

# KAOS

Tidsskrift for rolle- og brætspillere

Nr.12 • 12,75 kr.



## Call of Cthulhu-scenarie: Det Sidste Stik

Anmeldelser: Legends & Lore 2nd Edition, XXVc - Buck Rogers rollespillet,  
D&D - Arena of Thyatis, Gazetteer'en Shadow Elves

Filmanmeldelse: Total Recall/Sidste Udkald

Køb din Dungeon Masters  
Castle Guide i byen med  
Danmarks berømteste slot

Hos Fritz Nielsen

## Hobby & Fritid

Rosenkildevej 2, 3000 Helsingør, 49 21 45 42

Finder du Øresundskystens største udvalg af  
rollespil og du får den venligste betjening.



Illustration fra TSR DMG Castle Guide



Nr. 12  
Oktober 1990

Kaos (ISSN: 0905-7854) udgives månedligt af Fafner Spil, Ermelundsvej 92 D, 2820 Gentofte, Tlf. 31 65 56 25

Ansvarshavende redaktør  
Kasper Thing Mortensen

Lay out og DTP  
Signe Dahl-Madsen

Produktion  
Ruth Rasmussen

Sats og tryk  
Fafner DTP • Tryk

Illustrationer  
Claus Springborg, Anders J. Huulgaard, TSR, Games Workshop, Robin Andersen og Adam Saks.

Forsiden  
Claus Springborg

**Abonnement:** kr. 120 for 12 numre.

**Gamle numre:** et begrænset antal af Fafner Tidende/Kaos haves på lager.

**Indsendt materiale:** artikler og andet modtages med glæde. Ring til redaktøren om nærmere oplysning.

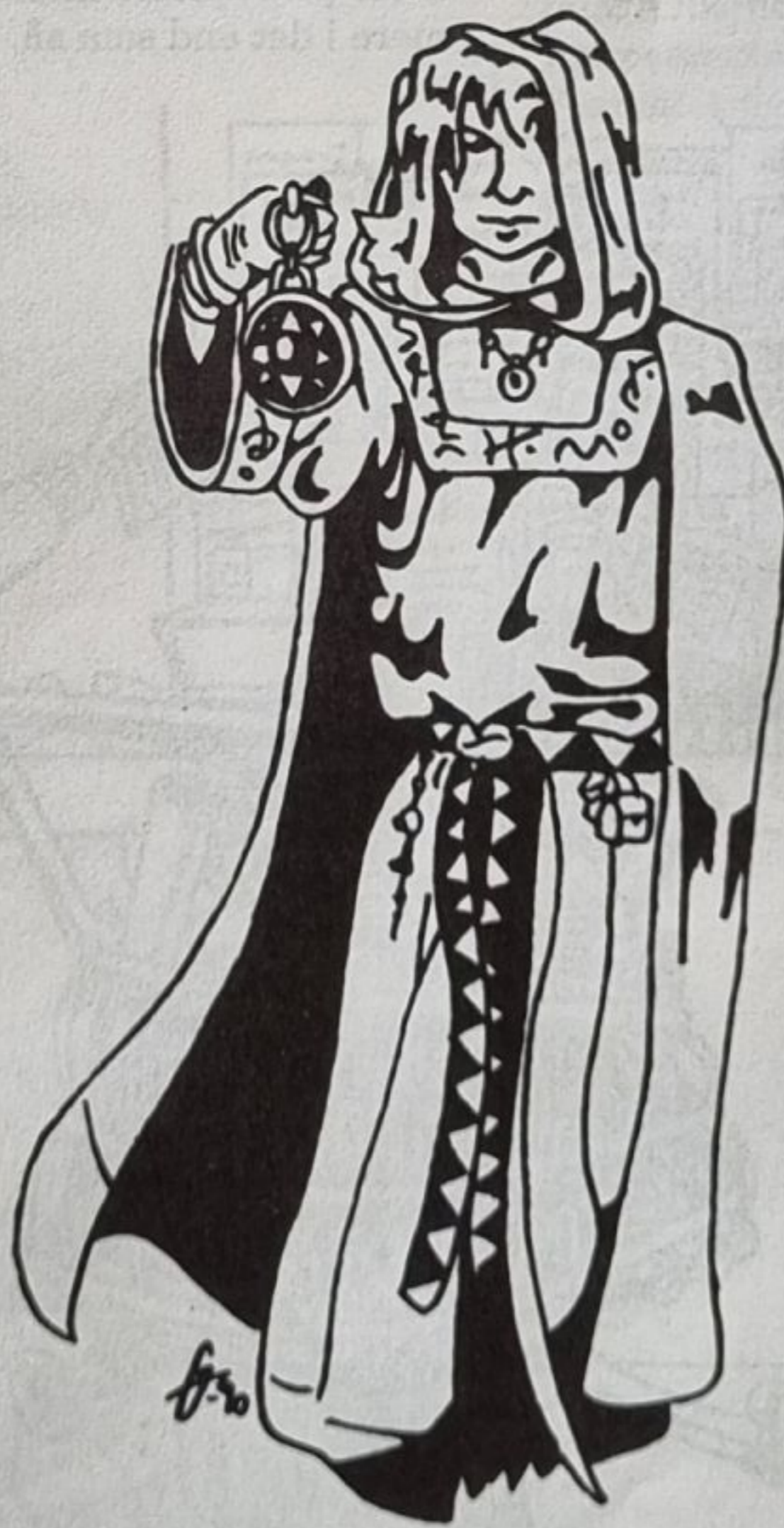
**Annoncepriser:** kr. 2000 for 1/1 side, kr. 1000 for 1/2 og kr. 500 for 1/4.

Kaos distribueres i alle velassorterede bog- og hobbyhandlere.

Eftertryk kun tilladt efter aftale og med kildeangivelse.

# Indhold

- 4 **Nyheder**
- 5 **Leder**
- 6 **Det sidste stik**  
Scenarie til *Call of Cthulhu*
- 17 **D&D Begyndermodul**  
*Arena of Thyatis*
- 18 **Guderne er tilbage**  
*Legends & Lore*
- 21 **Skyggeelvernes rige**  
*The Shadow Elves*
- 22 **The Complete Wizard's Handbook**
- 24 **Genestealerne slår igen**  
*Genestealer*
- 25 **XXVc - Buck Rogers rollespillet**
- 28 **Fokus på brætspil**  
**Et kig på Junta**
- 29 **Boggnaskeren**  
*Nightwatch* og filmen *Total Recall*



# Nyheder

Nye produkter i oktober

## TSR

**RA1 Feast of Goblins**  
af Blake Mobley  
Ravenloft modul.  
Pris 118 kr.

En dosis gys og gru, der kommer lige til Allehelgensaften (Maskernes nat). Kan dine spillere overleve i det nye Ravenloft rædselsrige? Det første modul, der er baseret på *Ravenloft* boksen.

**Dragonlance Classics Volume I**  
af Tracy Hickman m.fl.  
Genoptryk af AD&D Dragonlance moduler.  
Pris 168 kr.

De første fire Dragonlance moduler; *Dragons of Despair*, *Dragons of Flame*, *Dragons of Hope* og *Dragons of Desolation* samlet i en pakke. Det hele er revideret og ændret til 2nd Edition. Historien i disse moduler svarer nogenlunde til den, der bliver præsenteret i romanerne *Dragonlance Krøniker*, der er udgivet på dansk af Lademann.

**FOR1 Draconomicon**  
AD&D Forgotten Realms  
hjælpemiddel.  
Pris 168 kr.

En bog, der fortæller alt om drager. Deres hjem, magiske kunnen, skatte og meget mere. Materialet er lavet til Forgotten Realms, men kan også bruges til andre fantasy kampagneverdener.

**SJA3 Crystal Spheres**  
af J. Paul LaFountain  
AD&D Spelljammer modul.  
Pris 98 kr.

Et eventyr, hvor spillerne kommer til fire nye krystalsfærer for at redde en prins og hele hans sfære fra et ondt væsens mørke indflydelse. Det tredje Spelljammer modul fra TSR.

**25CA2 N.E.O. in the 25th Century**  
af Troy Denning  
XXVc modul.  
Pris 110 kr.

Spillere bliver hyret til at lede efter fremmede væseners oldgamle relikvier på Jupiters måner. Der er dog mere i det end som så.

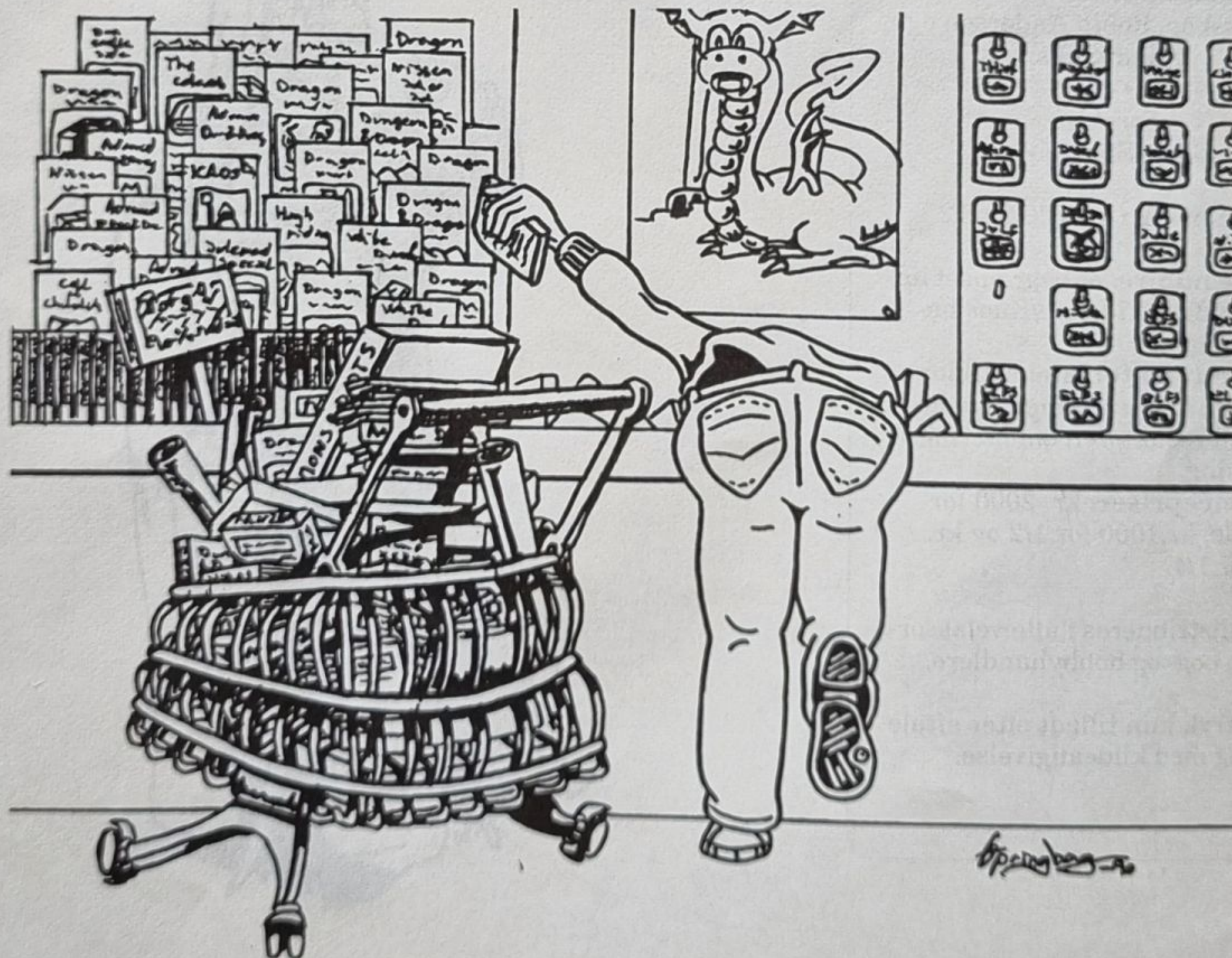
**X-Men Boxed Set**  
af Jeff Grubb  
Marvel Super Heroes boks.  
Pris 198 kr.

En boks, der sætter fokus på de mange mutanter i Marvel-universet. Specielt Projekt X/X-Men, naturligvis. Desuden flere eventyr, som X-Men eller dine egne superhelte kan udforske.

## Citadel

**Space Ork Battle Wagon**  
figurpakke til Warhammer 40.000.  
Pris 248 kr.

Vognen er beregnet til den orkstamme, der kalder sig SnakeBites. Den er konstrueret af Ivan Bartleet, der i 1988 vandt Golden Demon Award. Pakken indeholder såvel vognen som 7 figurer, det hele i plastic.



## Nye produkter i november

### TSR

#### **Castles Box Set - A 3-Dimensional Accessory**

**AD&D hjælpemiddel.**

**Pris 278 kr.**

Denne boks indeholder et slot fra hver af de tre kampagneverdener; Greyhawk, Dragonlance og Forgotten Realms. Hvert slot er beskrevet med Battlesystem informationer om dets styrker, farveplakater og sektioner om eventyr.

#### **FR11 Dwarves Deep**

**AD&D Forgotten Realms hjælpemiddel.**

**Pris 98 kr.**

Dværge, hvordan de lever og hvordan de skaber deres magi. Nye evner og muligheder for dværge. Afsnit for både spillerne og spilmesteren.

#### **FA1 Halls of the High King**

**AD&D Forgotten Realms modul.**

**Pris 98 kr.**

Ondskaben lurker på Moonshae Islands. Hvad, der engang var et fredeligt sted med megen magi, er nu et land, der bliver hærget af magtfulde vikingeherrer og farlige søuhyrer.

#### **WGA3 Flames of the Falcon**

**af Steve Winter**

**AD&D Greyhawk modul.**

**Pris 98 kr.**

Et net af mysterier udspiller sig i City of Greyhawk. Alle laugene i byen er bekymrede over deres ledes død. Nogen eller noget dræber dem, men ingen ved hvem eller hvad det er.

#### **Nightwail**

**af Allen Varney**

**D&D Hollow World modul.**

**Pris 98 kr.**

Det første modul, der foregår i Hollow World. Et eventyr, der viser det første kongerige denne verden. Desuden detaljer om den unikke civilisation, der bebor dette rige.

#### **25CR2 Earth in the 25th Century**

**XXVc hjælpemiddel.**

**Pris 110 kr.**

Jorden ligger i ruiner. De andre planeter i solsystemet har langt overgået den, m.h.t. til magt og teknologi. Jorden bliver konstant udbyttet, men dem, der lever der, kæmper hårdt for at overleve og skabe sig en tilværelse.

#### **Tanis, The Shadow Years**

**af Barbara og Scott Siegel**

**Dragonlance roman.**

**Pris 59,50 kr.**

Det siges, at Tanis engang forsvandt i bjergene nær Solace. Han vendte tilbage med en hemmelighed. Denne, den tredje bog i Preludes II serien, begynder med en døende magiker, der har brug for Tanis' hjælp.

#### **Prime Squared**

**af M.S. Murdock**

**Buck Rogers roman.**

**Pris 59,50 kr.**

Den anden bog i serien, der startede med *Fist Power* af John Miller. Her er chancen for at få mere at vide om den verden, hvor Buck Rogers brætspillet og XXVc rollespillet foregår.

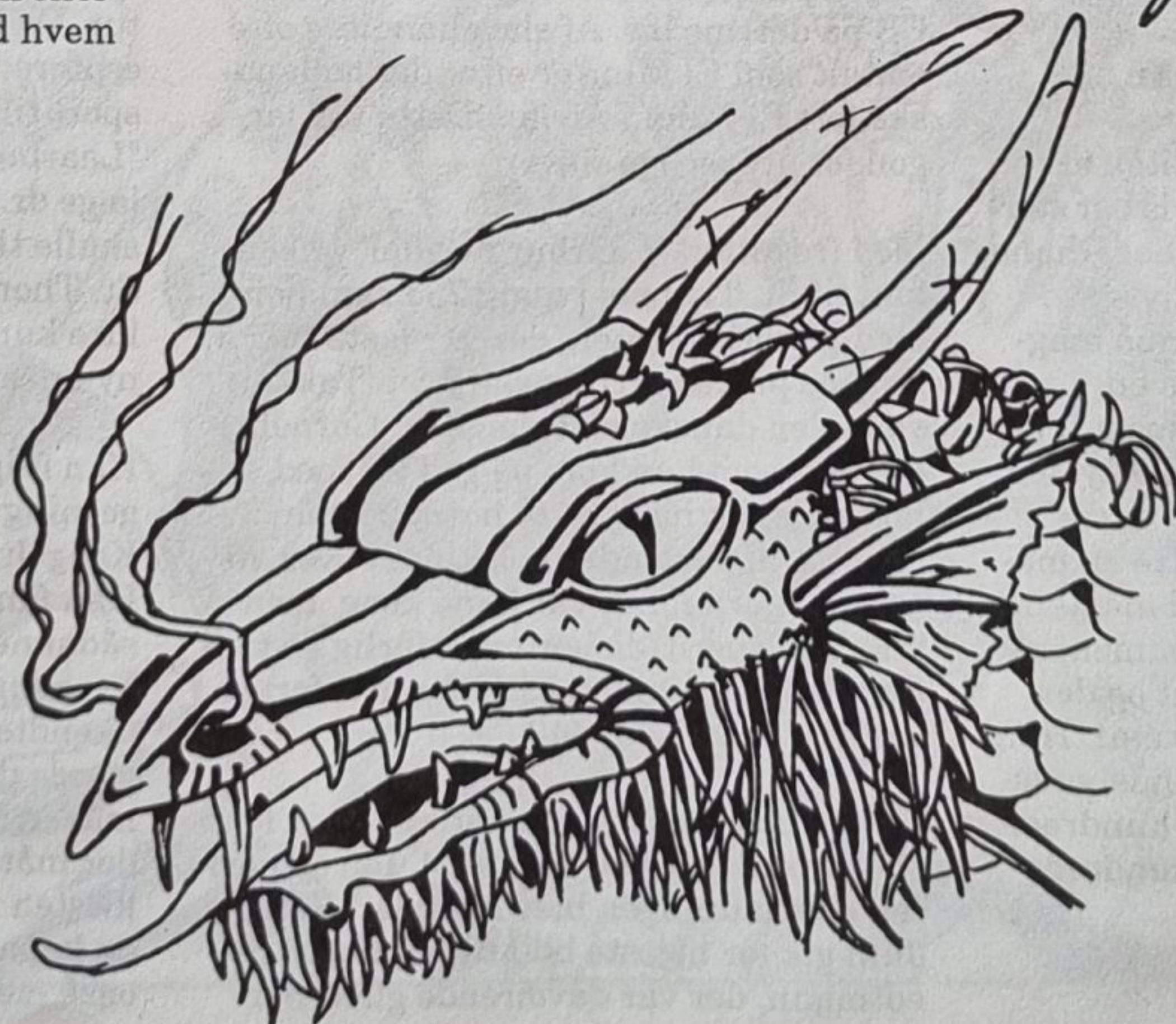
# Leder

En ny ånd af samarbejde lader til at gribe rolle- og brætspillere over hele landet. Man kommer til hinandens spilkongresser, morer sig og hjælper til. Ofte som spilmestre. Ja, Fasta fra Århus har endog flere gange skrevet modulet til Call of Cthulhu-turneringen på Spiltræf i Odense, der er arrangeret af Forenede Brætspillere i Odense (FBO).

