# SPILTIDSSKRIFTET

# SAGA

Nr. 22
September 1993
29,50 kr.

CoC scenarie: Forbandelsen
Cyberpunkens 10 bud
Anmeldelse af Bughunter

# SAGA


## Nr. 22

**September 1993**

SAGA udgives af Fafner Spil
Ermelundsvej 92 D
2820 Gentofte
Tlf. 31 65 56 25
ISSN: 0906-3559

***Redaktion***

Signe Dahl-Madsen (layout)
Nicholas Demidoff
Kristoffer Marner
Christian Peter Koch Sørensen (ansv.)
Mikkel Kolbak Sørensen
Martin Stachowski Winther

***Forside***

Peter von Linstow

***Abonnement***

200 kr. for 12 numre og
110 kr. for 6 numre.
Abonnement tegnes ved indbetaling af beløbet til SAGAs giro.

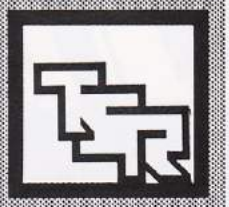
***SAGAs adresse og giro***

Spiltidsskriftet SAGA
Ermelundsvej 92 D
2820 Gentofte.
Giro 5970733.

***Gamle numre***

Fafner Tidende (5 kr.), KAOS (10 kr) og SAGA (20 kr.) kan bestilles ved indbetaling af beløbet på SAGAs giro. Ring først, da flere af de gamle numre er udgået.


# Indholdsfortegnelse




## 4. Nyheder

*Af Christian P.K. Sørensen*

Nyheder fra ind- og udland, bla. Van Richtens seneste guide og City State of Tyr.

## 6. Tolvben Torden Trold fortæller...

*Af Dennis Holmberg*

Endelig en morsom og brugbar artikel om at bruge sine formularer kreativt i AD&D.

## 8. Som en Tyv i Natten

*Af Svend Erik Jepsen*

I landsbyen Blancarde, ca. halvtres km nord for Aix, dør dette år en ung kvinde ved navn Martina i barselsseng, umiddelbart efter at have født en søn. Meget mystisk...

## 14. Brevkassen

*Af Martin Winther*

Elmer er fløjet sin vej og det er jo ikke så godt. Det har jo så til gengæld betydet at Christine Gjørtz Dragholm, I ved hende med Nørd-debatten, har fået et brev i kassen.

## 16. Cyberpunkens 10 Bud

*Af Lars Konzack*

10010011 11001001 11010110 00010001 11110011 10101110 01101001 10011001 (Ja det er binær kode. Hvis du ikke forstår det er artiklen ikke noget for dig. Chill Out Chummer...)

# SAGA nr. 22

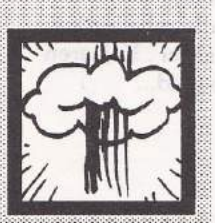
## 18. Forbandelsen

Dette CoC-scenarie benytter visse ord og vendinger som kan virke anstødende, derfor vil vi kraftigt advare imod at læse det, hvis man ikke ønsker at få krænket sin blufærdighed.

## 30. En Marmorsøjle Bygger Ikke Sig Selv

*Af Kristoffer Marner og Christoffer C.Ravnkilde*

Spændende fortsættelse af Duranjhar-serien. En novelle af Tue Andersen Nexø.



## 35. Brætspil

*Af Lars Black Petersen*

Denne gang sættes en meget spændende spilgenre på Lars Blacks Spilleplade; nemlig Nutidskrig i Europa.

## 39. Anmeldelser

*Amazing Engine* af Nicholas Demidoff

*ManOWar* af Christian Sørensen

# Leder

*En lille dessert smager af mere...*

Hvor ofte har man ikke hørt om det. Altså de der rollespilsaftener som tog mindst 24 timer og hvor spil-ledere og spillere til sidst hverken kunne kende forskel på rødt og grønt eller huske deres egen adresse. Eller disse marathon sessions hvor det halve kongerige og de syv onde drager blev udslettet 3 gange i træk. Faktisk så er det mit klare indtryk at det faktisk er mere reglen end undtagelsen, at folk spiller i meget store portioner af gangen, meget længe. Men det synes jeg faktisk er synd. Det er der to grunde til. Primært fordi en lang session betyder at rollespillet lidt går tabt. De små finurlige nuancer som der ofte er mange af i begyndelsen af en hyggelig aften, forsvinder ligeså stille som spillet glider frem. Selvom der er mange gode rollespillere i Danmark, så er det svært at fastholde koncentrationen 12 til 14 timer i træk. Selv efter 4 til 5 timer har de fleste reduceret rollespillet til et minimum og er gået over til en mere resultatorienteret spillestil. Altså I ved, denne tilbageholdende og velovervejede troldmand, som forvandler sig til en krydsning mellem Rambo og Indiana Jones.

Men bortset fra at rollespillet går fløjten, så er de mange koncentrerede timer også noget som har indflydelse på spillelysten. Specielt for spil-ledere. Han skal jo enten være koloenormt forberedt eller også skal han improvisere helt vildt. Det sidste er jo da også noget mange benytter sig af. Det giver ofte ikke noget optimalt spil. Der er grænser for hvor meget en spil-leder kan præstere og det eneste resultat der kommer ud af det er at spil-lederen ligeså stille kører sur i det. For meget arbejde og for lidt fornøjelse. Det samme gælder jo så også for hans spillere. I værste fald fører sådant overdrevet spilleri til at folk simpelthen mister interessen og holder op med at spille. Derfor bør man begrænse sig selv, bare en lille smule.

Man kan se på det som et middagsbord, hvor desserten netop er blevet serveret. Selv om alle ved bordet spiser godt til så er der stadig mere end rigeligt af moster Anna's uovertrufne jordbærfromage tilbage. Men du ved også at hvis du spiser det hele, vil du bruge hele næste dag på toilettet. På samme måde bør man nyde rollespil i mindre og derved bedre portioner.

*Jan Due*

# Nyheder

## Sidste nyt fra ind- og udland

TSR, Inc.

*City-state of Tyr*
**Dark Sun Supplement**
**Pris 128,-**
City-State of Tyr dykker ned i de magtfulde hemmeligheder der omgiver Tyr, den største bystat i Dark Sun verdenen, og giver samtidig et grundlag for en hel kampagne.

Denne sourcebook belyser Tyr efter troldkongen Kalaks død, lige fra den intrigante overklasse til de kolossale hære af tidligere slaver. Som stedet hvor det første Dark Sun eventyr startede er Tyr det oplagte sted at starte en kampagne og med denne bog bliver det muligt.

***Players Guide to the Dragonlance Campaign***
**Dragonlance Supplement**
**Pris 168,-**
Denne bog er den første i en serie af håndbøger beregnet på smertefrit at guide spillere ind i de mange forskellige kampagneverdener til AD&D.

Denne guide giver spillere al den information de behøver for at føle sig hjemme i en Dragonlance kampagne og på de 128 sider får man i rig detalje beskrevet Krynn og Dragonlance sagaen. Både begyndere og erfarne AD&D spillere skulle kunne få glæde af denne bog.

*New Tales: The Land Reborn*
**Dragonlance Supplement**
**Pris 128,-**
Troede du at eventyret var forbi bare fordi Mørkets Dronning var blevet besejret? Det er kun lige begyndt! Onde kræfter holder stadig til i landet og at genopbygge Krynns fordums storhed er en overvældende opgave. Indeholdt i denne kombinerede sourcebook/eventyrpakke er bl.a. beretningen om Tikas søgen efter hendes forsvundne fader og Goldmoon og Riverwinds tilbagevenden til Que-Shu.

*The Astromundi Cluster*
**Spelljammer Supplement**
**Pris 288,-**
En ny Spelljammer kampagne med lysår af underholdning. Denne box udforsker Astromundi tågen, en række måner og fordrejede verdener i Wildspaces fantastiske områder. Med højtudviklede emperier og endnu uopdagede civilisationer er Astromundi et perfekt sted at starte en Spelljammer kampagne og med sine detaljerede beskrivelser kan det også benyttes som yderligere baggrund for andre spelljammer produkter.

*Border Watch*
**Greyhawk Supplement**
**Pris 79,50,-**
Dette er det første (og længe ventede) eventyr der foregår i Furyondy og Nyrond efter den store krig ændrede drastisk på Greyhawk verdenen.

Border Watch giver spillerne chancen for at stoppe flodbølgen af ondskab der strømmer ind fra Iuz nordlige emperie, som truer med at opsluge disse gode nationer.

*Van Richtens Guide to Werebeasts*
**Ravenloft Supplement**
**Pris 128,-**
Fra den berømmelige Dr. Rudolph van-Richten, den anerkendte expert på de frygtelige væsner fra Ravenlofts tåger, kommer her den definitive guide om lykantroper: Varulve, varrotter, varræve, varbjørne og meget mere! Hans tidligere guide bøger om bl.a. vampyrer og udøde har været meget populære, ikke mindst blandt væsnerne selv (det er jo altid sjovt at læse om sig selv!). Vores lokale ekspert Firfinger Rolf udtaler at det "nu ser ud til at vores firbenede venner nu får lidt sund konkurrence, nemlig!"

WEST END GAMES

*Dark Empire*
**Star Wars Supplement**
**Pris 288,-**
Alle sande Star Wars fanatikere vil selvfølgelig vide at Dark Horse over en periode har stået for det mest ambitiøse forsøg på en Star Wars tegneserie, og at det er lykkedes extremt godt. Nu har West End Games med denne sourcebook taget konsekvensen og alle rebeller kan godt begynde at krybe i skjul . Kejseren er tilbage og han er ikke glad...

*Supernova*
**Star Wars Modulsamling**
**Pris 178,-**
Supernovae er en serie eventyr der tager dine rebeller igennem en hæsblæsende handling på en dødsdømt planet. Den hidtil mest omfattende modulsamling til Star Wars. Enden er nær, glæd dig!

