kreer den efter reglerne for Præster i DoD i dette nummer. Dungeons & Dragons: 2. niveau Præster

Kamma: INT 14, VIS 16, KON 16. Harthor: VIS 17, BEH 16. LivsPt.: Kamma 14, Harthor 10. Rustning: Ingen til daglig, ellers ringbrynje og skjold. Våben: Stridskøller.

**2 ELEVER:** De er endnu uvidende om, præcis hvad de er rodet ind i - men det for sent at vende om.

### Drager og Demoner: normale karakteristika.

Dungeons & Dragons: 1. niveau præster uden magi (AD&D 1 spell; ingen Visdom-bonus).

**SANDER:** er den virkelige leder af konplotet. Han styrer Jeronimus, uden denne eller nogen anden bemærker det. Som højststående i kulten har Sander veludviklet mørkesyn.

**ADVARSEL:** Der er stor forskel på Sander i DoD og i D&D. Der er også stor forskel på spillene. I DoD har præsterne ingen magi, men det har Sander. I D&D er det omvendt.

### Drager og Demoner:

STY 16 / STG 11 / FYS 18 / SHI 15 / INT 17 / PSY 16 / KAR 16 - Opdage Fare 80%, Veltalenhed 85%, Købsid 60%, Områdekendskab 70%, Spore 75%, Kortsværd 55%, Haveredskaber 60%, Botanik og Zoologi 70%.  
- Formularer: Flyve 60%, Energistråle 65%, Mørke 70%.

### Dungeons & Dragons: 2. niveau Kriger

STY 16 / INT 17 / VIS 16 / BEH 15 / KON 18 / KAR 16 - 21 LivsPt. Rustning: Til daglig ingen - ellers Ringbrynje. Våben: Haveredskaber (2t4-1) ellers sværd.

Magi: Besidder en ring, der sætter ham i stand til at kaste Flyve og Spejlbillede (Mirror Image) én gang om dagen hver (kommandord er "Para" og "Troopers").



**RADENANE:** undervagtaester - se markedspladsen.



# Kilden til alt ondt



## NOTE:

Hvis stilladset svækkes, eller der sættes lid til det, vil der ske en sammenstyrtning, der vil spærre gangen til templet og pølen.

Skulle en for stærk eventyrergruppe blive fundet her, vil Sander søge at spærre den inde på denne måde. Det vil så være op til karaktererne at finde en udgang. I mellemtiden vil slynglerne føre komplottet til ende - og også lede efter udgangen ovenfra, så de kan vente på eventyrerne.

i loftet. Et stort håndsving er forbundet med en serie hjul og trosser. Midt i stilladset står et stort bur. Det er en elevator til arenastalden. Ved at hive i en nedhængende snor åbner lemmen i løbegangen sig (den lukkes ved at hive i et andet reb). 4 mand skal dreje hjulet for at hejse et lastet bur op. Bag stilladset er der en stor bunke blandet jord og kalk. Det stammer fra, da skakten op blev gravet. Bag denne bunke går gangen videre.

Efter ca. 30m går gangen skarpt nedad med udhuggede trappetrin fra en gang i glemte tider. Ved en afsats er vejen videre ned blokeret af en spærring med skilte med dødningehoveder på. I mørket bag spærringen går trappen nedad til en grotte. En sidegang er boret ind fra en afsats.

Sidegangen er smallere. Den fortsætter med vakkende kurs i en halvbue og kommer ud i en anden bred gang foran en spærring tilsvarende den sidste. Bag spærringen er en lignende trappe. I den anden retning fortsætter gangen til et T-kryds.

## TEMPLET

Dette grottetempel var før viet til kilden og dens magt. Nu er det sæde for Skyggernes Fyrste. Her drager kultisterne fra seminariet ofte ned for at bede.

**Dør.** Over for gangen er der en 2-fløjet messingdør, der står på klem. På begge fløje af døren er kildesymbolet med kvisten.

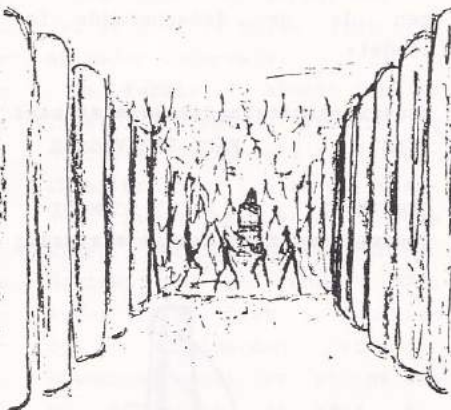
Hvor de 2 gange fører hen vedkommer ikke eventyret; det er op til din fantasi. Vær forberedt

på, at spillerne vil have det undersøgt med det samme! En af dem vil sikkert før eller siden føre til en udgang.

Bag døren er der et mørkt, rundt rum med 3 andre udgange. En lignende messingdør lige fremme og 2 mindre trædøre til siderne. Den ene af disse er blokeret med et træbord. Der sidder tre orker i rummet her - en fjerde ligger og sover (med mindre de er advaret).

**Spærret siderum.** Det er tomt, bortset fra en høbunke. Her holdes Aske fanget - bundet og kneblet. Her er han mellem andendags nat og trediedags eftermiddag, hvor han bliver myrdet. Efter dette driver orkerne den af med en tønde øl.

**Frescorum.** Det andet rum er udsmykket med gamle frescoes (væg-malerier), der er blevet overmalet med grafiti. De forestiller en landlig scene, centreret om en springende kilde. Mennesker og dyr bevæger sig fredeligt rundt mellem hinanden i landskabet.



**Templet.** Det er 10 m bredt, 20 m dybt med 4 m til loftet. 2 rækker á 8 søjler løber op langs væggene. På et alter for enden er en sort statue af en kutteklædt skikkelse. 2 statuer af spydvæbnede krigere flankerer alteret på hver side. Sceneriet vil kunne genkendes fra kultegningen i Kammas rum - der mangler bare ildtæppet, og statuerne står

længere tilbage.

