

SPILTIDSSKRIFTET SAIGAA

NR. 4

20,-

Eventyrernes Kreds

Overg. O. Vandet 90, kld.
1415 København K

Kopi



CALL OF CTHULHU-SCENARIOE

D&D/AD&D: HUMANOIDER

Nu på dansk!

DUNGEONS & DRAGONS®

FANTASIROLLESPIL

2. Sæt: EKSPERT REGLER



I dette spil er der ikke brug for noget bræt. Handlingen foregår i spillerens fantasi med eventyr i vildmarken og med nye uhyrer, skatte og magiske formularer.

Ideelt for tre eller flere begyndere og øvede spillere i alderen fra 10 år og opæfter.


FafnerSpil



Med Ekspert Regler er det ikke alene muligt at komme op af dungeon'en og ud i vildmarken, men også stige helt op til 14.niveau. Nye formularer, nye våben, nye uhyrer...kort sagt: nye udfordringer for dine spilpersoner. En æske fuld af eventyr og mystik. Alt dette samt Rædslernes Ø, et modul der straks lader dig bruge dine nyvundne evner.

Tør du forlade det trygge fastland og bevæge dig mod Rædslernes Ø - en ø hvor fortidsuhyrer hersker, for slet ikke at tale om det frygtelige, der bevogter den sagnomspundne skat.

Ring eller skriv for at få oplyst nærmeste forhandler.

Fafner Spil
Ermelundsvej 92D
2820 Gentofte
Tlf. 31 65 56 25

SAGA

Nr. 4

Saga (ISSN: 0903-7462) udgives månedligt af Fafner Spil.

Al henvendelse til Saga,
Ermelundsvej 92D, 2820 Gentofte,
Tlf. 31 65 56 25

Ansvarshavende redaktør
Kasper Thing Mortensen
Tlf. 31 60 56 54

Redaktion
Paul Hartvigson
Merlin P. Mann
Lars Wagner Hansen
Palle Schmidt

Lay out og DTP
Signe Dahl-Madsen
Palle Schmidt

Produktion
Marian Lund

Forsiden
Peter Madsen

Abonnement: 200 kr. for 12 numre og 110 for 6 numre.

Gamle numre: Et begrænset antal Fafner Tidende, Kaos og Saga haves på lager.

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

Saga distribueres i alle velassorterede bog- og hobbyforhandlere.

Eftertryk kun tilladt efter aftale og med kildeangivelse.

Indhold

- | | |
|----|--|
| 4 | Spilnyt |
| 6 | Et enkelt klausul
Call-scenarie af Keith Herber |
| 17 | Kronik af Keith Herber |
| 18 | Den hule verden
Anmeldelse af Hollow World ved Jonas Plesner |
| 20 | Euro Gen Con
Reportage af Kasper T. Mortensen |
| 21 | Vanviddets huse
Anmeldelse af Mansions of Madness ved Jonas Plesner |
| 22 | Viking
Anmeldelse af ny dansk rollespil ved Merlin Mann |
| 24 | Stammer i krig
Artikel om humanoider af Paul Hartvigson |
| 30 | Tegneserie |
| 34 | Klubnyt |
| 36 | Læserbreve |

Leder

I rollespilsvordenen generelt er der en tendens i retning af mere samarbejde. Således er det også på bladfronten. Rollespilmagasinet Saga og Spil-tidsskriftet Kaos har sluttet sig sammen og er blevet til Spil-tidsskriftet Saga.

Når vi har valgt at fortsætte med nummereringen og titlen (næsten) fra det "gamle" Saga, skyldes det en vurdering om at der ikke er brug for flere navne og mere forvirring, da begge blade slæber rundt med gamle navne. Forgængererne til Saga hed Tabu og Kaos hed oprindeligt Fafner Tidende. Nu skal der imidlertid ses fremad og ikke tilbage. Fusionen betyder at kræfterne forenes om ét blad, der virkelig har mulighed for at slå igennem. Sammenlagt er antallet af abonnenter på Saga og Kaos ca. 800, og det er da et ganske godt udgangspunkt. Indholdet i det nye blad vil kombinere Kaos' gode nyhedsdækning og aktuelle anmeldelser med Saga's længere moduler og bedre baggrundsstof. Mere om de praktiske ting i forbindelse med fusionen kan findes senere i bladet.

Kasper T. Mortensen

Nyheder

JANUAR

TSR

Ninja Wars
Forgotten Realms modul
af Steve Winter
Pris 110,00 kr.

De orientalske lande i Kara-Tur er rystede over en serie ninjakrige, der påvirker såvel adelige som bønder.

Vecna Lives
Greyhawk modul
af David "Zeb" Cook
Pris 110,00 kr.

Vecna var den mægtigste magiker i sin tid og blev efter sin død den mest magtfulde lich nogensinde. Legen-

der siger at han blev ødelagt for århundreder siden...legenderne tager fejl!

Nightrage
D&D Hollow World modul
af Allen Varney.
Pris 98,00 kr.

Spilpersonerne bliver taget på en rejse gennem den hule verdens mange nationer for at finde en stor slange.

Crusade
Forgotten Realms roman
af James Lowder.
Pris 59,50 kr.

I denne, den tredje bog i Empires trilogien, er barbarerne, der udgør Horden begyndt at interessere sig for den vestlige del af Forgotten Realms. Kun Kong Azoun fra Cor-

myr har den fornødne styrke til at bringe de vestlige fraktioner sammen og skabe en hær, der kan udfordre disse østlige ryttere. Men Azoun havde ikke regnet med at redningen af the Realms kunne betyde at han ville miste sin elskede datter.

Chaosium

Blood Brothers
Call of Cthulhu eventyrpakke.
Pris 198,00 kr.

Tretten "filmiske" eventyr, der er lavet ligesom kongresmoduler. De kan således ikke umiddelbart anvendes i en kampagne. Forsiden viser en Spawn of Cthulhu med en motorsav (eller er det Great Cthulhu himself?).



Fafner Spil

På Eventyrets Vej

Dansk D&D eventyrpakke.

Pris 138,00 kr.

Oversættelser af de amerikanske moduler Rahasia, Castle Caldwell og The Veiled Society. Eventyrene er sat sammen, så de udgør en helhed med Prinsesse Rahasia som den gennemgående hovedperson. Det samlede eventyr kan føre spillerskerne fra 1. til 3.niveau.

Ekspert Regler

Dansk D&D grundsat.

Pris 248,00 kr.

Nu er så oversættelsen af D&D Expertsættet udkommet. Sættet giver regler for at stige fra 4. til 14.niveau samt specialregler for eventyr til søs og i vildmarken. Der er også nye formularer og magiske ting. Med i æsken er modulet *Rædslernes Ø*, der giver mulighed for at prøve de nye muligheder af. Det handler om udforskningen af en ukendt ø, hvor mange mærkværdige væsener lever.

FEBRUAR

TSR

25CREF1 Character Record Sheets

XXVc hjælpemiddel.

Pris 98,00 kr.

Et 48 siders hæfte med skemaer til dine XXVc spillere.

25CS1 Deimos Mandate

XXVc modul.

Pris 79,50 kr.

Deimos, en af Mars' måner, indeholder mange RAM hemmeligheder. Dette modul udforsker mange af disse skjulte områder og giver spillerne chancen for at slå igen mod RAM's styrker.

Firstborn

Dragonlance roman.

Pris 59,50 kr.

Denne bog er den første i den nye Elven Nations trilogi. Silvanos, Silvanestis grundlægger, er død og begravet i en krystalsarkofag. Lederskabet bliver overdraget til hans søn, Sithel, der selv har to sønner. Disse to prinser, Sithas og Kith-Kanan, repræsenterer hver sin fraktion blandt elverne. Deres rivaliseren skaber dønninger i hele elversamfundet.

SJR2 RealmSpace

Spelljammer hjælpemiddel.

Pris 118,00 kr.

Et produkt, der forbinder Forgotten Realms med Spelljammer. Denne bog om solsystemet, hvor Forgotten Realms findes, indeholder bl.a. informationer om planeten Selune, der er fuld af beholders og Elminster's skjulested blandt stjernerne.

SJR3 Dungeon Master Screen

Spelljammer hjælpemiddel.

Pris 98,00 kr.

En spillemesterskærm til Spelljammer universet. De vigtigste informationer i et let tilgængeligt format.

The Complete Psionics Handbook

AD&D hjælpemiddel.

Pris 168,00 kr.

Psionics, mentale kræfter, var i 1stEdition en "optional rule", dvs.

ikke en officiel del af spillet. I 2ndEdition var de slet ikke med. Men nu er der altså kommet en hel bog viet til dette emne. Evner, såsom at læse andres sind, kontrollere deres hjerter og usynlighed er alle beskrevet her, og der er ikke brug for materielle komponenter.

MC8 Monstruous Compendium,

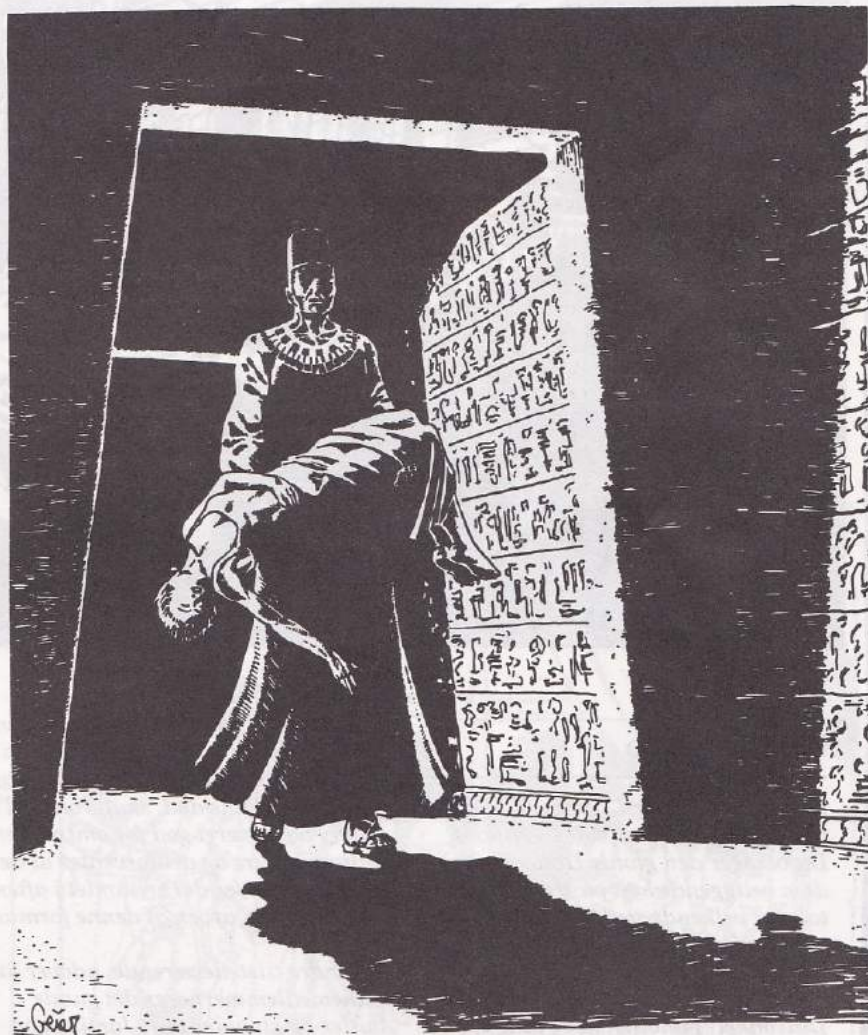
Outer Planes Appendix

AD&D grundbog.

Pris 138,00 kr.

Her er en række magtfulde, syrede væsener fra de ydre dimensioner. Deriblandt de nye fiends, der er erstatningen for de dæmoner og djævle, som TSR har taget ud af spillet.

Der tages forbehold for prisændringer.



En enkelt Klausul

af Keith Herber

Illustrationer af Casper Vang Hansen

En engangsforestilling for et antal personer

Scenariet er skrevet til at spilles med 3-6 personer. Hver spiller vælger en af de seks håbefulde arvinger. Scenariet er balanceret til seks spillere. Hvis der er færre, hvis spillerne er nye - eller hvis de insisterer på at spille deres roller godt, kan du skære lidt ned på rædslerne. Scenariet er også trykt i modulet Blood Brothers, så kan du selv sammenligne.

Giv spillerne deres person med beskrivelse. Lad dem læse situationsbeskrivelsen, tag dem til side og giv dem et par rygter om 3-4 af de andre spilleres personer (du kan variere rygterne efter behov).



Spiller intro

Det er den 23. april, 1928, en kold og våd fredag aften i afsides Vermont. Du besøger den gamle Duncan ejendom beliggende højt på Harp's Mountain, et velkendt sted fra dine mange sommerferier du brugte her som barn.

Din 'onkel' Timothy, der i lang tid har ejet huset, er fornyligt afgået ved

døden og du, sammen med en del andre 'niecer' og 'nevøer', er inviteret til oplæsningen af onkel Timothys testamente. Ved hans død, skulle onkel Timothy have været god for omtrent en million dollars og det forventes at de niecer og nevøer der er samlet i aften skal deles om arven af denne formue.

De andre tilstedeværende, udover familiemedlemmerne, er det gamle butler-og-stuepige par, Jamison og Henrietta (som du kun husker alt for

godt fra din barndom) og en advokat, Hr. Charles Turner, fra firmaet Regis & Marsh, der optræder som forvalter af onkel Timothys ejendom.

Du kørte selv herop, din bil er for øjeblikket parkeret i indkørslen udenfor. Selvom du ikke har planer om at blive længere end højst nødvendigt, har du, som det blev anbefalet, taget nok tøj med.

Ryfter om de seks arvinger
Peter Duncan, en ubetydelig californisk professionel tennisspiller, kvindedebådér og dranker.

Harvey Duncan Allen, en tidligere sagfører, der nu er ejendomsmægler. Han siges at være forfulgt af en gangster pga. en landhandel.

Elizabeth Duncan, dobbelt arving, fraskilt, prominent mængerøv og storforbruger af mænd.

Jack Duncan, irriterende poet og politisk radikal, redaktør på bladet "Communard", der siges at være gået i betalingsstandsning.

Fiona Duncan Holmes, 'danserinde', globetrotter og uansvarlig nyder af livets glæder - det rygtes at hun har fået foretaget en abort i Paris sidste år.

Dr. Sydney Duncan, fremtrædende læge, der er blevet set flere gange med sin veldrejede, blonde 'sekretær'.

Scenarie skitse

Eventyret foregår på et hjemsted højt på et bjerg et sted i Vermont. Det er d. 23. april, 1928 - midt om foråret. Det er koldt og det småregner. Huset var det tidligere hjem for den uendeligt rige Timothy Duncan, der døde for nyligt i en alder af 81. De fem spillere er alle dillettanttyper, samlet her til oplæsningen af deres onkels testamente. Alle opdagerne er fætre og kusiner langt ude; de kender formodentlig ikke hinanden særligt godt, men kan måske huske hændelser om hinanden fra barndommens møder.

De ønsker alle, af forskellige årsager, desperat at arve onkels penge. De kan nok ikke lide hinanden alt for meget.

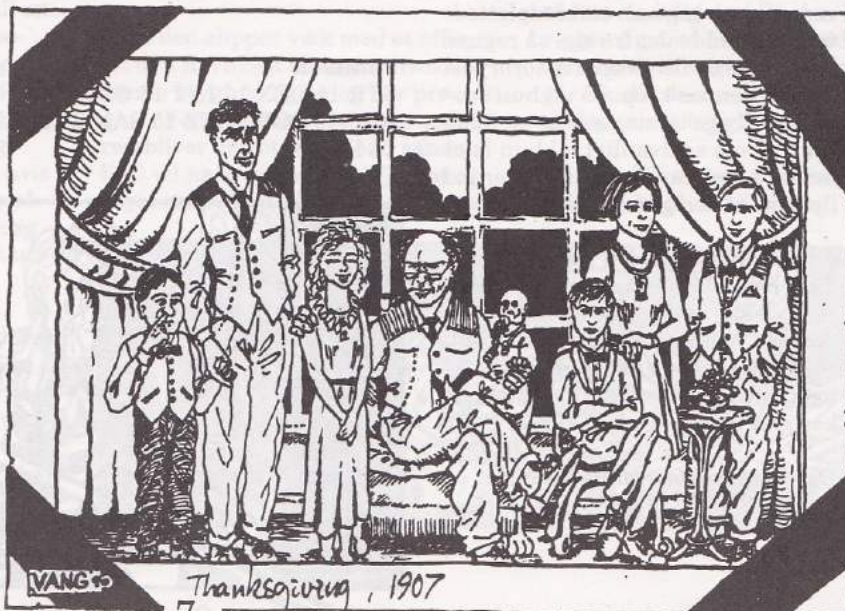
Gruppen bliver bedt om at samles på hjemstedet fredag aften og der vil de møde husets tjenestefolk og en repræsentant for ejendommens advokat. Den aften vil onkel Timothys testamente og sidste vilje blive læst op og de fem vil få at vide, at de skal dele en million dollars kontant. Pengenes placering vil dog ikke blive afsløret, før en enkelt klausul i testamentet er opfyldt.



De skal opholde sig i huset weekenden over. (Ta-dahhh!)

Advokaten vil blive hos dem og forholdsregler er taget, så advokaten med sikkerhed kan sige, om de har forladt bjerget. Fra nu af og til kl. 8 mandag morgen vil enhver, der forlader godset (ca. 3 km radius fra huset), miste sin andel af pengene. Disse penge vil blive delt mellem de resterende arvinger.

Onkel Timothy er ikke død. Han lever (i en næsten flydende tilstand) og håber at myrde et antal mennesker, for at kunne skabe en ny krop og leve igen. Han har en række 'angreb', som han vil bruge mod opdagere. De kan selvfølgelig forlade stedet hvornår de ønsker det, men de vil blive pga. pengene. Desuden: hver gang en af dem dør eller flygter fra bjerget, betyder det flere penge til de overlevende.



De medvirkende
 De fem spillere, i rollerne som aspirerende arvinger.

Mr. Charles Turner, advokat. Fyrre år gammel og medlem af et advokatbureau (Regis & Marsh) der repræsenterer Timothys gods. Han er intelligent, venlig og dømt til at dø tidligt i historien. Ingen stats er nødvendige.

Jamison, butleren. Høj og i sine 60'ere. Jamison er britisk, snobbet, åndrig og dannet og udfører sine tjenester fejlfrit. Ligesom stuepigen er han han offer for en snigende forgiftning af onkel Timothy og vil uvidende blive brugt til at udføre onkel Timothys beskidte arbejde. Jamisons lave SAN er ikke synlig, medmindre en eller anden laver et uopfordret Psychology rul.

Henrietta, stuepigen, er i sine fyrre, ufiks og travl. Hun vil også blive udnyttet af onkel Timothy for at hjælpe hans morderiske plan til at lykkes. Hendes lave SAN vil, ligesom Jamisons, ikke være at bemærke før nogen klarer et Psychology rul.

Den morderiske plan

Onkel Timothy døde for nogle få uger siden - men egentlig ikke. Ved hjælp af sin viljestyrke, blev han i sin rådnende krop indtil efter ceremonien og begravelsen i den gamle familiekrypt. Senere fik han de to tjenestefolk til at fjerne hans lig og, ved hjælp af udstyr han havde banket sammen i kælderen af det længe glemte bryghus, fik han dem til at



smelte hans lig ned til det rene fedt. Han kan leve evigt i denne form, men han ville hellere have en ny krop.

For at få det, skal han have friske menneskehjerner. Disse placeres i den gamle brygkeddel, hvor han bor for tiden. Med nok menneskehjerner vil onkel Timothy kunne forme sin nye krop og flygte til et nyt liv. Onkel Timothy kender et antal formularer, som han vil bruge mod opdagerne. Han vil bruge dem i en bestemt rækkefølge (højest sandsynligt), men Keeper kan lægge dem ind hvor det bedst passer.