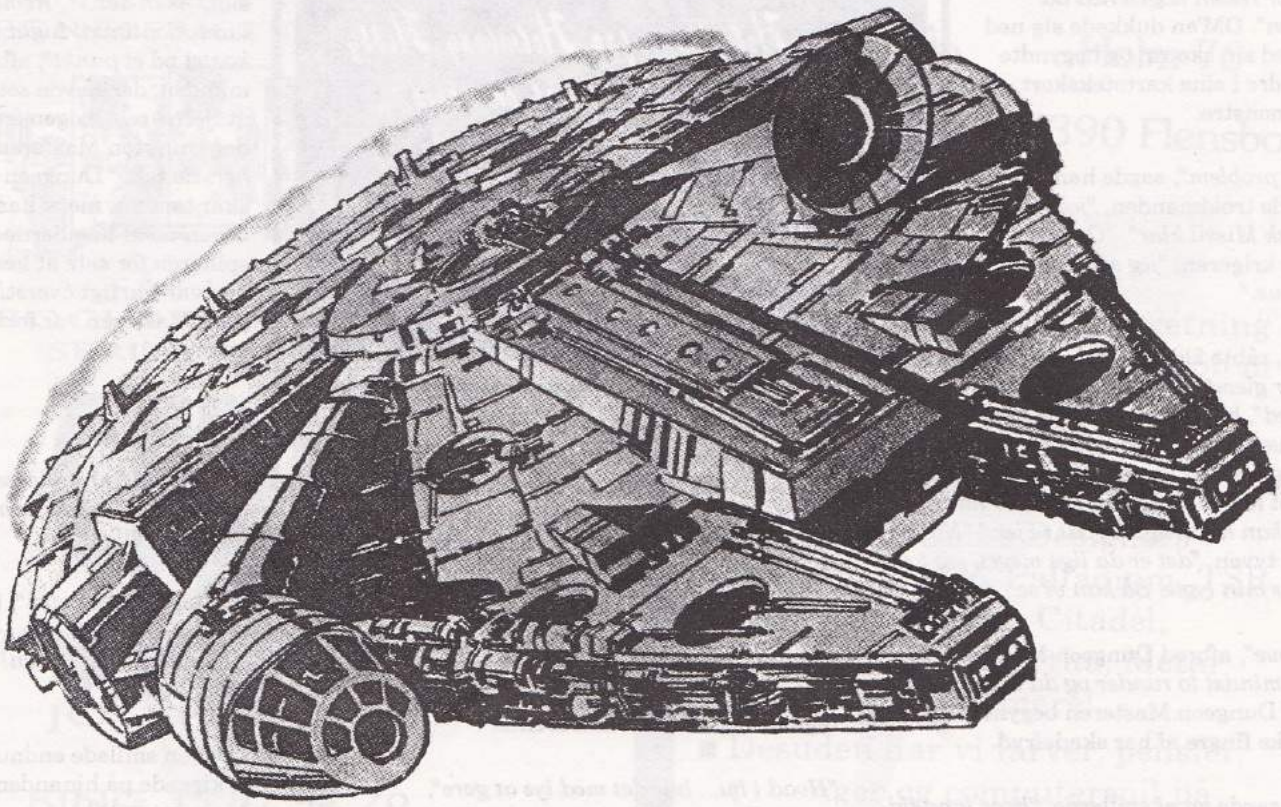
FASA CORPORATION

*Day of Heroes*
**Battletech Supplement**
**Pris 138,-**
Denne kampagne pakke belyser kampen om Glengary og giver spillere al den nødvendige information til at genskabe kampene udkæmpet af Alex Carlyle i Skye March oprøret. Denne Battletech scenariepakke følger op på begivenheder der fandt sted i Blood of Heroes bogen.

*Sprawl Maps*
**Shadowrun Supplement**
**Pris 168,-**
Her får du et bredt udvalg af store (11x17 tommer) farvekort til dine Shadowrun eventyr lavet i samme skala som figurerne. Kortene repræsenterer et bredt udvalg af de mest klassiske lokationer og der skulle være lidt for enhver smag. Det kan godt være at man ike klarer sig bedre i en kamp med disse kort, men man dør i hvert fald på en flottere måde...

*Home of the Brave*
**Cyberpunk Supplement**
**Pris 158,-**
Home of the Brave er navnet på den nyeste sourcebook til Cyberpunk 2020 og den omhandler et Amerika i en ikke så fjern fremtid. Amerika har i de sidste 30 år undergået oversvømmelser (meget aktuelt...), kæmpe brandstorme og hungersnød. Oven i det kommer så selvtægten og guerilla krigen. For ikke at tale om banderne, forureningen og Mega-Corpsne. America the beautiful, land of the free, Home of the Brave...

*Der tages forbehold for evt trykfejl eller prisændringer.*



# Tolven Torden Trolds og Dogenigt Dvasken Dværgs underlig sagn og fortællinger

*Af Dennis Holmberg*

Den gamle gruppe af spillere, havde besluttet sig for igen, efter jul og nytår, at besøge deres Dungeon Master og prøve at fortsætte deres endnu ikke færdige eventyr. Da de havde efterladt ham, for nogle måneder siden, var han igang med at finde nogle regler over skattesystemet.

De fandt ham igang med at rette på nogle figurark.

Efter at have forklaret DM'en, at de ark han var igang med, var gamle kopier, fik spillerne en meget utydelig forklaring om skatter og statstilskud. Man gik igang igen.

Heltene gik roligt ned af gangen, *"er I sikker på at I ikke har glemt noget?"*, spurgte deres Dungeon Master med en stemme, der dryppede af honning.

*"NEJ!"*, lød det i kor fra spillerne, der godt kendte hans måde at spørge på. *"Vi har lige slået initiativ."*

*"Det var da godt"*, svarede DM'en lettere irriteret, *"der kommer for resten nogen ned ad gangen"*. DM'en dukkede sig ned bag ved sin skærm og begyndte at bladre i sine kartotekskort med monstre.

*"Intet problem"*, sagde ham der spillede troldmanden, *"jeg gør et Magisk Missil klar". "Og jeg"*, sagde krigeren, *"jeg spænder min bue."*

"HA!", råbte Dungeon Masteren, *"I har glemt at sige, I havde fakler med"*, han begyndte at gnide sig i hænderne, *"hvor er det synd, altså at I har glemt det, og de her"*, han viftede med et fedtet stykke papir, *"har nattesyn, så de kan naturligvis godt se jer." "Nå!"*, sagde tyven, *"det er da lige meget, jeg tænder for min lygte. Så kan vi se...."*

*"Næ, næ"*, afbrød Dungeon Masteren. *"Det tager mindst to runder og du har ingen med."* Dungeon Masteren begyndte at knække fingre af bar skadefryd.

*"Øh"*, sagde en af spillerne, *"hvor lang tid tager det at skyde en låge til side?"*

*"En hvad, hvadfornoget, øh en runde."* Dungeon Masteren kiggede desorienteret på ham der spillede hobbit.

*"En runde, mange tak, så vil jeg åbne for den lille klap i min hjelm"*, sagde tyven, *"jeg kommer først i initiativet og så kan vi se."*

Dennis Holmberg, fra Holmberg Hobby i Frederiksberg, har lavet en serie fortællinger om forskellige magiske genstande og formularer. SAGA bringer her en af dem: om A/D&D formularen "Konstant Magisk Lys".

*"Klap? øh hjelm? - ooog hvad så? Se hvad???"*, Dungeon Masteren tabte et par figurer, han var ved at sætte på bordet og vendte sig i sin kontorstol (den kunne rulle, så han hurtigere kunne komme frem og tilbage mellem sin reol med regelbøger og bordet).

*"Du gav mig lov til at få en klap i min hjelm, her lige foran"*, spilleren viste med tegn og fagter, hvor han mente.

*"Hvad i hu... har det med lys at gøre"*, spurte Dungeon Masteren, mens hans pande slog folder. Han prøvede desperat på at finde en årsag til denne afbrydelse.

*"Jo"*, svarede tyven med et smil, *"du gav jo troldmanden lov til at kaste Continual Light i går." "Jaah."* DM'en kiggede desperat hen på sine regelbøger. Der måtte findes en regel mod alt for kvikke spillere... *"Og den kastede han på min hjelm, her under den lille klap."*

Et forståelsens lys begyndte at brede sig i Dungeon Masterens ansigt, *"men det..." "Nemlig! Formularen Continual Light (%) bliver kastet på et punkt"*, afbrød troldmanden, der havde set sit snit til at fjerne regelbogen fra gulvet under Dungeon Masteren, *"det står her. Se selv."* Dungeon Masteren skar tænder, mens han rev regelbogen ud af hænderne på spilleren for selv at læse. (Kampen var hurtigt overstået. Dungeon Masteren var for chokeret til at snyde.)

Vores helte var ved at undersøge en mur, *"jeg prøver på dette stykke af muren"*, sagde ham der spillede tyv.

*"Jo da, du finder en løs sten"*, Dungeon Masteren smilede mildt hen over sin skærm, *"kan jeg fjerne stenen?"*, *tyven kiggede forsigtigt op."*

*"Ja da"*, DM'en smilede endnu mere. Spillerne kiggede på hinanden. Så let?! Så var der noget galt!!

*"Hvad er der inde i hullet"*, spurgte en af spillerne meget stille, for ikke at rive Dungeon Masteren ud af denne midlertidige normale tilstand.

*"HA!"*, DM'en slog begge hænder i bordet så figurer og terninger fløj rundt mellem hinanden, *"det kan I bare ikke se, og jeres hjelm virker ikke, for lyset er ikke koncentreret nok."* Dungeon Masteren kørte tilfreds tilbage i sin stol og begyndte at kigge på sine regelbøger.

*"Så tager vi bare vores lygte frem"*, lød det stille henne fra spillerne.

*"LYGTE!!"*, DM'en vendte sin stol i en sky af kartotekskort, *"I har ingen lygte, dem HAR jeg taget fra jer for længst."*

*"Jeg kan vist stadig kaste et Continual Light (%)"*, sagde troldmanden. *"Og hvad så"*, svarede Dungeon Masteren med et skadefro grin. *"Hvis I kaster den ned i hullet kan i intet se"*, han begyndte at fnise.

*"Jah, men vi har vist en krukke, der har været vin i"*, indskød hobbitten. *"Ja"*, sagde krigerne, der pludselig også fattede ideen, *"så kan troldmanden kaste magien ned i krukken og vi kan vende den om, så lyset, lyser ud ad krukken som en lygte"*.

*"NEMLIG"*, sagde alle spillerne i kor og kiggede på Dungeon Masteren.

*"Jamen, jamen, jamen det kan man da ikke."* DM'en rev sig i håret og begyndte at flå regelbøger ned af reolen. (Efter at havde givet Dungeon Masteren et stort glas sødmælk, fandt man i hullet et brev og eventyret fortsatte.)

Vores glorværdige helte havde løst labyrintens gåde og var nu på vej hen til kongens lejr, med brevet.

*"I ser nogle ryttere komme ridende hen mod jer. De trækker deres våben"*, Dungeon Masteren var kommet til sig selv, og var igen sit eget grusomme jeg, *"vi kaster en Continual Light (%)."*

*"Ja ja, på pilen, ikke, så I kan skyde den hen efter dem, så I kan se dem alle tydeligt."* DM'en nikkede så kraftigt, at han slog hovedet ned i sin skærm, så den faldt på gulvet. Han dukkede hurtigt ned under bordet for at samle sine ting op. Spillerne kiggede på hinanden, nikkede og sagde højt i kor.

## *"NEMLIG!"*

*"NEEEJ! "Den grumme sandhed gik i dette øjeblik op for Dungeon Masteren: Han havde selv givet dem ideen. (Spillerne lagde forsigtig deres Dungeon Master hen på sofaen, med en kold klud på panden: På hans DM skærm, lagde de en besked om at de ville komme igen senere)*

# SOM EN TYV I

## Ars Magica scenarie af Svend Erik Jepsen med illustrationer af Jesper Ejsing

***Denne historie er lavet som et soloeventyr for én mager, men kan også spilles med yderligere nogle få karakterer. Tids- og beliggenhedsmæssigt kan den foregå alle steder og på alle tider, men her er den lagt i Provence i 1193.***

Der er i historien kun lagt nogle få faste sværhedsgrader, spillederen må selv fastsætte de forskellige undervejs alt efter spillernes opførsel. Dels fordi det vil være afhængigt af karakterernes effektivitet, og dels fordi en del af terningerullene vil være for samtaler og derfor stærkt afhængige af hvad spillerne kan finde på at sige.