Går nogen forbi næstsidste søjlepar med utildækkede øjne, vil et ildtæppe springe tværs over rummet ved trediesidste par, og der vil komme liv i krigerstatuerne. Alterstatuen er urørlig.

Krigerstatuerne fungerer som stumtjeneren i nedgangsrummet, men bruger dog 1-håndsspyd. Ildtæppet brænder folk (DoD 2t6; rustning beskytter; veludført SPRINGE= kun 1t8. D&D 3t6 med Aslag mod Magi).

Statuen på alteret lader til at forestille en kappeklædt mand med ansigtet dækket i kuttens skygge. Ved nærmere eftersyn kan det ses, at der hverken er ansigt eller krop bag de folderige gevandter. Alligevel får tilskueren indtrykket af, at der er nogen derinde. Det er Skyggernes Fyrste. Bag statuen står fundamentet af en ældre statue i forgyldt træ.

Karillas lig vil blive bragt herved andendags nat og vil ligge her til ligprædikenen om morgenen. Hvis det bliver badet i pølen, efter den er rønsat, vil hun blive vækket fra de døde ved et mirakel. Hun vil være meget svag og ikke besidde nogle bragbare evner. Men det at hun er i live vil virke demoraliserende på de menige kultædlenner. Efter ligprædikenen vil hun være endegyldigt død! (Bemærk: Hendes evner stammer fra hendes fromhed - hun er ikke præst på nogetsonhelst niveau eller besidder helende formularer etc.)

Over nogen hærværk mod statuen af Skyggernes Fyrste, vil Sander og Jeronimus øjeblikkeligt blive opmærksomme på det via psykisk kontakt. De vil omgående reagere.

**Pølen.** Den nås ved at passere spærringerne. Fra begge sider går trapper ned til en pøl, der ligger præcis under kildens udspring. Pølen er kun 5 m i diameter og 1 m dyb. En drypsten rækker lige ned fra loftet næsten til vandoverfladen. Vandet dernede skinner med en indre glød. En kant på ca. 1/2 m løber langs væggen. Et par meter over denne er der en sprække, der fører til en stor mørk hule.

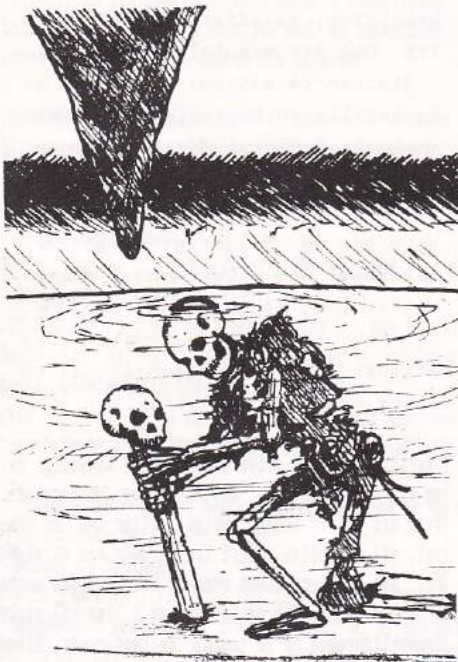
Midt i pølen - under overfladen er der en fordybning. Her er der



# Kilden til alt ondt



stukket en lav kæp ned med et dødningehoved sat på enden. Et skelet ligger på knæ under overfladen med knokkelhænderne fæstnet lige under dødningehovedet. Skelettet bærer rester af klæder. Om halsen hænger en metal-kæde med en medaljon med en kutteklædt skikkelses hoved og skuldre. Ansigtet er ikke synligt.



Dette er helligkildens sande ud-spring. Skelettet tilhører en af Skyggefyrestens tjenere, der borede en dødningepæl ned og stoppede kilden - han døde øjeblikkeligt. Jeronimus prøvede at fjerne pælen i sin tid, men hans hensigter var ikke rene nok - han reddede sig ud med en forbandelse.

Hvis nogen fjerner staven, vil kilden løbe igen - det skulle også være oplagt for spillerne. Ethvert forsøg med magi eller mekanik for at fjerne staven vil fejle, det vil kræve fysisk ind-

sats. Men med et skelet i pælen kan det se lidt hasarderet ud. Som spilmester bør du antyde, at en af eventyrerne bør ofre sig for den gode sag.

Den der fjerner staven vil dog ikke dø. Når den er fjernet vil vandet begynde at risle langsomt opad drypstønen og op i mørket (og begynde at springe ud af kilden på markedspladsen). Staven mister sin kraft - den kan ikke bruges igen.

Arhundrederes opsparede helekraft blive løsnet. Et lag vand vil løbe op ad alle der står i pælen, når pælen fjernes og klæbe til dem. Efter et par øjeblikkes panisk hjertebanken vil vandet løbe af dem igen - alle vil være fuldstændig helet og permanent få 1 point ekstra Fysik/Konstitution. Som en særlig gunstbevisning fra guderne vil den, der trak dødspælen op få evnen til at ånde under vandet. De, der bader i vandet herefter, vil få t8 LP igen - højest 1 gang om dagen hver - indtil pælen har helet 100 point på denne måde. Så bliver det bare "normalt" helligkildvand.

Vandet vil virke som syre påerne vil godt kunne blive helet, men de er dødsensrædde for stedet!

\*\*\*\*\*  
TEKST: PAUL HARTVIGSON

TEGNINGER: PALLE SCHMIDT  
\*\*\*\*\*



**PRÆSTER:** ny profession i DoB  
Præster er mellemmand mellem det guddommelige og folkene. De har rituelle, ikke magiske evner. De leder fødselsfester, bryllupper, begravelser, samlings- og høstfester; ritualer der opdeler livet og årets gang, og bringer mennesket i pagt med sin verden.

Der eksisterer både store organiserede præsteskræber med politisk magt, og obskure små kulturer med særlige mål. De guddomme de påkalder sig, bestemmer deres adfærd.