Det er godt at man ikke længere lader forskellige arbejdsformer stå i vejen for fælles oplevelser. Vi har også set tendensen i hovedstadsområdet, hvor Erebor, Forenede Rollespillere i Nordsjælland (FRN) og Dansk Rollespil Forening (DRF) i fællesskab lavede et Cthulhu Træf, der foregik i en spejderhytte i Hareskoven. Her blev der ikke bare prøvet normalt Call of Cthulhu, men også Live Call, der formede sig som en slags totalteater, hvor alle deltagere var med.

Den nye ånd har også givet sig udslag i en ny organisation, ODDS (Organisationen De Danske Spilklubber), der blev oprettet på spilkongressen Fastaval i Århus. Arbejdet blev videreført på det nyligt overståede Spiltræf '90 i Odense. Formålet med organisationen er at koordinere de mange spilbegivenheder i landet. Kun klubber kan være medlemmer, men enkeltpersoner kan dog godt få tilsendt post. Alt i alt et godt initiativ, der vil være medvirkende til at styrke de alternative spils position i fremtidens Danmark.

*Kaspar T. Mortensen*



# Det sidste stik

Call of Cthulhu-scenarie af Morten E. Nielsen

og Mads Lunau Madsen

Illustrationer af Anders J. Huulgaard

Dette scenarie, der har været brugt ved spil kongressen Fastaval '90 i Århus, foregår i Danmark i nutiden. Undervejs vil spillerne dog sandsynligvis foretage en rejse til de øer, der tidligere udgjorde Dansk Vestindien. Handlingen starter imidlertid på Dronninglund Slot og kursuscenter, hvor et ledelseskursus med gymnastikpædagogen Erna Pedersen som instruktør foregår. På kurset deltager bl.a. direktør Uffe Drewsen og rejseleder Susanne Dubossier.

I 1700-tallet var slottet hjemsted for Carl Otto Kleenvaldt Christiansen, der på et tidspunkt inspicerede en slavetransport til Dansk Vestindien. Under denne rejse fattede han interesse for de indfødtes medicin og ritualer og kom i besiddelse af en amulet, der havde tilhørt negerhøvdingen Kong Juni. Han døde ca. 2 måneder efter at have åbnet den. Kort efter begravelsen begyndte han at gå igen...

Da hændelserne i Dansk Vestindien er vigtige for at forstå scenariet, bliver disse gennemgået først, selvom spillerne starter på kursuscenteret.

## Ambassadør Emile Z. Blehuan (herefter EZB)

Hovedskurken. EZB tilhører eliten af Ashanti-stammen. Beklageligvis bor størstedelen af stammen i nabolandet Ghana (engang Guldkysten), hvor en hvis flyver-løjtnant Rawlings sidder på magten. EZB's ambition er at skabe en Ashanti-stat. Hans firetrinsplan er 1: at tage regeringsmagten i Elfenbenskysten; 2: at blive overhoved for Ashanti-stammen; 3: at indsætte en marionet fra Ashanti-stammen på magten i Ghana; 4: at slå de to lande sammen, så Ashanti-stammen bliver samlet og dermed udgør den største i den ny stat. Han har i den "hemmelige" troldmandslandsby, hvor alle troldmænd i flere hundrede kilometers omkreds og i flere hundrede

år har valfartet til for at udvikle deres magi, fundet spor efter de mægtige men forlængst forsvundne bjergtroldmænd, der besad fantastisk kontrol med stenånderne. Det lykkedes ham at lokalisere denne landsby, hvor disse holdt til, og fandt på en yderst diskret ekspedition ind i Ghana deres hellige hule. Her afprøvede han forskellige ting han blandt andet havde lært i troldmandslandsbyen og gennemførte et contact cthonian spell. Herefter fik han ideen at han kunne opnå sit mål med en masse små stenånder. Denne idé har siden bragt ham til både De Små Antiller og med lidt lobby-virksomhed til Danmark, hvor hans mål nu er indenfor rækkevidde da han har fundet den sidste manglende ingrediens: Bjergtroldmændenes amulet.

## Kong Juni's historie

Kaldet således, da han blev købt af slavehandleren Ludewig Ferdinand Rømer i Juni 1732 og han var negerhøvding. Han tilhørte den store Akwambi-stamme og var sammen med ca. 52 stammefæller taget til fange af Ashanti'erne og solgt for våben på Christiansborg. Her mærket CB på det ene lår. Af slavehandlere ofte omtalt som El Mina'er efter det hollandske fort El Mina i Afrika. Dette var jargon for uregerlige slaver.

Med fregatten "Laarburg Gallei" ankom han til St. Thomas i maj 1733 sammen med resten af lasten, der var lastet højere oppe på den afrikanske kyst. Takket være den danske skibslæge dr. Cornelius Bødker, som han kom på god for med, lykkedes det ham, at få hovedparten af sine stammefrænder helskindet over atlanten. Deriblandt var hans kone, men ikke hans børn, da børn var dårlig lastudnyttelse. De totale tabstal for overfarten var 199 døde ud af 443.

På det tidspunkt var der stort behov for slaver på det nyopdyrkede St. Ian og næsten hele ladningen blev købt der. Kong Juni gik for højeste bud til landfoged Soedtmann, der var daværende guvernør

Gardelin's nevø. Her blev han hurtigt bomba, da det viste sig at de andre slaver adlød ham. De roste med, at han havde sjæl.

Kong Juni var leder af det oprør der natten til den 23. november 1733 begyndte med erobringen af Frederiksfors og sluttede med at Kong Juni, hans kone og de sidste 34 fra oprøret begik kollektivt selvmord i Newfound Bay natten til den 23. maj 1734. Undervejs var det lykkedes ham at samle henved 300 oprørere, at erobre hele St. Ian på nær Durlos plantage på vestenden, hvor to stormløb mislykkedes, det første med 200 fulde oprørere, det andet med 40 krigere. Han købte krudt for slave af en plantageejer William Wessup, sendte englænderen John Maddox 50 mands slavejagt hjem til St. Christopher og til sidst med ca. 30 krigere undgik han den franske general Longueville's 428 soldater i en måned.

Under den første erobring blev dr. Bødker, der havde en plantage på St. Ian taget til fange af Kong Junis "taskforce" og på hans foranledning ikke myrdet. Betingelsen var at doktorens to stedsønner skulle være hans slaver. Dr. Bødker blev dog ret hurtigt befriet, da han blev holdt fange på Frederiksfors, der som det første blev tilbageerobret af forstærkningen fra St. Thomas. På det tidspunkt var sønnerne så medtagne at den ene snart efter døde og den anden forblev krøbling for resten af livet.

## Sammendrag af Carl Otto Kleenvaldt Christiansen's (herefter COKC) dagbog

COKC arvede i 1720 anparten i Brandenburgernes slaveskibsflåde, der på det tidspunkt var inde i en mindre lavkonjunktur. Da han var læge af uddannelse accepterede han at inspicere en slavetransport til Dansk Vestindien. Ombord på "Laarburg Gallei" var den erfarne skibslæge dr. Cornelius Frantzen Bødker, der skulle tilbage som kompagnikirurgus på St. Thomas. Ham var det hans opgave at lure kunsten af, så han kunne instruere ny-ansatte skibslæger i flåden.

Han fulgte på nærmeste hånd Bødkers gerning og fik via ham kendskab til Kong Juni og hans historie (se denne). Han fandt det meget interessant at sådanne primitive skabninger kunne have fundet midler mod ham aldeles ukendte sygdomme og lidelser, og han gjorde det til sin opgave at studere disse måder. Idet han dog frasorterede hvad der måtte være imod bedre vidende og kristen tro. Kong Juni viste sig at være en kapacitet på dette felt, og var derfor også meget interesseret i moderne medi-

cinsk videnskab. "Som han gjorde os begribeligt, kunde han ej længere pleie sine syge på 'Kratjie Khente'. Hermed meente han tydeligvis en høj nær hans landsby (ret nord for Christiansborg), hvor det var lettere at uddrive "onde ånder", som han betegnede sygdommene ombord."

Vel ankommen til St. Thomas tilbragte COKC sommeren med at studere plantagedrift og benyttede lejligheden til at følge sit studie op af "Negernes helbredsmaader og overtro". Det viser sig, at der var fundet og fjernet en del hedenske genstande rundt omkring både de indfødte kreol-negre og de indførte "bussalere".

"Tænk engang, spaniolerne gør katolikker af negrene." Det mente man ikke var muligt i Dansk Vestindien.

"Velsigne Herren, at disse vildmænd næsten alle ere bortsolgt til St. Ian og ikke her paa St. Thomas, thii da vilde een anden nemt have væren ilde faren. Kong Juni er løben maroon og har gjort massakre på landfoged Soedtmann og hans uskyldige datter Helena på bare 13 somre samt adskillige andre plantere. Guvernør Gardelin har vist sig ikke at kunne mestre situationen, idet han ikke veed sine levende raad at gøre for at standse maroonerne. Han har først efter fiire maaneder formaaet at sende tilstrække-

ligt med mænd til øen, at nogen maroonjagt kan begynde. Og dette kun ved at tilbyde englænderen Maddox eje af de slaver han maatte indfange. Hvorledes kan et saadant tab tillades at ske hans Majestæts plantere."

"Det piner mig, at dr. Bødker således skulde takkes for hans barmhjertighed ombord på Laarburg Gallei. Han og hans to stedsønner vare fangne af rebellerne og var saa stærkt forkomne ved befrielsen at Nathanael udaandede just i gaar. Jeg var der selv tilstede og baade Susanna Behrends og Bødker vare ganske utrøstelige. Han overrakte mig i øvrigt den amulet, jeg ofte saa om halsen paa Kong Juni og forklarede hvorledes han havde modtaget den af Kong Juni. Han mente at jeg burde ha den da det jo var min interesse og han ikke brød sig om den beskyttelse den skulde give"

#### **Dr. Bødkers forklaring for amuletten**

Da det ikke lykkedes Kong Juni at få alle de sorte på sin side og han derfor ikke straks kunne erobre hele øen forstod han hurtigt at han levede på lånt tid. Derfor betroede han dr. Bødker sin livsmission, der selv om han var en af de "hvide ashantier" var en klog og stor troldmand. Da Frederiksfort blev angrebet overrakte han Bødker sin amulet og

forklarede ham, at hans folk tilbød stenånderne, at dette var stenåndernes frø, at han ikke måtte ødelægge den, for så ville stenåndernes frø dø, og så ville hans folk dø, og hans folk var det eneste der vidste hvor stenånderne boede og kunne formilde dem. Den ville også beskytte Bødker mod stenånderne, hvis han bragte stenåndernes frø tilbage til hans folk.

#### **Sandheden om amuletten og cthonianerne**

Der er meget om cthonians vi ikke ved. Hvem kender for eksempel til deres sexliv. Det gjorde de i den lille afrikanske by ved bjerget Kratjie Khente indtil deres troldmand og en stor del af indbyggerne blev fanget af den store ashanti-stamme (deres arvefjende) og solgt til slavehandlere (danske).

Cthonian hannen er ca. 2,5 cm lang og minder mest om en vanskabt myg eller mere præcist om en viftevinge. Den har to livsopgaver; at finde og parre sig med en hun, og transportere den befrugtede hun til en ny vært, da hun ved parringen hager sig fast til ham. Han er i stand til med sine kraftige kindbakker at placere hunnen op til 1 cm under huden på værten. Herefter dør han.



Hunnen ligner på ingen måde hannen. Hun er mindre end hannen, nærmest en lille larve men med hårdt, sort hoved og forkrop. Efter puppen er gennembrudt er hun ganske passiv indtil hannen har anbragt hende i passende omgivelser. Da vil hun straks søge sikkerhed i de indre organer inden hun begynder at lægge et stort antal æg. Samtidig hermed udskiller hun et stof der hos mennesker fungerer som et stærkt hallucinogen. Det samme gør i øvrigt de snart klækkede larver.

Når alle æg er lagt æder hun sig stor og fed og forpupper sig for anden gang i en meget solid rundlig puppe med 2 til 3 tommer tyk skal. Disse kan afhængig af værten blive op til 25 til 30 cm i diameter. Herudaf kommer den egentlige cthonian med tentakler m.m.

Når en troldmand skulle overlade pladsen til en ny lod den gamle sig stikke af det insektpar, han havde i sin hellige amulet således at den ny troldmand blev forsynet med et nyt insektpar til sin amulet, (de øvrige blev dræbt) samt efter lidt tid en ny lille cthonian, han kunne binde til at beskytte stammen med. Dette kan kun gøres, hvis man har haft dem fra små.

Da COKC på hjemturen fra Vestindien ordnede sin "Vudu-Midiciinske samling" blev han stukket da han åbnede amuletten. Resultat: efter et vildt, to-måneders syretrip døde han af nyresvigt. (Den blev ædt.) Åbnes hans grav vil man for det første finde et hul i kisten lige stort nok til en cthonian-hatchling, for det andet 4-6000 sammenhængende insektpar på udkig efter værter for hunnerne. Disse kan dog ikke flyve, da hannerne forlængst er døde, men dog stadig kan plante hunnerne, hvis de stimuleres ved berøring eller hvis de klemmes. (Omtrent som en død hveps.)

COKC begyndte kort efter begravelsen at gå igen, da han trods sin galskab erfarede at hans legeme stadig repræsenterede en vis uønsket mængde liv, hvilket gjorde at han som genganger optrådte/optræder som kronisk selvmorder. Med snusfornuft fandt hans kone dog et virkningsfuldt middel. Hun murede alle hans ejendele fra Vestindien inde i en kamin i østfløjen, der skulle brændes af. Disse er imidlertid fundet under den netop afsluttede ombygning til kursuscenter, og udstillet i hovedbygningen, hvorfor COKC er back in business, hvilket igen har bragt hans kone, Augusta til syne. Se under spøgelse.

EZB's idé med de små "stenånder", som han fik oppe i hulen, er for øvrigt resultatet af hans contact cthonian spell. Den lo-

kale cthonian har brygget på den idé ret længe, og den kom trods dens senilitet til at overføre idéen telepatiske, da der blev lavet direkte forbindelse. Ingen af de to realiserede dette.

## Spøgelse

Det kære ægtepar, de to spøgelse COKC og Augusta er begge ganske harmløse, bortset fra sanity tab på respektive d6 og d3. COKC er kronisk selvmorder. Specielt hvis interessen omkring amuletten bliver for voldsom. Augusta er nærmest en stor undskyldning for sig selv og for COKC Hun finder det dog lidt intrigant at hun rent faktisk er et spøgelse. Kype- ren bedes køre efter skøn. Komisk: spøgelse der forgæves forsøger at begå selvmord, springer ud fra et vindue og lander på taget af en tilbygning en halv meter nede etc. Underligt: Det langsomt svingende lig med den halvt gennemsigtige enke, der vrider sine hænder og undskyldende hvisker: "Om forladelse, men han er altså ikke død." Træk den dog ikke længere end den kan holde.

## Løsning af scenariet

Løsningen af scenariet er at standse EZB fra at producere små "stenånder" alias cthonians. Dette kan naturligvis gøres ved at standse EZB på voldeligste vis. Han kan ikke overtales. Imidlertid vil det volde en del internationale problemer, hvis en gruppe danskere myrder en fra Danmark udvist tidligere ambassadør fra et uland. Desuden vil COKC og Augusta fortsat være henvist til at vandre rundt på Dronninglund.

Den korrekte måde er at tilintetgøre de "frø" stakkels COKC har lagt krop og gravsted til. Benzin og tændstikker er ganske effektivt men fik man nu også dem alle? En direktør for Cheminova har megen erfaring med pesticider og kan

med kort varsel arrangere en helvedesbryg for insekter.

Den stakkels enlige 350 år gamle cthonian, der holder til samme sted bør naturligvis også ihjelslås. I kraft af sin enlighed er den imidlertid et isoleret problem af fast størrelse, og vil hvis den overlever skifte status til wandering monster.

Hvis COKC legemlige rester befris for krible-krable vil han gå i graven for at blive, og dermed også Augusta. (Selvom hun måske kunne finde på at kigge sig lidt om i ny og næ af ren nysgerrighed.)

