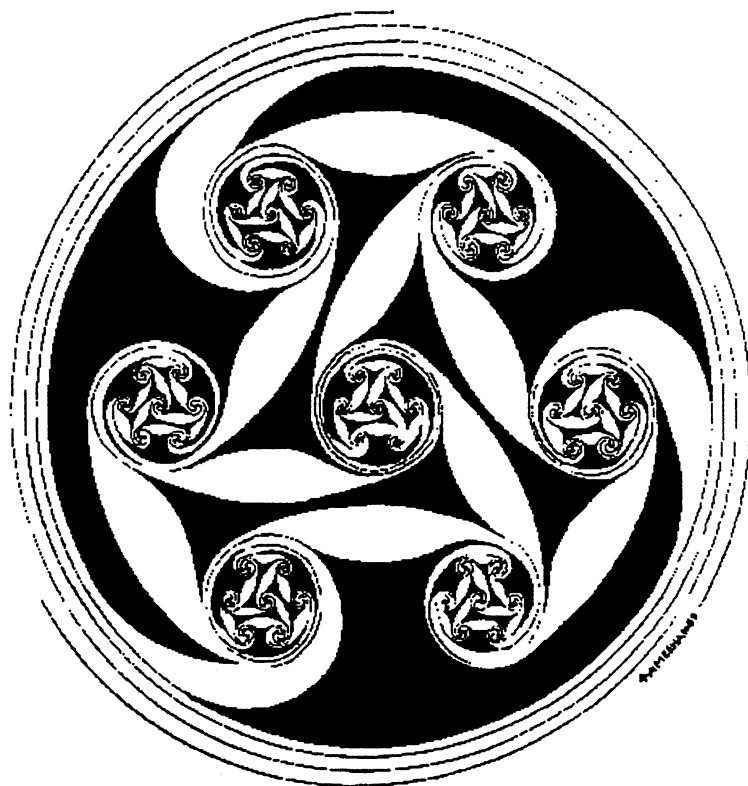


**THE BOYS  
FROM  
COUNTY HELL**



**SWORDS, MAGIC  
AND  
ROCK'N'ROLL**

**BASIC CoC AF ADAM BINDSLEY**

# THE BOYS FROM COUNTY HELL

- SONS OF LUG III  
- ET COC A2M 2ND ED. SCENARIO  
AF ADAM BINDSLEV

## INDLEDNING

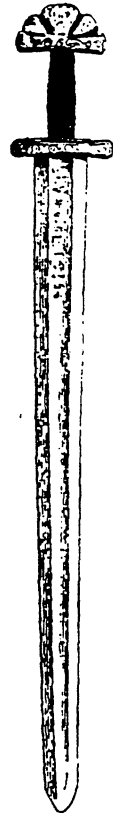
Ja, OK. Dette er en treer. Det hænger sammen med scenariet "The Sick Bed of Cuchulum" og "If I should Fall from Grace With God". Det er ikke nødvendigt at have spillet de to første. Det er knap nok en fordel. Det eneste de har til fælles er, at de er baseret på de samme personer og det samme miljø.

Scenarierne (dem alle tre) handler om fem krigere fra organisationen SOL (forklaring følger). Det er en skøn blanding af heroisk sværdkamp, storslået magi, krybende uhygge og hi-tech nutids action. Forvirret - det var jeg også i starten (og det er mig der har skrevet dem alle). Nu er jeg dog ved at få rimelig hold på genren.

Hvis nogen skulle spørge til titlen, er den (ligesom de to foregående) magen til en titel med den irske gruppe The Pogues. Se dette som et godt forslag til underlægningsmusik. Flere forslag til underlægningsmusik, og andet stemningsskabende, findes bagerst i appendiks B.

Scenariet er skrevet til min egen "forbedring" (i hvert tilfælde udvidelse) af CoC reglerne. Det har intet med Chtulhu at gøre ! Jeg syntes bare at systemet er vældig godt. Bagerst i scenariet (appendiks A) er der en kort gennemgang af de uvidelser der har betydning. Hvis det har interesse, kan man godt få en komplet udgave af de udvidede regler. De foreligger som et Word dokument og fylder 22 sider. Det meste har med karakter-generation at gøre, og er ikke nødvendig viden for at spille "The Boys ...". Alle regler som ikke er nævnt i appendiks B er indentiske med CoC 5th edition. Så ha' denne regelbog ved hånden. Blandt andet er alle våben magen til de i "Expanded Weapons Table" opremsede.

Det skal også bemærkes, at dette IKKE er et systemløst scenario. Det er til Basic Ultra Plus regler, og jeg mener, at terninger *er* drama (jeg ved godt, at jeg ikke er den første, der har sagt dette, men det er sandt). Hvis en situation mangler spænding, tag nogle terningslag. Lad endelig tyven stå med svedige hænder og slå med terninger for at få den lås op. Det er tilladt at slå flere gange i sådanne situationer. Det tager bare tid, og tid er der sjældent meget af. Brug terningerne ofte, men lad dem naturligvis heller ikke diktere scenariets handling. Brug aldrig terninger i stedet for dialog. Det er nemlig ikke drama - det er dumt !



**Sons of Lug (SOL)** er en organisation der kæmper for genoprettelse af en keltisk stat i Irland. De vil gøre næsten alt for at få smidt de kristne ud af landet, for igen at gøre det grønne irske land til stedet hvor guderne vandrer blandt menneskene. SOL kæmper *KUN* med gamle keltiske våben og med respekt for de gamle krigerdyder (se ramme i næste afsnit).

William

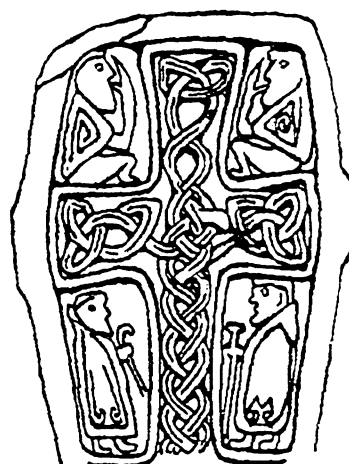
**Baggrund:** William er gruppens researcher. Egentlig var han bare en stille nørd i Dublin. Arbejdsløs og venneløs brugte han størstedelen af sin tid ved sin computer eller på biblioteket, hvor han ledte efter gamle keltiske sagn. Det var på denne måde, at han en dag kom i kontakt med SOL. Her fik han muligheden for at være noget. Stor og tung (2 meter høj og omkring de 100 kg) er han ikke meget af en sværdkæmper. De andre i gruppen accepterer ham, som han er. Måske accepterer William det bare ikke helt selv. Han er en smule træt af altid at træde i baggrunden, når der skal slås. Måske er det derfor, at han har holdt sin fortid i hæren hemmelig. For William er faktisk ikke militærnægter, sådan som de andre er. Han har tjent sin værnepligt og kan et-og-andet med pistoler, rifler, maskinpistoler og sprængstoffer. Han ved dog også, at det er strengt forbudt at anvende denne viden i kampen. Det er ikke af frygt for guderne, at han lader være. For William er en myte en myte. Han er bare bange for at blive smidt ud af SOL og miste sine eneste venner.

