

TABU

nr. 3
år. 1

Maj 1987

LERNMAGAZINE



FÖLER DU DIG NARRET ?

SÅ LÆS DETTE FÖRRYGENDE
NUMMER AF T A B U, DER
BLA. INDEHOLDER :

- ANMELDELSER AF "CTHULHU BY GASLIGHT" OG DET SPLINTERNYE "GREEN & PLEASANT LAND"
- MÅNEDENS UHYGGELEGSTE MONSTRE
- ET SPÆNDENDE SUPERHERP-MODUL AF GUIDO LIEBMANN
- THE HALL OF FAME TOP 5
- EN NY TÅSELIG TEGNESERIE
- SPORTS-REDAKTIONEN TILBYDER "BLOODSHOT"-RESULTATER

ANNONCER
 3000 Spørgøerde
 458423

TABU

INDEX:

FORSIDE.....	1
INDERSIDE.....	2
INDHOLDSFORTEGNELSE.....	2
IND-LEDER.....	3
HVAD ER FRN etc.....	4
NYHEDER.....	5
OTHULHU BY GASLIGT anmeldt.....	7
MARTIAL ARTS I CALL OF OTHULHU...9	
THE SMUGGLERS TALE et MERPmodul.15	
FAMILIER etc.....	23
ALMENE OPLYSNINGER.....	25
SPORTSAFDELINGEN.....	26
LIDT MERE OPLYSNING.....	29
MÅNEDENS MONSTRE.....	30
GREEN & PLEASANT LAND anmeldt...32	
THE HALL OF FAME.....	33
TEGNERIEREN.....	34
DEN ANDEN INDESIDEN.....	35
AFSLUTNINGEN.....	35
MEDLEMSLISTEN.....	36
BAGSIDEN.....	36

TABU.....NUMMER 3 MAJ 1987

Udgiver : Niels J. Lebech

Redaktør : Merlin P. Mann

Redarbejdere : Torben V. Laursen,
Thomas Theilgaard,
Søren B. Hansen,
Gorm Sentsen &
Guido Libmann

Montage : Merlin P. Mann

Illustrationer : Rasmus W. Nielsen,
Søren B. Hansen,
Merlin P. Mann

REDAKTIONELT :

TABU c/o Merlin Mann, Søndermarken 62,
3060 Espergerde, Tlf 02 23 41 17



IND-LEDER

JES, undertegnede, har denne gang den ære, at præsentere en ekstra lang ind-
leder. Og har mine grunde dertil. TABU er nemlig blevet inter-regionalt. Vi
er på vej ud i masserne (og maserne). Dvs at vi nu prøver at afsætte vores el-
deles udmærkede stof, på det frie marked, Fantask. Bladet er dermed også blev-
et såre kommercielt, og skal rekvireres for 10dkr (billigt). But do not despair.
Er du et ganske uskyldigt (???) medlem af FRN, Forenede Rollespillere i Nord-
atlanten (det plejer vist at være Nordsjælland, men seriøse rollespillere kend-
er ingen grænser), ja så får du faktisk bladet gratis. Rent faktisk får du et
gratis abonnement (endnu bedre), hvilket betyder at du får tilsendt bladet. WDW
hvad ?

SKULLE du, der nu sidder med dette spændende blad i hånden, være en ganske uden-
forstående (og uforståelig), men interesseret personlighed, så har du været hel-
dig. Redaktøren, det er mig, vil nemlig, udelukkende til ære for dig, give en
lille grundlæggende forklaring samt baggrundshistorie på hvorfor TABU har mødt
dagens lys. Lad os starte med at stille om til nostalgi-afdelingen.....

LAD os skrue tiden tilbage til november '86. På trods af bidende frost, sne-
storme, og hvad en vinter nu ellers har at tilbyde, havde en gruppe initiativ-
rige unge mennesker samlet sig i nogle lånte lokaler på en folkeskole. Disse
mennesker havde en mission. De skulle grundlægge Danmarks mest nordsjællandske
rollespilsforening, FRN. Det var da heldigt.

Foreningen overlevede, og begyndte at vise sig effektiv. Og hvad er en effek-
tiv klub uden et klubbblad. Et fanzine, som skulle rykke op i folk (mest af har-
me over hvilke idioter samfundet har ladet gå løs) og eventuelt give dem for-
nuftige oplysninger om klubbens tilstand.

Alt dette havde en ung initiativtager gennemskuet, og begyndte straks at belem-
re medlemmerne med sin parodi, Druid. Men så greb bestyrelsen ind, og fik sat
lidt orden på tingene. Troede de. Samme personlighed gav nemlig ikke op, og
dannede derfor D'Nyh. Det var mere respektabelt, men nu havde han pludselig få-
et nok, og efterlod de brændende rester til MIG, der straks udformede et nyt
og langt mere kompetent TABU.

Det første nummer kom marts '87, og var på 16 sider. Så kom april-nummeret med
24 sider. Nu var der egentlig kommet pant skik over det, så den ukuelige redak-
tør tog åbenhjertigt til Fantask en højhellig sommerdag i april. Her fik han en
stak gode, velovervejede og mgget forudsigelige råd med på vejen af bla Pseudo-
dragens redaktør, Christian Johansen. Well, resultatet var i hvert fald, at red.
besluttede sig for at åbne sandheden for alle, og herkommende måned nedlægge
(min onkel gi'r bækurser i grammatik og forståelig dansk. Intersted ?) en
sjat eksemplarer i Fantask. OG det er grunden til at du har kunne træffe det
rigtige valg, og investeret i dette nummer af TABU. Bliv endelig ved på den
måde.

Dog er dette stadig en eller anden form for et introduktionsnummer, da bladet
indtil videre kun har været for medlemmerne af FRN. Derfor kan dette hektiske
nummer være præget af lampefeber, men bare rolig. Once vi er i rutinen.....

Indtil Videre Bør Du Nyde Dette Blad.

HVAD ER FRN OG HVAD ER DET HELE MED TABU AT GÅLE OG HVAD ER TABU EGENTLIG ??

En snak med redaktøren og Formanden.

Vores indleder var jo sådan set en ret rørende historie, om de ukuelige unge mennesker, der kommer for at ståsted i tilværelsen, men rørende historier har det med at være lette intetsigende og noninformative; derfor vil jeg i samarbejde med mig, dvs redaktøren i samarbejde med formanden, som udover at være to forskellige personer, egentlig er en og samme. Dog bør de ikke forveksles, så først vil jeg, dvs ikke mig, men redaktøren, vente lidt, og lade mig, ikke jeg, men derimod formanden, indlede med lidt information om FRN og TABU's tilhørsforhold.

Velkommen til. Det er rart at se interesserede unge/gamle/ligt yngre samt lidt ældre samlet om en sag, nemlig rollespil. Rollespil har altid spillet en stor rolle i mit liv, og jeg har så'n set været i kontakt med mangan rutineret rollespiller, som jeg kun har kunne se op til. Men så kom der gang i mig, og det er med en hvis stolthed at jeg kundgør mig som formand og grundlægger af, om ikke nordsjællands, så Espergardes største rollespilsforening. Faktisk blev vi større end bare kamraterne, så vi kunne så'n set godt bruge et blad til oplysningsformål i FRN's regi. Men der skulle jo også være noget stof at fylde i, så indholdet blev en blandet pose bolcher. Disse bolcher ville vi jo gerne dele ud af, så vi gjorde bladet offentligt. MEN..det betyder ikke at FRN ryger helt ud af foretagenet. FRN vil stå for finansieringen af bladet, i hvert fald

indtil det kan stå på egne ben. Det skal vi selvfølgelig have noget ud af. Derfor forbliver bladet et FRN-magasin, hvilket vil sige at FRN stadig bruger det som nyhedsmedie. Det betyder jo ikke at du, kære læser, ikke kan få noget ud af bladet. Vi ser gerne at du køber det, hver måned. Måske kunne du endda være interesseret i at blive medlem. Da vi nu også har fået et filial i København, dækker vi faktisk hele kystlinien, så medmindre du bor i Esbjerg etc, så kunne du måske få noget ud af et medlemskab. Det koster 20 kr om måneden, og forpligter ikke (andet end betalingen). Skulle det være noget for dig, så kontakt Merlin Mann, Søndermarken 62, 3060 Espergerde, 02 23 41 17. Jeg vil også gerne bare besvare nogle af dine spørgsmål. Venlig Hilsen FORMANDEN



NYHEDERNE

Roland Rap vil for fremtiden være deres vært i denne lille afdeling af friske og harske news!



CALL OF KANGAROO...

Jo jo. Den kære Thulle forstår at bræde sig (dis' planet ain't big enough for bous of us), så det kan mærkes. Efter at have været både USA og England flade, tager han en tur til Australien, i det nye Call...-supplement, Terror Australis, fra Chaosium. Det lyder lækkert, men det koster. 14.95 pund står det i for tiden. Så tank på hvad

det ikke kommer til at koste i kongens eget Danmark. Uh. Tough nut.....

HÆ HÆ HÆ...

Jeg vidste det. Det, i sidste nummer omtalte, overkommelige Runequest, var jo selvfølgelig en fælde. Runequest er det, og 8 pund er prisen, men så er næsten halvdelen af alt hvad der hedder spells og items etc. også fjernet. Sparenivåen har været effektiv. Ikke desto mindre skulle det sælge godt, men hvad ved folk.

SLADDER...

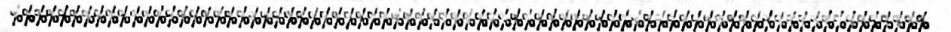
er en dejlig ting, men det er dumhed ikke. Jeg ved ikke hvem, der har spredt det rygte at Pseudodragen skulle være taget på ferie for det næste år, men vedkommende har formentlig ikke haft særlig meget check på sagerne. Torden & Lyndild har lige holdt en pause, men er nu i gang igen med en ny redaktion.

JEG ER LOVEN, MEN HVAD SIGER KARNOV ???

Fans af rollespillet (??? Red) Judge Dredd kan vente sig en varm sommer. Games Workshop vil i løbet af det sene forår og sommeren have modulet Slaughter Margin og The Judge Dredd Companion klar. Det lyder sikkert meget spændende, men jeg ville nu hellere have råd til at forny mit Anders And-abonnement....

NYT FABELAGTIGT ROLLESPILSFANZINE PÅ MARKEDET!

Hvis det ikke skulle være gået op for vores stamlæsere, dvs medlemmerne af FRN, så er verdens bedste rollespilmånedsfanzine nu blevet officielt. Og gæt selv hvilket et det er (Dhh. PD er gamle og langt fra verdens bedste. Monokeros udkommer kun hvert halve år...shit den er svar.). Rigtigt gættet. TABU ! ! ! ! (TUBA ? Hvem er det ? Siden hvornår er brassphilamonikere begyndt at interessere sig for role-playing ???)



LAND I BLAT, HIDEDE I SÆT...

Det er godt nok noget tid siden at Chaosium udsendte det nye Pendragon-modul, The Grey Knight, men jeg har endnu ikke set det her i vort fædreland. Det er nu ellers ikke fordi jeg samler på dette, ellers meget roste rollespil, da det er afsindigt dyrt her i Danmark. A pity. Det var måske oplevelsen værd...

BE MY ELF-GUEST...

Et andet af Chaosium's produkter, er begyndt at skabe familie, selvom man vel dårligt kan sige at der lige frem er noget kaninfarm over udviklingen. På trods af Elfquest (jeps, det er det vi taler om) nu snart er blevet en gammel travet, har det været lidt tyndt med supplementet. Faktisk er det tredje egentlige supplement næsten kun lige kommet på markedet. Det er modulet Elf War, der er tale om. Det skulle indeholde 2 scenarier og lidt regeltilføjelser, og ser rent faktisk ikke ud til at ville gøre Elfquest til det ultimative bestseller-hit...

BRUCE LEE LEVEDE IKKE FORGAVES...

Men han døde heller ikke forgaves. Eller hva'. I hælene på de aldeles underholdende Dragon 1-35 film, fulgte de nok lige så underholdende ninja (udtales nindja, med hul og ru stemme. Ja ligesom i ninja-trix. Red) film. Dette har betydet en oversvømmelse af alt orientalsk, så længe det udgyder blod. Rollespilsområdet kunne selvfølgelig heller ikke holde stand. I ved hvad jeg mener. Men okay, Boshido er et meget godt spil, og Oriental er da ikke værre end MM-2... det er bare det...nu kommer der så endelig et RuneQuest modul ved navn "Land of Ninja". Åh Gud bedre det. Det skulle vist allerede være udkommet, men lad bare være med at se efter det; det koster alligevel sikkert også omkring de 400 kroner anyway.....

GRADENDE GEMASTER, MED UBEHAGELIGE ERFARINGER, UDTALEN:

Hvornår kommer der en "Dungeon Masters Survival Guide".....

BARE HOLIG...

Nu kommer der nogle flinke og rare mænd i hvide kitler, med en skjorte med for lange ærmer. De skal nok sørge for at du får det rart. Det er selvfølgelig vores allesammens redaktør vi her pylrer om. Det kære væsen har netop bestilt et DeLuxe Call of Cthulhu med Sandy Petersens underskrift. Egentlig er det bare 1. udgaven, og den er altså ikke særlig deluxed. Der er endda streger på..

XX

CTHULHU BY GASLIGHT

Call of Cthulhu-supplement af William A. Barton
Copyright 1986, Chaosium Inc.

