

ROLLESPILSMAGASINET SAGA

NR. 2

SOMMER 1990

PRIS: 20 KR.

ANMELDELSER
FIGURMALING
EVENTYR

Drager og Dæmoner

Dungeons & Dragons

Advanced Dungeons & Dragons

Call of Cthulhu

Warhammer

Saga

2

Materiale nr.: 3-210-0-002

Lånemulighed : JA!

Ejer : 0000 Foreningen Erebor

Nyt rolleskema til D&D



DUNGEONS & DRAGONS MIDDLE-EARTH WARHAMMER

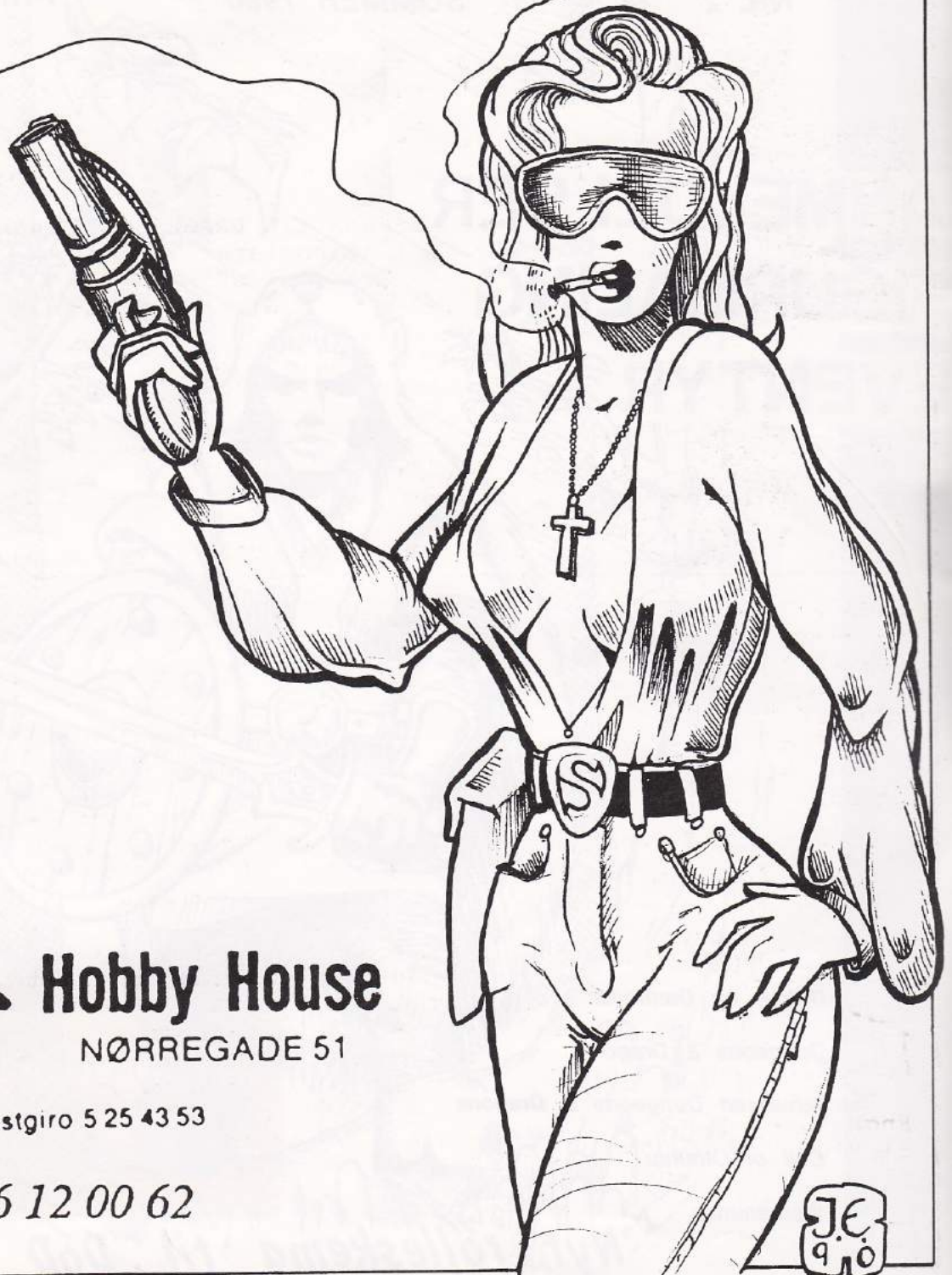
RUNEQUEST ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

CALL OF CHTULHU DRAGER OG DÆMONER

SPACEMASTER GURPS TWILLIGHT 2000

ROLEMASTER PARANOIA SHADOW WORLD


TOON HAWKMOON DC- HEROES SHADOWRUN



Hobby House

NØRREGADE 51

8000 Arhus C - Postgiro 5 25 43 53

 86 12 00 62

I NDRHOLDSFORTEGNELSE



FORSIDE	
af Jesper Ejsing.....	1
INDEX	
og Leder.....	3
INDKØBSLISTE	
til Dungeons & Dragons/Drager og Dæmoner	
af M.Mann og Olav Kjær.....	4
LYDE I NATTEN	
et ubehageligt møde i D&D/AD&D	
af P.Hartvigson.....	6
HVEM ER DET VI SPILLER	
om at give sin figur personlighed.....	10
FILOSOFFENS NØGLE	
et landligt eventyr til Call of Cthulhu	
af P.Hartvigson.....	12
FIGURMALING	
råd og tips om tin- og plastikfigurer	
af Svend-Erik Jepsen.....	20
NYT ROLLESKEMA TIL DRAGER OG DÆMONER	
lige til at kopiere.....	23
JAGTEN PÅ DEN FORSVUNDNE GØB	
et tvivlsomt eventyr til Warhammer/DoD	
af Palle Schmidt.....	26
NYE KAMPREGLER	
til Call of Cthulhu - af M.Mann.....	32
GORLIM	
tegneserien af M.Butler.....	35
KLUBSIDERNE	
adresser, kongresser og fotos.....	39
LÆSERBREVE	
spørgsmål og kommentarer.....	43

SAGA # 2 - JUNI 1990

UDGIVER:

Firmaet SAGA

REDAKTION:

Merlin P. Mann (ansv.)

Paul Hartvigson

LAYOUT:

Palle Schmidt

ILLUSTRATIONER:

Kasper Bøgh

Jesper Ejsing

Palle Schmidt

Martin Butler

OPLAG: 1.500

TRYK: Eks-skolens

ISSN: 0903-7462

REDAKTIONELT:

Firmaet SAGA

Enghavevej 4, 1674 KBH V

31 230827 - Giro 6 836585

LEDER

Rollespil er, i forhold til indbyggertallet, en pænt stor ting i Danmark.

Vi har også efterhånden fået en lille rollespilsindustri - men det bliver nok aldrig et pop-fænomen, som Trivial Pursuit eller Ludo.

Det er behageligt. Den afslappede rollespilstemning kan overleve.

Vi er hverken satanister eller selvmordskandidater - vi er flinke unge mennesker, der er overraskende gode til at tage imod andre interesserede.

Rollespil er unikt, fordi det ikke drejer sig om at tvære hinanden - men om at samarbejde.

Lad os for Guds skyld fortsætte sådan. Lad os beholde det afslappede forhold til vores hobby.

Lad ikke tiderne ødelægge sagaen!

Med Venlig Hilsen

Merlin

INDKØBSLISTEN

Supplementer til Drager og Dæmoner, Dungeons & Dragons og AD&D.

En kort gennemgang af Merlin Mann og Olav Kjær.

INDLEDNING

Både som ny og gammel spiller kan man nemt blive forvirret over det enorme udvalg af supplementer til de større rollespil - hvad skal man købe? Hvad hører sammen i den serie? Hvor mange sæt skal man købe for at få hele historien, osv osv ?!

Vi har kigget lidt på nogle forskellige spil, og til at starte med vil vi gennemgå Drager og Dæmoner og Dungeons & Dragons, som er de største rollespil på dansk.

DUNGEONS & DRAGONS REGELSÆT

SÆT 1: D&D BASIC SET/BASIS SÆT:

Findes både på engelsk og på dansk. Indeholder alt hvad der er nødvendigt for at begynde at spille, bla. en meget pædagogisk og trinvis indvielse i rollespil. Et begynder spil med god vejledning.

SÆT 2: D&D EXPERT SET:

Når ens spilleperson er blevet stærkere og mere erfaren, stiger den i niveauer. Dette er det første udvidelsessæt for højere niveauer. Det indeholder bla. flere regler, en god udvidelse til monsterlisten og masser af gode råd og oplysninger om mere detaljerede spil, hvor byer og lande får større betydning. Hertugdømmet Karameikos, hvor spillet foregår, bliver præsenteret, sammen med andre lande i D&D-verdenen. Sættet kommer snart på dansk.

SÆT 3: D&D COMPANION:

For figurer på et ret højt niveau. Indeholder flere regler, bla. for feltslag, kontrol af landområder osv.

SÆT 4: D&D MASTERS:

For figurer på et meget højt niveau. Bla. regler for hvordan man bliver en gud (!).

SÆT 5: D&D IMMORTALS:

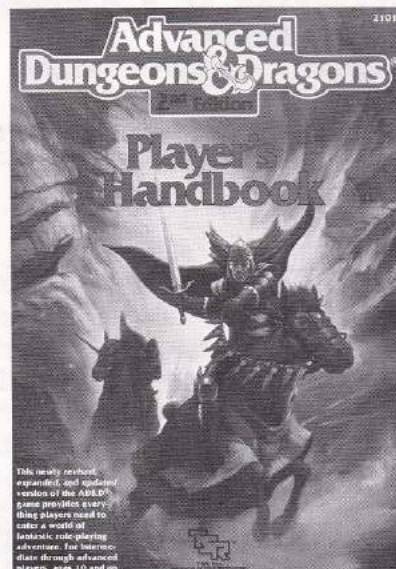
Kun for guder og udødelge. Regler for andre planer og diensjoner. Det har ikke så meget at gøre med det oprindelige D&D-spil.

Expert-sættet er det bedste, mens de 3 følgende er halvdårligt lavede.

MATERIALER OM D&D VERDENEN

I EXPERT-sættet introduceres den verden spillet foregår i, men i de sidste par år er der kommet en del supplementer, der mere detaljeret beskriver omgivelserne.

En serie af hæfter på 64 eller 96 sider, der beskriver enkelte landes historie, kultur, religion osv. De indeholder næsten alle ideer til eventyr og nye regler. GAZ-serien er meget rost og en af TSR's gode ideer. Det er dog meget indforstået for D&D.



TRAIL MAPS (TM 1+2)

To store kort, der tilsammen dækker de fleste lande i D&D-verdenen. Desuden nyttige tabeller og oversigt over landene.

CREATURE CRUCIBLE (PC-serien)

En ny serie af hæfter (indtil videre 3), der beskriver nogle af de forskellige væsner i D&D-verdenen.

"DRAGONS & GIANTS", en samling af små eventyr, der involverer drager og kæmper.

SPILLEMODULER

Der er udgivet en lang række spillemoduler (færdiglavede eventyr) til D&D. De første lægger mest vægt på kamp, skatte, monstre og endeløse ruiner og gange under jorden. I de senere år er der dog blevet lagt mere vægt på rollespil, baggrund og sammenhængende plot. På basis-niveau er der følgende:

(B1-9) "IN SEARCH OF ADVENTURE" er en række af de gamle spil, der er samlet og revideret så de danner en sammenhængende historie, der foregår i hertugdømmet Karakeimos. Ud kommer ganske snart på dansk.

(B10) "NIGHTS DARK TERROR" er et overgangsspil fra Basic til Expert niveau, foregår i Karakeimos' byer byer, skove og bjerge. Fortæller en del om landet.

(B11) "KINGS FESTIVAL" og "Queens Harvest" er to nye begynder spil, der foregår i Karakeimos.

Derudover er der en mængde spillemoduler til højere niveauer, mærket X for *Expert-sæt*, C for *Companion*, M for *Masters* og I for *Immortals*. Specielle er "Blackmoor"-modulerne (Expertniveau, DA1-5), der ikke foregår i den normale D&D-verden, men i den underlige verden Blackmoor.

SUPPLEMENTER

Der findes desuden diverse supplementer til D&D spillet, f.eks.

"PLAYER CHARACTER RECORD SHEETS", en samling af karakterskemaer.

"THE BOOK OF WONDROUS INVENTIONS", en bog om fantastiske gnomopfindelser.

"CREATURE CATALOGUE", en bog fyldt med monstre og væsner.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

AD&D er et rollespil, der bygger

på de samme grundprincipper som D&D, men som er meget mere detaljeret og omfattende. F.eks. er der mere magi, flere og bedre beskrevne racer, mere detaljerede figurer og en masse nye regler. AD&D kan ikke anbefales til begyndere, men har man prøvet D&D er det ikke så svært.

Reglerne til AD&D udgives som regel som bøger, så man må købe terninger ved siden af. Regelbøgerne dækker alle karakter-niveauer, så man behøver ikke at købe nye bøger, når man kommer op på højere niveauer. De vigtigste regelbøger er netop kommet i en (længe tiltrængt) revideret udgave.

For at kunne spille skal man have to bøger: **"2ND EDITION PLAYERS MANUAL"**, alt hvad spilleren bør vide.

"2ND EDITION DUNGEON MASTERS GUIDE", alt for spillelederen. Derudover kan man anskaffe sig:

"MONSTROUS COMPENDIUM I+II", masser af monstre i et smart ringbind, så man kan tilføje nye monstre.

"THE COMPLETE FIGHTERS MANUAL + COMPLETE THIEF MANUAL" er regelbøger, der beskriver de pågældende klasser mere indgående. En manual for Cleric og Magic-users er også planlagt. Unødvendigt men interessant materiale.

Der er også et bredt udvalg af mindre vigtige regelbøger:

"DUNGEONEERS SURVIVAL GUIDE + WILDERNESS SURVIVAL GUIDE", to bøger der beskæftiger sig med eventyr hhv. over og under jorden. De indeholder en masse beskrivelser, men er ikke vigtige.

"MANUAL OF THE PLANES", er en underlig regelbog, der fortæller om parallelverdener, dimensioner og disses indbyggere.

"SPELLJAMMER", indeholder regler for AD&D i rummet. En syret blanding af science fiction og fantasy.

"BATTLE SYSTEM (2nd Edition)", er en regelbog for store feltslag og strategispil i AD&D.

"ORIENTAL ADVENTURES", omhandler AD&D i en orientalsk verden, med samuraier, ninjauer osv. Beskriver verdensdelen KARA TUR.

Til forskel fra D&D er der ikke en officiel AD&D-verden, men derimod fire forskellige man kan vælge imellem:

"GREYHAWK", er den originale AD&D-verden.

"DRAGONLANCE", er en verden bygget over en romanserie, der også findes på dansk.

"FORGOTTEN REALMS", er den nyeste verden, og den der sættes mest på for tiden.

"KARA-TUR", en orientalsk verden, der er den østlige del af FORGOTTEN REALMS.

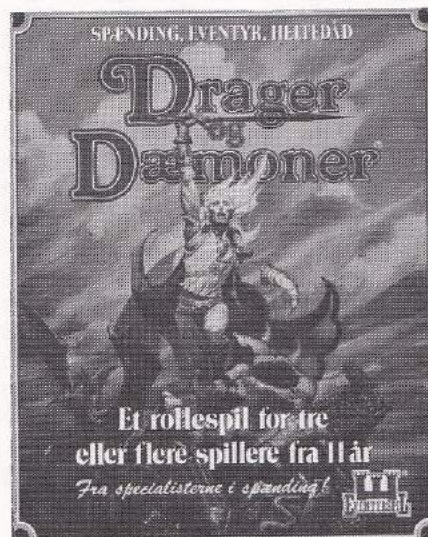
Til alle verdenerne er der masser af kort, romaner, eventyr, spil osv. De kan kendes fra hinanden, ved et bestemt logo, som står på forsiden.

Til AD&D er der, ligesom til D&D, diverse supplementer og en række ældre spil som ikke foregår i nogen bestemt verden.

Som man kan se har TSR lavet mange produkter (de er ikke alle med her) og kvaliteten er svingende, men de har lavet en del godting.

DRAGER OG DÆMONER

DoD er oprindeligt udgivet på svensk, og der er et bredt udvalg af eventyr og supplementer på originalsproget. Følgende liste medtager kun hæfter, der er udkommet på dansk.



"DRAGER OG DÆMONER", er et fuldstændigt rollespil, der indeholder alt der er nødvendigt for at spille. Systemet er simpelt og let at lære, men man kan blive ved med at spille det, selvom ens karakterer bliver bedre.

"DRAGER OG DÆMONER EXPERT", er en udvidelse til Drager og Dæmoner, der er meget mere kompleks end det originale. Det er besværligt at forstå, men mere realistisk. Det har et rigtig godt magi-system og nogle gode kampagne-betragtninger.

"MONSTERBOGEN", beskriver mange forskellige væsner og monstre. Det var oprindeligt opdelt i to bøger, men er på dansk revideret og samlet i en bog. Et godt supplement, der er værd at købe.

"NOVASTENEN/JERAZ" to eventyr til grundspillet. De er begge to lige-på-og-hårdt og ret simple at løse. Jeraz er voldeligt, men underholdende - Novastenen kræver mere efterforskning. To nemme eventyr.

"KANDRA", et af de mest roste supplementer til DoD. Det beskriver en handelsby og dens indbyggere. Der er desuden en del oplæg til eventyr. Supplementet kan også bruges til andre spil.

"SKATTEKAMMERET" er egentlig ikke til DoD og derfor rimeligt irrelevant. Det er en samling af tåbelige magiske genstande, som man kan bygge sine eventyr over.

"DØDENS VEJ", er et eventyr til grundreglerne. Det er bygget på nogle gode ideer, men er dårligt redigeret. Der bruges meget tid på nødvendige baggrundsoplysninger. Eventyret er egentlig godt, men det kræver en kritisk revidering fra spillelederen side.

Der er mange flere eventyr på vej - i hvert fald to mere i år. Vi regner med at anmelde dem, når de kommer.

LYDE I NATTEN...

Dette eventyr er et "sam-træf" en encounter. Det er beregnet til 3-5 niveaus personer. Det er skrevet til AD&D, men kan anvendes til D&D.

Formålet er at vise, hvordan man kan opleve sin kampagne og give spillerne en stor udfordring med minimalmodstand.

Handlingen bør lægges ind på en rejse mellem to egentlige eventyr. Rejser er ofte fyldt rollespil, og samtræffene er ofte uinspirerende splatterscener.

HANDLING

På en rejse gennem et tyndt befolket område, overnatter gruppen i en ruin. Her bliver de udsat for en djævelsk plan.

En gruppe kobolder afleder deres opmærksomhed og bestjæler dem. Derfor er eventyret særligt brugbart, hvis gruppen medbringer en skat.

For at få deres sager igen, må eventyrerne trænge ind i koboldernes huler under ruinen.

Alle kender til koboldernes latterlighed. Men når de forsvarer deres bo og er dygtigt ledet, kan de være dødbringende. Hermed er eventyret også en chance for at ydmyge alt for selvglade spillere.

INDLEDNING:

"I kommer til en ruin, hvor..."

Næ den går ikke! Hvis du gør spillerne opmærksomme på ruinen selv, fatter de måske mistanke. Lad dem helst selv spørge om, hvor de kan slå lejr. Det kan være koldt, de kan være sårede, eller de kan have hørt, at området er hjemsoget af en flok "Bluegrass Hill Billy Giants". Så skal de nok være taknemmelige for nattely. Lyde i natten... OK, personerne takker

deres respektive guder for dette sikre sovested. De laver vagt-ordning og går til ro.

Ud på natten vækkes de af en underligt spøgelsesagtigt klagende lyd, der kommer ude fra gårdspladsen. Lyden er ekstremt urovækkende, og man kan ikke høre, hvor den kommer fra. Men gårdspladsen ligger badet i et



sært blegt lysskær, der lader til at komme fra brønden. Det er også her lydene kommer fra. De bør nok bruge nogen tid på at undersøge brønden

. Gør dem nervøse mht, hvad der kan skjule sig dernede osv. Men når de har gjort dette (uden resultat) vil de se at alle de værdigenstande de efterlod i ruinen er væk.

Hvad er dog dette?

De underjordiske har været der! En af kobolderne (den lille hornblæser) blæste gennem en sprække ind til brønden med sin defekte trompet, hvilket gav den skrækindjagende lyd).

En lille gruppe kobold"helte" gik op gennem lemmen i ovnen og røvede alt, der var værd at eje.

Resten af handlingen er spillernes forsøg på at genvinde det tabte. Det består af beskrivelser og kortet på næste side.

HUSET

. Ruinen består af en gårdsplads omgivet af mure i mere eller mindre forfald. I et hjørne ligger selve huset. Brønden ligger midt på gårdspladsen. Den er 5 meter dyb, og er er stadig vand i bunden (grundvandspejlet).

I Huset er kun to rum intakte. Til det ene er der en stor bageovn. inde i den er der en hemmelig lem.

Alle kan komme ind i ovnen, udover dværge og mennesker i rustning tungere end ringbrynje. Brækkes lemmen op er der en jordskakt ned.

Der er ikke noget at holde fast i undtagen rødder, og der er gode chancer for at falde ned og tage tå skade. For bunden af skakten går en

jordgang videre.

"DET SOM KRAVLER..."