**Sons of Lug (SOL)** er en organisation der kæmper for genoprettelse af en keltisk stat i Irland. De vil gøre næsten alt for at få smidt de kristne ud af landet, for igen at gøre det grønne irske land til stedet hvor guderne vandrer blandt menneskene. SOL kæmper *KUN* med gamle keltiske våben og med respekt for de gamle krigerdyder (se ramme i næste afsnit).

Peter

**Baggrund:** Peter er tyv. Helt ud til fingerspidserne. En dag på et natligt togt brød han ind hos en organisation ved navn SOL. Han var kun 17 år gammel da dette skete. De fangede ham og truede med at slå ham ihjel. At dømmes ud fra deres sværd, mente de det alvorligt. Han bad for sit liv, og de smed ham i et mørkt kælderrum, medens de ville beslutte sig for, hvad de skulle gøre med ham. Da de hentede ham op, gav de ham et tilbud. Han kunne træde ind i organisationen. De kunne godt bruge en mand som ham. Derfor kom Peter i lære. Han lærte at bruge to sværd og at kæmpe ganske godt med dem. Han lærte respekt for guderne, eller i hvert tilfælde at lade som om, man har det. Da han var udlært blev han plantet i en gruppe, den gruppe som han er i nu. For ikke at skabe splid mellem ham og gruppen, valgte lederne ikke at fortælle medlemmerne i gruppen om hans fortid. Det er en hemmelighed som Peter stadig holder på. Han lader stadig som om, at han tror på sagen og guderne, men vil egentlig helst ud. Det kan han bare ikke komme. Hvis han stikker af, vil SOL sætte en patrulje efter ham og slå ham ihjel. Han har selv været på sådanne patruljer - han ved at de mener det alvorligt !

**Sons of Lug (SOL)** er en organisation der kæmper for genoprettelse af en keltisk stat i Irland. De vil gøre næsten alt for at få smidt de kristne ud af landet, for igen at gøre det grønne irske land til stedet hvor guderne vandrer blandt menneskene.



## INDHOLDSFORTEGNELSE

Indledning.....	3
Lidt om karaktererne .....	4
Shane.....	4
Tom.....	4
William .....	5
Peter .....	5
Gillian .....	6
Lidt om SOL.....	6
Lidt til Gamemaster om SOL .....	7
Forord til Viking Con .....	7
Indholdsfortegnelse .....	9
The Boys from County Hell .....	10
Scenariosynopsis .....	10
Hvem holder øje med hvem?.....	10
Shootout og stakeout .....	11
GM's Briefing .....	11
Briefing.....	11
På vej til Swanlinbar.....	12
Swanlinbar Five.....	14
Declan Macmanus - Dublin Rd. 102 .....	14
Colin Fairley - Dublin Rd. 97 .....	14
Seamus Fairley.....	15
Paul Scully - Shinas Walk 5 .....	15
Brian Downey - Lugus St. 34 .....	15
"Tom" .....	16
Stakeout in Swanlinbar.....	16
Operation Red Gold.....	18
Digtet udlægges .....	18
Operation Red Gold.....	18
Nordirland ! .....	19
Ved Cuchulain's grav.....	20
De Døves Dal .....	23
Banshees !.....	24
Cuchulain's genkomst.....	24
Cuchulain.....	25
Afslutning .....	26
Appendiks A - Regler.....	27
Død og den slags .....	27
Andre relevante regler .....	27
Appendiks b - referencer .....	29
Musik.....	29
Film.....	29
Bøger .....	29
Mad og drikke.....	30
Appendiks C - Pointgivning .....	31
Overlevelse .....	31

# THE BOYS FROM COUNTY HELL

## Scenariosynopsis

Dette scenarie starter i nutidens Irland. De fem helte får besked på at observere og aflive en udbrydergruppe inden for SOL. Dette vil lede til problemer, som selv ledelsen i SOL ikke har kunnet forudse.

Den gruppe der skal assasineres er "The Swanlinbar Five". De er en fraktion i det nordligste Irland (ikke Nordirland). Igennem længere tid har de haft kontakt med ASHRC (hovedfjenden). Dette har de udelukkende fordi at ASHRC er tæt på et gennembrud i den operation de kalder "Operation Red Gold".

The Swanlinbar Five er slet ikke ved at gå over til fjenden, men for ikke at risikere noget har de endnu ikke røbt overfor hovedkvarteret at de er spioner. ASHRC har mindst ligeså mange agenter som SOL. Det er bedst ikke at tage chancer. Men én i The Swanlinbar Five er forrædder og en er slet ikke noget almindeligt menneske.

ASHRC er stødt på et gammelt kildeskrift hvori der berettes en hidtil ukendt myte om at Chuculain's grav (en gammel langdysse) skulle udgøre en indgang til "Valley of the Deaf" (De Døves Dal). Ifølge myten skulle det være i denne dal at Chuculain fandt sit endeligt efter en flugt fra Ulster. Med sig på flugten havde han alle rigdommene fra sit vellykkede krigstogt mod mændene fra Crannagh (Irland). Disse rigdomme skulle stadig befinde sig i "Valley of the Deaf".

Myten taler sandt og "The Boys from County Hell" vil berette historien om genopdagelsen af Chuculain's guld. Undervejs vil spillerne møde talrige farer - både nutidige terrorister og ældgamle mytiske væsener for at ende med et storslåede opgør i De Døves Dal, hvorfra ingen lyd slipper ud og ingen lyd kommer ind !

Hvem holder øje med hvem?

Under playtest har der vist sig et behov for uddybende kommentarer angående hvem der overvåger hvem. Naturligvis kan man "ad lib'be" dette, men her er en løsning der holder.

ASHRC har en muldvarp i SOL's hovedkvarter. Dette er forklaringen på at de ikke har anet uråd angående "The Swanlinbar Five". Derfor forfølger de karaktererne da de forlader SOL's hovedkvarter - de ved at de er sendt ud. Desuden vil de opsnappe den besked som karaktererne indtelefonerer til SOL !

## SHOOTOUT OG STAKEOUT

### GM's Briefing

Før historien starter, skal der deles karakterer ud. Det kan gøres tilfældigt, ved hjælp af karakteristika eller ved at spillerne vælger et navn. Sørg for at Gillian og Shane ikke gives til alt for passive spillere da Gillian er leder og Shane kan noget ingen andre kan.