## Beskrivelse af scenariet, Indledende kommentar

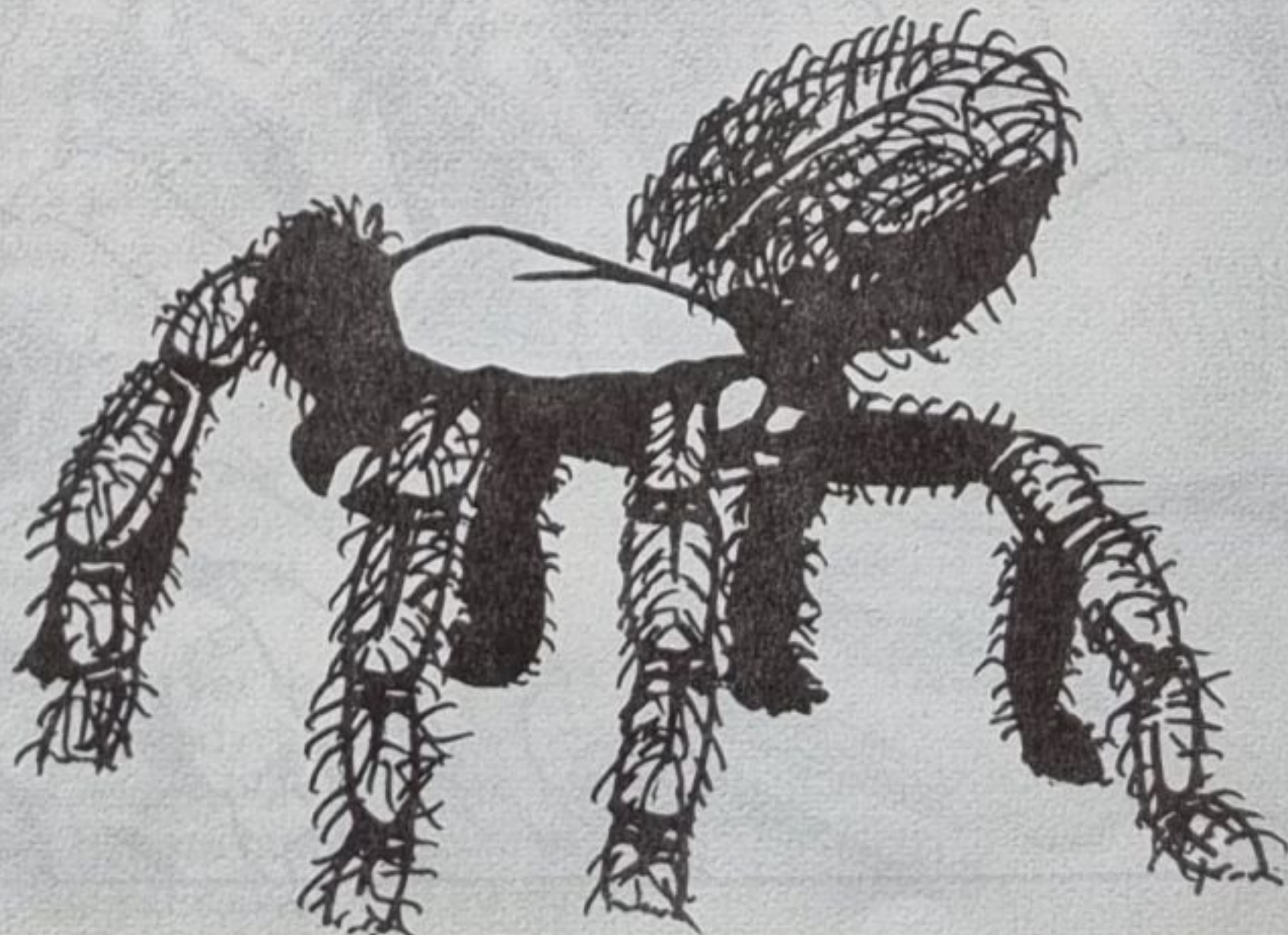
### At rejse

Der er megen rejseaktivitet i dette scenario, men selve rejserne er ikke en del af det. Keeperen opfordres til at afvikle disse rejser teleporterisk. Kun hvis spillere insistere på at bekymre sig om vacciner og visa skal dette medtages. Der er både penge nok og rejseerfaring nok i partyet til at denne måde kan retfærdiggøres.

### 1.sted: Dronninglund Slot og kursuscenter.

Dronninglund er en stor, hvidkalket fir-længet gård beliggende lidt inde i en pænt stor plantage. En snoet kommunevej fører gennem plantagen og forbi indkørslen indtil gårdspladsen gennem den sydlige længe. Denne er altså delt i to. Rundt om ligger et nydeligt lille haveanlæg med en lille bæk og nogle flotte, store løvtræer.

Under ombygningen er østre fløj bygget om fra tjenestefolksboliger og hestestald med høløft til behagelige gæsteværelser og opholds og spiserum, idet køkkenet er placeret i en lille tilbygning. Nordfløjen og hovedbygningen er stadig beboelse på





øverste etage, men med stueetagen indrettet til administration samt mødesal. Vestre fløj er møde- og undervisningslokaler. Altmuligmanden holder til i portnerboligen. Alt i alt et perfekt sted til en koncentreret kursusindsats.

### Kurset

Er et ledelseskursus under kærlig men fast instruktion fra gymnastikpædagog enkefru Erna Pedersen fra Fåborg. Idet hun tager deltagerne ind under sin almoderlige beskyttelse, forsøger hun at lede dem til en bedre erkendelse af deres egne begrænsninger og styrker både psykisk og fysisk og dermed større selvtillid. Samtidig underviser hun i sine metoder til at opnå dette, ved blandt andet at demonstrere en vis Carsten Mørchs "mildt overdrevne" metoder. Såfremt partiet har tendens til at gå i stå kan keeper en frit benytte Erna som "motivator". ("Hvis De viger uden om dette problem, lille cheminova-direktør, vil de aldrig komme af med deres vægtproblem!"). I den anden del af slottet er der en udstilling af afrikanske genstande. Lad dem besøge denne udstilling inden hændelse 1 træder i kraft. Museumsdirektør er der tilfældigvis samtidig og vil hellere end gerne fortælle lidt om udstillingsgenstandene ("Dette enestående Umbali-spyd blev fundet på en ekspedition i 1973. Jeepen brød sammen inden vi nåede derhen, men...bla, bla").

### Hændelser

1. Under nogle indledende gymnastiske øvelser mandag vil partiet bemærke en sort limousine med diplomat-plader og en ukendt vimpel på venstre forskærm ankomme. En velklædt sort herre bliver modtaget af ejerinden og inviteret indenfor. Adspurgt vil chaufføren (en københavner) oplyse at det er ambassadøren for Elfenbenskysten, der aflægger visit i anledning af den afrikanske udstilling. Det viser sig at blive en ret kort visit, da ambassadøren, der virker ret kort for hovedet, bliver vist døren. Det bliver hurtigt kendt, at han ville have nogle af udstillingsgenstandene med sig, da han mente de tilhørte hans fædreland. Da dette ikke omgående blev bevilget, fornærmede han værtinden, som smed ham ud.

2. Samme nat bliver der begået indbrud. Det er Alonzo Khoulion, der bliver sat på opgaven at skaffe, hvad EZB ikke kunne. Han bliver stærkt chokeret af et møde med COKC's spøgelse, der bestemt ikke kan lide negre, der snuser om hans samling. Han taber sin skruetrækker under montren med amuletten. En kort jagt ender med, at partiet enten fanger ham eller finder ham delvist hjælpeløs efter et fald. Her vil det andet spøgelse Augusta indfinde sig yderst i kredsen og forsigtigt spørge om der var nogen, der kom til skade, for det ville hun være frygtelig ked

af. bliver nogle forskrækket over at se hende fordufter hun skyndsomt. En eller anden tilkalder politiet, der taget Khoulion med, men bliver bemærkelsesværdigt sløse, når de finder en avis-udlejningsbil i nærheden, der er udlejet til en ambassade-medarbejder. (Diplomatisk immunitet og så'rn.)

3. Senere samme nat vil Augusta opsøge den, der blev mest chokeret over hende for at undskylde, og om muligt bed om hjælp til at løse hendes og hendes mands problem. Hun kan oplyse, hvis folk er interesserede i hendes mands sygdomsforløb, at hun plejer at stille sin dagbog i biblioteket bag reolen. Der er et par reoler, men den er der stadig.

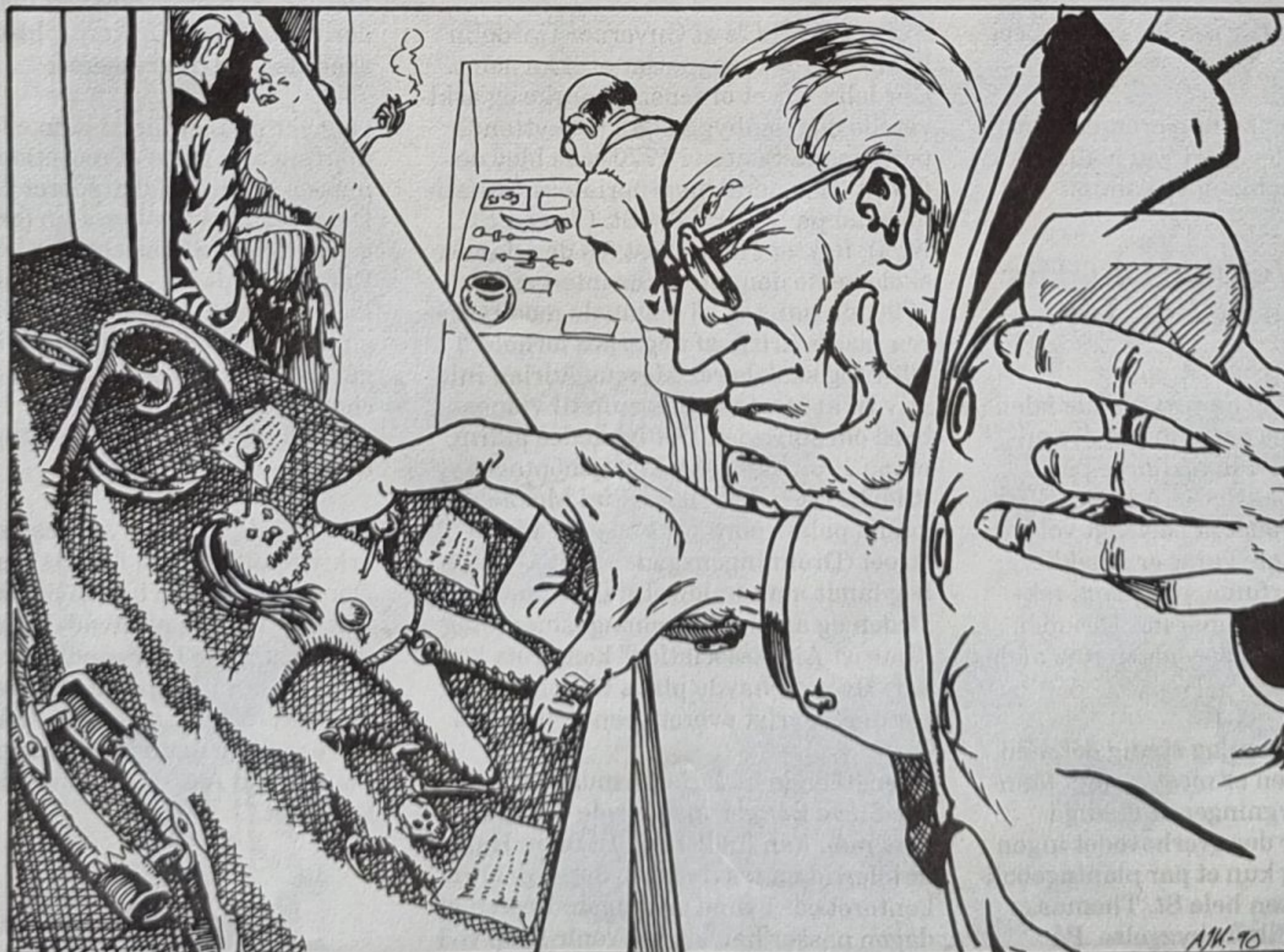
4. Ejerinden vil, opfordret af museums-inspektør Mogensen fra Ålborg, få installeret tyverialarmen i montrene, der dog ikke umiddelbart kan tilkobles alarmcentralen, men en lydalarm.

5. Om onsdagen kommer artiklen om udvisningen af EZB i avisen.

### Investigation

Følgende kilder er tilgængelige:

Augusta's dagbog. I biblioteket.





Afskrift af COKC's "Samplings-beskrivelse". Ålborg Museum hos Mogensen. (Kan ikke huske COKC sidste efternavn.)

Rigsarkivet finder og sender gerne specificeret materiale.

Arkitekt Knudsen samt ejeren kan fortælle at fundet blev gjort ved nedrivning af en væg med en blændet kamin.

## 2.sted: De Vestindiske Øer Sct. Thomas og Sct. Ian

### Vestindien i dag

St. Thomas er i dag en turistfælde i den dyre klasse. Øerne er toldfri og der ankommer dagligt 3-4 luksuslinere på endags-visit til Charlotte-Amalie. Effekten på havneområdet er selvsagt voldsom. De mest solgte varer er smykker, krystal-varer, parfume, porcelæn, tekstil, lædervarer og kameraer. Desuden selvfølgelig spiritus, der udgør 10% af de samlede indtægter.

Charlotte-Amalie er dog stadig det sted, hvor dansker-tiden er mest synlig. Mange af de gamle bygninger er stadig i brug. Derimod er der overhovedet ingen sukkermarker og kun et par plantageboliger tilbage. Næsten hele St. Thomas er opkøbt til luksusvilla-bebyggelse. På

grund af mange små men stejle bakker og bjerge er alle veje smalle og snoede. Der er i øvrigt stadig spor efter den voldsomme orkan i 1988.

At finde COKC's af Guvernør Gardelin konfiskerede optegnelser er ikke nemt. Gardelin var et ordensmenneske og arkiverede dem omhyggeligt i beskyttende pergament. Senere i 1770'erne blev de flyttet til generalguvernøriatet i Christiansstad på St. Krøjs (= St. Croix = St. Kroj). Rektor Hans West fra den danske skole læste dem med stor interesse i 1790, da han tog til genmæle mod tyskeren Isert's kritik af negernes forhold. I 1931 tog skolelærer Marcus Adrian initiativ til at starte et museum til vidnesbyrd om slaveriet. Det lykkedes aldrig, men i 1962 blev projektet genoptaget og "Slaves Museum" ligger nu i Moelfeldts gamle palæ i nord-øst enden af Mainstreet (Dronningensgade). COKC's dagbog fandt man imidlertid ikke plads til, så den og andet blev opmagasineret hos "Tourist Aid Association" kontorets kælder, hvor de havde plads til det. Der ligger den i øvrigt øverst i een af boksene.

Ovenstående historie vil museum manager Steve Badger med glæde fortælle, hvis man kan finde frem til ham. Han er imidlertid en travl mand, der kun er på kontoret ca. 1 time om dagen. Resten af dagen passer han sin souvenir-shop ved

havnen, sin shipping-forretning eller sine to værtshuse. Han vil afslutte med at fortælle, at han først fandt ud af dette for et par måneder siden. Spørger man hvorfor vil han fortælle, at det var fordi der var en flink afrikansk historieforsker, der var interesseret.

Opgiver man at fange ham eller lader man sig affærdige af receptionisten på museet må man følge sporet baglæns. Det foregår sådan her: Den første de spørger henviser til museet, der henviser til Domhuset, der ligger i guvernørboligens kapel ved det røde fort. Her forklarer de efter lidt ventetid, at deres arkiver ikke går så langt tilbage, men at der er en chance "at the mayors office" i Christiansstad på St. Croix. Man kan tage en "gås" alias et vandfly derover.

Her kan de meddele at næsten alt arkivmateriale fra før 1917 er sendt til Danmark. Resten har de på skolebiblioteket. Det vil sige alt hvad de havde der af kildemateriale blev sendt til Charlotte-Amalie, da de startede museet derover. "Nåeh", er svaret, "så må det være mellem det der er opmagasineret i Tourist Aid Associations kælder. Lad os se på det."

### 3.sted: Ghana, nabo til Elfenbenskysten. Troldmandsbyer og huler.

#### Om Ghana

Da Ghana i 1957 blev selvstændigt var det efter afrikansk målestok velhavende. Efter tyve års vanrøgt og siden 66 skiftende militær-regeringer, tog flyver-løjtnant Rawling magten og indsatte efter 3 måneder en civil regering. To år efter gentog han bedriften og har siden forsøgt at få økonomien i gang med blandt andet gennemgribende landbrugs-reformer, der dog havde svært ved at slå igennem helt nordpå. Med 6 hovedsprog og mere end 60 dialekter har man valgt engelsk som officielt sprog. Desuden har for eksempel Kru-stammen, det lever ved Accre, hviledag om tirsdagen, mens Ashanti-stammen, har det om torsdagen.

Kong Junis landsby bør ikke være svært at finde. Der er brug for to grundlæggende informationer: Kong Junis stamme, Akwambi-stammen, og navnet på "højen uden for landsbyen", Krattje Khente. Sidstnævnte vil hurtigt vise sig at være det højeste bjerg i den sydligste halvdel af Ghana. Dette ligger lidt uden for det sædvanlige Akwambi-område og lidt inde i Ashanti. Dette betyder at der kun er en Akwambi-landsby i rimelig nærhed af Krattje Khente. Den ligger næs-

ten halvvejs op ad siden af bjerget. Indbyggertal: knap 200 og for nedadgående.

Næste punkt er at finde ud af, hvor "stenånderne" holder til. Har man amuletten med og overrækker man den til landsby-høvdingen, Amadou med en forklaring af den oprindelse vil den blive modtaget med blandede følelser, da han ikke ønsker at historien med "stenånderne" skal få for meget fat i beboerne. Han forsøger derfor, at holde det skjult for dem, hvilket er umuligt. Hans svigermor vil straks sprede nyheden til dem, der er interesseret. Det er hovedsagelig den gamle jæger, Usman, der bor i udkanten af byen. Han er den eneste, der ofrer jævnlige til stenånderne. Han er også den eneste, der vil være væsentlig interesseret, hvis partyet bare snuser rundt. Hvis man får ham til at forstå, at partyet ikke vil stenånderne noget ondt, for eksempel bare have dem til at hæve en forbandelse eller andet legitimt, vil han være behjælpelig. Endelig kan man forsøge at skygge ham derop, hvilket han ikke venter. Alle plejer at være ligeglade med hvor han går. Han kan ikke lide ashantier.