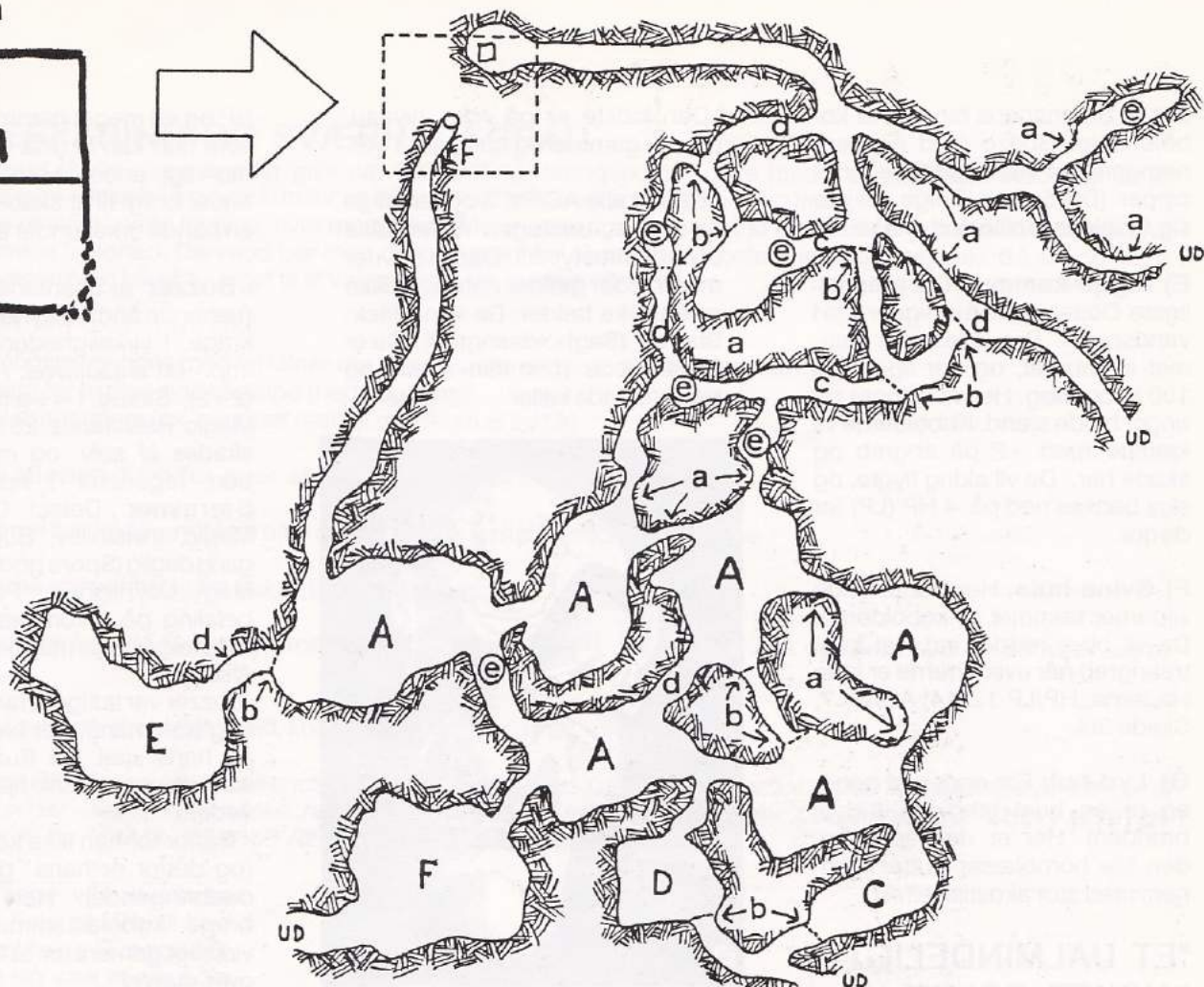
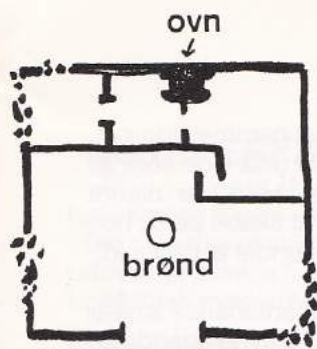
Klaustrofobi og mørkeskræk er dagens løsen. Som regel er gangene lidt under 1 meter brede, og ca. lige så høje. De er kolde og klamme og muldlugtende. De bør spillerne ikke være i tvivl om.

Gnomer og Halflings vil kunne færdes oprejst. Dværge vil ikke være hæmmet, men vil se nedstyrtningsmuligheder overalt.

Mennesker og elvere får -2 på To Hit (kampslag). Brug af våben over 2 fods længde medfører et minus for hver fod ekstra. Stikvåben som spyd får ikke minus, men kan ikke bruges efter modstanderen er kommet tæt på. Find selv på flere problemer for initiativ osv. Og så er der selvfølgelig de slemme områder.

Boet har to dele.

Et sæt gange til at forvirre og splitte angribere. Så er der selve bo-området med rum.



Forsvarsgangene:

Eventyrerne vil blive opdaget øjeblikkeligt. Stammens krigere vil drive guerillataktik. Se senere.

Disse 5 typer steder forekommer i gangene. Nogle er markeret. Andre kan du placere efter behov:

a) Smalle steder: Alle andre end halflings og gnomer må presse sig igennem. Lav Saving Throw Petrification (A- Slag mod Forstening) for ikke at sidde fast (Dværge +6, elver +3, Tung rustning -4, Ringbrynje ol. -2; + for styrke). Sidder man fast, skal man skubbes igennem, hvilket kan medføre et jordskred som under c).

b) Skjulte indgange: Disse ligner dele af rodnet eller stenet jord. De skal søges efter før de kan findes (gnomer har en chance for at se dem). Kobolde bruger dem til at komme bag ved angribere, lokke dem i den gale retning osv. Skjulte indgange er også Smalle Steder (som a)).

c) Jordskreds-steder: Her er deren chance for sammenstyrtninger, når man færdes ufor-sigtigt (eller er menneskestørrelse). Save mod petr. (ASlag mod Forsten.) eller sid fast. For hver 5 slaget fejles med tages d6 skade.

d) Jordskreds-fælder: Her kan jordskred fremprovokeret ved at hive i rødder osv. Gangen vil også blive blokeret, og vil tage t6 run-der at rydde.

e) Fælder: Regulære fælder: Sten der falder ned, fald-gruber med spyd: 1-4 t4 i skade. Fæl-derne vil kun bli- ve udløst af væ-sener der er større end kobolde.

MØRKETS HJERTE:

Selve hulen er sagens kerne. Her vil kobolde stå fast og slås, hvis de ikke har noget valg. Se om deres antal og taktik i beskri-velsen af stammen. Der er også fæl-der af type d) og e) forskel-lige steder. I Rummene A, B-, D, og F er der højt nok til loftet, til at man kan slås uden minusser.

A) Fællesrum (5 stk): Her

bohvert sted 2t6 kobolde, men næppe i forsvarssituationer. er er sovehalm, gnavne ben osv.

B) Heltenes rum: Her bor 5 helte med deres hunner. Der er halmdynger og forskellige sager. Bl.a. punge og gemmer med 57 guldstykker, 114 sølv, samt en guldring til 30 gp.

C) Høvdingens rum: Det er dekoreret med kranier af 4 men-nesker, 13 orker, og (på æres-pladsen) en gnom. Lænet op af væggen stå et tomands-spyd (der er et tomands-spyd for kobolde). Skjult i gnomkraniet er ædelstene og rav til 340 guld.

D) Shamanens kammer: Dette er direkte behageligt, og mindre fugtig-klamt end resten af hulerne. Her er bord, skamler, tæppe og en livag-tigt udstoppet ugle, og en messinglampe hængende fra jord-loftet. På bordet ligger tre bøger. Romanen "Al Kødets Gang" af Raimundo di Ragucci, "Venner fra Dybet" af dæmon-kenderen Ar-gon Camgul, og en formular-bog. I en kasse ligger en bunke papirer.

Det er Shamanens biografi af koboldhelten Gonzo med en gennemgang af hans taktiske principper (De 5 S'er: Snige, Skjule sig, Snigløbe, Spille død, Stikke af).

E) Ægge-kammer: Det aller helligste. Dette skjulte rum ligger lige i vandspejlet. Det laveste af rummet er mudret, og her ligger ca 100 koboldæg. Her vil Hunner og unger holde stand. Kobolderne vil kæmpe med +2 på angreb og skade her. De vil aldrig flygte, og skal bankes ned på -4 HP (LP) før de dør.

F) Svine-hule: Her bor to unge vildorner tæmmet af kobolderne. De vil blive reddet ind i et kontraangreb når eventyrerne er inde i hulerne. HP/LP 12, 14; AC/RK 7, Skade 3t4.

G) Lyd-hul: For enden af gangen er en buet stenvæg (ud til brønden). Her er den sprække, den lille hornblæser trutter igennem med stor akustisk effekt.

"ET UALMINDELIGT LUSKET FOLKE-FÆRD"

Kobolder er overhovedet ikke bare monstre. Hvis dette var tilfældet var de forlængst uddøde. Derimod er de en meget gammel race. Deres overlevelse skyldes de er pinligt bevidste om deres egen svaghed.

DENNE STAMME

Stammen består af 56 voksne kobolder: 31 hunner og 24 hanner. De har to tamme vildsvin (Område F), og en Imp holder til hos stammen.

Normale Kobolder: t4 HP/LP. 19 Hanner og 10 hunner bevæbnet med køller, små spyd (t6 skade) - 20 hunner med kløer. 4 hanner bruger også slynger (t6).

Helte: Heltmod hos kobolder er ikke baseret på samme kriterier som hos de fleste andre racer. De lægger baghold, dræber uset, stikker af osv. Ca. 10% af alle stammer består af helte. De tæller som tyve af 1-4 niveau. Denne stamme er så heldig at have 5 helte.

1 Helt 1ste niveau: 4 HP.

2 helte på 2det niveau: 6 og 8 LP.

1 Helt på 3die niveau: 12 HP.

Den sidste er på 4de niveau, men er gammel og har kun 11 HP.

De har alle AC/RK 5 og samtlige tyveevner, undtagen Åbne Låse og Lommetyveri. Deres evner med fælder gælder naturlige, ikke mekaniske fælder. De kan "Back-Stabbe" (Bagholdsangreb). De er bevæbnede med kort-sværd og sømbeslåede køller.



Høvdingen: er en 5te niveau helt med 20 HP. Han har en læderrustning og AC 4 (Dex/ Beh = 18). Han kæmper med to daggere. Den ene er lavet af en afdød koboldhelts lårknogle, og er +2. Bruges denne af andre en kobolder, rammes brugeres af en forbandelse, så han aldrig kan overraske nogen - lad ham selv regne det ud.

Shamanen: Heksedoktoren Grazpack leder stammerne i fredstid. Denne er ret ung (50 år) og han er bemærkelsesværdigt nok også troldmand (præst 4de niv, troldmand 3die niveau).

AC 5, 16 HP - **Magi:** Light, Cure*2, Hold, Affect Fires. Shield, Charm, Mirror Image. (Lys, Heale*2, Fasthold, Skjold, Charmere, Spejlbil- lede). Han vil allerede have brugt sin Lys-magiti til at lave special effects ved brønden. Derudover har han en rolle med Levitation og Magisk Missil (7nde niveau).

Hans assistent (den lille hornblæser) har en formular Command. Men så er hun en meget stoor kunstner. Hun har AC5, 6

HP og en meget gammel trompet, som hun kan få til at lyde som alt muligt andet. Hun har blandt andet brugt til at skabe panik hos en bande orker under et baghold.

Buzzer er Shamanens Familiar (tjenende ånd) - tilsyneladende en krage. I virkeligheden er det en Imp - en smådjævel: AC2, 13 HP (2+2), Skade 1-4+gift(paralyse). Magic Resistance 25%, kan kun skades af sølv- og magiske våben, regenerer 1 hp i runden. **Særevner:** Detect Good, Det. Magic, Invisibility; Suggestion 1 gang daglig (Spore godhed, Spore Magi, Usynlighed; "Forslag" (En befaling på 1 kort sætning, som man følger, hvis man ikke klarer sit Afslag).

Buzzer var tidligere familiar for en ung troldmand, der blev øde, der åd hans sjæl. Så Buzzer kunne ikke aflevere denne hjemme i helvede.

Derfor tør han ikke komme hjem (og derfor er hans gift-stik ikke dødbringende). Han håber at bruge koboldstammen til noget virkeligt gement for at formilde sin over-djævel.

KOBOLDERNES TAKTIK

Kobolderne er overmodige. De tror ikke at eventyrerne finder deres nedgang. De vil alligevel holde øje. Det første stykke tid vil de bruge fælderne. Senere vil de lave et par stik-angreb. Så vil de lave et falsk tilbagetog ud af den ene udgang for at lokke eventyrerne væk.

Den lille hornblæser vil skabe uhygge ed sin trompet, og Buzzer vil svæve usynligt rundt og holde øje, og måske prøve at få ram på en af personerne med sin gifthale.

Når spillerne ikke giver op, vil kobolder angribe fra flere sider, stikke af, lokke eventyrere gennem smalle steder, skille dem af med sammenstyrtinger, osv.

Når de truer boet vil heltene lave et raid og stikke af - måske hjulpet af Grazpacks magi. Buzzer vil stadig være på udgik efter sårbare personer, særligt magikere.

I selve boet vil de sætte et seriøst angreb ind med vildsvin, magi osv. Grazpack vil kaste (Fast)hold, Buzzer vil bruge sin Suggestion, osv.

Skulle gruppen på et tidspunkt

NOTE: ERFARING OG SVÆRHEDSGRAD

Efter reglerne skulle dette eventyr give ca. 1800 XP (Erfaringspoint) - ikke med- regnet skatte. Kobolder er jo latterlige og svage - de står i sig selv kun for ca 800 af pointene - resten er Vildsvin og Imp.

Det er jo ikke rimeligt i dette tilfælde, hvor monstrene ikke er latterlige. Jeg går ind for at tildele point for sværhedsgrad udover for direkte farlighed. Derimod bør man droppe point for skatte. De er belønning nok i sig selv. Så slipper man også for at eventyrerne bliver tvunget til at være griske for at blive effektive.

FORSLAG:

XP (RfP) for monstre ganges med en faktor der svarer til situationens sværhedsgrad.

* 1/2 (halvering) for ukræv- ende kampe (nedslagning)

* 1 for normale situationer (ex. samtræf med et minimum af taktik)

Sæt modifikationen 1 op for hver af følgende faktorer:

Modstanderne har lokalkendskab eller anden taktisk fordel fremfor eventyrerne

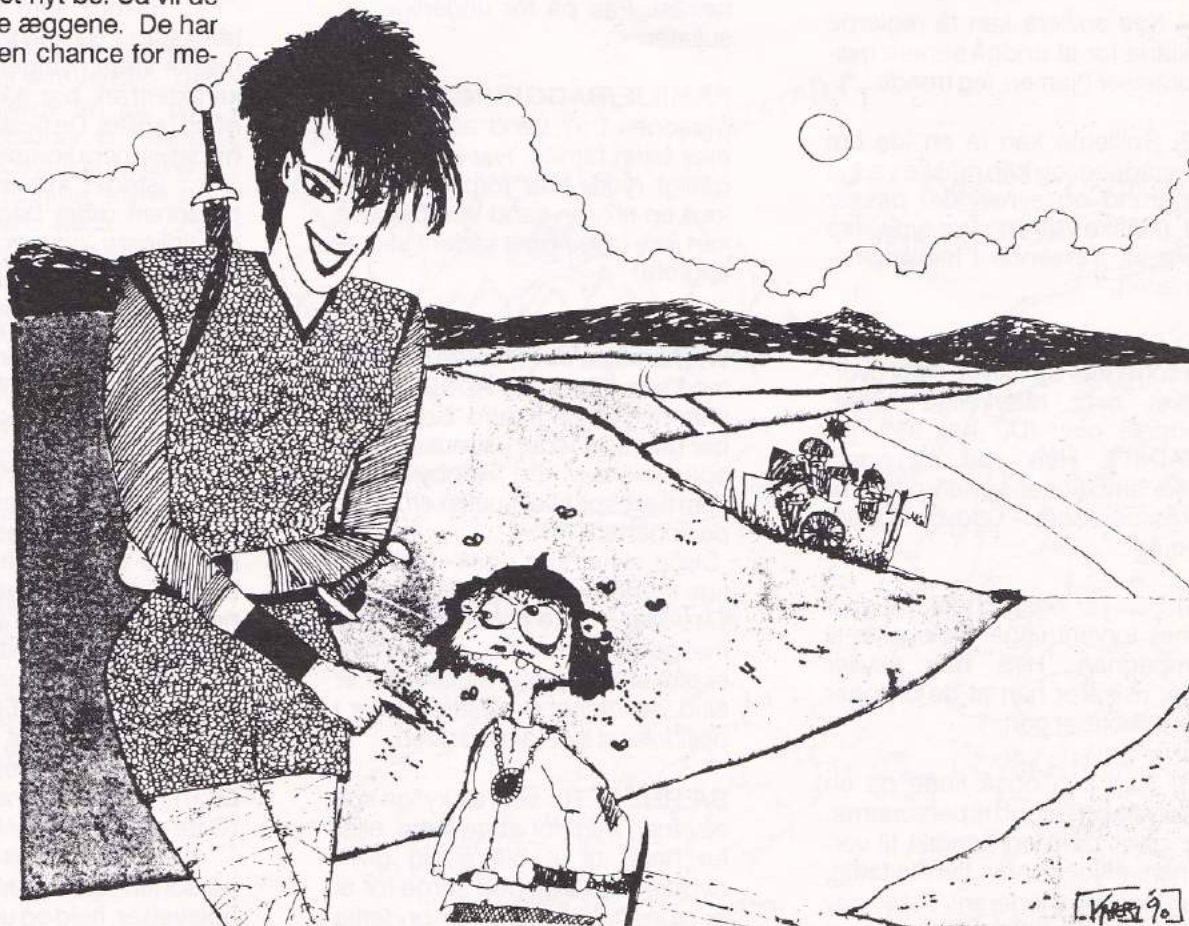
Modstanderne styres intelligent (taktik, bruger ressourcer)

Modstanderne kender til eventyrernes evner og handlinger fx. via krystalkugle osv (kun hvis de benytter sig at denne viden).

Kamp under svære forhold (baghold, koboldhule, andre planer)

*I dette tilfælde ville der gælde Lokalkendskab + Intelligent lederskab + Svære forhold. Man kan ikke sige de kender til eventyrerne evner - selvom de måske holder øje med dem; det hører ind under Lokalkendskab. Det vil altså øge faktoren med 3 - fra *1 til *4 - 7200 XP. Rimeligt for et ganske farligt eventyr!*

trække sig tilbage, vil kobolderne stikke af fra hulerne. De vil lave en sammenstyrtning til ægge-hulen, og holde sig væk et par uger mens de laver et nyt bo. Så vil de komme og flytte æggene. De har allerede taget en chance for meget.



Hvem er det vi spiller?

Om at give personerne karakter- eller karakterene personlighed.

Drømmer du om at begynde en rollespils-kampagne, der vil blive husket? Så skal spillerne have det rigtige udstyr - ordentlige spillepersoner. Denne artikel handler om personer med fremtid i. Ikke dem I laver til en-gangsspil. De skal samtidig have lov til at være, hvad spillerne vil have dem til at være - u-regerlige, underlige, voldelige. Og de har ret til at blive løbet om hjørner med at spille-mesteren.

FÆLLES FOD- OG TERNINGSLAW

Den bedste start for kampagnen er at spiller og SM laver dem i fællesskab. Sæt mindst en halv time af til hver spiller - afhængigt af systemet. Det er besværet værd! Det har også følgende fordele:

1) Nye spillere kan få reglerne forklaret for at undgå senere misforståelser ("jamen, jeg troede...")

2) Spillerne kan få en ide om kampagnen, og kan måske vælge baggrund og evner, der passer ind. (Måske ville en pirat-type ikke være så passende i mit ørkenscenarie").

3) SM får også en klar ide om personerne, og bliver ikke overrasket over mærkelige evner, ejendele osv. (Du har 95% på HVAD!!!). Han ved så også, hvilke ambitioner spillerne har for deres personer - udover rigdom og magt.

4) Han får også check på spillernes forventninger og ønsker til kampagnen. Hvis han skaller dem, risikerer han at de dropper eller saboterer den.

5) Han kan også finde på en personlig baggrund til personerne, der giver dem en kontakt til verdenen. ("Nok var din familie fattig, men landsby-lederen Toke gav dig en gammel rustning og et spyd"). Denne Toke kan så senere bruges som indføring til et

eventyr. Man kan også finde på fælles baggrund til flere karakterer.

PERSONTEGNING

Det er vigtigt at personerne bliver forskellige. Særligt i spil som Dungeons & Dragons, hvor spilleoplysninger som race, klasse og livsanskuelse kan blokere for at man finder ud af, hvordan de egentlig er. Her er nogle gode ting at få med i beskrivelsen.

NAVN: Det går ikke at kalde sin person "ham" eller "min kriger". Find på et navn, der ikke er mere tåbeligt end spille-mesteren. Brug slægtsnavne og tilnavne baseret på udseende, opførsel og rygter. Navnet bør passe til kampagnens baggrund og stil.

UDSEENDE: Hvordan ser personen ud. Nogle spil har tabeller for folk, der ikke stoler på deres fantasi. Pas på for underlige resultater.

FAMILIE/BAGGRUND: Hvor er personen fra? Land eller by, rig eller fattig familie. Har slægten et dårligt rygte eller forpligtelser at leve op til? (en sand Von Quesse kan ikke lade noget sådant ske, til angreb!)

Nogle spil bygger på evner (DoD, Warhammer, osv.), andre har dem med som "Pynt", fx. AD&D. Nogle har helt udeladt dem. Baggrund bør give særheder - snedkeri, dyrpasning osv. Og "Hobby"-evner som fløjtespil eller fluefiskeri, giver personen stil.

Disse evner kan også være nyttige for den kreative spiller. Snedkere kan måske finde visse hemmelige døre nemere, dyrepssere er ofte efterspurgte, musikanter er altid velkomne, og lystfiskere er i besiddelse af stor tålmodighed.

SÆRHEDER: som afskyelige spisevaner, frygt for sorte katte, eller en hang til at blære sig giver dybde. Man skal dog sørge for at personen ikke bliver for underlig fra start. der skal være mulighed for udvikling under spillet. det gæl-

der særligt i spil som GURPS, hvor bestemmelser af fordele/ulempere er en del af person-opbygningen.

PERSONLIGHED

Det er farligt at spille en person der er for speciel fra starten. de bliver meget nemt fastlåst i deres rolle, og så bliver de andre spillere irriterede. Det er bedre at lade opførsel og af personlighed stå åbne mens man indsnuser stemningen i spillet. Det er fandens til forskel at spille i en "Wild west"-agtig D&D-kampagne og i et struktureret, civiliceret og brutalt miljø som Warhammer Fantasy. Det værste eksempel på at folk bliver bundet er "Alignments" (Livsanskuelse) i D&D, AD&D osv. Definationer som God-Ond, Lov-Kaos osv. blinder spillerne fast på nogle svære begreber, der ikke har ret meget med virkeligheden. "Onde" gerninger bliver ofte gjort i en "god" sags tjeneste.

Stikord som næsvis, mistænksom, gavmild, grådig kan måske være nyttige. men enkelte karaktertræk bør ikke tage overhånd i spillet. De fleste personer er heldigvis mere komplicerede.

Istedet kan man definere personen ud fra bagrund. Er det en tidligere gadedreng fra storbyen, eller en 30-årig søn fra en falleret adelsfamilie, der ikke har udrettet noget i årevis? Fribondens søn kan være stolt, mistænksom over for "de fine", og gavmild. Han kan også være ambitiøs og grådig.

"Rolle-modeller" (helte-typer) kan også anvendes. Brug virkelige eller opdigtede personer. Men giv dem noget af dit eget. Det er lidt plat at overtage personer fra Tolkien eller Dragonlance. Hvis du har et par stykker kan du variere og lave dit helt eget mix af kendte klicheer. For eksempel "Aragon som spillet af Clint Eastwood, (Do you feel lucky today Orc?)" eller "Synnøve Stallone, (Gitte eller Sly, de er lige klame)".

Der er så også plads til at personen kan udvikle sig alt efter oplevelser, held og uheld osv.

PERSON OG KAMPAGNE

Nogle Spilmestre bruger utrolig lang tid på at planlægge deres verden, og meget kort tid på at passe personerne ind i den. de kan ofte godt lide at holde lange foredrag for spillerne om deres genialitet. Lad være med det.