Evner (Basis DoB)

Fremmede Kulturer  
Første Hjælp  
Historie (nyter)  
Læse og Skrive  
Overtale (prædike)  
Ritualer (ny evne)  
Spille og Syng  
Fremmed Sprog (evt. helligs sprog)  
Våben (afhængigt af guden)

Expert beråder: Administration, Astrologi, Egnskendskab, Høvliskhed ("overklassestil" i reglerne), Kulturkendskab, Kandskab om Lagi, Køre Vogn, Løgekunst, Legurter.

Derudover bør Spille-lederen finde to-tre passende evner til listen alt efter, hvilken type præst det er og hvilken kultur han eller hun tilhører. En frugtbarhedspræst kunne således få Botanik, Zoologi og Ridning (i Expert derudover Drogkendskab, Giftkendskab og Byretning)

By evne: Ritualer: Viden om og evnen til at afføre ritualer og ceremonier, der passer til præstens religion. Det indebærer ikke magi, men er evnen til at komme i harmoni med det guddommelige. Vellykkede ritualer kan vinde præsten indpas hos en befolkning, opildne en stames kampiver, eller til at skåne om guderne er venligt stemt for et forehavende (brændofre osv.). Forbandelser kan bortdrives osv.

I visse tilfælde kan fjendtligt stætte præster dyste gennem ritualer. Klarer en sit slag væsentligt bedre end den anden, besidder han gudernes gunst, og den anden må fortrække.

(Basis DoB: Grundegenskab PSY, Grundchance 0. Expert: Grundeg. PSY, Pris 4, Basischance 0).

## SLUTNOTE:

Eventyret er ikke nødvendigvis slut, fordi kilden er bragt til at løbe igen. Komplotnagerne vil prøve at nedkøbe eventyrerne - eller flygte, hvis det kan lade sig gøre. Måske vil de forsøge at gennemføre deres forræderiske planer sandtildigt.

Og selv om eventyrerne vinder i første omgang, er alle fjender ikke slået. Der er Parsalas bande og eventuelle flygtede komplotnager (f.eks. Sander, den ræv). Og bag den er der kulten med dens dunkle mål og mange skjulte magtmidler. Og bag kulten er der Skyggenes Fyrste - hvem eller hvad



# KRYSTALGROTTENS HEMMELIGHED

Et scenarie til brug med AD&D eller Dungeons & Dragons. Spilere/niveau: Eventyret er for 3-6 spillere og kan spilles af characters på 6.-8. level. Omfang: 32s. Pris 60,- Indbetalt til Peter Aagaard på Giro 8 40 66 42. Anmeldt af: Malik Hyltoft

Jeg må indrømme, at jeg var lidt skeptisk, da jeg fik at vide, at jeg skulle anmelde et "hjemmelavet" dansk AD&D-scenarie til SAGA - og så oven i købet et gammelt turnerings-scenarie. Jeg har aldrig haft den store fidus til præfabrikerede scenarier, og mine erfaringer fra et dusin kongresser her i landet har antydnet, at "Danish Design" er mindst lige så vekslende i kvalitet som "American.."

## INTRO

Det tog heldigvis ikke ret mange linier, før jeg blev mere positivt stent - det her materiale var vellavet.

Introduktionen var overskuelig og gav spillelederen en god mulighed for at overskue det scenarie, han stod overfor.

Tilsvarende var de præfabrikerede characters vellavede, velmotiverede og for en gangs skyld interessante at læse. Det eneste problem er, at disse characters faktisk er så godt tilpassede til scenariet, at det nok vil miste en del, hvis det bliver spillet med et sammenrend af almindelige kampagne-characters.

## SCENARIET

Selve scenariet "Krystalgrottens Hemmelighed" foregår i et meget nordisk miljø. Ofte er der koldt, barskt, og modstanderen får undervejs en meget nordisk karakter. Men ikke nok med det; som et rent nordisk træk indgår gudinden Freja forholdsvist centralt i scenariet

(dog ikke personligt - heldigvis).

Der indgår en del rejseaktivitet i "Krystalgrotten..", men det får ikke lov at tynde historiens fremmarsch. Interessen afledes effektivt fra langtrukne rejsebeskrivelser, til de enkelte egentlige encounters der er. Nogle spilleledere ville naturligvis foretrække, at indlægge en usikkerhedsmargin ved hjælp af "wandering monsters" og beregninger af, hvor langt folk kan gå med deres respektive opakninger - men det hele ser ud til at fungere på den måde det er sat op i scenariet.

"Krystalgrotten..." er opdelt i 8 dele, hvor de 7 første er optakt og motivation til det absolutte klimaks, som den 8. del udgør. De 8 dele stiller forskellige krav til spillernes evner og udfylder forskellige ønsker. Nogle af dem er voldsomme, andre er meget voldelige og enkelte kræver istedet snilde og intelligens - og ve den, der misforstår, hvornår man har brug for hvad.

Jeg tror for øvrigt nok, at jeg selv ville blive lidt træt af gåder undervejs.

De første 7 afsnit (der er lavet af Peter Aagaard og Matthias Jørgensen i fællesskab) er lavet i ægte puritansk ånd. Der er ikke meget i disse sider, der ikke har et formål. Bortset fra en enkelt NPC, synes alt at have en funktion og at udfylde den. Dette gør scenariet meget let at gå til og effektivt at køre. Til gengæld er der ikke åbnet op for mange svinkearinder på vejen, men dem kan man selvfølgelig selv fylde ind, hvis man synes man har brug for dem.

Klimakset, af Sebastian Olden-Jørgensen, er i en mere traditionel "dungeon"-stil. Ikke alle enkeltheder synes lige logisk velmotiverede; men der er

gode prøver på "dungeon-logik", og det hele er taktisk velunderbygget.

## KAMPSCENER

"Krystalgrotten..." indeholder en række kampscener. Man skal af og til rode efter de enkelte detaljer om modstanderne i kampene, men til gengæld er selve taktikken velovervejet og løfter en tung byrde fra spillelederens skuldre.