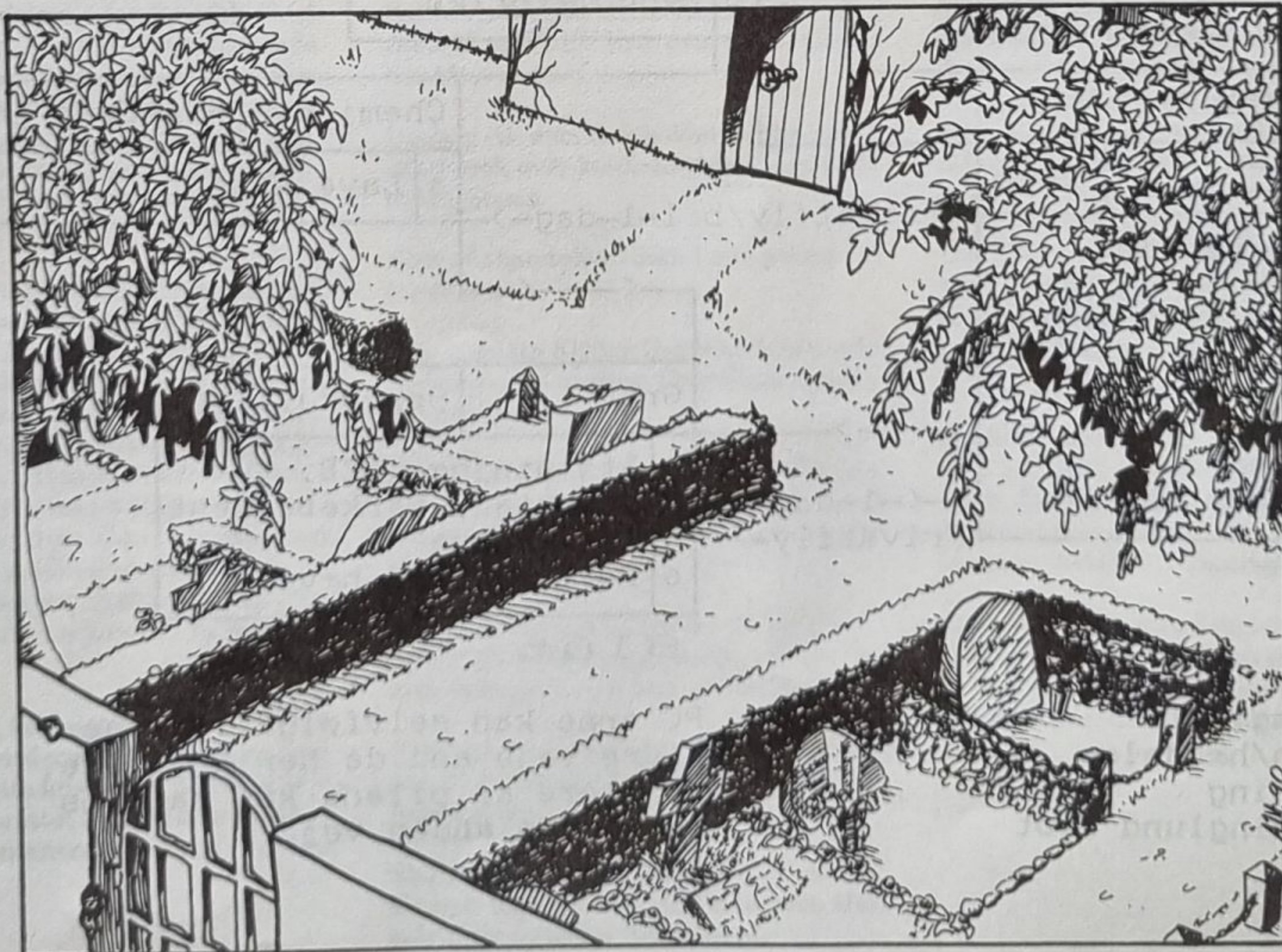
#### Stenåndernes hule

Hulen ligger højere end landsbyen. Der er en sti, men også bevoksning helt op til huleindgangen. Se kortet. Vægudsmyk-

ningen i forhulen består blandt andet af en primitiv gengivelse af et tremastet skib med et tydeligt kors i flaget. Ombord er der en stor mand med en firkantet klump i en snor om halsen. Derudover er der generelt spredt diverse potter og skår, samt en bålplads. Ved siden af er der noget, der kunne minde om et lille alter. Herved er der en del knogler fra små varmblodede dyr, samt en næsten hel skål, med en mørk rand indvendig. Ja, det er størknet blod.

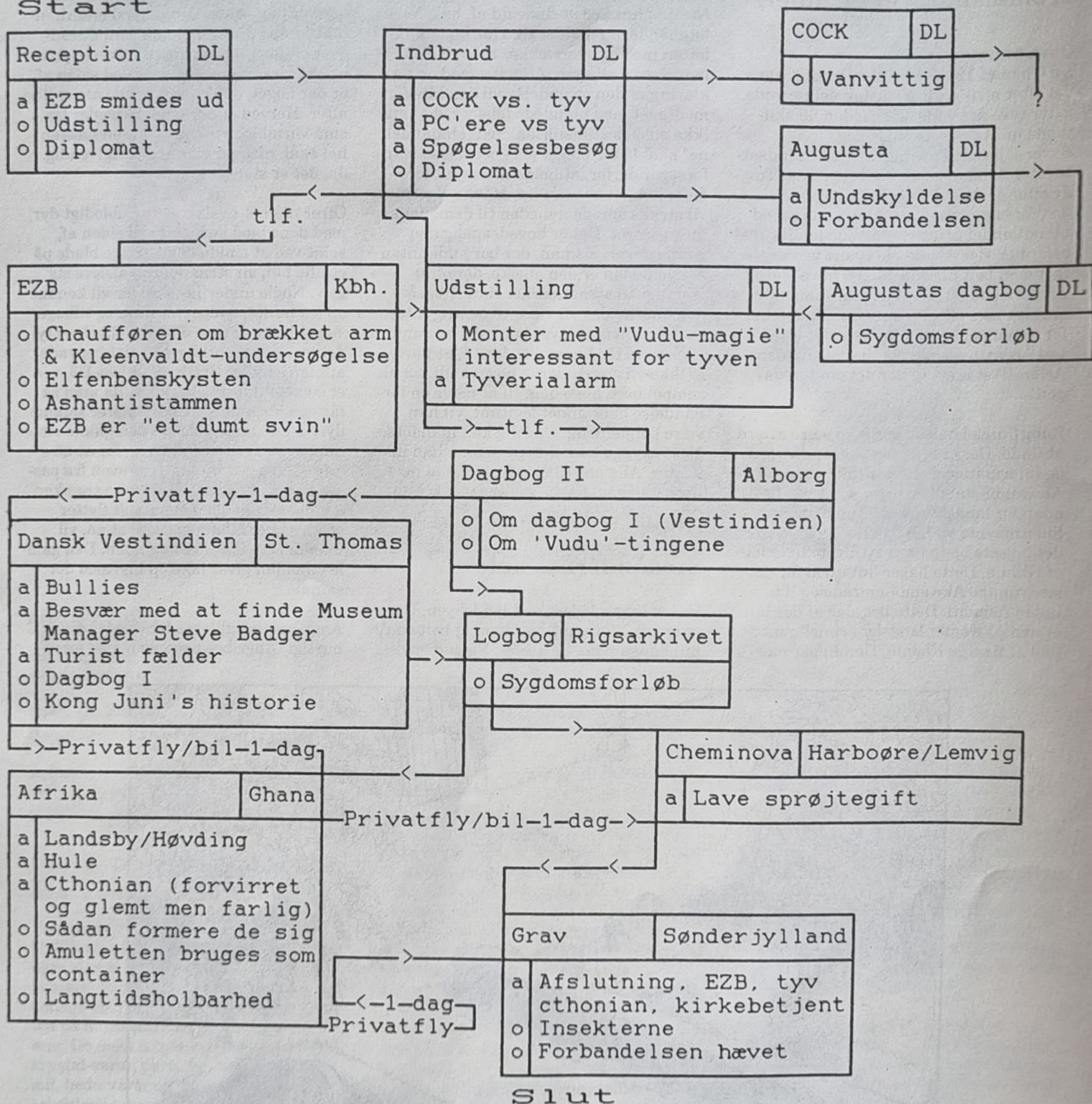
Ofrer man et nyslaget varmblodigt dyr, med dens blod i en skål ved siden af, samt ved at smide nogle friske blade på et lille bål, vil stenånderne afsløre sig selv. Nogle underlige slanger vil komme op fra hullet, snuse lidt frem og tilbage, suge blodet og tage ofret. De hjælpes tydeligvis ad. Samtidig vil bålet begynde at blafre livligt (træk). San loss D3, ved et succesfuldt int check D6, da man så får den ide, at de måske tilhører samme dyr. Trækken skyldes at den gamle cthonian er nødt til at flytte sig, for at nå "ofret". Derved flytter den røven fra passagen indtil baghulen, hvorfra trækken kommer. Hvis man eventuelt flytter ofret, så det bliver sværere at nå, vil man få længere tid i baghulen. Den gamle cthonian giver ikke op lige med det samme.

Angribes tentaklerne forsvinder disse hurtigt. Angribes bagenden med mere



Flydekort over Det Sidste Stik

Start



Forklaring:  
 a: Action/hændelse  
 o: Oplysning  
 DL: Dronninglund Slot

PC'erne kan selvfølgelig tage andre veje end de her angivende, og flere af pilene kan sagtens vende den anden vej.

end 8 points resulterende skade bliver den aktiv, bryder op gennem gulvet og angriber med tentakler, alle i forhulen, på nær vedkommende med amuletten. Usman har en enkelt gang set tentaklerne. Ser han mere angriber han med sit spyd, da han jo er en stor kriger. Slås den ikke ihjel nu, vil landsbyens beboere gå en rystende og usikker fremtid i møde.

Tegningerne inde i hulen ses på handout. Af dem skulle de gerne udlede, at de skal have fat i COKC's grav.

#### 4.sted: Hjemme igen: Gravsted & El Grande Finale

COKC er begravet på Kleenvaldt-familiegravstedet i den lille by Branderup. Den ligger midt i trekanten Toftlund, Løgum og Rødekro i Sønderjylland. Dette ses blandt andet i adelskalenderen. Ankommer man til Branderup Kirke opdager man to ting: 1: at der holder en stor tysk bil på parkeringspladsen. 2: at lågen til kirkegården er låst. Der kommer imidlertid hurtigt en kirkebetjent, Anton, med en masse nøgler, som han bruger en farlig tid på inden han låser op. Imens forklarer han på jysk, at det er farligt at færdes på kirkegården, da fundamentet er skredet under tårnet i den ene side, hvor der er en revne på godt og vel halvtredie favnes penge", så hold dem uden for sikkerhedsafmærkningen. Det blev for øvrigt opdaget i forrige uge. Spørger man hvor graven er siger han "Der var da sjov, nå men det er altså ... der og der. Sjøv nok at I også er her efter ham. Ham Nege- ren, han var nu ikke for nem at forstå ... ævle, ævle."

Inde ved gravstedet, der er ret stort med stenlåg og så videre, står EZB og Khoulion og bakser. De har fået låget lidt til side, Genkendelse, skyderi, og den lokale cthonian forsøger at få folk til at falde i diverse grave (jordrystelser, pas på kirketårnet) samt til sidst at overraske. Midt i det hele kommer Anton med sin nye winchester (han klarer sit san check) og redder om nødvendigt situationen. Cthonianen stikker til sidst af, Khoulion kan finde på at overgive sig, men ikke EZB.

Åbnes kisten, finder man tusindvis af insektpar, der vrider sig ud og ind mellem hinanden. Dette koster 0/1 SAN. Se iøvrigt sidst i afsnittet Sandheden om amuletten og cthonianerne for hvad der videre sker.

## Appendikser

### Komplet NPC-liste

Bleehouan, Emile Z.: Ambassadør for Elfenbenskysten i DK. Bad Guy.

Freddy Larsen: Chauffør for Elfenbenskystens ambassade, brækker senere armen.

Alonzo Khoulion: Handelsattache. EZB's højre hånd i DK. Ejer af Dronninglund.

Knud-Erik: Altmuligmand på Dronninglund.

Gunnar Mogensen: Museumsinspektør, Etnologisk samling, Ålborg Museum

Knudsen: Arkitekt, lavede ombygningen af Dronninglund

Kriminalassistent Paulsen: Ålborg.

Steve Badger: Museum Manager, Slaves Museum, og andet.

Amadou: Landsbyhøvding i Akwambi-landsby ved Krattje Khente

Usman: Gammel særling og jæger sammesteds

Anton: Kirkebetjent i Branderup, medlem af Skytte- og gymnastikforeningen.

**Kildemateriale samt handouts**  
Afskrift af COKC liste over fund. Findes hos Mogensen.

Dagbog (II) som indeholder denne liste samt brok over konfiskation. Vises frem af Mogensen.

Kopi af skandaleartikel. I alle aviser om onsdagen.

Fru Augusta Eloiise Grønvad Kleenvaldt Christensens dagbog. Dronninglund privatbibliotek.

Martfeldt, Christian: Neger-Rebellionen paa St. Ian. - Vestindisk- Guineisk Rentekammer og Generaltoldkammer. Rigsarkivet.

Gardelin, Philip; Guvernør på St. Thomas 1731-1734: Indberetning fra St. Thomas vedrørende oprøret paa St. Ian.

Uddrag af Secret-Raadets Brev-Protocoll paa St. Thomas fra 4. julii til 29de julii. Rigsarkivet.

Skibslog for "Laarburg Gallei", Kapt. Østbye, Rigsarkivet/Søfartsmuseet. Heri står intet nyt eller interessant.

Skibslog for "Jomfruen", Kapt. Allewelt, der sejlede Kleenvaldt hjem. Findes med besvær i "Tourist Information Office"s kælder i Charlotte- Amalie.

Aftegning af indskriptionerne i hulen i Krattje Khente.

## Ambassadør kaldt hjem efter skandaler

Af Keld Broksø og Jan M. Olsen

Elfenbenskystens ambassadør i Danmark, Emile Z. Blehuan, er kaldt hjem som følge af skandalerne på ambassaden. Morgenavisen erfarer fra flere uafhængige kilder, at Udenrigsministeriet i Abidjan har fået nok. Blehuan, der repræsenterede diplomatiet ved Dronning Margrethes fødselsdag i mandags, har bidraget til det danske Udenrigsministeriums klagemappe med mange politianmeldelser: En chauffør fik brækket sin arm og ambassadens 1. sekretær blev truet med en pistol. Desuden har ambassadøren suspenderet fem fra ambasadestaben uden tilladelse fra Elfenbenskysten. Udenrigsministeriet i Danmark forventer nu en orientering fra Emile Z. Blehuan.

### Afløser skal udpeges

»Jeg går ud fra, at ambassadøren kommer forbi og siger, hvornår han skal hjem. Der skal jo en afløser på. Jeg talte med Blehuan ved dronningens fødselsdag, men da sagde han intet om hjemrejse,« siger Udenrigsministeriet protokolchef, ambassadør Jørgen Behnke. Presseattachéen i Elfenbenskystens udenrigsministerium indskrænker kommentarerne til, "at Morgenavisen er godt informeret". Det var i går ikke muligt at træffe Blehuan selv, men hans kone bekræfter, at parret skal hjem, men at datoen ikke er fastlagt.

### Emile Z. Blehuan

STR 14; DEX 10; HP 16 Stok med sølvknob: Attk% 60; Damage D8+D4+1  
Automat-pistol: Attk% 50; Damage D8+2  
Grapple: Attk% 40; Damage D4+1

Andre skills: Z. som Zorglub er snu, ond og kan hvad der forventes af en skurk. Ret opfarende, skruppelløs og ønsker verdensherredømmet højere end ...

### Alonzo Khoulion (EZB's tro følgesvend).

HP 14 Næve 60% 2D3 Automat-pistol 40% D8+2

Alonzo ved godt hvornår han har dummet sig, men er stum som en østers. Bossen plejer at redde ham ud af problemer. Han er ikke fanatiker og ikke det største lys Gud har tændt.

De to bullies på St. Thomas er en mulighed for at genere spillerne en smule i troeparadiset. De er hyret af EZB, hvis han har en fornemmelse af, at spillerne er på rette spor (han forsøger at holde sig orienteret). Disse kan eventuelt spille guides, sabotere vandflyvere eller bare overfalde PC'erne på deres hotelværelser.

### Augustas dagbog (slottets bibliotek)

COKC, hendes kære mand kom hjem syg og i febevildelse samt stikkende smerter. Da han dør går han igen og må være "ramt af en ugudelig forbandelse". Hun murer hans "Vudu-magiske" dingener ind i kaminen og forsøger at holde styr på hans genfærd. Hendes sidste noter er noget i retning af "ikke at ville forlade sin mand i den tilstand". Hun har åbenbart haft viljestyrke nok til at fortsætte sit opsyn efter sin død.

### Carl Otto's dagbog II (museumsinspektør Mogensen)

Er hans optegnelser efter at hans egentlige noter er blevet konfiskeret på de Vestindiske øer. Den indeholder en beskrivelse af de hjembragte ting (en dukke af strå, en af dyreskind, ornamenterede nåle, en lille mystisk skål, 2 amuletter, den ene en skindpose med småting i (knogler), den anden er vores "beholder". Find selv på flere "Vudu"-ting.) Derudover er der brok over konfiskationen af hans interessante noter, som han muligvis vil gen-konstruere når han kommer hjem.

### Logbog for "Jomfruen" (rigsarkivet)

COKC blev fundet hallucinerende over sine amuletter, tydeligvis stukket af en parasit. Eventuelt fremstår det som malaria, hvis spillerne er for hurtige.

## Spilpersoner/Investigators

### Ole Andrup Jensen

STR 12; DEX 13; INT 16; CON 11; APP 8; POW 7; SIZ 10; SAN 99; EDU 20; Idea 80; Luck 35; Know 100; Profession: Lektor i etnografi på Århus Universitet; Mand 44 år; Bopæl: Riiskov

Hit Points 11; Magic Points 7; Sanity Points 29

Investigator Skills: (Kun forbedrede skills) Read/Write Danish 100, Read/Write English 60, Read/Write French 30, Speak Spanish 20, Anthropology 70, Archaeology 20, History 60, Library Use 40, Linguist 50, Occult 20, Meditation 15, Religion 50, Narcotics 20, Diagnose Disease 16, Psychology 15, Electrical Repair 25, Mechanical Repair 30, Hide 25, Move Quietly 35, Pick Pocket 8, Debate 50, Fast Talk 15, Climb 65, Dodge 30, Jump 46, Ride 15, Swim 30

Baggrund: For Ole Andrup var '68 det fundament rigtig kunst, kultur og viden-skab bygger på. Ole har rejst meget, Afrika, Asien (Indien og Nepal) og Sydamerika. Har eksperimenteret med bevidsthedsudvidende stoffer og meditation (har for eksempel sidde på Møns Klint i 7 timer og betragtet en flues kønsliv). I dag bekymrer to ting ham: han er ved at blive borgerliggjort og de studerende er blevet så fikseret på noget de kalder 'kvalitet i undervisningen', at universitetet har sendt ham på kursus. Nå, skidt, hvis uni betaler...

### F.C. Mørck

STR 9; DEX 11; INT 14; CON 16; APP 9; POW 16; SIZ 13; SAN 99; EDU 16; Idea 70; Luck 80; Know 80; Profession: Afdelingsleder; Mand 63 år; Bopæl: Vedbæk/Kbh. K

Hit Points 15; Magic Points 16; Sanity Points 80

Investigator Skills: Read/Write Danish 80, Read/Write English 40, Read/Write Russian 20, Speak German 20, Accounting 30, First Aid 60, History 15, Law 20, Make Maps 30, Manners 40, Diagnose Disease 15, Psychology 20, Spot Hidden 47, Track 25, Recognise Military Equipment 40, Drive Auto 40, Mechanical Repair 33, Operate Tank 30, Camouflage 40, Hide 30, Bargain 22, Credit Rating 25, Debate 20, Command 50, Jump 55, Swim 40, Throw 60

Våben: Explosives Attk% 60; Damage stort bang. .38 revolver - 2 skud pr. runde; Attk% 50; Damage 1D10; Impale 10; Hit Points 10. .30 semi-automatic rifle - 1 skud pr. runde; Attk% 40; Damage 2D6+3; Impale 08; Hit Points 8.