**Historien**

I landsbyen Blancarde, ca. halvtres km nord for Aix, dør dette år en ung kvinde ved navn Martina i barselsseng, umiddelbart efter at have født en søn. Ved vintersolhverv genopstår hun som spøgelse og flakker forgæves rundt i landsbyen for at finde sin søn.

Hver gang hun hører et barn græde i søvne tror hun at det er hendes søn og går ind for at trøste ham. Hun ved hverken at hendes søn var dødfødt eller at hele hendes væsen er påvirket af gravens kulde: når hun tager et barn op for at holde det, overfører hun kulden til barnet og det påføres en voldsom lungebetændelse. Når barnets forældre kommer for at se hvorfor det græder flygter spøgelset i panik, men det er for sent, barnet dør inden morgengry.

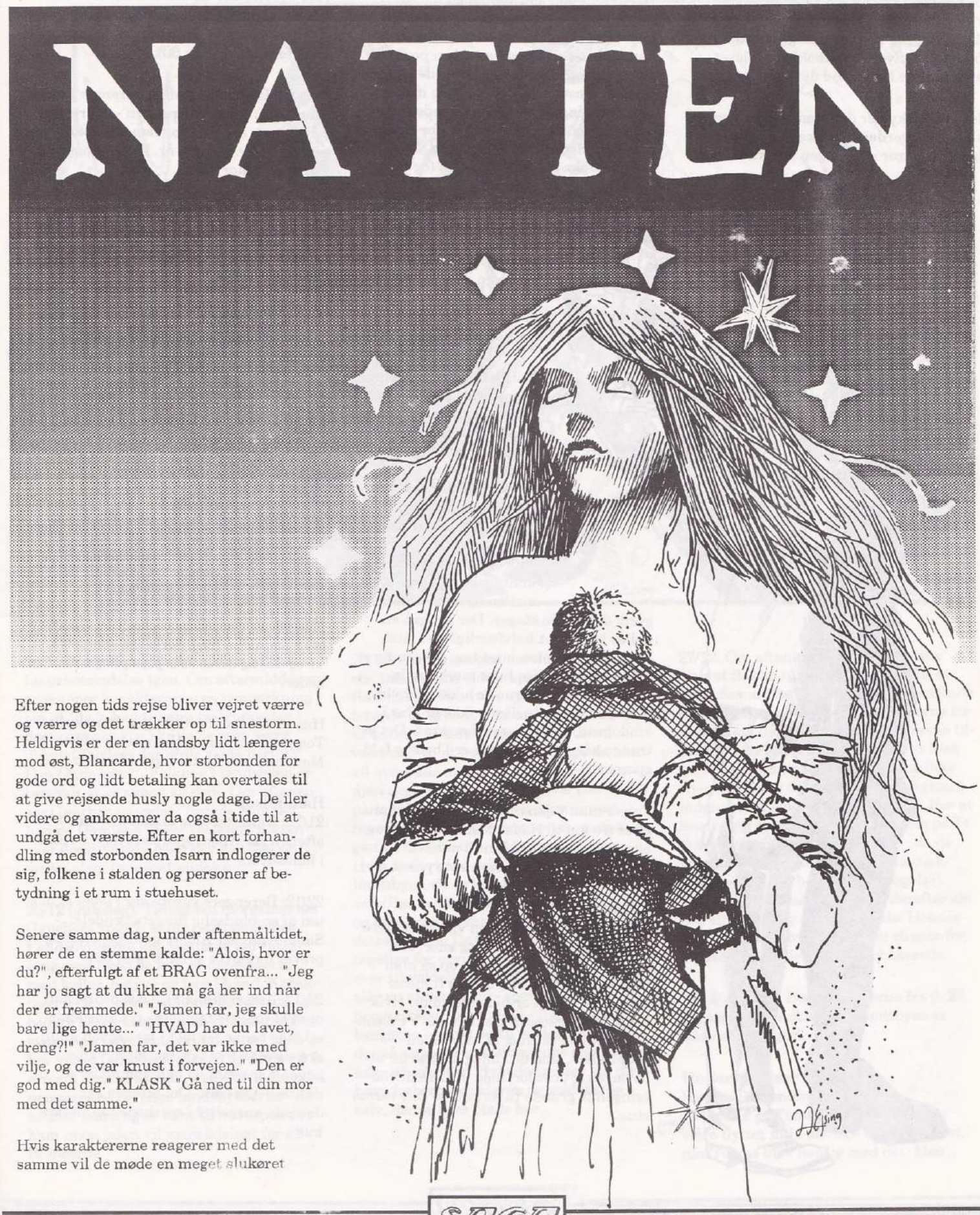
Efter tre af disse dødsfald begynder landsbyboerne at mistænke de fremmede der overnatter i kroen for at stå bag. De opfører sig jo besynderligt og transporterer underlige instrumenter med sig; mon ikke disse frygtelige djævletilbedere skulle stå bag det hele...

**Start**

Her først på vinteren er der sket noget frygteligt: under en storm væltede et træ og ødelagde en magers laboratorium. Krukker, glas, kolber og instrumenter, alt er knust. Stillet overfor dette faktum kan en mager kun gøre én ting: man må skaffe noget nyt udstyr. Intet kunne være værre end at gå vinteren igennem uden forskning, og selv ikke kraftigt snevejr kan afskrække en stålsat mager.

En ekspedition (karaktererne) udrustes, og drager ud for at opsøge glaspusteren i Aix. Med sig kunne de fx tage tre muldyr til transport, de knuste stumper (gør spillerne opmærksommme på at glas er dyrt) og femhundrede pennies i sølv - trehundrede til at betale for udstyret og tohundrede til udgifter undervejs.

# NATTEN



Efter nogen tids rejse bliver vejret værre og værre og det trækker op til snestorm. Heldigvis er der en landsby lidt længere mod øst, Blancarde, hvor storbonden for gode ord og lidt betaling kan overtales til at give rejsende husly nogle dage. De iler videre og ankommer da også i tide til at undgå det værste. Efter en kort forhandling med storbonden Isarn indlogerer de sig, folkene i stalden og personer af betydning i et rum i stuehuset.

Senere samme dag, under aftenmåltidet, hører de en stemme kalde: "Alois, hvor er du?", efterfulgt af et BRAG ovenfra... "Jeg har jo sagt at du ikke må gå her ind når der er fremmede." "Jamen far, jeg skulle bare lige hente..." "HVAD har du lavet, dreng?!" "Jamen far, det var ikke med vilje, og de var knust i forvejen." "Den er god med dig." KLASK "Gå ned til din mor med det samme."

Hvis karaktererne reagerer med det samme vil de møde en meget slukøret

Alois på trappen, han kigger forskrækket på dem og skynder sig væk. Oppe på værelset ser de at knægten har rodet i deres ting, og kassen med glasrester er faldet på gulvet så indholdet er blevet endnu mere knust end det var i forvejen.

Isarn undskylder det mange gange og ved slet ikke hvordan han skal gøre det godt igen. Han tror at drengen har knust en hel kasse med værdifulde glasvarer, og ved at han ikke har mulighed for at erstatte tabet. Hvis karaktererne sætter ham ind i sagens rette sammenhæng, vil han ånde lettet op og være dem positivt stemt resten af historien. Hvis de lader som om glasvarerne var hele og insisterer på erstatning, ser han ingen anden mulighed end at bringe sagen for ridder Meillard, den lokale herremand. Dette kan først ske efter snestormen (og historien), og Meillard, der er en venlig mand, vil låne Isarn pengene til tilbagebetaling over en årrække. Bemærk at ridderen ikke forlanger renter af pengene, det blev af mange anset for åger og ukristeligt.

**Landsbyen og omegn**
Blancarde ligger i noget uvejsomt og bakket terræn, og der er en hel del afsides liggende gårde i omegnen. Selve landsbyen, der er overordentlig almindelig, består af seks gårde og en vandmølle. Husene er små og i en etage, med undtagelse af vandmøllen og storbondens gård, der er i to etager. Der er også en fælles lade og et halvfærdigt hus med vægge og dør, men intet tag. Indvendig er alle de almindelige huse mørke og indelukkede; skodderne er lukket for vinteren, da der naturligvis ikke er glas i vinduerne, højst oiieret fåreskind. Det er trange kår, og inventaret er i bedste fald sparsomt.

Følger man vejen mod øst kommer man efter tre km til ridder Meillards tårn, og efter yderligere fem km til nabolandsbyen hvor den nærmeste præst er.

**Vejret**
Alle dage under historien vil vejret være rædselsfuldt; det blæser og sner, den kraftige vind blæser sneen op så man ikke kan se mere end måske ti meter udendørs, og det er bidende koldt. Hvis nogle af karaktererne skulle have Personality Traits i retning af "doven" eller "kuldskær", skal de rulle på disse for at bevæge sig udenfor, med mindre de har tvingende grunde til at forlade den varme stue.

**Indbyggere**
Hus #1: Her bor en bondefamilie: Alban (39 år), Gisella (36) og deres tre børn - to drenge og en pige (9, 10 og 14) - samt Albans forældre (57 og 60).

Hus #2: En bondefamilie: Berenger (24), Marie (21) og deres fire børn - to drenge på hhv. tre måneder og fem år, og to piger på hhv. et og to år. Her bor også Berengers mor (52).

Hus #3: Endnu en bondefamilie: Armando (30), Willa (23) og deres fire børn - fire drenge på hhv. to måneder og to, tre og seks år. Desuden Armandos far (49) og Willas mor (43).

Hus #4: Møllen. Her bor: Joaquin (31), Veronique (27) og deres tre piger på hhv. fem måneder og fire og ni år.

Hus #5: Storbonden Isarn (39), hans kone Eugenia (33), deres søn Alois (9) og deres to piger (11 og 14).

Hus #6: Landsbyens fælles lade.

Hus #7: En bondefamilie: Cesar (25), Henriette (26) og deres børn - en dreng på en måned og en pige på fem år. Desuden Cesars forældre (omkring 45).

Hus #8: Endnu en bondefamilie: Gaucher (41), Damiena (35), deres tre sønner (3, 11 og 18) og deres lille pige på syv måneder.

Hus #9: Et halvfærdigt hus. Her skulle Tomas (Gaucher og Henriettes ældste) o Martina være flyttet ind til foråret.

**Hændelser**
21/12: Karaktererne ankommer osv. Om aftenen ser Alban spøgelset flakse rundt i landsbyen.

22/12: Berengers yngste dør i løbet af natten af en pludselig lungebetændelse. Samme nat ser Alban igen spøgelset og prøver forgæves at følge efter det.

23/12: Armandos yngste dør denne nat, også af lungebetændelse. Sammen eftermiddag begynder folk i landsbyen at undre sig over hvad de har gjort, siden nogen har sendt en ond ånd ud for at dræbe deres børn. Om aftenen ser Joaquin spøgelset i nærheden af Cesars hus.