1) Spillerne er sikkert ikke særligt interesserede.

2) Du kan blive inspireret af spilpersonerne til at lægge mere vægt på nogen ting end andre.

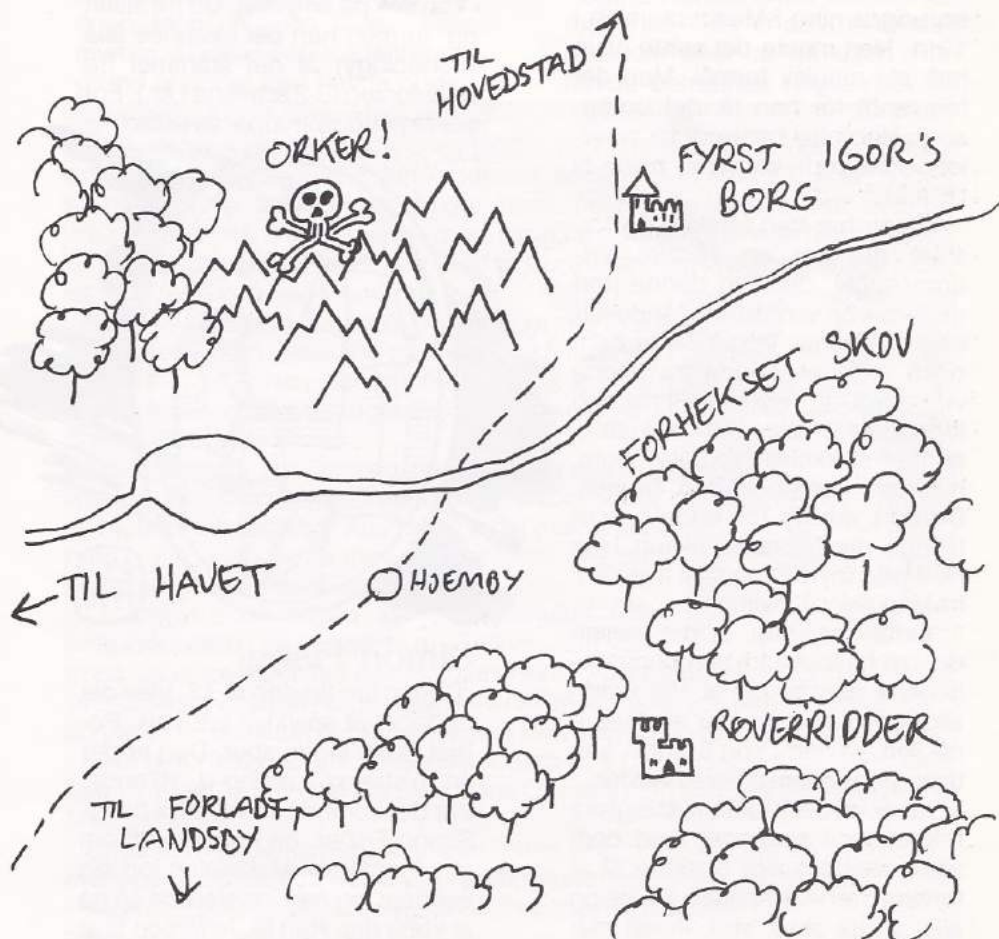
3) Rygter og usikkerhed om fremmede egne pirrer spillernes nysgerrighed. Verden er ikke sjov at udforske, hvis du har alle svarerne.

4) Du står friere, hvis du vil ændre noget senere. Husk, at verdener skal kunne udvikle sig i frit efter fantasien - præcis ligesom personerne.

Og så er det heller ikke nødvendigt at have så meget klart. personerne ved ihvert tilfælde ikke så meget om den. Sandsynligvis kander de det nærmeste opland, og nogle enkelte rygter. Hvis personene kommer fra en landsby, kan det være, han ikke ved mere end der står på et kort som dette.

Kortet er et billede af, hvordan personen forstår sin verden. det giver også spillerne en ide om, hvem deres personer er. det er også mere sandsynligt, at eventyrerne kender til sagn, myter og rygter snarere end fakta. På samme måde er det en god tidsinvestering at lave lister over de vigtiske personer, som eventyrerne kender. Det er tvivlsomt at tegne kort over fjerne byer, som de måske aldrig kommer til at besøge. Alt det arbejde er også vigtigt. Men måske kan det vente til senere. Først skal kampagnen overleve. Senere kan du udbygge den.

Som sagt: Nøglen til en god kampagne er at spillerne morer sig, og går op i det. Hvis de kan li' den får du aldrig lov at holde op! Godt lavede spil-personer forankrer dem i din verden.



Filosoffens Nøgle

af P. Hartvigson

Dette er et Call of Cthulhu eventyr til introduktion af Kthulhu-mythologien. Det begynder på USAs østkyst i 1920'erne. Eventyret begynder en (lad os sige) Onsdag d. 14: En opdager kontaktes af Mr. Robert Coleman. Et kostbart familie-klenodie er blevet stjålet. Han tilbyder 200\$ for dets fremskaffelse.

KYPER- OPLYSNINGER

Hvad kan få en trofast butler til at gå grassat?

Hvad kan få en Moderne Helt til at tage den hurtige vej ned fra 14. sal?

Hvad kan få Sheriff Fraser til at køre tilbage efter en dommerkendelse?

Stærke kræfter!

Arkæolog William Zackadill bemærkede et smykke fundet under en udgravning i Mesopotamien i 1911. Han mente det måtte have haft et magisk formål. Men det forsvandt før han fik det undersøgt. Han blev beskyldt for tyveriet, og sendt vanæret hjem til USA.

Siden har han forsket, og forstået det var en såkaldt Vidsdomsnøgle, der kan danne port mellem vor verden og "åndeverdenen". Gamle bøger lærte ham også at få et væsen fra denne verden, "Den Højeste Philosoph logsogog" i tale. Denne kuttelædte skikkelse fortalte ham, hvordan nøglen kunne bruges. Da den virkelig tyv endelig kom tilbage, gik Zackadill i aktion. Han fik Blaise myrdet og stjal "Nøglen" fra Madeleine Coleman.

Lidet aner han, at det væsen der har hjulpet ham er menneskehedenes fjende, og at det i virkeligheden er ham, der skal være nøglen, så den - Yog Sototh - kan trænge igennem til vores verden.

Der er en del Kthulhumylogiske referencer i scenariet. Lad dem være tilstrækkeligt obskure til at forvirre trænede spillere. Så de og alle andre ikke ved, hvad der venter dem.

SPIL-START

Ved ankomst til Colemans villa bliver opdagerne modtaget af en distingveret sort butler, der leder dem ind i stuen efter at have taget deres overtøj. I en anden stue leger to smådrengene under en tjenstepiges opsyn.

Her møder de herren og fru. Robert er svær og selvsikker, omkring 50, Madeleine er først i trediverne. Han fortæller, at et af konens arvesmykker er blevet stjålet. Den ses på et billede af Madeleine - Madeleine Coleman taget i 1913 (da var hun 19, og ugift - hendes pigenavn var Madeleine Paullis).

Ingen af dem kender smykkets oprindelse. En juveler mente det var fra skytisk (Sydrusland ca. 500 f.kr.), og meget værdifuldt - guld besat med Lapiz Lazuli (en dyb-blå ornamentalsten). To figurer - en kuttelædt og en skægget - kan ses på smykket. Ud fra stilen og formen kan det skønnes (slå Archeology) at det stammer fra Babylonien (3-2 årtusind f.kr.). For yderligere oplysninger se noten.



Simon Fisher

Dagen før, tirsdag d. 13, blev det opdaget at smykket var væk. Politiet fandt ingen spor. Dog er der en mistænkt. Lørdag d. 10'ende. Var der kommet en mystisk herre, Simon Fisher, og havde bedt om at se smykket. Madeleine lod sig overtale, og han insisterede så på at købe det. Hun fik Jefferson til at smide ham ud.

Episoden gjorde et ubehageligt indtryk på Madeleine, der virker utilpas. Klarer nogen et Psychologycheck kan de dog se at hendes nervøsitet skyldes noget andet. Robert mistænker nemlig med rette, at hun har fået smykket af en tidligere tilbeder. Han får afløb for sin jalousi ved at pine hende på denne måde.



Madeleine

Mrs. Coleman vil finde et påskud til tale i en erum med en kvindelig opdager eller en, der virker som en gentleman. Hun vil tilstå, hun fik smykket af en ungdomskæreste. Hun vil bede om, at hendes mand ikke får noget at vide om dette.

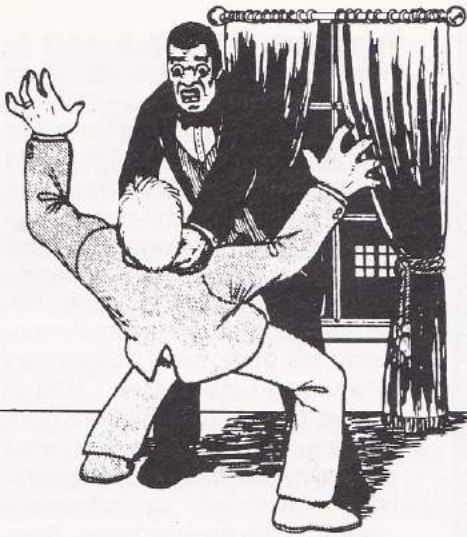
Warren Blaise var hendes store kærlighed, og gav hende brochen i 1912 som tegn på sin evige troskab, da de mødtes mens hun var i Europa med sin tante Emily. Men han tog tilbage til sin udgravning i Tyrkiet (han var arkæolog), og holdt op med at svare på, hendes breve.

I 1916 opgav hun håbet og indgik et fornuftsægteskab med en af sin fars forretningsforbindelser. For et halvt års tid siden hørte hun fra sin fætter, at Warren var tiltrådt en lærerstilling på Columbia University i New York efter mange år i udlandet.

Jefferson Perkins

Butleren bliver bedt om at hjælpe opdagerne med at lede efter spor. Butleren virker distraet, men et Psychologycheck vil røbe at det dækker over noget mere

Da det ikke lykkedes Simon



Fisher at "overtale" Madeleine, fandt han butleren og brugte sine evner til at få ham til at stjæle smykket til sig. Det var stik imod Jeffersons væsen, og hans fortrængte begivenheden som en ubehagelig drøm. Men efter tyveriets opdagelse og politiets og senere opdagernes besøg, er det ved at komme op til overfladen.

Hvis nogen åbenlyst mistænker Jefferson, eller roder i hans ting, vil den undertrykte frygt bryde ud i uhæmmet vold.

STR 12 DEX 11 INT 15
CON 12 APP 14 POW 8
SIZ 14 San 34 EDU 10
13 Hit Points
Næve 70%, t3+t4
Spark 55%; t3+t4

Når Jefferson er nedkæmpet vil han være sønderknust og usammenhængende. Han vil gentage "Han fik mig til det, jeg ville ikke Sir, jeg ville ikke - hans øjne, hans øjne!". Han kan fortælle at "han" er Fisher. Hvis nogen kan klarer et Psychoanalysis-check kan han bringes yderligere til ro. Han kan bl. a. så huske at Fisher sagde: "Det er i begge vores interesse. Jeg lovede ham ikke at skade deres frue".

Hr. og fru Coleman vil være dybt chokerede over butlerens opførsel. Dette er et godt tidspunkt at prøve at presse salæret op.

NEW YORK

"Efter min beregning bor der 31.358 mennesker på 14 sal på Manhattan. Statistisk det burde et par stykker tage den hurtige tur ned hvert år. Min erfaring siger mig, at det er meget få, der gør

det af helt tilfældige grunde".

Sgt John O'Hanlan, NYPD

For at få mere at vide om smykket, må man tale med Warren Blaise. Hans adresse kan fås gennem Madeleines fætter Theo Paullis, gennem Columbia's administration eller gennem Manhattan vejviseren. Det er nr. 309 East 71 Street. Leder man i aviserne kan man finde hans nekrolog.

309 East 71'st Str, 14. sal

Banker man på døren, er der ikke nogen der svarer. Men snart bliver en af de andre døre åbnet af en ældre dame (Mrs. Marx). Hun kan berette at Mr. Blaise er død. Han faldt ud af vinduet for en uge siden.

Hvis man spørger Mrs. Marx om hun ellers har set noget mistænksomt, vil hun sige, at hun så en "høj mørkkædet herre" gå ned mod elevatoren lige efter hun hørte spektaklet. Han bar en stor bulet stråhat i hånden. Hun har sin egen teori: Warren Blaise blev myrdet af bolsjevikiske agenter på grund af noget han havde opda-

get mens han arbejdede for Folkeforbundet. (Folkeforbundet var FN's forløber). Viceværten er en Josef Wolowski. Han var ganske fascineret af hændelsen, men vil spille ligeglad. Han lukkede politiet ind i lejligheden (der var ulåst). Han mener at Blaise begik selvmord. Det undrer ham, at han sprang direkte gennem rammen.

"Han må sgu' ha haft travlt. De fleste ta'r turen fra taget. Det laver også mindre rod".

Han hjalp senere Bertrand Hartpond med at flytte Blaise's sager. Han vil give opdagernes dennes adresse.

Udover det har han ikke bemærket noget. Udover nogle kridtstreger i kosteskabet - også på 14 sal (efterladt af Zackadil da han tilkaldte Lekytos før han "besøgte" Blaise.)

Mod "overtalelse", giver Wolowski lov til at se lejligheden. Den er tom bortset fra noget snedkerudstyr Wolowski brugte da han skiftede vinduesrammen. Et Track eller Spot Hidden-check vil afsløre nogle sære spor på gulvet.

New York Police Dept.

Sgt. O'Hanlan er på sagen. Han mener ikke der er selvmord, men har ikke spor at gå efter. Han havde bemærket nogle rifter på

Nekrolog i The New York World

Redaktionen har med stor sorg modtaget nyheden om at Warren Blaise omkom i en tragisk ulykke den 7. dennes. At dette er et stort tab vil erkendes af de af vore læsere, der fulgte hans oplysende artikler om oldtidsarkæologien, hans dybtgående reportager fra de brændpunkter han besøgte og hans skarpe politiske indlæg. Med sit store erfaringsfelt og personlige mod, var han typen på den Moderne Helt!

Mr. Blaise fødtes 19/3 1890, og påbegyndte i 1907 uddannelse som arkæolog på Columbia University i New York, som han færdiggjorde meget hurtigt. I 1911-12 deltog han i Granger Straw udgravningen af Zhangatt Mesopotamien.

Hans fortsatte studier ved det Amerikanske Universitet i Egypten blev afbrudt ved krigs-udbruddet i 1914, hvor han rejste til Australien for at melde sig til hæren der. Han tjente med udmærkelse ved Suez og senere i Sinai, Palestina og Syrien.

I årene efter krigen var han tilknyttet folkeforbundet som observatør bl.a. i Tyrkiet. Han vandt trods sin unge alder stor hæder, men forlod organisationen i 1921 i skuffelse over USAs avisende holdning til den. Herefter studerede han induskulturen, og var en tid tilknyttet det Amerikanske Universitet i Beirut.

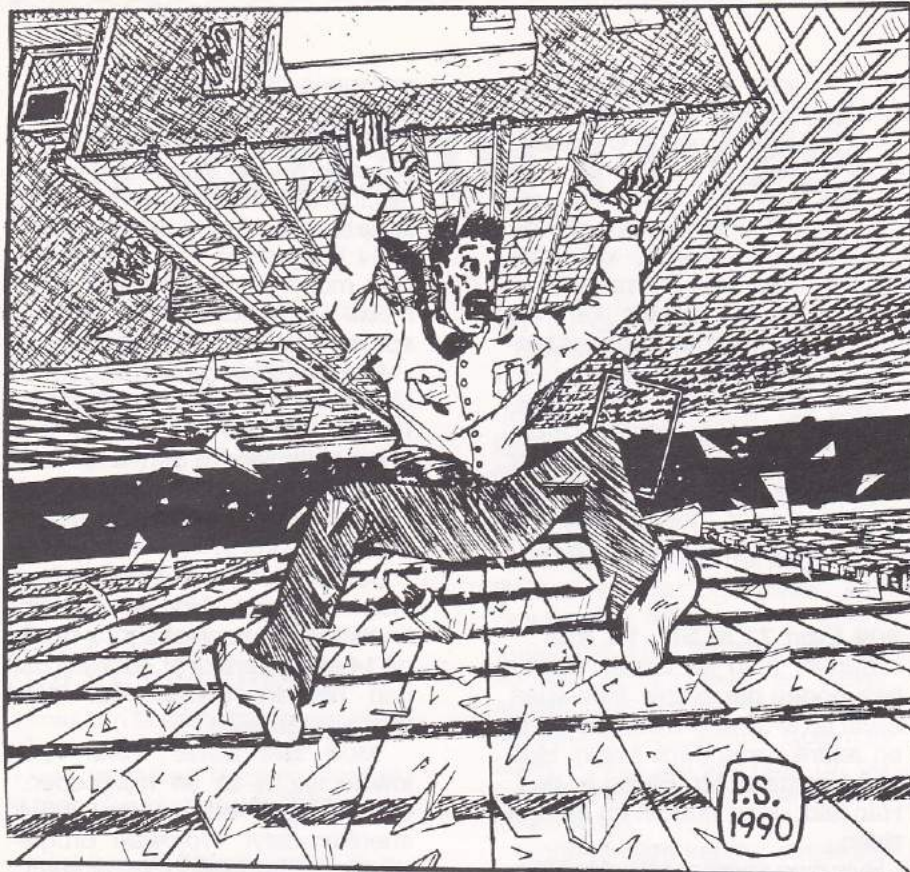
Han er forfatter til bl.a. "Zhangatt, Death of a City", "Damascus Campaign Diary", "New Turkey and the Caucasus Question" og disputatsen "Indus and Mesopotamia".

Hans fremtidige karriere tegnede lysere end nogen sinde da han for tre måneder siden tiltrådte en stilling ved sit gamle Alma Mater, Columbia.

Begravelse finder sted i St. Alban's Church på fredag 16.

B. Hartpond





Blaise's skuldre, men kroppen var for medtaget efter faldet til at efter ruren ned til at retsmedicineren kunne sige noget. O'Hanlan er ellers en fornuftig strømmer, der kan være en nyttig forbindelse i senere sager.



Bertrand Hartpond

Bertrand er journalist på the New York World (et "progressivt" blad). Han var Warrens nærmeste ven i USA, og er bedrøvet over hans endeligt. Han er overbevist om det er selvmord - *"fortiden indhentedede ham"*.

Hvis opdagerne vinder hans tillid, vil han fortsætte: *"Warren sagde engang at han havde gjort noget tåbeligt i sin ungdom, så han ikke kunne få den kvinde han elskede, og ødelagde en anden mands karriere."* Bertrand mener det må

have været før de mødtes i Cairo under krigen. Måske i udgravningen i 1910. Hartpond har de fleste af Blaise's sager magasineret i sin kælder (til sin kones ærgelse). Der er adskillige billeder og notater fra Mesopotamien. Derudover vil Hartpond henvise til Brian Straw, der stadig er professor ved Columbia.

Professor Brian Straw

Brian Straw er professor på Columbia, og var med til at skaffe Blaise stillingen. Han er stærkt påvirket af Blaise's død - *"sådan en fremragende ung forsker!"*.



Straw vil blandt andet fremhæve disputatsen **'Indus and Mesopotamia - Cultural Contact in the 2nd Millenium BC as evidenced by a comparative Analysis of Pottery Forms, with special reference to**

Types c9, d14, f7 & 13.3 in the Mühsam Classification System".

Straw er ikke for glad for at tale om Zhangattudgravningen. På baggrund af de mystiske dødsfald, besluttede han som den overlevende leder at lægge skjul på nogle af de mere bemærkelsesværdige fund. Han kan beskrive den forsvundne amulet nogenlunde godt, samt de rum den blev fundet i (se kasse). Han er særligt berørt over Blaise's død, da han var den eneste anden overlevende fra udgravningsstaben: *"Granger og Beechley døde jo dernede og von Braskow faldt fra i 1921, Morton fik et hjertetilfælde sidste år - og nu Warren! Så er der kun mig tilbage - udover Zackadill altså."* Straw er heller ikke glad for at tale om Zackadill. Det er pinefuldt når en kollega gribes af fristelsen siger han. Men når han kommer igang, er der ikke lagt fingre imellem. Han syntes altid, at Grangers assistent var uvenlig og underlig, og havde de forkerte interesser. Han vil forklare, hvordan han var tydeligt

BAGGRUND - Amuletten

Den er af en typisk form for babilonske segl. Materialerne er dog atypiske. Desuden mangler kile-skrift.

Okkult check: Kobberstik med lign. figurer kendes fra alkymske skrifter fra renaissance. (Alkymien er berøgtet for sit svære symbolsprog) De beskriver en "transformation". Det kaldes Filosofens Gave.

Library Use: vil lede til to lærde skrifter. Een er i JW von Braskows efterladte værker (tysk, red af Isolde Rettgauer). Han skriver, at symbolet blev brugt af præster til at tale med onde ånder. Amuletten findes omtalt i en bog fra det 3 årh for Kristus: *"Fængernes Fald"* Von Braskow nævner at en brøche med symbolet blev fundet ved en Amerikansk udgravning i Mesopotamien i 1911, men som blev stjålet.

Den anden er en artikel i Enigma Magazine (New York), opramser en Mark Lyons en række okkulte symbolbilleder "fra alle aldre". Amulettens billede nævnes som *Clavis Philosophorum*. Filosofens Nøgle, hvorved en søgende kan trænge ind i den sjælelige verden og blive forædlet.



Granger Straw ekspeditionen:

Ekspeditionen Warren deltog i var Zhangatt-udgravningen. Den var i sin tid omtalt, da to af ekspeditionens ledere Abraham Granger og Theophilus Beechley døde i Mesopotamien. Den ene blev fundet druknet i en sump, og den anden blev ramt af en sær sygdom - man talte om forbandelser.

Den kendte tyske forsker Johann Wolfgang von Braskow bidrog med sin viden efter ulykkerne. Straw er stadig professor ved Columbia University. Der er oprettet et Braskow-institut i Frankfurt am Main i det Tyske Rige.

Udgravningens resultater var ikke bemærkelsesværdige. Men læser man rapporterne og klarer et *Archeology*, kan man bemærke, at der er noget der er udeladt. Oplysninger kan fås ved at lægge pres på professor Straw eller kontakte Braskower institut i Frankfurt.

De sidste er langt mere fremkommelige. Særligt da de tilknyttede personer har en vis forståelse for Kulthuidefænomener og deres betydning. Rapporten er ret almindelig. Dødsfaldene forbigåes i stilhed. Amuletten blev fundet i et rum, der senere viste sig at have været tilmuret.