Baggrund: Hvad F.C. står for ved kun hans kone. Og hun er ikke med på kurset. F.C. Mørcks militære løbebane sluttede brat for kort tid siden. Han blev som alle i den alder sendt på pension, men valgte i stedet for hjemmelivet i haven i Vedbæk at gå ind i det private. Han beklæder nu stillingen som personale-ansætter (m.m.) hos en større dansk banks afdeling i det indre København. Her har han ca. 15 mennesker under sig (KONTOOR RET!). F.C. Mørcks toneleje er stadig en lille smule for højt...

### Michael Faurholdt

STR 12; DEX 16; INT 14; CON 14; APP 15; POW 11; SIZ 12; SAN 99; EDU 16; Idea 70; Luck 55; Know 80; Profession: HA-studerende; Mand 21 år; Bopæl: Århus/Stoholm

Hit Points 13; Magic Points 11; Sanity Points 55

Investigator Skills: Read/Write Danish 80, Read/Write English 50, Read/Write German 30, Accounting 40, Chemistry 10, First Aid 60, Library Use 50, Pharmacy 5, Play Chess 20, Listen 50, Psychology 20, Spot Hidden 35, Track 23, Recognise Military Equipment 30, Drive Auto 40, Electrical Repair 20, Mechanical Repair 38, Photography 50, Pilot Aircraft 5, Camouflage 40, Hide 23, Bargain 20, Credit Rating 40, Debate 20, Fast Talk 30, Oratory 30, Climb 60, Jump 60, Swim 31, Throw 50

Våben: Submachine Gun - 2 skud pr. runde eller salve; Attk% 25; Damage D10; Impale 05; Hit Points 8. Automatic Rifle - 1 skud pr. runde; Attk% 45; Damage 2D6+3; Impale 09; Hit Points 8. Har dog ingen ammunition til ovenstående våben.

Michael er en selvbevidst ung mand, der vil frem- og opad. Hvis han havde råd var han helt bestemt yuppie, men må nøjes med at være EF og NATO-tilhænger, medlem af KU og flotte sig en gang om måneden på Cafe Eifel. Han tror at han kan lidt mere end han egentlig kan og har lånt af far til kurset for at sikre sig i troen. Michael har et problem med snavs. Det sniger sig ind på ham og hans lejlighed, så han konstant må skrubbe og skure. Han ser meget frem til at træffe direktør Drewsen, som jo er en mand, der er kommet helt til tops. Ved siden af

HA- studiet er Michael (selvfølgelig) aktiv i hjemmeværnet.

**Susanne Dubossier (f. Valsø)**

STR 8; DEX 13; INT 14; CON 11; APP 16; POW 13; SIZ 9; SAN 99; EDU 15; Idea 70; Luck 65; Know 75; Profession: Afdelingsleder; Kvinde 30 år; Bopæl: Århus/Marseille

Hit Points 10; Magic Points 13; Sanity Points 65

Investigator Skills: Read/Write Danish 75, Read/Write English 60, Speak Spanish 10, Speak Greek 10, Speak French 40, First Aid 50, History 35, Library Use 35, Pharmacy 5, Psychology 20, Spot Hidden 40, Track 48, Drive Auto 40, Mechanical Repair 44, Hide 41, Move Quietly 45, Bargain 38, Fast Talk 25, Oratory 45, Ride 25, Swim 39 Ejer diverse smukserings salver, cremer, farvelader, pensler m.m.m.

Baggrund: Susanne Dubossier (født Valsø) har indtil for ganske nyligt været rejseleder i Nordafrika/Spanien/Grækenland for Spies-rejser. Nu er hun afdelingsleder af Lars Larsen-rejsers Århus-afdeling. Pierre (hendes mand) bor i Marseille og familiens bosted er endnu ikke fastlagt. Men hvis Lars Larsen-rejser bliver en succes, må Pierre vist hellere finde sin varme sweater frem. Susanne har engang brækket en negl, og - tro hende - det var ikke sjovt.

**Inge-Lise Dalberg-Larsen**

STR 11; DEX 10; INT 16; CON 13; APP 12; POW 15; SIZ 10; SAN 99; EDU 16; Idea 80; Luck 75; Know 80; Profession: Journalist; Kvinde 24 år; Bopæl: Brovst/Århus

Hit Points 12; Magic Points 15; Sanity Points 75

Investigator Skills: Read/Write Danish 80, Read/Write English 30, Botany 25, Chemistry 25, First Aid 50, Geology 10, History 15, Law 25, Library Use 45, Make Maps 20, Zoology 5, Writing 55, Listen 55, Psychology 25, Spot Hidden 40, Drive Auto 50, Operate ETB 35, Hide 25, Move Quietly 40, Debate 40, Fast Talk 50, Psychoanalyze 6, Dodge 40, Jump 55, Ride 20, Swim 20, Throw 55

Våben: Aikido; Attk% 40; Damage special; Aikido fungerer som havde den angribende ramt sig selv.

Baggrund: Inge-Lise er det nye håb for lokalredaktionen af Aalborg Stifttidende i Brovst. Derfor investere avisen i et kursus. Prisen er dog kraftigt nedsat, da man håber på positiv omtale i avisen. Inge-Lise har en fyr i Århus, og har en fortid i Greenpeace og andre dele af miljøbevægelsen.

**Uffe Drewsen**

STR 12; DEX 8; INT 12; CON 8; CHA 11; POW 8; SIZ 16; SAN 99; EDU 18; Idea 60; Luck 40; Know 90; Profession: Direktør for Cheminova; Mand 54; Bopæl: Lemvig/Cannes

Hit Points 12; Magic Points 8; Sanity Points 40

Investigator Skills: Read/write Danish 90, Read/write English 50, Speak French 20, Accounting 50, Chemistry 60, Law 40, Library Use 30, Pharmacy 10, Treat Poison 27, Zoology 40, Wine Knowledge 60, Psychology 30, Drive Auto 40, Operate Hv. Machine 30, Pilot Aircraft 20, Camouflage 34, Bargain 20, Credit Rating 130, Debate 40, Fast Talk 15, Diktation 25, Ride 30, Swim 30

Våben: Automatic Rifle - 1 skud pr. runde; Attk% 20; Damage 2D6+3; Impale 04; Hit Points 9 Shotgun, 12-Gauge, shot - 1 skud pr. runde; Attk% 40; Damage 4d6/2d6/1d6; Hit Points 10

Baggrund: Direktør Drewsen er blevet lidt træt. Og nu er han altså sendt på kursus for at vågne lidt op. Han er Overvægtig, ruger (og drikker) lidt for meget, konen bliver mere og mere stramtandet, Sønnen vil 'realisere sig selv' (for hans penge) og Frederiksen bakkede ind i hans BMW her til morgen. Meeen, skattevæsenet har søgt men ikke fundet, Studenterrådets miljø-gruppe har søgt, men ikke fundet og hans kones detektiv har søgt men heldigvis ikke fundet. Så det er ikke helt skidt. Men omgivet af Cheminovas pesticider, tænker Drewsen tit på sprøjtemidler, der kan holde andet end insekter væk.



# DUNGEONS & DRAGONS®

## Begyndermodul

Anmeldelse ved Jonas Plesner

*Arena of Thyatis*  
af John Nephew  
D&D modul fra TSR.  
Pris 79,50 kr.

Dette er et nyt basic modul, der passer til gazetteer serien og er specielt henvendt til folk, der vil køre en kampagne i Thyatis. Modulet har detaljerede beskrivelser af forskellige væsentlige personligheder i byen.

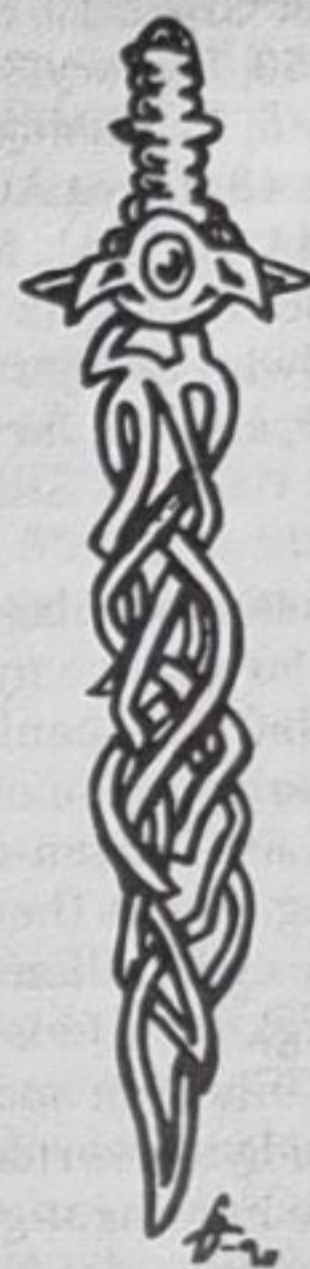
Der er efter min mening alt for mange unødige oplysninger, såsom kortene i modulet, der er alt for detaljerede med beskrivelser af hvert eneste sted, hvor der kan ske noget. Det kan selvfølgelig være udmærket med grundige beskrivelser, men ikke når modulet kun er på 32 sider, hvor en stor del af disse bruges til unødige beskrivelser.

Jeg har prøvet at spille modulet og synes at plottet er for løst (mine spillere havde mange løse ender, som de ikke kunne bruge til noget). Sammenhængen mellem de forskellige begivenheder er for løst opbygget. I starten af modulet står der en masse råd til begyndende spillere om at være fleksibel og ikke tvinge

spillerne ind i plottet. I modulet er plottet indlertid så løst at det er meget svært at dreje spillerne ind på noget, der ligner den rette vej gennem modulet. Det eneste, der løfter modulet lidt op er arenakampene, som er ret sjove og underholdende.

Eventyret er som de andre eventyr i den nye basic serie tilrettelagt for begyndende spillere. Det er selvfølgelig en god idé, men det kan også gå lidt over gevind. I dette eventyr er indholdet følgende: Ca. halvdelen er relevante oplysninger til eventyret, resten er overdetaljerede kort, råd til spilmesteren og gentagelser af ting, der står i boksen *Dawn of the Emperors*.

Modulet kan opbygges så plottet bliver mere sammenhængende, hvis man lægger et stykke arbejde i at lave "mellem begivenheder", d.v.s. begivenheder, der sammenkæder to store begivenheder, så spillerne ikke går galt i byen. Det bedste ved modulet er at det vil danne en god baggrund for en kampagne i Thyatis by.





# Guderne er tilbage

Anmeldelse ved Morten Helles

**Legends & Lore**  
af James M. Ward og Troy Denning  
AD&D grundbog  
fra TSR.

Pris 210,00 kr.

Præsten skuede, fra en bakketop, ud over det åbne landskab. Markerne stod udtørrede som følge af den hede bølge som havde plaget landet hele sommeren igennem. Rundt omkring dem var gårde med kæmpemæssige lader parat til at huse den enorme høst, som markerne her omkring plejede at give. Men i år var det anderledes. Nogle trælle vandrede rundt på markerne i håb om at finde bare lidt frodigt korn for undgå deres herres vrede. Intet ... Alt var udtørt. Præsten vidste, at uden korn ville disse slaver dø. Deres herrer ville uden tvivl, i deres vrede, lade dem piske ihjel. Pludselig løftede han sine arme op mod den skyfri himmel. Han lukkede øjnene og begyndte at messe: Han kaldte på sin guds styrke, prøvede at få ham til at forstå disse slavers pinsler og nød. Han blev hørt. Skyer begyndte at trække op; først lang-

somt men så hurtigt. Himlen blev dækket af tunge, grå skyer. Der lød et brag. Regnen silede ned i enorme mængder. Præsten stoppede sin messen og så op mod himlen. På hans læber bredtes et stort smil: For højt over mellem de tætte skyer fløj, i en åben vogn trukket af de to legendariske geder, Tanngrisner og Tanngjost, svingede hans gud, Thor, Tordenguden, sin hammer, Mjølner. Det begyndte at tordne ...

Legends & Lore er det sidste AD&D produkt fra TSR's lagre. Bogen har de samme dimensioner, form og design som *Player's Handbook* og *Dungeon Masters Guide*, og kan købes i din nærmeste specialbutik. Den er på 192 sider og i hardcover.

Bogen *Legends & Lore* er en nyudgivelse af den gamle til 1st Edition, men er selvfølgelig blevet omskrevet og revideret til et lidt mere omfattende (den forrige var kun på 128 sider) og letforståeligt værk. Den beskriver og omhandler 9 af de stør-

ste mytologier, som har præget jorden samt 2 af de mere fantasifulde. Bogen starter i bedste AD&D stil med en god og overskuelig indholdsfortegnelse. Derefter følger en introduktion, hvori det forklares hvordan og hvorledes bogen skal benyttes for at få det største udbytte.

Den er hurtigt læst (kun 10 sider med billeder) og man finder ud af at resten af bogen er opdelt i 11 afsnit, hver med sin mytologi (se nedenfor). Hvert afsnit starter med en indledning, som introducerer én til den valgte mytologi og kort fortæller hvordan dets mennesker ser på guderne og på verdenen og omvendt, samt hvordan du kan få en kampagne op at stå. Herefter følger nye formularer og magiske genstande, der er specielle for den pågældende mytologi.

Endvidere kommer så beskrivelser af de Store Guder, Mellem Guderne, de Mindre Guder og Halvguderne. Der er nævnt ca. 15 af de største og kendteste guder (i hvert afsnit), som hver har fået tildelt ca. en halv til en hel side at brede sig på. Ved hver gud står generelt hvem han/hun er (navn, status, baggrund mm.) og hvordan DM'en skal spille ham/hende i det tilfælde spillerne skulle være så heldige at møde guden (væremå-



de, kræfter, symbol mm.). Herefter står stats'ene på den udsending, som guden kan bruge hvis der skulle opstå en krisesituation (ofte er det nemlig sådan at guderne ikke selv kan komme ned på Jorden) samt hans kræfter. Derefter følger hvad TSR i Players Handbook lagde op til, nemlig at guden kræver noget af sine tilbedere og til gengæld udstyrer dem med nogle kræfter. Senere i afsnittet beskrives ligeledes de største helte samt nogle nye mytologiuhyrer. Blandt de 11 afsnit er:

#### De amerikanske indianeres mytologi.

Troen på ånderne fra den Øvre og den Nedre verden huserer. Hvordan Jorden blev skabt er der ingen klar idé om. Nogle tror den altid har eksisteret, andre at den blev hevet op af havet. Den øverste og stærkeste gud er Den Store Ånd, mester over lys og dermed alt liv. Ialt 14 sider.

#### Arthurheltene.

Dette afsnit er det ene af de to mere fantasifulde som i modsætning til de 10 andre intet har at gøre med guder, men derimod kun med de legendariske helte og ridderordener (Ridderne af det Runde Bord, hvordan man bliver optaget, hvad der kræves mm., og De Hellige Riddere) omkring Arthursagaen. Indsat i bogen er kort og et billede af Camelotborgen. Af kendte personligheder beskrevet i bogen kan nævnes Kong Arthur, Merlin og Lancelot. Ialt 14 sider.

#### Den aztekiske mytologi.

Da Columbus startede sin berømte rejse mod Indien, men stødte på Sydamerika istedet (og ændrede det) eksisterede et helt rige, isoleret fra resten af omverdenen: Det brutale Aztekerrige. I modsætning til de andre mytologier lever deres guder ikke på andre planer, men derimod i rummet. Dvs. har man Spelljammer, kan man rent faktisk møde dem selvom chancen er temmelig lille. Indsat i bogen er et kort over et typisk aztekisk tempelkompleks. Ialt 14 sider.

#### Nehwon mytologi.

Den anden af de to fantasifulde afsnit. Denne er den eneste af de 10 afsnit som intet med Jorden har at gøre. Derimod er den bygget op over den verden TSR's nye stolthed, forfatteren Fritz Leiber, har lavet: Nehwon. Verdenen som helhed får man ikke nogen beskrivelse af (dvs. ikke noget verdenskort), men det gør man derimod af Nehwon's største by, *The City of Lankhmar* (stadig ikke noget kort!). De



erfarne rollespillerne vil nu slikke sig om munden, for det er nemlig her de to hovedpersoner i Nehwonovellerne, Fafhrd (dette er ingen skrivefejl!) og Gray Mouser lever. Ydermere er en række laug og kulter beskrevet, for slet ikke at nævne et væld af guder, helte og monstre. Nogle specielle Nehwon Random Encounter Tables er indlagt. Ønsker man mere information om denne verden tilrådes det at købe de omtalte noveller og/eller TSR's moduler og andet tilbehør. Ialt 16 sider.

#### Den nordiske mytologi.

Ja, ja ... vi er med! Og det endda med det største afsnit! Hele den nordlige vikingkultur med vores elskede, barbariske forfædre og deres evige ønske om at slagte naboen eller i det mindste dø en ærefuld død i forsøget, er repræsenteret. Ligeså er Gudernes Hjem, Asgård i Gladsheim, med de tilhørende guder: Thor, Odin, Sif, Frigga, Freya, Baldur, Valkyrierne osv. Nordiske "monstre" (som fx. Garm, kæmpehunden) og helte (som fx. Sigurd, søn af Sigmund) fylder siderne. Indlagt er et kort over et typisk nordisk langhus. Ialt 18 sider.

#### Den græske mytologi.

Denne mytologi må siges at være den vigtigste. Den dannede baggrunden for demokratiet og det frie individuelle jeg. Ligeså kom kundskaben at skrive og dygtigt håndværk herfra. For de som har læst Odyssén og Illiaden må dette afsnit nok siges at være lidt af en lækkerbisken; det er jo meget sjovt at læse mere detaljeret om gudernes kræfter og væremåde. Et typisk græsk tempelkompleks er indlagt. Af kendte guder og helte kan nævnes Gaea, Zeus, Titanerne, Herakles og Odysseus.

De resterende mytologier er Den keltiske (14 sider), Den kinesiske (16 sider), Den Egyptiske (16 sider), Den Indiske (16 sider) og Den Japanske (16 sider).