Brief derefter spillerne om:

- SOL's kamp
- Baggrunden for SOL
- Æreskodex
- Tatoveringen
- ASHRC, IRA og UFF

Beskriv derefter, at de står udenfor SOL's hovedkvarter og lad dem så introducere deres karakterer for hinanden. De kender hinanden længe, så anmod om:

- Navn
- Udseende og påklædning
- Funktion i gruppen
- Vaner, kuriositeter etc.

Her må de også vælge eventuelle personlige ejendele. Disse skrives på de enkelt ark.

### Briefing



Historien begynder fredag den 16/8 1996. Vores stovte helte stiller på det hemmelige SOL hovedkvarter. Klokkeren er nøjagtig 10:00. Det befinder sig i en kælder i Dublin. Ingen af karaktererne (bortset fra Gillian naturligvis) er nogensinde blevet kaldt herind, så de må vide, at sagen har en større vigtighed end de sager, som de

normalt bliver konfronteret med. De bliver ført ned af to af lederens betroede vagter. De er bevæbnet med long swords og er i SOL's klædt i sort læder. Karaktererne bliver ved indgangen anmodet om at aflevere deres bevæbning, og de må hellere gøre det. Hvis nogen forsøger at skjule en kniv eller lignende, bliver den fundet. De bliver nemlig skannet med metaldetektorer, før de kommer ind til lederen.

De bliver ført ned af en lang gang og igennem en metaldør. Her kommer de ind i et rum med sorte vægge og kraftigt hvidt lys. Døren lukker sig bag dem med et hørligt "KLUNK". Der er intet håndtag på indersiden. På væggen hænger der et stort spejl. Her skal de stå og vente på at modtage deres briefing.

Bag spejlet sidder lederen af SOL. Der er ingen (af spillerne) der ved hvem han er. Han taler altid til folk bag dette spejl.

ASHRC:

Str.:16, Pow: 12, DB: +1d4, Hp: 25 (10, 20 13, 15)

Våben:<sup>1</sup>

.38 auto: 60%, +4, 1d10

Knive: 50%, +2, 2d4

Shotgun: 50%, +4, 4d6

Riffel: 60%, -3, 2d6

Med mindre du har en god grund, så lad dem endelig punktere Toyotaen. I det sekund, at Toyotaen skrider ud (drive auto), løber de tre ud, bevæbnet med .38 og en med haglgevær, for at holde de fem op. De vil ikke slå dem ihjel - endnu. Først og fremmest vil de gennemsøge vognen for at finde ud af, hvad de fems ærinde er. Hvis de finde handout #1 vil de have fundet hvad de leder efter. De vil tage handout'et og give sig til at smadre udstyret i bilen.

ASHRC er naturligvis ikke interesseret i at det, som de tror er en læk i SOL bliver opsporet og slået ihjel. Derfor vil de gøre alt for at stoppe vore fem helte.

Det er ikke forventet at spillerne vil lade ASHRC slippe afsted med denne ugering. Man kan "slippe af" med en spiller ved dette sammenstød, men det er ikke tilrådeligt. Det er blot meningen, at spillerne skal vide, at der er fare på færde og at ASHRC har en muldvarp i SOL's hovedkvarter.

Når ASHRC folkene er nedkæmpet og ligene skaffet af vejen, vil karaktererne sikkert ransage deres bil. Her vil de finde:

4 stk. .38 revolvere - 1d10 dam

2 stk. .44 Magnum - 2d6+2 dam

2 stk. Garand M1 rifle - 2d6+2 dam

2 stk. 12 gauge pumpguns - 4d6/2d6/1d6 dam

4 kg. plastisk sprængstof - (6d6 i 3 m. rad. dam pr. ½ kg)

10 detonatorer, 2 kabelstyrede, 4 tidsindstillede og 4 radiostyrede

1 stk laptop computer, indeholdende digtet der udgør udgangspunktet for "Operation Red Gold" samt et indscannet kort over Ulster. (handout #2) - password beskyttet (Comp. Use. -25% (2 timer pr. forsøg). Udlæggelsen af digtet kommer senere i scenario'et (kapitlet "The song of Lí Ban").



Disse ting vil nok friste nogle af karaktererne over evne. De kan bare tage løs !

Bortset fra denne lille "encounter" sker der intet af betydning på vejen til Swanlinbar.

Swanlinbar Five

Når gruppen først er ankommet til Swanlinbar, er det tid til et møde med "The Swanlinbar Five".

Som det fremgår af indledningen er "The Swanlinbar Five" på ingen måde forræddere. De er faktisk temmelig tro mod organisationen. Desværre har Declan

---

<sup>1</sup>ved denne, såvel som de kommende NPC'ere, er der kun listet de våbenskills som adskiller sig fra base-chance (se regelbogen for disse procenter). Med hensyn til non-weapon skills er det op til GM. Lad et rul lykkes for en NPC'er, hvis det vil virke godt i historien. Derfor er der ikke listet procenter for disse skills.

Gift Cait Scully - ingen børn

Str: 12 Con: 10 Dex: 9 Siz: 10 Pow: 8 Int: 16 Edu: 16 App: 10 DB: 0

Hp: 20, Head: 8, Chest: 16, Arms: 8, Abdomen: 10, Legs: 12

Våben:

Long sword: 65%, -5, 1d12

.38 revolver: 55%, +2, 1d10

Paul er en luskebuks. Han føler ikke, at han får den plads i gruppen, som han fortjener, og for at forbedre sin position, har han sladret til hovedkontoret om samarbejdet med ASHRC. Han har ikke gennemskuet, hvorfor dette samarbejde er i gang, og er fuldstændig overbevist om at sien teorier om forræderi.

Personligt er han ikke specielt tro over for SOL's idealer, og gemmer da også en gammel revolver i en skuffe. Hvis han føler sig trængt op i en krog, vil han ikke være bange for at anvende den, i så fald for at dræbe. Han tror nemlig ikke på gudernes vrede, men han tror på SOL's !

Paul's kone Cait, på 24 år, har ingen anelse om hans undergrundsaktiviteter. Ved konfrontation med det, vil hun blive, mildest talt, chokeret. Som udgangspunkt vil hun ikke tro på det - det er hendes Paul alt for stor en kryster til.

Brian Downey - Lugus St. 34

Str: 12 Con: 14 Dex: 16 Siz: 11 Pow: 11 Int: 13 Edu: 16 App: 16 DB: 0

HP: 25, Head: 10, Chest: 20, Arms: 10, Abdomen: 13, Legs: 15

Våben:

Short sword: 75%, +1, 1d6+1

Thrown Knife: 80%, +2, 1d4

.44 magnum: 60%, +5, 2d6+2

Shotgun: 55%, +5, 4d6/2d6/1d6

Explosive use: 80%

Brian er tyv. Ikke blot af profession, men som dybt indgroet livsholdning. Han bor ikke sammen med sin søster, fordi han ikke kan finde en kvinde. Han vil bare ikke holde sig til en. Det kan de enlige kvinder i Swanlinbar berette om.