Indh. : 56s Sourcebook for the 1890s, 48s scenario Yorkshire Horrors + London-kort
Pris ca. 200-250,-



Det nu snart åregamle Call.-supplement, Cthulhu By Gaslight, foregår, som bekendt, i de brulende 1890'ere i England. Brulende ? Såh. Hvad er der overhovedet at lave i det victorianske London. Just præcis. Du står til et ferieophold på vulkanen Annholt. Hvis Holmes kan, kan vi osse. Den kære Doyle og hans kære roman-helt har vist også umiskendeligt været en kraftig inspirationsfaktor, da William Barton udfærdigede Gaslight. Men okay. Hvis Call of Cthulhu ikke er rollespillet til at formidle Holmes' bedrifter, så ved jeg ikke (det gør han alligevel ikke, Red).

Da jeg endelig fik mit eksemplar tilsendt fra Games Workshop, var jeg fyr og flamme (gasblus, I ved. Red). Det så faktisk rigtigt godt ud. Kevin Ramos' illustrationer passede glimrende til formålet, og det meste så rimeligt gennemført ud. Især var jeg overrasket over den aldeles glimrende og fyldige opbygning af scenariet The Yorkshire Horrors.

Spillet består, som sagt, af en 1890'er sourcebook, som ingenlunde skal forveksles med 1920-udgaven. Denne her er ret fyldestgørende, og giver ret udmærket forklaring af livet i 90'erne. Først lidt nye regler f.eks. omkring social classes, og så en spand nye occupations samt lidt omkring de eksisterende våben. Vedlagt i æsken er forresten også en speciel Gaslight character-sheet, der indpasser skills'ne til victorianske forhold.

Derefter følger alle de gode gamle standardoplysninger, Timeline, Biographies, Locations, The Occult etc etc etc. De fleste af disse er godt forklarede, men det kan godt være lidt trættende med alle de punkter der bliver sat i relation til enten Holmes eller H.G.Wells. Ideen i f.eks. Clothing-afsnittet er også supergode, men bliver dog afrundet lidt for meget efter min smag. De mere dagligdags ting er næsten allesammen beskrevet, men stadig lidt for kort.

Så er der, hvilket måske virker lidt underligt, en lang forklaring af tidsrejser. Dette er dog ikke helt så mærkeligt, da Wells jo skrev den legendariske The Timemachine. Men jeg må ærligt indrømme at jeg ikke synes at dette helt er grund nok til at, på det nærmeste, spille 10 langtrukne sider på. Selvfølgelig er det en sjov måde at sende folk tilbage til '90erne på, og det kan bruges til at forklare folk det vanskelige i at spille i en anden tid, meeen..... Alt i alt synes jeg dog at sourcebook'en er ret gennemført, desværre er den trykt med noget elendigt tryksværte på noget elendigt papir, hvilket betyder at ens hænder, efter at have bladret det igennem, ligner nogen der har gramset lidt rigeligt på en søndagsberlinger. Det er selvfølgelig til at vaske af, men

det er absolut ikke sjovt at skulle tyde afsnittene for fingeraftryk og udværelse bagefter. Især ikke når du lige har betalt 200 kr. for det. Mit eneste råd må være, tag altid gummihandsker på, før du læser i dit Gaslight. Udover sværten, er det også lidt for tydeligt at se at der er tale om en 1. udgave. Afsnittene hopper og danser, og stavfejl er ikke ualmindelige.

Jeg startede med at gnufler sourcebook'en, og det var rimeligt smertefrit, men da jeg skulle i gang med scenariet, var jeg lidt meget en del skeptisk. Plottet gik ud på at man skulle rense Sherlock Holmes' broder, Sherrinford Holmes, for en mordanklage, da Sherlock selv var optaget af en sag om kronens sikkerhed. Oh my GOD. Alene det at Holmes skulle være involveret, nu skulle hele familien, med søstre, søldeunger og svigermødre også være med. Ydrk. Nå, heldigvis kan man vælge at undlade Holmes & følge, for i stedet at lade det være tilfældige mennesker. Well, en del af min herme blev dog gjort til skamme. Scenariet lagde heldigvis ikke op til et potpourri over alle Holmes bedrifter, men derimod til et ganske almindeligt fredeligt Call..-eventyr. Faktisk var det skide godt opbygget, fuldstændigt og letfatteligt (heldigt for ham. Red). Dejlig logisk opbygget og ligetil for keeper'en.

Jeg må dog indrømme at plottet ikke lige er mit stykke kage (my piece of cake, I ved. Det var bare for de stakkels jævne danske analfabeter), og den måde keeper-rollen bliver lagt op er heller ikke min stil, men det hele er så effektivt opbygget, at det ingen sag er, at ændre lidt på sverhedsgraden, uden at ødelægge grundideen. De foreslår selv at man kan gøre det lidt nemmere, men jeg må sige at det er lidt for gennemskueligt for min keeper-stil (de kalder ham for "The Crematorium Keeper". Red), så jeg ville vælge at gå den anden vej.

Ellers har scenariet kun den samme sværte og 1. edition-fejl som sourcebook'en, og så muligvis mangler der lidt hand-outs. Det er bare så sjovt med små papirlapper. Næsten lissom at klippe julestads.

Hent materialekvalitetsmæssigt (25 bogstaver. Hæ hæ) er det en heftig pris, men indholdet må siges at veje op for dette. I stor stil. Glem alt om at investere i maxi-moduler til flere millioner. Brug hellere dine surtopsparede bananer til et eksemplar af Cthulhu By Gaslight. Klart et kig værd. Og kortet er faktisk stort.

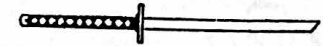
MANUAL : 60 % : Effektive og letfattelige. Surt med den dårlige kvalitet.
SUPPLEMENTER: 85 % : Bragende. Gode hints on play i 1890'erne.
FÆNGSLENDE : 75 % : Måske lidt kedeligt og langtrukket nogle steder, MEEN..
PRIS : 80 % : Lever klart op til sin pris. De sku' bare lave en 2. edition
ALT I ALT : 80 % : Hvis du har Call.. på hylden bør Gaslight ikke mangle.

(Anm. af MPM)



Marzial Arts

i Call of Cthulhu™



af Søren D. Hansen

-John Dillinger vandrede ned af Chinatown's smalle gyder. Pludselig trådte en lille kineser frem fra en dør. Kineseren afjappede nogle højt uarticulerede lyde og indtog en besynderlig stilling (fanzineredaktør. Red). Dillinger sukede træt og trak sin Colt .45 Automatic, men med en hurtig bevægelse slog kineseren pistolen ud af hånden på ham. Dillinger fandt dette højt provokerende, så han lungede ud efter den lille kineser, og inden han selv vidste af det, så han jorden nærme sig i uhyggelig hast. Dillinger ravede ud, og hans hånd lukkede sig om en kulelignende genstand (Av, min tisse...). Han kom, lidt groggy, på benene igen, og med en kraftanstrengelse slog han ud efter sin modstander. Kineseren greb den svære træstav mellem hænderne, og han knakkede den uden videre og med en hurtig bevægelse. Vores helt (tøffelheld) gjorde det eneste fornuftige. Han løb.

Skal din character komme ud for det samme i chinatown? Nå ikke, hva' så med Tokyo? Heller ikke. Så skynd dig hellere at læse følgende sider, og gi' ham/hende et lynkursus i Kung-Fu.

Se, først vil jeg beskrive de fire almindligste former for kampsport, nemlig Karate, Kung-Fu, Tae Kwon Do, Jujutsu og Boxing (det var fem, men så giver vi bare redaktøren skylden). Ninjutsu og Sinanju er egentlig også med, men de er så sjældne, at en investigator næppe kan lære dem. Enhver kampstil har forskellige fordele. Fordelen ved at bruge sit Karate Skill på 25%, i stedet for sit Fist Attack på 50% er for det første, mere skade og et hav af specielle manøvre (bedre kendt som trix. Red).

En PC'er (eller NPC, for den sags skyld) der aldrig har modtaget undervisning i den pågældende kampteknik, har 00%. Enhver der har kendskab til kampteknikker kan lære fra sig af sin viden. Dog kan eleven ikke stige højere end instruktøren medmindre han gør sig sine egne erfaringer.

Det tager en måned per 5%, så længe det er intensiv enkeltundervisning, men dobbelt så lang tid, hvis det er i hold. Dog kan en instruktør ikke have hold, hvis han har under 40%, og har han under 20%, kan han slet ikke undervise. En mester, en ekspert med 90%+, kan derimod gøre det på den halve tid.

Enhver kampteknik er fuldstændig unik, så du kan altså ikke noget som helst Kung-Fu, selvom du har nok så mange procent i Karate. Der er ingen begrænsninger på hvor højt man kan stige i sin kampteknik, men det tager tid.

Teknikerne har hver deres stil. Karate bruger i





principnet nævnsleg, Tae Kwon Do bruger spark, Kung-Fu lidt af hvert og endelig Jujutsu, forskellige kast og låsemetoder. Boxing kendes af de fleste. Kampteknikkerne har nogle karakteristikker. De er forskellige fra teknik til teknik og repræsenterer deres respektive styrker og svagheder på de forskellige punkter. Her er en lille beskrivelse :

NAVN	ANT ANG/PAR	SKADE	SPECIELLE MANØVRER
KARATE	3/2	1-6	Rundspark, Flyvespark, Jernnæve, Knusende slag, Brneklo, Våbenparade, Våbenbrud
KUNG-FU	2/3	1-6	Jernnæve, Knusende slag, Flyvespark, Missilundvigelse, Jernhud, Fastlås, Våbenparade, Våbenbrud
TAE KWON DO	1/1	1-8	Rundspark, Flyvespark, Baglans spark, Stort kast, Spring
JUJUTSU	1/1	1-6*	Faldeteknik, Lille kast, Stor kast, Finte, Smerte, Lammelse, Fastlås, Udbrud
BOXING	2/2	1-6	Finte

(*) Dette repræsenterer skade fra fald, i stedet for slag

NAVN : Hvilken kampteknik det drejer sig om.

ANT ANG/PAR: Hvor mange angreb kan man nå pr. runde? Den med flest slår altid først. Ved udført bruges DEX-reglen. Tal nr. 2 beskriver hvor mange parerlinger man kan udføre på en runde.

SKADE : Behøver vi en nærmere gennemgang?

SPECIELLE MANØVRER : Enten teknik har visse specielle manøvrer, såsom spark, kast etc. Jujutsu gør også brug af de normale Grapple-metoder i Investigators Book (s.20). Alle teknikkerne gør brug af Dodge, og har muligheden for at bruge sit Kampteknik Skill i stedet for. Spec. Manøvrer bliver nærmere forklaret senere.

Kampteknik-slag kan alle Impale. Bliver man f.eks. ramt i mellemgulvet eller strubehovedet, gør det avs, samt dobbelt skade.

Selvom det meste er selvforklarende, har nogen måske grublet sig grønne i hovedet over de specielle manøvrer. Hvad betyder de? Den kære forfatter sørger selvfølgelig for at besvare disse spørgsmål, samt give en fyldig beskrivelse af dem.

Man kan kun udføre en, jeg gentager (specielt for Thomas, der efter sin eksamen ikke virker så pålidelig) kun en speciel manøvre kan udføres pr. runde, uanset antal angreb og parerlinger. For at udføre en speciel manøvre, slår man under sin Kampteknik Skill med en D100. Det er ikke nødvendigt at vælge en be-

stemt manøvre, man kan f.eks. godt bare bruge sin normale Kampteknik skade.

RUNDSPARK : Angriberen drejer 360° rundt om sig selv, for at opbygge kraft i sit spark. Hvis man ikke klarer sit Kampteknik-slag, skal man slå under DEXx5, eller miste sit angreb næste runde. Ved Fumble falder man. Rundspark gør dobbelt skade.

FLYVESPARK : Angriberen hopper op og sparker modstanderen i hovedet. Hvis ikke man klarer sit slag, skal man checke en DEXx5, for ikke at lande uheldigt og miste 104 H.P.. Flyvespark gør dobbelt skade, og da den altid rammer i hovedet, skal modstanderen slå under H.P.x5 (efter skaden er trukket fra) for ikke at besvime.

BAGLANS SPARK : Angriberen kan sparke bagud uden at se på modstanderen. For at ramme skal man først klare sin Kampteknik Skill, og derefter et almindeligt To Hit. Sparket gør normal skade.

FALDETEKNIK : Faldeteknik betyder, at hvis du klarer dit slag, vil du ikke tage skade fra kast eller fald op til 3m. På 4-6m vil man kun tage halv skade. Hvis slaget er under 1/5 af ens Kampteknik Skill, tager man dog først skade ved 7-9m, og da vil denne også være halveret.

LILLE KAST : Angriberen kan kaste sin modstander 1-2m, til en skade på 1D6. Et kast kan foretages efter en succesfuld parade af spark eller slag, eller ved bare at gå lige på. Ved sidstnævnte har modstanderen dog mulighed for et Parade-slag. Klars Kaste-slaget ikke, kan modstanderen prøve en DEXx5 for at få et frit angreb.

STORT KAST : Stort Kast fungerer ligesom ovenstående, men i stedet for 1-2m, kan man kaste modstanderen 2-3m, hvilket vil fordoble skaden. Stort kast kræver mindst 25% i Kampteknik.

JERNNÆVE : Har man opnået 50% eller over, kan man, gennem forskellige øvelser, herde sin hånd, sådan at denne gør 1D10 i skade fremfor den normale Fist Damage.

KNUSENDE SLAG : Med denne teknik er det muligt, med hånden, at slå gennem træ, sten og lignende, ved at ramme de svageste steder. Denne lille tabel viser, hvor meget man kan slå igennem pr. 5% over 10% i kampteknik :

TRÆ : 1cm STEN : 5mm IS/GLAS : 3cm KERAMIK : 3cm

Selvom det er umuligt at slå gennem metal, er det stadig muligt at bøje metalstænger o.l.. Man kan bøje 1cm i diameter pr. 5% over 10% i kampteknik.