24/12: Cesars yngste dør i løbet af natten, lungebetændelse igen. Om eftermiddagen opsnapper karaktererne en bemærkning om at "de jo havde sære instrumenter i deres oppakning, skulle de mon være djævletilbedere der ofrer vores børn til Den Onde selv?". Folkene i landsbyen er begyndt at se skævt til dem. Om aftenen ser Gaucher spøgelset forlade rummet, han og Damiena våger resten af natten over deres yngste barn der har fået en meget slem lungebetændelse.

25/12 (Juledag): Tidligt om morgenen dør Gauchers yngste af lungebetændelsen. Landsbyboerne konfronterer karaktererne med hvad de tror er deres værk, med køller, høtyve og leer i hånd. Karaktererne kan prøve at berolige folkene og bedyre deres uskyld, men det vil være svært og kræve gode argumenter. Hvis de har været fair overfor Isarn og Alois vil Isarn stå ved deres side, hvilket vil gøre det nemmere at berolige landsbyboerne - de kender Isarn og er vant til at respektere ham -men julen vil være ødelagt for alle i Blancarde.

26/12: Denne morgen dør Joaquins yngste, landsbyens sidste spædbarn. Rasende og fortvivlet opsøger han karaktererne og kræver sit barn tilbage. Han er umulig at tale til fornuft, og de vil være nød til at holde ham tilbage da han vil overfalde mageren, som han tror er djævelens ypperstepræst. Hvis Isarn er på karakterernes side vil stemningen herefter være meget anspændt, men ingen vil direkte overfalde karaktererne. Hvis de derimod ikke har en ven i landsbyen vil de blive overfaldet af samtlige landsbyboere, inklusive kvinder og børn, der vil kræve deres sønner og døtre tilbage. De vil være totalt uimodtagelige for argumenter og vil snart gå over til voldeligheder. Hvis karaktererne slår en af dem ihjel - specielt hvis de bruger våben eller magi - flygter indbyggerne i panik op til ridder Meillard, der så ankommer sent samme dag med et følge af soldater. Hvis dette sker må du have forberedt ridderen og soldaterne selv, der er ikke plads her.

27/12: Om aftenen begynder Martina igen at flakke rundt i landsbyen for at lede efter sit barn. Da hun ikke kan finde flere børn opsøger hun landsbyboerne for at høre om de ved noget. I sin oprevne tilstand tager hun fat i folk og ryster dem for at få oplysninger. Hvis folkene ikke river sig løs og flygter, vil hun langsomt indgive dem sin kulde og de vil dø. For at løsrive sig skal de rulle et Stamina på 7+ (karaktererne skal kun rulle 5+; da de ikke kender hende er de ikke så chokerede over at se hende som spøgelse). Hun vil først opsøge sin mor, derefter sin far, sin mand og sine søskende. Hendes familiemedlemmer har ingen chance for at rive sig løs, de er alt for chokerede.

28/12 og frem: Begivenhederne fra d. 27. gentager sig indtil alle i landsbyen er døde eller flygtet.

**Undersøgelser**

Hvad alle i landbyen ved:

- Martina og Tomas var gift og skulle være flyttet ind i det nye hus til foråret, når Tomas blev færdig med det. Men

Martina døde i barselsseng umiddelbart efter at have født en død søn; hun blev sytten år.

- Hun blev begravet på kirkegården i nabolandsbyen for små tre måneder siden.

- Martina, der var en livskraftig pige, havde glædet sig meget til at få et barn og var overbevist om at det ville blive en søn.

- Hun var datter af Alban og Gisela, og havde været gift med Tomas i over et år da hun døde.

- Derudover ved alle i landsbyen næsten alt om hinanden og de nærmeste mennesker, inklusiv ridder Meillard.

Hvad Tomas' og Martinas forældre ved - Da de alle var tilstede ved fødslen ved de at hun - lykkeligvis - ikke nåede at opdage at barnet var dødfødt.

- Det var en meget svær og anstrengende fødsel.

- Desuden ved Tomas og hendes mor at Martina havde tænkt sig at hendes søn skulle hedde "Francal" (se senere om betydningen af dette).

**Løsninger.**
Der er flere måder at stede Martina til hvile på.

Man kan få en præst til at velsigne hendes grav og dødssted. Dette vil være ganske nemt, men det kan først lade sig gøre efter at historien er slut pga. vejret.

Man kan også "slå hende ihjel" med magi (hun påvirkes ikke af normale våben), men det er en besværlig måde at skaffe sig af med spøgelser på.

Man kan forsøge at overbevise hende om at hun, eller hendes søn, er død, hvilket kun kan gøres af Tomas eller hendes mor. De vil begge være uvillige til at snakke med hende før d. 26. (når det sidste barn er dødt), herefter vil det være nemt. Hvis en af disse to taler med hende kan de, med hjælp fra karaktererne, overbevise hende om hendes tilstand, hvilket vil gøre at hun langsomt svinder bort med et sidste blik til sin mor og sin mand.

Hvis karaktererne viser medlidenhed med hende (hun er en sindssyg stakkel uden ide om hvad hendes handlinger forårsager), bør du belønne den/de barmhjertige med noget passende, fx ekstra Experience Points og et ekstra point på et relevant Personality Trait som Barmhjertig (Merciful).

Når Martina forlader denne verden vil hendes afrejse genspejles i vejret, det vil slå om og - specielt hvis karaktererne var barmhjertige - hurtigt blive en af de skønneste vinterdage i mands minde. I klart vejr med skinnende sol vil karaktererne kunne forlade Blancarde med en følelse af at have hjulpet et "menneske" i nød og i forvisningen om at de vil blive belønnet for det i den næste verden.

**Slutning.**
Ved hjælp af lidt detektivarbejde skulle det kunne lade sig gøre for karaktererne at finde ud af hvem det er der spøger; ingen har været tæt nok på til at genkende hende, men hvis karaktererne kommer tæt nok på og senere giver en beskrivelse vil alle i landsbyen kunne genkende hende.

Martinas spøgeri kan afbrydes på flere måder (se Løsninger), men du bør belønne karaktererne efter fortjeneste; fx bør den nemmeste måde (at lade mageren nedkæmpe hende på magisk vis) give den laveste belønning.

Hvis karaktererne ikke kan klare opgaven og bliver fanget af landsbyboerne, eller hvis alle i landsbyen dør, vil de blive taget til fange af ridderen. De skal naturligvis have en chance for at undslippe, men ridderen kender området osv. så den bør ikke være særlig stor. Hvis karaktererne tages til fange vil de blive anklaget for mord (hvis de har slået nogen ihjel) eller for hekseri (hvis de er mislykkedes med opgaven). Ridderen vil give dem en retssag, men husk at efter datidens forhold behøver han ikke at bevise noget og de har ingen advokat. Efter at have gennemgået sagen vil han tænke over tingene og afsige dom. Han vil sandsynligvis dømme karaktererne; selvom ridder Meillard er en god og retfærdig mand er de fremmede og tingene står ikke godt for

dem. Hvis han idømmer nogen dødsstraf vil han sende dem til sin lensherre (en baron), han har ikke selv ret til at eksekvere den slags domme. Du kan give dem en chance for at stikke af under transporten, men ve dem hvis det lykkes og de nogensinde kommer tilbage til denne egn.

**LANDSBYBOERE:**

Characteristics: alle disse er gennemsnitlige, dvs. omkring 0.

Abilities: Brawl 2, Club/Large Tool Attack 2, Club/Large Tool Parry 2, Dodge 2; desuden diverse bonde-evner.

Confidence: 1

Personality [illegible] Autoritetstro +1; derudover bør [illegible] give hver af indbyggerne en [illegible] for variationens skyld, fx Isaac Stolt +2, Alban: [illegible] trofast +1, Joaquim: [illegible] medhadsk +2, Tomas: [illegible] letskræmt +1 osv.

Combat Totals:
Club/Large Tool: First Strike +4, Attack +5, Damage +5.
Club/Large Tool Parry Defense +4, Dodge Defense +2, Soak +1 (vintertøj), Fatigue 0.

**MARTINAS SPØGELSE**

Spirit Might: 18

Special Power (no cost):
Hver gang (runde) Martina rører ved et levende væsen skal dette rulle et Fatigue på 5+ (7+ for familie og venner), ellers mistes et Long Term Fatigue Level. Hvis berøringen fortsætter indtil offeret er bevidstløst, vil det blive angrebet af en kraftig lungebetændelse og skal hver nat rulle et Stamina på 12+ eller dø.

Beskrivelse: Selv på den nuværende halvgennemsigtige skikkelse kan man se at Martina var en ung, kraftig pige. I live var hun kendt for sit muntre sind og sin trofaste hjælp til familien, og meget populær i Blancarde.

Som spøgelse martres hun af sin manglende kontakt til sit barn, som hun tror er i live og ikke kan forstå at hun ikke kan finde. Hun ved ikke at de børn hun tager op dør af det, og vil blive rædselslagen hvis hun overbevises om dette. Hun er meget forvirret og ulykkelig og græder for et godt ord, og hun ænser ikke sine omgivelser med mindre der sker noget specielt.

Hvis karaktererne prøver at tale med hende uden først at have fanget hendes opmærksomhed vil hun ikke ænse dem, og hvis de stiller sig i vejen vil hun gå lige igennem dem (dette er nok til at man påvirkes af hendes Special Power, se ovenfor). Den eneste måde at fange hendes opmærksomhed på er at bruge et af følgende fire navne: Martina, Tomas, Gisela og Francal.

Hvis man bruger et af de tre første vil man kunne tale med hende i fem til ti minutter, så forlader hun karaktererne for at flakke videre rundt i landsbyen. Det eneste man kan få ud af denne samtale (udover en del rollespil) er et indtryk af hendes forvirrede sindstilstand og en viden om at hun søger sit barn.

Hvis man derimod bruger hendes barns navn, Francal, til at komme i kontakt med hende vil man kunne tale næsten normalt med spøgelset, selvom hun selvfølgelig stadig vil være forvirret og ulykkelig.

Martina er ikke klar over at hun er død, og når hun skal ind og ud af et hus eller et rum åbner hun en imaginær dør før hun går lige igennem den rigtige.

# Brevkassen

## SAGA, Ermelundsvej 92 D, 2820 Gentofte

***Så blev det atter tid til de provokerende udtalelser i SAGAs ellers forholdsvis ufarlige brevkasse. Men det skulle gerne få andre til at reagere. I brevkassen er der plads til lidt af hvert, så længe det har indhold og holdninger.***

*Forøvrigt vil vi gerne efterlyse vores drage Elmer, som i vrede forlod redaktionen i sidste uge. Han er blevet træt af at læse middelmådige breve og søger nu nye græsgange. Vi udlover en dusør på 1000 kr.*

**Bonjour SAGA...**
Her er et par gode og et par dårlige indvendinger omkring SAGA 20:
Tusmørkets smådjævle III var et udemærket scenarie, hvis man er i splatterhumør, for man kan hvis roligt sige at der ikke var den store investigation der skulle udføres. Selvom selve stemningen med hospitalet, mordere og lyn der flækker den dybgrå himmel var udemærket, er det ret svært at skabe en ordentlig horrorstemning med et så Hack'n'Slash præget plot. Men som CPKS omtalte i lederen var handoutet noget nær topmålet af dokumentforfalskning. Ros for det.