Brian holder lav profil i "The Swanlinbar Five". Han har opsnappet "Operation Red Gold" og lader som om han samarbejder. Det han egentlig vil er at stjæle alt guld til sig selv. Indtil videre lader han som om han en loyalt medlem, med når de når til Chuculain's grav, er der "no more mr. nice guy". Brian vil gøre alt for at få fat i guld, og han ved at der nok ikke er nogen der søger efter lig i "De Døves Dal".

Brians søster, Rebecca, ved intet om hans aktiviteter. Men hun ved godt at Brian har en blakket fortid.

"Tom"

Str: 10, Con: 10, Dex: 10, Int: 10, Pow: 18, Siz: 10, Edu: 10, App: 10 DB: 0

Hp: 20, Head: 8, Chest: 16, Arms: 8, Abdomen: 10, Legs: 12 (1 point of armor)

Våben:

Long Sword: 50%, -4, 1d12

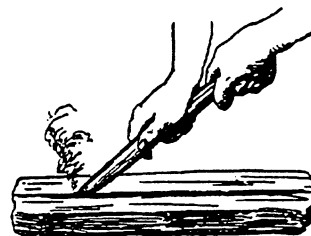
Tom er et gennemsnits menneske. Og så alligevel ikke. For inde bag den usædvanligt almindelige facade skjuler *Labraid Lúathlám fra Caleb* sig. Labraid var Chuculains mægtigste fjende i sagntiden. Nu er han vendt tilbage for at erobre Chuculains guld, som delvis er stjålet fra ham. Han har taget bolig i verdens mest almindelige og anonyme mands krop. Først var han forbi ASHRC, men han brød



Medlemmernes af "The Swanlinbar Five"'s viden om planen:

Tom - han ved meget mere end han siger. Det eneste han ikke er sikker på er den præcise placering af graven. Men den kan hurtigt findes. Den eneste grund til, at han går så langsomt frem, er fordi han ved at Cuchulain er en mægtig fjende. Det er vigtigt at have gode allierede med sig på sådan et togt.

Declan - Han ved næsten ligeså meget som Tom, igen næsten det hele. Det eneste han ikke ved udover gravens placering er naturligvis Labraid's eksistens.



Colin - som Declan

Brian - Han ved ikke meget mere end at det er noget med en enorm guldskat. han vil dog ikke indrømme at han ikke har opsnappet mere, så han vil forsøge at fake et større kendskab end han rent faktisk har.

Paul - Han ved intet for Declan stoler ikke på ham. Han digter sin egen historie om forræderi og al den slags.

Med hensyn til ASHRC er de egentlig ikke særligt involverede længere. Der er noget kontakt, primært via Tom, der jo kender nogle af folkene. Men hele planen er jo stjålet, så det er især kapløb som ASHRC byder på. De er en god grund til at komme videre.

Således kan GM altid byde på et par ASHRC folk til at speede handlingen, hvis stake-out delen tager for lang tid. Hvis de ikke kommer længere, så lad ASHRC rykke ind og true dem til at opgive deres forehavende. Lad det eventuelt komme til en sværdkamp, hvor Declan kan rykke ind og redde deres ynkelige skind. Så er den ønskede kontakt også etableret.

Som det kan ses er stake-out delen kun en decoy, som kan få spillerne til at blive overraskede og måske få dem til at dræbe nogle de ikke skulle have dræbt (Declan, Colin eller Tom). Ideen er at de skal ende med at blive sat ind i selve ...

## Operation Red Gold

Det er muligt at spillerne allerede ved fundet af Handout #2 har regnet det hele ud. Så er de usædvanligt talentfulde og dygtige. De skal helt klart have chancen. Hvis ikke de har fået handout #2 ved overfaldet på vejen til Swanlinbar så lad dem få det udleveret af Declan, Colin eller Tom (hvis ikke en af dem er døde). Hvis Tom dør før at de har fået udleveret Handout #2, er det vigtigt at den "besatte" spiller ikke fortæller sin historie - Labraid's historie. Hold øje med denne spiller, så han ikke afslører sig selv.

Når de har kigget på handout #2 og sandsynligvis konstateret at de ikke rigtig kan finde ud af noget, er det tid for The Swanlinbar Five at forklare planen.

Digtet udlægges

sørge for at der ikke kommer så mange med. Naturligvis er Brian en god "joker", men det er fordelagtigt at begrænse antallet af mennesker på turen. Men det næste afsnit har flere ideer til, hvorledes man kan begrænse menneskemængden.

Nordirland !

Nu er der jo intet der skal gå rigtig let her i verden, især ikke i "The Boys from County Hell". Irland og Nordirland er jo ikke de bedste venner. Der er engelsk militær i store tal omkring den Nordirske grænse. Og de syntes ikke om biler fyldt med våben. Faktisk er grænsen bevogtet i et fire kilometer bredt bælte.

Igen er det uvist hvorledes vore helte vil klare denne udfordring. De kan passere grænsen om natten. De kan benytte magikerens evner til at få våbene over ("Grasp of the Gods"). De kan kæmpe sig igennem ved en mindre bevægtet grænseoversæring. Hvis de gør dette, vil det naturligvis have store og alvorlige konsekvenser, men jeg anbefaler at man ikke overspiller disse. De har nok problemer.

Naturligvis kan de også være rigtigt smarte og kalde sig en "performance-gruppe" og på denne måde legitimere deres våbenmængder. I tilfælde af problemer, er der her en standard britisk militærpoliti-mand:

MP

Str: 12, Dex: 10, Con: 10, Siz: 15, DB: +1d4

Hp: 25 (Head: 10, Chest: 20, Arms: 10, Abdomen: 13, Legs: 15)

Våben:

.38 revolver, +3, 1d10

Knippel: +2, 1d6+1d4

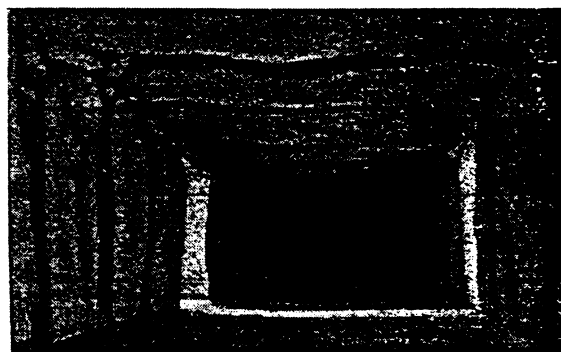
Disse vil de møde en del af. For det er ikke usandsynligt at også disse folk vil forfølge dem langt ind i Nordirland. Især hvis de slog nogen ihjel ved grænsen.