Amuletten er beskrevet som "Orakel og Konge" i forrummet til det afskærmede kammer og i selve kammeret var der nogle bemærkelsesværdige inskriptioner:

I for-rummet var den ene hyldest til *"Den store og strålende gud Marduk, ham der knuser kaosdæmon-*

erne, uvejrsgudarne, oprørerne, de der lever af snavs og lig, men Marduk beskytter menneskers verden og holder himmelens stjerner på plads og stjernernes porte lukkede" og til *"den gamle havgud Ea, han der hører menneskers nød og standser kaos. Med snilde lænkede han Apsu og bandt Kulullu i sin dybe søvn på havenes bund."*

I det skjulte rum amuletten blev fundet lyder indskriften: *"Herunder vogter den store Marduk og den vise Ea de slagne dæmoner. Uvejrets dronning Tiamat knuste de, de sønderrev kaos' dronning, lukkede stjernernes porte og byggede den faste jord af hendes legeme. Kaoskæmper Kingu bandt de, guderne dømte den onde, og sønderrev hans strube, af hans blod og af ler fra Tiamats legeme skabte de mennesker. Men Kulullu, den urgamle, måtte de lænke i sin Døde by, og Yukkusuggghuthu der grubler de onde tanker bag stjernes døre, han reddede sig ved skændig flugt. Men de låste han som grubler ude af vor jord, så han ikke kan hviske sine onde tanker. Menneske lov ikke at bruge det segl der viser vejen, for den der grubler ondt kan rejse den faldne, vække den sovende, og give Tiamat og Kingu magten over deres sønderrevne kroppe."*

Alle navnene er på babylonske guddomme og dæmoner - bortset fra Kulullu og Yukkusuggghuthu, der er ukendte. Det er selvfølgelig Kulihu og Yog-Sototh. Kaeri barn har mange navne.

I rapporten nævnes også et "værnende tegn" ved indgangen til det skjulte rum. Det ligger - endnu uklassificeret - i Columbia University's lager. Det er et Elder Sign.

fascineret af smykket - endnu mere efter Grangers tragiske død. Efter det forsvandt blev han pågrebet med von Braskows bog om *"Flodrigernes Fald"*. Han nægtede sig skyldig, men han blev sendt hjem. Straw ved ikke, hvor han er nu, men et eller andet sted har han stadig Zackadills forældres adresse i Harrisburg, Pennsylvania.

Enigma Magazine

Bladet med Mark Lyons artikler ligger i New York. Hvis opdagerne er klar over dem, vil et *Idea Roll* minde dem om det.

Enigma redigeres fra et meget forvirret kontor på Queens. Efter lidt snak, hvor redaktøren Mr. Pierpont prøver at sælge annonceplads til folk (*"hvordan kan de sige de er Okkult Opdager, hvis de ikke har en annonce i vort blad?"*). Ellers kan de få Mark Lyons' adresse - nær Kirkbridge, Ohio.

Ud på Landet

HARRISBURG, PENN.

Kun Zackadills mor er endnu i live. Hun bor i et forfaldent træhus med to ugifte søstre. De har høje tanker om "Unge William" (han er

omkring 40). Han kommer ikke ofte. Men den 7'ende kom han på visit. Han var på vej østpå, og var tydeligvis spændt. De tror at han har fået en universitetsstilling. Fordi han sagde noget om, at have opnået filosofiens højeste stadi. De giver gerne hans adresse nær Kirkbridge, Ohio.

KIRKBRIDGE, OHIO.

Byen ligger i et bakket område i øst-Ohio, og er noget overhalet af udviklingen. De fleste familier har boet her siden ca. år 1800. I 1916 købte Zackadill en ødegård af Thomas Clyde - den sidste af sin slægt på egnen. De andre var døde ud eller flyttet bort.

Siden har hans eneste reelle kontakt med byen været indkøb hver andentredje uge i Joe McLaughlin's General Store. Ellers tager han til den nærliggende Athens, Ohio, hvor han også bruger universitetsbiblioteket under sit pseodonym Mark Lyons.

Men hvad man ikke ved, det må man tænke sig til. Foran landhandelen er der bænke, hvor mænd og børn holder til når vejret er til det, og høst eller såning ikke optager dem.

De taler gerne med fremmede. Sidste år så en knægt (på 1 miles

afstand) en fremmed på "Clydegården". Et stort brød.

På det tidspunkt blev straffefangen Slegdehammer Joe eftersøgt. Politiet var ude og lede. Men først efter Zackadill havde sendt dem hjem efter en dommerkendelse. Joe blev senere pågrebet i Pittsburgh, hvor han vist nok havde været hele tiden. Hovedsagen for de lokale er, at han opførte sig mistænkeligt.



Deputy Bob

Politiets vinkel kan man få fra Bob Lochnair, der standser ved benzinpumpen for at tanke sin



ladvogn op. Denne snakkesalige unge mand er Sheriffens Deputy (assistent), og var med ude sidste sommer:

"Vi blev først rigtig mistænksomme, da han nægtede os adgang - det var bare en rutineundersøgelse. Så kiggede han bare Sheriff Fraser i øjnene og bad os om at komme igen med en dommerkendelse. Det slog Jock ud. Det er der sgu' aldrig nogen der har bedt ham om før.

Da vi kom tilbage var der selvfølgelig ikke nogen - men sikke et besvær han lavede. Huset var et rod - køkkenet var en svinesti. Og så havde han to værelser fulde af bøger og papirer."

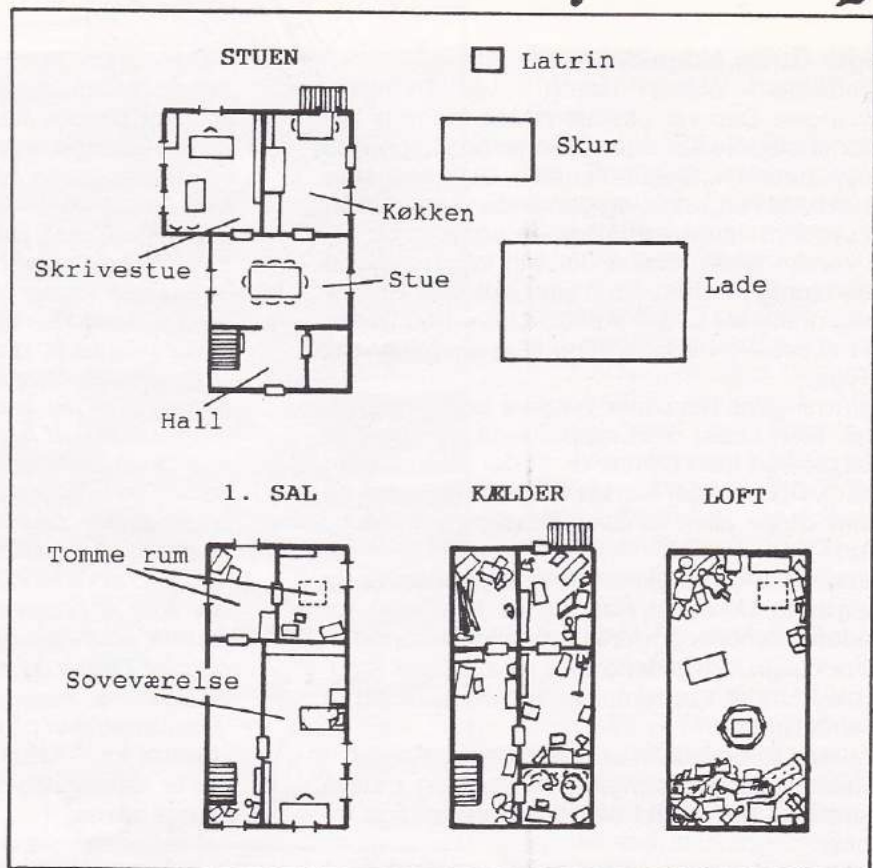
Deputy Bob vil være helt med på at tage ud at "se på sagerne" med gruppen, hvis det skulle være. Han vil også gerne vide, om de kan skaffe ham et job i New York, Boston eller så'n.

Han kan videre sige: "Sledgehammer Joe blev taget i Pittsburg dagen efter. Men hvis det ikke var ham, så var det noget andet han gemte på derude. Jock Fraser sagde til mig, at det er folk som Mr. Zackadill, at de hængte som hekse i gamle dage."

Og det har Sheriff Fraser ganske ret i.

Ødegården

Zackadill bor på den anden side af åen fra byen, oppe af 1 miles



skovvej fra landevejen.

Efter sin hjemkomst med Nøglen har Zackadill udført et selvforket ritual, der har ført ham ind i ånderverdenen. Samtidig har han sat sin hjælper Lekytos til at bevogte huset, og holde alle væk fra loftsrummet (se boksen).

Gården består af stuehus, lade og sammenfaldet skur - og et latrin bagude. Alle er vindblæste og afskallede. Intet rører sig. Hvis der

er nogen der lave et Listen, kan de høre en summen fra nogle buske bag laden.

Her ligger et rådnende kadaver af et får. Hovedet mangler og tusinder af fluer sværmer omkring liget. Beskuerne skal klare et sanity check eller miste t2 sanity point fra synet og stanken.

Lade.

Her holder Zackadills snavsede

Lekytos:

Det er Zackadills navn for den Dimensional Shambler, Philosophen har lært ham at tilkalde. Den er smartere en de fleste af sine artsfæller. Lekytos adlyder Zackadill, men i sidste ende udfører den Yog-Sotoths vilje. Lekytos er en høj, kompakt og svagt menneskeagtig skikkelse med løst, rynket skind, lange arme og kløer på længde med en normal underarm. Zackadill har vænnet sig til synet af den, men har dog bedt den bære en stråhat på den knold med dødningsorteøjnhuller, der udgør dens hoved.

STR 22 DEX 14 Hit Points 18, Magic Pts 16 Sanity-tab: t10/0
 CON 18 INT 11 Angreb: Klo 50%: t8+t6 skade Gribe: 60%: t6 skade.
 SIZ 17 POW 16 Kaste greben person 70%: 2t6 skade, Økse 40% t8+2+t6

Evner: Skjule sig: 50%, Snige 75%, Klatre 70%, Springe 70%, Smide 70%, Forstå mennesker 30%

Særevner: Som alle Dimensional Shamblers kan den lave "fade out" - ind i ånderverdenen ved at bruge 4 Magic Points. Den kan "fade ind" igen tæt på. Den kan bruge Magic points på at tage modstandere med ud (1 MP pr. 10 point Size), hvis der er en god grund til det. Folk der lider denne skæbne ses normalt aldrig igen. Se dog klimakset.

Magi: Den kender to spells: "Call Yog-Sototh". Og "Voorish Sign", der kan bruges til at hjælpe de troldmænd, der har tilkaldt den.

Taktik: Lekytos vil i første række vil den søge af skræmme folk. Den ved, at lyde i mørket er nok til at jage normale mennesker væk. Ellers vil den prøve at splitte dem ved lyde og tricks - så vil den slå til og dræbe. Hvis det er umuligt, vil Lekytos gå i skjul, og vente for at bruge sine sidste Magic Points på at kaste "Call Yog-Sototh".



Figurmaling

Figurmaling er ikke så enkelt som man skulle tro. Det kræver en investering af både tid og penge, før man opnår gode resultater. Det er ihvertfald hvad de kloge siger. En af dem er Svend Erik Jepsen, som har skrevet denne artikel.

ARBEJDSSTED

En af de vigtigste ting, når du maler figurer, er dit arbejdssted. Du skal sørge for at have tilstrækkeligt med lys og evt. også udluftning. Du skal have pensler, maling osv. som du kan se nedenfor.

Du skal også have et eller to glas med vand eller terpentin til at rense pensler i og et par klude til at tørre dem, og holde rent med.

MALINGS-TYPER

Der er to forskellige slags maling på markedet, Acryl-maling og Enamel-maling.

Acryl-maling er vandbaseret, det vil sige at du kan fortynde den med vand. Denne type maling har gode og klare farver. Det væsentlige problem er at malingen er temmelig tyk. Det kan ødelægge detaljer på figuren hvis man ikke passer på. De lyse Acryl-farver dækker heller ikke særligt godt hvilket kan være et problem hvis man skal rette fejl.

Enamel-maling skal fortyndes med terpentin, hvilket kan være en ulempe. Sørg for god udluftning, da terpentin er et organisk opløsningsmiddel.

Fordelene ved Enamel-maling er at den dækker godt, hvis du har lavet fejl. Særligt de lyse farver dækker betydeligt bedre end Acryl-farver.

Enamel-maling er også lidt mere "grumset" i farven, hvilket er en fordel hvis du vil male "realistiske"

middelalderfigurer, da disse ikke bør være for klare i farverne.

FORARBEJDE

Det allerførste du bør gøre ved en figur du vil male, er at rense den i en blanding af vand og en smule opvaskemiddel. Derefter skyller du den i koldt vand og stiller den til tørre (helst ca. 12 timer).

Det er vigtigt at rense figuren, da der kan side rester af olie fra støbningen. Denne olie kan ellers få malingen til at løbe. Når figuren er tør skraber du støbegraterne af med kanten af din kniv.

Det er typisk på siden af figuren og de steder, hvor der ikke er langt mellem legemsdelene. Du kan også skære dem af. Dette giver et lidt bedre resultat, men det kræver en sikker hånd.

Pas på ikke at skære dig.

GRUNDMALING

Når du er færdig med det skal du grundmale figuren. Det kan du gøre enten med en spraydåse med grundmaling eller en lidt stor pensel.

Når du grundmaler skal du huske på, at malingen ikke skal farve figuren. Den skal kun give et tyndt lag maling, den efterfølgende maling kan side fast på. Dvs. hvis du bruger en hvid grundmaling er figuren nærmest lysegrå når den er klar.

Grundmaling skal iøvrigt altid være lys, gerne hvid. Du kan evt. eksperimentere lidt med grundfarven.

Du kan opnå gode effekter ved at bruge andre grundfarver, fx. en lys grå.

FARVELÆGNING

Når figuren er tør (det tager ca. en dag) er den klar til at blive malet. Dette ske i flere omgange.

Der er to grundlæggende teknikker man kan bruge når man maler. Den første går ud på at male de lyse farver først. Det er nemmere at dække en lys farve med en mørk end omvendt, hvis man laver fejl. Den anden teknik går ud på at male fra centrum af figuren og ud.

Generelt vil jeg anbefale, at man starter med at male hudfarverne, da de giver et godt start-indtryk af figuren. Hvilken af de to teknikker du derefter bruger er op til dig selv.

Tag det roligt og lad være med at komme for meget maling på penslen (se iøvrigt "Råd og Tips").

Det er meget vigtigt at du lader figuren tørre ordentligt inden du giver den det næste lag maling. Det tager normalt en halv til en hel time, hvis du bruger mat maling - betydeligt længere hvis du bruger blank.

LAKERING

Når du er færdig med at male kan du lakere figuren.

Så holder den længere. Brug en blank lak til at lakere med. Den fåes både som spray og i dåser, og holder betydeligt bedre end de andre. Derefter kan du male de dele af figuren, der ikke skal være blanke med enten mat eller satin lak. Det tager en til to dage at tørre en lakeret figur.

DETALJER

Når du har fået lidt erfaring kan du begynde at lægge detaljer ind i figuren.

Dette kan fx. ved at skygge- og lys-effeker.

"Washes": Den simpleste form for skygning kaldes "Washes". Der er nogle steder på figuren der naturligt vil ligge i skygge og derfor være meget mørke. Fx. hvis du maler en figur af en kriger i ringbrynje, er det bl.a. bunden af ringbrynjen. Det kan også være en tynd streg hvor klappen af en rygsæk dækker over noget af rygsækken.

Når du lægger en "wash", dvs. een slags skygge på en figur, tager du en meget mørk farve fx. sort, og fortynder den lidt. Derefter maler du figuren forsigtigt således at farven løber ud på den. Farven vil herefter naturligt ligge sig i alle fordybninger.

Du lader dette tørre og maler derefter figuren normalt. Denne teknik kan du også bruge på hele figuren hvis du vil, men det kræver en ret sikker hånd at male den bagefter.

"Dry-brush": Til dette kan du med fordel bruge den såkaldte "dry-brush" teknik, som er god til specielt små, ru overflader. Du starter med at komme maling på penslen som du plejer. Derefter tørrer du det meste af malingen af, sådan at penslen er halvtør.

Så trækker du forsigtigt penslen hen over det område der skal males, sådan at malingen kun bliver hængende på fremspringene på figuren (fx. de yderste led på en ringbrynje).

Denne teknik kræver lidt øvelse at udføre specielt nht, hvor meget maling der skal på penslen. Du må prøve dig frem. En god måde er at trække penslen hen over en finger. Hvis du kan se dit

fingeraftryk er der en passende mængde maling på penslen.

Nuancer: Du kan også lægge skygge på selve figuren. Det gør du ved at male hovedfarven først, og derefter de steder der ligger i skygge med en lidt mørkere nuance af samme farve. Du kan også male de steder der ligger længst fremme på figuren i en lidt lysere nuance. Denne teknik er ret almindelig.

Ifølge min mening bør man passe lidt på med at bruge den. Dels er det ret svært, og dels kan det nemt overdrives. Hvis du vil bruge denne teknik, skal du huske at den lyse udgave af farven rød ikke er lysrød, men orange.

Det bedste resultat med denne teknik får du ved selv at blande dine nuancer. Husk at en farve bliver bleg, hvis du kommer for meget hvidt i.

Baser: Når selve figuren er færdig skal du beslutte om du vil gøre noget ud af figurens base (fod). Du kan enten male den i en neutral farve (sort, grå, brun, grøn), eller du kan male den i en jordfarve, og lime sand eller "modelgræs" på den. Sand og "græs" kan du købe i en hvilken som helst hobbyforretning. Brug skole- eller snedker-lim.

RENGØRING

Dine pensler skal altid rengøres i enten vand eller terpentiner når du er færdig med dem. Det er bedst hvis du har to glas med rensesvæske. Et til grovrensning (til der ikke er mere maling på penslen) og et til finrensning.

Hvis du bruger Acryl-maling kan du forlænge

dine penslers levetid ved at rense dem anden gang i sæbevand og hvis du bruger Enamel-maling kan du bruge petroleum til finrensningen. Når dine pensler er rene kan du dyppe hårene i vand, tage det værste af med fingrene og presse hårene forsigtigt frem i en spids igen. Husk iøvrigt at pensler bliver ødelagt meget hurtigt hvis de står på børsterne (hårene) sæt dem derfor altid med børsterne opad og lad dem aldrig stå i et glas med rensesvæske selvom du "bare lige" skal male en detalje med en anden pensel. Du bør altid presse låget på plads på dine dåser med maling når du er færdig med dem.

RÅD OG TIPS

Kom kun maling på de yderste en eller to millimeter af penslen.

Rør og ryst især mat maling meget grundigt.

Mal altid kun med spidsen eller siden af penslen sådan at du trækker malingen hen over figuren.

Hold figuren på basen (foden) mens du maler den, vent til figuren er helt tør og mal derefter basen.

Du kan med fordel male flere figurer ad gangen sådan at de andre figurer kan tørre mens du maler på en ny figur.

Hvis du skal male mange, ens figurer kan du klæbe dem fast på en liste og male dem alle samtidig.

Hvis du maler meget detaljeret skal du kun male en eller to figurer af gangen.

Du kan male med Acryl-maling oven på Enamel-maling, men ikke omvendt. Dette gør at du kan bruge Enamel-maling på spraydåse til fx. grundmaling.

Hvis du maler store flad-

er, fx. kampvogne til figur krigsspil, får du det bedste resultat hvis du bruger spraymaling, det er også hurtigere.

Hvis du ikke har malet før skal du ikke starte med at forsøge dig på dine nye, spændende figurer. Køb istedet et sæt med billige figurer du kan øve dig på. Du kan få fem til ti figurer for mellem 50 og 100 kr.

Brug altid en god lim hvis du skal lime en figur. Til plastik skal du bruge en model-plast lim og til metal skal du bruge en god to-komponent lim. Du kan i hobbyforretninger købe en lim ("Stabilit Express") der kan lime både metal og plastik og som er den bedste på markedet.

Det er ofte et problem at finde en god hudfarve til sine figurer. Dem du kan købe færdigblandede er alle meget lyserøde. Hvis du ikke kan lide farven kan du bruge en sandfarve eller en naturlæder-farve i stedet for.



ALIEN QUARTERBACK TEENAGE CYBORG RENEGADE NINJA YUPPIE ZOMBIE WARRIOR BEACH MUTANT SMURF- WITH CHAINSAW!

INDKØBSFORSLAG

I begyndelsen kan du klare dig med følgende:

2 gode pensler: Lille (Størelse 00-000)
Mellem (Størelse 0-1)
+ evt. Stor (Størelse 2-3)
Pris ca. 20 kr. pr. pensel.

Lille hobbykniv (ca. 1 cm bredt blad)
Pris ca. 10 kr.

Evt. en god model-plast lim.
Pris ca. 25 kr.

Evt. en god to-komponent lim.
Pris ca. 50 kr.

Et sortiment af maling fx. følgende farver:

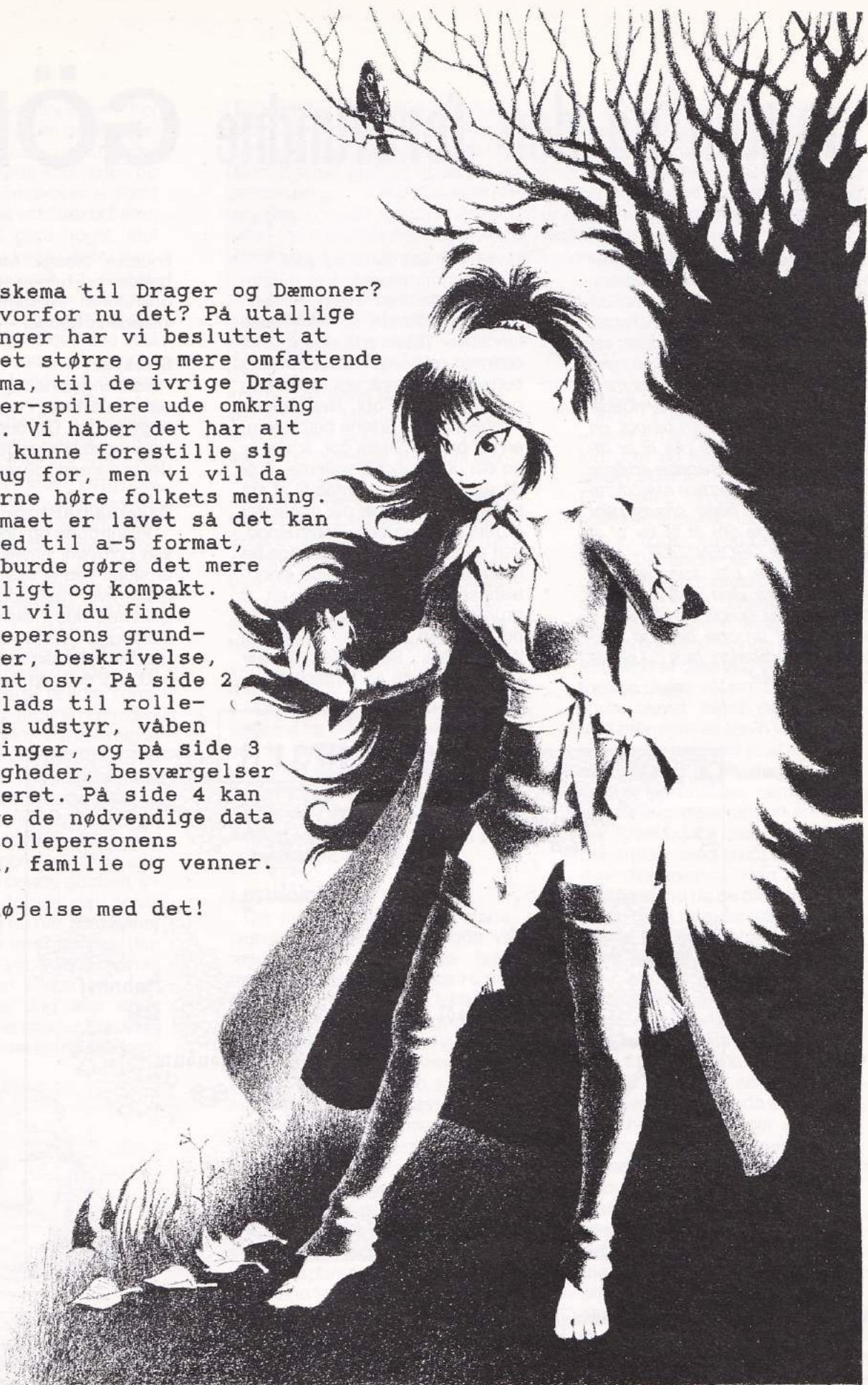
Sort, hvid, rød, blå, grøn, guld, metal, sølv, grå, Blank og mat lak.
Pris ca. 8-10 kr. pr. dåse.