Alt i alt må Legends & Lore siges at være et udmærket værk og et nødvendigt hjælpemiddel til de som ønsker at opsætte en kampagne i en jordisk mytologi. Blot skal man huske at bogen er langt fra nok til at kunne starte en sådan p.g.a. manglende informationer til DM. Derimod skal bogen betragtes som et værk, der introducerer én til mytologierne og som gør det muligt at spille der (informationer i form af stats, kræfter,

præstetilbedelser mm.).

Værkets målgruppe må nok siges at være de mere erfarne spillere, dvs. dem som er villige til læse en masse bøger om den valgte mytologi. Eller flere valgte mytologier! Det er nemlig muligt at have flere mytologier kørende samtidig, så længe man passer på ikke at blande tiderne for mytologierne for voldsomt sammen. Fx. vil den græske mytologi og den nordiske ikke passe ret godt sammen, pga. den store tidsforskel (mere end 2000 år). Derimod vil den græske og den indiske passe bedre sammen (kun en tidsforskel på nogle få hundrede år).

De mindre erfarne spillere, dvs. dem som ønsker en masse hack'n'slash, penge og xp (erfaringspoint) vil nok ikke bryde sig om at spille her på Jorden. Der findes selv i mytologierne meget få monstre, troldmænd og især magiske genstande. Dvs. chancen for et møde en flerøjet øglemand er, imodsætning til de andre verdener (Greyhawk, Forgotten Realms mm.), meget lille, idet mennesket dominerer landskabet. (En snedig DM kan dog godt få uhyret puttet ind med lidt omtanke: Guderne kunne jo i et raserianfald være kommet til at ...) Altså kort og godt: Legends & Lore er et værk for dem som ønsker mere end vold og som samtidig ønsker at lære noget om jordisk mytologi.



# Skyggeelvernes rige

Anmeldelse ved  
Jonas Plesner

*The Shadow Elves*  
af Gary Thomas  
fra TSR.

Pris 110,00 kr

The Shadow Elves er nr. 13 i gazetteer serien og omhandler shadow elvernes levilkår og unikke forhold under jorden. Gazetteeren passer godt ind sammen med de andre gazetteers, så der er mulighed for at sammenkæde kampagner. Der bliver endda vist muligheder for forskellige shadow elver kampagner. Baggrunden er ret original og opfindsomt lavet. Shadow elvere tilbyder en gud ved navn Rafiel. Shamaner har en vigtig position i elvernes hierarki og har meget at sige i vigtige diskussioner.

Gazetteeren er spændende skrevet og beskriver også hvordan man kan spille en elver. Det eneste jeg kan sætte en finger på er at shamaner er lidt for gode, da de har alle elvernes evner samt særlige shamanevner. Gazetteeren er også en indgang til Hollow World supplementet, der netop er kommet. Der er mange kampagnemuligheder i gazetteeren og der er mange fine detaljer, såsom gode beskrivelser af underverdenens specielle væsener samt færdsel i underverdenen. Det foregår som regel på en kæmpesnegl eller på andre mystiske dyr. Der er også mange hemmeligheder i bogen, som spillerne langsomt kan opdage gennem en længere kampagne. Mange mystiske ting foregår under jorden. Et kort følger også med og der er separate håndbøger for spillere og spilmester. Spillerne får i deres håndbog at vide hvordan man laver en spilperson, der er shadow elver og hvilke skills og specielle evner sådan en har.

Shadow elvernes rige er meget stort og ligger under Glantri, Darokin, Alfheim og The Broken Lands. Hvis man er ivrig gazetteer-samler eller bare vil have en godt opbygget verden er denne gazetteer et godt køb.



The Complete Wizard's Handbook  
Part II



Adam Saks

# The Complete Wizard's Handbook

Anmeldelse ved  
Morten Helles

*The Complete Wizard's Handbook*  
af Rick Swan  
fra TSR.  
Pris 168,00 kr.

Troldmanden stod midt i sit laboratorium i gang med et forsøg, da en smerte pludselig fór gennem hans højre ben. Han trampede i gulvet. Den forbandede test! Den havde ødelagt hans blodomløb. Langsomt kunne han føle krampen bevæge sig fra hans ben og opefter. Han kastede en formular han havde lavet, men han vidste at den kun ville lette smerten midlertidigt. Han begyndte at messe og langsomt forsvandt det smertefulde udtryk sig fra hans ansigt! Pludselig bankede det på døren. Troldmanden kom med et chok tilbage til virkeligheden. Hvem vovede at forstyrre ham, den mægtigste troldmand af alle? Troldmanden, hvis

magt var så stor ... og dog så lille, tænkte han bittert. Han åbnede døren. Udenfor stod hans lærling og da denne så sin mesters vrede ansigt, krøb han nervøst sammen. "Bogen er kommet, mester!", fremstammede han. "Hvilken bog? - Og hvor vover du at forstyrre din mester uanmeldt?", svarede mesteren arrigt. "Jamen, det er vigtigt, mester! Bogen, du hyrede Goblinskuserne til at finde, er endelig blevet bragt for dagens lys. Bogen, hvor der står alt om troldmænd og hvordan de, ja selv du mester, kan blive bedre magibrugere. Bogen kaldes Wizard's Handbook...

Bogen Wizard's Handbook er sammen med Priest's Handbook den sidste i serien Player's Handbooks. Den er opbygget på nøjagtig samme måde som de an-

dre i serien, dvs. soft cover samt den utiltalende (til at blive læst altså) brune forside.

Indeni er det det samme (bortset fra hvad der direkte står i bogen selvfølgelig). Den er opdelt i 9 kapitler med en udmærket indholdsfortegnelse og introduktion til de 128 sider.

Kapitel 1: De 8 forskellige magiskoler og deres tilhørende specialister beskrives i nærmere detaljer.

Kapitel 2: Heri forklares hvordan nye skoler laves (som om 8 ikke er nok!). Som eksempel laver bogen en ny skole: metamorfskolen, dvs. en skole for forvandlingsmagi.

Kapitel 3: Heri er de sædvanlige Kits (dvs. nye klasser, denne gang Wizard Kits), som TSR diskler op med. Af Kits kan nævnes mystikeren, heksen og akademikeren.

Kapitel 4: Her gives nogle eksempler på personligheder som en spiller kan vælge til sin troldmand: Rådgiveren, Lejesoldaten, Optræderen mm. Ligeledes beskrevet er verdener med lidt og meget magi.



Role-Playing



**Kapitel 5:** Dette må siges at være det bedste og vigtigste kapitel. Heri beskrives hvordan en troldmand, der er spilperson kan udnytte sine formularer bedst både i kamp (offensivt og defensivt) samt til hverdag.

**Kapitel 6:** Der sker ofte det i en kampagne, at spillerne befinder sig på andre steder end landjorden, f.eks. under vandet, på andre planer mm. Ligeledes sker det (men knap så tit) at spillerne bliver, enten midlertidigt eller permanent, blinde, døve el. lign. Hvordan alt dette klares omhandler dette kapitel, som derfor nok må siges at være mest for spilmesteren.

**Kapitel 7:** Spillet slutter ikke på 20. niveau, heller ikke for troldmænd. Kapitlet er fyldt med ekstra beskrivelser af de kendte formularer samt nye regler for magisk forskning til spillere på højt niveau.

**Kapitel 8:** Indeholder en masse (42 stk.) nye formularer parat til at blive skrevet ind i din formularbog.

**Kapitel 9:** Dette sidste kapitel indeholder en række forskellige ting bl.a. nye magiske genstande og laug.

Kvaliteten af Wizard's Handbook er ligesom de andre i serien: kan man lide en af dem, kan man lide dem alle (og omvendt!). Heraf følger at bøgerne hænger rimelig godt sammen, men selvfølgelig godt kan benyttes uafhængigt af hinanden (dvs. hvis man kun køber en af bøgerne i serien). Dette er da også udmærket, men i praksis medfører det ofte, at samtlige spillere i gruppen vil være af den klasse bogen omhandler, idet de ikke kun er bedre, men også sjovere at spille (dels pga. de mange nye Kits, men også på baggrund af de udmærkede personligheder bogen introducerer). Dette betyder så sandelig ikke, at man skal købe dem alle. For herved opstår 2 ulemper: Først og fremmest får spilmesteren, som selvfølgelig altid er tvunget til læse alt hvad spillerne læser, en helv.... masse at læse (4 x 128 sider ialt) og hvem gider det? De seriøse rollespillere? Ja, men denne gruppe er meget lille. Hermed er også sagt at TSR har udgivet alt for meget for at tjene penge. De skulle hellere have lavet én bog på ca. 200 sider, hvor samtlige klasser (Fighter, Thief, Priest og Wizard) var repræsenteret.

Den anden ulempe er, at når man så endelig har fået sig gnavet igennem bøger-

ne opdager, at der er alt for mange nye regler, klasser (ca. 40) og personligheder (ligeledes ca. 40) til at man kan huske det hele og derfor er nødt til at skære ned (især på reglerne).

**Kort og godt:** Lige gyldigt om man køber en eller flere i Player's Handbook serien opstår en masse problemer, som kræver en del erfaring med rollespil for at kunne undgå. Men Wizard's Handbook indeholder jo hvad der fascinerer de fleste rollespillere, nemlig magi og troldmænd, og derfor vil det nok vise sig at den kommer til at sælge godt. Det er TSR nok klar over, for de har gjort den lidt bedre end de andre i serien for ikke at skuffe deres kunder.



# Genestealerne slår igen

Anmeldelse ved Lars Wagner Hansen

**Genestealer**  
af Richard Halliwell  
Space Hulk udvidelse  
fra Games Workshop.  
Pris 268,00 kr.

Endnu en udvidelse til Space Hulk, GW's fantastiske spil om kampen i rummet mellem mennesker og genestealere. Menneskets værste fjende i det fyrretyvende århundrede.

Udvidelsen består af en boks af samme størrelse som Deathwing, den første udvidelse. Men modsat Deathwing indeholder Genestealer kun nye ting: Librarian Terminatorfigurer, genestealer hybridfigurer, regler for disse, regler for nye våben, helt nye regler for psykisk kamp samt en hel masse andet.

Udvidelsen tilføjer et helt nyt aspekt til Space Hulk. Genestealer hybridene og Terminator Librarians (for ikke at tale om Grey Knight Terminators) er nemlig kendt for at være i besiddelse af utrolige

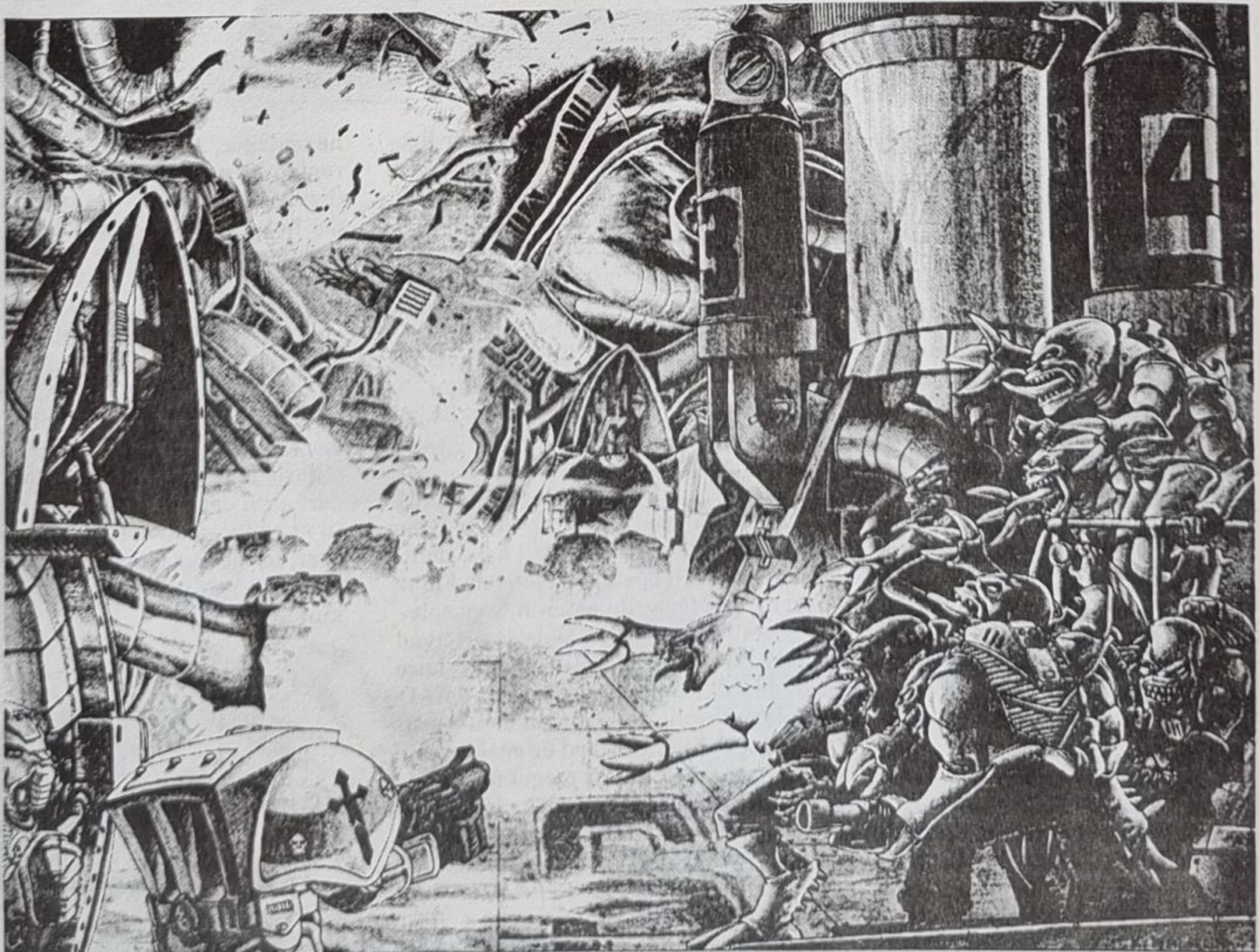
psykiske kræfter. Dette kunne man naturligvis blot klare på samme måde som man gjorde med Librarians i Deathwing. Men nu var chancen der for at indføre et nyt og forbedret system for psykisk kamp.

Systemet består af 44 kort med ialt 17 forskellige psykiske evner. Hver spiller har et udvalg af kort, som man så kan spille for sine figurer med psykiske evner. Terminatorspilleren har 2 kort plus 1 kort for hver figur med psykiske evner, genestealerspilleren har 4 kort, plus 1 ekstra hvis han har en Magus, og 2 ekstra hvis han har en Patriarch figur.

Hvis man ikke har nogle figurer med psykiske kræfter har man selvfølgelig ikke mulighed for at have nogle kort på hånden, da man jo ikke kan bruge dem. Spillerne bruger deres kort ved at bruge AP's (eller CP's) for figurerne med psykiske kræfter. Jo højere niveau de er, jo færre point skal de bruge for at spille et

kort. Hvis man spiller et kort imod en anden figur med psykiske kræfter, har den naturligvis en chance for at "spænde ben" for angriberen, hvilket angriberen igen kan modstå, og så videre. Dette kan, i hvert tilfælde i teorien, føre til lange psykiske dueller.

De nye psykiske kræfter kan alt muligt forskelligt: Teleportere, åbne eller lukke døre, kontrollere andre figurer, stoppe tiden, skyde lyn efter andre figurer og en masse andre "sjove" ting. De psykiske kampkort kan også bruges i nærkamp. Hvert kort har en værdi som kan bruges som et tillæg til et kamps slag, men kun hvis man har et Force- eller Nemesis-våben, hvilket genestealerne ikke kan få ifølge reglerne. Og da det ikke koster nogle AP's eller CP's at få denne bonus, synes jeg umiddelbart at den er for god, specielt for første niveau Librarians, som før var begrænset til 10 psi-point. De har nu adgang til ubegrænsede mængder slagkraft! I denne udvidelse har GW dog kun behandlet 4 af de 8 farver, der er i det psykiske univers, og der er derfor lagt op til endnu en udvidelse!







We came in through the western wall at the height of the ceremony, as the frenzied screams of pain and ecstasy reached their loudest. To the left were the cult members, about two hundred men and women in all, lying fully prostrate on the floor. To the right stood their - priests? gods? children? - I don't know what to call them. There were perhaps a dozen of the creatures, dressed for battle and arrayed about a tall, handsome man in ceremonial robes, bearing a staff of some kind.

For a long moment, no one moved. The tall man looked at me. I could *feel* his eyes burning into my mind. I was frozen with terror and... and something like *anticipation*. He smiled. I - I don't know what would have happened next, if Gornn, my Ogryn Sergeant, hadn't torn loose a piece of the wall and thrown it at the tall man. He missed - and one of the creatures ripped Gornn's head off for his pains - but the tall man flinched, and the spell was broken.

I ordered my men to attack. You know the rest.

- Final report of Rickkart Toll,  
late of the Imperial Guards.

Der er også beskrivelser af 18 mere eller mindre forskellige våben, dog flest til de nye genestealer hybrider.