1) Det første onkel Timothy vil gøre, er at bruge Henrietta til at myrde advokaten, mens alle sover. Hun vil så skære hans hjerte ud, bære det ud til den hemmelige kedel og smide det i. På vejen tilbage gennem skoven, vil hun tage alt sit blodplettede tøj af og smide det fra sig, så regnen kan vaske de fleste spor af forbrydelsen fra hendes krop. Så vil hun snige sig tilbage til sit værelse og falde i søvn. Som sædvanligt vil hun ikke huske, hvad hun har gjort under indfyldelse af den gamle mand.

Jamison vil være den første til at opdage hvad der er sket, og vil behersket vække opdagerne og informere dem om mordet. Henrietta vil fortsat ligge sovende i sit rum. Synet af liget, med det åbne sår i brystet, vil koste et SAN tab på 1/1D6.

Der er indvolde overalt i rummet og en række af blodige fodspor (små, en

kvindes) vil føre ud af bagdøren. Henrietta er oplagt mistænkt, og selvom Jamison ikke kan tro hun vil være i stand til den slags, vil han være nødt til at være enig i at alle beviserne peger i hendes retning.

Når Henrietta bliver vækket, vil hun ikke kunne huske noget og benægte enhver skyld. Grundig undersøgelse af stuepigen vil - med et klatret Spot Hidden - afsløre spor af blod i hendes hår og under hendes negle.

Det er umuligt at kontakte nogen - der er ingen telefon. Jamison kan ikke køre bil og ville ikke kunne gå de 15 kilometer ned af bjerget til landsbyen. Enhver opdager der forlader bjerget vil ganske givet miste sin arv. Huset er langt fra synligt fra landsbyen, Hamton; ikke engang improviserede nødraketter ville kunne ses.

Opdagerne vil højst sandsynligt forsøge at holde Henrietta tilbage. Kældereren ville være bedst, da der ikke er nogen vinduer hun kan flygte igennem.

Henrietta

STR 10 DEX 11 INT 11 CON 10
APP 11 POW 4 SIZ 13 SAN 21 EDU
8 HP 11

2) Næste forsøg vil være at bruge Jamison (og Henrietta hvis hun ikke er uskadeliggjort) til et direkte angreb med en eller flere af opdagerne. De vil benytte køkkenknive og er, deres alder taget i betragtning, ikke særligt farlige. Jamison rammer på 45% chance og Henrietta med 35% chance. De vil begge give 1D4 i skade med chance for impale.

Jamison

STR 11 DEX 11 INT 15 CON 12
APP 16 POW 5 SIZ 15 SAN 25 EDU
14 HP 13



Tjenestefolkene vil formodentlig vente til en af opdagerne er alene, før de slår til. Både stuepigen og butleren vil nok ikke angribe en enkelt ubevæbnet opdager, medmindre du har en specielt forstyrrende spiller, som du ikke har noget imod forlader spillet tidligt.

Opdagerne kan dræbe de/den moralske tjener(e) eller, som før, overkomme dem på en eller anden måde. Hvis de to tjenestefolk bliver låst inde i det samme rum, vil Timothy vente til et passende tidspunkt, og få den ene til at myrde den anden og forsøge at flygte med ofrets hjerte. Hvis det lykkes en sindssyg tjener at flygte, vil vedkommende gemme sig i skoven i nærheden af det gamle bryghus og sanseløst overfalde indtrængende.

Fundet af endnu et (eller to eller tre) myrdet offer vil koste yderligere SAN tab på 1/1D4 for hvert tilfælde.

3) Dernæst vil Timothy genoplive et hvilket som helst menneskeligt, der skulle ligge i huset. Sædvanligvis et ad gangen, men de kan angribe i grupper, hvis Keeper finder det brugbart.

Genoplivede lig

STR 16 CON 16 SIZ (varierer) POW
1 DEX 7 HP (varierer)

Våben Attk% Damage

Kølle 35% 2D8+1D6

Armor: ingen

SAN loss: 1/1D6 for at se det første levende lig, 1/1D3 for hvert lig der bliver set herefter.

Ligene kan ikke slås bevidstløse og må enten ødelægges eller låses inde på en eller anden måde. Ethvert ikke-animeret lig kan hugges i stykker (eller ødelægges på anden vis) for at forhindre flere mulige angreb.



Hvis ligene fanges i kælderen eller et andet sikkert sted, vil de fortsat prøve at nå opdagerne, hamre på dørene og væggene og udstøde frygtindgydende lyde.

4) Timothy kan tilkalde en Byakhee en enkelt gang. Hvis en opdager er alene, vil monstret smadre direkte gennem et stort vindue og forsøge at dræbe sit offer og slæbe det med sig (hvis opdagerne kan klare et Spot Hidden, vil han lægge mærke til en skygge ved vinduet og have et sekund eller to til at forberede sig eller måske begynde at løbe). Hvis opdagerne bliver sammen i en gruppe, vil monstret bryde ind i et ledigt rum ovenpå (eller nedenunder, hvis opdagerne har barrikaderet sig på første sal) og rode rundt i et forsøg på at lokke et muligt offer til at undersøge.

Byakhee'en er bundet af påkaldelsen indtil den enten tager et offer med sig eller bliver dræbt eller på anden måde fordrevet. Den vil vise sig at være en konstant irritation indtil den enten er tilfreds eller skaffet af vejen.

Byakhee

STR 18 CON 10 SIZ 17
INT 10 POW 11 DEX 14
HP 13 Move 5/20

Våben Attk% Damage

Klo 35% 1D6+1D6

Bid 35% 1D6+1D6 plus
blodsugning

Byakhee'er kan angribe enten med to klør eller et bid. Et klart bid medfører blodsugning, hvilket betyder et tab på 1D6 STR-point. Efter et succesfuldt bid vil Byakhee'en sidde fast i sit offer og fortsat dræne 1D6 STR-point pr. runde indtil offeret er dødt.

Armor: 2 point

Skills: Listen 55%, Spot
Hidden 65%

SAN loss: 1/1D6

Byakhee'en vil, hvis den føler sig truet af opdagerne, forsøge at flyve væk med et levende offer. Opdageren vil ikke kunne

stoppe monstret fra at lette. Han kan fortsætte kampen med monstret, men hvis Byakhee'en mister mere end halvdelen af sine HP, vil den begynde at tabe højde og være nødt til at slippe opdageren i farten (4D6 skade, medmindre opdageren klarer et POW x 1. Hvis rullet klarer afbrydes faldet af grene, og opdageren modtager kun 2D6 skade). Byakhee'en vil være befriet fra påkaldelsen og flygte ud i natten.

Hvis den slipper væk med et offer, vil den flyve hen til stedet hvor det gamle bryghus ligger og her prøve at give offeret nådestødet. Hvis opdageren bliver dræbt (mere end sandsynligt) vil hans hjerte blive fjernet og lagt i onkel Timothys kar. Opdagere

der overværer Byakhee'ens flyvetur, vil muligvis kunne se hvor den lander og på den måde blive ført til bryghuset.

5) Timothy kan også, en gang, tilkalde en Dark Young of Shub-Niggurath. Dette monster vil blive brugt til enten at bryde ind i huset og slæbe et offer med sig eller som en vogter af den hemmelige kælder, hvis opdagerne skulle falde over dette sted tidligt i spillet. Senere i eventyret vil opdagerne muligvis være for svage til at møde et sådant væsen. I det tilfælde bør Dark Young ikke bruges. Mindst en eller to af dem bør overleve til at møde onkel Timothy.

Dark Young of Shub-Niggurath

STR 44 CON 16 SIZ 44 INT 14
POW 18 DEX 16 HP 30 Move 8

Våben Attk% Damage

Tentakel 80% 4D6+STR dræning

Dark Young angriber med fire tentakler ad gangen. Et succesfuldt angreb betyder at offeret bliver trukket hen til en af de sugende munde og vil miste 1D3 STR-point den runde og hver runde derefter.

Armor: Skydevåben gør 1 point skade, 2 hvis de impaler.

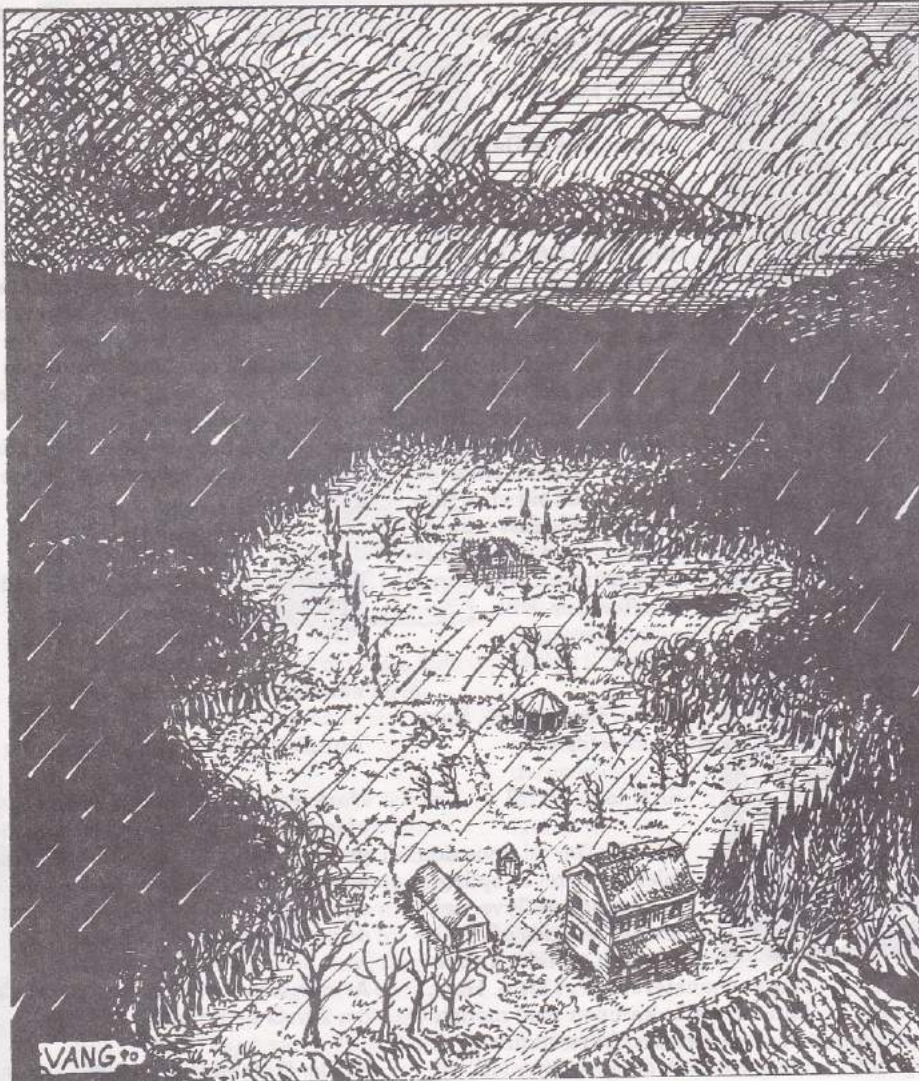
Skills: Hide in Woods 80%, Sneak
60%

SAN loss: 1D3/1D20

Hvis Dark Young fanger et offer, vil den med det samme begive sig imod bryghuset, mens den holder fast og udsuger den skrigende opdager indtil han endelig dør. Da den kun bevæger sig med Move 8 og ødelægger den meste af vegetationen mens den går, skulle den nemt kunne spores til det gamle bryghus.

Når et offer er bragt til kælderen og dets hjerte givet til kedlen, er Dark





Young befriet af påkaldelsen og vil forsvinde i skoven. Fornuftige opdagere venter til den er færdig med sin opgave, før de søger hen til kælderen.

6) Onkel Timothy vil, sandsynligvis efter solnedgang, samle sig og glide slimet ud af kedlen. Han vil begive sig op til huset og her prøve at angribe en sovende niece eller nevø. Han vil snige sig ind i opdagerens soveværelse (med et klaret Listen rul vil opdageren vågne) og prøve at lægge sit 'kys' på den sovende. Dette bør kun gøres for at tvinge en afslutning, hvis opdagerne ikke er kommet nogen vegne i mysteriet. Se beskrivelsen af bryghusets kælder for flere detaljer om onkel Timothy.

At køre scenariet

Opdagerne er isolerede på en bjergtop. Der er ingen telefon. Kun en en-

kelt mudret vej fører ned ad bjergsiden til landsbyen Hamton 15 kilometer væk, hvor en anden advokat for onkel Timothys ejendom bor på en kro. Enhver der forlader bjerget vil blive opdaget. Den første aften i huset vil et enormt tordenvejr bryde løs og silende regn og lyn vil fortsætte resten af scenariet (enhver opdager, der bruger meget tid udenfor i dette vejr, skal klare CON x 5 eller blive forkølet).

Onkel Timothy vil begynde sine overfald på opdagerne den første aften. De vil formentlig blive vækket af deres søvn og hevet ind i begivenhederne midt om natten grundet det chokerende mord på advokaten. Sæt begivenhedernes gang så de passer opdagerens fremgang. Scenariet kan være løst før solopgang og det kan vare hele weekenden. Det afhænger fuldstændigt af hvor hurtigt opdagerne finder sporene og stykker dem sammen. Der er ingen egentlig

grund til at være "retfærdig". Gør hvad der er nødvendigt for at spillet bliver underholdende og prøv at holde opdagerne i live i hvert fald halvdelen af spillet, og hav det sjovt. Lad være med at angribe opdagerne så ofte, at de ikke har tid til at efterforske de spor de finder.

Bemærk: Alle opdagerne er ankommet i deres egne biler. Hvis de vælger at forlade stedet (eller, hvis de bliver sindssyge og flygter) i bil, vil de finde turen risikabel. Regnen har gjort den smalle mudrede vej farlig og tre steder nede ad bjergvejen er opdageren nødt til at slå et Drive Automobile. Hvis det fejler vil bilen ryge ud over bjergsiden, smadre gennem træerne og flade ned i den rivende flod. Opdageren er død. Alle tre steder kan ses fra huset, og alle der overværer ulykken vil miste 1 / 1D3 SAN.

Spiller tekster

En række spor kan findes rundt om i huset og området. Det er følgende:

1) En Duncan familiehistorie, fundet på hylderne i stueetagens bibliotek. Den indeholder nogle svage antydninger om det gamle bryghus og noget historie omkring huset.

2) Et antropologisk studie af australske aboriginies. En bogmærket side beskriver aboriginies ligning af menneskets sjæl og kroppens fedt. Den kan også findes i biblioteket i stuen.

3) Onkel Timothys dagbog, skjult bag et hemmeligt panel i førstesalens studerekammer. Denne dagbog er skrevet på fransk og indeholder en række vigtige spor vedrørende Timothys aktiviteter og planer.

4) Et Elizabethiansk Mythos værk, fundet sammen med Timothys dagbog. Meget lidt betydningsfuld information kan findes her, men det indeholder formularerne Summon/Bind Byakhee og Summon/Bind Dark Young, der begge er del af onkel Timothys plan mod sin familie.

5) Et New England Mythos værk, skrevet af Timothys (og opdagerens) forfader, Richard Duncan. Det kan findes i forfaderens kiste i mausoleet i familiens gamle kirkegård bag-

ved huset. Det indeholder nedsmeltningens formularen og den nøjagtige placering af det gamle bryghus.

Husets beskrivelse

Huset blev bygget for over 250 år siden af en forfader, Richard Duncans far. Da denne gren af familien til sidst uddøde tilfaldt ejendommen fætrene og blev i mange år brugt som sommerhus af en række forskellige Duncan familier. De sidste 50 år har huset alene været ejet af Timothy Duncan, der boede her året rundt. Men, for ikke at skuffe de andre Duncan familier, holdt Duncan huset åbent for gæster hele sommeren. Opdagerne vil alle huske onkel Timothy (såvel som de andre arvinger og opdagere) fra deres barnheds besøg.

Huset er en smule bondsk, men vældigt rummeligt og dyrt møbleret. Det er blevet let moderniseret gennem årene og køkkenet er helt i takt med tiden; komfuret kører på flaskegas. Der er kaminer i de fleste rum (den eneste varme) og store vinduer dækker begge etager. Lyskilden er olielamper og stearinlys.

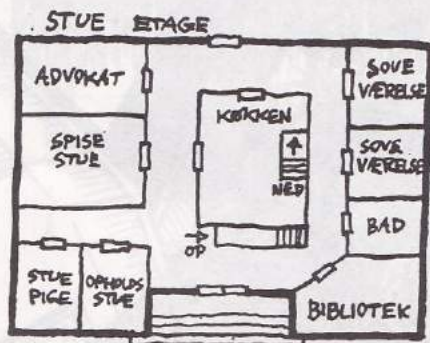
Stueetagen

Der er ingen udprægede spor på denne etage, bortset fra de to bøger der kan findes i biblioteket. I køkkenet kan man finde ekstra olielamper sammen med knive og andre potentielle våben. Soveværelserne 1 og 2 er til opdagerne ligesom 3 og 4 på førstesalen er det. Keeper (som Jamison) kan fordele værelserne som han vil - to af opdagerne er nødt til at dele værelse (lad ikke skænderierne vare for længe).

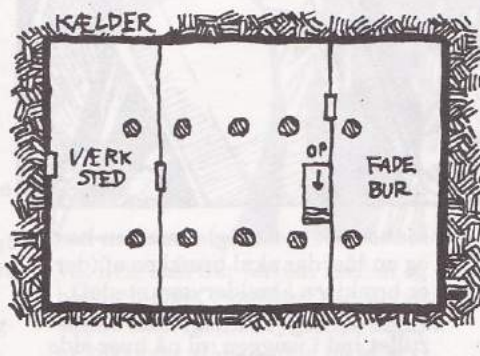
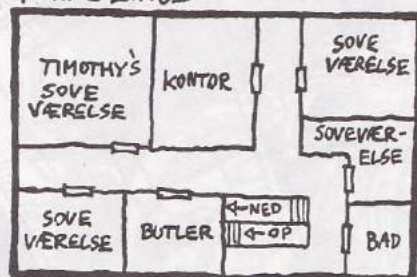
Biblioteket indeholder omtrent 1500 bøger på hylder. Duncans familiehistorie kan enten findes med et hurtigt Spot Hidden eller en flittig eftersøgning (2 timer). Den er skrevet på moderne engelsk og kan læses af alle opdagerne på omkring 2 timer (Spiller Text #1). Den indeholder også reproduktioner af tegninger og portrætter såvel som nyere fotografier. Opdagerne vil sikkert finde et billede eller to af dem selv her.

Huset

KEEPER'S KORT



Første Etage



Det kræver et Spot Hidden at opdage antropologibogen med bogmærket (den eneste bog med mærke). Den kan også læses af alle (Spiller Text #2).

Over kaminen hænger et støvet 12-gauge dobbeltløbet jagtgevær. I skufferne på skrivebordet i onkel Timothys studerekammer kan man finde patroner og rensesæt. Hvis geværet bliver affyret uden grundig rensning vil det eksplodere og give 1D8 skade til skytten og 1D4 til alle der står i nærheden. Rensningen tager en time.

Første sal

Dørene til Onkel Timothys soveværelse og studerekammer er låste (selvom døren imellem dem ikke er). Nøglen besiddes af advokaterne (i Brattleboro) og hvis opdagerne forsø-

ger at smadre dørene, vil Jamison kraftigt modsætte sig. Der er intet brugbart i soveværelset, men i skrivebordet i studerekammeret er der et godt lager af 12-gauge haglpatroner, en ladt .38 revolver med 10 ekstra patroner og et geværrensensæt (med instruktioner).

Hvis skrivebordet rykkes, kommer et tydeligt panel til syne. Det er sikret med et hemmeligt hængsel, der kræver at en opdager slår INT x 3 eller mindre for at åbne. Det kan også bare sparkes ind. Bag panelet kan man finde onkel Timothys dagbog (håndskrevet på fransk) og et gammelt mythos værk fra Elizabeth-tiden.

Det kræver et succesfuldt Read French og en fire timers tid at læse hver af de tre afsnit (Spiller Text #3). En person der læser bogen vil få 5% i Cthulhu Mythos og miste 1D6 SAN.