For en gangs skyld skal man ikke lige pludseligt improvisere en slagplan for en modstander, der rent tilfældigt har 19 i Intelligens. De enkelte modstanderes taktik er allerede skitseret i scenariet, og spillelederen skal bare udføre opgaverne efter bedste evne.

Ikke alle slagsplanerne er lige intelligente; men det er modstanderne heller ikke - så det kan vel gå lige op. Jeg er ikke nødvendigvis enig med forfatterne om, at der er tale om overvældende odds de steder, hvor de påstår, at der er det; men man kan vel forstå en betydning og selv bunke ovenpå, hvis det skulle være nødvendigt.

Alt i alt giver "Krystalgrottens Hemmelighed" mulighed for nogle spændende og underholdende kampe, og det er jo for en stor del det, AD&D går ud på.

**KVALITET:** Savner trykkvalitet, men tingene er sat godt op, og indramning i bokse er anvendt godt.

**HANDLING:** Spændende og motiverende; men svært at føre ind i en allerede eksisterende kampagne med samme motivation.

**ILLUSTRATIONER:** Velillustreret. Større illustrationer og kort er flotte, men portrætterne er ikke noget at råbe hurra for.

Malik Hyltoft





#### ARS MAGICA:

##### "The Art of Magic"

Rollespil udgivet af Lion Rampant, Northfield, Minnesota.

Forfattere: Jonathan Tweet & Mark ReinHagen

Pris: \$19.95/?

Anmeldt af P.Hartvigson

Det nystartede spilfirma Lion Rampant vandt ved GenCon i 1988 Gamers Choice Award for det bedste Fantasy-rollespil. Det var med 1.-udgaven af Ars Magica. Nu foreligger 2. udgave.

#### SPILLET

Som navnet antyder, er det centrale sigte troldmænd og deres magi. Baggrunden er middelalderen med dens virkelighed, overtro og myter. Det lykkes spillet at forene sigte og baggrund på fremragende vis.

#### FYSISK FORM

Reglerne er en 160-siders softcover-bog i B4 med en effektiv forside. Indeni er

layouten fremragende, med tabeller og eksempler der er, hvor de skal være, det er med til at gøre reglerne let-fattelige. Illustrationerne er mindre overbevisende.

#### KARAKTERERNE

Karaktererne formodes at tilhøre et såkaldt "Covenant" (betyder "pagt") - en troldmandsborg på udkanten af samfundet. Der er tre typer:

**Magus** (troldmænd), deres vagter "**Grogs**" - simple, loyale krigere - og "**Companions**" (ledsagere) - såsom taskenspillere, arme riddere, lærde mænd og andre der er tilknyttet magikerne. **Companions** er meget varierede og minder mest om normale rollespils-eventyrere. Reglerne foreslår, at hver spiller har en to-tre spilpersoner på **Covenantet**, så man kan variere fra spil til spil - deriblandt skiftes til at være **Story-guide** (spilmester).

**Abilities** (kendetegn) er mindre dominerende end i mange andre spil. De er kun udtrykt som den modifikation (-5 til +5) de udgør til forskellige evne-check. Der er fire par (fx. **Intelligence-Perception**, **Strength-Stamina** osv.). De udregnes ved at trække en T10 fra en anden og dele resultatet mellem de to kendetegn i parret.

Et andet vigtigt led i processen er at vælge såkaldte **Virtues** og **Flaws**

(dyder og mangler) for personen. **Virtues** kan være **Educated**, **Tough**, **Temporal Power** (verdslig magt) eller - **True Love!** Disse opvejes af **Flaws** såsom **Hunchbacked** (pukkelrygget), **Cursed**, **Softhearted** eller **Doomsday Vision**. Ideen kendes fra mange spil, mest udpræget GURPS-systemet. Det der her ses er mindre fleksibelt, men meget nøje tilpasset middelalderbaggrunden.

Endelig er der evnerne. alt efter hvilken karakter-type (**Magus**, **Companion** eller **Grog**), har man et antal point at købe evner for. Der er et bredt og ligeledes relevant udvalg (opdelt efter hvordan de kan forbedres i løbet af spillet). man kan tilegne sig **Exceptional Talents** som **Alchemy**, **Enchanting Music**, **healing**, **Visions**, osv (det tæller som en **Virtue**). Således kan også ikke-troldmænd være i besiddelse af eventyrlige evner.

#### SYSTEMET

Magien er spillets højdepunkt, men det er understøttet af et solidt fundament. alle handlinger indenfor spillet (også Kamp og Magi) er bygget op om en central funktion - at slå en 10-sidet terning, lægge bonusser til, og sammenligne med en sværhedsgrad afhængig af situationen.

En af disse bonusser er som nævnt **Abilities**. Vil man f.eks. holde vagt en hel nat, kan **Story-guiden** bestemme, at man skal slå 3 eller over (3+) med T10 + **Stamina**. Er man en svækling med -3 i **Stamina**, skal man altså slå 6 eller over for ikke at falde i søvn.

En anden bonus er evner. De lægges til det relevante kendetegn. At give et godt



førstehandsindtryk kan således kræve et slag på 8+ med T10 + Charm (en evne) + Prescence (en ability). Til tider er sværhedsgraden afhængig af en anden - f.eks. skal man slå over vagtens Perception + Scan med sin egen Dex + Stealth + 10 (med bonus for evt. dækning), hvis man vil gemme sig.

Andre modifikationer er **Personality Traits** (som man vælger selv - og selv lider under), så man har taget osv. I kritiske situationer er der chance for "Botches" (fummel), som en yderligere variabel.

Grundsystemet er simpelt og fleksibelt, og automatisk succes er forhindret. Til gengæld kræver det at Story-guiden løbende tager stilling til sværhedsgrader, for alt hvad spilpersonerne gør.