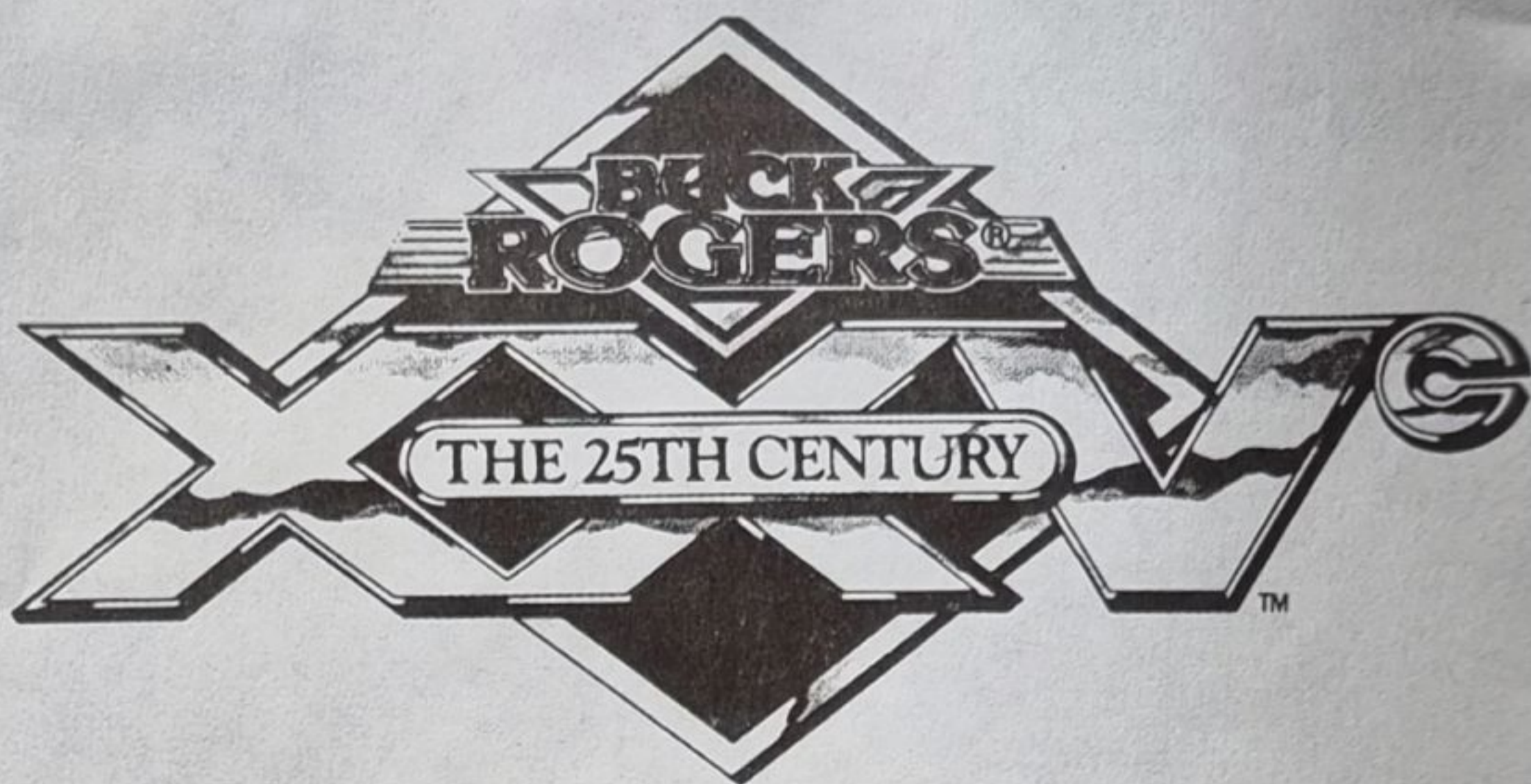
Selvfølgelig er der også nye missioner med. Der er dog kun to. Men til gengæld får man mulighed for at bruge alt det nye i disse missioner. Både våben, psykisk kamp, Grey Knights og hybrider.

Der er også en masse baggrundsviden. Her får man bl.a. beskrivelser af warp-space (det psykiske univers), psykiske kræfter, imperiets brug af psykiske kræfter og genestealernes brug af samme.

Sidst, men ikke mindst skal vejledningen i maling af figurerne nævnes. Hvis man ikke kan eller vil male sine figurer er det spild af 3 sider. Men efter at have læst dem får man nu lyst til at prøve igen, bare én gang til, det lyder jo så let!...

Dette er den af de to udvidelser der tilføjer mest nyt til Space Hulk. Den er ikke, som navnet ellers antyder, kun for de onde (genestealerne), men tilføjer nye regler for begge sider. Genestealer kan bruges uden Deathwing. Men da nogle af reglerne er videreudviklinger af Deathwing reglerne, er det måske en god idé at starte med Deathwing og derefter gå over til det mere avancerede system i Genestealer.

Dette er helt klart en strålende udvidelse til et strålende spil, der bliver fuldstændig uovertruffet når de to kombineres!



SCIENCE FICTION ROLE-PLAYING GAME

## XXVc - Buck Rogers rollespillet

Anmeldelse ved Lars Wagner Hansen

**XXVc: The 25th Century Role-Playing Game**

af Mike Pondsmith fra TSR.

Pris 248,00 kr.

Året er 2456. Menneskeheden er flyttet ud på de omkringliggende planeter. Moderne atomreaktorer gør det muligt at opnå en fart på 99.9% af lysets hastighed (det vil kun tage cirka 4 år at nå det nærmeste solsystem). Laservåben er en realitet. RAM har magten, men NEO har Buck Rogers.

Dette er den baggrund XXVc bygger på, TSR's nyeste rollespil. Spillet er bygget med den berømte amerikanske tegneseriehelte "Buck Rogers" som baggrundsfigur. Men spillerne får (heldigvis) ikke mulighed for at spille Buck Rogers. De må nøjes med at være almindelige helte i et univers hvor alle har ret til at bære våben og ingen hører ekkoet af rumskibet der eksploderer i det tomme rum.

Velkommen til XXVc: The 25th Century Roleplaying Game!

Så prøvede TSR igen at lancere et science fiction rollespil, og som de åbenbart siger hos TSR: alle gode gange tre!

Først var der Star Frontiers, som nu definitivt er taget af plakaten. Derefter kom Gamma World, som jeg endnu ikke har mødt nogen, der spiller, og så kom XXVc, som i hvert tilfælde jeg har tænkt mig at spille.

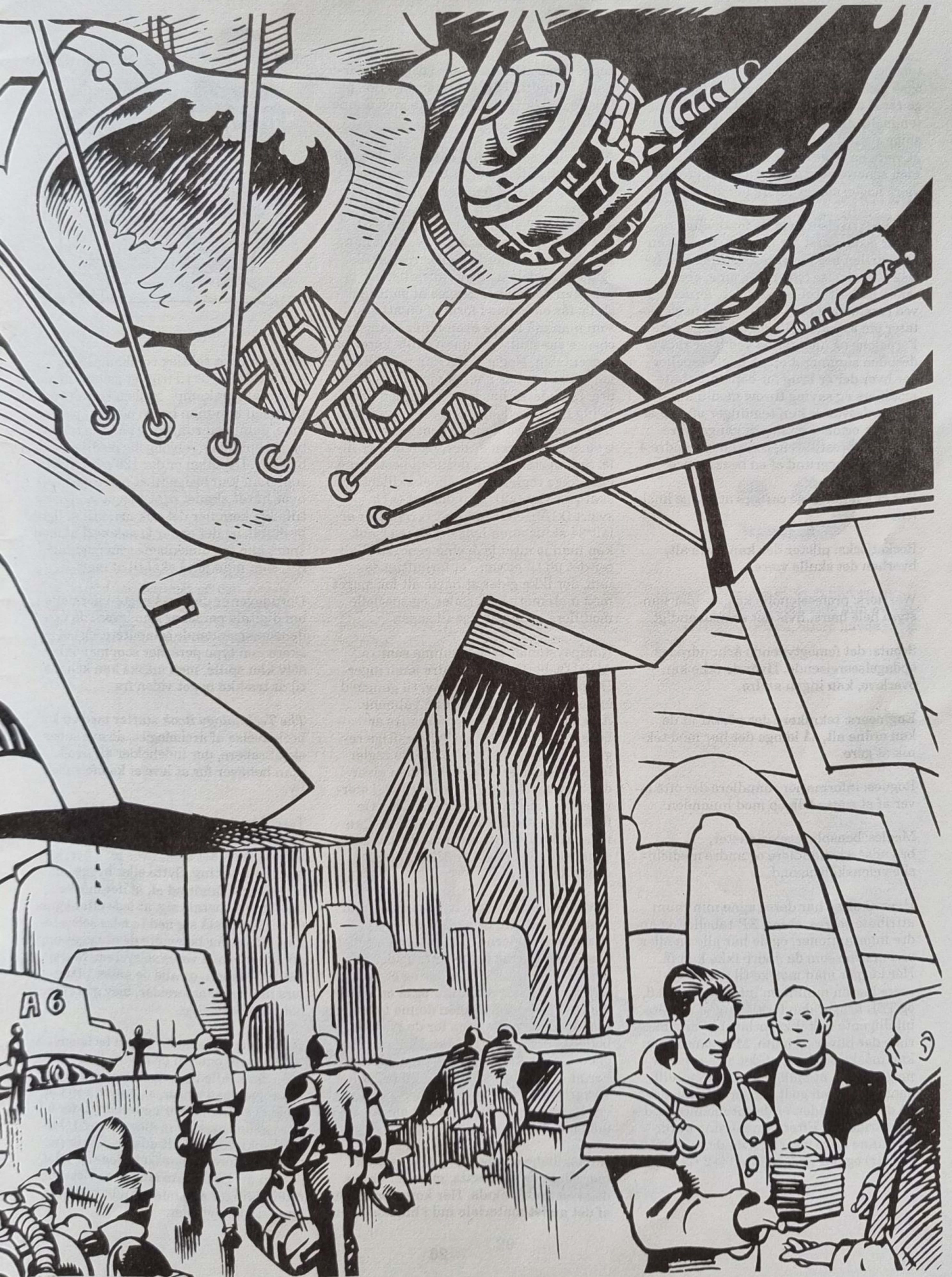
Selve spillet kommer i en kasse, som er næsten dobbelt så tyk som D&D kasserne. Inden i kasserne ligger der 3 regelbøger, 1 reference screen, 2 kort, 1 plastik "lineal", 24 papkort, og 164 brikker.

Regelbøgerne er delt op i *Characters & Combat* (96 sider), *The Technology Book* (32 sider) og *The World Book* (64 sider).

*Characters & Combat* fortæller alt om hvordan man laver sin spilperson og hvordan man hurtigst muligt slår den ihjel igen. Reglerne minder meget om AD&D reglerne.

Man har de samme attributes: strength, dexterity, constitution, intelligence, wisdom, charisma og en helt ny, nemlig tech. Alle disse attributes går dog på en lige linie fra 1 til 22, og har lidt andre effekter end i AD&D. For strength er der Hit Bonus, Damage Bonus, Weight, Maximum Lift og Strength Feat, og alle disse er ændret en smule i forhold til det man er vandt til, primært da alle % mulighederne for 18 er fjernet. For dexterity er der Reaction Bonus, Missile Bonus og Defensive Bonus, for constitution er der Hit Point Bonus og System Shock, og for intelligence, wisdom, charisma og tech er der slet ingen tabeller!

Racerne, man kan vælge imellem er meget forskellige. Næsten alt lige fra almindelige mennesker til 5-7 meter høje stormriders der kan flyve af sig selv, eller 60-90 cm små nuttede væsener, kaldet tinkers, der kun duer til at reparere



ting og folk, men det er de til gengæld også gode til. Der er alt i alt 13 forskellige racer at vælge imellem. Der er dog en temmelig stor fejl, der har fået lov til at snige sig ind her. Man kan nemlig vælge at være en af de før omtalte stormriders, men senere viser det sig at de ikke kan være nogen career (mere om det senere).

Alle beskrivelserne af de forskellige racer er gode. Først får man et citat fra en eller anden bog om racen, dernæst en fysisk beskrivelse (størrelse, øjne, ører mm.), en kulturel beskrivelse, fordele ved racen, ulemper ved racen og nogle notater om at rollespille netop denne race. Fordelene og ulemperne ved hver race er desuden summeret op på nogle tabeller der hvor der er brug for dem (attribute modifiers og saving throw modifiers). Der er desværre kun tegninger af de 9 af racerne, og det kan nogen gange være svært at forestille sig hvordan de andre 4 ser ud på baggrund af en beskrivelse.

Der er 6 forskellige careers at vælge imellem:

**Rocketjocks:** piloter der kan flyve alt, hvorhen det skulle være.

**Warriors:** professionelle krigere, der kan styre hele hære, hvis det er nødvendigt.

**Scouts:** det femogtyvende århundredes opdagelsesrejsende. Hvor de ikke kan overleve, kan ingen andre.

**Engineers:** teknikere der påstår at de kan ordne alt, så længe det har med teknik at gøre.

**Rogues:** informationshandlere der ofte lever af at sætte folk op mod hinanden.

**Medics:** bensplintsspecialister, brændsårbehandlere og andre medicinske videnskabsmænd.

Hver af disse har deres egne minimum attribute scores, racer, XP-tabeller og andre informationer, og de har alle en eller anden evne som de andre ikke kan få. Her lægger man mærke til at alle careers har en minimum intelligence på 8, og TSR bruger den forklaring at mindre intelligente folk ikke er lavet af det materiale der bliver til helte. Men sandheden kan måske skyldes, at det som regel er meget svært at spille en mindre intelligent spilperson godt, og derfor udelader de dette. Desuden er der problemet med stormriderne. Efter min mening burde de kunne blive warriors, da de er stærke (+2 str) og har godt helbred (+2 con), og

begge disse attributes er vigtige for warriors. Så indtil TSR kommer med den officielle forklaring vil jeg spille med denne ændring.

Alle spilpersoner har 8 career skills (som selvfølgelig afhænger af hvilken career man har), og 4 til 6 general skills (som man næsten frit kan vælge), desuden kan man vælge endnu en general skill hver gang man stiger et level. Man har kun 40 point at fordele på career skills, og 20 at fordele på general skills, per level. Men dertil skal lægges at samtlige skills får en bonus i form af en attribute, som man må lægge oven i, når man skal checke sin skill. Alle disse skills kører på procentslag. Nogle skills kan man ikke lære før man har nået et vist niveau i andre. Derudover har man mulighed for at "wing it", det vil sige at man prøver at udføre noget, som man egentlig ikke er trænet i. Chancen er der, men den er lille. Spilmesteren kan desuden bestemme, eller følge reglerne for, om et skillcheck skal være let (x2), gennemsnit (x1), svært (x1/2), eller umuligt (x1/4). Der er ialt 84 skills, men hvis det ikke er nok kan man jo altid lave sine egne. Alt i alt ser det ud til at være et fornuftigt system, der ikke gider at bøvle alt for meget med matematiske formler, og specielle modifiers, men går lige til sagen.

Kampsystemet er det samme som AD&D's, bortset fra mindre ændringer. Dexterity påvirker initiativ, til gengæld er der ingen speed factor på våbnene. Alle kan backstabbe, men rogues er bedst til det. Der er nogle fornuftige regler for kamp uden våben. Gode regler for at slå folk bevidstløse. Våben giver den samme skade, ligegyldigt hvad størrelse det væsen man rammer har. De fleste af disse regler er så gode, at man måske skulle overføre dem til AD&D, og så måske tage nogle af AD&D's regler over i XXVc?

Saving throws er opdelt anderledes end man er vant til, og også her har de strømnet reglerne. Der er kun en tabel med basic saving throws på, og den består af de seks kategorier og et tal ud for hver. Derudover er der også en tabel med modifikationer, men denne type er klat at foretrække frem for de kæmpetabeller der er i AD&D. Man kan sige meget om dette kampsystem, men det er sikkert at det nu har vist i over 10 år, at det virker! Og de få ting der er helt hen i skoven har de sørget for enten at ændre eller udelade.

Rumskibene er også opbygget med Armor Class og hit points, men her er det dog i en anden skala. Her kommer noget af det andet materiale ind i billedet. Det



ene kort er et taktisk rumkampskort som skal bruges til (rigtigt gættet) afgørelsen af rumkampe mellem rumskibe. Desuden kan man bruge nogle af papkortene, dem med rumskibe på. Alle rumskibene i spillet er selvfølgelig med som papbrikker. Desuden er der 120 papbrikker, som man kan bruge til at holde øje med hvor hårdt skadet rumskibene er. I dette tilfælde kommer det nok mere til at ligne brætspil, og det ender jo nok med at man snart kan få rumskibene som metalfigurer, som man jo så skal til at male.

Derudover er der også noget information om digitale personer som lever i de verdensomspændende computere, og om forskere - en type personer som man ikke selv kan spille, men måske kan komme til at trække noget viden fra.

*The Technology Book* starter med en kort beskrivelse af archologies, de nye skyskrabere, der indeholder alt hvad man behøver for at leve et komfortabelt liv.

Terraforming (terra er latin og betyder jorden) handler om, at hvis man ikke er tilfreds med det sted, hvor man bor, kan man gøre to ting, flytte eller bygge om. Mennesket fandt ud af, at det måske ikke kunne betale sig, at lede efter egne steder at slå sig ned i andre solsystemer. Så derfor begyndte de at bygge om på planeterne i vores solsystem. Mars, Venus, Månen, og alle de andre planeters måner og asteroider, blev gjort forholdsvis beboelige.

Derudover indeholder bogen facts om alt lige fra telefoner til de nyeste laservåben og jetcars. Alle beskrivelserne er meget grundige, med priser, størrelse, vægt og hvad der nu ellers er nødvendigt, der udover er der næsten mellem 1/2 og 1/4 sides beskrivelse af alt udstyr. Det er nu ikke det store menneskeheden har nået på 466 år. Det meste udstyr er blot videreudviklinger af gammelt udstyr, ingen fantastiske nyheder.

*The World Book* indeholder alt den baggrundsinformation man behøver for at køre en XXVc kampagne. En kort gennemgang af solsystemet og en historie af hvad der er sket fra 1999 til 2456. Derefter følger en ekstensiv beskrivelse af hver enkelt planet, måne og satellit i solsystemet. Herunder får man også informationer om RAM (the bad guys) og NEO (the good guys). Derudover er der informationer om økonomi, cybernetics og afstande mellem de forskellige planeter, og hvordan man bruger den plastik-"lineal" der følger med i spillet. Derudover indeholder bogen et starteventyr for 4-6 spillere på level 1-2, så man kan komme til at spille uden at man først skal investere en formue i et modul.

Det sidste, der mangler at blive omtalt er nogle af kortene og reference screenen. To af kortene er næsten på størrelse med 8 A4 sider lagt ved siden af hinanden. Af de store kort har jeg omtalt det ene (det taktiske rumkampkort). På bagsiden af dette er der et eksempel på en starport. Ikke noget storslået, men dog brugbart. Det andet af de store kort forestiller henholdsvis tværsnit af en lille og en stor cruiser (et rumskib) på den ene side, og et kort over solsystemet på den anden side. Til dette kort er der desuden papbrikker, så man hele tiden kan holde øje med hvor de forskellige planeter befinder

sig.