Så nu har de ASHRC og MP'erne i hælene. Der er problemer i luften. Her er der oplagte chancer for at slippe af med Declan eller Colin. Måske dem begge to !!

Igen vil jeg advare mod at lade dem kæmpe hele tiden, hvis ikke spillerne syntes at det er det bedste de ved i hele verden.

Ved Cuchulain's grav

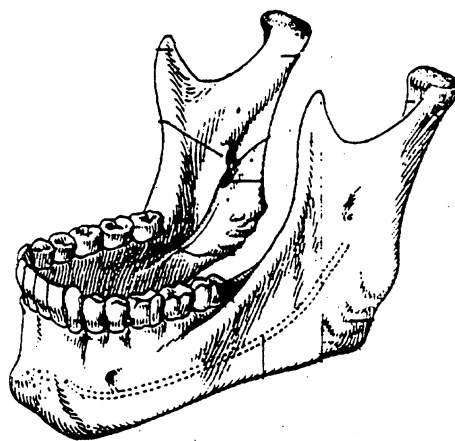
På en eller anden måde vil de nå frem til graven. Eller i hvert tilfælde i nærheden af den. Mellem Lack og Dromore er der ca. 10 km. Det er på denne strækning at de skal finde graven. Graven befinder sig ca. midt imellem de to byer i en stor skov.



Den ligger ikke ved en dal. Det er jo kun gennem graven at man kommer til dalen. Med hensyn til udseendet af en sådan grav, så ved Labraid (eller den, hvis krop han har overtaget) godt hvad de leder efter. Nemlig en jættestue.

Det er ret vigtigt at spillerne finder det magiske sværd, så gør det endelig ikke *for* svært for dem at opdage det. Desuden finder de også her det magiske spyd, som bliver forklaret i skriften på væggen (3) - se herunder.

Vigtigt er det også at de finder 3. På dette sted er der i væggen (som er af sten) indkradset en besked. Den findes som handout #5. På væggen står:



"a fair shining host with splendid horses  
pursued me from every direction  
the people of manandan son of ler  
whom eogan indber summoned

whichever way i turned  
when my full fury came upon me  
it was one man against three thousand  
and i sent them towards death

but women of beyond  
came from the back  
with spears of fire  
wounded me deadly

for three days and three nights  
bound to that pillar of stone  
i saw my faith  
growing certain

i have cast my spear  
into the valley of the deaf  
i do not know famous its path  
whether my shot hit or missed

only the bold  
should follow that path  
that lead them to death  
or to the red gold"

Dette er intet mindre end Cuchulain's egen gravskrift. Skrevet af ham selv. Her beskriver han hvorledes han flygtede hertil og forsvarede sig bravt. Hvorledes at tre luskede kællinger med forheksede spyd dræbte ham. Hvordan han stod bundet til en stensøjle i tre dage, for at kunne se døden i øjnene. Og så beskrives det hvor han gjorde af *GULDET* ! Han kastede sit spyd ind i dalen. Der hvor det landte begravede hans følge (en hel del kvinder) guld.

## Banshees !

Ikke langt inde i skoven ser karaktererne noget bevæge sig. Det er Cuchulain's følge, som er blevet i nærheden af guldets for at beskytte det mod at falde i fremmedes hænder. De er bare ikke normale kvinder længere. De er blevet

### Banshees ( 3 stk)

Str.: 10, Con: 10 Dex: 11, Siz: 10 Pow: 15

Hp: 20, Head: 8, Chest: 16, Arms: 8, Abdomen: 10, Legs: 12

Banshees kan KUN skades af magiske våben. Dette vil sige spyddet, Cuchulain's sværd eller eventuelle våben forhekset med spells fra Path of the Stone.



### Våben:

Banshees angriber med deres slør. De rækker 2 meter. Den som bliver rørt skal lave et pow vs. pow rul med en banshee. Hvis de taber mister de 1d4 i pow (permanent) og 1d10 i san for den ubehagelige oplevelse. Hvis de vinder mister de 1 i san.

**San check:** det koster 1/1d8 at se en banshee

Dette er naturligvis ikke for tøsedrenge. Det kan let hensætte nogle af spillerne i mere eller mindre grønsagsagtige tilstande. Det gør ikke så meget, for vi nærmer os afslutningen af dette epos. Men undlad at

dræbe dem alle nu. Det er simpelthen for ærgeligt.

Når karaktererne har passeret de tre banshees ligger vejen åben. Foran dem ligger en lille klippe og i den er en grotte. Munden er ud mod spillerne. Hvis de tror at de skal spille Dungeon nu, tager de dog fejl. For i grotteåbningen kommer en skikkelse gående imod dem. Det er Cuchulain i egen (meget) høje person.

## Cuchulain's genkomst

Manden i åbningen af grotten er tæt på 2½ meter høj. Han har brede skuldre og er iført noget der engang var en læderrustning. Den tjener dog ikke til megen beskyttelse længere. I siden bærer han et langsværd, i den anden side en hand axe. I sværdsmeden sidder der en, temmelig lang, daggert. På hovedet bærer han en hjelm med næsebeskytter. Han er grum at se på.

Han går ud mod karaktererne med tunge skridt. Han stirrer direkte mod Labraid. Med en stemme der får skoven til at skælve, og lyder som om den giver genlyd i den døve skov brøler han (noget i stil med):

Hvis karaktererne, især Labraid, der er den eneste med en god chance, dræber Cuchulain, vil de kunne komme til guldet. Der er fuldstændig groteske mængder. En god grund til at det kaldes "red gold" kan være at en del af fingerringene stadig sidder på fingrene. Der er kort sagt meget blod og lignende imellem guldet. Cuchulain var en helt, men ikke af Robin Hood typen. Hvorledes karaktererne vil få guldet ud er op til dem. De må slæbe alt hvad de vil. De kan også komme tilbage og hente mere. Eller de kan ...

**HUSK:** Der er stadig et Wildcard. Brian vil gerne have det hele for sig selv. Hvis ikke han er blevet dræbt, vil han falde spillerne i ryggen når de begynder at læsse guldet. Han ved at De Døves Dal er det perfekte sted at gemme lig.

## Afslutning

Nu er det uvist hvad der er sket. Det kan være at Cuchulain dræbte de fleste af karaktererne. Det kan være at Brian gjorde. Det kan være de er grønsager på grund af Banshee'erne. Men en eller to af dem klarede det vel ??

Nu skal de have guldet over grænsen. Hvis spillerne stadig har mod på det, så giv dem lidt modstand her. Lad MP'erne være skidebesværlige denne vej også. Det er faktisk ulovligt at transportere en antik guldskat over grænsen !

ASHRC er heller ikke helt forsvundet. Kommer karaktererne over grænsen uden problemer, opstår problemerne måske senere. ASHRC var trods alt folkene bag planen - nu vil de gerne have deres fair share !!