#### KAMP

I kamp udgøres "sværhedsgraden" for et angreb af forsvarerens slag. Først et Attack Roll overgå et Defense Roll - begge dele er baseret på våbenevner, kendetegn osv. Hvis angriberen rammer, gentager det sig med Damage Roll (baseret på Styrke, våbenmodifikationer osv.), som kan modstås af et Soak Roll (baseret på Stamina, rustning osv.), for at "opsuge" skaden. Der er ikke Træfpoint som sådan, derimod kan man miste Body Levels (alt efter hvor meget Damage Roll overgår Soak Roll). dette medfører minus på de fleste checks.

Disse kampprocedurer er lidt overvældende til et spil, hvis primære sigte er magi - særligt igen for Storyguide, der skal lave alle modstandernes slag.

Nogle elementer - f.eks. en Wound Recovery Table falder også lidt udenfor grundsystemet. men kampene giver et godt indtryk af våbengry og drøje hug - og så er der også noget for ikke-troldmænd.

#### MAGIENS KUNST

Dette er spillets højdepunkt. I overensstemmelse med grundsystemet har alle Spells (formularer) en sværhedsgrad. Hver troldmand har evner for, hvor godt han mesterer 5 "Techniques" og 5 "Forms". Hvert Spell har disse to bestanddele. "Formen" er elementet, magien virker på. "Teknikken" er det magien gør.

##### Perdo Córporum Spells

Touch of the Goose Feather	5
Invocation of Weariness	5
Grip of the Choking Hand	10
Dust to Dust	15
The Wound the Weeps	15
Incantation of the Milky Eyes	20
Twist of the Tongue	20
Bane of the Decrepit Body	25
Curse of the Leprous Flesh	30
Curse of the Unportended Plague	35
The Kiss of Death	35
Clenching Grasp of the Crushed Heart	40

De benævnes ved latinske betegnelser, hvilket er med til at skabe den rette middelalderlige stemning.

Formularen "Grip og the Choking Hand" kræver således brug af "teknikken" Perdo ("jeg ødelægger") og "formen" Córporum (krop). Den har en sværhedsgrad på 15. Det vil sige, at en troldmand med evne 5 i Perdo og evne 7 i Córporum skulle slå 3 eller mere for at kaste magien uden videre. Overdreven brug af magi forhindres af regler for "Fatigue" (udmattelse).

Teknikker er: Creo (jeg skaber), Intellégo (jeg forstår), Muto (jeg ænd-

rer), Perdo (jeg ødelægger) og Rego (jeg styrer). Formene er: Animál (dyr), Aquam (vand), Auram (luft - burde være Aerem), Córporum (kroppen), Herbam (planter), Ignem (ild), Mentem (sindet), Imágonem (billede/illusioner), Terram (jord) og Vim (magisk kraft).

Der er 350 formularer med saftige titler. Det vil sige oftest en 6-8 stykker indenfor hver kombination af form og teknik - med forskellig sværhedsgrad. En nykreet troldmand vil kende en 8-10 af spells. Her er nogle eksempler på disse kombinationer.

##### Creo Herbam Spells

Conjure the Sturdy Vine	10
Trap of the Entwining Vines	15
Wall of Thorns	20
Wall of Living Wood	25
Bridge of Wood	30

##### Muto Auram Spells

Blasting Wind, Blinding Mist	10
Clouds of Thunderous Might	10
Rain of Stones	15
Talons of the Winds	20
Fog of Confusion	25
Heat of Hell's Impending Doom	35
Infernal Smoke of Death	40
Rain of Oil	50

Udover de specifikke formularer, kan man også kaste "spontan magi" - med større chance for udmattelse. Storyguiden bestemmer form, teknik og sværhedsgrad for den effekt troldmanden vil opnå. Det giver spilleren et håndværksmæssigt forhold til magien - og atter en udfordring til spilmesteren.

Endelig er der regler for tillæring af magi, og en række magiske sær-evner, bla. til brug ved eksperimenter, magisk duel og familiars (tjenende ånder). Særligt kapitlet "Laboratory" er godt. Her er lagt vægt på enkle, klare ret-



ningslinier for forskning og fremstilling af magiske genstande.

Det personlige præg forstærkes af disse regler - såvel som af Dyder og Mangler særligt henvendt til troldmænd. F.eks. **Magical Affinity** (bonus på en given Form eller Teknik) og **Inventive Genius** som Dyder og **Lack of Concentration** og **Wild Magic** på minussiden.

Systemet er kreativt og gør magien virkelig. En meget væsentlig fordel er, at alle troldmænd bliver forskellige i deres magi - en klar kvalitet for et spil om "Magiens Kunst".

#### **VIRKELIGHED OG MAGI**

Der er foreslået en særlig kampagnebaggrund sidst i reglerne. Her gøres der brug af den rigtige middelalder. Nærmere bestemt Val du Bosque i Sydfrankrig (Languedoc) omkring år 1100. Det er en verden med kirke, kættere, troubadurer osv. Det er dejligt, at Lion Rampant har turdet bringe vores middel til live, istedet for for at opdigte atter en fiktiv verden, som ingen har brug for.

Det lykkes at passe troldmændene ind i denne reele baggrund - der opregnes praktiske og politiske grunde til, at de ikke prøver at styre omgivelserne. Men helt kan de ikke afsondre sig, og det stive feudalsamfund er noget er noget spillerne kan komme til at elske at hade. Men mest virker de i skyggeområdet mellem virkelighed og myte.

De er ikke alene om at være "overnaturlige" - der er andre magter i det middelalderlige verdensbillede (**Faerie**, **Divine** og **Infernal Power**), og troldmændenes

magi påvirkes af disse. faeries - elverfolk - er spændende fortolket som lunefulde naturånder - ikke blot de "overmennesker", de er reduceret til i mange fantasy-spil. Den kristne tro (også den kætterske) er forfriskende loyalt behandlet, og skelnen mellem troens magt - med muligheder for mirakler - og kirkens magt. Endelig er Helvedes dæmoner tilpas middelalderligt fristende og lumske - ikke bare kampmaskiner. Alle disse faktorer er magtfulde og påvirker hverandre i en sand middelalderlig rodebutik.