Cyberpunk artiklen af Jesper 69 Green var som alle SAGA artikler velformuleret og sprængfyldt med nyttige oplysninger. Alligevel mener jeg det var en smule overdrevet, som at verden når som helst kunne blive oversvømmet med cyborgs og andre super-teknologiske robotter. Teknologien udvikles hurtigt, meen...

Derudover havde jeg håbet at og forventet at artiklen omhandlede cyberpunk i fremtids-rollespil, som Shadowrun og ikke vor tids "cyberpunk", der egentlig ikke er så voldsom som Jesper gjorde den til. Desuden må vi huske på at uanset hvor hurtigt teknologien udvikles så er det os mennesker der styrer hastigheden. Men ligemeget om man kan lide artiklen eller ej, så kan man altid glæde sig over jeres flotte sprog og gode research.

Duranjhars verden i nr. 20 var langt mere afslappende og ikke nær så forvirrende som nr. 19. Det skyldes hovedsageligt at hvert enkelt afsnit var grundigere beskrevet og en del mere overskueligt end i nr. 19 hvor der blev sprunget for meget mellem de enkelte hændelser som blev pløjet ned. Alt i alt er Duranjhars Verden et godt indslag, som jeg glæder mig til at læse mere om (specielt nr. 21 som lyder virkeligt spændende).

SAGA nr 20 var hverken dårligt eller vildt godt men midt imellem. Det beviser bare at når SAGA holder sin normale standard så er det altid vær at læse.

Hilsen Jacob, Låddenhøj.

*Hej Jacob.*

*Horrorstemningen i et scenarie vil altid primært afhænge af spillederen. Men selvfølgelig er det klart at TSIII er lidt sværere, da specielt sidste del er et voldsomt opgør med både Jack og Michael Mayer. Jeg tror nu bare du skal trække tempoet lidt ud i scenariet, således at paranoiaen for alvor får fat i spillerne.*

*Faktisk er Handoutet helt autentisk og det samme er Michael Mayer. Det gør dog ikke os på redaktionen noget, da vi har en drage som bodyguard. Men det kan have en vis betydning for alt for kritiske læsere..*

*Det er forøvrigt glædeligt at du har en mening om Cyberpunk artiklen, det viser jo bare at du har fårstået den.*
*Vi er selv ret glade for Duranjhars Verden som fremover vil være et fast punkt i SAGA.*

*Hilsen Martin.*

**Tsk, Tsk SAGA...**
Dette brev nyder jeg absolut ikke at skrive, men de onde ånder må bortmanes før det er for sent. I dette tilfælde har vi at gøre med nogle teknologisk interesserede ånder som har besat SAGAs sider og nu vil omdanne det til et computerblad.

NEJ, selvfølgelig er SAGA ikke noget computerblad, med spådommende i nr. 20 om en fremtidig computersektion, ramte mig virkelig hårdt. Hvorfor sætte plads af til en computerteknologi og spil (et emne som mange andre blade allerede skriver om) når i kunne bruge pladsen til at udbygge informationerne om rollespilsverdenen endnu mere. I er jo trods alt det eneste danske tidsskrift vi rollespillere har at knytte os til.

Desuden mener jeg at det er vigtigt at jeres artikler er relevante for så mange spillere som muligt. Her tænker jeg på artiklen "Lov & Uorden" der henvendte sig til GMs som udelukkende kører Robin Hood-kampagner. Selvfølgelig kunne artiklen også bruges til at sprede generel information, men...

Åh, her til sidst har jeg et forslag: Eftersom i ikke ønsker at bruge så mange sider på scenarier, hvad så med at trykke nogle korte synopsis'er over scenarierne. Dette ville bevirke at i kunne bringe langt flere scenarieforslag i hvert blad, istedet for at bringe et helt scenarie, som

man alligevel skal redigere for at få det til at passe ind i ens egen kampagne.

Det var alt for denne gang; ikke for mange positive vendinger, men sovende mand kommer jo ej til sejr, så tag kampen op mod det onde og vend tilbage med et blad vi læsere kan nikke genkendende til.

Jacob Schmidt-Madsen

*Memory Parity Error...*

*Jacob, jeg tror at du har fået elektroner på hjernen. SAGA vil altid være et rolle- og brætspils magasin. Det er dog ikke det samme som at vi ikke bringe artikler der ikke umiddelbart har noget med rollespil at gøre. Computer-rollespil er idag uhyre populære, ikke mindst iblandt rollespillere. Derfor synes vi godt det kan være relevant at omtale disse spil, set udfra et rollespilssynspunkt.*

*Din kritik af Lov & Uorden er berettiget, men nu var artiklen også mere ment som et humoristisk indlæg.*

*I dette nr. kan du se at vi har skrevet Duranjhar scenariet i synopsform, og vi planlægger at benytte det oftere.*

*Hilsen Martin*

*Brev fra Christine:*

**Kære SAGA**

Det er altid rart at få ros. Specielt når man får ros for noget man godt kan lide at lave. Det er derfor også lidt ærgeligt, når man ikke selv er der til at tage imod klapsalverne og hyldesten, når man har vundet en af de fornemste af alle rollespilspriser: en *Otto* for bedste scenarie.

Grundet den kommende eksamen følte jeg ikke at jeg havde tid til at komme til Århus, så jeg fik mulighed for (i bedste Hollywood-stil) at takke mine forældre og min børnehaveklasse-læreinde, men det siges at Palle Schmidt klarede ærterne med bravour.

**Her er så de få bevingede ord, som jeg selv ville have fremsagt:**

"Man kan hurtigt blive en kendt person. Man kan f. eks. skrive et læserbrev til SAGA, hvor man kommer med sine meninger, og straks er man en elsket og ikke mindst hadet person. Og jeg holder stadig på mine meninger: En stor del (for nu ikke at træde alt for mange over tæerne) af de danske rollespillere kan godt betegnes som nørder.

**Redaktionen har modtaget dette brev fra Christine Gjørtz Dragholm som i år fik Otto-prisen for bedste scenarie på FASTAVAL 93**

**"det er de færreste rollespillere, som ikke er volds- eller sexfikserede nørder."**

Det er derfor at jeg med et smil på læben tager imod denne fornemme pris. For det lader jo åbenbart til at Fastaval-deltagerne syntes bedst om voldseventyret "Operation Faust", hvor man kunne komme af med sine voldlige aggresioner, mens dommerudvalget (som også er dem der arrangerer Fastaval) syntes bedst om Ejnhemmir. Er det ikke en smule ironisk at "pøblen" vil have vold, mens arrangørerene vil have sex, for "Ejnhemmir" er bygget op omkring sex. Dette understreger endnu engang mine holdninger om at det er de færreste rollespillere som ikke er volds- eller sexfikserede nørder. Opskriften på næste års vindereventyr til Fastaval skal blot indeholde masser af voldlige spilpersoner og ose af sex. Så er begge priserne hjemme, og man kan sidde derhjemme og tænke over to ting: om nørderiet vil fortsætte med masser af rollespillere, som skal have afløb for deres vold og sexfantasier, eller om det på et tidspunkt vender og man får mulighed for at spille rollespil med en gruppe mennesker, som man til dagligt laver alt muligt andet med.

Tak for det endnu engang."

M.V.H.
Christine Gjørtz Drageholm

*Tjaa, det må så være op til SAGAs læsere at vurdere. Har du en kommentar, så skriv til:*

***SAGA***
***Ermelundsvej 92 d***
***2820 Gentofte***

*og mærk kuverten "SAGAs brevkasse".*

# LARS KONZACK FASTSLÅR...

# CYBERPUNKENS

***Cyberpunk er en stilretning indenfor science fiction. Den skabte meget røre i starten 1980'erne ovre på den anden side af dammen. Her 10 år senere har den fået fornyet aktualitet i form af opfindelsen af primitiv virtuellighed. Det, nogle fejlagtigt har kaldt cyberspace.***

Cyberpunk har i den periode udviklet sig fra 'bare' at være science fiction til at være en påstået trend. Med hurrabegreber præsenteret af Jesper 69 Green, Max M. og Karen Syberg (Miss Cyborg) har Danmark hørt om 'cyborgs', 'cyberspace' og 'cyberpunkere'. Når man selv vidste, hvad de skrev om, havde man muligheden for at tage sig til hovedet.

Således er cyberspace hverken computerspil eller tv fra sattelitter, men et internationalt computernet man kan tilslutte sig og opleve som kunstig virkelighed. Så lad os droppe trenden og modefænomenet for at øjne, hvad cyberpunk egentlig drejer sig om nemlig science fiction. Og lad os se på, hvilke muligheder det giver for rollespil.

I aviser kan man indimellem læse om journalister, som til alles store overraskelse finder ud af, at rollespil kan spilles i andre genrer end fantasy. Hvordan kan det dog være. Ja, lad os bare . være ærlige rollespil er ikke et spil ludo, men en måde at fortælle historier på. Interaktive fortællinger om man vil. Derfor kan alle genrer bruges.

Hvis du kan fortælle en historie, kan den i princippet laves om til rollespil. Men rollespillet er et andet medie med sine egne spilleregler. Derfor kan alle fortælleteknikker ikke altid umiddelbart adopteres.

Det kan skabe problemer når litteratur laves om til rollespil, som det ofte er sket i forbindelse med bl.a. cyberpunk.

## 1. bud
## Ingen ensomme ulve.

Rollespil spilles i grupper. Derfor er en gylden regel, at de aldrig skal splittes op. Regler er til for at brydes, men hvis ingen i gruppen har grund til at være sammen bliver sceancen kunstig. Sørg for at have et fælles mål, selvom grunden til det fælles mål kan være vidt forskellig.

## 2. bud
## Udskift kroppen?

Hvis implanteringer og bioteknik er en del af spillet, så lad det have en betydning. Lad i det hele taget teknologien tage en fremtrædende rolle. Ellers kunne man jo lige så godt spille, hvad som helst

# 10 BUD

andet. Hvis teknikken kun bruges til at gøre opmærksom på, hvor sej en person man spiller, så tag op til overvejelse, om ikke den person burde gå hjem til sit spejl og fortælle det, hvor sej han er.

## 3. bud
## Drop kyberrummet.

De regelsystemer, jeg har set for cyberspace, er tidskrævende og kedelige. Det drejer sig om en hel masse terningrul, som keder spillerne til døde. Skaf hellere 'Sturmbanger' - et terningløst rollespil fra FASTA (rollespilsklub i Århus, red.).

## 4. bud
## Rollefordeling.

Sørg for at spillerne er indforstået med rollens styrker og begrænsninger - og pas på ikke ikke at forfordele en spiller for meget. Hvis det alligevel skulle ske, så gør det på en måde, så alle kan leve med det. Plottet skal heller ikke udelukkende dreje sig om en eller to personer. Vi er alle i samme synkende skude.