JERN x1 GULD/SØLV/KOBBER x2 STÅL x½ HULT RØR/ALLUMINIUM x2

Før et knusende slag, skal man koncentrere sig i et ½ minuts tid. Derefter udløser man slaget, som oftest med et enormt skrig. Lykkedes slaget, tager man kun skade fra sten (½ skade), men hvis man ikke klarer det, skal man modtage

den fulde skade, også fra de andre elementer. Når man Jernnuve, kan man prøve den. Det vil halvere eventuel skade. Knusende slag mod mennesker vil give 1 ekstra point i skade pr. 5% (ovs. ekstra skade=Kampteknik/5).

LANELO : Opnår man 75% eller mere, kan man, gennem øvelse og koncentration, fremkalde en intensiv knusende styrke i sin hånd. Da det kræver en intens koncentration at udføre, kan man ikke lave andet i de 3 runder det tager. Hvis man ikke klarer slaget, har man bare stået og gloet dumt på sin hånd i 5 sekunder. Klares slaget, holder man den gående i 3 runder, og skal nu slå endnu et slag. Lykkedes dette også vil man gøre 306 i skade (også mod våben). Modstanderen kan prøve en parade eller undvigelse, men slaget bliver 5% sværere for hver 5% angriberen har over 50%.

FASTLÅSNING : Fastlåsning benytter en teknik, der sætter modstanderen ud af stand til at gøre noget fysisk, udover et udbrud-slag (der selvfølgelig skal klares.). For at fastlåse en modstander skal man blot klare slaget, og hvis modstanderen ikke klarer et udbrud-slag, så har man vedkommende. Det eneste man kan gøre i en fastlåsning, er at prøve 1/10 Udbrud mod 1/5 Fastlåsning på Resistance-tabellen. Dette kan vedkommende prøve hver anden runde. I mellemtiden kan den anden del af projektet (fastlåseren) gøre en masse onde ting mod den fastlåste.

UDBRUD : Se under Fastlåsning (det står lige over).

VÅBENPARADE : Med denne manøvre er man i stand til at parere Melea-våben med de bare hænder. Klarer man slaget vil man kun tage 1/2 skade, og slet ingen hvis man slår under 1/5 af sin Kampteknik Skill.

VÅBENBRUD : Har man 75% eller over, kan man, efter et succesfuldt Våbenparade-slag, knække det pågældende våben. Dette gøres ved først at tage et Kampteknik slag, og derefter klare 1/5 Kampteknik mod våbenets H.P. på Resistance-tabellen.

SPRING : Denne manøvre gør folk i stand til at udføre ekstraordinære spring. Uden tilløb er det muligt at springe 4 fod op i luften, samt 5 + 1 fod pr. 10%, fremad. Med tilløb kan man springe 8 fod op og 10 fod + 1 pr. 10%, frem. Det er også muligt at vende 180° i luften, hvis man har 40% eller over. Klarer man ikke sit slag, kan man slå sig grueligt, da man lander forkert. Her skal man udregne skade fra fald på normal vis (106 pr. 3 fod), og horisontal fald efter 104 pr. 3 fod. Man kan selvfølgelig bruge sin Faldteknik her.

FINTE : Klarer man et Finte-slag distraherer man sin modstander, så denne mister sin parade. Det koster et angreb at Finte, mens modstanderen

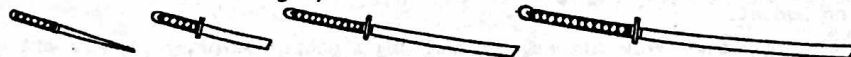


mister 2 parader. Det betyder at angriberen, efter succesfuldt Finto, får et frit angreb.

SMERTE : Ved at vide, hvor man skal ramme, kan man tilføje sin modstander stor smerte. Den laver ingen skade, men modstanderen får +20% på alle fysiske slag. For at klare en Smerte Skill, skal man slå under sin halve Kampteknik Skill. Smerten vil vare i 106 runder.

LAMMELSE : Lammelse fungerer ligesom smerte, men lammer en legemesdel totalt, så at denne ikke kan bevæges. Benene, armene og skuldrene kan lammes. Dette gøres på 1/3 af den normale chance.

JERNHUD : Kun meget få områder af Kung-Fu lærer denne teknik, og man skal min. have 90% i Kampteknik, for at kunne lære den. Ved at smøre sig ind i en speciel salve, og mumle nogle formulærer (om de er nødvendige eller ej, vides ikke, men bruges for en sikkerheds skyld), opnår man at hardne sin hud til en laderagtig hårdhed. Det giver 1 Armour Point pr. 25%. Effekten varer i 20 timer, men efter 10 timer går den ned med 1 Armour Point. Slaget sker under koncentrationen ved indsalvingen, men så skal man heller ikke checke flere slag.



Brug af visse våben, er også inkluderet i træningen. Til dem bruges også din Kampteknik Skill. Det kan måske virke urealistisk, at man kan blive super til at slås med Nunchaku, ved at tampe Nightgaunts med baglæns flyvende spark, men for at slippe for 20 ekstra skill's, har jeg valgt at gøre det således. Kun karate og Kung-Fu gør dog brug af våben. Uddannelse i disse våbenteknikker, lader sig dog sjældent gøre andre steder end Kampteknikkens hjemland, hvilket vil sige Japan for Karates vedkommende og Kina for Kung-Fu's, og ikke blot i den første, den bedste karateklub i New York. Jeg (forfatteren, det er mig) har lavet en lille liste over de mest brugte våben indenfor de respektive kampteknikker.

KARATE : Nunchaku, Trestav, Kniv, Bostav, Spyd, Shuriken, Kæde.

KUNG-FU : Nunchaku, Kæde, Shuriken, Bostav, Spyd, Sværd.

VÅBENBESKRIVELSE

VÅBEN	SKADE	BASE CHANCE	BASE RANGE	HIT POINTS
Nunchaku	10B+1	10%	-	15
Trestav	10B+2	5%	-	15
Bostav	10G+1	20%	-	14
Spyd	10B	20%	Thrown	12
Kæde	10G	10%	-	25
Shuriken	10D	Thrown%	Thrown	5
Sværd	1010+1	20%	-	20

NUNCHAKU : er to trapinde sat sammen i en kæde. Den kan være rimelig uhåndterlig for en udenforstående.



TJESTAV : er i princippet det samme som en Kunchaku, men i stedet for to pinde, er den lavet sammen af tre, hvilket ikke gør den nemmere at bruge for en uinviet.

BUFFAV : er sådan set en forbedret udgave af et kosteskæft, men i hænderne på en ekspert bliver den et dødeligt våben. Hvis man er specielt uddannet i Goctav, vil denne gøre 2D6 i skade.

KÆDE : En kæde er en kæde, og dermed slut. Skulle folk stadig være i tvivl, så har jeg placeret en tegning af en kæde, ved siden af Våben-Tabellen.

SPYD : Well...Hvis ikke I fik fat i kæden, så....

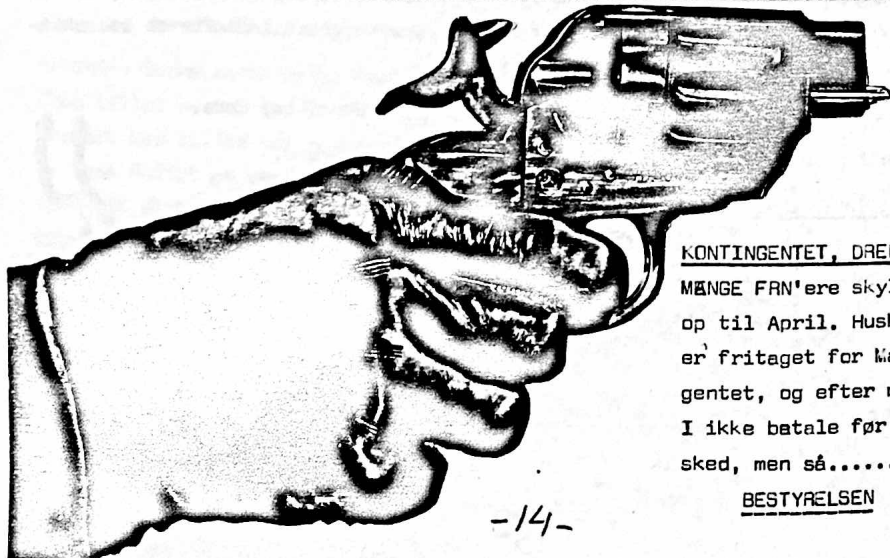
SHURIKEN : eller bedre kendt som en kastestjerne, er en ikke specielt stor metaldimmer, som er udmerket at kaste med. En specielt uddannet, som ved hvor en shuriken gør mest ondt, kan lave 2D4 i skade.

SVÆRD : Kung-Fu-mesterens sværd er et tungt og bredt sværd, men en ekspert vil kunne svinge det med stor sikkerhed og hurtighed.

Ne skulle du gerne være i stand til at lære dine investigators en eller anden form for nærkamp, hvis ikke, bør du også hellere finde en dansk-lærer, fremfor en Sensei.

For at følge denne fede artikel op, vil jeg i næste nummer, bringe en artikel om Ninjutsu og Sinanju.

N.B. De fleste, der har kendskab til ADGD's Oriental Adventures, har sikkert lagt mærke til, at indholdet her har en del til fælles med ovennævnte. Jeg kan kun give dem ret i at de har ret. Det er nemlig fordi jeg synes af Gygax og co. for en gangs skyld havde lavet noget rimeligt. Der er altså her tale om en konvertering, og ikke en kopiering. Jeg synes bare ikke at systemet skulle spildes på det nok så klattede ADGDtm.



KONTINGENTET, DRENGE !!
MANGE FRN'ere skylder helt op til April. Husk at man er fritaget for Majkontingentet, og efter maj, skal I ikke betale før I får besked, men så.....

BESTYRELSEN

-14-

The Smuggler's Tale

GAMEMASTER ONLY

-ET MIDDLE-EARTHTM MODUL I FORLEDELSE AF NORTHERN WIRK OG AF GUIDO LIBMANN-

INDLEDNING

Dette modul kræver egentlig Northernirkwood, men kan til nøds spilles uden.

PLOT

Spillerne skal, uden forhåndsviden, placeres på en kro, hvor de langsomt bliver rodet ind i nogle smugleraffærer. Det gøres nemt, ved at lade dem ankomme til byen, Esgeroth, som forøvrigt er bygget på bjælker over en sø, og tænde dem ind på smugleriet, samt fortælle dem hvilke varer, der mest oplagt vil være smugleremner, ved at lade dem gå gennem en håndfast told. De oplagte varer er Gems, Pelse og "Dorwinion Wine". Derefter leder man dem hen til kroen Erennun, hvor der sker smuglerier. Dette skal spillerne selv blive opmærksomme på. Blå gennem den lidt overdrevne mængde mel kroen modtager. Spørg endelig for at der ikke sker noget de første dage, og at signaler kommer langsomt, men bliver tydeligere efterhånden. Skulle spillerne vække unødigt opsigt, kan de ligeså godt gå hjem, for det vil sikkert betyde tamp. Formentlig lidt gift i maden etc etc. Kynoden er bosset for foretagendat. Kort på Bagsiden.



MIDDLE-EARTH er I.C.E.'s TM for deres rollespil i J.R.R. Tolkien's verden af samme navn.

- LIGE TIL AT TAGE UD OG GEMME -

1.1 KYNODENS LILLE REPARATIONSNUM

Kynodens bådreparationsværksted. Kan også bruges til at bygge egne små både i. Om dagen arbejder her 2-3 mennesker. Alle kender de til de specielt byggede både, men tror at de bliver solgt til andre. Om natten er der en specielt betroet vagt, der kender køkkenaffald-systemet. Vil lægge 3 betroede smuglere ind, for at hjælpe med at løse fra køkkenet (der smider varer i den lille båd, via affaldsskatten).

- 1.a Værktøj, snavs og alt muligt skrammel ligger på bordet. I en hylde står en flaske med syre, som vil blande, hvis den rammer ansigtet. (Arbejderne vil bruge denne sammen med knive og økser)
- 1.b Alle kasser indeholder værktøj. I højre side af hver kasse, vil der ligge en kastekniv (+5 på "thrown").
- 1.c Skabet indeholder malarbøtter, flasker og pensler til bådmaling. Bag nogle dåser står en flaske vin mærket "Derwinion", som en af de mere betroede folk har sat til side til sig selv.
- 1.d Tømmer.
- 1.e I båden ligger 4 ladte Light Crossbows med Asqurasch på spidsen.

2.2 KYNODENS VAREHUS

Varehuset ser ganske normalt ud, med kasser, tønder og et ret stort lager af "Grain" og hø, samt en stor bunke med sække. Melet bliver holdt i sakkene for at dække over nogle smuglede varer. Køren har gamle tørre fiskeskæl på hjulene. Der er altid 2 vagter i varehuset. Om dagen er der 30 % chance for 1-8 intetanende arbejdere. Der er 5 % chance per nat for 1-8 smuglere, der kommer for at hente varerne.