#### **UVÆSNER OG EVENTYR**

Det magiske univers bliver udbygget i **Creatures**-sektionen, der omhandler elverfolk, dæmoner og andre væsner som f.eks. drager. Kun 13 er beskrevet, men de er behandlet som individer - f.eks. "Shashali, the Venemous Riddler" blandt dragerne og frostjätten Hierbent ned til "Gizzle - a Goblin of the Mine" i faeries-afsnittet. Hver beskrivelse er forsynet med et forslag til, hvordan de kan gøres til ramme for et scenarie. der er ingen "Monster Manual" her - man må bygge videre i eksemplerne - og det egner de sig godt til.

I bogen mangler der egentlige eventyr, som kan give flere ideer om, hvordan man kan styre spillet (der er udkommet tre eventyr fra firmaet). Man savner også alternativer til covenant-strukturen. Til gengæld er beskrivelsen af "Val de Bosque" en fryd at læse. den flyder over med personer og ideer til eventyr - eller som model for en egen kampagnebaggrund.

**Ars Magica** er et spil, der tager sig selv alvorligt. Og slipper godt afsted med det. Systemet er fyldestgørende og kulminerer i magisystemet. Dele af det kan stjæles og bør i hvert tilfælde studeres af dem, der vil udvikle deres egne magisystemer. Baggrunden er inddraget med en loyalitet og kærlighed til emnet, der virker meget inspirerende. Man savner eventyr, men det eksisterende materiale opvejer fremragende. Andre problemer er mindre - f.eks. kampsystemet. Ellers er det kun detaljer, som for langtivede middelalderpersoner og et par engelskklingende fantasy-navne som Grimgroth og Windgraven, der generer.

**FYSISK:** Godt, overskueligt layout - mindre gode tegninger.

**REGLER:** Gennemtænkt og letfatteligt. Magisystemet er det hidtil bedste jeg har set. Måske for tunge kampregler.

**BAGLAND:** Fremragende udbygget og spændende. Fokuset på lokalområdet gør hele verden levende. Overbevisende behandling af det overnaturlige. Dog mangler eventyr.

**KONKLUSION:** Holder hvad det lover - og mere til. Men kræver en Spilmester, der ved hvad han gør.



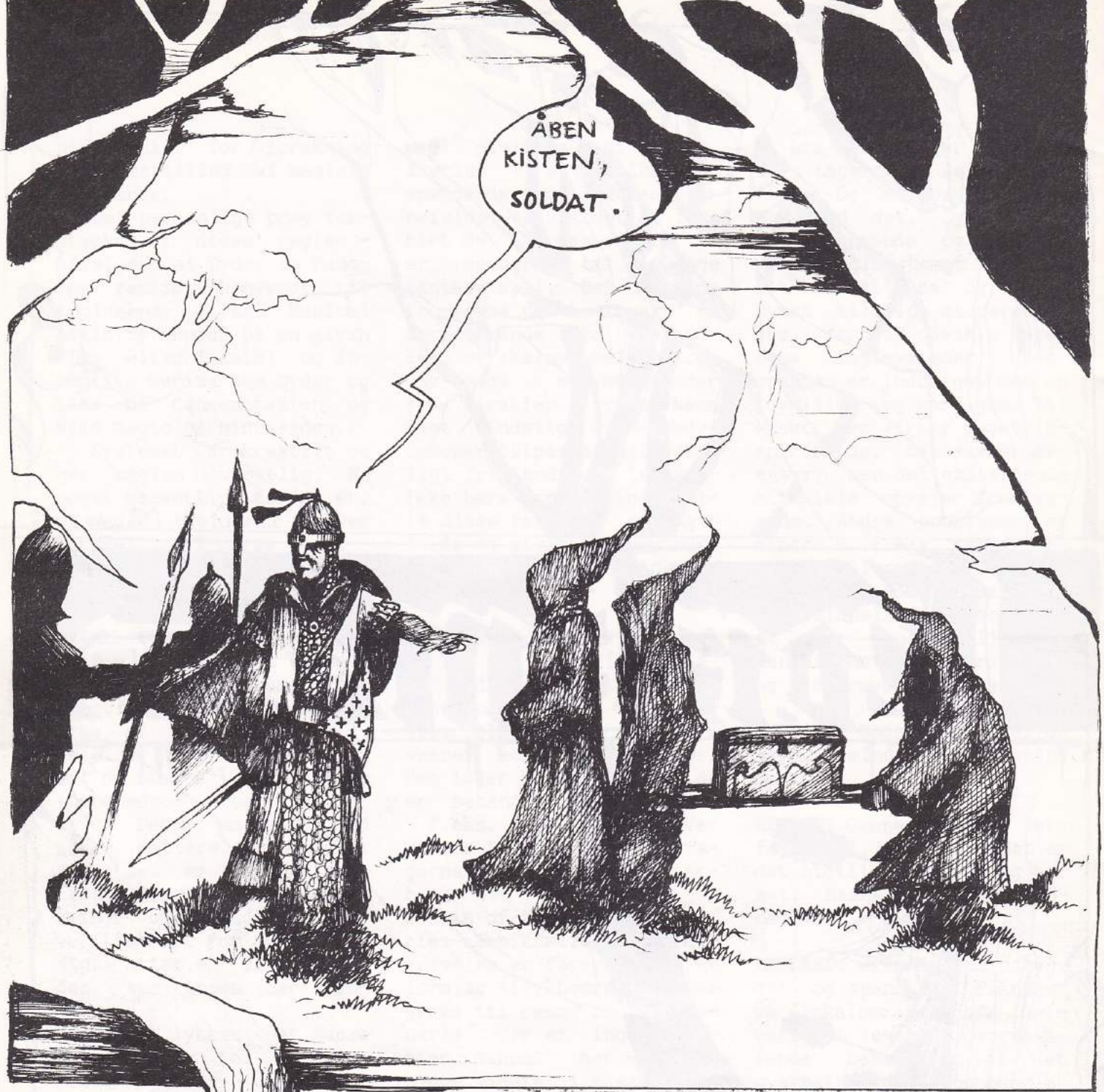


# THE TOWER


AF Martin Butler







ÅBEN  
KISTEN,  
SOLDAT.