## 5. bud
## Udnyt klichéen.

Lad os bare indse, at cyberpunk er en . kliché. I starten af 80'erne var den et opgør mod klichéerne, men tiden har indhentet den. Men klichéer er ikke bare af det onde, hvis man spiller op imod dem, så de falder til jorden, eller kører dem helt ud så de stinker, ja så er de faktisk udmærket.

## 6. bud
## Læs!

For at kende en genre skal der undersøges, hvad den går ud på. Læs William Gibson, George Alec Effinger, Michael Toubro o.a.

## 7. bud
## Kend dit spil.

Rollespil er fortællekunst. Det betyder, at den kan bruges til meget mere, end de fleste tror. Vær kreativ og gør hele tiden det ingen andre forventer. På den måde vil rollespil hele tiden byde på noget nyt, du kan lære at kende.

## 8. bud
## Ha' det sjovt!

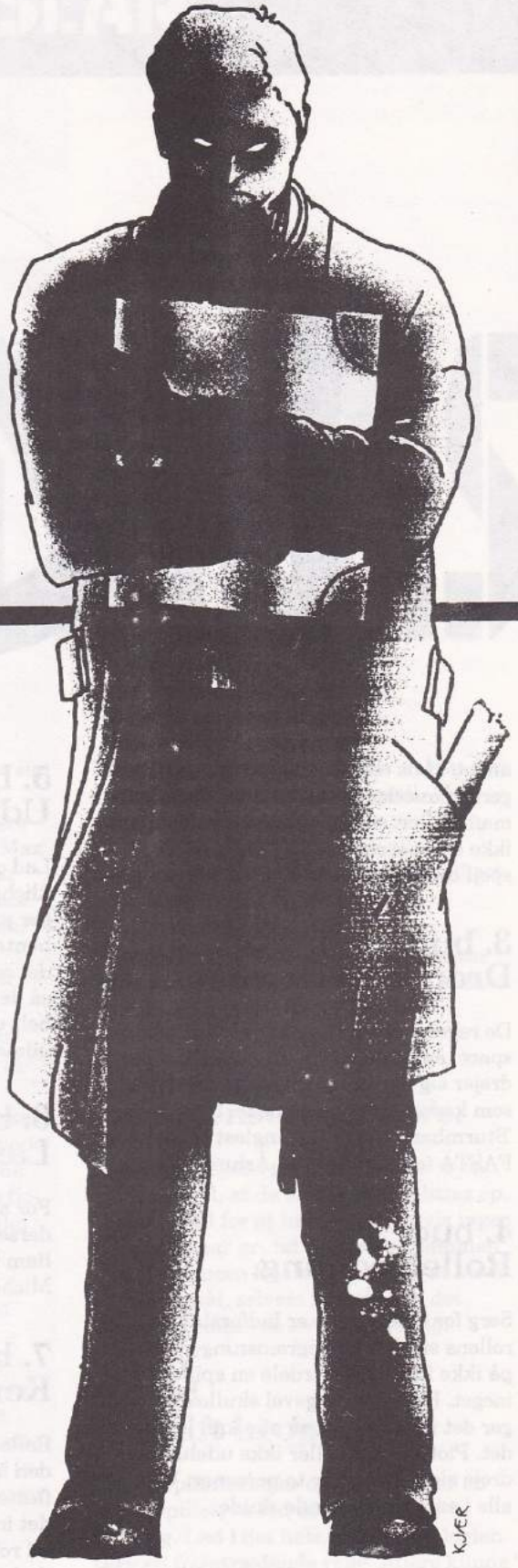
Hvorfor skulle man kede sig ihjel, når man kan spille rolle- spil?

## 9. bud
## Gå i byen.

Ja, gå i byen og lad være med hele tiden at snakke om rolle- spil. På den måde lærer du andre spændende mennesker at kende. Selvfølgelig skal du tale om det der interesserer dig, men lad være med at gå andre folk på nerverne.

## 10. bud
## Hemmeligt.

# ET SCENARIE TIL CALL OF CTHULHU




**Spillederens information:**
Karaktererne befinder sig i det østlige Nordamerika, nærmere betegnet Massachusetts, i den lille havneby Chatham, som ligger på den tange der former Cape Cod Bay. Chatham støder ud til Atlanterhavet, og ligger cirka 30 km øst for den nærmeste større by, Barnstable. Karaktererne kan være i havnebyen, fordi de er på ferie, skal ordne nogle forretninger, eller søger oplysninger af okkult art på byens gode bibliotek.

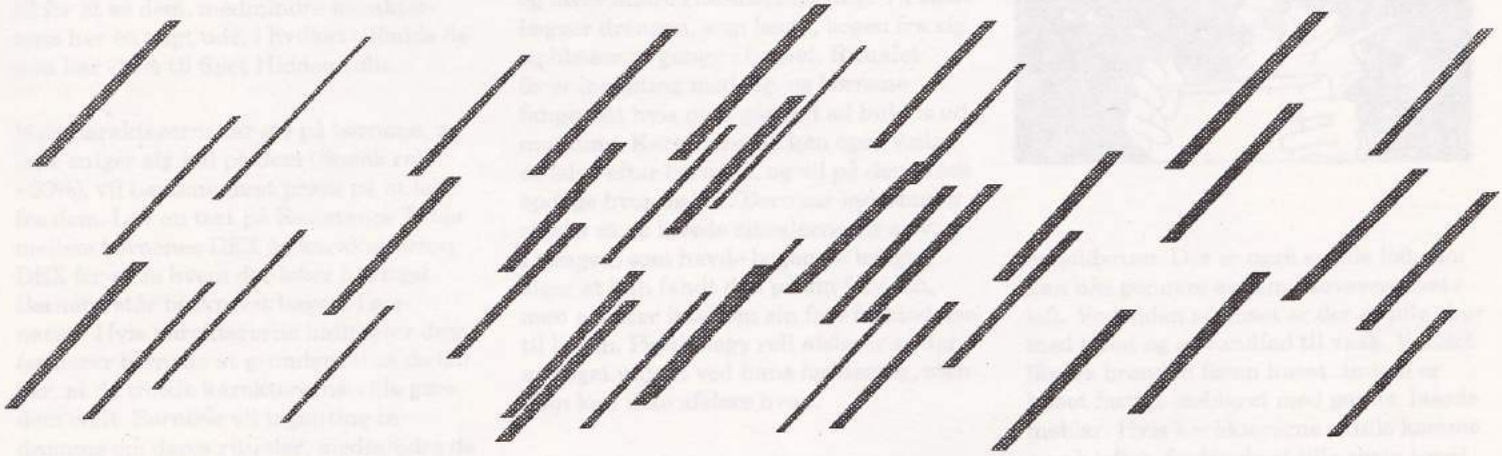
Chatham har omkring 1000 indbyggere og ligger idyllisk lige op til havet, omringet af bakker og en smuk skov. Det er svært at foretage sig noget uden at hele byen ved det efter kort tid. Sladrekællingerne har deres faste pladser i vinduerne, og rygterne spredes som snefnug for vinden. Der afgår en bus til Barnstable to gange dagligt.

Husene i byen er meget forskellige. I den ene ende af byen ligger der store, prangende villaer, mens der i den anden del ligger små lurvede hytter. Byen har også en lille, men ærlig, politistation, en nyhedsdækkende avis, et storslået bibliotek, et motel - hvor spillerne formodentlig bor - og en enorm domkirke, der også fungerer som skole for byens børn.

Der er næsten ingen kriminalitet i byen - altså indtil for nylig - og det har smittet positivt af på borgerne; de er frie og føler sig i stand til at gøre alt muligt. Rige og fattige kommer godt nok forskellige steder, men de accepterer og respekterer hinanden for hvad de er. Karaktererne kan gå uantastede på gaderne, og vil ikke føle sig truede, altså lige indtil helvede bryder løs.

Karaktererne bliver indblandet i selve scenariet da den lokale avis bringer en reportage om en besynderlig observation. Et kærestepar var ude for at gå måneskinstur, da de hørte nogle tudende lyde der syntes at komme fra et sted længere henne ad klitterne. De tænkte straks på ulvehyl, men skød så ansvaret over på vinden. De gik lidt videre, men da den tudende lyd blev stærkere, og de syntes at skimte et lysskær fra en af de mange klippehuler der fører ind under klitterne nede ved vandet, blev de for alvor bange og flygtede tilbage til deres bil, for derefter straks at alarmere politiet.

# FORBANDELSEN



Efter en del postyr og forvirring ankom politiet en time efter at kæresteparret havde været ude for oplevelsen. Kæresteparret udpegede hulen hvor lydene og lyset var kommet fra, men der var ingen spor at finde.

Indtil videre var sagen lagt på hylden, men så fandt det grufulde dobbeltmord på Jeff Samson og hans kone, Josephine Marilyn Samson, sted for to dage siden. Det efterforskes stadig. Ofrene fik - efter at være blevet skudt med et haglgevær - hugget hovederne af. Hovederne er ikke fundet, og politiet er stadig på bar bund.

**Plottet**

Havnebyens læge, dr. Phil Gordon, har længe levet et fattigt liv, men efter at han - gennem en smuglerbande -for 5 år siden erhvervede sig en bog med nogle skæbnesvangre ritualer i, og en pig der kommer fra selveste guden Glaaki, føler han at kunne ændre dette.

Ritualerne gør at man - ved hjælp af piggen - kan nedkalde sygdommen "Glaaki's Forbandelse" over et område. Sygdommen findes ikke på kloden længere, og det sidst rapporterede tilfælde var i år 1882 i byen Kingston som ligger 70 km fra Chatham. Offerets navn var Martin McFarthridge, en okkultismestuderende professor uddannet på det bedste universitet i Kingston. Han døde af sygdommen, da man ikke nåede at finde en modgift.

Nu står det sådan til, at der i Phils bog ikke blot står hvordan man - gennem sindsoprivende ritualer - nedkalder den forbandede sygdom over folk, men også hvordan forbandelsen ophæves. Og det er her pengene kommer ind i billedet. For hvad ville ikke være mere givtigt end først at nedkalde den sindssyge sygdom over en hel by, hvorefter man kunne præparere en modgift og så frelse byen for udslettelse? Og efter den lille havneby kunne der følge større byer.

Phil har ventet i fem år, men først nu står stjernerne rigtigt. Opsat på at fuldføre sin plan har Phil, der er enkemand, taget sine forbehold. Han har nemlig udstyret sin enlige søn med en satanistisk fupbog, som han har påpeget er ganske uskyldig. Men han kender sin søns nysgerrighed, og ved svage antydninger af opfordring fra sin far er sønnen, James Gordon, - sammen med fire af sine kammerater - begyndt at udføre nogle ganske uskadelige ritualer nede ved vandet om natten. Dette har Phil kun gjort for at aflede opmærksomheden fra sine egne eksperimenter ude i den mørke skov midt om natten. Hvad kæresteparret så under deres måneskinstur, var altså bare James og hans kammerater der var igang med de uskadelige ritualer. Lyden, som kæresteparret hørte, kom fra et horn som drengene brugte i deres ritualer.