- 2.a Her står en stol med ryg- og armlæn. Der ligger nogle snoreender og udviskede blodpletter på gulvet.
- 2.b Døren ind til pengeskabet er låst (extremly hard -30). Derinde er en kiste og en bunke dækket med ulveskind. Under ulveskindet ligger en masse sølvbarrer (20 af dem ser ud til at være 500 sp værd stkket, hvilket vil sige i alt 1000 gp). I virkeligheden er barrene lavet af bly, og dette vil enhver god dværg sandsynligvis gennemskue. Kisten har ingen lås, men åbnes låget, vil en alarmklokke lyde i hele kroen, og en paralyserende gas vil sive ud. I kisten ligger en pung med 50 sp og et normalt Short Sword. Formålet med Pengeskabet er at trække tiden ud for tyve, så at vagterne kan nå at komme frem.
- 2.c Døren er svær at finde (Hard -20), da den er godt maskeret, men den er ikke svær at åbne. MEN hvis et håndtag på den østlige væg ikke bliver trykket ned inden 2 runder, vil hele lortet eksplodere vha små sprængladninger, olie og hø. Det vil gå hårdt ud over det hemmelige område, samt alle i nærheden. Folk lige udenfor vil modtage 2d3 C Heat Criticals, folk omkring køren, 1d3 C Heat Crit, og folk længere væk 0-1 C Heat Crit. Ellers er der pelse og mink for 600 gp, der vil blive ødelagt ved branden. 18 kasser "Derwinion-wine", med hver 6 flasker (total værdi=1080 gp) bliver også smadret, ligesom de 10 kg "gørt" (værdi=900 gp) og kisten med uslebne juveler (900 gp) og den med sløbne (15.000 gp) bliver ødelagt. Kisten med Gems'ne regner man med vil falde i søen, da kisterne er lavet af et brandsikkert og tungt træ (Østerlandsk. Rød/brunt i farven og kaldet "Mödarsh"). Ellers vil et par indviede personer komme, når disse ser røgen, og ved hjælp af en båd sejle under det brændende sted, hvor kasserne står, kan de nedefra, uden større besvær, kure dem ud.

3.3 LONELY SUNSET. ERENUN.

En hyggelig kro, der dog ikke kan prale af alt for meget plads. De laver god mad, og deres værelser er udmerkede. Husets specialitet er fisk med remoulade, kartofler og tomater til kun 1½ cp. Ejeren Nurg Nadaga, en Rural Man, er i de sene 40'ere og kraftig. Tilbringer det meste af sin tid

enten på kontoret, ved gæstebordet for at samle nyheder (sladder, ryg) eller i færd med at servere. Om dagen er han lidt ude at handle med kømand (merchants). Han kender intet til smuglerne, men han kan fortælle at Kynoden, Vogir og nogle andre sidder og drikker på sammen (hvor strengt med). Nurg tror at hans kro er ren for alt ulovligt og lønmettve får kort proces. Kokken Vidün, en Northman (rent ud sagt et kraftigt brud) er i grunden en ret paranoid person. Han er lidenskabelig kort-spiller og skylder ca. 600 gp rundt til folk. Han har arbejdet med smuglerne i 4 år, siden det er hans eneste chance for at betale hvad han skylder (og fortsætte med at spille og tabe. En ond cirkel). Han er meget bange for at blive opdaget som smugler. Han er meget fern med både en køk-kenkse og køkkenkniv på en gang. Dimli, den unge dværg, der arbejder i baren som glasvaske, og som nogen gange serverer, behersker fuldt ud den Mace han har i bæltet. Den var hans fars lille, men den bider godt (+2D). Han er loyal overfor Nurg, men ved at køkkendrenge, muligvis kokken og helt sikkert bartenderen har et eller andet skummelt for, og han har en mistanke om at det foregår her på kroen. Han vil, så vidt muligt, udspionere enhver person eller Player, der opfører sig underligt, men han kan være en stærk allieret. Desuden synes han at priserne her er for lave. Køkkendrenge Tom er en rigtig mægunge, der sli kor folk i røven for penge, men siden han er bange for Vogir, arbejder han kun for ham (og kokken). Vogir bruger ham som budbringer, spion og den slags. Han har før brugt ham til at putte gift i maden. Tom kender til de hemmelige rum i kroen samt smugler-lemmen. Han ved dog intet om Kynodens indblandning. Med en kniv i hver hånd er han farlig. Han er også god til at kaste (han foretrækker dog at løbe). Han hader Dimli. Bartenderen Melgik ser ud som den hyggeligste mand på jorden. Han er en ca. 41-årig Rural Man, der allerede er begyndt at få hvidt hår. Han er god til at synges og fortælle historier, og han gør begge dele når han er i godt humør. I virkeligheden er han en værre sadist. Det var ham der torturerede byvakterne i 2.2, for at få at vi om og i så fald hvad politiet vidste. Han får altid fangerne, og han har en god fantasi. Han har også en ring, der indeholder en dosis af giften "Silmaana" (2-20 hits).

- 3.a Et af de hemmelige rum. 3 små tønder god Gondorian Wine, 4 kasser med 6 flasker "Derwinion Wine" (240 gp), skind for 50 gp, uslebne Gems for 900 gp og sløbne for 1300 gp.
- 3.b Det samme som 3.a. Begge rum er blevet til i de seneste 4 år. Kun Melgik, Tom, Vidün og Vogik kender til dem. Begge Secret Doors er very hard (-20) at opdage.
- 3.c Den løm med O.K., er den rene skakt, brugt til at sende "goods" ned til båden. Den til højre er affaldsskatten og ret ulækker. Det i midten er en affaldskurv, der jævnligt bliver tømt i skatten til højre.
- 3.d Skabet indeholder papirer, der er helt i orden for deres kro. På bordet ligger også papirer, bla en lap med notatet: "Tirsdag: 30 sp til møller Viloric eller hans tjener". I bordet er der 3 skuffer på højre side. En er låst (light +10) og indeholder 15 cp, 10 bp, 25 sp og ekstrængler til gæsteverelserne.
- 3.e I en lille formodentlig olieflaske er der 3 doser Jitsu (1-50 hits ved indtagelse), som Tom har fra Vogir.
- 3.f Baren. Øl, vin, Brandy etc kan købes (og drikkes) her. Under disken ligger en stor kølle med jernringe og en crossbow, der bare skal spændes (og 10 ekstra pile). Der er også en lille flaske Jitsu med 3 doser (1-50 hits). Hvis en slåskamp skulle starte, begynder Dimli og Melgik at forberede våbene under disken, for så at gå rundt og smide de slåede ud.
- 3.g Skulle en af de indviede smuglere flygte ud gennem denne dør, kan han, ved et tryk på venstre væg, udløse en fælde, der vil give den næste, der passerer døren et +80 crossbow attack.

2. SAL I ERENUN

2. SAL I ERENNUN

- 3.h Gæsteværelser med henholdsvis 4 og 6 senge. Der er småt med plads, og det kommer an på party'ets størrelse hvilket værelse de får. I det andet rum vil indlogerne sig 4/6 mugne dværge, der er utilfredse med at de blev røvet for alt hvad de havde, 5 mil udenfor byen.
- 3.j Dette er det værelse hvor Vojik for det meste sover. Han betaler altid en måned forud. Under den ene seng ligger en kiste, som er utroligt sikkert låst (Absurd -70), og samtidig er det en fælde, der ligeledes er Absurd (-70) at opdage. Når kisten bliver uheldigt "picked" vil 1-4 små pile flyve mod åbneren. De er smurt ind i Juth, og gør personen gradvist sindssyg. Det aftager dog bagefter. I kisten ligger en pose med 100 gp, en pose med elvbne Gems (400 gp) samt en daggert. Daggerten er ikke noget værd, men dens skede kan helbrede 20 hits om dagen, hvis man udtaler runerne, der står på den. Disse siger: "Sila meno, kantiku". I træanten bag skabet er der en "Staff of Emrhilan". Alle vilkårlige spell's til 10. level er i den. Der er 11 charges tilbage, og hvert spell koster en charge. Staff'en kan kun opdiges hvis man kravler op på skabet.
- 4.4 BOED-BYLGAS LAUG-HUS
Et leger, kontor og et møderum. Smuglerne mødes også her.
- 4.a Gangen har 4 komfortable stole. På væggene hænger tæpper med broderier af skibe i høj sø. I det nordøstlige står en statue af en havfrue, der kan optage alle samtaler i rummet. Dem hører Kynoden når han er alene. Skulle nogen trække våben i rummet, vil havfruen begynde at skriges alarm. Det samme sker, hvis nogen prøver at tvinge sig ind i de næste rum.
- 4.b Her i kontoret vil der sidde en dame når Boed-Bylgas holder møder. Hun har en god Apperance (90), og ved intet om smuglerne. Under skrivebordet er en Crossbow hægtet fast, og den peger direkte mod døren (+70 Heavy Crossbow atk). Den vil hun bruge overfor ubehøvede indtrængere. Hun er også meget god med et Shortsword (+40). Når smuglerne holder møde, vil der altid være to "body buildere" i kontoret, og den ene vil altid sidde ved skrivebordet. I bordet er der 4 gp og 10 sp i en pose. Bag forhenget er en niche med våben. Her står 2 økser, 2 kortsværd, 1 spyd, 1 morgenstjerne og en ladt tung armbrøst. Spydet er magisk, og vil ramme sit mål gennem enhver hindring, som f.eks. et skjold, armering, en mur eller en anden mand. I sådant tilfælde tager den første mand ingen skade overhovedet. Der er 10 charges tilbage og enhver forhindring tager et charge. Kasteren skal se, eller skal have set det ønskede mål. Ellers vil der en +60 modifikation på To Hit. Spydet har en +5 bonus. Døren til gangen er normalt låst, også når der er nogen i huset, og det samme gælder døren til møderummet. Bag forhenget er også en lille dør, der også er låst. Hvis døren bliver "picked" uheldigt (den er Hard -10), vil det udløse alarmen, og alle døre vil klappe i og låse, medmindre de er kilede. I det lille rum står en kiste, der er Very Hard (-20) låst, og indeholder en fælde. Åbnes kisten uden at man har sagt "Kite-jodb", hvilket betyder "lad være" på Rhovanion, vil gulvet forsvinde under folk i rummet, og medmindre folk er på kisten, vil de ryge ned i søen, og lemnen vil lukke igen. I kisten er der en ægte model af sølvskibet i møderummet (4.c) til en værdi af ca. 600 gp, 300 sp, 100 gp og en Scroll med 9. level Water Lungs.
- 4.c Møderummet. Lyseblå gardiner hænger langs alle vægge, kun afbrudt af to skabe og et montre. Gardinerne dækker også det tilskoddede vindue, foran hvilket der står en ganske normal pottedplante (clue, clue, Red). Skabet til venstre indeholder sprut og "Dorwinion Wine", æblemost, øl osv. Skabet til højre indeholder glas, kopper etc. Glasmontrén indeholder en model af et søjlskib for fulde søjl. Den ser ud til at være lavet af sølv, og omkring 600 gp værd. Det er dog en forfalskning af tin.
- 4.d Gardin for det tilskoddede vindue.

4.e Hyldeerne indeholder papirer og regnskaber, samt rapporter fra laugmøderne. Regnskaberne frem tiller et godt og ærligt foretagende. I den vestlige væg, bag nogle regnskaber, er der et løst stykke træ i (very Hard -30) væggen. Denne vil løfte hylde og regnskaberne og afsløre et værelse. se figur 1.

4.f Det hemmelige rum. Rummet er indrettet med alt det nødvendige, såsom toilet etc etc. Hvis en smugler eller indviet er på flugt, kan denne gemme sig her, indtil han/hun får chancen for at flygte videre, eller når der gror mug på sagen. Under sengen ligger et gammelt rustent 2-H-sværd.

5.5 KYNODENS HYGGE-LIGE HUS

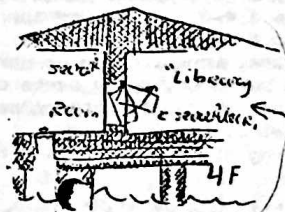
Et to-etagers hus med bjælker, rige udskæringer etc.

5.a Rummet har en stumtjener og gardiner i mørkeblå og med guldkanter, dækker alle vægge.

5.b Trappen fører op til næste etage. Gulvet knirker meget her, og det vil være umuligt at snige sig her, medmindre man er Hobbit.

5.c Alle væggene er dækket af mørkeblå gardiner med guldkant. Der er to tilskoddede vinduer. I rummet står 4 store og bløde lænestole, betrukket med læder, og nogle andre stole. I midten står en stor kamin.

5.d Biblioteket. Der står mange bøger om skibsfart og skibsbygning. En af de bedste er "The Sindarin Art of Boatbuilding" af Eredin Nâiho. Denne bog giver +20 på boatbuilding. En mindre indbundet bog, med 11 sider (Aune paper) har Purification 1-10. level. Hver gang et spell læses op, koster det eet charge, og der er 10. En samme type bog har Water Law, men her er der kun 6 charges tilbage. På loftet hænger et stort skinnende skjold. Det er ikke svært at gette noget magisk ved det. (se figur 2). Nogle gange lyser den op i forskellige farver. Der er ukendte runer indgraveret, og det er beklædt med skind på indersiden. Remmene er af læder med guldforstærkninger. Dette er dog forræderisk. Skjoldet giver ikke engang de -25, men derimod 0. I kampsituationer kan det gøre morsomme ting.



figur 1



figur 2

1. Den giver holderen 1-10 dam.
 2. Holderen falder i søvn.
 3. En bavs lyder fra een i party'et.
 4. En af vennerne tager 1-10 dam.
 5. 1-4 af de nærmeste får trang til angreb på holderen.
 6. Holderen laver en Movement Fumble.
 7. Holderen skal klare et RR mod 16. level, ellers skal han gøre hvad han mindst kunne foretrække i det øjeblik.
 8. En af vennerne laver et Movement Fumble.
 9. En af vennerne skal gøre som i nr. 7.
 10. Kast to gange. Kommer 10 op igen, ignoreres dette, og der slås om. Dørene til Biblioteket er låste (Medium +0)
- 5.e Værelset har en stor pejs, et ovalt spisebord og 2 massive lysestager i sølv (3 gp hver). Der er 2 døre; den ene til stuen og den anden til køkkenet. Døren til biblioteket er godt gemt af lyseblå gardiner, der også dækker det meste af væggene. I skabet står tallerkner, glas og sølvtøj for ca. 10 gp.
- 5.f Køkken. Køkken, en lille tynd woodman, med stort skæg, hedder Kylkenik, og er en loyal kok, tjener og lidenskabelig morder/smugler. Hans meto-

de er et kvæls folk, men en morgenstjerne ligger også godt i hans hånd (+50). Han har en sådan liggende i nærheden, sammen med to lætte armbry-
ste (+40). Han plejer at tage sen i hver hånd. Der er to små tænder til
i den ene ende af kækkeret. I madrumsnet står bls. 6 flasker "Darwinion
vine".