De farver jeg har nævnt er en god all-round start men du kan selvfølgelig vælge nogen fra. Start med kun at købe matte farver, hvis du vil have noget blankt kan du altid lakere det.

Du skal altså regne med at bruge 100-200 kr. plus figurer fra start.

Et rolleskema til Drager og Dæmoner? Jamen, hvorfor nu det? På utallige opfordringer har vi besluttet at udvikle et større og mere omfattende rolleskema, til de ivrige Drager og Dæmoner-spillere ude omkring i landet. Vi håber det har alt hvad man kunne forestille sig at få brug for, men vi vil da meget gerne høre folkets mening. Rolleskemaet er lavet så det kan foldes ned til a-5 format, hvilket burde gøre det mere overskueligt og kompakt. På side 1 vil du finde din rollepersons grundegenskaber, beskrivelse, kropspoint osv. På side 2 er der plads til rollepersonens udstyr, våben og rustninger, og på side 3 er færdigheder, besværgelser osv. noteret. På side 4 kan du skrive de nødvendige data ned om rollepersonens baggrund, familie og venner.

God fornøjelse med det!



ACKEGARD

Jagten på den forsvundne GÖB

Dette er et scenarie, skrevet fortrinsvis til Warhammer Fantasy Roleplay, men det er skrevet så det sagtens kan bruges i Drager og Dæmoner også, hvis man da ikke har noget imod et useriøst sidespring. Det skal siges med det samme, inden du læser videre, at dette scenarie er en parodi, en joke. Du kan bruge det til at afvænne generelt useriøse spillere med - når de er færdige med dette eventyr vil de højst sandsynligt tigge og bede om at få lov til at spille noget ORDENTLIGT - eller du kan tage det som en adspredelse fra den grå og triste hverdag. Du burde også være i stand til at proppe det ind i en længere campaign, hvis du skulle have lyst til det.

Hvad går det hele ud på?

Scenariet foregår i et mindre landområde ved navn Westermark, bestående af en masse landsbyer, placeret tilfældigt rundt omkring en borg. På denne borg befinder sig områdets leder, den grimme fyrst Poul, hvis eneste interesse er at dræne befolkningen for penge. Dette gør, at der er en del uro blandt bønderne. Folk på egnen er for dumme til at stå sammen, i stedet er der nogle der render rundt og leger Robin Hood, ved at stjæle skatterne tilbage fra fyrstens mænd, overfalde handelsrejsende osv. Dette er en af grundene til at karavanen er lagt om, så den nu kører uden om Westermark. Selve scenariet går ud på at skaffe en fantastisk op-

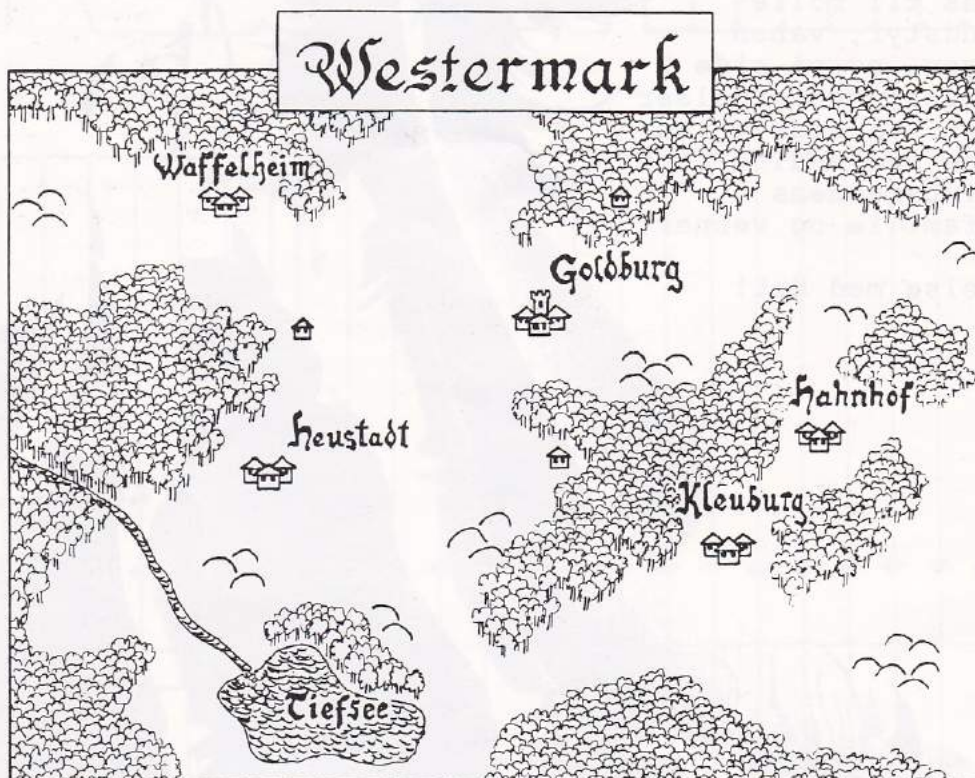
findelse tilbage fra en ukendt bande, og bringe den tilbage til opfinderen, Westermarks eneste intelligente beboer.

Struktur

Handlingsforløbet er delt op i 5 dele, beskrevet i den rækkefølge tingene sker. Det bude være rimeligt simpelt at følge de vejledninger der er angivet i de enkelte afsnit.

Baggrundshistorie

Filantropen og opfinderen Mirislav Lotovskij, havnede for snart 4 år siden ved et tilfælde i Westermark, hvor han slog sig ned i et gammelt hus i skoven nord for Goldberg, byen hvor fyrsten bor. Her håbede han at kunne være i fred, og dermed kunne koncen-



Westermark - generelle oplysninger

Westermark er et tåbeligt sted, der ligger der hvor kragerne vender. Selve området er et kedeligt virvar, af udtørrede marker, vindblæste træer og åndssvage bønder. Landsbyerne består som regel af 5-6 huse, en brønd og et lokum. Her sker absolut intet. Det eneste sted med bare LIDT gang i, er "hovedstaden" Goldberg, hvor fyrst Poul også bor. Her er en del handel, og det er desuden det eneste sted i Westermark, hvor der er en kro! Folk i Westermark er ret dumme. Spørger man i øst, får man svar i vest. Spil dem, som tredje classes børn, der spiller smarte. I starten vil spillerne nok føle sig rimelig overlegne, og selv den dumme barbar, vil føle sig fantastisk klog i Westermark. Deres overlegne holdning skal nok ændre sig når de møder deres virkelige modstandere, så lad dem bare flippe lidt ud. Så bliver det også nemmere for banditterne at få skovlen under dem.

trere sig om sine opfindelser. For 2-3 år siden begyndte der imidlertid at dukke diverse røverbander op i, der plyndrede karavanen og lavede ravage i landsbyerne. Fyrst Poul sendte sine soldater ud, men de kunne ikke gøre noget, idet bønderne dækkede over banderne, og nægtede at samarbejde. Fyrst Poul satte skatterne op, og banderne voksede sig stadig større. Det lykkedes dog at få ram på én af banderne og udslette dem totalt. Vrede bønder angreb Goldberg, men blev også slået ned, og atter en gang satte fyrst Poul skatterne i vejret. Efter dette forholdt folk sig rolige et stykke tid, men snart begyndte modstanden at blomstre igen. De gamle bander samlede sig påny, et par af dem slog sig sammen, og til sidst var der kun 2 bander tilbage, plus nogle anarkister i Waffelheim. Jörg Turmbauer, en brovtende bondekarl, ledede den ene bande, Joseph Beier, en tidligere lejesoldat, ledede den anden. Og det skete i de dage, at Jörg Turmbauer kom til opfindereren Lotovskij for at overtale ham til at lave sig et våben, der kunne gøre ham og hans bande uovervindelige. Det gjorde han ved at true med at dræbe Lotovskijs kat. Lotovskij udviklede derefter noget helt fantastisk... en "göb". Desværre stjal Joseph Beier's bande göbben, inden Lotovskij nåede at give den til Turmbauer, og nu har Turmbauer katten, og truer med at smide den i en brønd, hvis ikke Lotovskij skaffer göbben inden en uge! Hvad skal det dog ikke ende med?! Heldigvis møder Lotovskij spillerne, og klager sin nød til dem.



Mirislav Lotovskij er en slagen mand. Han havde netop fuldenndt den opfindelse han havde arbejdet med i over 2 måneder, da han hørte en underlig lyd ude i skoven. Han gik ud for at kigge efter, og

Draget og Dæmoner

Hvis man spiller scenariet i DoD er der visse ting man bør være opmærksom på. Både i Warhammer verdenen bygget over Europa og fortrinsvis Tyskland. Det vil sige, at spillet er meget præget af tysktalende navne på personer og steder. På mange danske vil disse navne virke givnagtige og snuorte. I dette scenarie er mange af navnene gjort ekstra lette med vilje. Dette er altså ikke noget typisk Warhammer scenarie. Her er nogle typiske tyske navne, du kan bruge til banderne.

Stegfried	Dietrich	Hans	Friedrich	Kurt	Gustav
Wolfgang	Helmuth	Emil	Adolf	Johann	Ulrich
Christian	Heinrich	Karl	Klaus	Franz	Günther
Karl-Heinz	Joachim	Ludwig	Thorikild	Uwe	Sepp

imens blev hans dyrebare opfindelse stjålet. Mindre end en halv time senere ankom Jörg Turmbauer og krævede at se det færdige arbejde.

Lotovskij havde intet valg. Han blev nødt til at fortælle Turmbauer, at hans fantastiske göb var blevet stjålet kort tid forinden. Turmbauer blev meget vred, og tog Lotovskijs kat med sig i en sæk, for derefter at advare ham om, at hvis han ikke skaffede göbben tilbage inden en uge, ville han smide katten i en brønd.

Lotovskij er villig til at betale spillerne ca. 30 gold crowns (DoD: ca. 30 sølvpenge) hver, hvis de kan finde göbben til ham. Han er bange for at det er Joseph Beiers bande der har stjålet den, og dem tør han bestemt ikke rode sig ud i noget med.

Lotovskijs hus

Det mest logiske sted at starte jagten på den forsvundne göb, vil naturligvis være Lotovskijs hus, hvor göbben blev stjålet fra. Huset er en lille forfalden rønne, fyldt med gammelt skrammel og tegninger til nye opfindelser. Spillerne vil muligvis foreslå at Lotovskij laver en ny göb ud fra tegningerne, men tegningerne ligger i trækassen sammen med göbben, og materialerne alene vil tage ham mindst 14 dage at skaffe.

Fra husets østlige vindue vil man kunne finde ganske tydelige spor, der fører i nord-østlig retning. Et succesfuldt Tracking/ Spore rul vil vise, at sporene stammer fra ca. 7-8 mand til fods. Sporene ender, efter ca. 45 minutters gang, i en hule af en slags, for foden af nogle klipper. Udenfor ligger der et par våben, og nogle blodspor fører ind i hulen. Hulen er helt mørk, og der er uhyggeligt stille.

Hulen

Inde i hulen ligger der 7 døde mænd. En af dem ligger på ryggen ind over en lille stencirkel - bålstedet. Manden har en pil i brystet. En væltet gryde, med noget ulækkert suppelignende flydende ud af, ligger på jorden tæt ved ham. De andre er henholdsvis dræbt med armbrøstpile og drøje sværdhug. En enkelt har en kastekniv i halsen. Mændene ligger spredt for alle vinde rundt i hulen, flere af dem har ikke nået at trække deres våben. De er tydeligvis blevet taget på sengen. Ved nærmere eftersyn vil det vise sig, at der bag ved et af ligene er en indgang til en mindre hule. Stikker man næsen frem vil man øjeblikkelig blive ramt af en sten, der flyver ud fra mørket. Manden der smider med sten, er den eneste overlevende. Han nåede at kravle herind da de blev angrebet, for en dags tid siden - lige efter de havde stjålet göbben - og har gemt sig her lige siden. Først vil han tro at spillerne er overfaldsmændene fra tidligere. Det er derfor han smider sten efter dem. Lykkes det at få manden ud af hulen, vil han straks kunne se, at det ikke er dem. Fra sit skjul havde han nemlig glimrende udsyn over hele hulen, og fik set alle overfaldsmændenes ansigter. Han kan fortælle, at den ene af dem var grim som arvesynden, med et grotesk ansigt, intet hår, og en læderklap for højre øje. Han var tydeligvis lederen. Der var også en mand der var helt sort, og en lyshåret mand med hårpisk. De sidste 2 var ret gamle, men gode til at slås. Mændene stjal alt af værdi, undtagen våben, fra hulen, og forsvandt derefter igen. De tog også trækassen med göbben. Manden der kan fortælle alt dette

er - naturligvis - medlem af Joseph Beiers bande. Slippes han løs vil han dog ikke tage tilbage til dem, men derimod til Kleuburg, hvor hans gamle mor bor. Her regner han med at gemme sig de næste par måneder, indtil hele affæren er overstået.

Og hvad så ? (1)

Nu ved spillerne - muligvis - lidt om hvem deres modstandere er, men de ved ikke, hvor de kan finde dem. Nu skal man bare lade dem tøffe rundt i Westermark et stykke tid, og gå efter mødetabellen. Hvem ved, måske finder de ud af noget ? Hvis ikke, så læs næste afsnit.

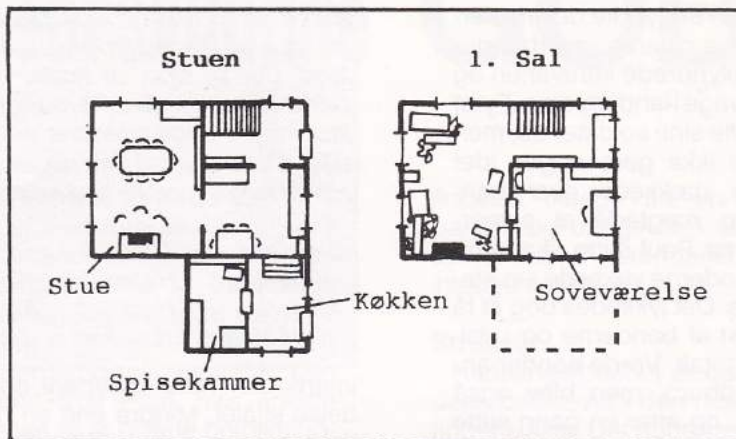
Et mystisk brev

Når spillerne, eller du selv, kører fast eller mister tråden, lader du dem modtage følgende brev...

FREMED!

MØD OS PÅ GAMLE
MESSERSCHMIDTS MARK
I AFTEN PRESIS VED
SOLNEDGANG OG LA
OS SNAKE OM SAGERNE.
SR FOR VI JO NÅK AT
SE VEM DER MEST
FORTJENER VÅBENED!

X



NB. Huset indeholder alt hvad hjertet kan begære af gammelt ragelse, man kan smide efter banditterne.

Brevet bliver afleveret af en lille dreng, der har fået det af "en mand". Drengen er dum, spillerne får ikke mere ud af ham. Brevet er skrevet af Joseph Beier og Jörg Turmbauer i fællesskab. De to har rottet sig sammen for at få ram på spillerne, idet de tror spillerne har göbben! Spillerne vil dog nok tro, at det er Hoorik's bande, der har skrevet brevet.

Messerschmidts mark by night!

Da spillerne ankommer til mødestedet, vil det ikke vare længe før de opdager, at skoven rundt omkring dem myldrer med skumle personer, der helt klart ikke er ude på at "diskutere sagerne". Dette er et baghold. Et oplagt sted at søge tilflugt vil være gamle Mes-

serschmidts gård. Der er lys i vinduerne, og der kommer røg op ad skorstenen. Kurt Messerschmidt er en gammel mimrende idiot, der er døv på begge ører og taler til møblerne. Spil ham så tosset som du har lyst til. Han vil overhovedet ikke opdage, at spillerne kommer brasende ind. Lige så snart spillerne er kommet indenfor, vil de kunne høre råb og tumult udefor, og kigger de ud, vil de kunne se 20-30 grumme banditter komme væltende ud af skoven fra alle sider.

Spillerne kan nu barrikadere sig i bedste BZ-stil, kaste ting ud ad vinduerne osv. Du må selv finde ud af hvordan du vil køre kampen, men du skal huske, at spillerne ikke kan vinde. Der er trods alt 31 grumme banditter, og formodentlig

Banderne

Der er 3 bander i Westermark. De to af dem, ledet af Beier og Turmbauer, er beskrevet herunder. Den sidste og farligste bande, som ikke ret mange ved eksisterer, er beskrevet for sig.

Jörg Turmbauer's bande er den største for øjeblikket. Den består af ca. 20 mand, alle bønder, der keder sig i det daglige. Turmbauer selv, er en pralende bondekarl, der ind imellem har nogle lyse øjeblikke, hvor han får gode idéer. Det sker dog sjældent. Bandens taktik er at angribe, for derefter at sprede sig og løbe alt hvad remmer og tøj kan holde, og mødes senere i deres tilholdssted, en gammel gård i skoven nord for Hahnhof.

Jörg Turmbauer

Warhammer:

W WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
3 35 26 3 3 4 31 1 29 36 28 29 29 34

Skills: Animal care- Cattle, Evaluate, Farming.

Trappings: Sword, dagg, Lotovskij's cat.

DoD:

STY:14 STØ:15 FYS:17 SMI:12 INT:9 PSY:11 KAR:12

KP:16

Færdigheder: Taksere 45%, Botanik 35%, Zoologi 60%.

Våben: Slagsværd 65%, Dolk 40%.

N.B.! Turmbauer er i øjeblikket i besiddelse af Lotovskij's kat.

Joseph Beier's bande er i øjeblikket nede på ca. 12 mand, alle dødnervøse for, hvem der mon stjal göbben fra dem, og slagtede deres kammerater. De er dog mere eller mindre blevet overbevist om, at det er spillerne der har den. Bandens tilholdssted er en hule i bakkerne ved Tiefsee. Her mødes de og lægger planer. Deres taktik er, at de ingen taktik har. Beier har i flere måneder prøvet at lære bønderne at slås, men de gør kun, som de selv vil. Desuden er de ret dumme. Joseph Beier er tidligere lejesoldat, omend en temmelig uduelig én. Han var for det meste døddrukken, og blev til sidst væk for de andre under et slag. Han synes om Westermark, fordi bonderøvene ser op til ham.

Joseph Beier

Warhammer:

W WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
3 37 36 3 3 6 33 1 29 36 31 29 36 32

Skills: Strike mighty blow, Strike to stun, Farming.

Trappings: Woodman's axe, dagg, Bottle of wine.

DoD:

STY:15 STØ:14 FYS:16 SMI:10 INT:9 PSY:12 KAR:11

KP:15

Færdigheder: Opdage fare 5%, Taksere 45%, Blære sig 70%.

Våben: Tømmerøkse 65%, Dolk 40%.

Herunder er angivet stats til et almindeligt bandemedlem. Du kan bruge det til begge bander... der er ingen elite-bonderøve i Westermark.

Warhammer:

W WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
3 22 22 2 2 4 31 1 29 66 21 29 29 29

Skills: Farming.

Trappings: Crossbow, Axe, Sword or Farming tool.

DoD:

STY:10 STØ:12 FYS:14 SMI:9 INT:7 PSY:10 KAR:11

KP:13

Færdigheder: Planteviden 10%, Zoologi 25%.

Våben: Armbrøst, Økse, Sværd eller Landbrugsredskab 30-40%.

Hooriks bande

Det er dem der har göbben. De er ret rå og temmelig smarte, i hvert fald i forhold til Westermarks andre beboere. Banden skjuler sig i Theodor Knebel's lade, uden at han ved det.



Hoorik er gruppens ubetingede leder. Han er offer for en eller anden besynderlig mutation, der gør at han er halvt menneske, halvt ork, men han er dog ikke dummere af den grund. Hoorik er en rå banan.

Warhammer:

M WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
4 53 41 4 3 8 47 2 29 46 31 39 24 20

Skills: Concealment, Disarm, Dodge blow, Scale sheer surface, Secret language: Thief + Battle, Set trap, Silent move rural, spot trap, Strike mighty blow, Strike to stun, Ride- Horse, Follow trail.

Trappings: Short bow, Dager, Sword, Göb.

DoD:

STY:18 STØ:17 FYS:14 SMI:10 INT:15 PSY:12 KAR:13

KP:16 Skadebonus: 1t4

Færdigheder: Håndtere fælder 70%, Hasardspil 80%, Skjule sig 65%, Snige sig 75%, Stjæle 50%, Opføre sig ond-skabsfuldt 75%.

Våben: Slagsværd 85%, Kortbue 55%, Kastekniv/dolk 70%.



Schneemann kommer fra syden et sted. Han følger kun ordrer fra Hoorik, og siger aldrig selv noget. Han er også en rå banan.

Warhammer:

M WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
4 46 31 3 3 6 41 1 36 41 31 34 37 33

Skills: Disarm, Dodge blow, Secret language- Battle, Strike mighty blow, Strike to stun, Ride- Horse.

Trappings: Sword, Dager, Short bow.

DoD:

STY:14 STØ:14 FYS:11 SMI:16 INT:13 PSY:9 KAR:16

KP:13

Færdigheder: Klatre 70%, Skjule sig 85%, Snige sig 65%, Springe 65%, Stjæle 85%, Sporsans 35%.

Våben: Kastekniv/dolk 65%, Kortbue 35%, Slagssværd 80%.