Mens opmærksomheden har været centreret omkring drengene, har Phil været ude i skoven hvor han har kastet en besværgelse over en af guden Glaaki's pigge. Ved hjælp af denne pig planlægger han at lave sin søn og hans venner om til Servants of Glaaki, der så skal hjælpe med at sprede sygdommen over hele byen. Piggen har han fundet ved den sø i New Brittain hvor Glaaki holder til. Magien han kastede over piggen gør, at ofrene der skades af piggen udvikler en forfærdelig sygdom og dør. Denne proces havde Phil regnet med ville tage nogle måneder, men desværre er den magi han kastede over piggen så kraftig, at ofrene omkommer på under et døgn. Dette havde Phil jo ikke helt forudset, og derfor ender det med en kamp for at forhindre at sygdommen også skader ham selv.

Midt under alt dette er der sket det, at en hævngerrig person ved navn Anthony McFarthridge har dræbt et ægtepar, som længe havde pengeafpresset ham pga. hans forbindelser til en gangsterbande i Barnstable, der smugler spiritus fra

pehulerne pga. sand og klitter. Det er et meget vindblæst sted, så alle Listen rolls nedsættes med 15%.

Hvis karaktererne lægger sig på lur ved den forkerte hule - den som politimanden udpegede - ligger de der til klokken 1:30, hvor børnene der har udført ritualerne kommer vandrende hjemad i ly af natten. Der skal et succesfuldt Spot Hidden -20% til for at se dem, medmindre karaktererne har en vagt ude, i hvilket tilfælde de kun har -10% til Spot Hidden rolls.

Hvis karaktererne får øje på børnene, og ikke sniger sig ind på dem (Sneak roll +20%), vil børnene først prøve på at løbe fra dem. Lav en test på Resistance Table mellem børnenes DEX og karakterernes DEX for at se hvem der løber hurtigst. Børnene står beskrevet bagest i scenariet. Hvis karaktererne indhenter dem, forklarer børnene at grunden til at de løb var, at de troede karaktererne ville gøre dem ondt. Børnene vil ingenting indrømme om deres ritualer, medmindre de konfronteres med fældende beviser. De siger at de bare har været ude at lege. Drengenes forældre vil erklære at de intet vidste om børnenes udflugt, og skyde skylden over på de andre forældres børn, der er "nogle værre rødder".

Den ene dreng, James Gordon, skjuler sin fars ritualbog inden under jakken. Drengen siger at det er noget han læser for sjov, men kan let overtales til at indrømme børnenes formodede ugerninger hvis karaktererne finder bogen. James vil dog ikke afsløre sin fars forbindelse til bogen, og i stedet siger han at han fandt den på loftet. Hvis karaktererne prøver at følge børnenes spor tilbage hvor de kom fra, ender sporene uden resultat da vinden har blæst sporene i sandet bort.

Hvis karaktererne derimod lægger sig på lur ved den rigtige hule, vil der omkring klokken 22:30 ankomme en gruppe bestående af fem drenge i 13-års alderen, der går ind i hulen. Hvis karaktererne bare har skjult sig det mindste opdages de ikke, da det er meget mørkt og drengene er meget uopmærksomme. Drengene går ind i hulen, hvor de ved fælles kraft skubber en stor kampesten til side bagest i hulen. Der kommer en åbning til syne som de går ind ad, og lidt efter kommer de ud, slæbende på et alter af træ, noget trækul, fem lysestager med snoede lys i, noget brænde og et horn. De tegner nu et pentagram på jorden med trækullet, stiller en lysestage i hvert hjørne af det og tænder lysene. Herefter stiller de alteret op og laver et bål mellem alteret og pentagrammet. Den ene dreng tager en bog op af inderlommen, og begynder at sige en masse uforståelige ting der bliver endnu mere forvrænget af vinden. Mens han læser, går de andre ind og lægger sig på knæ i pentagrammets midte, og laver andre ritualistiske ting. Til sidst lægger drengen, som læste, bogen fra sig og blæser ni gange i hornet. Ritualet fører ingenting med sig, og børnene fanges let hvis man går ind ad hulens udmunding. Karaktererne kan også vælge at følge efter børnene, og vil på den måde opdage hvor de bor. Børnene indrømmer straks at de lavede ritualerne for sjov. Drengen, som havde bogen de brugte, siger at han fandt den på sin fars loft, men afslører intet om sin fars forbindelse til bogen. Psychology roll afslører at der er noget uldent ved hans forklaring, men man kan ikke afsløre hvad.

**James Gordons bog**

Hvis man laver et succesfuldt Cthulhu Mythos eller Occult roll på bogen kan den afsløres som værende fup. Hvis man kigger i bogen opdager man at der mangler nogle sider. På et succesfuldt Spot Hidden roll ser man at de er revet ud. I indholdsfortegnelsen kan man se hvad siderne handlede om. Overskriften er "Glaaki's forbandelse". Foran i bogen står der: "Til James Gordon - brug den fornuftigt".

**Klippehulen**

Hvis karaktererne undersøger klippehulen, finder de en sprække i væggen på et succesfuldt Spot Hidden roll, hvis de da ikke har set børnene gå ind i det hemmelige rum. Der ligger en kampesten foran hullet, den har en STR på 30. Højst tre kan skubbe ad gangen. Inde i rummet - eller ude i hulen, hvis karaktererne kommer om natten - er der et træalter, en æske med trækul, 5 lysestager med snoede lys til, noget brænde og et horn. Et succesfuldt Cthulhu Mythos roll på alteret afslører det som værende et alter uden relation til noget som helst væsen inden for det okkulte. Alterets træudskæringer forestiller umulige geometriske figurer og vinkler.

**Dr. Phil Gordons hus**

Doktoren bor i et lille, ydmygt hus. Der er en etage med køkken, soveværelse og

opholdsrum. Der er også et lille loft som kan nås gennem en lem i soveværelsets loft. Ved siden af huset er der et lille skur med toilet og et vandfad til vask. Vandet fås fra brønden foran huset. Indeni er huset fattigt møbleret med gamle, lasede møbler. Hvis karaktererne skulle komme op på loftet, finder de et lille skrin hvori de papirer som mangler fra hans søns bog ligger. Disse papirer indeholder informationer om hvordan man fremkalder "Glaaki's Forbandelse", og hvordan man bortmaner den igen. Besværgelsen er skrevet på latin, og er kun brugbar en gang. Derefter har den ingen effekt. Den er meget svær at udføre, og man bør ikke opfordre karaktererne til at prøve. De bør heller ikke finde kisten oppe på loftet i starten af eventyret, da det kunne give en meget kedelig og utilfredsstillende slutning. Hvis man kan komme til at kigge i Phils bog over patienter, ser man at der bagest i bogen er skrevet en liste med forskellige ord. Alle ordene på nær to er streget ud. Det der står tilbage er ordene "Quincha, Kingston".

**Sygdommen viser sig**

Dagen efter at aviserne har skrevet om kæresteparrets oplevelser, taler hele byen om at Martha Greenway er død af en forfærdelig sygdom. Snakken går om at det er pest. Liget er til obduktion hos dr. Phil Gordon, og der er ingen som tør nærme sig Phil Gordons hus. Hvis karaktererne gør det, begynder folk at råbe at de skal lade være, da sygdommen kunne være smitsom.

Hjemme hos Phil Gordon bliver karaktererne lukket ind af James, der genkender dem hvis de har været nede ved vandet

aftenen før. Liget af Martha Greenway ligger inde på køkkenbordet, hvor Phil er i gang med obduktionen. Han står og skriver sine opdagelser ned i en bog. Da karaktererne træder ind farer han sammen, men bliver hurtigt rolig igen. Han siger at han aldrig har set et lignende sygdomstilfælde. Marthas søn, Herbert Greenway, fandt hende liggende i sengen, og er midlertidigt blevet indlagt på sindssygehospitalet i Barnstable.

Martha ligger med et lagen over sig, og hvis karaktererne kigger ned under det, ser de hvordan huden er trukket ud over hendes knogler, der har fået en svag grønlig farve, og hendes rygrad er krummet mærkeligt sammen. Hendes tænder er rådnet væk, og hele den ene side af hovedet er forsvundet. SAN tab er 1/1D6 SAN points. Selv ved et succesfuldt Diagnose Disease roll er sygdommen komplet fremmed for spillerne, men man kan se at det halve hoved ikke er slået eller skudt af, men pulveriseret på rekordtid. På et succesfuldt Cthulhu Mythos roll minder liget spilleren om en Servant of Glaaki.

Dr. Phil er allerede blevet bekymret for at karaktererne kan forpurre hans planer, og derfor beder han dem tage ind på det medicinske universitet i Barnstable for at lede efter oplysninger om sygdommen. Hvis de finder noget, skal de straks sende et ekspress-telegram. Han gør dette for at sende dem væk i noget tid, men han havde ikke forudset at de rent faktisk finder nogle oplysninger i Barnstable. Han havde heller ikke troet at Martha skulle dø så hurtigt, men han regner med, at det bare var fordi piggen som han stak hende med har en meget kraftig effekt i starten.

**Barnstable**
Hvis spillerne skal købe udstyr, skal det være i Barnstable, da der er et meget større udvalg end i Chatham.