2. SAL I KYNODENS HUS

- 5.g Alt er pinligt rent. En af dørene er låst og trappen fører ned.
- 5.h Gæsteverdelse. I skabets ene hjørne står en mellemstor, ulåst og tom ki-
ste. Under sengen står en natpotte.
- 5.i Gang. Gardinerne, der er trukket for vinduerne, viser en båd i søgang.
- 5.j Koste, spande og klude.
- 5.k Kynodens rum. 2 himmelblå gardiner med guld- og sølvmonstre, dækker de
2 ekstra døre. Der er et rundt bord, på hvilket der ligger en ufærdig
kabale. Stolen ved bordet har puder på. Midt i rummet står en kæmpe him-
melseng, med masser af bløde dyner, hovedpuder etc. Det sker tit at en
luder overnatter i disse omgivelser. Døren i den østlige væg er åben, og
fører ind i Kynodens ladeskab. Statuen af en hornblæser, står i hjørnet,
og hvis folk træder ind, ens Kynoden ikke er der, vil hornet tude.
- 5.l Døren til dette rum er ekstremly Hard (-30) at dirke op. Og her er der ogs-
så en fælde, som er ekstremly Hard (-30) at finde. Døren ind til 5.k vil
lukke, og en level 3 sleepgas vil fylde rummet i løbet af 3 runder, hvis
låsen bliver "picked" uheldigt. Gassen vil få folk til at sove i 1-4 ti-
mer. Inde i rummet, mellem kasserne, bor en meget sulten 3½' lizzard, der
vil angribe. Der er 4 kister i midten af rummet. På nordvæggen står der :
"Flygt mens du kan!". Kiste x er trappet. Den vil eksplodere, udsendende
1-4 impact Criticals, hvis den svære (Hard -10) lås ikke blive heldigt
dirket. I kisten er der 900 tp, 400 cp, 2000 bp og en +5 daggert. Kiste y
er Absurd (-70) at åbne, men indeholder 11000 cp, 6000 sp, 4000 gp, 3000
i gems og 2000 i jewelry. Kiste z er også Absurd at åbne, og har en Fælde,
der er Absurd (-70) at finde. Da kisten er boltet til jorden, er man nødt
til at bukke sig ned foran låsen, og da vil 100 små spydspidser komme op
af gulvet, og resultere i at personen ikke kan gå i 4-6 uger og modtager
30+2-20 hits. Kisten indeholder 16000 gp, 9000 gp i jewelry og uslebne
gems, samt 1200 i slebne. Kiste q er absurd at åbne, mens trapen er Hard
(-10) at finde. En Iron Bolt +100 vil skydes mod personen, og da denne er
smurt i Jegge, giver den 1-100 dam. I kisten er der er menneskestørrelse
Chain Mail +10, Rid'ic Leather +10 og en cursed helmet of visibility.
- 5.m Tjener-rum. Døren er låst. I rummet står en seng og et skab, i hvilket der
står en handaxe.
- 5.n Et gæsteverdelse, hvor en gest, Gizamdur, holder til. Han er Black Numen-
orean, og spion for Khemul. Han er normalt udseende men smiler underligt
sadistisk. Hans opgave her er at hyre nogle kriminelle, samt at spionere
på de militæriske forhold. Han er perfekt med Broadsword og shortbow.
- 5.o Tomt gæsteverdelse.
- 5.p To statuer herinde, vil øjeblikkeligt angribe folk, der ikke er blevet in-
troduceret af Kynoden, Gizamdur eller Kylenik. De vil altid slås til døden.

ANDET AF INTERESSE

Det er muligt at spillerne vil opsoge møllen. Her vil man kunne finde på mange
sjove måder at eliminere folk på. Mølleren, der jo er stærkt involveret, er en
af de rigeste mænd i hele omegnen, hvilket også bør gøre ham suspekt. Selvom
han er den eneste i miles omkreds, så er møllerfaget ingen millionforretning.
Møllerens datter kender ikke til smuglerierne, men kan give ekstra spænding.

hun er nemlig leder af en underjordisk kult, som beskæftiger sig med magi etc.
rent faktisk har hun et stort lille laboratorium under møllen. Et passende sted
at samle potions osv.

Når spillerne finder ud af smugleraffæren, er det værd at de prøve at være
smarte ved at opsoge graven for dette len, men denne tror selvfølgelig ikke at
den slags vil kunne gå hans politi næsen forbi, og vil sikkert blive meget sur
over anklagen, medmindre beviserne er samlet, og forbryderne fanget. Gravens
surhed kan resultere i eventuelle assasin-angreb. Hvornår ved?

EVENTS OG AFSLUTNING

Dette modul kræver at spillerne begynder at stikke næsen frem, men ikke alt for
langt frem. Nogle dage efter at de er ankommet, bør kedsomheden være gået dem
til hovedet, og der skal nu ikke særlig meget til at skabe nysgerrighed, men
stadig skal man ikke træde for meget i spillerne.

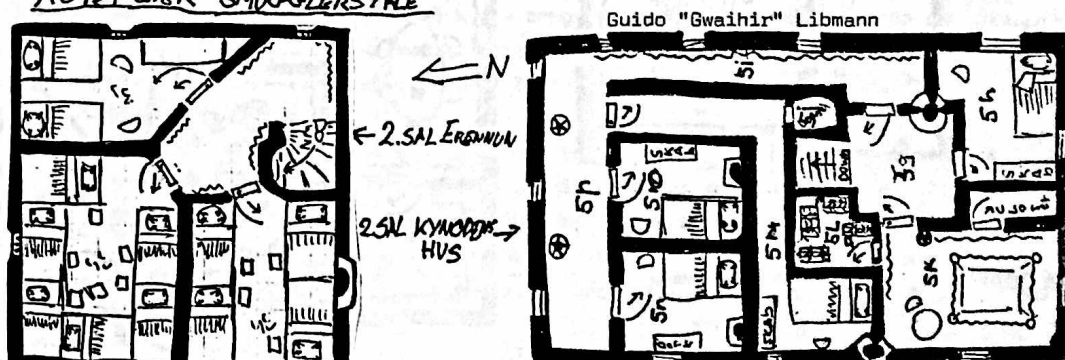
Når spillerne så bliver klar over at der er noget galt, må det blive op til
deres smærthed at planlægge en fælde for Kynoden og resten af banden. Dette
kan nok ikke klares uden en åben kamp, men hvis man allierer sig med de rig-
tige, er dette også den mest effektive måde at gøre tingene på. Bagrændende
vil selvfølgelig ikke indrømme, for de ligger på dødslejet, eller lige på kant-
en.

NON-PLAYING-CHARACTERS

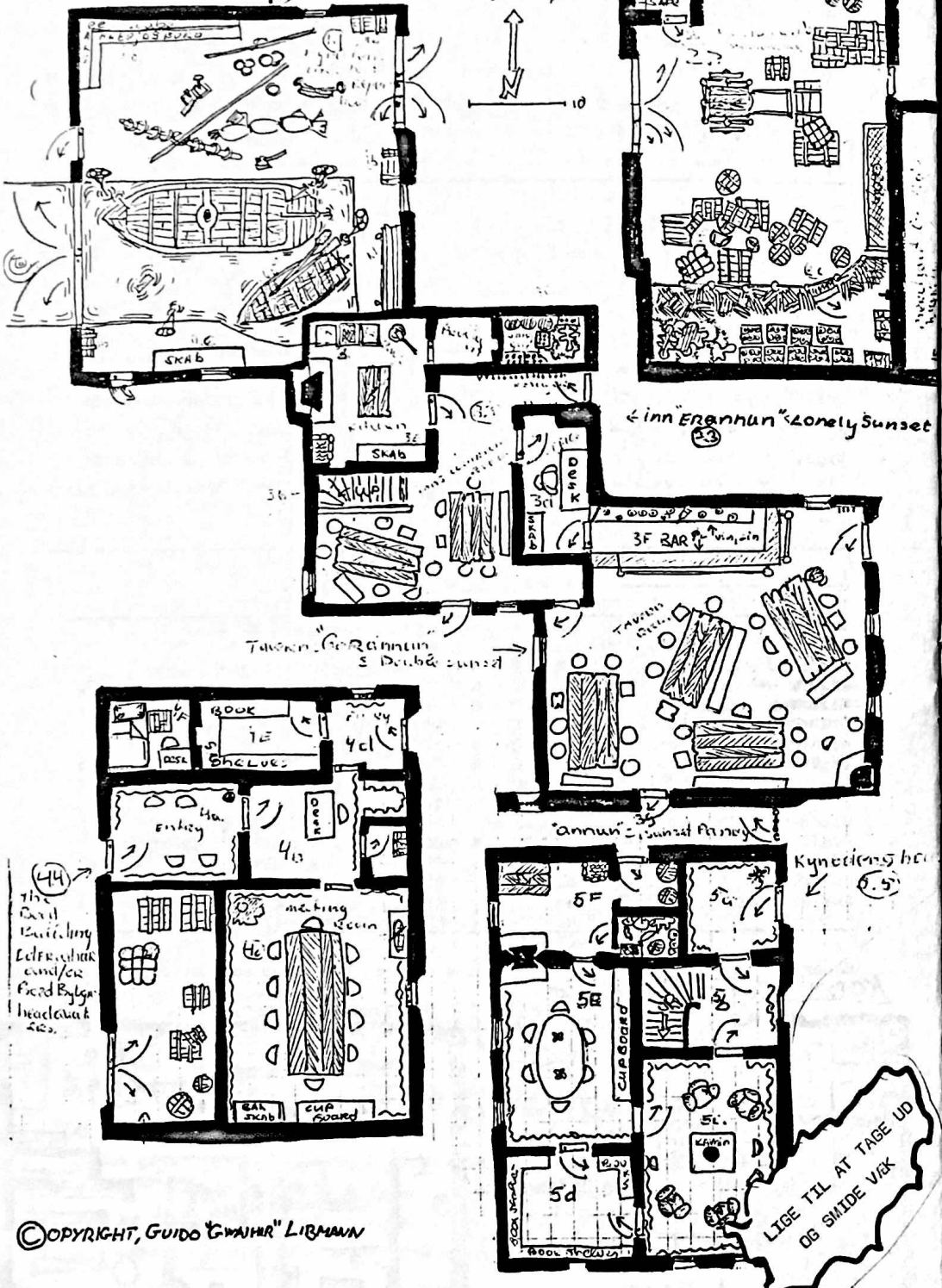
NAME	APP	LVL	HITS	AT	DS	SHI	MELEE	MISSILE	NOTES
Arbejdere	5	1	20	No	10	N	20/ss	20/cb	Gode Snigere
Vagter	3	3	30	RL	20	N	40/bs	70/cb	---
Smuglere	21	3	30	RL	20	N	40/bs	40/cb	---
Lizzard	1	0	8	No	60	N	bite 60/claw140		Meget hurtig. Hard 3.
Gizamdur	1	9	96	Ch	50	N	70/bs	80/sb	Ring of rutting body
Statuer	2	3	150	Ø1	0	N	Hånd 140		
Kynoden	1	n	66	No	40	Y	90/bs	90/da	Ring of Evasion
Vogik	1	6	45	No	20	N	75/ss	60/cp	Ring of Water Breath
Udsmidere	2	4	60	SL	30	N	60/ma	60/sp	Gode store kæmpere
Nurg Nadag	1	2	30	no	40	N	30/cl	5/da	
Vidbn	1	4	30	No	20	N	70/ha	10/da	Kan gå beserk
Dimli	1	4	105	Ch	30	N	100/ma	60/ma	Suspekt dværg
Tom	1	2	20	No	20	N	30/da	20/bo	Tyv
Melgik	1	5	40	No	30	N	80/cl	60/cb	Sadist
Sekretar	1	1	15	No	15	N	40/ss	-	Kontordame
Kylenik	1	4	40	No	30	N	60/ha	20/da	Dreber

SÅ er der ikke mere tilbage end at ønske held og lykke med spillet....

KORT OVER "SMUGGLERSTIEN"



Eggaroth, on the Lonely Lake



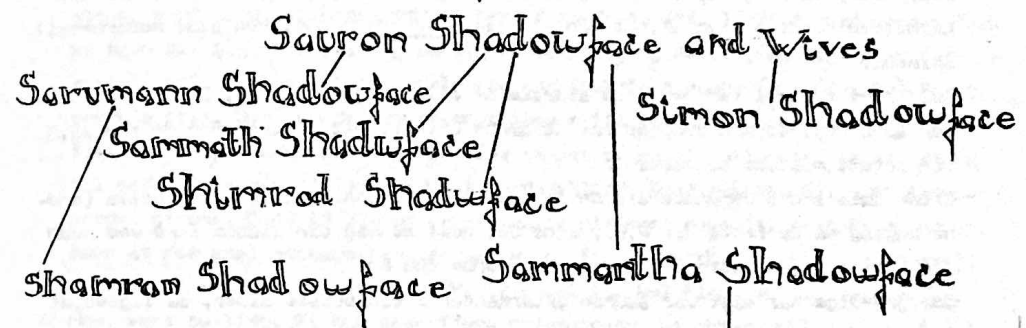
©COPYRIGHT, GUIDO "GWAIHR" LIBMAN

LAD OS SE DET FRA NPC JIDEN...