Den anden bog hedder "Dr. Dee's Luftens Ånder" og er skrevet i 1621 af en Alberto Gilletti. Det tager otte timer at læse bogen og kræver et klareret Read English for at forstå den. Der er ikke noget umiddelbart brugeligt her, men læseren vil opdage to summoning/binding spells (Spiller Text #4) som onkel Timothy kan bruge imod dem. Læseren vil få +8% i Cthulhu Mythos og miste 1D8 point SAN.

Kælderen

En kraftig dør lukker kælderen fra køkkenet og området er et godt sted at låse vilde zombier og sindssyge tjenestefolk inde. Der er et værksted dernede med forskellige haveredskaber, brækjern og noget værktøj til metalarbejde. En kort undersøgelse vil vise små kobberstykker og ubrugte nitter spredt rundt om på det beskidte gulv.

Skjult under en løs sten i gulvet er der en metalæske med 75.000 dollars i kontanter og værdipapirer. En opdager er nødt til at lede efter en løs sten og klare et Spot Hidden for at finde onkel Timothys hemmelige sparepenge.



Loftet

En masse opbevaret ragelse men ingen spor af nogen art. Opdagere kan bruge utallige frugtesløse timer på at rode gennem de adskillige kasser og kister heroppe.

Området

Lige bag huset er der et stort brændeskur halvt fyldt med brændeknuder. Længere nede i den mudrede have står et ældgammelt, krakeleret lysthus, mens der tæt ved kanten af den mørke skov er en gammel familiekirkegård, komplet med et lille mausoleum. Her skulle onkel Timothy hvile.

Der er intet interessant i lysthuset, men enhver der sidder på bænken har 75% chance for at rive sig på et rustent søm. Noget tid efter kan Keeper bede spilleren om at klare et CON-check. Hvis opdagere ikke klarer det, vil han bemærke små røde årer pulsere omkring såret - et klart tegn på blodforgiftning.

Mausoleet er forsejlet med en kæde og en lås, der skal brækkes af (der er brækjern i kælderværkstedet). Indenfor finder opdagere 18 kister rullet ind i væggen, ni på hver side stabled tre i højden og tre i bredden. Bortset fra onkel Timothys er ingen af kisterne nyere end 1843.

Det koster opdagere 1/1D3 for hver af kisterne de hiver ud og undersøger. Kun to af dem er dog af interesse: onkel Timothys, der kun indeholder rene, totalt kødløse knogler, og forfaderen, Richard Duncans - den angivelige troldmand. I favnen på Richards rådnende lig er den døde troldmands hemmelige værk, hvor han gemte de hemmeligheder han havde lært i Arabien. Det koster 1/1D2 SAN at fjerne bogen fra ligets greb.

Et Spot Hidden lige bag ved kirkegården afslører resterne af nogle gamle fliser, der engang udgjorde en vej. Man kan også finde rester af fodspor (Henriettas, Jamisons), men de vil næsten være visket ud af regnen.

Et klaret Track rul vil gøre opdagere i stand til at følge stien et stykke vej og opdage den iturevne og tilsølede uniform som Henrietta efterlod. Det vil kræve fire Track-rul til for at følge resterne af stien hele vejen til bryghuset.

Bryghuset

Bryghuset brændte og faldt sammen for næsten hundrede år siden og området er overgroet og næsten ikke til at adskille fra resten af skoven. Når som helst når opdagere er ude at rode i skoven, er der en 10% chance for at de falder over stedet. Medmindre de klarer et Spot Hidden (af den med den højeste evne) vil de gå lige igennem stedet uden at lægge mærke til noget.

Hvis Spot Hidden klares, vil man lægge mærke til rester af brændte bjælker og stenfundamentet, der stikker ud af jorden. En smule eftersøgning vil afsløre en ikke alt for dygtigt camoufleret trappe (et stykke finer med nogle grene ovenpå) der fører ned til kælderen (bryghusets gulv er af cement og sten og overlevede branden og bygningens forfald). *Bemærk: Hvis onkel Timothy er blevet besøgt af enten en Byakhee eller Dark Young, er camouflagen ikke længere på plads. Disse væsner stopper ikke op for at dække åbningen, når deres forpligtelser er opfyldt.*

Kælderen har et snavset gulv der flyder med blade og grenstumper. Der er en masse gamle metalstykker, rustent værktøj, tønder og andre tegn på øl- og sæbeproduktionen, der fandt sted her. Der hænger en bitter stank i luften. I hjørnet længst væk står en kobberkedel, lidt over en meter i diameter og en meter høj. Kedlen er dækket af et låg og små blå flammer, holdt i gang af en gas tank tæt ved, slikker blidt op ad bunden af gryden. En svag gurgende høres indefra.

Onkel Timothy, i sin ulækre væskeform, gemmer sig i kedlen. Han kan relativt nemt destrueres. Hans sæbeagtige krop er brændbar og han kan hældes ud på gulvet og tændes. Andre, mere almindelige, våben kan også bruges. Den nemmeste metode er at skrue op for gassen. Varmen vil til sidst koge gamle onkel Timothy til døde på en tilpas rædselsfuld måde. De færreste opdagere kan dog modstå et lille kig ned i gryden.

Hvis man løfter låget bliver man mødt af en stærk syreagtig lugt, der slår en i ansigtet. Ved første kig ser kedlen kun ud til at indeholde en sæbeagtig hvid suppe, der stille sprutter og bobler. Så, uden melding, vil onkel Timothys ansigt og arme pludselig hæve sig fra den formløse masse.

"Kom og giv jeres onkel Timmy et kys!" kagler han, som han prøver at gribe fat i sin nysgerrige nevø eller niece. Opdageren skal klare sit SAN rul mod et SAN tab på 1/1D10. Hvis opdageren ikke klarer sit SAN rul, vil han blive chokeret og onkel Timothy vil automatisk gribe fat i ham og kysse hans ansigt. Hvis opdageren klarer sit SAN rul har han en chance for undslippe sin onkels omfavelse ved at klare et Dodge rul. Hvis onkel ikke får fat i nogen, vil han bløppe ud på gulvet og begynde at kravle over mod den nærmeste opdager.

Onkel Timothy

STR 12 CON 11 SIZ 11 INT 16
POW 18 DEX 9 HP 11 Move 4

VåbenAttk% Damage

Berøring 65% 1D4+ar*

* Dette varierer. Onkel Timothys berøring er som kraftig syre. Skaden er hvis onkel Timothy blot griber fat i en opdagers arm et øjeblik. Hvis onkel skulle placere et godt kys, vil skaden være 1D4+1D4+1D6 for begge arme og hans mund. Arrene er voldsomme og i de fleste tilfælde vil ikke en gang plastikkirurgi kunne rette op på skaden. Hvis onkel Timothy dræber et offer, vil han brænde gennem offerets bryst og opsuge hjertet, og dernæst efterlade de blønde, sønderrevne rester af personen hvor han ligger. Det koster 1/1D6 at finde et lig i denne tilstand.

Armor: ingen

SAN: 1/1D10 (automatisk +1D4 hvis 'kysset')

Det skulle ikke være svært at splitte onklen ad, men de stykker der er tilbage, vil fortsat leve og bevæge sig (måske endda tale). Den eneste måde totalt at destruere frygtindgydende onkel Timothy på, er at putte ham tilbage i kedlen og koge ham til han dør (den tilbagevendende varme



vil, hvis han har forladt kedlen og er blevet hugget i småstykker, delvist samle ham igen). Frygtelige dampe og røgskyer vil skumme ud af gryden. Onkel Timothy vil måske prøve at flygte, og en gyselig, smeltende og dryppende arm vil gribe ud af kedlen, blot for at falde af og brænde i flammerne derunder. Onkel Timothy vil dø i de frygteligste smerter og skrig, der vil koste opdagerne yderligere 1/1D4 SAN point.

Bemærk: Hvis opdagerne skulle forsøge at koge onkel Timothy uden først at kigge i gryden, skal Keeper føle sig fri til at lade onkel Timothy i hvert fald delvist komme ud, slå låget til side og tvinge opdagerne til at se ham og opleve SAN tabet.

Keith Herber

Oversat af Merlin P. Mann

De følgende tre sider hænger sammen med scenariet. Side 14 er de samlede spillertekster og side 15 og 16 er de fær-diglavede karakterer. De er lavet så man blot kan klippe de enkelte karakterer ud til spillerne. På side 17 følger en kronik af scenariets forfatter, Keith Herber.

God fornøjelse!

Spiller tekster

#1

Uddrag fra "Duncan Familie Historie", samlet i 1921 af Eleanor Duncan og Anne Duncan Scott.

Det var i 1675 at Jedediah Duncan valgte at flytte sin familie til Vermont. Jedediah solgte sine aktier i familiens jernværk og forlod Massachusetts...

Huset på Harp's Mountain blev færdigt i 1677 og familien flyttede fra det hus, Jedediah havde lejet til dem i Hamton, og overvintrede her...

På trods af Elizabeths tidlige død, levede Jedediah længe nok til at se sine tre sønner vokse op. En af dem, Richard, stod til søs og opholdt sig mange år i Orienten, før han vendte hjem. Jedediah blev også kendt for den øl, der blev brygget på ejendommen...

Der er ingen optegnelser over familien Duncans indblanding i heksefeberens i Salem 1692, men en Duncan fra Vermont var måske offer for en ulykke i den forbindelse. Richard Duncan, søn af Jedediah, blev af en af staldkarlene fundet død for enden af trapperne. Der tyder på at have været en del stridigheder og familieoverleveringen fortælle, at en af tjenerne beskyldte staldkarlen for at have myrdet Hr. Richard. Intet blev nogensinde bevist...

I 1825 døde den sidste af Vermont-grenen af slægten Duncan og huset på bjerget blev til sommerhus for adskillige generationer af Duncan familier, der alle tog del i grundens vedligeholdelse. Manganen Duncan kan med glæde huske tilbage på sin barndoms somre i huset på bjerget, løbende omkring i den friske luft og de uhyggelige kaminhistorier om "spøgelseset af Richard Duncan, der blev grusomt myrdet i sit hjem"...

Ved Ona Duncan Cotwells død i 1879, blev Vermont huset, der havde været fælles eje i så mange år, eneje for Timothy Duncan, på det tidspunkt bosiddende i Boston. Timothy flyttede snart sine ejendele til Vermont og har siden boet fast i huset. Han har dog fortsat æret den gamle tradition, at Duncan familien holdt ferie på Harp's Mountain. Til

denne dag har "Onkel" Timothy, som han blev kaldt, altid været den venligste og mest sympatiske vært. Han siger, at de unges nærvær, er hvad der holder ham gående...

#2

Bogmærket side i "Aboriginal Beliefs" af Sir Allen Bridely, udgivet i England, 1895.

Australske stammer fra de sydlige egne afholder det menneskelige fedt med særlig ærefrygt. Deres medicinmænd mener tilsyneladende at det er hjemstedet for den menneskelige sjæl...

#3

Uddrag fra Timothy Duncans dagbog

Og det var fra Richard Duncans hemmelige bog, at jeg lærte hemmeligheden om evigt liv. Processen er drastisk, men jeg skulle mene, at den er prisen værd. Samarbejde med tjenerne vil også være nødvendigt...

Jeg har fundet et middel, som jeg vil dosere til Jamison og Henrietta. Indtaget i regelmæssige doser, vil det støt undertrykke deres viljer. Når de én gang er under midlets indflydelse, vil de være modtagelige overfor mine ordrer, afgivet til dem fra den anden side. Jeg har også påbegyndt bygningen af det nødvendige udstyr for transformationen. Jeg har hyret en smed i Hamton til det hårde arbejde. Nogen vil være nødt til at installere gas udstyret...

Kælderen er klar. Jeg føler min tid kommer nærmere. Pengene er sikkert gemt i gulvet på kælderværkstedet. Denne dagbog vil jeg gemme i mit studerekammer. Når transformationen er færdig, vil jeg være nødt til at skynde mig. Det vil ikke være til nogen nytte, at have opnået et nyt liv, blot for at blive forbundet med, hvad de vil finde i dette hus efter oplæsningen af testamentet. Den snigende gift jeg har forberedt er klar, Jamison og Henrietta har fået deres sidste instruktioner. Tiden er inde.

#4

Side 188 af "Dr. Dee's Luftens Ånder"

... disse ånder tilkaldes bedst med en

fløjte, selvom nogen mener at de også svarer et køddoffer. De er dækket med is og er kolde fra deres rejse. "Yn'leh, rh'gai, noth" skal gentages tre gange og siden spilles fløjten. Ånderne svarer som oftest påkaldelsen i tiden mellem høst og den sidste frost.

Side 341 af "Dr. Dee's Luftens Ånder"

...mørke og stærke er de andre, men de vil kun svare en påkaldelse i blod. En hind er bedst, og påkaldelsen bør kun udføres i månens mørke. Der bør ikke være nogen i skoven.

#5

Uddrag fra Richard Duncans bog

Slige metoder er mørke og dystre og kræver nedsmeltning af heksens krop til det rene fedt. Knoglerne der er tilbage smides væk. Fedtet skal opbevares i en korrekt beholder og varmes op, men ikke så det koger, indtil det rigtige antal hjerter kan tilsættes. Fem hjerter er det antal araberne fortalte mig, men nogen siger fire eller endda tre. Ingen anden magi påkræves. Hvis de korrekte tegn blev gjort over liget og heksen udførte påkaldelsesritualet dagen for deres død, og nedsmeltningen er komplet og rigtig, vil heksen få en ny krop og et nyt liv.

Sidste afsnit

Fjølserne nede i Hamton rører på sig igen. Forband deres sjæle til Helvede! Bryghusets kælder er ryddet og nedsmeltningensudstyret er klar. Beholderen, lavet af kobber, som skulle være det bedste, er endnu ikke klar - måske to dage mere. Jeg tror ikke de er klar til at nærme sig huset, de ved jeg ikke er "ubeskyttet". Jeg tror jeg har tid til at fuldføre min plan, men jeg er nødt til at stole på mine tjenestefolks loyalitet mens jeg er "forhe-xet". Jeg mistænker stadig at staldkarlen, Eli, har sneget sig ned til landsbyen, og har fortalt byboerne, hvad det er jeg laver heroppe. Jeg vil udspørge ham, når han kommer tilbage. Bryghuset ligger mindre end tusinde alen nord for huset. Byboerne vil helt sikkert finde det. Jeg kan kun håbe på, at tjenestefolkene kan sørge for, at de ikke finder kælderen.

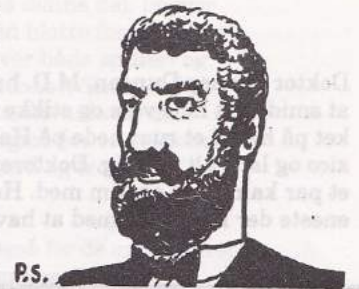
Kronik af Keith Herber

Dr. Sydney Duncan - M.D.

Læge - 42 år

STR 12 DEX 15 INT 17 CON 12 APP 13 POW 14 SIZ 12 EDU 20

Damage Bonus: +1D4 HP: 12 MP: 14 SAN: 61 Vigtige Skills: Chemistry 45%, Credit Rating 75%, Diagnose Disease 80%, Dodge 35%, Drive Auto 55%, First Aid 85%, Library Use 60%, Pharmacy 65%, Photography 40%, Psychoanalysis 35%, Treat Disease 70%, Shotgun 45%. Sprog: English 100%, French 65%, Latin 75%.



Elizabeth Duncan

Arving - 35 år

STR 10 DEX 14 INT 16 CON 12 APP 15 POW 13 SIZ 11 EDU 16

Damage Bonus: - HP: 11 MP: 13 SAN: 62 Vigtige Skills: Accounting 35%, Credit Rating 75%, Dodge 40%, Drive Auto 65%, Library Use 45%, Oratory 65%, Psychology 35%, Ride 30%, Swim 40%, .22 Derringer 75%. Sprog: English 80%, French 65%, Italian 25%.



Jack Duncan

Poet/Socialist - 22 år

STR 12 DEX 14 INT 17 CON 13 APP 11 POW 13 SIZ 12 EDU 15

Damage Bonus: +1D4 HP: 13 MP: 13 SAN: 53 Vigtige Skills: Bargain 55%, Credit Rating 45%, Debate 75%, Dodge 28%, Drive Auto 50%, History 65%, Law 45%, Library Use 60%, Spot Hidden 40%, Grapple 35%. Sprog: English 75%, French 30%, German 55%.



Harvey Duncan Allen

Advokat - 35 år

STR 11 DEX 11 INT 15 CON 12 APP 14 POW 12 SIZ 14 EDU 19

Damage Bonus: +1D4 HP: 13 MP: 12 SAN: 51 Vigtige Skills: Accounting 45%, Bargain 75%, Credit Rating 40%, Debate 80%, Dodge 30%, Drive Auto 60%, Fast Talk 65%, Law 85%, Library Use 70%, Oratory 75%, Track 45%, Rifle 70%, Shotgun 45%. Sprog: English 95%, French 35%, Latin 30%.



Fiona Duncan Holmes

Danserinde - 27 år

STR 13 DEX 18 INT 10 CON 15 APP 17 POW 10 SIZ 10 EDU 14

Damage Bonus: - HP: 13 MP: 13 SAN: 49 Vigtige Skills: Anthropology 25%, Climb 75%, Dodge 75%, Drive Auto 40%, Fast Talk 65%, First Aid 55%, Hide 75%, Jump 70%, Occult 35%, Oratory 35%, Sing 55%, Sneak 60%, Kick 55%. Sprog: English 70%, French 65%, German 60%.



Peter Duncan

Tennisspiller - 28 år

STR 16 DEX 16 INT 10 CON 14 APP 15 POW 11 SIZ 15 EDU 13

Damage Bonus: +1D4 HP: 15 MP: 11 SAN: 52 Vigtige Skills: Climb 75%, Dodge 75%, Drive Auto 50%, First Aid 45%, Hide 55%, Jump 70%, Mech Repair 45%, Oratory 45%, Ride 40%, Sneak 55%, Throw 85%, Fist 65%, Grapple 70%. Sprog: English 65%.



Doktor Sydney Duncan, M.D. har en god praksis i Boston, en skøn kone og tre gode børn. Hvorfor han har tænkt sig at smide det hele væk og stikke af sammen med en blond dulle, er uvidst. Hans elskerinde, Mindy, venter for øjeblikket på ham i et rum nede på Hamton Inn. Så snart Sidney får fingre i hans del af arven, vil de begge stikke af til Mexico og lade alt bag sig. Doktoren er 42 år gammel og en whiskey/cigar mand. Som amatør fotograf, har Sidney taget et par kameraer og film med. Han har ikke noget specielt imod de andre arvinger, men han mener at han selv er den eneste der kan prale med at have opnået noget.

Elizabeth Duncan, der i en alder af 35 har den tvivlsomme ære, allerede at have opbrugt to formuer, først hendes forældres, så hendes mands. Hun håber at onkel Timothy vil forsyne hende med den tredje. Hendes elsker for tiden, Roberto, venter på hende hjemme i New York, og så snart hun får fingre i pengene, vil de begge sejle til Italien. Elizabeth er falsk, snobbet og forkælet; hun afskyr fuldstændig de andre mulige arvinger. Hun ryger cigaretter med et langt graveret rør, og hun har, uvidst af de andre, en .22 kaliber toskuds Derringer i håndtasken.

Jack Duncan er en 22-årig, der droppede ud af college, en rimeligt fremkommelig digter og radikal socialist. Jack kan næsten ikke holde sine kapitalistiske, pengefikserede familie ud - især ikke fede, overbetalte professionelle burgøjsere som Harvey og Sidney. Jack udgiver et kulturkritisk socialistisk månedsblad, "Communard", men det er endnu ikke slået igennem, så Jack håber at han med penge fra ejendommen kan slippe af med sine kreditorer og give bladet det nødvendige skub fremad.