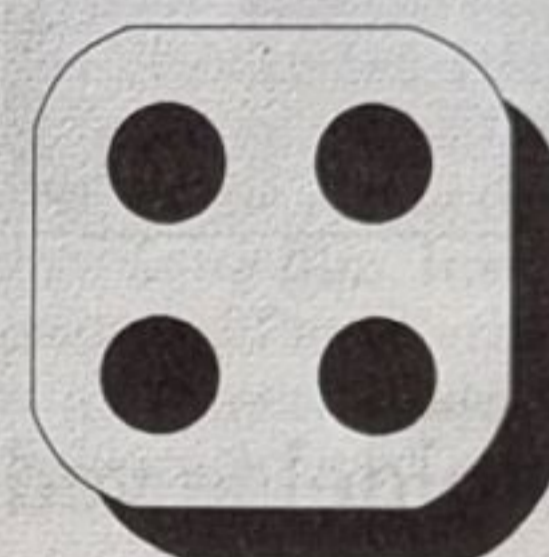
De andre kort er kort med tegninger og informationer over en lang række standard rumskibe, og tegninger og stats over de store helte og skurke i XXVc, blandt andet Buck Rogers. Reference screenen indeholder tilsyneladende alle de tabeller man har brug for, men derudover er det nok den kedeligste screen jeg nogensinde har set til noget rollespil. Den er hvid og indeholder, bortset fra XXVc logoet, kun tabeller. Ingen tegninger overhovedet. Et klart nederlag for XXVc.

Da jeg først hørte om XXVc, eller som det blev omtalt dengang, *The Buck Rogers Roleplaying Game*, syntes jeg at det lød tyndt. Hvordan kunne de dog i deres vildeste fantasi finde på at bygge et science fiction-rollespil på AD&D reglerne. Men jeg må indrømme at jeg blev positivt overrasket, og det på trods af at jeg ikke har set Buck Rogers filmen, ikke har læst tegneserierne, ikke har spillet brætspillet og generelt ikke kan lide science fiction-rollespil. De har efter min mening kun taget grundprincippet fra AD&D og bygget nogle bedre ting oven på det. Det viste sig at XXVc blev andet og bedre end AD&D med laserpistoler og lyssværd. Man kan overføre AD&D spillere til XXVc, men det vil nok ikke være fornuftigt, da XXVc er fuldstændigt

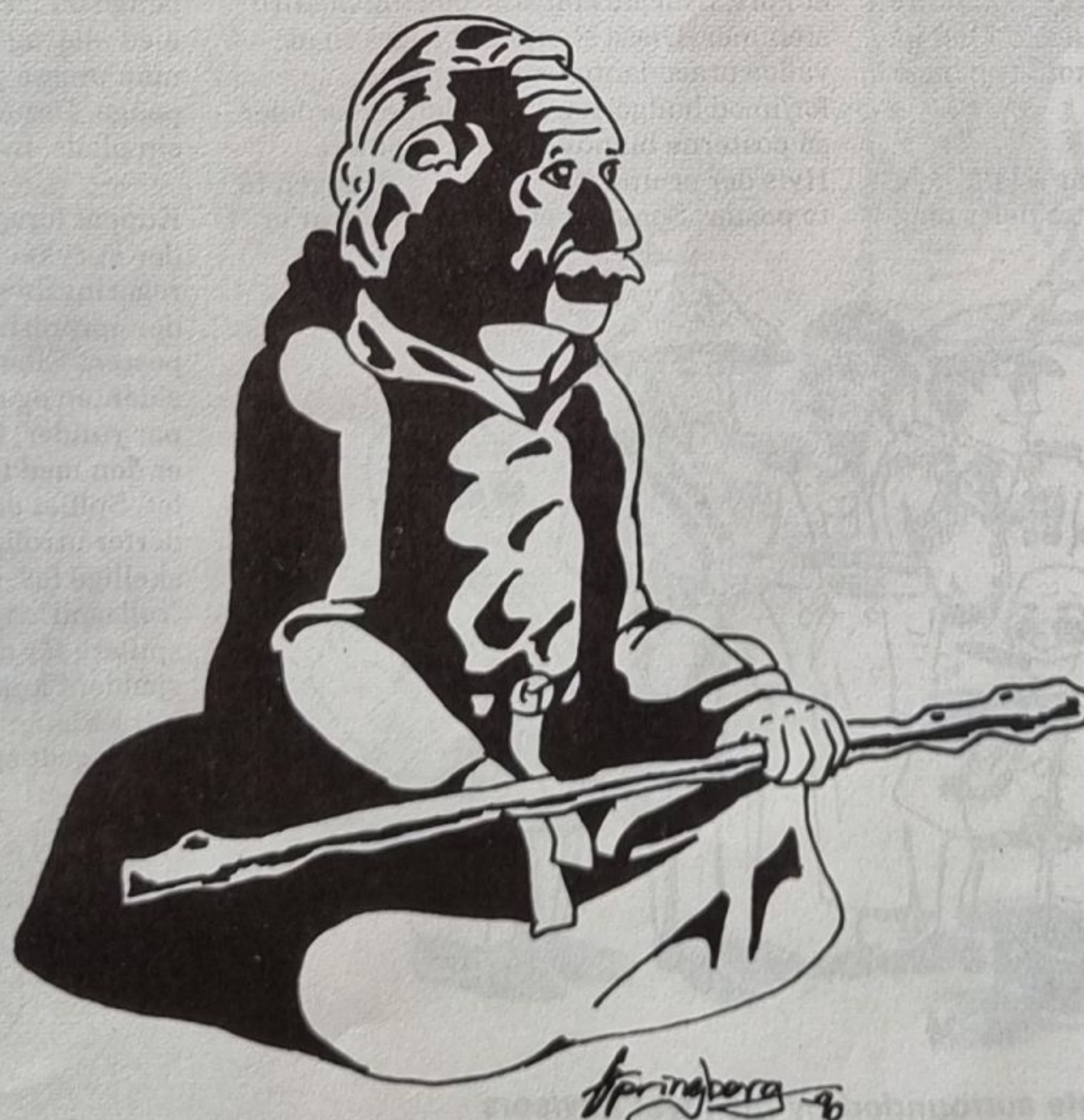
drænet for magi, og efter TSRs egen opskrift (*Manual Of The Planes*) nok er en (4, -5, 8) verden.

Desuden ville det være nødvendigt at lave en smule ændringer på spillere, så det ville nok ikke være fornøjelsen værd. Generelt synes jeg at TSR er sluppet godt fra deres tredje forsøg ud i science fiction genren, et gennemarbejdet produkt, der bygger på nogle regler som måske ikke er de bedste, eller dem der simulerer den rigtige verden bedst, men de virker og hvad er mere vigtigt i et rollespil hvor man er en rigtig helt.

Som jeg sagde først, siger jeg det igen: Alle gode gange tre! Endelig ser det ud til at det er lykkedes for TSR!



(Grunden til at jeg giver spillet en terning 4, skyldes udelukkende min aversion mod science fiction, ellers havde jeg givet 5).



# FOKUS På Brætspil

## Junta

Anmeldelse ved Lisbeth Marner Mortensen

Har du ikke altid haft en hemmelig drøm om at blive præsident i en bananrepublik, og sende al u-landsstøtten ind på din egen schweiziske bankkonto og blive mangemillionær?

Det er hvad spillet Junta går ud på! Syv begærlige, magtsyge personer deler mag-

ten - og pengene - i en bananrepublik. Præsidenten vælger de stærkeste med mest indflydelse og giver dem flest penge, hvilket ofte resulterer i at de andre laver kup. Din politiske indflydelse styres af folkets opbakning, man kan f.eks. få et kort, hvor kirken står bag dig med 10 stemmer. Disse stemmer bruges til at vælge præsidenten eller stemme for/imod budgettet. Præsidenten fordeler så posterne blandt de andre spillere. Hvis der er under 7 spillere, må nogen få to poster. Som ved et rigtigt diktatur er



*El Presidente surrounded by his loyal advisors*

der naturligvis også mulighed for snigmord; man kan forsøge at snigmyrde en af de andre, og hvis det lykkes får man de penge, som ikke er sat ind på den schweiziske bankkonto. I næste runde er en fra den afdødes familie med (samme spiller) og han må starte forfra med at samle stemmer.

Kuppet bliver spillet på et bræt, hvor de forskellige generalers hære kæmper mod hinanden. Der findes 3 generaler, som er stærke i kup, men ellers ikke har nogen indflydelse udover de befolkningsgrupper, som evt. kan stå bag dem - det er nogle udmærkede poster.

Så findes der en air force commander, der nok ikke er helt så stærk i kup, men også er udmærket.

En admiral, som ikke er stærk i kup og må betegnes som den dårligste post.

En indenrigsminister, der har indflydelse hele tiden og er nogenlunde stærk i kup.

Sidst, men ikke mindst, en præsident, som bestemmer hele tiden, men risikerer at blive afsat eller snigmyrdet. Det kan diskuteres om det er bedst at være præsident eller indenrigsminister. Egentlig er det jo bedst at være præsident, men man bliver alligevel nødt til at give mange penge ud for at holde sig gode venner med alle, og som indenrigsminister kan man presse præsidenten og få mange penge. Desuden kan man måske beholde sin plads, hvis der bliver kup.

Kuppet foregår ved at oprørerne begynder at rykke ind og skal indtage 3 af de 5 regeringsbygninger. Hvis det lykkes, vinder oprørerne og kan overtage præsidentposten. Ellers falder de i unåde hos præsidenten og får næppe penge de næste par runder, hvilket ikke er godt, da det er den med flest penge, der vinder spillet. Spillet er dybt amoralsk og måske derfor utrolig morsomt. Der findes forskellige faser og derfor er både taktik og "rollespil" vigtigt. Hvis man er under 5 spillere får alle penge nok og der bliver sjældent kup. Det kan godt gøre spillet lidt kedeligt og ensformigt, men ellers er det et godt og afvekslende spil.



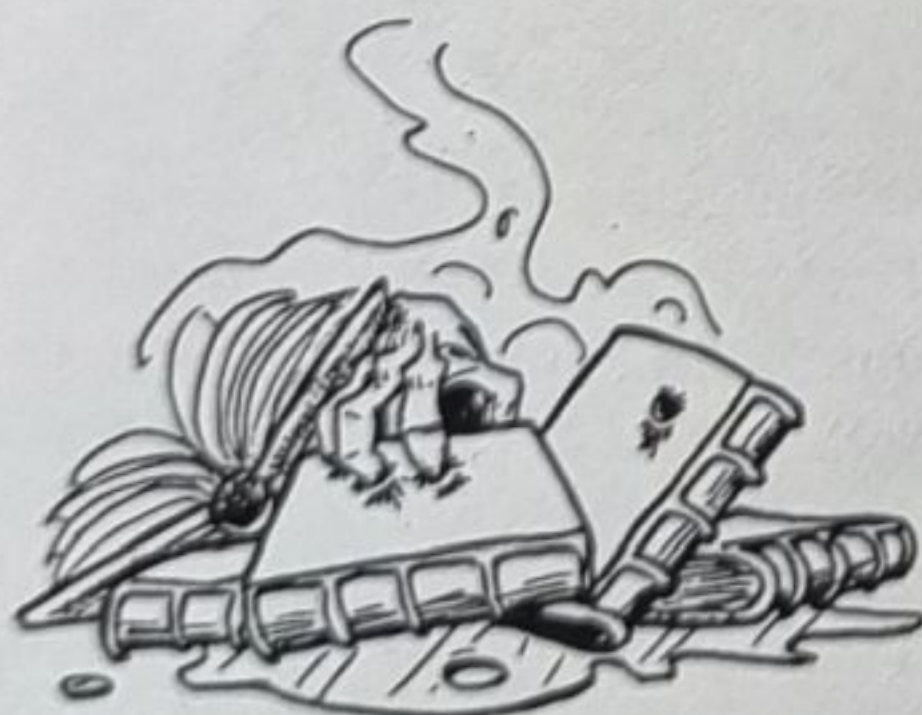


Kære læsere

Denne gang har jeg tygget mig gennem en roman, der foregår i Greyhawk verden. En roman, der kaldes...

*Night Watch* af Robin Wayne Bailey

De mægtige "Seers of Greyhawk" (medier, troldmænd, etc.) blev alle dræbt af magi - alle blev de dræbt den samme nat - alle blev de dræbt indenfor den samme time - alle blev de dræbt af deres egne magiske ting! Så er starten gået til *Night Watch*, den nye fantasy roman fra TSR. Man bliver langsomt trukket ind i det net af politiske intriger og magtspil, der foregår i Greyhawk, mens man forgæves prøver at finde morderne. Man stifter bekendtskab med hemmelige selskaber og mystiske personer. *Night Watch* er en strålende fantasybog, som er inspireret mere eller mindre af legenderne om Kong Arthur! Bailey er en ny forfatter hos TSR, men man bliver med garanti hængende lidt endnu, da hans første bog ligefrem dirrer af spænding, rædsel og kærlighed. **LÆS DEN! - NYD DEN!**



## Total Recall - filmen og bogen

Sted: London

Dato: 4-8-1990

Klokken: 15.53

Jeg havde nu stået i kø, og hvilken kø, der var mennesker så langt øjet kunne se, i snart én time! Men jeg gav ikke op - jeg ville, nu hvor jeg endelig var i London, se den nye film med Arnold drengen: **TOTAL RECALL!** Efter bare 24 timer på engelsk grund, var jeg blevet bombarderet med samtlige mulige former for reklame for denne film! De to TVkanaler, som nu måtte benytte sig af reklame viste klip hver halve time, dobbeltdækkerne havde klistermærker, som ville have gjort enhver samler rød af misundelse, der var plakater oppe overalt hvor der var blanke flader, som kunne modtage noget lim og papir!

Kort sagt stod jeg i denn kø og fandt ud af at jeg var blevet et offer for reklamens magt! Tilbage til køen! Der var gode udsigter, forstået på den måde at man kunne se biografen, Odeon, dog stadig i det fjerne! Mine tanker blev brutalt afbrudt, da jeg så en person med en **TOTAL RECALL** t-shirt! Et dybt suk blev det til og pludselig slog det mig, hvad han prøvede at skrigte ud over folk: **UDSOLGT!** Meldingen ramte mig som et Exorcet missil (det må være Golfkrisen, der spiller ind her).

Summa summarum: Jeg væltede først ud af biografen kl. 2.00 am om morgenen. Mit behov var dækket eller nærmere tændt. **TOTAL RECALL** var "in" - jeg skulle have **TOTAL RECALL!**

Men tilbage til filmen og bogen: Handlingen starter på Jorden. Doug Quaid (spillet af Arnold Schwarzenegger) er en jord- og betonarbejder med en smuk kone, et godt job og perfekte venner. Quaid er dog plaget af et tilbagevendende mareridt om en mystisk kvinde og en rød planet. Året er 2089. Verden har været udsat for sin 3.verdenskrig og overlevet! Mars er blevet koloniseret, men ikke uden problemer. Den politiske stemning kunne få

Folketingets skattedebat til at minde om en sød børnefødselsdag med kage og chokolade til. Men Quaid's drømme begynder at blive farlige. Er de drømme? Eller er Quaid en del af en drøm? Den verden/virkelighed han befinder sig i, viser sig at være en falsk erindring - en indpodning fra et frygtet agentbureau, der kører efter princippet "målet helliger midlet"! Han er ikke den mand, som han tror han er. Han foretager en rejse til Mars. Den røde planet fra hans mareridt.

Hvad han oplever her af forræderi, mord og andet godt for øjet, vil jeg overlade til læseren og/eller biografgængerne om at finde ud af! 60 mill. dollars siges dette filmentyr at have kostet. Dream Quest Images har lavet special effects, de er kendte for bl.a. *The Abyss* (Dybet) og en række andre flotte film. Instruktøren er ingen ringere end Paul Verhoeven, som blev kendt for filmen *Robocop*, der foregår i den nære fremtid,

**GØR DIG KLAR TIL TOTAL RECALL!**

PS: Filmen kommer op i danske biografer med titlen *Sidste Udkald*.



Vigtig meddelelse til alle rollespilsfreaks !

# Rollespil køber man hos Bog & Ide

Forhandlere over hele landet

Albertslund Bogcenter, 2620 Albertslund, Tlf. 42 64 88 77

B.O. Bøger, 6700 Esbjerg, Tlf. 75 12 11 77

B.O. Bøger, 2800 Kgs. Lyngby, Tlf. 42 87 04 45

B.O. Bøger, 2610 Rødovre, Tlf. 31 41 04 85

B.O. Bøger, 5100 Odense, Tlf. 66 11 40 33

Ballerup Bogcenter, 2750 Ballerup, Tlf. 42 97 90 09

Bollerup Bogcenter, 6950 Ringkøbing, Tlf. 97 32 04 11

Ditzel's Bog & Ide, 3400 Hillerød, Tlf. 42 26 05 48

Farum Bog & Kontor, 3520 Farum, Tlf. 42 95 12 25

Flensborg, 4000 Roskilde, Tlf. 42 35 00 08

Ikast Bøger & Papir, 7430 Ikast, Tlf. 97 15 31 44

Ishøj Boghandel, 2635 Ishøj, Tlf. 42 73 99 11

Køsters boghandel, 8900 Randers, Tlf. 86 42 01 13

Langes Bog & Ide, 4700 Næstved, Tlf. 53 72 01 16

Munk Bob & Ide, 6000 Kolding, Tlf. 75 52 03 77

Papyrus, 7100 Vejle, Tlf. 75 82 04 85

Rostrups Bogmarked, 7400 Herning, Tlf. 97 12 61 00

Samsons Bog & Ide, 9000 Ålborg, Tlf. 98 12 05 93

Schmidt's Bog & Ide, 8660 Skanderborg, Tlf. 86 52 00 27

Schous Bog & Ide, 8800 Viborg, Tlf. 86 62 42 66

Schwartz Bøger, 3200 Helsingør, Tlf. 48 79 40 01

Storkfeldts Bog & Ide, 4300 Holbæk, Tlf. 53 43 00 74

William Dam's Bog & Ide, 3700 Rønne, Tlf. 53 95 01 67

Wulff Boghandel, 4300 Holbæk, Tlf. 53 43 00 45



Bog & Ide er Danmarks største boghandlerkæde, hvoraf nogle har specialiseret sig i rollespil. Disse Bog & Ide forretninger gør det lettere for dig at finde de rigtige ting til rollespillene. Vi har et stort udvalg af alle spilleartikler - og kan samtidigt hurtigt skaffe de manglende sager hjem. Bog & Ide sender selvfølgelig også rollespil ud pr. postordre - og vi er hurtige: Cirka to dage efter din bestilling modtager

du varerne. Ring og forhør nærmere. Bog & Ide har endvidere nogle af landets billigste priser, som absolut er konkurrencedygtige med enhver forretning herhjemme. Bog & Ide har daglig kontakt med Fafner Spil, Danmark's største grossist indenfor rollespil og er derfor altid først med nyhederne. Vi reserverer gerne på forhånd og giver dig besked samme dag, som tingene udkommer.

Så nu ved du hvorfor, at disse Bog & Ide butikker er Danmarks bedste steder at handle...