Dette er forhåbentlig starten på en serie af NPC eller PC historier, legender og søgn, og til dette er du velkommen til at komme med dit bud. Du kunne f. eks. sende din absolut sejeste character ind til redaktionen, med en lille sjat baggrundshistorie.

Vi lægger her ud med at fortælle om en hel familie (NOW). Kom ikke og sig vi ikke gør noget for vores læsere.

The Shadowface Kin



HISTORIEN OM FAMILIEN "SHADOWFACE"

Overhovedet, som det fremgår af stamtræet, af Shadowface-familien, var Sauron (vi har nemlig fantasien i behold. Red) Shadowface. Han var elver, og blev født i midten af den Tredje Alder. Forældrene er ukendte, men de formåede at lave noget af en satan. Dette var hans Characteristics, før han i en alder af 600, lagde sig til at dø : STR : 18.00%, INT : 15, WIS : 16, CON : 19, CHA : 7, COM : 21. Sauron var Fighter/Magic User (Kriger/Troldmand, små børn), og der var ikke det spell (den trylleformular, du ved, lissom Hokus Pokus) han ikke havde i sin Spellbook (det er så'n een man har samlet alle sine trylle-formularer i). Ligeledes ville det heller ikke kunne betale sig at skrive alle hans Magic Items ned, thi da vil jeg kunne bruge et par hundrede år og nogle potions of speed. Derfor nøjes jeg med at notere de sejeste. Bla. fik han, gennem sit relativt korte liv, samlet : "Rod of Seven Parts", "Baba Jaga's Hut", "Johudee's Mask" osv osv osv.

Sauron Shadowface blev nok den meste kendte elver i sin tidsalder, ikke mindst på grund af sine utallige bedrifter, og sit rimelige antal koner. I en alder af 300 år, giftede Sauron sig med en Wildelf, hvis navn er ukendt (nok fordi han var flov over at være gift med sådan en proletar). Sauron fik to børn med denne kvinde (for det var det nemlig. Red), Sarumann, den ældste, og Si-

LIGE TIL AT TAGE UD OG SMIDE VIK

men; den næstløste (as kan i regne med).

Da Sarumann blev 7., dræbte Sauron sin kone (allerede den ang led han af Homocidial Mania, side 60 i din P.H.). Uheldigvis for ham, da Sarumann det grusomme mord på sin mor, og hvis det ikke havde lykkedes Sarumann at flygte, var han nok også ruget med i købet.

Saurons anden kone var en Mujinna, ved navn Akbar. Hans eneste grund til at gifte sig med dette nær, var at han ville have en perfekt søn, hvilket han egentlig fik. Sauron dræbte Akbar, samme dag som Sammath blev født.

Den tredje kone i Saurons liv var Sola. I starten var det også et (som han selv udtrykte det) hul-er-hul-og-hul-skal-fyldes-ud (hø-hø) forhold, men efterhånden fandt han ud af, at han virkelig elskede hende. Hun blev moderen til Ohimrod.

Sola blev dræbt i kamp med den største af alle drager, Ortnit. Det gjorde Sauron så'attrig, at han drog ud for at dræbe Ortnit. Det mistede han en arm på, men Ortnit mistede hovedet.

Efter Sola's død begyndte Sauron at lide af Schizophrenia og Melancholia (endnu engang må du fatte din P.H., side 83, hvis du med din Wisdom ikke ved hvad det betyder). På dette tidspunkt var Sauron 500 år.

Som jeg lige har sagt var Sauron efterhånden i sin bedste alder, så ligemeget hvor meget han prøvede, kunne han ikke få dyret op at stå (hø-hø). Så i sit mørke sind skød han skylden på de mange stukkels jomfruer, der ellers havde kæmpet bravt. Nu blev han også kendt som Sauron, Den Frygtelige Kvindemorder.

Så efter 3 års forsøg, skete det uopnåelige. Om han mødte en vis hr. Milo Manara (ham med den lille fikse maskine), eller om han bare dyppede svaberen i en Potion of Healing, skal jeg ikke kunne sige, men det lykkedes at udvikle Sauron's 5. barn, Sammatha Shadowface (bedre kendt som pigen med de største lunger på ydersiden siden Afrudite). Hendes mor, Elessar Shadowface, var den første af Sauron's koner der ikke døde (altså hun døde, men hun blev ikke slået ihjel, du forstå ? Hed), men det var nok fordi Sammatha havde arvet sine dyder fra sin mor.

Da Sauron var faldet lidt til ro, brød hans gamle Homocidial Mania op igen, og han besluttede sig for igen at prøve at finde sin ældste søn Sarumann, for at dræbe ham. Men da han fandt ham så han, at hans søn var blevet en adv-badv pubah-Paladin. Dette gjorde Sauron endnu mere rasende, men da han skulle til at slagte det lille svin, opdagede han, at Sarumann var under beskyttelse af en Demi-God, ved navn Geoffrey Grimslade. Han dræbte Sauron, men grundet et eller andet omvendt-omvendt Oedipus Kompleks, gav Sarumann ham en "lev-op pille". Sauron flygtede, og fandt ud af at hans muligheder for at blive Demi-God, var blevet ødelagt, da han slog på Grimslade. Hør videre næste nummer.....



ALLENE OPLYSNINGEN TIL FORTVINGEN!!!!!!

VI står selvfølgelig ikke tilbage for nogen eller noget. Vi vil gerne være et stort anerkendt fanzine, ligesom alle de andre store. Derfor må vi jo også køre efter samme princip. Altså, fede reklamer, fede tilbud, fede fuckerier. Vi skal jo have solgt vores søger. Men i stedet for de tre ovenstående, ville det være smart at kalde dette for Oplysning. Så nu vil vi oplyse jer om, at I nu har fået en helt ubegribelig chance. Nu kan I, du, dig og dine venner, abonnere på TABU, og endda med et hav af fordele. Pkt. 1, så får du sendt bladet hjem til dig selv (vi har nemlig kontakter), og Pkt. 2, du får recat (vi har nemlig også originale tankebaner). Du kan få hele 6 numre (et halvt år) for 5 numre's pris. Dvs. at dit abonnement kommer til at koste 40 kr. Disse penge iler du ned på posthuset med. Dernede napper du en giro-blanket, fæster denne til med : Forenede Rollespillere i Nordsjælland, Søndermarken 64, 3060 Espergerde, gironr. 2 49 17 37, og selvfølgelig dit eget navn (eller hvem du nu vil have at der skal modtage bladet. Mødre kan faktisk godt lide så'n noget her). Problemer? Så ring til redaktøren, 02 23 41 17. Del Fino, eh.....
Hey, vent nu lidt. Vi har skam flere oplysninger. Vi agter nemlig også at sælge reklameplads. Vi er endog så fantasifulde, at vi indlemmer os under overenskomsten. dvs. at en halv sides reklame, oplysning etc kommer til at koste 100kr, mens en hel side bliver til 200kr. Billigt og effektivt. Send dit shit til redaktionen, TABU co. Merlin Mann, Søndermarken 62, 3060 Espergerde, og vi udregner og afregner senere.

UDVALGTE BREVE FRA UDVALGTE LÆSERE.....

Ny rubrik til nyt blad. Vi modtager selvfølgelig gerne en stak fan-breve, og muligvis kan vi besvare jeres spørgsmål. I skal i hvert fald være velkomne til at skrive, selvom vi har en "sulten papirkurv" (vi læser nemlig også Fantomet og Superman). Skriv til TABU co. Merlin Mann, Søndermarken 62, 3060 Espergerde. Merk endelig kuverten Udvalgte Breve.

MADSSENS MENNESKEMARKED

På trods af at der ikke bliver spillet i klubbens lokaler (da vi ikke har fået nogle nye endnu), så er der stadig en FRN'er eller to der er aktive....

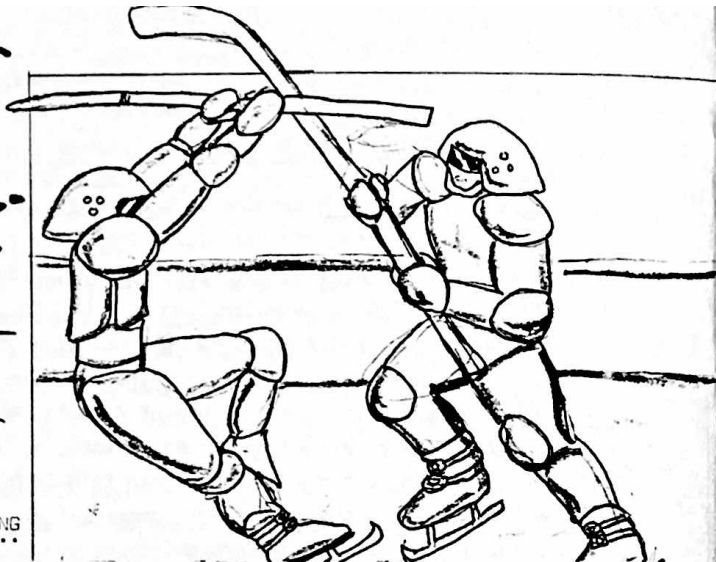
"Vil du ikke hjertens gerne spille mit fremragende Call.-modul, Frem til Fortiden? Hvis jeg var dig, ville jeg sige ja. Jeg vil dog helst have rutinerede Call.-spillere. Hilsen Søren (jeg er på medlemslisten, som Søren B. Hansen).

Hvis du er lige så aktiv som Søren, så kan du enten svare ham, eller selv søge spillere. Dette gøres hurtigt, nemt og smertefrit, ved at sende dine linier til TABU's redaktion. Gæt selv adressen.....

Artiklen var skrevet af G.K.B.Mahaffy

BLOODSHOT THE WBM HOUSEWARMING- TOURNAMENT

AF MERLIN P. MANN



EN INDLEDENDE BEMÆRKNING

Hvis det skulle være gået nogens pære forbi, må jeg hellere fortælle lidt om spillet Bloodshot, før jeg bringer turneringsresultaterne.

Bloodshot er et ganske almindeligt ualmindeligt ishockey-brætspil. Nej nej, ikke et af dem med pinde i siden og plastikmand på banen. Bloodshot foregår, som de fleste andre brætspil, på et bræt, eller en plade, udstyret med en sjat meget originale hexagoner. Pladen i Bloodshot forestiller en ishockeybane, og spillet forestiller egentlig også bare et ishockeyspil, men i fremtiden. Folk der er bekendte med Bilal's "Uddødelighedens Pris" vil nok kunne nikke genkendende til spilformen.

Man kunne være forlistet til at tro, at det så betyder at slagteri er tilladt, og rent faktisk det spillet går ud på, men det er ikke rigtigt. Man kører med en simplificeret udgave af de gode gamle regler, og selvfølgelig er det langt fra forbudt at gøre hinanden noget. Slår man hinanden ihjel, så kan man være helt sikker på nogle formanende ord fra dommeren, og i de fleste tilfælde vil det være forbudt at gøre det igen. Så pas på.

Et Bloodshot spil fungerer simpelthen ved at gennemspille kampene for sit hold. Spilleren er på en måde manageren, der skal prøve at føre holdet frem til 1. division, eller i det mindste frem. Dette er selvfølgelig ikke noget der sker på en aften. Man kan faktisk have sit hold til man går bankerot. Dette sker hvis man ikke sørger for at vinde nogle turneringer, som man kan aftale med andre indehavere af hold, og dermed vinde nogle skejser.

En kamp består af 3 perioder på hver 2 minutter. En periode er delt ind i 24 runder, der hver repræsenterer 5 sekunder. Og hvad man ikke kan nå på disse, er ikke godt at vide....

Spillet er lavet af AGC, og er fra 86.

Her i FRN har vi faktisk startet en Bloodshot-turnering for medlemmerne. Indtil videre har vi 8 hold, hvoraf 5 ligger i 1. division. Vi regner med at udvide, når flere melder sig. Tilmelding kan ske hos formanden, Merlin Mann, på Tlf. 02 23 41 17. Og nu til resultaterne fra Aprilturneringen.....

BLOODSHOT

-THE WBM HOUSEWARMING PARTY-

-Nr. 8 skøjter i heftig fart ned mod pucken. Han har øjensynligt ikke set den væmmelige nr. 5, der er lige i røven på ham. Han bremser op et øjeblik, for at få overblik over situationen. Dog har han stadig ikke opdaget 5'eren. Ergo har nr. 5 en oplagt chance, som han udnytter. Et velplaceret spark flår ryggen på nr. 8 til moster Maries beuf Stroganoff, hvilket lige nøjagtigt er det dommeren i det sekund beskæftiger sig med at kulnarisere frem fra Kløverblad udmærkede grydeserie, hvilket betyder at nr. 5 må nøjes med en opmuntrende bemærkning, mens de slæber affaldsposerne med nr. 8 ud.....-

HVIS nogen skulle være i tvivl, så er Bloodshottm, AGC's ultimative ishockey-spil, turneringen i gang. 8 af FRN's mest blodige medlemmer meldte sig derfor til den indledende turnering, af hvilken der lørdag den 11. april blev spillet 1. runde. Dette viste sig at være ganske underholdende. De opstillede hold var følgende:

1. The Grimslade Slicing Sliders	: Manager Merlin Mann
2. The Moscow Slaughters	: Manager Gorm Bentsen
3. The Fistfucking Demons	: Manager Kjartan Vidarsson
4. The Hockey Fuckers	: Manager Fredrik Gyllenhoff
5. The Killerbees	: Manager Mikkel Larsen
6. The Tappernøje All Stars	: Manager Jakob Holm
7. The Nøddebo Præstegård Old Boys	: Manager Aleksander Micic
8. The Bloody Mary's	: Manager Søren Prag Hansen

Med en sådan fosamling skulle det bli' skæg. Hvad vi nåede om lørdagen var den indledende runde, som egentlig svarede til 4 kvartfinaler. Vinderne gik videre semi-finalerne, som vi altså af gode grunde ikke nåede (kampene varede i gennemsnit 5-6 timer og vi startede ved 9-tiden. Så var der jo også pauserne.).