Harvey Duncan Allen, bosiddende i Michigan, en 35-årig fraskilt advokat, der nu er gået ind i ejendom entreprenør. Harvey kom for skade til at sælge 1200 hektarer førsteklases Florida-sump til den berygtede Chicago gangster, Benny Siegel. Da fejltagelsen endelig gik op for Harvey var pengene allerede investeret og tabt - og han bankerot. Rygtet siger at den fornærmede gangster har sendt en lejemor der på advokaten og Harvey frygter snart at finde sig selv i havnen med noget tungt om benene. Hvis han kan få fat i nok penge fra onkel Timothy, har han planer om at ændre sit navn og forlade landet - i hvert fald for nogle år. Han er sikker på, at hans eks-kone og to børn nok skal klare sig. Harvey har været forudseende nok til at tage nogle brochurer og blanke kontrakter med sig, for at afsætte et par hundrede hektarer af sine "billedskønne strandarealer i Florida" til sin ubegavede familie.

Fiona Duncan Holmes er en 27-årig 'danserinde' og fritænker. Hun har brugt det meste af sit voksne liv på at leve og rejse rundt i Europa og er formodentligt det mest skandaleramte medlem af hele Duncan-klanen. Som fest-og-champagne pige har hun haft adskillige affærer, og endog, ryktes det, en nylig abort. Fiona elsker at ryge små cerutter. Hvis hun kan få fingre i en stor sum penge, har hun tænkt sig at feste, som hun aldrig har festet før.

Peter Duncan er 28 år gammel og bor i det sydlige Californien. Igennem de sidste mange år har han levet som professionel tennisspiller og charmerende playboy. Peter foretrækker ensomme, nemme hjemmegående koner, der har brug for ekstra 'træning'. Peter, udkørt af disse lurvede affærer, håber på at få nok penge fra onkel Tims ejendom til at kunne 'gå på pension' og nyde det stille liv. Han ved at resten af 'arvingerne' ikke kan lide ham. De er jaloux på hans solbrune hud, hans gode udseende og hans evindelige charme. Man ser sjældent Peter uden en drink i hånden, som regel gin.

Kronik af Keith Herber

Keith Herber, forfatteren til *Et enkelt Klausul*, har skrevet flere andre eventyr til Call of Cthulhu - bl.a. kampagnerne *Fungi from Yuggoth*, *Spawn of Azathoth* og *Trail of Tsathoggua*. Derudover står han bag absolutte klassikere som *Haunted House* fra *Trail...* og *Pickman's Model* fra Dreamlands supplementet.

For tiden arbejder han som forfatter på Chaosium, som udgiver Call of Cthulhu. Keith har indvilliget i at skrive en serie "breve" til SAGA's læsere. I dette beskriver han tanken bag *Et enkelt Klausul* og fortæller hvordan han skriver eventyr.

Kære Saga-læsere (25/10-7/11 1990)

Onkel Dunkel og Vennerne

Et enkelt Klausul begyndte, som de fleste af mine eventyr, med en enkelt idé. Jeg ønskede en anden slags stemning end den der findes i et almindeligt Call-eventyr, der er del af en fortsat kampagne. Med "Onkel Tim" påtager spillerne sig en arketypisk rolle fra perioden/genren og spiller personen igennem eventyret, uden frygt for at dø og miste en velfortjent langtidsopdagelse. Den nye *Blood Brothers* eventyrbog består af 13 enkelt-aftens historier, alle baseret på populære skrækfilmstemaer. Hver af scenarierne er udstyret med et udvalg af personer, skabt specielt til det scenarie. (Videnskabsfolk og opdagere til *The Land that Time Ignored*, astronauter til *Horror Planet* osv.)

Selvom jeg nyder at køre en normal Call of Cthulhu-kampagne, er det rart at kunne samle noget i stil med et *Blood Brothers* scenarie op og køre det på stedet. Der er ingen langvarig karakterskabelse at gå igennem eller handling at indprente sig; bare simpelt rollespil.

Normale Eventyr

At skrive "normale" Call of Cthulhu-eventyr er anderledes og det virker som om, at de fleste af mine eventyr har udviklet sig fra en enkelt idé eller forudsætning, selvom det præcise udgangspunkt varierer utroligt fra projekt til projekt.

For lang tid siden, da jeg skrev mine egne Dungeon & Dragons-eventyr,

var det normale udgangspunkt modstanderen; en troldmand, en ond præst, en drage osv. Ved at arbejde baglæns fra det, skulle eventyret tage form. Det så ud som om, at en stor del af metoden bestod i at konsultere diverse monsterbøger, og finde nogle væsener, spillerne endnu ikke havde mødt.

Call of Cthulhu lader på den anden side til at lægge op til anderledes udgangspunkter fra en række forskellige vinkler. En ide fra en historie jeg kan huske... Andre gange vil de være baseret på en enkelt spændende scene, der dukker op i fantasien.

En gang imellem har jeg bare lyst til at skrive en historie om edderkopper eller slanger. *The Condemned* var baseret på ideen om hævn fra hinsides graven og kampagneren *Fungi from Yuggoth* var inspireret af min læsning af bogen *Holy Blood, Holy Grail*. Jeg har ingen fast formel for at lave eventyr. Jeg læser en masse, for det meste faglitteratur, og prøver at være åben for alle indtryk. Et TV-program sidste uge kom ind på elefanternes kirkegård, og det satte en hel tankerække igang. Ideer kan komme hvor fra det skal være.

Skrivearbejde

M.h.t. skrivearbejdet har jeg udviklet en slags metode. Jeg synes mine eventyr bliver bedre, hvis jeg bruger et passende tidsrum på notestadiet. Ved hjælp af blyant og papir, begynder jeg at udarbejde eventyrets hovedideer, lader problemerne vise sig, og løser dem gennem notearbejdet. Før eller senere virker eventyret vel-afrundet, og jeg går over til tekstbehandlingsanlægget og begynder selve skrivearbejdet.

Rollespilseventyr lader til at have godt af lang, tænksom overvejelse. Sammenlignet med skønlitteratur synes jeg, at noveller har brug for meget mindre planlægning. Som regel har de kun en enkelt handlingsslinie og en forudbestemt slutning. Det er som regel bedre at skrive dem i et stræk. Eventyrdesign er en mere krævende opgave, hvor der er brug for forsigtig tilpasning og en hel del rettelser med tilbagevirkende kraft. Handlingerne skal virke mere "vandtætte" end i normal litteratur.

Personerne

Personbeskrivelse er en nøglepunkt for mig. Selvom Lovecraft ikke brugte megen tid på denne del, lægger rollespil ved sin blotte form op til at man tænker over både spiller- og ikke-spillerpersoner. Skurke skal have en slags motiv udover den slags magthunger, der er passende i en normal "sværd og trolddom" fantasiverden.

Dette gælder også for de andre personer der befolker eventyret. Hvis man bruger en smule tid at forestille sig, hvordan en person er, vil det gøre scenarioskrivningen lettere. Personerne vil begynde at "overtage drejebogen" og fortælle dig, hvad de vil gøre i en given situation. Hvis den beskrevne person har en baggrund samt klare og forståelige motiver, kan spilletiden laves hurtigere og mere troværdige beslutninger om, hvordan nogen eller noget vil reagere på spillernes ideer.

Hvis der er nogen grundlæggende ide, jeg udvikler scenarier ud fra, må det være, at jeg ser dem mere som film end som litteratur. De fleste rædselshistorier er om en enkelt person og er derfor, som regel, indadvendte. Rollespil er mere "cinematisk", og jeg tror, at jeg er mere inspireret af de film jeg har set end de bøger jeg har læst.

Jeres til Døden og Deadlinen

Keith Herber



HOLLOW WORLD

Den hule verden

Anmeldelse ved Jonas Plesner

Hollow World Box Set
D&D kampagne verden
af Aaron Alston
Pris 188,00 kr.

Mit første indtryk, da jeg så Hollow World boksen, var at det var da den mest tåbelige idé. Når der er masser af lande tilbage i Known World, som der ikke var blevet skrevet en gazetteer om, syntes jeg det var tåbeligt at tage hul på noget nyt før det gamle var færdiggjort. MEN, da jeg åbnede boksen og begyndte at kigge på indholdet ændrede jeg hurtigt mening. Boksen indeholder tre bøger og fire kort: En Player's Guide, Dungeon Master's Sourcebook, Adventure Book og kort som viser hvor Hollow World og Known World ligger i forhold til hinanden. Der er også et kort med tegning over hele kloden. I Player's Guide er de mange nye racer og folkeslag, det er muligt at spille, beskrevet.

Hollow World er forskellig fra Known World på mange måder, f.eks. er det svært at blive magiker eller klerik, da det kræver 16 eller derover i hovedegenskab. Mange af de formularer, som magikere på ydersiden af kloden er vant til, eksisterer slet ikke på indersiden af jordkloden. Derfor er magikeren og elveren svagere end normalt, men samtidig har de fordelene af at det kun er et fåtal, der har magiske evner, hvorved disse evner er særligt nyttige.

I Player's Guide er der også inkluderet en liste over skills, som har næsten alle de skills med, som hav været i forskellige gazetteers og selvfølgelig skills, der er specielle for Hollow World.

Resten af bogen beskriver folkeslag og deres vaner og kulturelle skikke. Det er muligt at spille beastmen,

der er stamfædre til alle humanoider eller hutakaans, en race der ligner hyæner i hovedet men som ellers går oprejst samt mange andre.

På sidste side i Player's Guide er der et spilpersonskema lavet specielt til eventyr i Hollow World.

Den tilhørende Dungeon Master's Guide beskriver også de nye kulturer i Hollow World, men med oplysninger forbeholdt spilmesteren. Der er også en tidsliste over alle begivenheder, der har foregået i Hollow World og Known World. Den går helt tilbage til 6.000 BC og er vildt god til at få styr på de forskellige begivenheder og samtidig er alle de oplysninger, der står i de forskellige gazetteers også inkluderet. Ikke som i mange af de andre gazetteers, hvor oplysninger fra en gazetteer kan være i modstrid med oplysninger fra en anden.

I Dungeon Master's Sourcebook er der også en beskrivelse af u dødelige (immortals) og hvilken rolle de spiller i Hollow World og hvilke lande,



folkeslag og kulturer de favoriserer. Der står også hvem de forskellige uddødelige samarbejder med og hvem de modarbejder eller hvem de bare har et neutralt forhold til, så længe vedkommende ikke modarbejder deres planer.

Et kapitel i Dungeon Master's Guide handler om hvordan man laver spændende overgangsfaser for spillere, der kommer fra overfladeverdenen og på den ene eller anden måde ankommer til Hollow World. I Hollow World er der f.eks. en evig sol der brænder, så der ikke er begreber som nat og dag. I de sædvanlige gazetteers er der en omskrivningsliste bagerst, så man kan konvertere supplementet til AD&D.

Det sidste hæfte, der er med i boksen er Adventure Book, som indeholder to eventyr og nogle plots, som det er muligt at arbejde videre med. Der er også et katalog over de monstre, som er unikke for Hollow World med nogle pæne tegninger til, dog ikke til hvert eneste uhyre, desværre.

Jeg mener at hvis man er træt af de eksisterende kampagneverdener, så er Hollow World et vildt godt bud på noget nyt og spændende. I Hollow World er der nogle detaljer, som er virkelig gode, f.eks. er magikere ganske begrænsede, da udvalget af formularer er stærkt nedsat. En anden ting er at personer generelt er meget bundet til deres fædreland og dets skikke og traditioner. Så hvis man bruger andre våben eller rust-

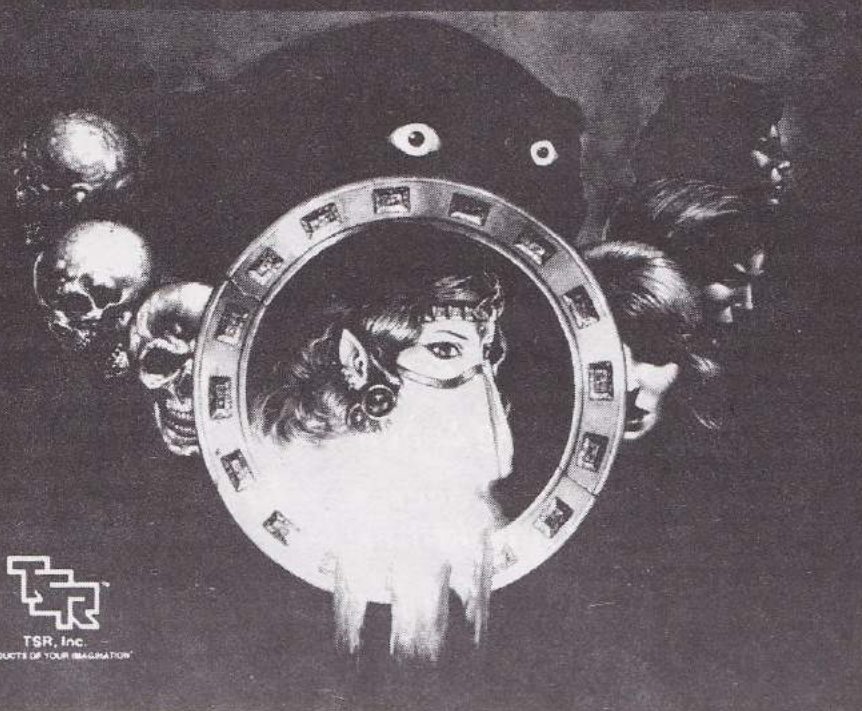
ninger end de, der er normale for ens kultur får man nogle minusser.

Hollow World er, sammen med nogle af de forskellige gazetteers, det bedste supplement, der er udkommet til D&D. Hollow World får højeste karakter, selvom ideen ikke er helt original. I Ludvig Holbergs historie, "Niels Klims underjordiske rejse", er der en verden, der minder en del om Hollow World. Begge steder er der eksempelvis flydende kontinenter, der svæver rundt om solen. Men stadigvæk er det det mest gennemarbejdede og gennemtænkte produkt TSR har lavet i lang tid.



DUNGEONS & DRAGONS®

På Eventyrets Vej




TSR, Inc.
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION

I Rahibs klør...

Slavehandel. En ond kult styret af Rahib. Prinsesse Rahasia er forsvundet.

Der er dramatik i luften i det nye Dungeons & Dragons modul til Basis Regler, der er udkommet på dansk. Tre af de bedste eventyr på basis-niveau er samlet til én lang historie. Udfordringer og mystiske hændelser venter På Eventyrets Vej.

Vejl.pris: 138,00 kr.

Ring til Fafner Spil på tlf. 31 65 56 25 og få oplyst nærmeste forhandler.



European 90 GEN CON. Game Fair

I alt 670 spillere deltog var med ved den første europæiske Gen Con. Gen Con i USA har længe været den førende spil kongres i verden med tusindvis af deltagere og det var naturligt at der på et tidspunkt ville komme en europæisk version. Denne blev afholdt fra den 30. november til den 2. december i år i den lille ferieby Camber Sands, der ligger lidt sydøst for Rye på den engelske sydkyst, tæt ved London. Arrangementet foregik på Holiday Club Pontin's, et feriehotel med gode faciliteter, såsom store sale, hal med spillemaskiner (computerspil, enarmede tyveknægte, osv.), bar, cafeteria, restaurant og supermarked (!). Stilen på hotellet var generelt smagløs med røde tæpper, blinkende lamper i alle mulige farver, fiduskunst og lignende. Man følte sig hensat til et casino i Las Vegas. Værelserne, såkaldte chalets med plads til 3-5 mennesker, var iskolde og med møbler og inventar af den allerbilligste slags. De blev opvarmet med "strålevarmere", der hang på væggene. For at få dem til at virke skulle man putte 50 pence-stykker i en automat på værelset! Irriterende system, men jeg er siden blevet fortalt at det skulle være ganske udbredt i England. Det kostede 40 pund (ca. 450 kr.) at komme ind og få en chalet. Derud-

over kostede det lidt for hver turnering man skulle deltage i. Alle turneringerne foregik i store sale som ved Gen Con i USA. Når afstanden mellem spillebordene var passende, var lyden fra de andre borde ikke det store problem, men det var derimod en kvinde i receptionen, der konstant gav meddelelser over højtaleranlægget. Det gjorde det svært at skabe den rette stemning.

Jeg deltog i Call of Cthulhu, AD&D og Star Wars. Turneringen i gyserspillet Call of Cthulhu, der var arrangeret af den engelske klub Guild of Melee and Magic, foregik i England 1926. Spilpersonerne er tilknyttet Parapsychological Institute i London og bliver bedt om at tage sig af sagen, da instituttet modtager et brev fra en vis Jeremiah Cobb, der har oplevet en række mystiske hændelser i førmtalte landsby. Det var en lidt skuffende oplevelse, da modulet var lidt tyndt og spilmesteren uoplagt. Derimod var AD&D-turneringen en positiv oplevelse, da der var gode spilmestre, der både forstod at rollespille og styre kampe effektivt. Modulet "Cairwavern" startede i 1. runde med at spilpersonerne blev hyret af herskeren Mordred til at finde sin datter Aleera, der angiveligt var blevet forført

på magisk vis af troldmanden Illuminar. Snart viste det sig dog at Mordred var en særdeles barsk herre, der bl.a. havde henrettet en mand for at stjæle en kanin. Herefter blev tingene mere komplicerede. Et ganske underholdende modul med gode muligheder for rollespil. I turneringen i Star Wars, "Death, Glory or Disaster" var det spilpersonernes opgave at finde en lille imperiebase, hvorfra man mente at Imperiet snart ville kunne rapportere om oprørsalliancen i dette solsystem. Underholdende modul, hvor jeg havde en genial spilmester, der virkelig skabte den rette stemning på trods af baggrundsstøj og meddelelser over højtaleranlægget. Såvel AD&D som Star Wars var arrangeret af Role Playing Game Association (RPGA), den internationale rollespilsorganisation. Jim Ward, en TSR designer, ledte auktionen, hvor han bl.a. forsøgte at sælge en af kvinderne, der organiserede spil kongressen, til en times fornøjelse. Efter dette og flere nationalistiske bemærkninger under auktionen vendte stemningen sig mod ham og en indsamling for at få ham til at smide bukserne startede. Den gav 430 pund (ca. 4800 kr.), hvorefter han, meget mod sin vilje, måtte vise sin bare røv på scenen. En række tegnninger blev også solgt under auktionen, heriblandt en Larry Elmore skitse, der gik for 260 pund (ca. 2900 kr.). Samlet gav auktionen 2380 pund til Childline, en engelsk børnehjælpsorganisation. Alt i alt var European Gen Con en spændende oplevelse, der dog kan forbedres på en del punkter til næste år.



BESØG COMIX!

COMIX ER FYNS FØRENDE SPECIALFORRETNING FOR:

- Rolle-spil
- Historie- & krigsspil
- Fantasy- & science-fictionspil
- Økonomi- & finansspil
- Figurer & støbesæt
- Maling & pensler
- Spillebøger & tidsskrifter
- COMIX er for både børn og voksne

COMIX

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

COMIX
GASESTRÆDE 2
5700 SVENDBORG
TLF. 62 22 36 58

Vanviddets huse

Mansions of Madness.

En Call of Cthulhu eventyrpakke.

Pris 210,00 kr.

En samling af fem frygtindgydende eventyr til Call of Cthulhu i 20'erne. Temaet er underlige huse og deres beboere.

Det første eventyr hedder Mr. Corbitt og handler om en lidt speciel nabo, som ikke har det helt normale sæt af "Den lille kemiker" i kælderen.

Eventyr 2 hedder The Plantation og foregår langt nede i sydstaterne på en bomuldsfarm. En cocktail med en voodoo kult, underlige mythos væsener, racehad, zombies og ekstremt bizarre hændelser gør dette eventyr til en ekstraordinær spiloplevelse. Det er for øvrigt første gang jeg ser et eventyr, hvor spillerne bliver belønnet af en gud, hvis de hjælper guden.

I det tredje eventyr bliver spillerne kontaktet af nogle meget urolige advokater. De er meget bekymrede over ikke at have hørt noget fra deres klient Mr. Cornwaite i en måned. Han bor alene i et stort hus. Spillerne bliver sat til at undersøge huset, som viser sig at indeholde meget mere end Mr. Cornwaite...