Disse små optrin er op til GM. Jeg forlader senariet, medens at de forrevne og sårede krigere bærer guldet ud af Cuchulain's grav for at tage hjem med det. Nu har jeg fortalt den historie jeg ville fortælle fra starten. Historien om

### **The Boys From County Hell !**

I det følgende finder du regler, referencer, pointsystem, karakterer og handout's.

God fornøjelse - Adam Bindslev

### Parrering

Normalt opererer man ikke med parrering i CoC. Jeg syntes dog det var en smule relevant for et så sværdkæmpende scenario som dette. Hvis en spiller ønsker at parrere siger han blot dette ved initiativ runden. Når han bliver slået på, slår han så med den relevante våbenskill for at se om parreringen lykkes. Er der tale om en critical succes slår han modstanderens våben ud af hans hånd. En critical failure kan foreksempel have det konsekvens at spillerens våben knækker ! Man kan naturligvis kun parrere, når man har et våben der er velegnet til det.

Dette var pixi-bogs versionen af de udvidede regler. Men det skulle være nok til at spillet kan køre. Ellers må GM bare finde på en regel as we go along.

## Mad og drikke

Uden mad og drikke duer helten ikke. Slet ikke den irske helt. Hvis du tillader det, og du ikke spiller dette scenarie på en con, er det anbefalesværdigt at indtage en smule alkohol under afspilningen. Husk at du skal være over 18 for at drikke.

Det mest oplagte er naturligvis øl, men endelig ikke Tuborg eller Carlsberg. Der skal nogle engelske eller irske øl til. Guinness er det helt oplagte valg. Det er ligeså tungt og brutalt som et to-håndssværd.

Er dine spillere mere forfinede, er det oplagt med en kryddervin. Der blev dyrket meget i middelalderen, men der er ikke mange der drikker det i dag. Det er tungt og sødt, men har en glimrende smag. Her er en opskrift:

### Kryddervin (Hypocras)

2 stk. kanel  
10 stk . nelliker  
½ ths. revet muskatnød  
½ ths. revet ingefær  
½ ths. kardemomme  
60 g. brun farin

1 liter rødvin

2 dl. af rødvinen opvarmes til kogepunktet sammen med krydderierne. Det trækker i 2-3 timer og filtreres derefter. Jeg anbefaler et te-filter (et kaffefilter tager for lag tid). Resten af vinen tilsættes og det hele trækker igen i 2 timer. Vinen serveres ved stuetemperatur eller lidt under.

Det er ikke noget man kan hælde i sig, så man bliver ikke så fuld af det. Men det giver en glimrende stemning.

Med hensyn til bispisning er groft brød, røget kød og lignende glimrende. Prøv at undgå chips og cola. Det klæder bare ikke en kelter !!

KATEGORI	POINT
<b>OVERLEVELSE</b> - 10 PR. DØD KARAKTER	
<b>GENNEMFØRSEL</b> 100, 50 ELLER 0	
<b>NEDLAGTE FJENDER</b> 5 PR. STK	
<b>DØDE BANSHEES</b> 20	
<b>CUCHULAIN</b> 50	
<b>USKYLDT DRÆBTE</b> - 5 PR STK	
<b>GUDERNES VREDE</b> - 25 PR. KARAKTER	
<b>SOL'S VREDE</b> 25	
<b>MORSKAB</b> 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100	
<b>GM'S POINT</b> 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100	

GM's navn: \_\_\_\_\_

Noter: \_\_\_\_\_



KAAKTEEA

# SHANE

Str: 9 Dex: 12 Int: 14 Con: 15 App: 13 Pow: 17 Edu: 17 Siz: 11  
Move: 10 Sf: +1 DB: 0

Sanity: 85

Magic points: 17

Climb: 30      Conceal: 50      Dodge: 50      Drive: 50      El. rep: 10  
1st aid: 30      Hide: 50      Jump: 25      Lib. use: 50      Listen: 50  
Mec rep: 20      Navigate: 10      English: 85      Photo: 10      Psycho: 5  
Ride: 30      Sneak: 50      Spot hid: 75      Swim: 25      Throw: 50  
Track: 60      Keltisk: 60

## Special abilities:

Magic lore: 60

Path of the Sword: 75

Path of the Stone: 60

Weapon	%	dam	range	#ofAtt	Ini
Fist	50	1d3	Touch	1	+1
Kick	25	1d6	Touch	1	0
Head butt	10	1d4	Touch	1	0
Long sword	70	1d12	Touch	1	-3
Knife / Thrown knife	50	1d4 / 1d3	Touch / 10 m	1	0 / -2

Equipment: Long Sword, 4 throwing knives

---

---

---

---

## Path of the Sword

Path of the Sword sætter krigeren i stand til at klare sig bedre i kamp. Det er en udpræget aggressiv og offensiv magi der indeholder i denne skole. I Path of the Sword indgår 7 formularer i stigende sværhedsgrad.

Bemærk at det *ikke* er muligt at kaste en formular diskret, da gnister vil springe fra magikerens fingre.

Subjektet i teksten henviser enten til magikeren selv eller til en af ham udvalgt. Efter hver formular står følgende: Range, Area of effect (single eller group), casting time, cost Mp, varighed i minutter, modifikation i chance).

1. Reflex of the Cat (Touch, single, 1 round, 2 Mp, 5 min., -0%) - Forhøjer Dex med 8 (og Sf tilsvarende).
2. Strength of the Beast (Touch, Single, 1 round, 3 Mp, 5 min, -10%) - Forhøjer Str med 8 (og DB tilsvarende).
3. Touch of Dian Cech (Touchn, Single, 2 rounds, 4 Mp, Instant, -20%) - Healer 1d6 i en given location.
4. Mist of Lug (Touch, Single, 2 rounds, 5 Mp, 5 min., -25%) - Skaber en magisk tåge omkring subjektet, der gør ham sværere at ramme i kamp. Alle modstandere får -20% på deres angreb.
5. Eyes of the Cat (Touch, Single, 3 rounds, 6 Mp, 10 min, -30%) - Gør subjektet i stand til at se i mørke, tåge (sågar Mist of Lug). I normal sigtbarhed giver den +25% på spot hidden.
6. Chill of Taranis (20 meter, Group, 1 round, 7 Mp, Instant, -40%) - Indgyder en overnaturlig angst i alle mennesker i omkredsen. For deres indre øje fremstår billeder fra den dybeste underverden (alle taget 1/1d8 i San dam).
7. Grasp of the Gods (Touch, Single, 1 round, 8 Mp, Instant, -50%) - Transporterer subjektet til en given location, under forudsætning af at målet er synligt fra magikerens synspunkt og at det er muligt at komme derhen uden at skulle passere døre, vinduer, mure etc. Hvis dette er opfyldt transporteres subjektet øjeblikkeligt til sit mål. Det er muligt at transportere en person med al det udstyr han kan bære, men der SKAL være en person involveret.