Klaus Meyer er en lusket plattenslager, men også en rå banan.

Warhammer:

M WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
3 36 46 4 2 5 36 1 39 27 23 49 29 23

Skills: Disarm, Dodge blow, Ride- Horse, Street fighting, Strike mighty blow, Strike to injure, Strike to stun.

Trappings: Dager, Crossbow, Sword.

DoD:

STY:16 STØ:14 FYS:13 SMI:12 INT:10 PSY:11 KAR:9

KP:14

Færdigheder: Dirke låse op 65%, Hasardspil 40%, Klatre 35%, Opdage fare 20%, Skjule sig 55%, Stjæle 85%, Spille smart 85%.

Våben: Kortsværd 70%, Kastekniv/dolk 35%, Armbrøst 65%.



Ernst Hagen er en modbydelig, ond og meget udspekuleret mand. Han dyrker formentlig onde dæmoner, og er helt sikkert en rå banan.

Warhammer:

M WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
3 26 36 3 3 6 34 1 41 36 39 31 34 21

Skills: Arcane language- Druidic, Cure Disease, Heal wounds, Herb lore, Identify plant, Read/write, Secret Language- Classical + Guild.

Trappings: Pestle & Mortar, Crossbow, Scimitar.

DoD:

STY:14 STØ:12 FYS:14 SMI:9 INT:14 PSY:17 KAR:5

KP:13

Færdigheder: Botanik 50%, Almen viden 65%, Førstehjælp 75%, Læse & skrive 70%, Skjule sig 50%, Snige sig 65%, Tale fremmedesprog (elvsk, hobbit, dværg, sortisk) 60%.

Våben: Armbrøst 60%, Krumsværd 35%.



Heinrich Röschmann er en ung gut, der er mægtig glad for at stjæle. Han er også en rå banan.

Warhammer:

M WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
4 23 56 2 3 5 47 1 36 26 31 30 34 40

Skills: Concealment rural, Follow trail, Game hunting, Secret language- Ranger, Secret signs- Woodsman, Silent move rural, Immunity to poisons.

Trappings: Dager, Longbow.

DoD:

STY:9 STØ:11 FYS:12 SMI:17 INT:12 PSY:10 KAR:15

KP:12

Færdigheder: Dirke låse op 65%, Klatre 70%, Skjule sig 75%, Snigesig 85%, Findeskjulte ting 30%, Stjæle 45%, Svømme 60%.

Våben: Langbue 70%, Kastekniv/dolk 90%.

Udstyr banden med rustninger og penge, alt efter hvad din spiller-gruppe kan klare.

Göbben

Lotovskij's göb er lavet med det formål at lamme folk, så de bliver lettere at udplyndre. Selve mekanikken er en stærk fjeder indbygget i et rør af en slags, med håndtag og aftrækker. Det gør, at göbben kan affyre diverse småting.

I kassen med göbben, blev der samtidig leveret 3 slags skyts, alle 3 forholdsvis uskadelige.

Peber

Bliver man ramt af peber, skal man slå et T-test/ under sin FYS med 1t20. Klarer man det, er man blind/ukampdygtig i 1 runde. Hvis ikke er man ukampdygtig i 1d4+ 1 runder. Peberet får én til at nyse kraftigt, og svier i øjnene.

Burrer

Også T-test/FYS-test, akkurat som før. Burrerne klæber til tøjet og håret, og er generelt irriterende.

Kløpulver

Samme T-test/FYS-test. Kløpulveret får det til at klø, over det hele og er MEGET irriterende.

Hvis din spiller-gruppe er for sej, kan du lade Hoorik og hans kumpaner være tilsvarende sejere, ved at give dem noget mere modbydeligt skyts til göbben.

Småsten Giver 1t4 i skade.

Agern Giver 1t6 i skade.

Glasskår Giver 1t8 i skade.

NB! Spiller du med Hit Locations/ Træfområder, fordeles skaden over 3-4 områder.

SÆRLIGE KARAKTERISTIKA

Warhammer

RANGE

S L E ES Load
1 3 5 0 1 runde

PS: Hvis du synes det er for tåbeligt med en fjeder, kan du altid lave det om til krudt.

Drager og Dæmoner

Håndgreb Skade

1- Hånds Speciel

BV Rækkevidde

10 5 meter

Sty Type Vægt

1 L 1

kun 5-6 heltemodige eventyrere. I stedet skulle du hellere lade spillerne finde på noget. De kunne f.eks gemme sig i et skab og lade banditterne brase ind. Banditterne vil da drøne forvirrede rundt i huset og råbe: "Hvor er de" og "Slå dem ihjel", og spillerne vil sagtens kunne blande sig med mængden. Det er trods alt to bander, der har slået sig sammen, og ikke alle kender hinanden. Desuden er de ret dumme. Andre smarte planer må være op til spillernes fantasi, men du bør nok lade dem slippe væk på den ene eller anden måde.

N.B.! Søger spillerne ikke tilflugt i huset til at starte med, bliver de slagtet. Men giv dem lige en chance for at nå ind i huset og blive lidt paranoide. Det er også meget sjovere.

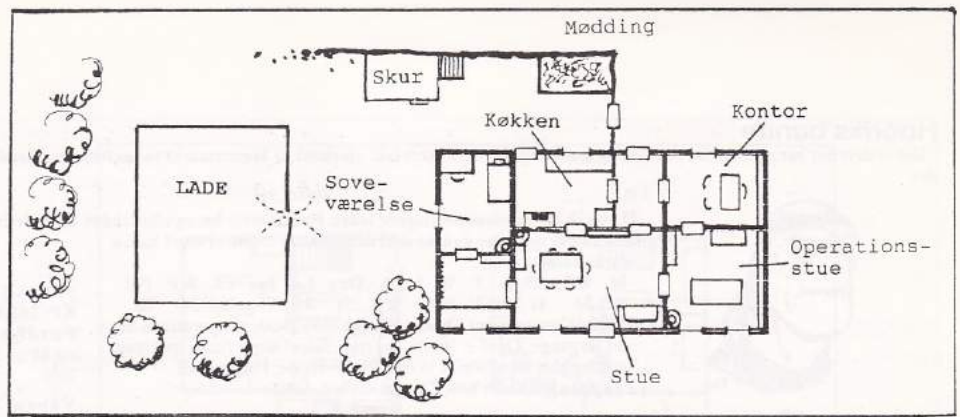
Og hvad så ? (2)

Efter denne lille sjove episode, kører du efter møde-tabellen igen. Du kan nu lade spillerne møde en informativ person, f.eks Hiltrud Sonntag eller egernet Gert. Du bør nok ikke lade spillerne møde en af disse to, før episoden med huset. Så kunne spillet nemt gå hen og blive for kort og for kedeligt.

Næste skridt vil naturligvis være at aflægge Theodor Knebel et besøg. Der er et par muligheder for hvad der præcist sker når spillerne ankommer, angivet herunder.

1. Spillerne møder Ernst Hagen i huset. Han vil være i gang med at lægge noget mad ned i en sæk. Hagen vil meget overbevisende fortælle spillerne, at Knebel ikke er hjemme (det er han heller ikke), men at han gerne vil lægge en besked. Han fortæller dem, at han er lægens assistent. Venter spillerne i huset vil Hagen tage sækken med mad, og forsvinde ud i laden. Han skal "ud at fodre dyrene".

2. Knebel er ikke hjemme. Huset



NB! Hele huset er fyldt med musefælder!

er tomt, så spillerne kan gå og snuse alt det de vil. Se beskrivelsen af huset.

3. Knebel er for en gangs skyld hjemme. Han har dog meget travlt... med at sætte musefælder op. Han vil også snart blive kaldt til sygebesøg igen, og spillerne har således frit spil i huset. Knebel stoler på alle.

Som sagt, dette er kun muligheder. Improviser, hvis du synes. Det burde dog give dig idéen. Knebel ved ikke, at der bor en røverbande i hans lade, han kender intet til en "assistent", der tager imod beskeder, og han kan ikke forstå, hvorfor der bliver ved med at forsvinde mad fra hans spisekammer. Heinrich Röschmann har bildt ham ind, at det nok er mus.

Showdown

Før eller senere finder spillerne nok ud af, at der er ugler i mosen, og den endelige kamp mellem de brave eventyrere og de grumme (og smarte!) banditter, må naturligvis finde sted her. Det skal nok blive festligt. Klarer spillerne ærterne, vil de naturligvis opsøge Lotovskij, for at modtage deres belønning og leve lykkeligt til deres dages ende. I Lotovskijs hus er der imidlertid ingen Lotovskij at finde. Derimod er der en trækasse med en flaske i. Flasken indeholder en slags olie eller sådan noget, og er lukket med en klud. Der ligger også nogle tegninger over, hvad man skal bruge flasken til. Det er tydeligvis en slags

brandbombe. Der ligger også et brevtilspillerne...

Kære venner!
Jeg beklager at måtte forlade
Westermark uden at lade jer
vide det, men jeg gider ikke
at jeg hører til her. Mischka
kom selv hjem forleden dag,
og formoder at han slap
fra Turmbauer på egen hånd.
Jeres betaling skal I dog
have, men jeg må dog
anmode jer om en sidste
tjeneste. Aflever pakken her
til Werner Glücksbeutel i
Waffelheim, da vil I modtage
jeres betaling. Undskyld, men
jeg kunne altså ikke klare
det mere. Folk er så dumme
her på egnen!
Med Tak
M. Lotovskij

Oversat version:

"Kære venner! Jeg beklager at måtte forlade Westermark uden at lade jer vide det, men jeg føler ikke at jeg hører til her. Mischka (Lotovskijs kat) kom selv hjem forleden dag. Jeg formoder at han slap fra Turmbauer på egen hånd. Jeres betaling skal I dog have, men jeg må dog anmode jer om en sidste tjeneste. Aflever pakken her til Werner Glücksbeutel i Waffelheim, da vil I modtage jeres betaling. Undskyld, men jeg kunne altså ikke klare det længere. Folk er så dumme her på egnen! Med Tak

M. Lotovskij

Det var så det. Nu er der kun tilbage for spillerne at bringe brandbomben til Werner Glücksbeutel i Waffelheim, og se at komme så langt væk fra Westermark som overhovedet muligt. De er formentlige trætte af området. Hvis de ikke er trætte af Westermark er de nogle degenerede åndspygmeer, eller også er du en dårlig spil-leder.

Møde-tabel

Dette er den ultimative tabel over grimme ting og stupide episoder du kan smide i hovedet på spillerne. Du kan stort set bruge den når du vil. I teksten er der også nogle henvisninger til hvornår du kan bruge tabellen, og hvornår du skal bruge hvad.

1. **Theodor Knebel**, egnens læge. Han vil som regel være på vej til et sygebesøg et eller andet sted, og vil, hvis han tiltales, udtrykke sin utilfredshed med egnens beboere, der evig og altid kommer til skade. Han er nok den eneste på hele egnen der ikke ved noget om banderne. Han er ret godtroende, hvilket er grunden til, at så meget forbigår hans opmærksomhed. Knebel vil blive tilkaldt, hvis/når spillerne haft sammenstød, der har resulteret i legemlige skader. (Knebel: Jamen, din arm er jo væk! Hvordan er det dog sket? Bandemedlem: Øh, jeg faldt ned af en stige...)

2: En bjørn.

3: Werner Glücksbeutel's mænd. De er anarkister fra Waffelheim, og vil prøve at få spillerne med på idéen.

4: Jörg Turmbauer's bande. (Bande 1) De tror spillerne har göbben, og vil angribe.

5: En hest med sadel. Dens ejer ligger 10-15 meter derfra. Hans krop er fyldt med armbrøst-pile, og hans værdigenstande - pung, sværd, støvler osv. - er væk. Hesten har gemingsmændene ikke kunnet fange. De vil dog ikke være langt væk og deres spor er friske. Følger man dem, har man en rimelig god chance for at støde på Turmbauer's mænd.

6. En trolld. Den vil stå og bevogte en lille bro der fører over en bæk. Den vil kræve 3 Gold Crowns i bropenge af enhver der vil krydse broen - nægter man, vil den slås. Bækken er dog hverken bredere eller dybere, end at man sagtens kan vade over. Gør man det, vil trollden ignorere én fuldstændig. De fleste fodspor fører uden om.

7. Fyrst Poul's soldater. De vil standse spillerne, og stille inkvisitoriske spørgsmål om hvor de kommer fra, hvor de skal hen, hvorfor osv. De har mistanke om at spillerne er med i en af banderne - De ved dog ikke, at der er en 3. bande. Soldaterne vil nok også kræve en eller anden form for skat af spillerne, fordi de f.eks er på vej fra et sted til et andet (rejseskat), befinder sig i skoven (skovskat), eller en anden dårlig søforklaring. Hvis spillerne ikke bukker og skraber overfor disse selvhøjtidelige personer, har de en god chance for at ryge i kaschotten. Her vil de få lov til at tilbringe natten, for derefter at slippe med en bøde.

8. Et egern. Dette er imidlertid ikke noget almindelig egern, men derimod et TALENDE egern, ved navn Gert. Gert ved en masse ting, bl. a hvor man kan finde Hoorik's bande, og han vil da også meget gerne fortælle spillerne, hvad de gerne vil vide, men han kræver noget til gengæld - ensæk nødder pr. oplysning. Man kunne selvfølgelig forestille sig, at spillerne ville prøve på at tvinge oplysningerne ud af ham, men så ville de jo blive nødt til at fange ham først, og Gert er et temmelig hurtigt egern. Som øvrig oplysning ska det siges, at Gert engang blev brugt som forsøgsdyr for en senil magiker, der skulle afprøve en formular, og sådan kom han til at kunne tale. Magikeren glemte siden alt om ham.

9. Hoorik's bande. De vil blot være interesserede i at plyndre spillerne, lige indtil de finder ud af at de er nogle ræbananer (hvis de da er det), og at de er ude efter göbben. Så vil de hellere stikke af, og så derefter føre guerilla-krig.

10. Hiltrud Sonntag. Det eneste kvalificerede bud på en nogenlunde pålidelig informationskilde, foruden egernet Gert. Hun er en gammel, mimrende kone, som ingen rigtig regner for noget. Derfor ved hun en hel del. Lige præcis HVAD hun ved, vil jeg lade være op til GM'en/spillederen. Under alle omstændigheder vil hun tage sig godt betalt (øl, mad, penge osv.) for sine tjenesteydelser. Hun har dog ingen særlige evner, og kan derfor trues.

11. Joseph Beier's bande. (Bande 2). De tror, spillerne har göbben, og vil angribe.

12. Karl-Heinz Brogens. Han er kræmmer. Han vil være interesseret i at prakke spillerne alskens bras på, og vil være gennemgående irriterende. På dette tidspunkt vil spillerne nok være forholdsvis nemme at irritere, og de vil derfor nok også være mere end villige til at øve vold mod Brogens. Det vil de dog nok komme til at fortryde, idet Brogens har magiske evner. Han vil kaste en forbandelse på de af spillerne der har generet ham - grønt hår, blå næse, sort tunge eller noget andet ubehageligt.



BESØG COMIX!

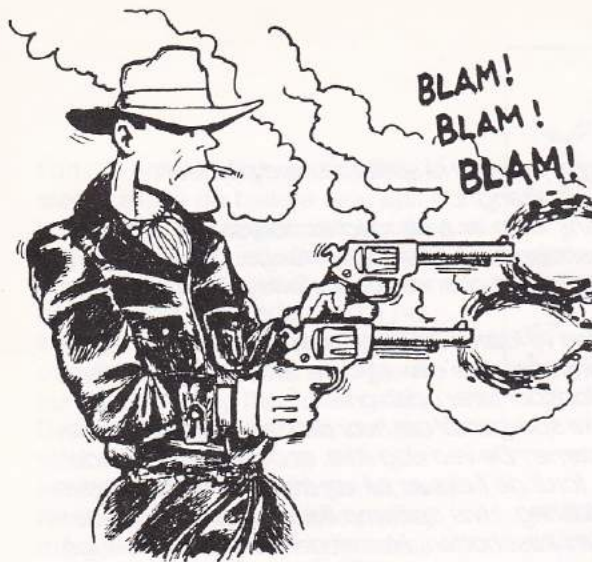
COMIX ER FYN'S FØRENDE SPECIALFORRETNING FOR:

- Danske tegneserier og albums
- Udenlandske tegneserier og albums
- Rollespil
- Strategiske spil
- Science-Fiction bøger
- Filmtidsskrifter
- Posters
- COMIX er for både børn og voksne

COMIX

COMIX
JERNBANEGADE 16
5000 ODENSE C
TLF. 66 11 36 58

COMIX
GÅSESTRÆDE 2
5700 SVENDBORG
TLF. 62 22 36 58



CALL...

AN AMBULANCE

Om at komme til skade i Call of Cthulhu - af Merlin P. Mann

"Call of Cthulhu" udmærker sig ved at have forholdsvis få, men effektive og ofte kritiske kampscener. De er som regel den store afslutning på en lang række efterforskninger, og bør derfor også være farlige. "Call.." har et meget simpelt kampsystem, hvilket i princippet er godt, men man kan sagtens tillade sig at krydre det, for at fremme realismen. Derudover er der nogle enkelte fejl som bør revideres.

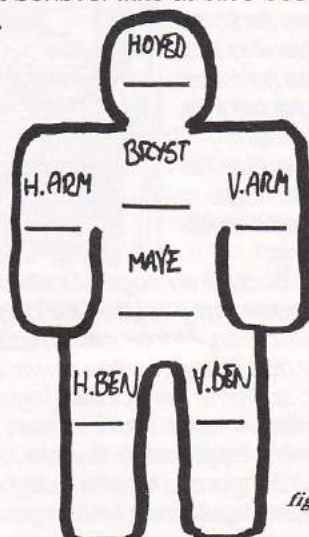
TRÆFPLACERINGER

Når man i "Call.." skyder eller slår efter en person, kan det være meget fornuftigt at vide, ikke bare om man rammer, men også hvor man rammer. Hvis man f.eks. vil stoppe et potentielt vidne, er det mere praktisk at ramme vedkommende i benene end i hovedet. Omvendt kunne det være rart at ramme en 2 meter høj sværvægtsboks i solar plexus fremfor i paraderne.

LEGEMSDELE

For at genspejle denne situation, deler man personer op i syv forskellige "Legemsdele": Højre og Venstre arme og ben, Maven, Brystet og Hovedet. Det er forskelligt hvor sårbare disse legemsdele er, og derfor har de

hver deres sæt HitPoints, som vi kalder del-HP. De afhænger selvfølgelig af ens normale HitPoints $((SIZ+CON)/2)$, som vi kan kalde de totale HP. Man har altså to slags HP: **Del-HP** og **Totale-HP**. Det behøver ikke at blive besværligt.



figur A

Det smarteste er at have ens del-HP skrevet ned i forvejen, evt. ved at tage en kopi af fig.A og skrive sine tal på. Tallene er på tabel 1. Man finder rækken med ens totale HP, og aflæser del-HP. Tabellen er udregnet ved at gange de totale HP med henholdsvis 0.5, 0.3, 0.6 og 0.4 for Ben/Arme, Maven, Brystet og Hovedet. Dette afspejler at brystet er mest robust efterfulgt af armene og benene, der trods alt kan klare en del. Dernæst følger hovedet, der er mere robust end maven - de fleste har et solidt kranium.

TRÆFTABELLEN

Efter at have set om man rammer, skal man finde ud af hvor slaget eller skuddet er placeret. Det gøres ved at slå en d20 på følgende tabel - bemærk at der er forskel på **Nærkamp** og **Afstand**. Nærkamp er alle fysiske våben (næverne, sværd o.l.) og Afstand er alle skyde- og kastevåben (pistoler, kasteknive o.l.).

Tabel 2: TRÆFTABELLEN

NÆRKAMP	PLACERING	AFSTAND
1-2	Venstre Ben	1-3
3-4	Højre Ben	4-6
5-8	Maven	7-10
9-12	Brystet	11-15
13-15	Højre Arm	16-17
16-18	Venstre Arm	18-19
19-20	Hovedet	20

SKADE

Når man har afgjort hvor der er ramt, slår man sin skade som normalt, MEN man skal trække skaden fra **BÅDE** i sine del-HP og sine totale HP. Man fører som sagt to regnskaber, og hvis man får f.eks. 5 point skade fra et skud i benet, skal man både trække 5 fra de totale og fra de point man har i benet.

UBEHAGELIGE EFFEKTER

Groft sagt repræsenterer ens del-HP selve de sår man får, mens de totale HP står for ens "Livskraft" - hvor langt man har igen... Man dør som regel ikke af sårene man får i legemsdelene - men når man har mistet tilstrækkeligt med totale HP, er det tid at stille træskoene.

Når man mister halvdelen af sine totale HP, skal man slå under

Tabel 1: DEL-HP

Totale HP	1-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19
Ben/Arme	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Maven	1	2	2	3	3	4	5	5	6
Brystet	2	3	4	5	7	8	9	10	11
Hovedet	1	2	3	4	4	5	6	7	8

Tabel 3: EFFEKTER FOR KROPPEN OG HOVEDET

Skadens Omfang	Effekt
Mistet alle HP	: CON x 5% eller besvime. Antal point under 0 x 10% chance for indre eller åbne blødninger (se senere).
Mistet 2 x HP	: Automatisk besvimet. Automatiske blødninger. CON x 5% eller chok og død

Tabel 4: EFFEKTER FOR ARME OG BEN

Skadens Omfang	Effekt
Mistet alle HP	: Antal point under 0 x 10% minus på alle fysiske evner. Antal point under 0 x 10% for blødninger.
Mistet 2 x HP	: Legemsdel ubrugelig i lang tid. Antal point under dobbelt x 10% for åbent brud + blødninger. CON x 5% eller besvime.
Mistet 4 x HP	: Legemsdel fjernet. CON x 5% eller dø af chokket.

CON x 5 med 1d100 eller besvime, og hvis man ryger under 0 er man død (se dog ALTERNATIVE DØDSKRITERIER).

Men når man mister sine del-HP skal man checke i tabel 3 og 4 for specielle effekter. Tabel 3 er hvis man mister sine HP i Maven, Brystet eller Hovedet, og Tabel 4 er til Armene og Benene.

FORBLØDNINGER

Der er en hel videnskab bag det at bløde, men det er der ingen grund til at træde i. Hvis man begynder at bløde (dvs. som følge af effekter) mister man 1 HP i minutet fra sine totale HP.

Om blødningen kan stoppes er meget afhængig af situationen. Indre blødninger er generelt de farligste, da de er svære at stoppe - det kræver at få folk på hospitalet. Åbne sår kan som regel stoppes med lidt førstehjælp. Hvilken slags blødning der er tale om, må være op til spillelederens sunde fornuft.

ALTERNATIVE DØDSKRITERIER

Når folk har fået rigtigt godt med skade og er røget under 0 HP totalt, kan man give dem en ekstra chance. Det kunne jo være at en frisk kammerat kunne nå at lægge en i NATO-stilling og putte plaster på i sidste øjeblik. Hvert minut man er under 0 HP, skal man slå 1d10. Slår man højere end man er under 0, får man et minut mere at leve i. Hvis man f.eks. har mistet 3 HP mere end man har, skal man hver runde slå 4 eller mere på 1d10, får at holde sig i live. Det kan også være

godt til heroiske dødsfald og/eller berømte sidste-ord ("*Buy my bones at Aylesbury Hills*" eller "*Do insure me to roast that Deep One some day*").