I The Sanatorium bliver spillerne inviteret af Dr. Brewer ud til den ø han bor på. Dr. Brewer er leder af et form for sindssygehospital, og er selv videnskabsmand, men kommer en gang imellem med artikler i tidskrifter, der ligger på kanten af det acceptable. Da spillerne ankommer til øen er alt ikke som det skal være, alle patienterne løber rundt omkring i huset og sygeplejerne eller Dr. Brewer er ikke til at se noget sted.

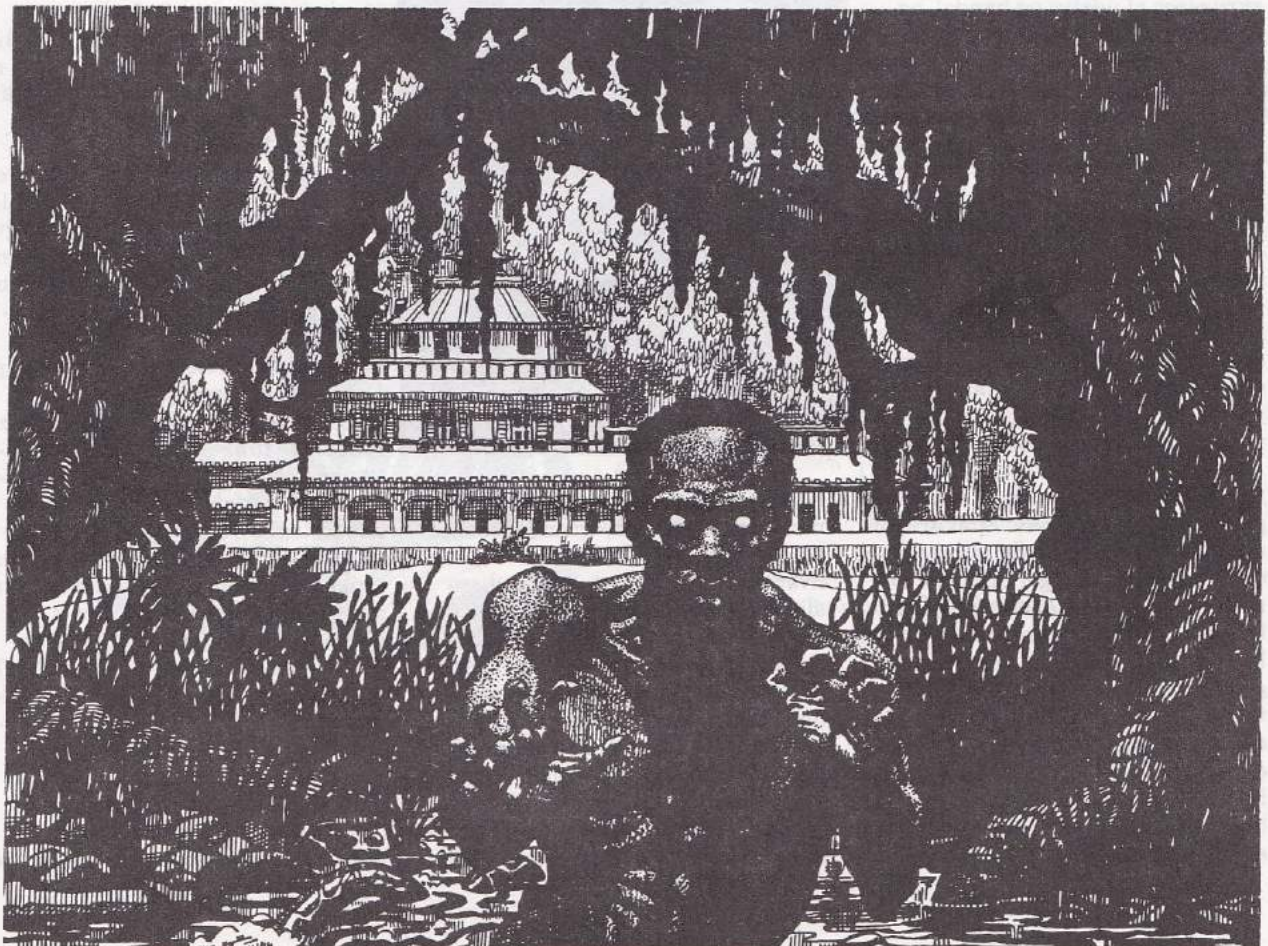
I det sidste eventyr, Mansions of Madness bliver spillerne hyret til at

finde en forretningsmand, der er blevet kidnappet. Historien udvikler sig dog hurtigt til at omfatte mere end en simpel kidnapning.

Eventyrene er beregnet til at blive spillet enkeltvis, ikke som kampagne, men spilmesteren kan sagtens komponere nogle overgange fra hvert eventyr, så de kan spilles sammenhængende.

Forsidetegningen af Gibbons er ganske godt lavet og der er nogle pæne helsidestegninger i bogen.

Mansions of Madness er højst anbefalelsesværdig og alle eventyrene er godt opbyggede og spændende at spille, både som spilmester og spiller. Tilsidst skal det lige siges at der, som altid i sædvanlig Chaosium-stil, er masser af handouts, som er samlet bag i bogen, så man kan klippe dem ud og samtidig have dem stående i selve eventyret.



Viking

Anmeldelse af Merlin Mann

Viking er på mange måder et helt nyt rollespil. Det er det første genarbejdede og professionelt udgivede rollespil skrevet på dansk. Tre århusianeres arbejde gennem tre år har nu manifesteret sig i et komplet rollespil i bogform, samt to tilhørende eventyr, udgivet af Bogfabrikken i København. Bøgerne er flotte og lever fuldt ud op til den internationale standard for rollespil. Regelbogen er fornuftigt bygget op og har masser af relevant baggrundsmateriale. Spillet handler, som navnet antyder, om vikingetiden og er selvfølgelig inspireret af både den historiske baggrund og den nordiske mytologi. Regelbogen beskriver først og fremmest regelsystemet, som i sig selv er enestående, men er fyldt med gode henvisninger til rollespil i en historisk vikingetid. Man får gode bud på navne, erhverv og steder i Skandinavien. Det giver et helt specielt præg på spillet, at man endelig er på hjemmebane. Der er detaljerede beskrivelser af udstyr og handel, og man får en nem og ligetil indføring i den nordiske mytologi.

Spillerne agerer almindelige mennesker i vikingetiden. De har alle et erhverv, en bygd og en realistisk opbygget baggrund. Viking adskiller sig på mange måder fra de traditionelle "middelalder"-spil. Det viser sig især gennem holdningen til magi og eventyrlige væsner. De er alle relaterede til den nordiske mytologi, og selvom magien ikke benægtes er den begrænset til meget få gudebedvidste personer. Viking vil hellere være historisk end fantastisk.

Det specielle ved Viking er det grundlæggende system. Man bruger udelukkende sekssidede terninger - og man bruger mangel! Spillepersonerne er bygget op af evner og færdigheder i stedet for stats (såsom i Dungeons & Dragons). Man har tre grundegenskaber der afgør ens startevner, men i spillet er det evnerne der bestemmer ens chancer. Hver evne har en værdi, der symboliserer hvor mange terningers chance man har for succes. Og så gælder det om at slå så mange 6'ere som muligt.

Hvis man f.eks. har 5 i sværd, skal man slå 5 terninger og mindst en 6'er for at ramme. Systemet er utroligt godt til at afgøre hvor godt man har klaret sin evne og til at bestemme succeskriterier. Normalt skal man bare slå en enkelt 6'er for at klare sin evne, men hvis det er nemt, kan spillelederen afgøre at man kun behøver 5'ere for at klare det. Omvendt kan man bestemme at der skal bruges flere 6'ere for noget der er svært. Systemet går igen i alle spillets facetter: evner, kamp, magi osv. Det er et nemt system at forstå og overskue. Det omfatter også en masse terningslag, og det er jo skægt.



Når man laver sin spilleperson, slår man som sagt for tre grundegenskaber, Styrke, Visdom og Charme, hver med to terninger. Ud fra disse slag vælger man så en profession eller en levevej, som man så kan beslutte sine evner ud fra. Alle evnerne er inddelt under grundegenskaberne. I praksis bestemmer man hvilken grundegenskab man har mest erfaring indenfor. Man slår for nogle point som man må dele ud på de evner, der hører til de forskellige grundegenskaber. Der er ingen regler for

hvilke evner man skal vælge, men en smed skal selvfølgelig kunne smede osv. Desuden er der et maksimum for, hvad man må starte med i en evne. Man kan selv vælge om man vil have en alsidig eller specialiseret person. Det giver et godt billede af personerne. Desuden udvikler man sig under spillet, så evnerne får en god vægtning. Typisk har man 10-20 point at fordele under hver egenskab. Samtidig har man grundchancer i de fleste evner.

Kampsystemet er realistisk, men komplekst. Man har et antal terninger i angreb med et bestemt våben og et antal i forsvar af forskellig art: Undvige, Parere eller Skjold. Angriberen prøver først at slå så mange 6'ere som muligt, og dernæst forsøger forsvareren enten helt at fjerne angrebet eller gøre det mindre effektivt, alt efter metoden og terningslaget. Hvis forsvareren ikke fjerner hele angrebet, kan angriberen slå en enten reduceret eller fuld skade. Skaden bestemmes med et antal 6'ere afhængig af hvor mange 6'ere angriberen slog. Alle våben gør den samme skade (bortset fra knive, næveslag o.l., der gør mindre skade), hvilket er meget rimeligt. Skaden trækkes fra forsvarerens sejheds-point, der bestemmes af styrken + 2 terninger (den kan forbedres gennem spillet). Det er egentlig ikke disse knubs, som er farlige. Man kan risikere at få slemme sår. Jo flere skadeterninger forsvareren fik, desto større sår kan man risikere. Disse sår lukker sig muligvis hurtigt derefter, men de kan også begynde at bløde og sårene skal ikke være særligt store før de kan være dødelige. Udenfor kamp kan sår heles med urter og lægehjælp, men hvis det mislykkes kan man risikere koldbrand. Man kan beskytte sig med rustning. Der er tre forskellige slags: Skindvams, Læderbrynje og Ringbrynje. Måden de fungerer på er meget utænkt, men knap så hensigtsmæssig. De fjerner simpelthen bestemte skadeslag. En Læderbrynje fjerner f.eks. alle 1'ere og 3'ere fra skadeterningerne. Det har den effekt at hvis man slår med en næve (hvor 2 og 4'ere ikke må tælles med) med en ringbrynje (der fjerner 1, 3 og 5'ere) kan man kun gøre rigtig slem skade (nemlig 6'ere). Det ødelægger en ellers meget fin spilbalance. Udover grundsystemet er der en masse finurligheder ved kampsystemet (brud på våben, kampfinter osv.). Det er lykkedes at lave et enormt re-

alistisk system med få og simple midler. Desværre involverer det mange terningslag, og det må frarådes at kaste sig ud i alt for store kampe - det kræver et separat system.

Magi og guder er en fremtrædende ting i selve spillet, selvom det er sjældent i verdenen. Man møder hverken guder eller monstre (i hvert fald ikke særligt ofte) og man kan ikke kaste besværgelser. Men ved hjælp af riter og påkaldelser, kan man få gudernes hjælp. Hvis man inden en kamp påkalder f.eks. Tyrs opmærksomhed, kan man være heldig og få ekstra terninger i kampen. Den mystiske stemning omkring magien og guderne er virkelig spændende og god for spillet.

Der er allerede udkommet to eventyr (såkaldte sagaer: den første er Glemte af Valhal og nr. 2 er Rejsen til Nordhavet) til spillet og et tredje (Lokes Løn) er på vej. Begge eventyrene er meget pædagogisk opbyggede, og konflikterne er meget jordbundne (i Glemte af Valhal skal spillepersonerne hente en tyr i nabobyen - men skal først gå grueligt meget igennem) og de kan ikke umiddelbart anbefales til erfarne spillere, der nok vil føle sig lidt til grin i begge eventyr. Det tredje eventyr tyder på at blive rigtigt godt (det er kun på prøvespilsstadiet). Det har en del spændende intriger, der også er interessante for trænede.

I det hele taget er Viking-stilen lagt meget an på stemning. Der er forholdsvis få kampe, men til gengæld

intriger og forviklinger til op over begge ører. Det er enormt godt, men kræver helst en habil spilleleder. Det er forfatterens intention, at helt grønne nybegyndere skal kunne nyde godt af spillet, og dertil er de to første eventyr også velegnede (eventyrene kan også spilles i forlængelse af hinanden). Reglerne er skrevet pædagogisk, men det skal ikke afskrække garvede rollespillere. Spillet er meget rigt, og ser absolut ikke ned på sit publikum. Personligt vil jeg anbefale rutinerede spillere at lave deres egne eventyr, også selvom man ikke ved så meget om tiden. Spillet er underholdende i sig selv og man kan vælge at give fanden i den historiske rigtighed og bare klø på.

I D&D Ekspert Regler er der sket en fejl, idet antallet af formularer ved de forskellige niveauer ikke er angivet for magikeren. Her bringer vi hele den reviderede tabel.



MAGIKER ERFARINGSTABEL			Formularer/niveau					
RfP	Niveau	Titel	1	2	3	4	5	6
0	1	Lærling	1	—	—	—	—	—
2500	2	Seer	2	—	—	—	—	—
5000	3	Spåmand	2	1	—	—	—	—
10000	4	Magiker	2	2	—	—	—	—
20000	5	Fortryller	2	2	1	—	—	—
40000	6	Troldmand	3	2	2	—	—	—
80000	7	Åndemancer	3	2	2	1	—	—
150000	8	Heksemester	3	3	2	2	—	—
300000	9	Tryllekonge	3	3	2	2	1	—
450000	10*	10.niveau Tryllekonge	4	3	3	2	2	—
600000	11*	11.niveau Tryllekonge	4	4	4	3	2	—
750000	12*	12.niveau Tryllekonge	4	4	4	3	2	1
900000	13*	13.niveau Tryllekonge	5	4	4	3	2	2
1050000	14*	14.niveau Tryllekonge	5	4	4	4	3	2

Justeringer for konstitution gælder ikke mere. lpt.: 1t4 pr. niveau, 9t4 er maksimum; +1 livspoint pr. niveau derefter.

STAMMER I KRIG

en artikel om "humanoider" i D&D og AD&D

Mængden på torvet ventede uroligt. Jeg stod vagt ved kramboden. Bag mig var en mand ved at fortælle et par fremmede om "uhyret". Uhyret var Graubur. Han havde hjemsogt egnen længe. Han var fanget måneden før. Idag skulle han henrettes. Det blev stille, da domhusets dør blev åbnet. Fire vagter eskorterede Graubur. Han kunne næppe skimtes. "Uhyret" var 4 fod høj. En dværg skrålede drukkent: Hva' er I for nogen kyllinger. Det jo bare en skide GOBLIN". Jeg vendte mig mod ham: "Og du er bare en skide dværg". Tåben gik på mig. Han fik Grauburs gamle celle. Men først efter at mig og nogle af gutterne havde givet ham en ordentlig dragt prygl.

Væsener som kobolder, gobliner og endda orker og hobgoblins er til grin i D&D og AD&D. Efter eventyrerne er steget de første par niveauer, kan de ikke true eventyrerne næppe selv når de optræder i store masser. Reglerne sætter snævre grænser for, hvor forskellige monstre kan være. Det er et af spillernes største svagheder: Spillerne ved ret præcis, hvor de har de enkelte monstre. Denne sikkerhed er, hverken du, spillerne eller monstre tjent med. Det ved også det er OK at slå disse lede, aggressive monstre ihjel. Artiklen her giver nogle retningslinier for at gøre stamme-monstre mere varierede, realistiske og overlevelsedygtige. Samt at fortælle noget om, hvorfor de er som de er. ADVARSEL: Artiklen vil give nogle MEGET stærkere stammer - især på lederplanet. Det kan have en stor indflydelse på din kampagne. Det kan gøre humanoiderne FARLIGE.

(Jeg koncentrerer mig om fælles-træk mellem racerne. Der er selvfølgelig også enorme forskelle, som jeg kun kommer ind på nogle af. En meget god gennemgang af racerne og deres særheder findes i Dragon Magazine nr. 62 (Orker) og 63 (Kobolder, Goblins, Hobgoblins og Gnolls). Artiklerne er genoptrykt i *The Best*

of Dragon nr. 3 og 4. Her er også levende beskrivelser af nogle af racerens guddomme.)

Jeg kendte Graubur. Eller kendte og kendte... Jeg sad vagt ved cellen aftenen før henrettelsen. Han kunne menneskenes sprog. Jeg kikkede på ham. Ham og hans bande på 20 gobliner havde hærget området i over et år -



og skiftevis undvejet og tævet, hvad der blev sendt efter dem. De havde kun fanget ham med magi; og han havde dræbt tre mand før de fik ham. Jeg så på ham. "Er der andre af din slags?", spurgte jeg. Han grinede. Det tror jeg ihvert tilfælde han gjorde. "Vi var få tilbage. Men vi havde stået gennem krig, sygdom og hunger. Jeg var bare lederen. Vi var stærke sammen. De andre er døde. Jeg længes efter at slutte mig til dem imorgen."

Også i stammerne er der latterlige svæklinge og berømte helte. Hvor mange af hver, afhænger af, hvor meget stammen har ligget i krig.

Hårdt prøvede stammer har måske færre overlevende krigere, men disse er sejere. En stamme gobliner eller orker er ikke bare en stamme. Det har mere end en gruppe eventyrere måttet skønne. Desværre er det ikke dækket i reglerne. Der er selvfølgelig enkelte leder-typer. Men ikke i det forhold, man kunne forvente, eller som ville gøre det muligt for stammerne at overleve. Fx. kræver det 200 gobliner (goblins) i AD&D før en der er en 5-6 stykker med bare 8 HD (lpt). I Basic D&D er der flere stærke humanoider. Men her mangler der ofte en sammenhæng mellem stammens størrelse og antallet af "ledere". Hele spørgsmålet om stammens opbygning og krigernes styrke hænger sammen med ideen om "Krigen".

Krigen

Hvormeget kan de egentlig forstå os? Det tænkte jeg ved mig selv og så på Graubur. Jeg fortalte ham, at mødrene på egnen brugte ham til at skræmme uartige børn med. "Vi behøvede ikke nogen til at skræmme os. Da vi var unge boede vi i skoven. Den ene nat løb ud i den anden. Det første jeg husker rigtigt var en af mødrene, der trak af med mig. Hunnerne gennede ungerne ud i skoven. Vi blev blændet af solen og af røgen. Der var lyde af råb, heste og kamp. Vi løb og spredte og. Heste gungrede efter os. Mange blev redet ihjel, eller hugget ned. Sådan er det. Vi ved det er sådan. Ingen behøver skræmme med nogen.

Den fremtrædende elviske tænker, Cingael Kirtalen, har udpeget "Krigen" som det fremherskende træk ved stammernes liv. Ifølge ham er stammen en militær enhed i evindeligt strid. Krigen (med stort K) er den tilstand, de konstant befinder sig i. Det er kampen mod naturen, monstre, mod andre stammer og mod mennesker, dværge, elver osv. Cingael argumenterer for at den tilstand ses som det normale af

orke, gobliner osv. Livet er en evig kamp, og den enkelte er uvigtig. Stammen skal føres videre. Holdningen er sjældent udtrykt i ord. Men den viser sig i religion, livsmåde, og holdningen til død og tid. Blandt andre racer er det kun f. eks. hos dværgene og visse menneskelige samfund, at man finder et lignende ensporet syn på tilværelsen. For at citere lederen af det dværgiske Blådale-samfund: "Fred er løgn".

Krigsførelsen

Denne Krig føres ikke selvødelæggende - skønt mange har den opfattelse af humanoidernes taktik. Det er næsten uset, at en hel stammes krigere kaster sig ud i et selvmordsangreb mod overlegne modstandere. Så vil de hellere flygte og overleve og beskytte stammens hunner og unger - stammens "kerne". Det er derfor fejlagtigt at tale om kobolder og gobliner som "kujonagtige". Målet om at beskytte "kernen" er også grunden til en omfattende patruljevirkksomhed. De fleste stammer udsender kombinerede jagtgrupper og patruljer til at opdage alle indtrængende farer. Det sker ofte at patruljer i udkanten af stammens område laver selvmordsangreb. For at dræbe de indtrængende eller tilføje så store tab, at de vil trække sig væk fra de hunner og unger der er.