Vi trak på ganske hæderlig vis lod om hvem der skulle møde hvem. Resultatet blev: Tappernøje All Stars vs. Killerbees, Fistfucking Demons vs. Nøddebo etc., Grimslade Sliders vs. Bloody Mary og slutteligt Hockey Fuckers vs. Moscow Slaughters.

TURNERINGEN I FACTS

Turneringen var arrangeret af WBM, Worldwide Bloodshot Management, der er den sammenslutning, der står for den store Cup, og ment som en indgangsturnering til cuppen. De fem første ville komme i 1. division, og det er jo ikke til at kimse af. Resten ville blive placeret i 2. division. Dog var der ikke nok til at lave en 3., men det håber vi at råde bod på efterhånden.

Premierne var udstillet af diverse sponsorer samt WBM selv. First of all var der pæne guld-, sølv- og bronzemedaljer med tilhørende medgift (de følgende fik bare modgift. Red.) og så var der de specielle præmier. Den mest underholdende kamp, Peoples Choise, flest mål samt flest mål i én kamp. Desuden gav det en 5 grand-bonus at komme i 1. division. Hyggeligt.

TUERNINGENS RESULTAT

-"Hvor er det rart at se, at menneskeheden igen er kommet ind på det rette spor, og hvor er det betryggende at se hvordan de unge mennesker hengiver sig til friheden. En glimrende turnering." G.Raveyard, Frmand for bedemandforeningen Forende Danske Dødbidere.

Sjovt det var det, og underholdende! Publikumstemningen var helt i den 7. himmel, og der blev svinget lystigt med "Amnesty International go home"-falterne, mens slagsange som "Kill the Bastards" og "Vi er på vej til krematorico" rungede gennem de fyldte haller. 15 døde og 30 besvimele var noget publikum kunne li'.

Men turneringen lå også højt rent spillemassigt. 16 mål og en masse blandende underholdende spil blev det til. Det var faktisk også kun een kamp, der ikke blev færdige med spilletiden, og hele to spillede over, da der skulle findes en vinder.

Lad os starte med at se på den fredeligste kamp, der ellers til at starte med, så ud som en rigtig bader. Kampen var mellem The Hockey Fuckers og The Moscow Slaughteres, og var den suverænt mest målrige. 5:4 blev det til, og meget overraskende var det H.F. der stod for sejren. H.F. klarede sig med 3 besvimele, mens M.S. måtte tegne sig for 6 besvimele og en enkelt død.

Spilleteknisk må dette siges at være den mest spændende kamp. M.S. havde ført det meste af kampen, men så vendte billedet og i de sidste sekunder havde H.F. en føring på 4-3. Her havde M.S. 2 spillere på banen og ingen udskiftere. Alligevel scorede de et udlignende mål i sidste sekund, som betød forlængt spilletid, efter 'sudden death'-princippet. Første mål vindet. Desværre kunne de to M.S.'ere ikke holde stand, og det lykkedes H.F. at få scoret det afgørende mål. Videre går vi til den nok mest suveræne sejr. Det kunne vel heller ikke overraske nogen, da The Fistfucking Demons udraderede Nøddebopræstegård pensionist Old Boys, med 2-0. F.D. nøjedes med nogle blodpletter på uniformerne. Dog ikke deres eget. Der var hverken besvimele eller døde på holdet, mens NPOOB måtte lide med 1 død og 9 besvimele. Der var altså folk, der besvimele mere end en gang.

Den næstblodigste kamp, lagde faktisk ud med at ligne en nominering til Nobels Fredspris. Hele første periode måtte gå, før Skt. Peder sku' på job. Mens så eksplodere det også. Kampen var mellem The Grimslade Sliding Sliders og The Bloody Mary's, og endte med en 3-2 sejr til B.M., efter at G.S.S. havde ført hele kampen. BM fik 1 enkelt død, mens GSS fik hele 3 døde og 1 besvimele. Men så kom den absolut mest suveræne publikumssucces mellem The Tappernøje All Stars og The Killerbees. Her tabte TAS da de ikke havde flere mænd at sætte på banen. Sårede? Hele det entire hold var blevet vipet ud. Døde, finish, slut. Efter at TKB måtte ofre en død og 1 min. og 25 sekunder, lå alle TAS-spillere

med næsen i vejret. I tilfælde af at der var en nose. Flere af T.B'erne fik også det eftertragtede "Bedoffi var kun en amatør"-diplom efter kampen. Der blev dog scoret 2 mål, som begge tilfaldt TKB. Det skal lige tilføjes at TAS, oven i de 8 døde, havde haft 11 besvimele. All the Tappernøje Stars, der tabte.

Konsekvensen af disse uheld (uh? Had) blev at følgende hold gik videre: KillerBees, FistFucking Demons, Bloody Mary's og Hockey Fuckers. Disse ses igen på banen til semifinalerne. Næsten skal nu kæmpe om 5. pladsen som jo giver automatisk adgang til 1. division.

PÅS LEMME

Men hvad får man ud af at overleve denne turnering, og eventuelt vinde den? Jo, en god livserfaring, og det er jo altid godt. Derudover lidt godt til maven, i hvert fald for dem der fortjener det. Her følger præmielisten.

GULD MEDALJE : 15.000 SILV MEDALJE : 10.000 BRONZE MEDALJE : 6.000
4./5.-PLADS : 5.000 FLEST MÅL PR HOLD : 2.000
FLEST MÅL I EN KAMP PR HOLD : 1.000 PEOPLES CHOISE : 1.000/ HOLD
Peoples Choise er den største publikumssucces, og gives til mest blodige kamp. Den giver 1.000 til hvert hold.

Sådan cirka gik første runde i turneringen. Vi vender tilbage når næste runde bliver spillet. Det får deltagerne selvfølgelig besked. Det vides ikke præcist endnu. Jeres mand på pletten var Merlin P. Mann.....

UBESKRIVELIGE TÅBER!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Siger ordet APRILSNAR dig noget. Troede du virkelig at en redaktion kunne være så hederlig. Helt ærligt. Og så var den så tyk. Hvilken redaktør ved sine fulde tre-fire stykker udlodder sit 3rd edition Call of Cthulhu til en KONKURRENCE!!! Okay den med Paranoia var selvfølgelig realistisk nok, men... I hvert fald var det uhyre morsomt at modtage svar på denne konkurrence. HAHAHAAAAHA. Jeg håber ikke I tog det alt for tungt. Som trøstepremie sender vi også vinderen (haha) en tin-figur. Dog er vi ikke så nådesløse at oplyse hans/hendes navn i bladet. Vi skal jo også kunne more os næste år.....
(Svarene? Tja, de udvalgte muligheder var knapt så brugelige. Hø. Lovecrafts første er nok egentlig The Beast in the Cave og The Alchemist, 1905. Paranoia er forfølgelsesvanvid (kors hvor er I nemme))



JAJ, så er vi her igen med et komplet ubrugeligt monster til AD&D (hår det kan, så kan vi o.s. Red). Vi overvejede først at komme med nogle nye DRAGONES, men da den ide er blevet brugt før (se den ene halvdel af LM-2. Red), droppede vi den. Desuden kunne det jo komme så vidt, at nogen (dig f.eks.) kunne finde på at inlægge sig mod os, for at udelukke din & unges fantasi og kreative tænkning. I stedet brugte vi tid på at lave et helt nyt monster, nemlig PEGALINEN. Dette fantastiske monster er faktisk en krydsning mellem en Pegasus og en goblin. Dette er naturligvis ikke sket gennem naturlige omstændigheder, men derimod d. den store troldmand, Parsilian var i gang med et af sine eksperimenter. Parsilian var ved at kaste en spell, hvori der indgik en Pegasus, for at tilkalde sin deity, Soccob. Ujensynligt havde Soccob taget fri rosten af dagen (og glemt at sætte den automatiske telefonsvarer til), for der skete ikke noget. Det tog Parsilian tog sig ikke af dette, men ventede tålmodigt på at høre sin guds rost. Hans goblin-tjener delte desværre ikke den samme tålmodighed og gik derfor hen til pentagrammet for at se om der var noget galt. Han kunne selvfølgelig ikke vide, at hvis der var noget Soccob ikke kunne lide, så var det goblines. Han begyndte derfor henrykt at lykønske sin herre, da lynkilen brød gennem taget. Hans jubel forstummede dog, da han fandt ud af at han ikke kunne røre sig, og det sidste han huskede var, at alt blev så lyst. Parsilian så dog hvordan en masse farver hvirvlede rundt inde i pentagrammet, og ud af farverne kom en fantastisk skikkelse. Den havde en ulækker ormeblå farve og to grønne vinger. Dens hoved var stort og mindede lidt om en hests, bortset fra at det var skællet og ikke havde nogen synlige ører. Selve kroppen var muskuløs og dækket af fjer. Væsnet stod på nogle kvæg-lignende ben og havde nogle underlige lange arme. Parsilian kastede hurtigt en Banish og væsnet forsvandt ned til The Nine Hells. Der mødte det en vældig flink fyr, som kaldte sig Asmodeus (kommer han også i Fantask ? Red). Han lod væsnet bo hos sig og lærte det at tale og bruge sine kræfter. Bæstet var ikke så dumt endda og udtrykte sin taknemmelighed ved at være bodyguard for Asmodeus, der dog sagde nej tak, men udnævnte Pegalinen til titlen som en af helvedets biskopper.

PEGALIN (Duke of Hell)

Frequency : Unique (Very Rare)
 No. appearing : 1
 Armor Class : -3
 Move : 12" fly 20" (MC=ab)
 Hit Dice : 20 (150 hp)
 In Lair : 60 %
 Treasure Type : Nil
 No. of attacks : 3/2
 Damage/Attack : By weapon type
 +6/4-12
 Special Attacks : See below
 Special Defences : +1 or better
 weapon to hit
 Magic resistance : 25 % (to all
 spell-levels)

Intelligence : High
 Alignment : Lawful Evil
 Size : L(8' tall)
 Psionic Ability : Nil
 Level : X

Pegaline er Asmodeus vassal og er blandt de mægtigste Duke's of Hell. Pegalin kan i kamp enten bruge våben, eller sparke med sine stærke ben, som gør 4-12 hp skade, hvis de rammer. Foruden hans normale angrebsmetoder, kan Pegalin, hver runde, bruge de følgende kræfter som en 20-levels Magic-User : Detect Invisible, Detect Magic, Know alignment, Produce Fire, Pyrotechnics. Hvis han ønsker det, kan Pegalin også udstråle Fear i en 20-fods radius. Han har også 60 % for at tilkalde 1-3 Pit-fiends. Pegalin har også sine speciel-

le Magic Resistance, som er konstant over for alle spells, selv guders. Sidst men ikke mindst kan han regenerere 1 hp/runde.
 Det var altså alt for denne gang. Næste gang vender vi tilbage med en fuld beskrivelse af Demogorgon's lillebror. Hvad! Vidste du ikke at han havde en lillebror? Fortvivl ikke. Det gjorde vi heller ikke, men da det står i sådet, må det jo være rigtigt, ikke ?????

Med Flink Hilsen, The Dungeonmaster.

TABU

MONSTER MIX -



DIMENSIONEL SHRUBBER (Lesser Independent Race)

Description : Shrubbing towards him, over the plates and cups, leaving a clear trace in the stiffened grease, summoned by his endless chanting in the foam. Only his careful preparations prevented him from going insane at the sight of this being, not wholly brush, not wholly animal. It's pearshaped body moved forward on small brushes. Two large eyes peered out between the pink eyelids. -Your wash is my command, master; a low, squeaking voice burred out.....
Note : Dimensional Shrubbers findes, og frygtes, i ethvert hjørne af enhver dimension. Nogle tilkalder dette væsen til at vaske op. Dette skal gøres på følgende måde :

En blanding af vand, sulfo og et opvaskemiddel, kun tilgængeligt fra Irma, holdes i en opvaskebalje (helst hvid. Red). Derefter siges følgende magiske trylleformular uafbrudt i to timer : -Vi skal vaske vi skal sjaske, plaske, plaske, plaske. Derefter materialiserer den sig ca. 5 minutter efter, for at hjælpe sin herre med de drøje gryder.

Cult : "The Eternal Dishwashers" og "Foreningen for afskaffelse af helautomatiske, selvtænkende 'Husquarna' opvaskemaskiner".

CHARACTERISTICS AVERAGE

STR	104	2-3
CON	506	15-17
SIZ	101	1
INT	306	10-11
POW	606	18
DEX	406	12-14
HIT POINTS : 8		
MOVE : DEX equal		

WEAPON	ATTK	DAM
Stålluld	65 %	104
Børstning	80 %	206
Sulfo-spyt	50 %	Blindhed

ARMOUR : None, men pga den superlave SIZ er alle To Hit's halverede.

SPELLS : Alle Contact Forbrugervejledningen-spell's

SAN LOSS : 20100, eller 10100 hvis man klarer sit san. roll.