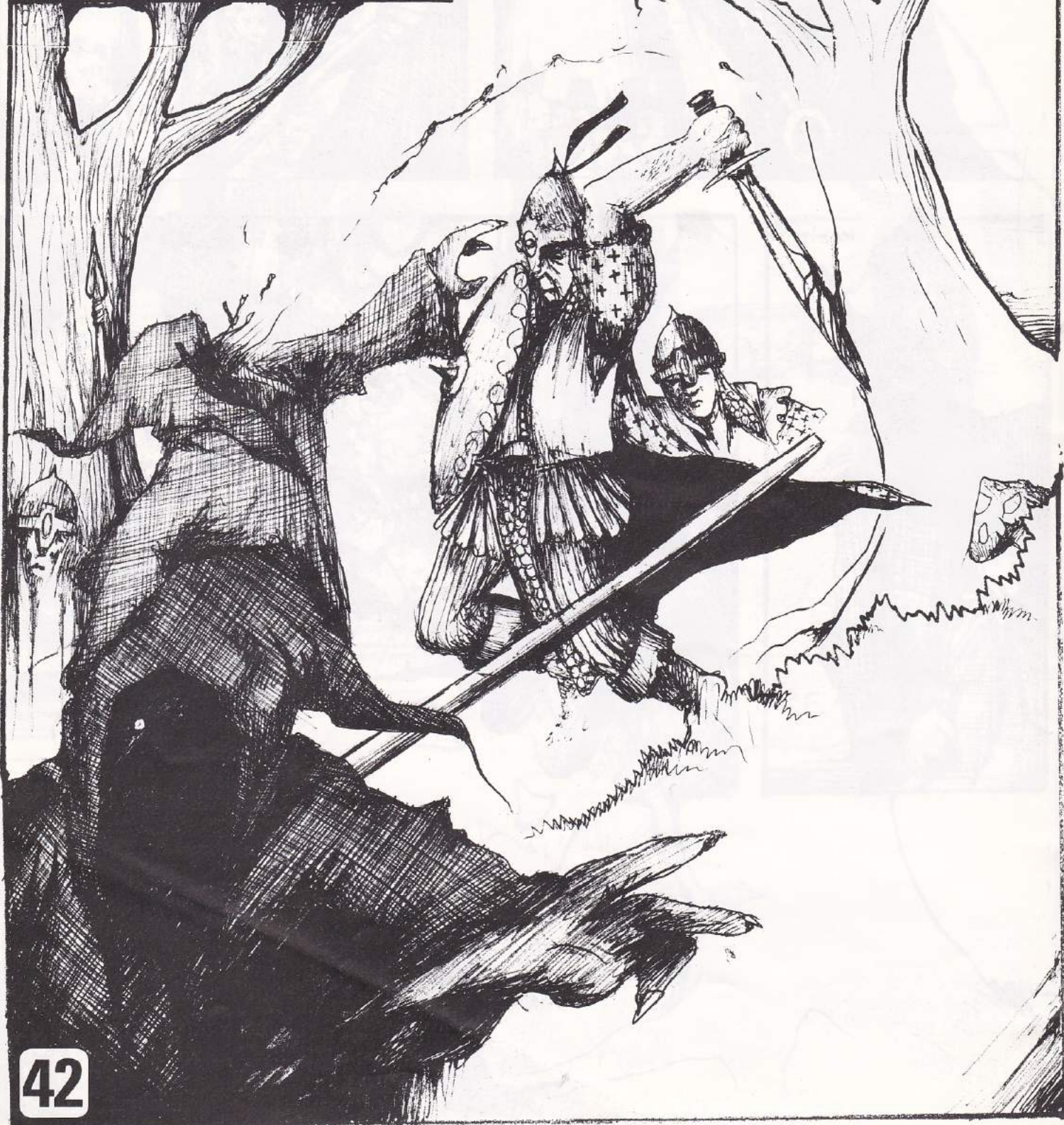
KISTEN MÅ IKKE  
ÅBNES!







ANGRIB













# OG NYHEDERNE ...

## SPILKONGRESSER

4-6 Maj

**DRF-Con** (2) på Holmegårdsskolen i Hvidovre. Dungeons & Dragons, AD&D, Call of Cthulhu, Star Wars, Top Secret, Warhammer Battle. Indgangsgebyr 50 kr. Kontakt DRF (se nedenunder) eller Anders Bruun (tlf: 31 18 17 55)

10-13 Maj (bededagsferien)

**FASTAVAL V** i Århus. Altid en særlig oplevelse - mange aktiviteter. For program send adresseret, frankeret konvolut til: Morten E. Nielsen, Gudrunsvvej 72, 3th. 8220 Brabrand. Tlf. 86 25 15 10.

7-9 September

**SPILTRÆF VI** i Odense. Kontakt: Svend Erik Jepsen, Bøgeparken 80 5mf, 5250 Odense NØ. Tlf. 66 10 49 95. Oplysninger følger.

12-14 Oktober

**Viking-Con IX** i København. Kontakt: Børge Zinck-Masen, Agården 18st tv, 2635 Ishøj. Nærmere oplysninger senere.

## KLUBBER I LANDET

Der eksisterer over 50 foreninger for rollespil og mere i Danmark. Overrasket? Desværre er der ikke plads til alle adresser, men hvis du vil vide om der er nogen på din egn, kan du skrive til:

**ODDS (Organisationen De Danske Spilleforeninger)**. Denne nye forening organiserer og rådgiver klubber i hele landet. For information om de nærmeste klubber - eller om at starte sin egen: skriv til:

Mads Lunau Madsen  
Vestervang 30 2mf  
8000 Århus C

Vedlæg en frankeret svarkuvert, hvis du også vil have svar. Der holdes et ODDS-møde i forbindelse med FASTAVAL, Fredag 11/5 kl. 17. Interesserede er velkomne.