Om muligt vil de først sende en løber tilbage for at varsko resten af stammen. Ellers er det kun med ryggen mod muren, at de vil kæmpe til døden. Hvis de direkte beskytter heligdomme eller "kernen". Her er der dog racemæssige forskelle. Kobolder og Gobliner vil til tider gå i panik i disse tilfælde. Orker og Hobgoblins er mere tilbøjelige til en sidste stand.

Krigerens mål er den totale underkastelse. Enten af ofre sig i krigen, eller at tjene stammen videre. Det fælder også stammens ledere. Når de holder sig ude af kampe, er det for at kommandere og holde overblik. Når en kamp er vigtig nok kaster de sig ind. Der er måske forske på enkelte ledere. Men stammernes liv skaber ikke mange individer og enestående ledere. På den måde er den naturlige disciplin en svaghed. Tankegangen hos disse racer passer meget godt på det der i AD&D kaldes Lawful (det minder mindre om Lawful/Troværdig i D&D). Om de også er "onde" er et bedre spørgsmål. Ikke fra deres synspunkt. Da er de "gode" ved at fremme stammens overlevelse. Men da der ikke lader til at være et højere mål med overlevelsen, ser andre folk i dette et udtryk for at humanoider er "slaver af ondskaben".

med dem som naboer (og hvis vi ville, så ville dværgene ikke!) Jeg spurgte, men Graubur forstod ikke "retfærdighed" - det at bygge sin tilværelse på håbet om fred og ordentlig behandling (et svagt håb i tider som disse). Men er det den slags idealer, der gør os mennesker forskellige fra dem?

Den ekstreme mistillid til alt andet end stammen, og stammens kortsynede mål, lægger en grænse for udviklingen hos disse racer. Kun meget sjældent opbygger de noget af varende natur - byer, fæstninger, stater. De vil før og siden bliver overrendt og ødelagt. De overtager dog gerne ruiner eller befæster nemt forsvarlige positioner. Særligt orkerne er gode til det. Landbrug er ligeledes upopulært. Afgrøder er det naturlige mål for fjendtligheder. Eventuelt vil de sætte svampesporer i hemmelige huler, eller følge hjerde af halvtamme svin (særligt gobliner og kobolder). Den slags passer sig selv, og er skjult eller kan drives væk. De er til gengæld ferme jægere og samlere. Til tider kan de drive minedrift, slavehandel osv. Det er særligt orker, der specialiserer sig i det. Det er især med henblik på handel med mere civiliserede racer, der kan bruge produkterne. Det er ikke som sådan "naturligt" for humanoiderne.

Krigen og samfundet

Jeg spurgte ham om hans stamme ikke var blevet angrebet fordi den angreb andre. Hvorfor kunne gobliner ikke bygge landsbyer, dyrke jorden og leve i fred med alle andre folk? "I ville aldrig lade os i fred, hvis vi lod jer i fred. Vi ville blive fordrevet. Eller blive jeres slaver. Er det ikke også sådan hos jer? Den svage er den stærkes slave. Byer og marker bliver brændt af. Traktater om fred mellem folk er løgne. Kun stammen består. Kun den kan vi stole på." Jeg skulle til at spørge om ære og retfærdighed. Men sandt nok. Vi ville ikke leve

Alliancen, riget og goblinatet

Det er også sjældent at flere stammer arbejder sammen. Det kræver det sjældne: en stor leder. Når engang imellem der fremkommer et individ, der både kan leve i stammen, og kan se udover den er der mulighed for dette. Samarbejde kræver ofte en god lejlighed, eller at begge stammer har en fælles fjende. Og så er der endda sikkert nødvendigt med en tvækamp eller et rituelt slag til at "overtale" den anden stamme. Ofte bryder en sådan alliance sammen før eller senere. Men et par generationer af Store Ledere, hvor det kan ske, kan få to stammer til at smelte næsten fuldstændig sammen. Dog kan der komme til splittelse igen, endda flere hundrede år efter den oprindelige samling. Så dybt løber stammegrænser i humanoidernes bevidsthed. Til tider sker det, at der opstår en egentlig storstat. Det sker oftest hos orkerne som kortlivede (og meget destruktive) storkongeriger. Halv-orke (blan-



Krigeren

Der er en stor bredde i krigerens styrke. Fra den unge "hvalp", der første gang får et spyd i hånden, til en storhøvding, der er leder af 1000 stammefæller. For nemheds skyld har jeg sat udviklingen op i en række niveauer.

Niv 0:	Hvalp	
Niv 1:	Kriger (normal)	
Niv 2:	Veteran	
Niv 3:	Elite	
Niv 4:	Elite	
Niv 5:	Helt	
Niv 6:	Helt	
Niv 7:	Helt	
Niv 8:	Leder	(hob- benfører)
Niv 9:	Leder (Høvding)	
Niv 10:	Leder (Storhøvding)	

Forklaring

Hvalpe: Grønne krigerer uden træning. I enkelte tilfælde også krigerer, der har tabt rutinen.

Krigere: Nogenlunde trænedede og disciplinerede. Standard-typen for den pågældende race. Har måske deltaget i mindre træfninger.

Veteraner: Har deltaget i egentlige kampe, eller er veltrænede.

Elite (2 niveauer): Har deltaget i og overlevet egentlige krigshandlinger. Fungerer som ledere.

Helte (3 niveauer): Har deltaget i længere krigshandlinger, har en lang erfaring bag sig. De er med til at lede stammen til daglig.

Ledere (3 niveauer): Frygtindgydende, farlige og professionelle.

Elite, Helte og Ledere dækker hver især flere niveauer. Det er fordi de er forholdsvis få, og de så er nemmere at fordele (se senere). Titlerne på ledere er til at udpege specielt, hvilken slags, der vil være i en stamme.

Kobolder

Koboldernes Elite, Helte og Ledere kan alternativt fungere som tyve. De bruger så t6 til HP (lpt) istedet for t8. Elitekobolder virker så som tyver af 1-2 niveau; helte som 3-5 niv, osv. De angriber som tyve af det niveau, og har evner som snigning, skjuling, brug af ikke-mekaniske fælder, og backstab (bagholdsangreb). De kan ikke dirke låse. Der kan også være en kombination af kriger- og tyve-typer i stammen.

Krigrernes styrke efter niveau i HD (lpt)

	Hvalpe (0)	Normale (1)	Veteraner (2)	Elite (3-4)	Helte (5-7)	Ledere (8-10)
Kobold	t3	t4	t6	t8+1/2t8	3-5t8	6-8t8
Goblin	t4	t8-1	t8+1	2t8/3t8	4-6t8	7-9t8
Ork	t6	t8	t8+3	3t8/4t8	5-7t8	8-10t8
Hobgoblin	t6	t8+1	2t8+3	4t8/5t8	6-8t8	9-11t8

Fordelingen af typerne i de enkelte stammer er behandlet senere.

dingen med mennesker eller hob-goblins) spiller ofte en stor rolle i den slags statsdannelser. Disse riger kaster sig oftest ud i en destruktiv krig - med eller uden de oprindelige herskeres ønske. Hos gobliner og hobgoblins, er det sket at der opstår et såkaldt "Goblinat". Dette består næsten altid af en Sortling-hersker af usædvanlig intelligens, der formår at samle et antal stammer. Næsten altid tjener flere stammer Hob-goblins som krigerelite her. Goblinatet er næsten altid mere overlevelsesdygtigt end orkkriget. Og det sker at dele af stammer begynder at dyrke landbrug. Før eller siden vil der dog komme en ødelæggende krig mod de opadliggende områder. Om ikke andet fordi et Goblinat er en dårlig nabo. Gobliner og Hob-goblins vil hellere have slaver til at arbejde for sig, end de vil arbejde selv. De-

rudover vil Hobgoblin-eliten før eller siden oppiske en krigsstemming.

Befolkningsoverskud - hvilket befolkningsoverskud?

En anden baggrund for den evindelige Krig hænger sammen med dette. Alle disse racer har en meget høj frugtbarhed. På den måde opstår nemt befolkningsoverskud. Det liver særligt pressende, da de ikke driver landbrug eller driver handel i nævneværdig grad. Flere i stammen, betyder at jægerne skal bruge et større område til at føde dem. Krigen er en løsning i sig selv. Erobrer krigerne et nyt område, er der baggrund for befolkningssudvidelse. Dør de i forsøget, er der færre munde at mætte. Det medfører så en dødelighed af hunner og unger, men det anses i det tilfælde som helt naturligt.

Krigen og kulten

Stammernes religion underbygger deres krigeriske livsstil. Blandt andet er der de myter, der forklarer traditionelle fjendskaber mellem stammerne - og de mytiske fjendskaber til fx. elver, dværge og gnomer. Men ofte er disse myter lidet overbevisende. De giver en forklaring istedet for en egentlig grund. Næsten alle myterne ildner til kamp, og forklarer og en stor uret begået i fortiden. Der er meget lidt om fremtiden i historierne. Bortset fra vage antydninger af at stammen (og i anden række racen) skal komme til stor magt og ære. Her spørger igen mangelen med et "højere mål" med disse racer eksistens. Det kan være særligt svært at se, når man bemærke de ofte intense fjendskaber, der eksisterer mellem enkelte stammer fra samme race. Nogen siger deres endelige formål udelukkende er negative:



at udslette deres fjender. Men hvilken race, hvilken slægt, kender det endelige formål med sin væren?

Fjenden

Der er en kraft der kan synes stærkere end kampen for overlevelse. Det sker når racerne er i strid med deres fjender. Uvist af hvilken grund, eksisterer der mytisk betone- de arve-fjendskaber mellem orker og elver og dværge, gobliner og dværge, og kobolder og gnomer. I disse kampe kan det gå så vildt for sig, at krigerne kan glemme deres ansvar for stammens overlevelse i kampens hede. Det kræver dog mere end f. eks. et par dværge i en eventyrgruppe til at frembringe denne reaktion. Nogen mener det er fordi stammerne faktisk er styret (nogen siger skabt) af mørke, dæmoniske væsener, der pønser på at udrydde dværge, elver osv. Stammer skulle være disses redskab. Andre mener at racerne engang i fordums tid har været mere ens, men at en glemt forsyndelse gjorde nogle til lysets, andre til mørkets væsener. Og det er på grund af slægtskabet, at de skulle hade deres tidligere slægtinge så meget. Denne teori er ikke velhørt blandt elver, dværge og gnomer! Hobgoblins har ingen udpegede fjender. De ser sig selv som de bedst egnede til at lede de andre racer i en Storkrig mod elver, dværge, osv. De opfatter elverne som de farligste af disse racer individuelt (de bliver gamle og har godt overblik), og menneskene som de farligste i helhed (de er flest). Men de er beregnende, ikke fanatiske i deres angreb.

Hunnernes rolle

"Krigerne dækkede vor flugt. Vi undslap rytterne. Vi vandrede måske i uger. Vi levede af træernes bark og

blade. Mange døde. En nat kom vi til en skjult dal. Det var Urstedet hvor stammen gensødes når den er dræbt." I Urstedet ledte hunnerne alt. De var mødre for alle og vi var alles børn. Enkelte overlevne krigere fandt hertil. Vi blev i urstedet vinteren over. Mange døde. Men der blev aldrig helt kold. Så efterlod vi det til vildmarken igen. Jeg var nu kriger i stammen."

Stammens overlevelse er det store mål. Hunner og unger må beskyttes. Selvom de kan gøre udslaget i en kamp, vil hunnerne næsten altid flygte. I de fleste stammer er der et sikkert sted, som kun hunnerne rigtig kender vejen til. Det er både tilholdssted og kultsted. Her regerer hunnerne, selvom stammen er meget domineret af hannerne. Disse steder menes at passe til stammernes oprindelige bosted. Kobolder foretrækker jordhuler, gobliner skjuler sig i tætte buskadser, orker søger til store klippe-huler, og hobgoblins holder til i fjerne bjergdale.

Men det er ikke kun her, hunnernes magt mærkes. Når hannerne er i evig krig, er hunnerne bærere af næsten al mundtlig tradition. Al viden om myter, ritualer, lægekunst og håndværk. Den viden gives videre fra generation til generation af hunner. Således går ingen viden tabt, selv hvis næsten alle hanner skulle dø i Krigen. Der overleveres også viden, der ikke er "brug for" på et pågældende tidspunkt. Således blev viden om fiskeri og bådebygning husket gennem sort-klippe-orkernes 150-års vandring fra den ene side af det Kommeriske kontinent til den anden. Ellers er hunnernes rolle i stammen meget passiv. Men, hvis der er et højere formål med stammernes eksistens, så er det måske netop gemt i den kollektive bevidsthed af myter og historier, som de gemmer på.

De forskellige racers særheder og religion

Kobolder

De er utroligt defensive. Et begreb som mod har ingen betydning for dem. De bliver ældst af de fire behandlede racer, måske derfor denne forsigtighed. Deres liv er på alle områder styret af overtro og ritualer. Næsten hver gestus lader til at have en religiøs eller anden overnaturlig betydning. Alt er overvejet.

Dette gælder i mindre grad deres krigskunst, hvor de er koldt realistiske. Men også her eksisterer sære ritualer, særligt i forbindelse med tilbagetog og baghold. Se iøvrigt SAGA #2 for et eksempel på en koboldstamme og dens forsvar.

Gobliner

Disse er de mest udbredte af racerne. Deres levevis tillader dem ofte at sameksistere med andre væsener - fx. elver. Til gengæld kommer de ofte i krig med samfund af landbrugere, da de har brug for et stort jagtområde for at overleve. De lever oftest som halvnomader. Som nævnt i SAGA #3 er Gobliner utroligt religiøse. Udover deres egne guddomme hylder de alle slags lokale guddomme. Da de også opfatter naturen selv som hellig, er påstandene om deres hærgende fremfærd i jagtområderne det pure løgn. De frygter at fornærme det guddommelige. Et pudsigt træk, er at de ofrer til fjenders guder "som undskyldning", hvis de vinder en vigtig kamp.



Orker

Orkerne er autoritære og ekspansive. De hærger og udpiner de områder de lever i, medmindre disse er meget righoldige. Derfor geråder de i krig med snart alle naboer. Deres ekstremt hadske livsform er måske guddommelige inspireret. De synes af alle racer - at være dem mest besat af "en ond magt". De synes til tider at søge Krigen af lyst. De har endda som de eneste krige inden for den enkelte stamme. En anden faktor kunne være det, at orkerne (som påpeget af Roger E. Moore, Best of Dragon, 3) har en skæv fødselsbalance. Kun 1/3 af de nyfødte unger er hunner. Overtallet af hanner gør Krigen endnu mere nødvendig end for de andre humanoider. Det medfø-

rer også de ovennævnte interne stridigheder. Orkernes religiøse holdning er direkte modsat. De fleste ork-stammer hader og foragter alle andre guder end deres egne - og enkelte dæmoniske væsener. De er meget påholdende med at ødelægge alle helligdomme de kommer i nærheden af. Nogle stammer opfører sig dog langt mindre destruktivt og psykopatisk.

Hobgoblins

Denne race har en lavere reproduktion end de andre. De er mere tilbøjelige til at se tiden an. De indgår også alliancer med andre racer - særligt gobliner. Her optræder de som en krigerelite. De ser sig som en slags adel blandt humanoiderne - snarere end som et "herrefolk" sådan som orkerne gør. De har deres egne krigsguder, men er åbne over for andre religioner. De vil ofre til deres allieredes guder i krig (hvis deres allierede altså ikke er orker). Som del af deres kult ærer de også heltemodige fjenders kampguder - også elver, menneskers osv. Som led i dette spiser de også de faldne fjenders hjerter. Hvad de højere magter så synes om det, må guderne vide.

Graubur blev taget levende. Han skulle henrettes offentligt. Ingen skulle påstå han havde overlevet. Guvernøren havde lovet at Sortlingfaren ville være ovre. At tre års krig var slut. Det sagde jeg til ham. "Vi førte Krigen mod jeres fremtrængen med forsigtighed og visdom. Jeg ledte en gruppe den gang. Så var der slaget, og så fandt i Urstedet. Brændte og ødelagde det. Det var som at vore sjæle døde. Og vi kastede os ud i en kamp for at dø. Der var ikke mere at eksistere for. Nu har i fået os. Jeg er den sidste siger du. Men jeg ved i mit hjerte at nogen hunner og unger slap væk. Væk til et sted, vi krigere ikke måtte hende. Stammen er ikke død. Stammen vil komme igen. Og min kamp har svækket jer. En gang vil den overvinde jer. Min død betyder intet, og det ved I godt."

Nye regler:

Styrkefordeling i stammerne
Antallet af krigere og deres styrke afhænger af race, og hvilken tilstand af Krig de er i. Forneden er nogle GRUNDSTØRRELSER for stammer. NB: De endelige størrelser vil være påvirket af mange faktorer der

er beskrevet senere.

Størrelserne varierer selvfølgelig meget. Tallene her er kun vejledende, og du bør sætte dit eget grundtal. Du kan også bruge stammestørrelserne fra *Monstrous Compendium*, der er ret anderledes. Forholdet mellem antallet af krigere og ikke-krigere er bestemt af, hvor meget stammen er opslugt af Krigen. Herunder er en tabel, der viser forskellige stader, og hvilket antal af krigerne der kan forventes at have overlevet.

Brug fordelingen for at skabe variation mellem de enkelte stammer. "Ca. antal overlevende" er lig med gennemsnittet af denne.

Patruljer

Selvfølgelig vil hele kampstyrken ikke være koncentreret på eet sted. Brug monsterbeskrivelserne i reglerne for en god størrelse på gennemsnitspatruljer (3t6 for Orker i AD&D). Du kan også afpasse patruljestørrelsen efter modstandernes styrke og taktik.

Hunner og unger vil i første omgang overleve, medmindre det lykkes fjenden at finde stammens kerne. Men efter nogen tid vil hungersnød og sygdom bringe tallet ned på et niveau svarende til antallet af krigere (sådan af det normale forhold i antallet af krigere, hunner og unger vil gå igen).



Faserne af Krigen

Isoleret: Stammen ligger ikke i krig. Det er en paradisisk tilstand, der næsten aldrig eksisterer. 1/2 af krigerne er reelt set utrænede.

Fred: Kun enkelte træfninger, kampe med vilde dyr osv. Sjældent.

Småkampe: Normalen. Enkelte træfninger eller angreb. Ca. 1/5 af stammens krigere er faldne. Ca 1/3 er veteraner eller bedre.

Strid: Stammen ligger i jævnlig kampe med sine naboer. Færre krigere er overlevet, men ca. 1/2 er veteraner eller bedre.

Krig: Stammen er på egentlig krigsfod, med god organisation og erfaring. Næsten 1/2 er faldne, men der er flere veteraner end normale krigere.

Lang Krig: Når krigen har stået på længe, kun ca. 40% af krigerne vil være i live nu, men de er næsten alle erfarne.

Totalkrig: Under en 1/3 er tilbage. Ingen af dem er grønne.

Ødelæggelseskrig: Det der er tilbage efter et totalt nederlag. F.x. grupper af overlevende, der kæmper sig tilbage efter et felttog ind i menneske-land. De sidste desperate, der hæver stammens overlevelse (f.x. efter hunner og unger er blevet dræbt). Disse grupper skulle kunne slå skræk blandt de fleste eventyrere.

Ledere

Tallet angiver, hvormange "Ledere" der er i en given stamme. Dvs. Hobensførere, Høvdinger og Storhøvdinger (niv. 8-10). Er der tilstrækkelig mange ledere (10 eller mere), kan du lægge ekstra niveauer til de øverste ledere.