GREEN AND PLEASANT LAND

Call of Cthulhu-supplement af Pete Tamlyn
Copyright 1987, Games Workshop Ltd.

Indh. : 44s British 20s-30s Sourcebook, 3 scenarier+mininovelle af Brian Lumley
Pris : ca. 100 kr.



-All characters in the adventures are fictitious. Any resemblance to persons living or dead, or major star-faring races with unmentionable powers is purely coincidental.-

Udover at være ret effektivt, er Games Workshop's nyeste Call..-supplement, Green and Pleasant Land, også uhyre humoristisk og underholdende. Det beskæftiger sig med 20-30'erne i The Good Old Britannia, og er efter min mening, det klart bedste Call..-materiale, G.W. har udsendt.

Green... består af en Sourcebook i den gode gamle stil, 3 udmærkede miniscenarier, der kan fungere som indledning til Call.. i England, samt en spød lille historie af Englands førende Mythos-skribent, Brian Lumley. Altsammen er det samlet i et hæfte med limet ryg, så'n alå Vanishing Conjurere/Statue of Sorcerer. Da man ikke skal pille nogen hand-outs ud, er dette faktisk en ret god og holdbar indbinding.

Sourcebook'en ligner så'n set de fleste andre, med Biographies, Timeline og et obligatorisk afsnit om The Occult, men det gør den ikke dårligere. Denne her er nemlig god, klar og samtidig krydret med underfundige bemærkninger og underholdende afsnit. Den gode gamle vejledende price-list er også meget vel fungerende. Det er altid rart at vide at Heinz bagte bønner kostede 6 pence. Desuden kommer den rimelig godt ind på de fleste dagligdags ting. Rent illustrationsmæssigt er der også satset mere på fotografier end tegninger, hvilket jeg egentlig synes er hel rar.

Scenarierne er ikke superinfiltrerende, men stadig ret gode og en del mere overskuelige end G.W.'s tidligere flop. Der er nogle spændende NPC-forklaringer, og det hele er overskueligt opbygget.

Til sidst er der Brian Lumley's novelle, som jeg desværre må indrømme at jeg ikke er blevet færdig med, men det er i hvert fald noget om en lærers ubehagelige oplevelser i Cambridgeshire. Den foregår i 30'erne og virker faktisk ret inspirerende. Indtil videre.

Rent kosmetikmæssigt må jeg også sige at jeg er tilfreds. Godt tryk, gode illustrationer, fin opbygning og dejlig nemt at finde rundt i.

Selve tiden, med The Golden Dawn, Aleister Crowley etc er også ret interessant, og indbyder til mange spændende spilleaftner.

Alt i alt er dette et ret spild-sine-penge-på-wardigt. Ikke hvis man vil have en masse nye regler med hjem, for det er nok her supplementet svigter. Men all in all er det vel heller ikke meningen. Det man får med hjem er en fuldständig, underholdende og højst brugelig guide i horror roleslaying i 20'ernes England. Det er under alle omstændigheder et kig værd.

- MANUAL : 65 % : Overskueligt, underholdende, behageligt.
- SUPPLEMENTER : 60 % : Her er der egentlig ikke så meget, men okay..
- FANGSLENDE : 65 % : Det er ikke svært at blive hængende på...
- PRIS : 90 % : I forhold til udbyttet er det en latterlig lille pris..
- ALT I ALT : 90 % : Forårets helt store hit.

-THE HALL OF FAME-

Det lykkedes! Vi fik rent faktisk stablet en TOP 5 over rolle- og bratspil, på benene. Det lykkedes også at finde en vinder, af det 50 kroners gavekort.

Christian M. Nielsen
Kornmarken 14
3060 Espergårde

Tillykke. Vores kære vinder vil selvfølgelig få besked direkte. Men nu til den alvorlige del. Som sagt er det lykkedes at lave en hit-liste, og jeg kunne vel lige forklare jer hvordan det virker. I indsender blanketten, og vi ser på jeres bedømmelse. Får et spil en førsteplacering, giver vi det 3 point, en andenplacering giver 2, og en tredjeplacering 1. Når alle stemmesedler er samlet, er det intet problem at afgøre stillingen. Den følger her.....

TOP 5 -ROLLESPIL-	TOP 5 -BRATSPIL-
1.(NY). Call of Cthulhu	1.(NY). Squad Leader
2.(NY). Advanced Dungeons & Dragons	2.(NY). Bloodshot
3.(NY). Traveller	3.(NY). Gunslinger
4.(NY). Twilight 2000	4.(NY). Car Wars
5.(NY). Warhammer Fantasy Roleplay	5.(NY). Diplomacy

TABU'S HALL OF FAME

NAVN & ADRESSE _____

UNDERSKRIFT _____

JEG STEMME PÅ DE 3 FØLGENDE ROLLESPIL:

1. _____
2. _____
3. _____

JEG STEMME PÅ DE 3 FØLGENDE BRATSPIL:

1. _____
2. _____
3. _____

SENDES TIL TABU c/o MIELIN MANN, SPØDØRMARKEN 62, 3060 ESPERGÅRDE.
MÆRK KVITTEEN: HALL OF FAME

KJELD KØBHUFTUO, EN MAND DER FORSTÅR SIG PÅ AT SLÅS MEN HELLER IKKE DET MÆGET ANDT -



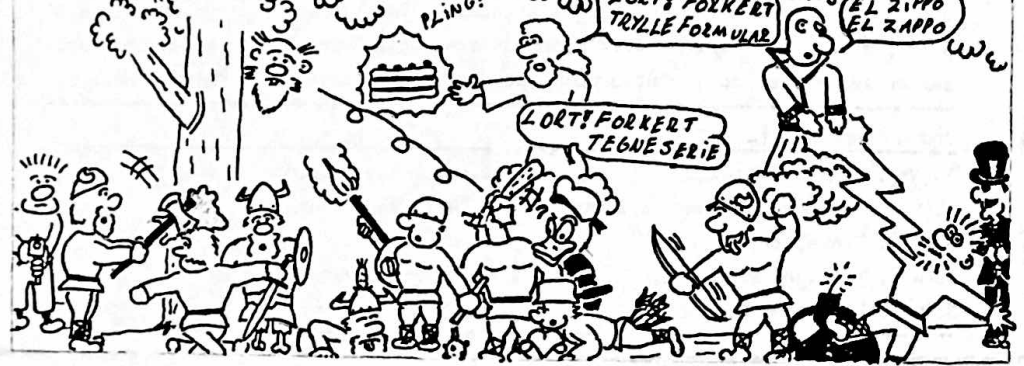
EN MAND FRA DET KOLDE NOED-



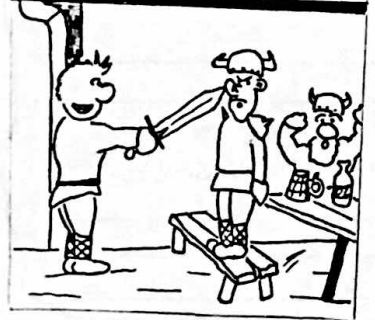
ALTIID SAMMEN MED SIN FØLGESVEND, MARIEHAVEN (VI MÅNCHAUVINISTER MED) HANS, DER MÆR BLLER MINDRE TÆNKE FOR HAM.



SØN AF HØVDINGEN OVER VIKINGE STAMMEN "HELMKLOVIR", DER BLEV UDSLETTET AF VIKINGE STAMMEN "STÅLKLINGUR" UNDER HARAID SVINGRIMUR, I SLAGET VED... ØH... EH... JAA HJÆLP AF OND MAGI.



KJELD OPSØGTE SVINGRIMUR OG TOB EN FRYGTelig HÆVN-



HAN TVANG HAM TIL AT SPISE 27 PORTIONER VANDGRØD.



EFTER AT HAVE FULDFØRT SIN HÆVN, DROG KJELD SYD PÅ FOR AT SØGE "FORTUNE AND GLORY" DER, KUN MEDBRINGENDE SIT MAGISKE SVÆR "MÆRVOM", SIT UDDØMMELIGE ØLHORN OG SIN BVIGE FØLGESVEND, MARIEHAVEN HANS.



MEMORANDUM FOLLET BLS

Endnu en gang håber vi at snart den bratte slutning, og derfor vil vi gerne lige at være inde til de nævnte. Altså har jeg i det fremvise den første FBL-medlemsliste med et til-medlem, og jeg har ladet mig fortælle at der kommer flere. Well, keep up the good work. Vi ses i juni.

MEMORANDUM FØR FORENEDE BILLESPILLENE I NORDJYLLAND

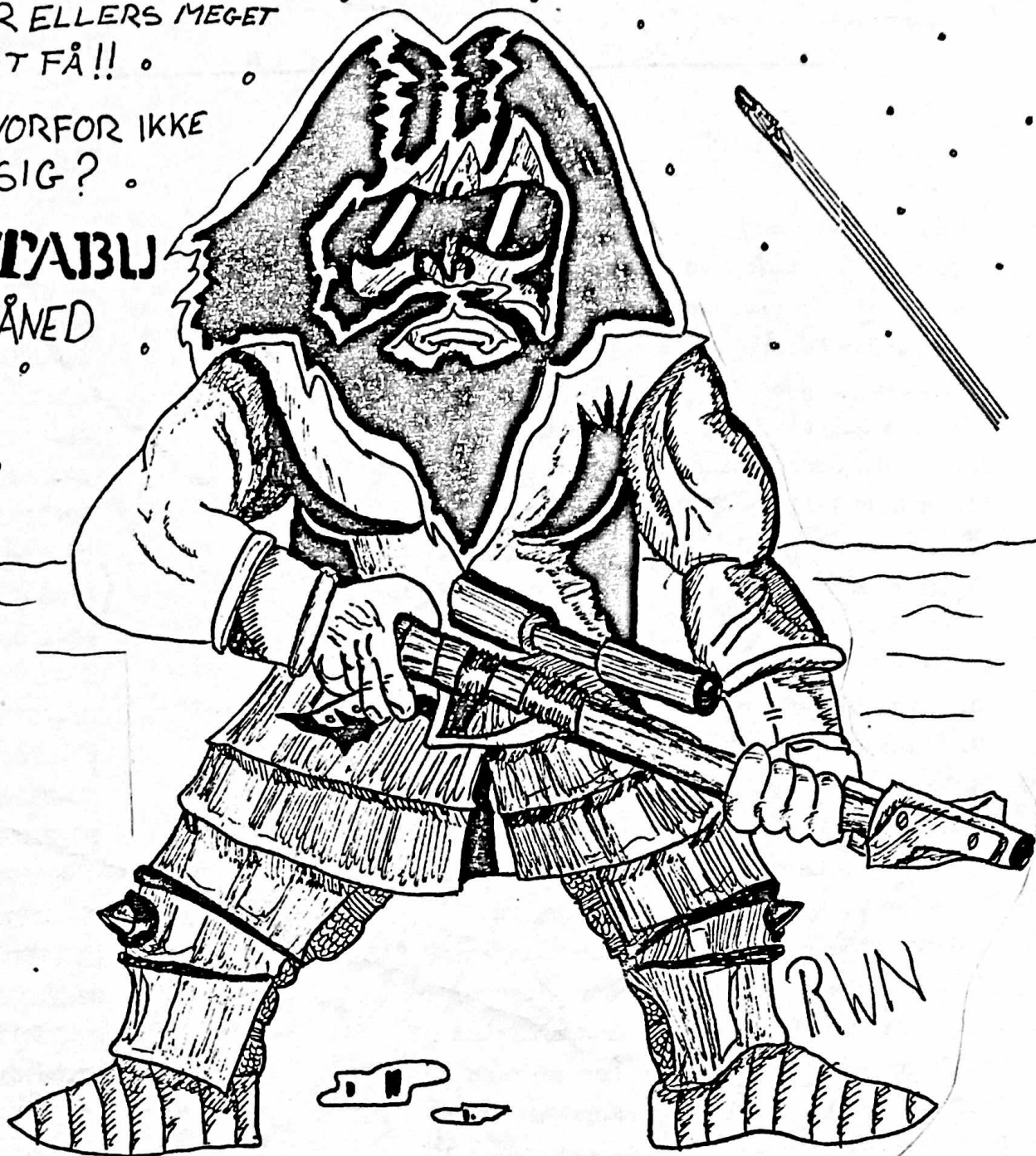
1.T	33042
2.C	33037
3.D	35563
4.C	33597
5.D	4205
6.M	4215
7.F	0411
8.C	4464
9.J	4950
10.M	3900
11.F	7572
12.K	58
13.S	06
14.S	00
15.J	21
16.T	64
17.Rasn	74
18.Denr	87
19.Jakc	80
20.Mikk	83
21.Torl	85
22.Guit	08
23.Bo l	84
24.Wer:	17
25.Ale:	10
26.Chri:	85
27.Kris:	84
28.Rasn	17
29.Andr:	93
30.Pete:	97
31.Dand:	98
32.Thon:	89
33.Kjer:	87
34.Gler:	82
35.Mart:	0

VAR DU PROBLEMER!!

DE ER ELLERS MEGET
NEMT AT FÅ!!

MEN HVORFOR IKKE
SIKRE SIG?

KØB **TABU**
HVER MÅNED



I NESTE T A B U KAN DU BLA. NYDE
EN ANMELDelse AF "TERROR AUSTRALIS"
DET KOMPLETTE KORT TIL FF'EREN
"DEATHTRAP DUNGEON"

"THE NEGROMANCER", EN SUB-CLASS TIL AD&D
OG MEGET MEGET MEGET MEGET MERE SPÆNDENDE.
JUNI-TABU FORVENTES PÅ MARKEDET I UGE 23

GLAD JER TIL DØDE!!