# TOM

Str: 19 Dex: 13 Int: 9 Con: 13 App: 14 Pow: 9 Edu: 14 Siz: 14  
Move: 11 Sf: +1 DB: +1d6

Sanity: 45

Magic points: 9

Climb: 60      Conceal: 15      Dodge: 76      Drive: 20      El. rep: 10  
1st aid: 55      Hide: 10      Jump: 50      Lib. use: 25      Listen: 25  
Mec rep: 20      Navigate: 10      English: 70      Photo: 10      Psycho: 5  
Ride: 30      Sneak: 50      Spot hid: 25      Swim: 25      Throw: 50  
Track: 10      Keltisk: 40

Weapon	%	dam	range	#ofAtt	Ini
Fist	80	1d3+1d6	Touch	1	+1
Kick	50	2d6	Touch	1	0
Head butt	10	1d4+1d6	Touch	1	0
Long sword	80	1d12+1d6	Touch	1	-3
Club small/large	50	2d6/1d8+1d6	Touch	1	-1 / -3
Thrown knife	50	1d4	10 m	1	-2
Knife	50	1d4+1d6	Touch	1	+2

Equipment: Long Sword, 3 throwing knives

---

---

---

---

# WILLIAM

Str: 10 Dex: 10 Int: 17 Con: 14 App: 12 Pow: 12 Edu: 16 Siz: 17  
Move: 7 Sf: -1 DB: +1d4

Sanity: 60

Magic points: 12

Climb: 30      Conceal: 15      Dodge: 20      Drive: 60      El. rep: 60  
1st aid: 30      Hide: 10      Jump: 25      Lib. use: 75      Listen: 25  
Mec rep: 75      Navigate: 10      English: 80      Photo: 10      Psycho: 50  
Ride: 20      Sneak: 10      Spot hid: 55      Swim: 25      Throw: 25  
Track: 20      Keltisk: 60

## Special abilities:

Bargain: 50%

Computer use: 60%

Explosive use: 50%

Fast talk: 50%

Weapon	%	dam	range	#ofAtt	Ini
Fist	50	1d3+1d4	Touch	1	-1
Kick	25	1d6+1d4	Touch	1	-2
Head butt	10	2d4	Touch	1	-2
Long sword	70	1d12+1d4	Touch	1	-5
Handgun *	60				+2
Rifle *	55				-4 / 0
Submachine gun *	50				-4 / 0

\* disse våben bryder med SOL's æreskodex. Det *kan* have alvorlige konsekvenser at anvende dem.

Equipment: Long Sword,

---

---

---

# GILLIAN

Str: 19 Dex: 16 Int: 18 Con: 16 App: 13 Pow: 7 Edu: 19 Siz: 15  
 Move: 12 Sf: +3 DB: +1d6

**Sanity: 50**

**Magic points: 7**

Climb: 30      Conceal: 50      Dodge: 70      Drive: 20      El. rep: 10  
 1st aid: 50      Hide: 55      Jump: 25      Lib. use: 25      Listen: 25  
 Mec rep: 20      Navigate: 10      English: 95      Photo: 10      Psycho: 5  
 Ride: 30      Sneak: 60      Spot hid: 25      Swim: 25      Throw: 25  
 Track: 10      Keltisk: 70      Kelt. hist: 50

Weapon	%	dam	range	#ofAtt	Ini
<b>Fist</b>	70	1d3+1d6	Touch	1	+3
<b>Kick</b>	50	2d6	Touch	1	+2
<b>Head butt</b>	10	1d4+1d6	Touch	1	+2
<b>2-handed sword</b>	80	1d12+2+1d6	Touch	1	-3
<b>Long sword</b>	50	1d12+1d6	Touch	1	-1
<b>Club small/large</b>	50	2d6/1d8+1d6	Touch	1	+1 / -1
<b>Dagger</b>	50	1d4+2+1d6	Touch	1	+4

Equipment: 2-handed sword, Long Sword, 2 daggers,

---



---



---



---

# PETER

Str: 13 Dex: 17 Int: 15 Con: 13 App: 6 Pow: 9 Edu: 17 Siz: 12  
Move: 13 Sf: +3 DB: +1d4

Sanity: 45

Magic points: 9

Climb: 70	Conceal: 40	Dodge: 60	Drive: 50	El. rep: 10
1st aid: 30	Hide: 70	Jump: 70	Lib. use: 25	Listen: 75
Mec rep: 20	Navigate: 10	English: 85	Photo: 10	Psycho: 5
Ride: 40	Sneak: 70	Spot hid: 50	Swim: 50	Throw: 25
Track: 60	Keltisk: 50			

## Special abilities:

Lockpick: 70%

Security systems: 60%

Weapon	%	dam	range	#ofAtt	Ini
Fist	50	1d3+1d4	Touch	1	+3
Kick	25	1d6+1d4	Touch	1	+2
Head butt	25	2d4	Touch	1	+2
Short Sword x 2 *	80	1d6+1+1d4	Touch	1 / 2	+1

\* Ambidextrøs: Kan angribe med et sværd i hver hånd. I dette tilfælde halveres initiativslaget. Slår man f.eks. 5 (dvs 5 + 1 = 6) kommer slaget i 3 og 6!

Equipment: 2 short swords,

---

---

---

---

HANDOUTS



Contains: Personal file of "The Swanlinbar Five"  
File: swan5. doc  
Date: 160896 - 9:43  
Security level: A



Name: Declan MacManus  
Adress: Dublin Rd. 102 - Swanlinbar  
Family: Unmarried  
Age: 27  
Position: Warrior and leader of the Swanlinbar 5  
Enrolled: 12/3 1989  
Rem.: Declan MacManus is seen in contact with known members of the ASHRC. Strongly suspected of illegal contacts. Under surveillance may 1996.



Name: Colin Fairley  
Adress: Dublin Rd. 97 - Swanlinbar  
Family: Divorced (wife Kathleen, moved to Dublin), living with his 12 year old son named Seamus  
Age: 31  
Position: Warrior and 2nd in command in Swanlinbar 5.  
Enrolled: 2/12 1989  
Rem.: Close contact with Declan MacManus. Also seen in contact with ASHRC members. Surveillance june 1996.



Name: Paul Scully  
Adress: Shinas Walk 5 - Swanlinbar  
Family: Married with Cait Scully (24) - no children  
Age: 35  
Position: Researcher (comp.) Private in Swanlinbar 5.  
Enrolled: 28/3 1984  
Rem.: The council of SOL's contact in Swanlinbar 5. Probably in great danger. Extreme caution needed.