Stamme-eksempel 1: Orker på krigsstien

Vi tager en stamme orker på lidt over Middel (200 krigere). De er netop gået på felttog mod eventyrernes hjemområde. Efter de indledende kampe er de på STRID-niveauet. Vi slår for, hvor mange der er tilbage resultatet (2+4 på terningerne + 2-gangset med 10%) er 80% - dvs. 160 krigere.

Af disse krigere er så 20% hvalpe (32 stk), 30 % er normale krigere (48 stk), 25% er veteraner (40 stk). Desuden er der 24 elite (15%) og 16 helte (10%).

Der er også 1 leder pr 40 krigere: 4 ledere. Det kan være 2 hobenførere, 1 høvding og en storhøvding på 10 HD (1pt).

Hunner og unger vil være en smule reducerede i antal på grund af manglende jagt osv.

Eksempel 2:

Grauburs gruppe.

Den bestod af 20 Gobliner i ØDELÆGGELSESKRIG. Dvs. 25% (4) af dem var Veteraner med 1+1 HD, 35% (7) var Elite med 2-3 HD

og 40% (8) var Helte med 4-6 HD. Så var der 1 leder pr. 5: 4 ledere igen. Fx. 2 Hobenførere, 1 høvding, og Graubur som en Storhøvding med 9 HD.

af Paul Hartvigson

Typer krigere som andel af stammen - alt efter krigstilstand (alle racer)

	Hvalpe (0)	Krigere (1)	Veteraner (2)	Elite (3-4)	Helte (5-7)	Ledere (8-10)
Isoleret	50%	45%	5%	1/50	1/100	1/200
Fred	35%	50%	10%	5%	1/50	1/100
Småkampe	25%	40%	20%	10%	5%	1/50
Strid	20%	30%	25%	15%	10%	1/40
Krig	10%	25%	30%	20%	15%	1/30
Lang krig	5%	15%	30%	30%	20%	1/20
Totalkrig	0%	10%	20%	40%	30%	1/10
Ødelæggelse			25%	35%	40%	1/5

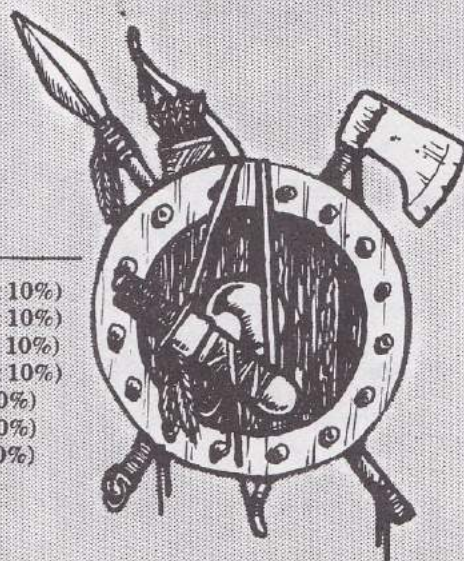
25% osv. = Så stor del af stammen er hvalpe, normale krigere, veteraner osv.

1/50 osv. = Udover det normale antal er der en leder af dette niveau pr. 50 krigere. (Eksempel: en isoleret stamme med 200 goblinder vil have 4 elitekrigere, 2 helte og 1 leder (hobenefører)).

Tallene er for en lille/mellem/stor stamme.

	Krigere	Hunner	Unger
Kobolder	100/200/300	100/200/300	30/60/90
Goblin	100/250/400	100/250/400	100/250/400
Orker	75/150/270	50/100/180	100/200/360
Hobgoblins	50/125/250	50/125/250	80/200/400

Tilstand	Ca. antal overlevne	Fordeling
Isoleret stamme	100% af krigerne	70-130% (2t6+5 x 10%)
Stamme i Fred	90% af krigerne	60-120% (2t4+4 x 10%)
Småkampe	80% af krigerne	50-110% (2t4+3 x 10%)
Strid	70% af krigerne	40-100% (2t4+2 x 10%)
Krig	55% af krigerne	40-70% (t4+3 x 10%)
Lang Krig	40% af krigerne	30-50% (t3+2 x 10%)
Totalkrig	30% af krigerne	20-40% (t3+1 x 10%)
Ødelæggelseskrig	17.5% af krigerne	5-30% (t6 x 5%)



FARFAR KUNNE EN HASSE FLOTTE
HISTORIER FRA DENGANG
HAN VAR UNG OG GIK PÅ JAGT.

MOR VAR NEDE I KØKKENENDEN
OG JEG SAD OG KIGGEDE PÅ
EN ÆSKE, HUN SKULLE HA'
SOLHVERVSAFTEN.

ÆSKEN af ALSTED + GABEL

EN
BJØRN
TIL!

DEN ER
ET PERFEKT
MÅL.

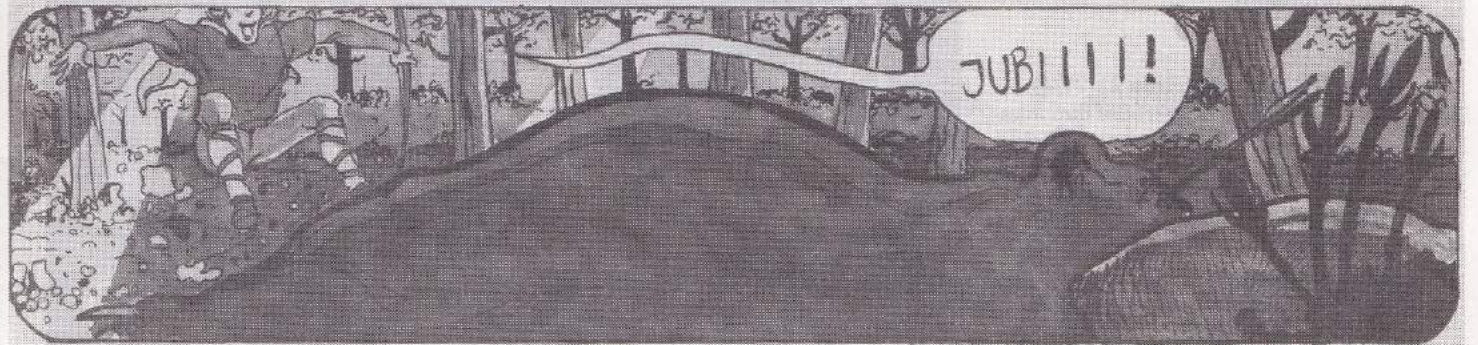
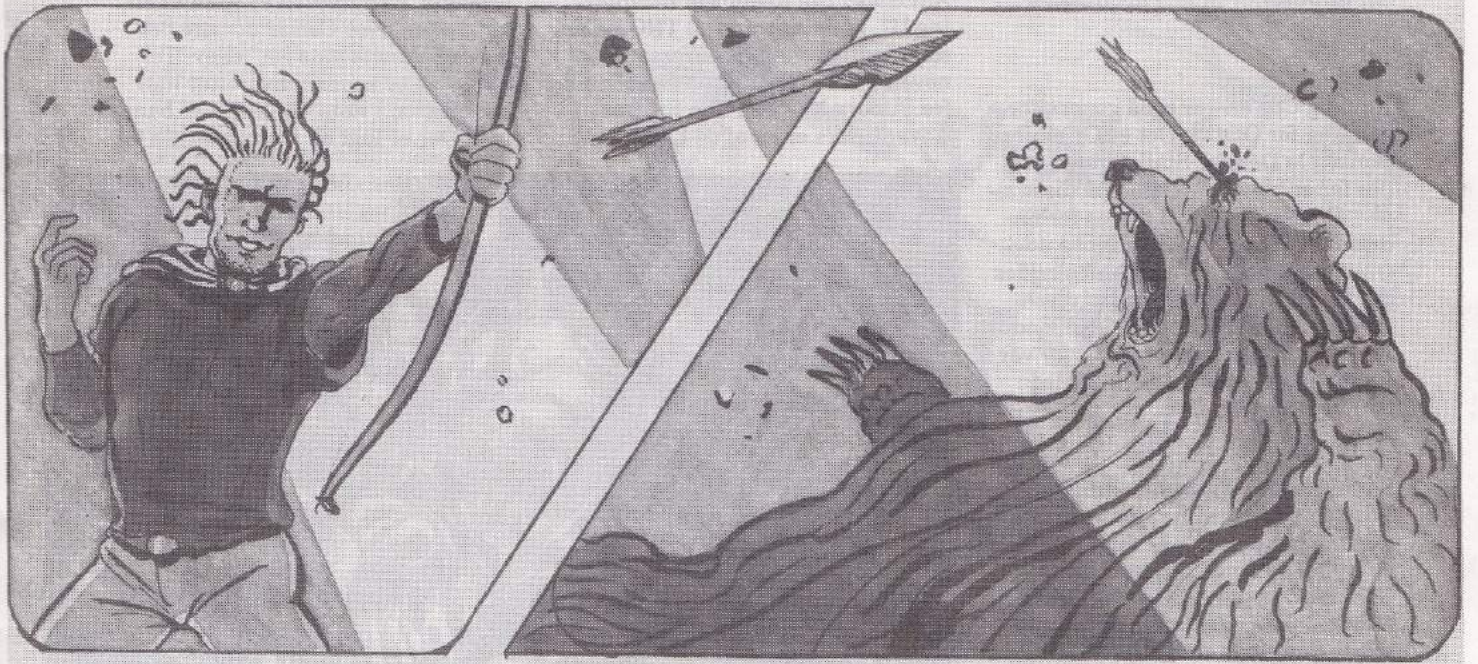
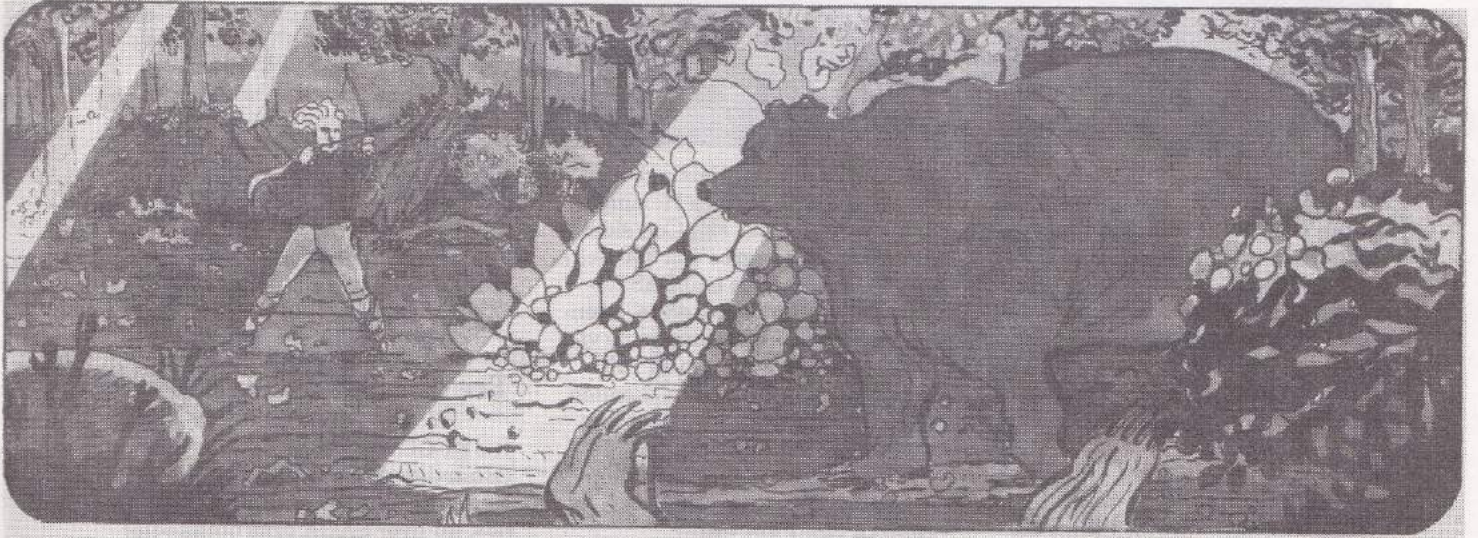
NU!!!
NU ER
DET SLUT







SÅ!
NU DET VIST
MIN TUR.



Fortscettes...

Klubnyt

Ikke en nyhed...

SAGA redigeres fra København. København ligger upraktisk i landet. Det er ikke nogen nyhed. Men det spiller en rolle for de nyheder vi kan bringe, og de kongresser vi kan referere. Derfor er oplysninger for især Jylland mangelfulde. Vi har brug for jer. Både til at holde os up-to-date på nyheder og give referater.

Siden sidst

Viking-Con er beskrevet i Kaos 13, der er udsendt til alle abonnenter.

Sabbath

Kolding Con'en var også generalforsamling for ODDS. Det er Organisationen De Danske Spilleforeninger, der før er blevet bekrævet på disse sider. Det var da også i denne forbindelse at de fleste af deltagerne udefra var kommet, hvilket kan skyldes dårlig PR-indsats. Mange af disse var blevet bedt om medbringe moduler fra gamle kongresser. Derfor var der mange glædelige gensyn med turneringsklassikere.

Kommende begivenheder

I dette nummer vil jeg koncentrere mig om kongresserne i foråret. Der er en hel del nye - særligt i Københavns-området, lader det til. Men måske er der også nogle andetsteds. Som sagt er vi ikke altid lige godt orienteret.

FRB-CON (Fredericia 21-27/4)

Denne Con er arrangeret af den lokale klub Silmarilion, der har en del år på bagen. Arrangørerne satser på en 100-150 deltagere, og tilbyder AD&D, Call og Cthulhu og underligheder som Ghostbusters og Teenage Mutant Ninja Turtles. Entreen er 75 kr, incl. overnatning, som kommunen kræver penge for.

Få oplysninger af: Bo Jørgensen, Alrøvænget 2, 7000 Fredericia. Tlf. 75 92 96 23. Der er udkommet en folder.

Samtidig i Sverige

For Sjællændere er det billigere at

tage til HEL-CON i Helsingborg i Sverige (12 og 17 kr. fra Helsingør eller Tuborg Havn). Hel-Con sidste år var en stor kongres - ca 350 deltagere, hvilket er flere end FASTA-VAL, Danmarks næststørste. Svenskernees større professionalisme viser sig også i prisen, som er 160 svenske kroner for hele weekenden. Til gengæld er der alt, hjertet kan begære... men på svensk.

I Ålborg (1-3 Februar)

Afholdes "The Realms of Roleplaying II". I Modsætning til TROA-Con, som Realms of Adventurers afholdt i november er TROR åben for folk udefra. Ålborg-klubben The Realms of Adventurers er en af de klubber

med mest gang i. Udover det obligatoriske AD&D og Call of Cthulhu er der nye ting som Evil Dead, High Noon og en Viking-turnering, som forestås af Mads Lunau, en af forfatterne! Derudover kan man prøve TROA's selvdesignede rollespil Aliens.

Folder og Tilmelding: Søren Parbæk, Hvidkildevej 20 A, 9220 Ålborg Ø, 98 15 95 82.

Tre københavner-con'er

RUBI-CON 23-24/2

(Boardgamer's revenge)

Denne københavner-con bør nævnes, nu hvor SAGA også omhandler brætspil. Kongressen er opkaldt efter floden, hvor Cæsar udtalte det berømte "Iacta alea est" eller "Turningerne er kastet", hvorefter han tog magten i Rom. Rollespil er bandlyst! Der er lagt op til en kongres for

Spillene er:
AD&D, TW 2000, Space
Master, GURPS (space),
Ghost Busters, CoC, EDD,
MERP, Star Wars, 1MNI,
WH40K.

FRB
CON '91
ROLLESPILTRÆF I FREDERICIA
25-27 januar 1991
Tilmeldinger på tlf. 75 92 96 33

seriøse brætspillere. Spil som 1830, Squad Leader, Diplomacy, og selvfølgelig det nye halv-abstrakte strategispil Rubicon er på plakaten. Men voldsbørgerne kan vel også få lov til at folde sig ud med Blood Bowl o.l., der på afstand kan forveksles med strategispil. Con'en afholdes i Valby Medborgerhus (nær København), og entré bliver ca 50 kr. for hele weekenden. Endelig ånderum for brætspillere!

Søndag 24/2 afholder den københavnske rollespilsklub Erebor et introduktionsmøde. Alle er velkomne. Mødet afholdes fra kl. 12 på Peder Lykke skolen på Amager (tag f.x. bus 31 fra Rådhuspladsen). Entré er gratis.

Games Weekend (1-3 marts)

er et ambitiøst projekt arrangeret af PEGASUS i Hørsholm. Sidste år var de 40 - nu satser de springet til 500 deltagere. Det afholdes i Cirkelhuset, et gymnasium lidt uden for lands lov og ret, så check busforbindelserne. Det er til gengæld slet ikke nødvendigt at tage hjem om natten, og der skulle være et professionelt drevet cafeteria. GW-folkene står selv for en 15 turneringer, mens 7-8 er skaffet udefra - deriblandt AD&D og Live Roleplaying, der arrangeres af hhv. Dansk Rollespilsforening og Copenhagen Live Roleplaying Club. De er selv ansvarlige for engelsk ultravold fra det andet GW (Games Workshop) såsom Warhammer Battle og 40K.

Game Mastere søges til en række turneringer.

Folder udkommer i Januar og kan rekvireres fra: Christian I. Petersen, Christinavej 1, 2960 Rungsted Kyst (42 57 05 84)

Vor Frelser Con (22-24 Marts)

I modsætning til GW, er arrangørerne af VF-Con godt tilfredse med deres størrelse. 100 deltog sidste år (omtalt i SAGA 1), og der satses på max. 150 i år. Con'en afholdes i Christianshavns Gymnasium i hjertet af København. Også VF-Con har det velkendte par, AD&D og Call of..., og igen findes voldelighederne fra Games Workshop: Warhammer, Space Hulk og Blood Bowl. Der er



ROLLESPILLERE

også Shadowrun, Star Wars og Boot Hill. I år skulle der være en ordentlig madordning. På grund af det begrænsede deltagerantal anbefales fortilmelding.

Kontakt Sebastian Adlercreutz, Prinsessegade 9, st.tv. 1422 København K, tlf 31 35 76 26. Kontakt også ham for at få folder.

I de næste numre kan I bl.a. få oplysninger om følgende:

Fastaval V 25-28/4 (Århus i Bededagene)

DRF-CON (København i August)

SPILTRÆF (Odense i September)

Abonnementer og gamle numre

Det har givet en del ændringer at Kaos og Saga er blevet slået sammen. Kaos-abonnementer vil få opfyldt deres abonnement med det nye Saga. Saga-abonnementer vil få resten af deres abonnement og de skulle også have modtaget Kaos 13 som bonus. Kontakt os hvis du ikke har fået det.

Det er stadig muligt at købe gamle numre:

Kaos

Nr. 10

D&D modul, At Your Door - En Cthulhu Now kampagne, Torg - Nyt rollespil, Blood Bowl, Sværd & Trolddom

Nr. 11

Sværd & Trolddom soloeventyr, The Hunt For Red October: Film, spil og bog, Nye regler til Blood Bowl, Østens uhyrer

Nr. 12

Call of Cthulhu modul: Det sidste stik, XXVc - Buck Rogers rollespil, Junta, Arena of Thyatis - anmeldelse af D&D begyndermodul

Nr. 13

Shadowrun-modul: Vindens Spøgelse, HeroQuest, Hamstere på rumfart, Warhammer 40.000, Viking Con reportage, Gen Con i USA

Gamle numre af Kaos kan fås ved at ringe eller skrive til

*Fafner Spil
Ermelundsvej 92D
2820 Gentofte
Tlf. 31 65 56 25*

Prisen er 12,75 kr. plus porto.

Saga

Nr. 1

Drager og Dæmoner/D&D/eventyr: Kilden til alt ondt, Call of Cthulhu eventyr: Blodets bånd, Kamp i Drager og Dæmoner

Nr. 2

Figurmaling, Call of Cthulhu eventyr: Filosoffens Nøgle, Nyt rolleskema til Drager og Dæmoner

Nr. 3

Nekromanti, H.P. Lovecraft, Eventyr til D&D/AD&D/DoD: Tidens Tand, Kyllingestandarden

Gamle numre af Saga kan fås ved henvendelse til

*Firmaet Saga
Vordingborggade 24
2100 København Ø
Tlf. 35 43 63 68*

Prisen er 20 kr. plus porto.