SIGTEKORN OG GODE SLAG

Det er nemt at lave sigte-regler når man bruger træfplaceringer. Hvis man bruger en runde på at sigte, må man påvirke den d20 man slår på Træftabellen, med op til 5 point. Man kan enten trække dem fra eller lægge dem til, alt efter hvor man vil ramme.

Hvis man slår en "*Impale*", altså under 1/5 af ens evne, må man også påvirke d20-slaget med op til 5 point, samtidig med at man gør dobbelskade.

Skulle man "*Impale*" efter at have sigtet, må man selv vælge hvor man vil ramme sin modstander - og give dobbel skade.

NÆVEKAMP

Nu er det sjældent at folk dør af en ganske ordinær dragt prygl. Det kan dog sagtens give ubehagelige mén - det kan afspejles simpelt ved brug af træfplacering. Når man modtager skade fra næver, spark o.l. tager man kun halv skade i ens totale HP, men fuld skade i ens del-HP.

Når man bruger næverne og rammer sin modstander i benene, er det en god ide at slå om - hvis man stadig rammer i benene må det accepteres. Det samme gælder for spark der rammer i armene eller hovedet.

AUTOMATISKE SKYDERE

Det er en udbredt misforståelse, at man rammer bedre, hvis man skyder fuldautomatisk - altså tømmer en Thompson på en runde. Tværtimod er det så svært at styre, at man ofte placerer samtlige skud i loftet. Fordelen ved automatisk ild er, at man kan ramme flere mål på en gang. Nu om dage bruger mange fuldautomatiske våben, men som regel kun med kontrollerede treskudssalver. Hele magasinet tømmes kun i nødssituationer og når man skal dysse ophidsede menneskemængder ned ("*riot control*").

I det normale system vælger man hvor mange skud man vil affyre og lægger derefter 5% til sit ToHit-chance for hvert skud man skyder. Den er helt gal - man bør



rent faktisk trække 5% fra ToHit for hvert ekstra skud. Man får dog højest sin chance halveret. Samtidig slår man 1d10 for hvor mange skud der går til spilde. Hvis man affyrer 3-skudssalver går der ikke noget til spilde, men gamle automatvåben lyster sjældent særlig godt, og det er mere relevant at dele mulighederne med en Thompson op i to: kontrollere eller tømme

Når man tømmer går 1d10 til spilde og hvis man kontrollerer mister man kun 1d6 - til gengæld kan man maksimalt affyre 3/4 af magasinet kontrolleret - ellers affyrer man automatisk hele skidtet - det går stærkt med så'n noget isenkram.

Når man skyder på flere mål, mister man ydermere eet skud for hvert ekstra mål. Skyder man på 4 personer mister man altså 3 skud oveni sin d10 (eller d6). Man deler så de tilbageblevne skud op mellem målene. Dernæst slår man ToHit for hver enkelt mål, og hvis man rammer slår man en passende terning efter hvor mange skud man har placeret på vedkommende - hvis man har placeret 4 skud på een person og 3 på en anden, skal man altså slå 1d4 for at se hvor mange skud der rammer den første og 1d3 for den anden.

Når man har afgjort hvor mange skud der rammer, bestemmer man skade og placering for hvert skud.

INITIATIV

Normalt skyder folk med højest DEX bare først, og det er dejligt simpelt, men hvis man vil gøre det lidt mere tilfældigt, kan man slå



1d20, og se hvem der går mest under sin DEX - eller hvem der går mindst over.

SKUD I RUNDEN

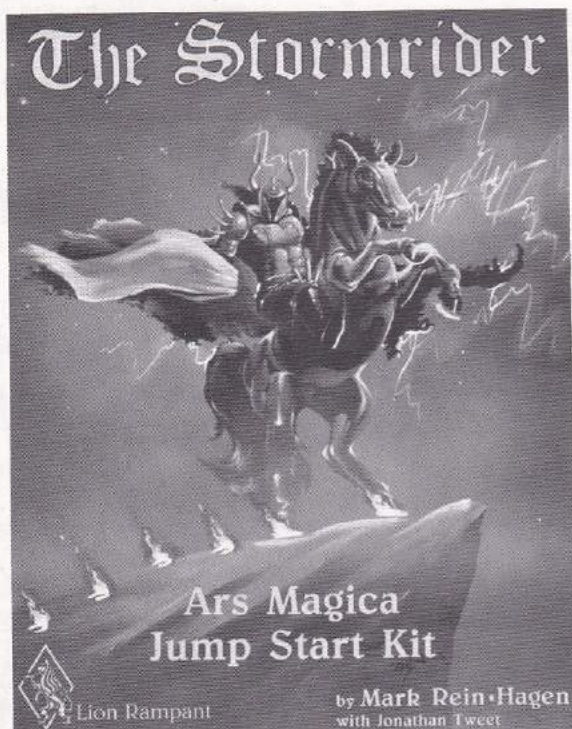
Der er stor forskel på hvor mange gange de forskellige våben kan skyde i en runde - det er vel for at give .22'eren nogle fordele og .45'eren nogle ulemper - men det gør f.eks. .32'eren overdrevent fordelagtig - den kan potentielt gøre 3d8 skade i runden.

Det ville være mere reelt at sige et skud i runden til alle pistoler, dog 2 skud til .32'ere og derunder. Man skyder ikke dobbelt så hurtigt med .38 som med .45.

NOGET AFSLUTTENDE MORAL

En del "Call.."-spillere benytter ofte mere end alment voldelige løsningsmodeller i deres scenarier, og det har frembragt mangen en sur mine hos den "seriøse" spiller. Det er efter min mening noget fis. Jeg synes så absolut at voldelige, farlige og action-betonede situationer er en inspirerende og underholdende del af "Call..". Spillet har nemlig den kvalitet, at spillerne sjældent er sine modstandere vildt overlegne, og de kan derfor hurtigt komme i problemer, hvis de ikke

tænker sig om. Motiveret vold er en kvalitet, og en vigtig faktor i et godt spil - det er spændende at leve på grænsen, men det er ikke sjovt hvis man er chanceløs overfor sine modstandere. Hvis man har nogle umulige spillere, der kun vil skyde hele tiden, skulle man hellere tage at vende deres ukontrollerede lyster til noget motiveret, fremfor at prædke moral. Lær dem at strukturere deres tendenser - straf dem hvis de ikke ved hvad de laver. Et skud er nok.



Lion Rampant
3264 Nature's Walk
Suwanee, GA 30174






Enorm

AF Martin Butler





SOLDAT!!!
KOM VÆK DERFRA!

VÆK

VÆKK

VÆKK

På et slot i nærheden ...

Men
hvad!
?

Der er
sket ét eller
andet !!
Jeg kan føle noget...
Noget ganske tæt
PÅ

Noget
Magtfuldt

123°
90..



Liste over klubber og deres kontaktpersoner. Vi garanterer ikke for deres gyldighed. Send os rettelser, nye klub-adresser, nyt om begivenheder og gode historier.

- 1) **Arden Rollespilsforening** v/ Kenneth Mortensen Kløvermarken 10B 9510 Arden 98 56 11 04
- 2) **Avalon** (Silkeborg) v/ Thomas Vinther Åhavevej 52 8600 Silkeborg 86 82 82 92
- 3) **BALTIC G.A.** (Bornholm) (Kontakt til Polen) v/ Theis Molin Skovgade 17 3740 Svaneke 53 99 67 57
- 4) **BORG** (Grenå) v/ Bo Sørensen Kølvej 17 8500 Grenå 86 32 44 68
- 5) **Brønderslev** v/ Peter Goll Hermesvej 27 9700 Brønderslev
- 6) **Cauldron** (Kolding) v/ Thomas Bruun-Petersen Nyhegnet 17 6000 Kolding 75 53 02 70
- 7) **CONSIM** (Brætspil) v/ Jesper Voss Jacobsen Moselgade 31,3 2300 København S 32 97 52 56
- 8) **Dansk Rollespils Forening** (DRF - landsforening) v/ Kasper T Mortensen Brønshøj Kirkevej 58 2700 Brønshøj 31 60 56 54
- 9) **Dark Demon** (Græsted) v/ Rolf Kube Græsted Park 73 3230 Græsted 42 29 30 24

Ja. Den hedder "Dark Demon". Gad vist, hvad Indre Mission ville sige, spørger I. De har talt. Ophidset af klubbens navn trængte de ind under en spille-session - på privat område. Da de ikke ville gå, tvang et medlem dem ud ved at true dem med en le. Men, hvis man kalder sin klub for "Dark Demon" er man selv ude om det.

- 10) **Erebor** (København) (Møder sidste Søndag i Måned - Peder Lykke Skolen Amager genoptages i August) v. Jon R Levy HC Lumbyes Gade 20 2100 København Ø 31 20 16 63

- 11) **F.B.O.** (Odense) (Lokaler: Sdr. Boulevard 27, baghuset, Arr. Spiltræf Odense) v. Svend Erik Jepsen Bøgeparken 80, 5mf 5240 Odense NØ 66 10 49 95

- 12) **F.R.N.** (Nordsjælland) v. Daniel Sejer Kofoed Anchersvej 89 3060 Espergærde 42 23 42 48

- 13) **FASTA** (Århus) (Lokaler: Jægergårdsgade 14, 3 sal. Arr. FASTAVAL) v. Mads Lunau Madsen Vestervang 30, 2 mf. 8000 Århus C 86 18 31 72

- 14) **G.A.R.P.** (Hobro) v. Mikkel Friisholm Ottesen Hohøje 63 9500 Hobro 98 54 43 78

- 15) **Gamedesigners Guild** v. Søren B Knudsen Bøgealle 6 9000 Ålborg

- 16) **HADK** (Hvidovre-Avedøre) Jesper Larsen Baunebakkevej 5 2650 Hvidovre 31 75 88 40

- 17) **Haderslev Rollespilsklub** v. Thoman Bruun Hansen Østergade 3, 1 th. 6100 Haderslev

- 18) **Lov og Kaos** (Viborg) (en hemmelig klub) v. Thomas B. Nielsen Hyrdebakken 3 8800 Viborg 86 67 31 18

- 19) **Magnet** (Sønderborg) v. Bjarne Andersen Morbærhegnet 36 st. 6400 Sønderborg 74 42 55 70

- 20) **Mjølner** (Nørager) v. Rasmus Mynster Nørvad 4 9510 Arden

- 21) **R.P.G.** v. Lars H. Andersen Rudevang 17 2840 Holte

- 22) **R.S.F.** (Ølstykke) v. Henrik Cth. Bisgaard Rørsangervej 15 3650 Ølstykke 42 17 51 93

- 23) **R.S.K.** (Skærbæk) (Rullende Strategi Koks) Søren Jönsson Nissumgade 6 6780 Skærbæk 74

75 11 35

- 24) **Randers Rollespilsklub** v. Jeppe Bøgh Andersen Holmgårdsvej 18 8900 Randers 86 41 61 71

- 25) **Runesword** (Frederikshavn) v. Frank Pedersen Vitus Beringsvej 39 9900 Frederikshavn 98 42 99 28

- 26) **Silmaril** (Fredericia) v. Poul Erik Jensen Slåenvej 24 7000 Fredericia 75 56 41 71

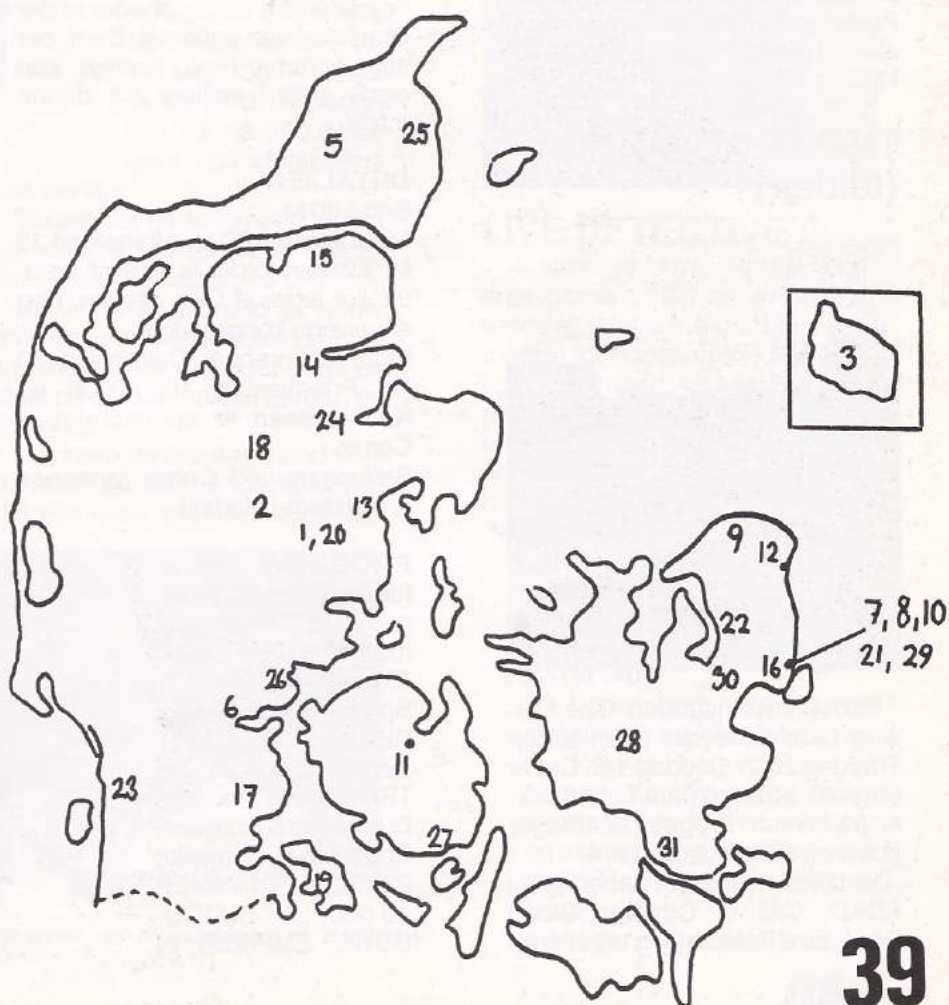
- 27) **S.R.B.** (Svendborg) v. Hans Lauring Tom Knudsens vej 1 5953 Tranekær

- 28) **Team Space Hulk** v. Lars Wagner Hansen Ringstedvej 87 4180 Sorø 53 63 16 50

- 29) **The Missing Dice** (Kbh.) (Arrangerer TMD Festival) v. Sebastian Adlercreutz Prinsessegade 9 st.tv. 1422 København K 31 54 61 23

- 30) **T.R.C.** (Tåstrup) (Møder hver anden Søndag) v. Claus Ekstrøm Søndertoften 272 42 99 95 52

- 31) **Vordingborg Hobbyspil** Lokaler: Algade 3. v. Rasmus Svarre Hansen Skovhusegade 5 4773 Stensved 53 78 65 15



ODDS

Siden sidst er ODDS (Organisationen De Danske Spilleklubber) blevet konstitueret. Der er blevet lavet en regions-struktur, så klubberne ikke skal opgive selvbestemmelse. ODDS udveksler informationer mellem klubberne, og tilbyder hjælp. Bl.a. er der blevet udarbejdet en rådgivningspakke til nye klubber.

Kontakt: Michael L Rasmussen
Gudrunsvvej 72, 3th 8220 Brand
Ø 35 65 74 32

Kasserer: Jens H Kruuse
Svendborgvej 4 2100 København
Ø 35 65 74 32

Andre kontaktpersoner (se adresser herover):

Konst. Formand: Mads Lunau
Madsen (FASTA)

Rådgivning: Thomas Bruhn-
Peter-sen (Cauldron)

Presse: Kasper T Mortensen
(DRF)

Region Øst (Sjælland): Jesper V
Jacobsen (Consim)

Hvis I har en klub eller en gruppe, kan I tilmelde jer ODDS. Kontaktpersonen vil så modtage alle sendinger. Han ved så, hvad der foregår rundt omkring. Hvis I udsender et klubblad, nyhedsbrev ell. lign, kan I sende et kopi til Presse-manden, der samler på alle nyheder fra medlemsklubberne.

TMD-FESTIVAL (teltlejr)



Københavnklubben "The Missing Dice" indbyder til en teltlejr Torsdag 26/7- Onsdag 1/8. Det er et gratis arrangement Lejren bliver på Islands Brygge på Amager (1.5 km fra Rådhuspladsen).

Der bliver arrangeret turneringer i AD&D, Call of Cthulhu, Blood Bowl, Live Roleplaying og et end-

nu ukendt "projekt".

Men ellers er der lagt op til deltagernes egen fantasi. I modsætning til andre kongresser skulle der være tid til at køre sine egne scenarier.

TMD vil sørge for store telte, kiosk, osv. De vil gerne høre, hvem der kommer. Ring eller skriv til TMD's kontaktperson Sebastian Adlercreutz (se ovenfor) eller: Rasmus Rasmussen Agerlandsvej 26 2300 København S, TLF 31 59 63 19

SPILTRÆF VI 1990

7-9/9 1990

Som sædvanligt er der Spiltræf i Odense. Spiltræf minder end del om FASTAVAL, men er mindre alternativ. I år ligger den kun ca. 5 uger før Viking Con. Det foregår på Skt. Hans-skolen på Skibhusvej ligesom sidste år. Dørene åbnes Fredag omkr. kl. 15.

Spiltræf satser i år på få, store turneringer - AD&D, Mega-Traveller og Call of Cthulhu. Der er kun åbent for tilmelding til dem og til brætspilsarrangementer.

Det er for at undgå rod i tilmeldinger og sørge for at der er Spilmestre nok til de store turneringer. For de andre begivenheder er der tilmelding ved ankomst. Dem, der selv komme med eventyr kan også skaffe spillere på denne måde.

DETALJER

Entre 40 kr.

Mad: Frokost 30 kr, Aftensmad 35 kr. Køkkenholdet er som sædvanligt ledet af Gert Jessen, den suveræne kongres-kok.

Figurkonkurrence: Deltagelse 10 kr. Præmiesum 1000-2000 kr. Konkurrencen er sponsoreret af Comix.

Spiludsalg ved Comix (annonce andetsteds i bladet.)

PROGRAM: Der er fortilmelding til arrangementer skrevet med STORT.

Fredag Aften: AD&D, Space Master, THIRD REICH

Lørdag Dag: MEGA-TRAVELLER, Dungeons & Dragons, Shadowrun, Traveller 2300, WARHAMMER 40.000, BLOOD-BOWL, EMPIRES IN

ARMS.

Lørdag aften: CALL OF CTHULHU, Gurps Space + Årets overraskelse: Mega-2, det mærkelige franske spil.

Søndag Dag. Diverse Finaler, ODDS-Møde

Derudover vil SAGA være på pletten. Vi glæder os til at møde vore læsere.

Tilmelding og oplysninger:
Svend Erik Jepsen, Bøgeparken
80 5mf, 5240 Odense NØ TLF: 66 10 49 95

Eller kontakt ODDS-repræsentanten for din nærmeste klub.

VIKING CON IX.

I København 12-14/10 (første weekend i efterårsferien). Viking Con er landets ældste og største spillekongres. Flere oplysninger i næste nummer, eller kontakt. Børge Zinck Madsen, Ågården 18, st. tv. 2635 Ishøj.

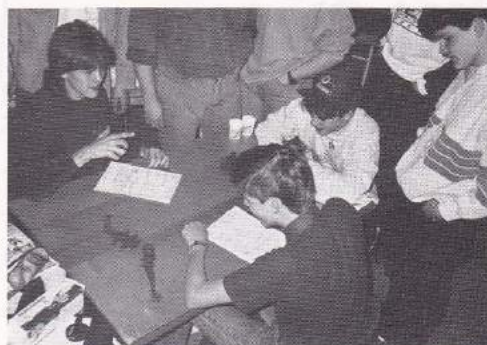
Det forlyder iøvrigt at nogle af arrangørerne er utilfredse med Viking Con's størrelse og retning (de er trætte af rollespillere, som de mener roder osv.). Der er derfor mulighed for en opsplitning i en bræt- og en rollespilskongres næste år.

ODDS LANDSMØDE

Første ordinære generalforsamling vil blive afholdt som et weekend-arrangement engang i November - hvis ODDS får styr på sig selv forinden. Mere om det senere.

Rullende Forår.

Der var tre kongresser i foråret. Den første var Vor Frelzers Con. VF-Con var en forbandet hyggelig og velfungerende lille kongres. Den var arrangeret af en lille gruppe rollespillere fra Christianshavns gymnasium.



Clay-O-Rama ved Vor Frelzers Con

Den lille størrelse betød at arrangørerne havde godt overblik, og der ikke var nær så meget kaos som normalt nye kongresser. Derudover var der et godt fællesrum, kantineordning, samt en toastmaskine, der kørte på døgn-drift og producerede noget der lignede varm mad (eller snarere: noget der var varmt og lignedemad).

Der var satset på fire turneringer AD&D, Call of Cthulhu, Blood Bowl og Risk. Der var også særarrangementer som Boot Hill og Clay-o-Rama - table-top-spillet for lermønstre.

Søndag eftermiddag var der Live Role Playing. Scenen var frierfærdig til hoffet i anledning af prinsessens 21 års fødselsdag. Hver deltager fik en rolle - lige fra kongen til den fæle enøjede sump-



Live Roleplaying på VF-Con

heks. Der udspillede sig mange intriger i den forbindelse. Eventyret blev dygtigt styret, og var den perfekte afslutning på Con'en.

5-7 Maj var der DRF-con, arrangeret af Dansk Rollespils Forening. Con'en blev afholdt på Holmegårdsskolen i Hvidovre, og der var godt 150 deltagere. Rammerne var gode, særligt efter kongressen kunne få et stort fællesrum Lørdag. Kiosk og spiludsalg kørte også godt.

Den største begivenhed var AD&D-turneringen, hvor førstepræmien var en rejse til Gencon i USA. Næststørst var Call of Cthulhu turneringen ved den berømte Bisgaard. Den var en stor publikums-succes.

Desværre var AD&D-turneringen mere problemfyldt. Scenariet var utroligt voldeligt, og lagde ikke op til rollespil, som var vinderkriterie



DRF-CON

(spillerne bedømte hinanden). Det var også tvivlsomt, at vinderen af finale-runden, havde modtaget flere point i runde 1. end han egentlig burde have kunnet. Fusk eller ikke fusk. Præmier af den størrelse er en uvane. Pengene kan anvendes langt bedre - både fra DRFs synspunkt og fra sponsorens.

Det virkede selvfølgelig særligt pinligt da der ikke var nogen præmier overhovedet til nr. 2, 3 osv! Rollespil er for hold. Det her lugter for meget af "I'm the best, screw the rest".