Name: Brian Downey  
Adress: Lugus St. 34 - Swanlinbar  
Family: Unmarried - living with sister Rebecca  
Age: 28  
Position: Assasin (Thief). Private in Swanlinbar 5.  
Enrolled: 17/6 1991  
Rem.: Brian probably has no knowledge of the contacts with ASHRC. We don't know this for certain, but surveillance in may 1996 did not give reason for suspect.



Name: "Tom"  
Adress: Unknown  
Family: Unknown  
Age: about 35  
Position: It is unknown which function "Tom" serve in Swanlinbar 5.  
Enrolled: Never officially enrolled in SOL  
Rem.: The whereabouts of "Tom" is a riddle.  
Surveillance in february, april and june 1996 did not bring any new material. "Tom" could be a ASHRC agent, but we does not know for sure.

Cú Chulaind dwells in a green valley  
frequented by troops of women  
If you decide to meet him,  
you will not regret your visit

His bold right hand cut down hundreds -  
she who tells you knows.  
Like the beautiful colour  
of a violet his cheek.

Conchend keen for battle trembles  
before the slender red sword of Cú Chulaind  
Cú Chulaind crushes the spears of foolish hosts  
and breaks the shields of armoured warriors.

A man of many deeds  
Cú Chulaind ar Ulaid  
No fighting disturbs his domain -  
the sleep of a multitude prevails

Bridles of red gold for his horses,  
and nothing but this:  
pillars of silver and crystal.  
Has he taken with him away

He dwells in the valley so quiet  
Between the Lack and the Dromore  
Here no man can disturb him  
But through the gates of hell



# LABRAID LÚATHLÁM AR CLADEB

Str: 26 Dex: 22 Int: 13 Con: 28 App: 14 Pow: 32 Edu: 25 Siz: 22  
 Move: 15 Sf: +6 DB: +2d6

**Sanity: 99**

**Magic points: 32**

Climb: 60      Conceal: 15      Dodge: 70      Drive: 0      El. rep: 0  
 1st aid: 40      Hide: 75      Jump: 75      Lib. use: 0      Listen: 75  
 Mec rep: 0      Navigate: 35      English: 20      Photo: 0      Psycho: 0  
 Ride: 80      Sneak: 80      Spot hid: 70      Swim: 65      Throw: 75  
 Track: 45      Keltisk: 85

**Special abilities:**

Path of the sword: 90%

Magic Lore: 75%

Weapon	%	dam	range	#ofAtt	Ini
<b>Fist</b>	80	1d3+2d6	Touch	1	+6
<b>Kick</b>	50	3d6	Touch	1	+5
<b>Head butt</b>	30	1d4+2d6	Touch	1	+5
<b>2-handed sword</b>	80	1d12+2+2d6	Touch	1	0
<b>2-handed axe</b>	70	1d10+2d6	Touch	1	+1
<b>Hand Axe</b>	70	1d8+2d6	Touch	1	+3
<b>Long sword</b>	80	1d12+2d6	Touch	1	+2
<b>Spear thrown</b>	75	1d8+1	75 m.	1	+2
<b>Club large</b>	65	1d8+2d6	Touch	1	+2
<b>Dagger</b>	75	1d4+2+2d6	Touch	1	+7

Equipment: Long Sword, Dagger

## Path of the Sword

Path of the Sword sætter krigeren i stand til at klare sig bedre i kamp. Det er en udpræget aggressiv og offensiv magi der indeholder i denne skole. I Path of the Sword indgår 7 formularer i stigende sværhedsgrad.

Bemærk at det *ikke* er muligt at kaste en formular diskret, da gnister vil springe fra magikerens fingre.

Subjektet i teksten henviser enten til magikeren selv eller til en af ham udvalgt. Efter hver formular står følgende: Range, Area of effect (single eller group), casting time, cost Mp, varighed i minutter, modifikation i chance).

1. Reflex of the Cat (Touch, single, 1 round, 2 Mp, 5 min., -0%) - Forhøjer Dex med 8 (og Sf tilsvarende).
2. Strength of the Beast (Touch, Single, 1 round, 3 Mp, 5 min, -10%) - Forhøjer Str med 8 (og DB tilsvarende).
3. Touch of Dian Cech (Touchn, Single, 2 rounds, 4 Mp, Instant, -20%) - Healer 1d6 i en given location.
4. Mist of Lug (Touch, Single, 2 rounds, 5 Mp, 5 min., -25%) - Skaber en magisk tåge omkring subjektet, der gør ham sværere at ramme i kamp. Alle modstandere får -20% på deres angreb.
5. Eyes of the Cat (Touch, Single, 3 rounds, 6 Mp, 10 min, -30%) - Gør subjektet i stand til at se i mørke, tåge (sågar Mist of Lug). I normal sigtbarhed giver den +25% på spot hidden.
6. Chill of Taranis (20 meter, Group, 1 round, 7 Mp, Instant, -40%) - Indgyder en overnaturlig angst i alle mennesker i omkredsen. For deres indre øje fremstår billeder fra den dybeste underverden (alle taget 1/1d8 i San dam).
7. Grasp of the Gods (Touch, Single, 1 round, 8 Mp, Instant, -50%) - Transporterer subjektet til en given location, under forudsætning af at målet er synligt fra magikerens synspunkt og at det er muligt at komme derhen uden at skulle passere døre, vinduer, mure etc. Hvis dette er opfyldt transporteres subjektet øjeblikkeligt til sit mål.

## *Song of Lí Ban*

*Cú Chulaind dwells in a green valley  
frequented by troops of women  
If you decide to meet him,  
you will not regret your visit*

*His bold right hand cut down hundreds -  
she who tells you knows.  
Like the beautiful colour  
of a violet his cheek.*

*Conchend keen for battle trembles  
before the slender red sword of Cú Chulaind  
Cú Chulaind crushes the spears of foolish hosts  
and breaks the shields of armoured warriors.*

*A man of many deeds  
Cú Chulaind ar Ulaid  
No fighting disturbs his domain -  
the sleep of a multitude prevails*

*Bridles of red gold for his horses,  
and nothing but this:  
pillars of silver and crystal.  
Has he taken with him away*

*He dwells in the valley so quiet  
Between the Lack and the Dromore  
Here no man can disturb him  
But through the gates of hell*

A FAIR SHINING HOST WITH SLEND  
PURSUED ME FROM EVERY DIRECTION:  
THE PEOPLE OF MANXANDAN SAN OF LEA  
WHOM EVGAN INBER SUMMANED.

WHICHEVER WAY I TURNED  
WHEN MY FULL FURY CAME UPON ME  
IT WAS ONE MAN AGAINST THREE THOUSAND,  
AND I SENT THEM TOWARDS DEATH.

BUT WOMEN OF BEYOND,  
CAME FROM THE BACK,  
WITH SPEARS OF FIRE  
WOUNDED ME DEADLY.