Læserbreve til Kaos og Saga

Kære Kaos

Jeg er en Dungeons & Dragons spiller og jeg vil meget gerne have svar på nogle spørgsmål. Men først lidt om min gruppe og mig selv. Jeg er lige fyldt 16 år og spiller med nogle (nogenlunde) jævnaldrende. Vi er 6 spillere og en mester. Nogle af de andre spillere er lidt pjattede og koncentrerer sig ikke om spillet (lidt groft sagt). Det irriterer mig meget og så er vores mester ikke så erfaren og vil meget hurtigt fremad, så vi bliver mere stærke og magtfulde, det ødelægger spillet. Nu til spørgsmålene:

1. Hvordan kan jeg/vi øge koncentrationen?
2. Er det en god ide at spille i et mere afskærmet/mørkt rum (eks. på loftet)?
3. Findes der en eller flere moduler på dansk, der foregår indendørs (i dungeons)?
4. Mig og min gruppe (som forresten er nybegyndere) kan godt lide at spil-

le på et kort. Formindsker det koncentrationen eller øger det den?

5. Kan man, og hvor, købe et stort stykke papir (ca. 4 x 4 m)?
6. Hvordan kan mesteren gøre det mere spændende med beskrivelser af omgivelserne?
7. Har i nogle flotte billeder tegnet af tegneren Elmore, som I vil sende mig? 8. Hvad står TSR for?

Jeg bor i Højer. Det er en lille by nederst i venstre hjørne af Danmark. Min adresse er:

*Lars S. Hansen
Agertoften 6
6280 Højer
Tlf. 74 78 28 68*

Hej Lars. Tak for dit brev. Her er vores svar:

1. Prøv at drik noget opkvikkende (te, kaffe, cola) mens I spiller, så trætheden ikke breder sig så hurtigt. Du kan også opfordre din mester til at

bruges forskellig stemmeføring til forskellige situationer. En anden god ting er i kamp at spørge alle om hvad de gør inden der bliver slået initiativ.

2. Det er svært at svare på. Det kommer an på hvad der giver den lavere koncentration i jeres gruppe, om det f.eks. er støj.
3. Der findes eventyrboksen På Eventyrets Vej, hvor det meste foregår indendørs. Se omtalen under Nyheder.
4. Jeg vil tro at det øger koncentrationen, hvis det er et relevant kort og bliver brugt i eventyrene.
5. Prøv en lokal papir- eller boghandel.
6. Ved at beskrive tingene mere som de bliver det i en roman. Evt. kan også bruges passende baggrundsmusik.

7. Prøv at se på bøgerne *The Art of Dungeons & Dragons* eller *The Art of Dragonlance*.

8. Oprindeligt stod det for *Tactical Studies Rules*, men nu hedder de officielt bare *TSR*.

Venlig hilsen Kasper

Kære Kaos

Jeg synes at I skulle have flere regler til *Blood Bowl* og også nogen til *Space Marine*. Jeg ville også blive glad, hvis I anmeldte *Car Wars* og *BattleTech*.

På forhånd tak

Jens Jacob Balvig
Åkrogen 4
2605 Brøndby
Tlf. 42 45 05 38

HEIL!

Vi er to "humans" fra Nakskov, som ønsker at gratulere jer med et glimrende blad, der dog har visse mangler:

A) Der for lidt S.F. stof, f.eks. *Twilight 2000* eller *BattleTech/Mechwarrior*.

B) Brug mindre plads på tegneserien og brug til gengæld lidt mere plads på andet stof. Det kunne være noveller (fra læserne). *Play By Mail* stof (et ret ukendt fænomen i Danmark, desværre), samt måske en lille humoristisk tegneserie.

C) Flere anmeldelser af spil/supplementer.

De værste strækmarchhilsner, Peter Jensen og Hans-Henrik Hansen

PS. Hvad med en læserkonkurrence?

Øh...Heil Nakskov?!

A) Ja, det prøver vi at gøre bedre. I første omgang har vi noget *Space-master* (snart).

B) Der er ikke så meget at skrive om *Play By Mail*. Noveller? De skal være gode og korte!

C) Du vil allerede nu kunne se flere anmeldelser, efter vi er gået sammen med *KAOS* (se forklaringen andetsteds i bladet).

Almindelig hilsen, Merlin

Howdy SAGA!

Jeres blad er simpelthen *Creme de la Snask!* Jeres nye tegneserie "Æsken" er en væsentlig forbedring, selvom "Gorlim" ikke var så dårlig. Handlingen var bare så forvirrende.

Med venlig hilsen

Jimmy B. Nielsen.

Hej SAGA

Jeg håber I fortsætter stilen fra *SAGA 3*, da det har været det bedste indtil videre. Den gennemtænkte artikel om nekromanti og *Call-splatteren* med Palle Schmidts kunstværk (s.22) var i sig selv bladets pris værd. Dog ægrer jeg mig over, at I har skiftet Martins suveræne tegneserie ud med noget der hører hjemme i *Sølpilen* eller *Toma-hawk*. Hvis nogen skulle være interesseret i brætspillet *Dragonlance*, har jeg det til salg for 300,-. Det er brugt men velholdt - ingen mangler.

Hilsen

Morten Lassen
skovledet 18
2830 Virum

Hej Allesammen

Jeg er fanatisk *Dragonlance*-fan, og jeg er på jagt efter følgende numre af *DRAGON*: #83 - "The Test of the Twins", #94 - "My Honor is my Life", #101 - "All about the Kender", #102 - "All about Krynns Gnomes" og #154 - "Raistlin and the Knight of Solamnia".

Fat knoglen og ring: 75 62 22 07 (spørg efter Dennis). God pris gives.

Forresten eftersøger jeg nogle *D&D* (evt. *AD&D*) spillere i Horsens-egnen. Både erfarne og begyndere.

Mvh

Dennis Sørensen
Borgmestervej 28
8700 Horsens

Hej SAGA

Er der nogle regelsæt til *AD&D* om alkohol og andre rusmidler? Hvis ikke, kunne I så ikke lave en artikel om det? Hvad med at lave en "Køb og Salg"-side? Ellers vil jeg bare gi' en hel del ros til jeres blad, hvis I tog jer sammen og fik det udsendt!

Venlig hilsen Jakob.

Hej Jakob

Der er ikke nogle specifikke regelsæt, men fanzinet *Monokeros* har trykt en artikel om rusmidler. Kontakt Jon Levy, H.C.Lumbyes gade 20, 2100 KBH Ø og spørg efter nr. 6/7. Tjafolk er jo allerede begyndt at benytte denne side til køb og salg, så vi har vel ikke meget valg.

Venlig hilsen, Merlin

Hilset, ærede Merlin!

Ang. "Splatteren". Hvorfor er der *INGEN* i byen, der undrer sig over at 30 mennesker forsvinder *SPORLØST*? Mon ikke buschaufføren vil være lige til gakk-gakken efter at have kørt gennem byen hvor 95 stinkende zombier er strøet med let hånd? Lækkert layout. Fed artikel om Nekromanti. Flot tegneserie. Nr. 4 tyder på at blive godt. Hvad med nogle "Basic Profiles" på ravn og krat til Warhammer? Kan I forresten hjælpe mig med en "Basic Profile" på en jagt-høg?

Hjælp mig hvis I kan, ellers vil jeg lade min bøn gå videre til læserne.

Venlig hilsen Christian Norby.

Selv hilset, Christian.

Du har vist ikke set så mange *Splatter*-film. Det er en gammel tradition, at man skal kunne køre lastbiler gennem de huller, der er i plottet! Vi kommer snart med profiles på f.eks. bønder, bøddler og andet godt til Warhammer. Vi kan måske også klemme en høg ind.

Venlig hilsen, Merlin.

Hjælp mig, SAGA.

Jeg har et helvedes problem med ikke at have nogen at spille med. Mange af mine venner vil gerne spille rollespil, men ingen af dem vil være spillemester (jeg gider ikke læse reglerne).

Hilsen grædende

Lasse Nielsen
Ladagervej 18
4623 Ll. Skensved.

GAMES WEEKEND

GW CIRKELHUSET

1-3/3-'91



▶ **U CAN'T TOUCH THIS** ◀

Der vil blive afholdt turneringer i Warhammer Battle og 40.000, Traveller, Basic og Advanced Squad Leader, Clay-O-Rama, Diplomacy, Space Marine epic scale, Junta, Pen-dragon, AD&D, Blood Bowl, D&D, Risk, Cyborg, Shadowrun, Twilight 2000, Call of Cthulhu, Block Mania og Chaos Marauders. Desuden afholdes en figurmale-konkurrence.

Forhåndstilmeldinger til Games Weekend, der afholdes d. 1.-3. marts 1991, sker hos

*Christian T. Petersen
Cristinavej 1
2960 Rungsted
(Tlf. 42 57 05 84)
Gironummer: 45 82780*

Forhåndstilmelding for alle tre dage koster kr. 40,00.

Informationer samt tilmeldingsbrochure kan modtages ved at kontakte ovenstående (Christian T. P.) eller

*Daniel Sejer
Kofod Anchersvej 89 1. t.v.
3060 Espergærde
(Tlf. 42 23 42 48)*

Games Weekend afholdes i

*Cirkelhuset
Christianshusvej 16
2970 Hørsholm*

GAMES WEEKEND

PEGASUS



Saga

En kaotisk saga fra det virkelige liv

Igennem det sidste år har rollespilsværden i Danmark været præget af to forskellige tidsskrifter. De beskæftigede sig begge med rollespil, men adskilte sig en del fra hinanden. Det ene blev udgivet af Fafner Spil, den danske distributør af TSR og mange andre rollespil. Bladet hed *Kaos* (oprindeligt Fafner Tidende). Det redigeredes af Kasper T. Mortensen og Lars W. Hansen og udkom fast hver måned, med vægt på anmeldelser, nyheder og enkelte eventyr.

Det andet hed *Saga*, og blev udgivet af tre enkeltpersoner, Paul Hartvigson, Palle Schmidt og undertegnede. Dette blad udkom mere løst (ca. hver anden måned), men var til gengæld større og lagde vægt på eventyr og artikler. Nu har de to blade slået sig sammen. Hvorfor nu det?

I sensommeren 1989, bekendtgjorde Fafner Spil, at de gerne ville udgive et stabilt blad om rollespil. De var villige til at trykke og distribuere det - de skulle bare have fat i nogen til at lave det. Vi var startet tre interesserede. Kasper, der havde erfaring fra spilleklubben Ereborgs blad, *Monokoros*, Paul og jeg selv, der tidligere havde udgivet vores eget blad,

Tabu. Der blev snakket frem og tilbage i et godt stykke tid. Paul og jeg var ikke tilfredse på en række punkter. Fafner ønskede et mindre blad, der udkom hver måned, mens vi var mere interesserede i at lave et stort blad, der udkom hver anden måned. Forhandlingerne strandede, og mens Kasper valgte at begynde som redaktør på *Fafner Tidende*, slog Paul og jeg tøjlerne sammen med tegneren Palle for at starte *Saga*.

Fafner Tidende kørte stabilt. I fællesskab med Lars, fik Kasper det gjort bedre og bedre, og i August ændrede det navn til *Kaos*. Der var indtil da udkommet 9 numre. *Kaos* var større og nåede at forbedre sig meget på de tre numre der kom i 1990. *Saga* var lagt meget mere ambitiøst an fra starten. Vi satsede på 48 sider, og brugte meget tid på layout og udseende. Vi satsede også mange penge på projektet. *Saga* blev langt fra en fiasko (i løbet af 3 numre havde vi 600 abonnenter), men det var alt for dyrt at producere, og da det var vores egne penge, vejede det tungt på vores skuldre. Desuden havde vi en stor arbejdsbyrde; vi måtte gøre alt selv.

I efteråret 1990 blev det for meget. Vi sad i papirarbejde op til halsen og havde for mange penge ude at flyve. *Kaos* kørte derimod meget mere

stabilt og havde slet ikke de samme problemer. Vi gik til Fafner for at forhandle en overtagelse af vores abonnenter, men Fafner havde et bedre forslag. En fusion af de to blade - med en ny samlet redaktion, der skulle producere Danmarks største rollespilsblad. Vi fik udfærdiget en kontrakt, der var fordelagtig for begge parter. Vi kom af med vores arbejdsbyrde og Fafner overtog ejerskabet af et blad med 7-800 abonnenter. Fafner foreslog at Kasper fortsatte som redaktør, og det accepterede vi. Til gengæld fortsatte bladet med vores navn og nummerering.

Alt i alt tyder det godt. Vi har kombineret de bedste ting fra begge blade, og vi når ud til rigtig mange mennesker. Vi vil udkomme en gang om måneden med ca. 40 sider. Vi bliver mere alsidige, og vi vil vokse os større og bedre. Jeg håber at I, læserne, er tilfredse med det nye produkt. I sidste ende er det nemlig jer, der afgør hvordan og hvorlænge denne *saga* skal fortsætte.

Med håb om en god fremtid,

Merlin P. Mann



NÆSTE NUMMER:

Guld og grønne skove

Et eventyr til Drager og Dæmoner og AD&D

Call i Danmark

Tips om eventyr i Danmark 1991

Space Master modul

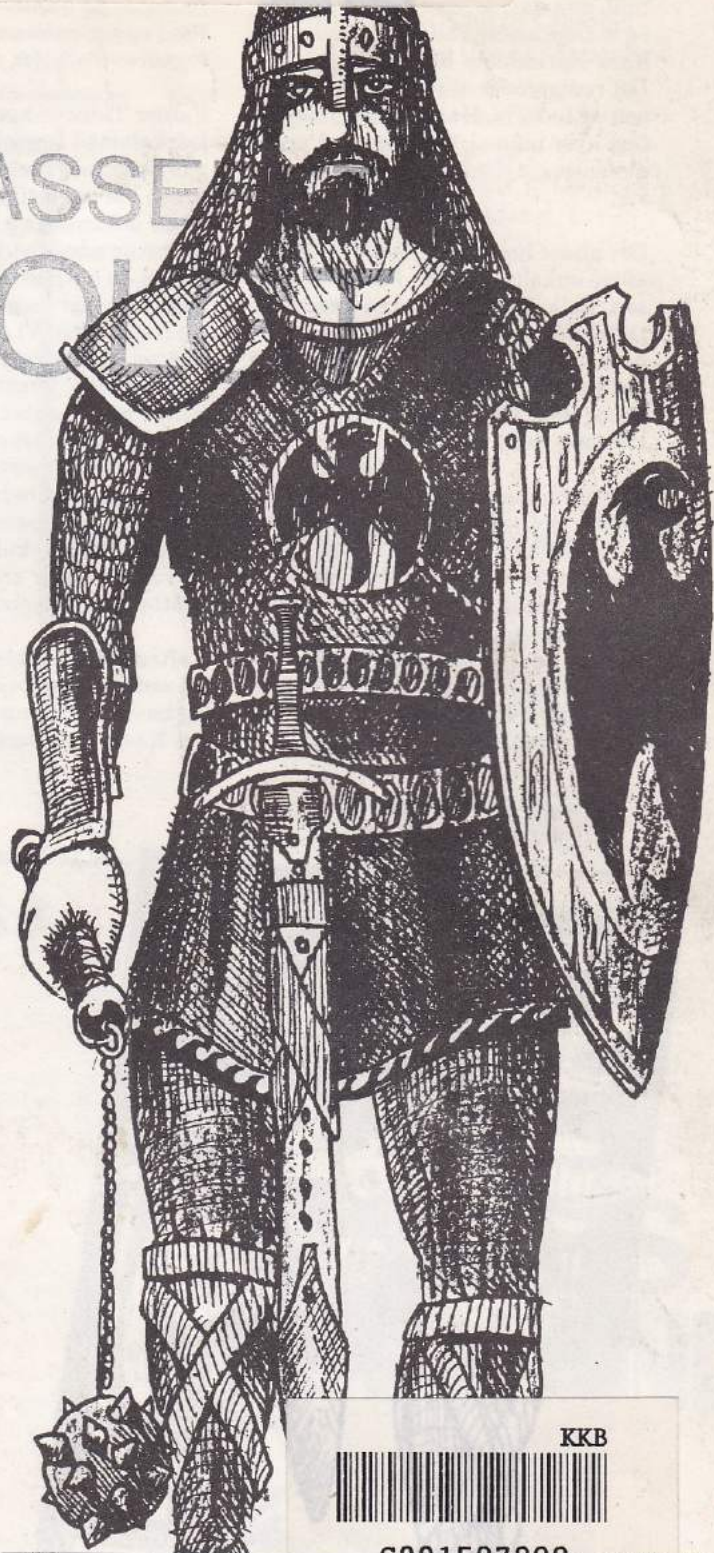
Nummer 5 - ca. 1. marts

KØBENHAVNS HOVEDBIBLIOTEK
TIDSSKRIFTAFDELINGEN
KULTORVET 2
1175 KØBENHAVN K

Forhandlere over hele landet

- Albertslund Bogcenter, 2620 Albertslund, Tlf. 42 64 88 77
B.O. Bøger, 6700 Esbjerg, Tlf. 75 12 11 77
B.O. Bøger, 2800 Kgs. Lyngby, Tlf. 42 87 04 45
B.O. Bøger, 2610 Rødovre, Tlf. 31 41 04 85
B.O. Bøger, 5100 Odense, Tlf. 66 11 40 33
Ballerup Bogcenter, 2750 Ballerup, Tlf. 42 97 90 09
Bollerup Bogcenter, 6950 Ringkøbing, Tlf. 97 32 04 11
Ditzel's Bog & Ide, 3400 Hillerød, Tlf. 42 26 05 48
Farum Bog & Kontor, 3520 Farum, Tlf. 42 95 12 25
Flensborg, 4000 Roskilde, Tlf. 42 35 00 08
Ikast Bøger & Papir, 7430 Ikast, Tlf. 97 15 31 44
Ishøj Boghandel, 2635 Ishøj, Tlf. 42 73 99 11
Køsters boghandel, 8900 Randers, Tlf. 86 42 01 13
Langes Bog & Ide, 4700 Næstved, Tlf. 53 72 01 16
Munk Bob & Ide, 6000 Kolding, Tlf. 75 52 03 77
Papyrus, 7100 Vejle, Tlf. 75 82 04 85
Rostrups Bogmarked, 7400 Herning, Tlf. 97 12 61 00
Samsons Bog & Ide, 9000 Ålborg, Tlf. 98 12 05 93
Schmidt's Bog & Ide, 8660 Skanderborg, Tlf. 86 52 00 27
Schous Bog & Ide, 8800 Viborg, Tlf. 86 62 42 66
Schwartz Bøger, 3200 Helsingør, Tlf. 48 79 40 01
Storkfeldts Bog & Ide, 4300 Holbæk, Tlf. 53 43 00 74
William Dam's Bog & Ide, 3700 Rønne, Tlf. 53 95 01 67
Wulff Boghandel, 4300 Holbæk, Tlf. 53 43 00 45

KASSE
SOL



Bog & Ide er Danmarks største boghandlerkæde, hvoraf nogle har specialiseret sig i rollespil. Disse Bog & Ide forretninger gør det lettere for dig at finde de rigtige ting til rollespillene. Vi har et stort udvalg af alle spilleartikler - og kan samtidigt hurtigt skaffe de manglende sager hjem. Bog & Ide sender selvfølgelig også rollespil ud pr. postordre - og vi er hurtige: Cirka to dage efter din bestilling modtager du varerne. Ring og forhør nærmere. Bog & Ide har endvidere nogle af landets billigste priser, som absolut er konkurrencedygtige med enhver forretning herhjemme. Bog & Ide har daglig kontakt med Fafner Spil, Danmark's største grossist indenfor rollespil og er derfor altid først med nyhederne. Vi reserverer gerne på forhånd og giver dig besked samme dag, som tingene udkommer.



tilhører

BOGSIDE
AVALON

biblioteket

KKB



#4 6001507000

CA-SGA-04-003

Saga

Uerstattelig

Kan hjemlånes