FASTAVAL

Fastaval fyldte hele bededags-ferien 10-13 Maj. Og Fastaval i år var en af de bedste. Der var ca 250 deltagere på forskellige

tids-punkter.

Skolen var både central i Århus og velegnet til formålet, særligt efter man - lige som ved DRF-con - var kommet af med et andet arrangement der. Maden var rigelig, men kiosk-udvalget slap op sidst på natten mellem Lørdag og Søndag.

Gennem de fire dage bød kongressen på så mange tilbud, at det ville være nyttesløst at gå i de-



Live-Detective var et trækplaster på FASTAVAL

taljer. Mange fine tilbud, men også til tider lidt rodet.

Den største turnering var ikke AD&D, men Call of Cthulhu, der trak 19 hold. Derefter kom AD&D, Rolemaster, Spacemaster, Paranoia, Drager og Dæmoner, Spelljammer, GURPS, osv. + en række brætspil.

Højdepunktet for nogle var Live Detective Lørdag aften. Det er refereret senere.

FASTAVAL var alt i alt en god kongres. Et godt eksempel på at en stor kongres også kan være hyggelig. Et godt hold af arrangører holdt forvirringen fra døren ved en fremragende indsats.



LIVE DETECTIVE

- atter et Live Roleplaying-arrangement. Og et ret omfattende et. Her var der en historisk ramme for handlingen - Danmark lige efter krigen - i 1948. Spillerne (der var 70 deltagere) fik ikke roller, men var opdelt i 10 forskellige hold. Holdene var uafhængige af hinanden. Egentlig kunne man have nøjedes med 1. Men synet af 70 mennesker i påklædning nogenlunde passende til tidsperioden (og med skjulte vandpistoler), var et syn at skue.

Spillet begyndte med at deltagerne blev sat i et rum og fik forevist begyndelsen af Morten Korchs "Det Gamle Guld". Lidt inde i filmen rejser en mand sig og råber "Jeg har det!". Han bliver i næste nu skudt ned.

Holdene skulle nu finde ud



dedes pensionat, Udenrigsministeriet (og ministeren selv), en kemisk fabrik, en kostskole, biblioteket osv, osv. Disse folk virkede tildels som dommere - dels som Spilmesterpersoner (NPC'er).

Dette var så forvirrende, at mange røg ud, gav op, eller blev buret inde af "myndighederne". Men dem der lugtede lunt, pådrog sig

af, hvem den døde var, og hvad det var han "havde haft" da han døde.

Det gjort de ved at rende rundt til forskellige personer og offentlige



hold fandt frem til skurken, og to af dem besejrede den skumle plan.



instanser heroisk spillet af ca. 30 arrangører.

Der var "Myndighederne 1-3", Cafe den Blå Måge, den myr-

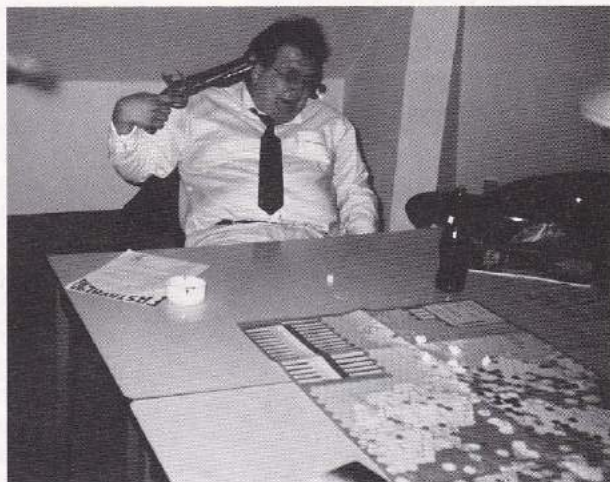


Dem der undslap den, og som havde foretaget deres eftersøgning ordentligt, kunne finde frem til

skurken, Ernst Blomfeldts, opmærksomhed, og blev lokket i en dødsfælde.

hans skjulested, hvor han planlagde at overtage verdensherredømmet ved hjælp af Morten Korch-film og forgiftede popcorn!

I denne sekvens kom vandpistolerne i brug. Tre



Det tredje blev sprøjtet ned af håndlangerne.

Live Detective var ikke en ubetinget succes. Men ligesom spillet ved VF-Con beviste det at 1:1 rollespil er mere end bare røvere og soldater (men hvis det skal være sjovt, skal det OGSÅ være røvere og soldater).

BREVKASSEN

Der har været mange efterspørgsler på en læserbrevkasse. Vi havde skam også planlagt een, men sidste nummer var som bekendt vores første, så vi har først fået post nu.

SAGA's BREVKASSE c/o FIRMAET SAGA, ENGHAVEVEJ 4, 1674 KBH V.

Vi har modtaget en del kommentarer på bagsiden af indsendte giro-kort. Vi har kigget på dem allesammen, og de fleste har vi taget til efterretning. Et par stykker har dog bedt om farve på forsiden - tjaa, det ville være dejligt, men for at have råd til den slags, skal man have et oplag på omkring 10-20.000 - så køb nogle flere blade. Desuden har der været en del hårde ord til vores tegneserie, som indrømmet har sin egen stil. Vi mente ikke vi kunne standse den på baggrund af forholdsvis få udtalelser - så nu vil vi meget gerne høre flere læsers mening om tegneserien. Vi har også modtaget et par læserbreve, selvom vi ikke havde en brevkasse sidste nummer. Det er vi meget glade for, men vi har været til at forkorte et par af dem. så I må meget gerne skrive korte læserbreve.

Til SAGA,

Først ris: Det mest indlysende er den gammeldags skrift, som jeg ikke kan læse uden besvær og billederne. Jeg synes f.eks. at forsidebilledet (nr. 1) er godt (kan blive bedre) og billederne i tegneserien er dårlige (ikke indholdet, men udførelsen). Jeg synes også det er dumt, at der ikke er en side med spiltermen. I må godt lave fyldige referater af det mest kendte rollespil (også noget om forskellen på D&D og AD&D) Så ros: Jeg kan godt lide at I har både eventyr og en lille tegneserie med. Jeg kan også lide at ISP'erne (Ikke-spillepersonerne) er beskrevet og givet egenskaber (det bør dog sættes op på samme måde, som de rollespil de tilhører).

- Rasmus Marcussen -

Hej Rasmus,

Tegneserien har sin helt egen stil - nogen bryder sig ikke om den, andre kan godt lide den. Vi vil gerne anmelde spil og vi gennemgår også D&D, AD&D og DoD i dette nummer. Ellers tak for din ros.

Hilsen Merlin,

Kære Merlin & Paul,

Jeg synes jeres blad er supergodt og derfor har jeg besluttet mig for at abonnere på jeres blad. Jeg spiller DoD og jeg synes det er et ret godt spil, især hvis man kan få det til at fungere efter hensigten. Netop der er der en del sorte punkter i mine spil. Så jeg tænkte at I kunne lave en læserbrevkasse, hvor man kunne stille et spørgsmål og få et prof svar. Jeg har lavet en del eventyr, hvoraf et par stykker er blevet ret gode. Mit største spil foregik på havet og på nogle øer i dette hav. Som det klummerhoved jeg er, har jeg selvfølgelig smidt halvdelen af tingene til spillet ud. Men jeg tror godt jeg kan genkreere dem, hvis I tror I kan bruge det. Jeg har skrevet det om til en historie, som jeg har vedlagt.

Med venlig hilsen,
Rasmus Bjerregaard

P.S. I siger, at I har nogle tilbud til abonnenter; hvad med at fortælle lidt mere om det?

Hej Rasmus

Tak for rosen, og her har vi jo en brevkasse - du er velkommen til at stille spørgsmål. Vi kan jo altid prøve at besvare dem prof. Jeg har læst din historie, men jeg bliver nok nødt til at se eventyret, før jeg kan bedømme kvaliteten. Vi kan selvfølgelig hjælpe dig med at pudse det af. Vi har en del abonnent-tilbud, udover de penge man sparer. Dem kan du læse mere om på sidste side.

Hilsen Merlin,

Hej SAGA,

I jeres første nummer af SAGA stod der, at det næste nummer ville komme i den første uge af juni. Det skrækkelige ved det hele er, at jeg endnu ikke har fået det. Jeg sendte endda girokortet inden d. 28/5. Nu kommer spørgsmålet: Hvor bliver SAGA nr. 2 af? Er der sket en fejl på redaktionen? Er der trykfejl i nr. 1? Kan I ikke lide min ånde? Eller hva'? SAGA er et lækkert rollespilmagasin. SAGA er det bedste. SAGA har en behagelig størrelse (ikke så småt som TABU), og det indeholder eventyr og andet godt til Drager og Dæmoner. SAGA er og bliver det bedste rollespilmagasin. Jeg kunne tænke mig, at I lavede en læserside, hvor læserne med ris og ros (mest ros) siger deres meninger, spørger om dit og dat eller bare har noget at fortælle. Jeg synes, at Palle Schmidts tegninger er vidunderlige (keep it that way). Gorlim, den mærkelige tegneserie, er en anelse åndsvag. Helt ærligt... handlingen er lidt tør og tegningerne er noget forvirrede. Er det muligt at indsende et hjemmelavet eventyr og få jer til at læse det igennem og skrive, hvad scenariet mangler osv.

Mange Hilsner,
Pedro Lopez

Hej Pedro,

Ja, vi blev forsinket, og det er vi selvfølgelig kede af. Men ellers tak for de pæne ord. Tja - som sagt er der en læserside her. Og I er stadig velkomne til at indsende materiale. A propos tegninger modtager vi også gerne flotte tegninger, men det er absolut smartest at indsende kopier. Send os endelig dit eventyr - vi vil tage varmt imod det.

Hilsen Merlin.

Vi er en spillegruppe på 6 personer, der gerne vil have svar på nogle spørgsmål:

1. Udkommer Mutant I og II snart på dansk, da der efter vores mening er meget stor interesse for det.
2. Udkommer Drager og Dæmoner Gigant snart på dansk, da vi savner nogle ting i Expert. Desuden tak for et godt blad, det eneste der mangler er en læserbrevkasse.

Hilsen Kasper B. Rasmussen

PS. Findes der ulvemændsfigurer?

Hej Kasper og jer andre,

Det er tvivlsomt om Mutant udkommer på dansk - der er nok ikke det store marked for det. Gigant-sættet er ikke specielt godt som udgivet supplement - det er egentlig bare et misk-mask af småregler og ideer til DoD. Det ville egne sig bedre som bladartikler. Jeg har faktisk aldrig set nogen ulvemændsfigurer, men måske I kan bruge varulve.

Hilsen Merlin.

Kære Merlin Mann

Jeg synes at jeres blad SAGA er blevet en succes. Man det kunne gøres bedre efter min mening, ved at lave en side i SAGA, hvor man kunne sende spørgsmål. I DoD mangler der altså en bedre udstyrsliste. Den kunne I måske lave bedre. Ikke alle eventyrere bor på en kro eller er på eventyr. De kan jo ligeså godt have et hjem med møbler, dyr osv. Det er smart med jeres eventyr, der er tilpasset flere rollespil. Jeg synes også I skal fortsætte jeres anmeldelser. Præste-professionen I har lavet er rent ud sagt dårlig. Kan I ikke lave den, så de har healene kræfter, eller lave dem så de har en svag magi, som passer til deres religion. Kunne I ikke også lave nogle guder til kampagner?

Venlig Hilsen
Jonas

Hej Jonas,

At udgive en udstyrsliste er nok lidt tamt, men måske en artikel om bosiddende eventyrere. Angående præster; de healer altså ikke. De snakker. Hverken paven eller Jørgen Thorgaard kaster formularer og laver magi. De prædker og sørger for at lede de forskellige menigheder.

Hilsen Merlin

Kære SAGA,

Jeg har lige et par spørgsmål:

1. Er der en 3. udgave af Drager og Dæmoner på vej, og hvis ja, hvad hedder den så?
2. Kunne I ikke bringe noget udvidet om nekromantien og dens udøvere i SAGA?

Nekromantiker hilsner
Rolf B. Thomsen

Hej Nekro-Rolf

1. På svensk er der udgivet et tredje sæt i regel-serien. Sættet hedder Gigant og består af en hel del teoretisk materialer og nogle enkelte småregler. Det er dog ikke noget særligt godt supplement, og det bliver formodentlig ikke udgivet på dansk. 2. Rent faktisk skriver jeg en artikel til næste nummer om nekromanti.

Hilsen Merlin.

TIL SAGA,

Ud fra et enkelt nummer er det næsten umuligt at give kritik, men jeg prøver alligevel:

KROSTUE: en rimelig god ide, som vil falde på et tørt sted til den travle GM. Nøglen er rimelig god, selvom trapperne godt kan forvirre (hvad er op og ned).

KAMP I DoD: gør reglerne bedre og mere realistiske. Derfor en god artikel.

BLODETS BÅND: er helt sikkert et godt eventyr, men det er noget hurtigt overstået (I skulle have forkortet "Kilden til alt ondt" og have udvidet Blodets Bånd med en side eller to, da det godt kan virke lidt forvirrende - for kompakt. Tegningen på side 11 er suveræn.

KILDEN.: et rigtigt godt eventyr, som dog fylder for meget, i forhold til bladets længde. NPC-beskrivelserne er ufattelig gode, men også for langt.

ANMELDELSER: godt skrevet, og gode valg mht. hvad der skal anmeldes. Dog savner jeg et %-system, så man kan få et mere håndfast syn på de forskellige spil.

TEGNE SERIEN: er udmærket, men der sker for lidt på de 5 sider.

ALT I ALT: er SAGA et blad der fortjener at sælge godt. Dog frygter jeg at I satser for meget på DoD, D&D og Call of Cthulhu. I burde også sætte eventyr og regeludvidelser i til de "mindre" rollespil. Hvis I gør det vil I få et mere varieret blad (det er jo ikke alle der spiller D&D, DoD og Call of Cthulhu).

Hilsen,
Peter Dyring Olsen

Hej Peter,

Tak får en mere indgående kritik. Vi har haft nogle skrupler angående længden af eventyr, men flere har klaget over alt for lange eventyr, og det regner vi med at tage til efterretning. Vi har ikke i sinde at indføre hverken et point- eller %-system til vores anmeldelser. Vi mener det er ødelæggende, og folk kan bare læse anmeldelsen, hvis de vil have vores mening. Jeg mener ikke man kan bedømme et produkt med karakterer eller procenter. Problemet er at langt de fleste spiller enten D&D eller DoD, og derfor er vi nødt til at bringe materialer hver gang. Call er min personlige favorit, men vi vil meget gerne dække flere spil. I dette nummer har vi noget til Warhammer FRP, og vi har nogle artikler på lager om Twilight 2000. Men vi leder med lys og lygte efter folk, der kan skrive om f.eks. MERP og RoleMaster. De helt perifære spil kan vi kun dække, hvis det er en artikel der også kan bruges til andre spil - desværre.

Hilsen Merlin.

... Skriv snart

TOK

© MB...

45



Drager og Dæmoner[®]



tilhører

AVALON

biblioteket

#2

Saga

Kan hjemlånes

CA-SGA-02-001

Uerstattelig



ABONNER PÅ SAGA!

DU GØR EN MASSE MENNESKER
GLADE (DIG SELV OG OS) VED AT
TEGNE ET ABONNEMENT PÅ SAGA.

DU ER OGSÅ TEMMELIG SMART.

LØSSALGPRISEN STIGER NEMLIG
SNART TIL 25,-

MEN ABONNEMENTSPRISEN ER
STADIG 90,- FOR EN HEL ÅRGANG
(5 NR. SENDT PORTOFRIT TIL
DØREN).

SAMTIDIG KAN DU FRA NÆSTE
NUMMER NYDE VOR LUKSURIØSE
SERVICE OVERFOR ABONNENTER.

F. EKS. FÅR DU TILSENDT
EKSTRA HAND-OUTS TIL EVEN-
TYRERNE, SOM DU GIVER TIL
SPILLERNE I LØBET AF SPILLET.
GRATIS!

VI FINDER SIKKERT OGSÅ PÅ
FLERE FRYNSEGODER (BILLIGE
SPIL, KARAKTER-ARK OSV.)

DER ER IKKE MEGET AT SPØRGE
OM; SKRIV DIT NAVN, ADRESSE OG
90,- PÅ ET GIROKORT HENVENDT
TIL:

FIRMAET SAGA
ENGHAVEVEJ 4
1674 KBH V
GIRO NR. 6 83 65 85

- SKUMMELT!

I NÆSTE NUMMER

LOGISKE DUNGEONS

BYG DIG FOR ENGANGS SKYLD EN ORDENTLIG, REALISTISK DUNGEON

NEKROMANTIK I DRAGER OG DÆMONER

EN SKUMMEL ARTIKEL OM MEGET SKUMLE MENNESKER

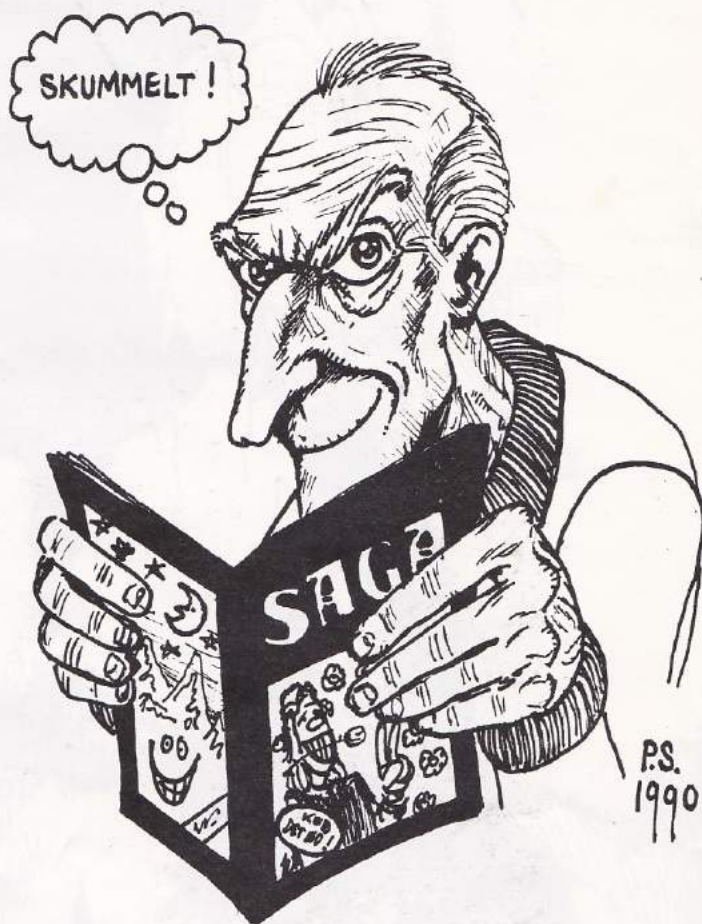
LIDT OM H.P. LOVECRAFT

MANDEN, DER SKABTE EN MYTE, BLEV FØDT FOR 100 ÅR SIDEN.

SPLATTER

HVAD ER DET DOG FOR NOGET VÆRRE NOGET?

OG HVAD DU FINDER PÅ AT SKRIVE TIL OS.....SAMT MEGET MERE



03558

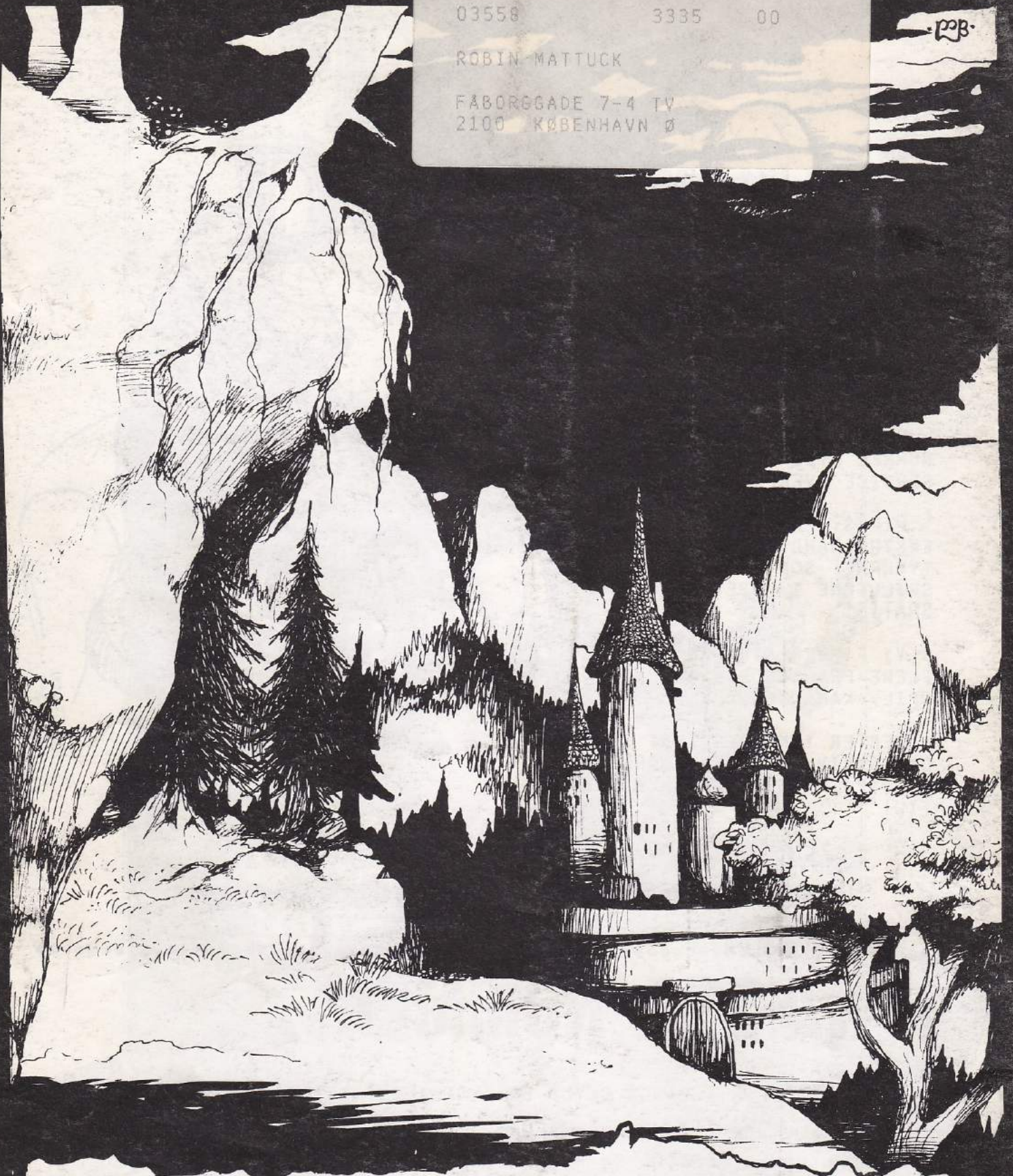
3335

00

23

ROBIN MATTUCK

FABORGGADE 7-4 TV
2100 KØBENHAVN Ø



SAGA ønsker dig
en god sommer