Rollespils-klubberne i de største byer er:

København:

**Erebor**: Siden 1985  
Mødes sidste søndag hver måned  
Peder Lykke Skolen, Amager.  
Kontakt: Bo Kaltoft (formand)  
Poppelgade 8, 2200 Kbh. N  
tlf. 31 39 73 39

**"The Missing Dice"**: nystartet  
1'ste og 3'die Søndag i måneden  
i Medborgerhuset Gimle, Thorshavnsgade nær  
Langebrogade  
Sebastian Adlercreutz (aktivitetsansv.)  
Prinsessegade 9stv  
1422 Kbh K  
tlf. 31 54 61 23

Århus:

**FASTA**: Siden 1983  
egne lokaler: Jægersgårdsgade 14, 3 sal.  
tlf 86 18 59 38  
kontakt: Troels Jacobsen (introduktør)  
Rosenvejs Allé 258, 3sal  
8270 Højbjerg  
tlf. 86 27 31 35

Odense:

**FBO** (siden 1982)  
egne lokaler: Sdr. Boulevard 126, baghuset  
2nd sal.  
kontakt: Lise Møller (sekretær)  
Sølfaldsvej 12, st.  
5000 Odense C  
tlf. 66 12 05 81

Aalborg:

**Realms of Adventure**: nystartet  
Søren Parbæk (formand)  
Tambosundvej 28  
9220 Aalborg Ø  
98 15 95 82

Almene:

**DRF**: (Dansk Rollespils Forening) er den danske gren af RPGA (Role Playing Gamers Association) i USA. Medlemmer i hele landet.  
Kontakt: Kasper T. Mortensen (formand)  
Brønshøj Kirkevej 58  
2700 Brønshøj  
tlf. 31 60 56 54

Send os nyheder om klubber, begivenheder, og spørgsmål som I kunne tænke jer svar på. Hvis I ønsker det, kan vi bringe en mere komplet adresseliste.



**ADG**



**FASA**  
CORPORATION

**GDW**



**GAMES**  
**WORKSHOP**

**MB**  
MILTON  
BRADLEY

**Mayfair**  
**Games**  
**Inc.**

**NVA**  
TM  
GAME DESIGNS, INC.

**RQ**

**STEVE JACKSON GAMES**

**TSR**  
TSR Hobbies, Inc.




**WEST**  
**END**  
**GAMES**



**Hobby House**

NØRREGADE 51

8000 Århus C - Postgiro 5 25 43 53

 86 12 00 62



# HEY DU!

UNDGA KLAMME PUSHERE!

HOLD POLITIET UDEFOR!

FÅ STOFFET DIREKTE FRA  
PRODUCENTERNE!

## SÆRTILBUD!

ABONNER PÅ SAGA.

SAGA KOSTER 20,- I LØSHANDEL. FOR EN ABONNENT KOSTER DET 15,- PER NUMMER, MENS TILBUDET VARER (INDTIL 28/5 1990). DU FÅR BLADET TILSENDT - GRATIS - 5 GANGE OM ÅRET. SÅ ER DU SIKRET MOD PRISSTIGNING.

VI KAN OGSÅ MEGET BEDRE LI' VORES ABONNENTER END VORES ANDRE LÆSERE. OG SÅ ER DET SAGT, NEMLI!

NORMALT ABONNEMENT: 5 NUMRE FOR 90KR.  
INSTITUTIONSABONNEMENT: 5 NR. 100 KR.

INDTIL 28/5 SÆRLIGT INTRODUKTIONSTILBUD: 75 KR FOR 5 NUMRE.

DEN VALNE LØSNING: NÆSTE NUMMER TILSENDT FOR 20 KR.

INDSEND PÅ GIRO:

4 58 40 23

SAGA

C/O MERLIN MANN

ENGHAVEVEJ 4

1674 KØBENHAVN V

(SKRIV DINE KOMMENTARER BAG PÅ GIROKORTET.)

ABONNENTSERVICE: 1988+1989 UDGAV VI ROLLESPILSMAGASINET TABU. VI HAR STADIG NR. 10-13 PÅ LAGER. DISSE KAN KØBES FOR 15,- STYKKET, HVIS MAN ER ABONNENT. MAN KAN OGSÅ FÅ ALLE FIRE TIL 50,-. INDBETALES PÅ SAMME GIRO - HUSK AT SKRIVE HVILKE NUMRE DU VIL HAVE.

MEANWHILE, BACK IN COPENHAGEN, SLICK RICK IS SELLING FORBIDDEN MAGAZINES TO INNOCENT LITTLE CHILDREN !!



SAGA

Arrangerer

**FOREDRAG**  
**om ROLLESPIL**

for Biblioteker,  
Fritidshjem,  
Skoler etc.

**Flere slags** Programmer:

Almen Indføring  
Rådgivning til Fritidsledere  
Hjælp til spillergrupper

kontakt:

Paul Hartvigson  
Lyshøjgårdsvej 77,3  
2500 Valby  
TLF 31 46 92 29  
(-12 undt. onsdag)

videre  
kontakt til  
foredrags-  
holdere i  
Odense og  
Århus

## NÆSTE SAGA

UDKOMMER: FØRSTE UGE I JUNI.

EVENTYR: DRAGER OG DÆMONER/WARHAMMER.  
"JAGTEN PÅ DEN FORSVUNDNE ..."

KAMPAGNEBAGGRUND TIL D&D/AD&D:  
"TVEDRAGT I PRIVAS"

KAMPREGLER: CALL OF CTHULHU

BILLED-RAPPORT FRA FASTAVAL

CALL OF CTHULHU-EVENTYR: "NØGLEN"

OG EN HEL DEL MERE.



BO KALTOFT  
POPPELGADE 8  
2200 KBH N

# SAGA

Det nye danske blad  
med artikler, eventyr,  
anmeldelser og nyheder  
om rollespil.



tilhører

AVALON

biblioteket

#1

Saga

Kan hjemlånes

CA-SGA-01-001

Uerstattelig