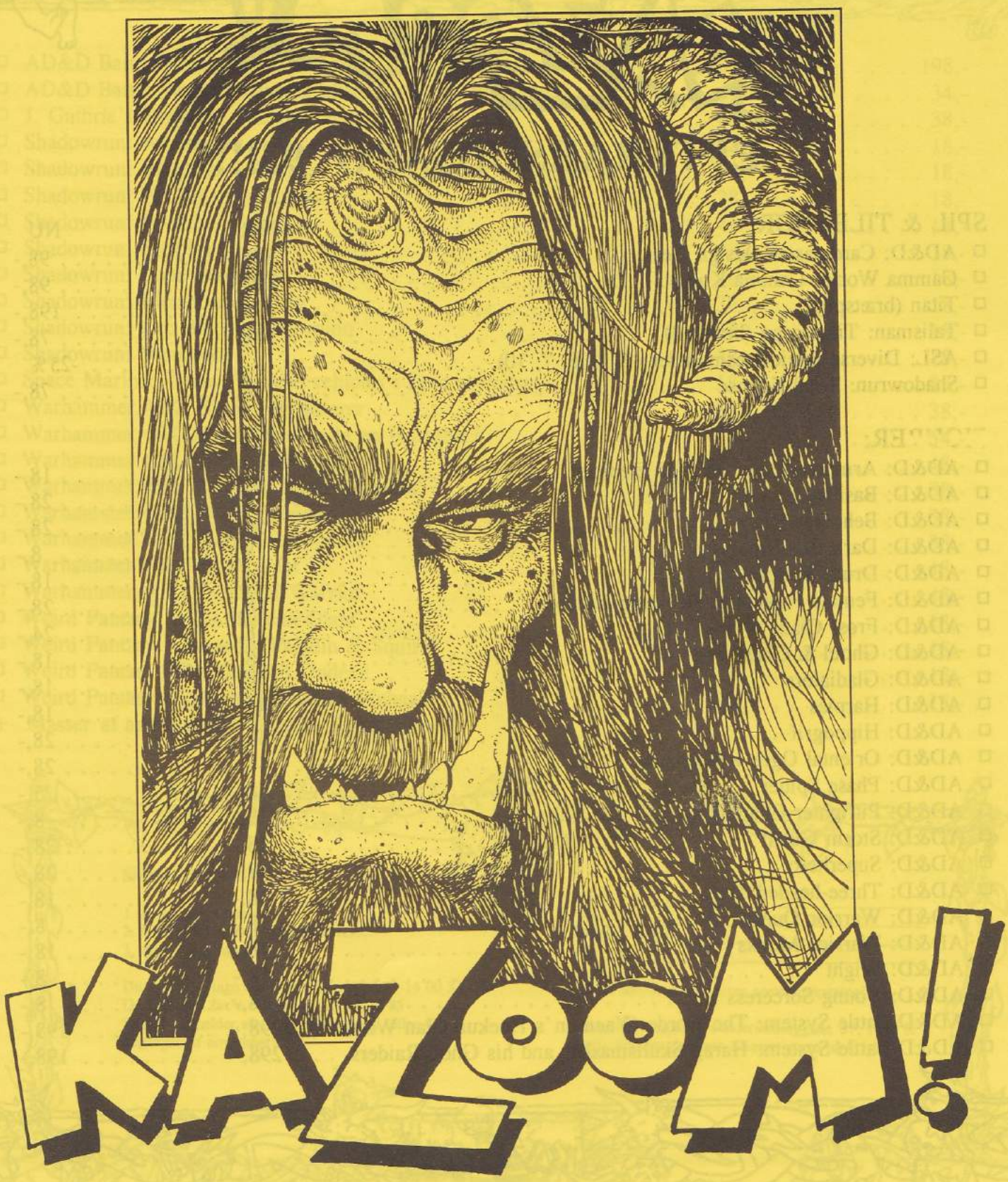
**Det Medicinske Institut**
På det Medicinske Institut får man lov til at komme ind og kigge i arkiverne på et succesfuldt Debate eller Oratory roll, eller ved en skriftlig anbefaling fra dr. Phil Gordon. Med et succesfuldt Library Use roll opdager man at der rent faktisk er forekommet et sygdomstilfælde tidligere. Det skete i Kingston, omkring 40 km fra Barnstable, hvor Martin McFarthridge døde i 1882, inden man nåede at finde en modgift. Han var syg i flere måneder før han døde.

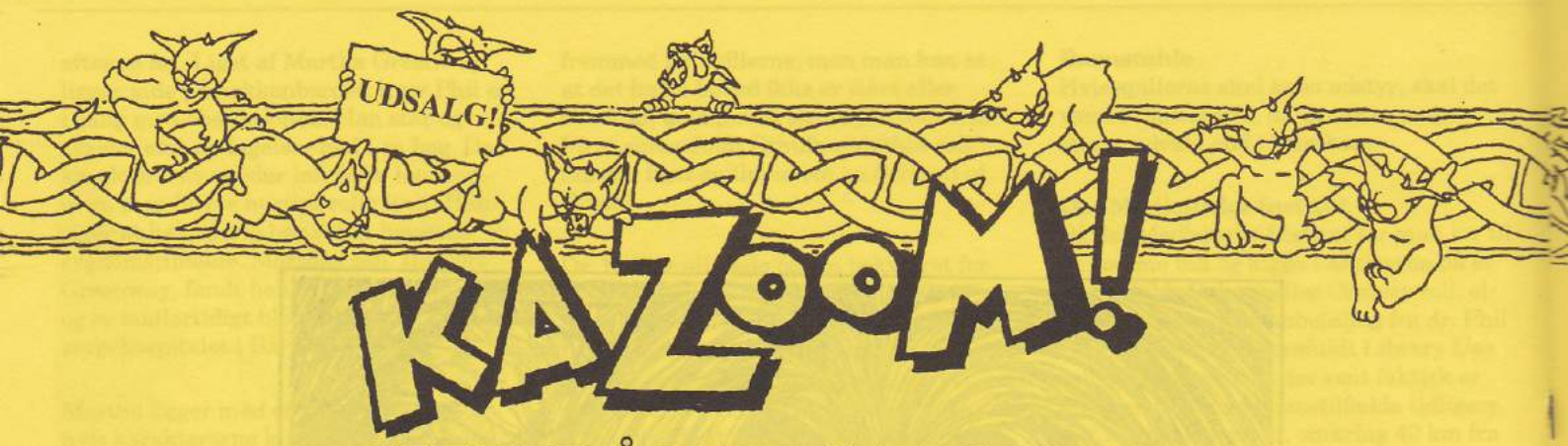
Hvis de kontakter Phil efter opdagelsen, beder han dem straks tage til Kingston for at lede efter oplysninger dør. Karaktererne bør ikke vende tilbage til Chatham nu, men derimod fortsætte til Kingston. Hvis de alligevel vender tilbage til Chatham bør spillederen udskyde hele scenarieforløbet, så ritualerne forekommer mens karaktererne er i Kingston. Hvis kun nogle enkelte tager til Kingston skal ritualerne finde sted alligevel, men det bør blive meget svært for dem som bliver tilbage i Chatham.

**Sindssygehospitalet**
På sindssygehospitalet kommer man ind ved en skriftlig anbefaling fra dr. Phil Gordon, eller ved et succesfuldt Oratory roll.

Herbert Greenway sidder og stirrer tomt ud i luften. Blandt de uforståelige rablerier hører man Herbert mumle om, at "han kommer ind gennem vinduet... hvad er det han har i hånden?... dø ikke fra mig!". Herbert så dr. Phil Gordon komme ind gennem vinduet og skære i hans mor med piggen. Han er ikke i stand til at forklare nærmere hvad der skete, men kan eventuelt fodre karaktererne med spredte oplysninger hvis de har problemer med at komme videre.

**Kingston**
I Kingston er Martin McFarthridge's sygdom en hændelse som er gået i glemmebogen. I avisens arkiver står der kun få, unøjagtige ting, og i lægejournalerne står der intet. Der lever stadig en McFarthridge i byen i Martins gamle hus, nemlig Anthony McFarthridge, man-


KAZOOM!




# EFTERÅRSUDSALG '93!!!

| SPIL & TILBEHØR: | FØR | NU |
|---|---|---|
| ☐ AD&D: Cardmaster Design Deck | 178,- | 98,- |
| ☐ Gamma World: Gamma Knights | 198,- | 98,- |
| ☐ Titan (brætspil) | 298,- | 198,- |
| ☐ Talisman: Timescape (brætspil) | 138,- | 78,- |
| ☐ ASL: Diverse udvidelsesmoduler (2, 4, 6, 7, 10) | | -25% |
| ☐ Shadowrun: Total Eclipse | 98,- | 78,- |

FIGURER:

| | | |
|---|---|---|
| ☐ AD&D: Armored Giant on War Elephant | 58,- | 18,- |
| ☐ AD&D: Basilisk | 58,- | 28,- |
| ☐ AD&D: Beholder Kin | 56,- | 28,- |
| ☐ AD&D: Dark Elf Princess | 18,- | 8,- |
| ☐ AD&D: Druid & Bear | 38,- | 18,- |
| ☐ AD&D: Female Paladin & Armored Unicorn | 48,- | 28,- |
| ☐ AD&D: Frost Giant | 58,- | 24,- |
| ☐ AD&D: Ghoul & Ghast | 38,- | 18,- |
| ☐ AD&D: Gladiators | 38,- | 18,- |
| ☐ AD&D: Harpies | 38,- | 18,- |
| ☐ AD&D: Hippogrif | 48,- | 28,- |
| ☐ AD&D: Oriental Ogre w/Naginata | 48,- | 28,- |
| ☐ AD&D: Phase Spider | 58,- | 5,- |
| ☐ AD&D: Pitfighter Champion | 18,- | 8,- |
| ☐ AD&D: Storm Giant | 58,- | 28,- |
| ☐ AD&D: Superhero | 48,- | 28,- |
| ☐ AD&D: Three-headed Troll | 38,- | 18,- |
| ☐ AD&D: Warrior Queen | 18,- | 8,- |
| ☐ AD&D: Warrior Monks | 48,- | 18,- |
| ☐ AD&D: Wight | 18,- | 8,- |
| ☐ AD&D: Young Sorceress | 18,- | 8,- |
| ☐ AD&D Battle System: The Horde (Yaemun´s Hoekun Clan Warriors) | 298,- | 198,- |
| ☐ AD&D Battle System: Harag Skullsmasher and his Gnoll Raiders | 298,- | 198,- |

| | | |
|---|---|---|
| □ AD&D Battle System: Lord Harcourt's Knights of the Golden Way | 298,- | 198,- |
| □ AD&D Battle System: Diverse blisterpacks m. regimenter | 68,- | 34,- |
| □ J. Guthrie's Dragons: Skeletal Dragon | 68,- | 38,- |
| □ Shadowrun: Archetypes | 38,- | 18,- |
| □ Shadowrun: Barghest w/Handler | 38,- | 18,- |
| □ Shadowrun: Elf Biker on Rapier | 38,- | 18,- |
| □ Shadowrun: Eyekiller | 48,- | 18,- |
| □ Shadowrun: Harpies | 38,- | 18,- |
| □ Shadowrun: Lone Star Cops | 38,- | 18,- |
| □ Shadowrun: Metahuman Gang | 38,- | 18,- |
| □ Shadowrun: Orc Biker on Scorpion | 38 | 18,- |
| □ Shadowrun: Wendigos | 38,- | 18,- |
| □ Space Marine: Titans (diverse vehicles i Epic størrelse) | 58,- | 25,- |
| □ Warhammer 40K: Blood Slaughterer | 58,- | 38,- |
| □ Warhammer 40K: Chaos Renegade on Horseback | 98,- | 54,- |
| □ Warhammer 40K: Chaos Riding Beast | 78,- | 48,- |
| □ Warhammer 40K: Imperial Space Marines | 58,- | 38,- |
| □ Warhammer 40K: Noise Marines | 58,- | 38,- |
| □ Warhammer 40K: Nurgle Renegades | 58,- | 38,- |
| □ Warhammer 40K: Space Zoat | 78,- | 48,- |
| □ Warhammer 40K: Tyrannid Warrior | 88,- | 48,- |
| □ Weird Fantasy: All American Giant | 38,- | 18,- |
| □ Weird Fantasy: Cowardly Paladin & Squire | 28,- | 18,- |
| □ Weird Fantasy: The Grateful Undead | 38,- | 18,- |
| □ Weird Fantasy: Zoid the Barbarian Pinhead | 28,- | 18,- |

\+ Masser af andre stærkt nedsatte figurpakker!!!

SÅDAN GØR DU:

1. Kryds af på listen.
2. Udfyld feltet med navn og adresse.
3. Send bestillingen.

Du kan evt. ringe din bestilling ind på 31 14 00 33
Du kan også fax'e den ind på 33 12 70 85
Tilbudene gælder så længe lager haves, eller til udgangen af november!

Navn:_____
Adresse:_____
Postnr. & By:_____
Telefon:_____

□ Ja tak, send mig jeres postordrekatalog!

Send til: Kazoom!, Frederiksborggade 37, 1360 K
NB! Alle forsendelser tillæges porto på kr. 40,-

KAZOOM!

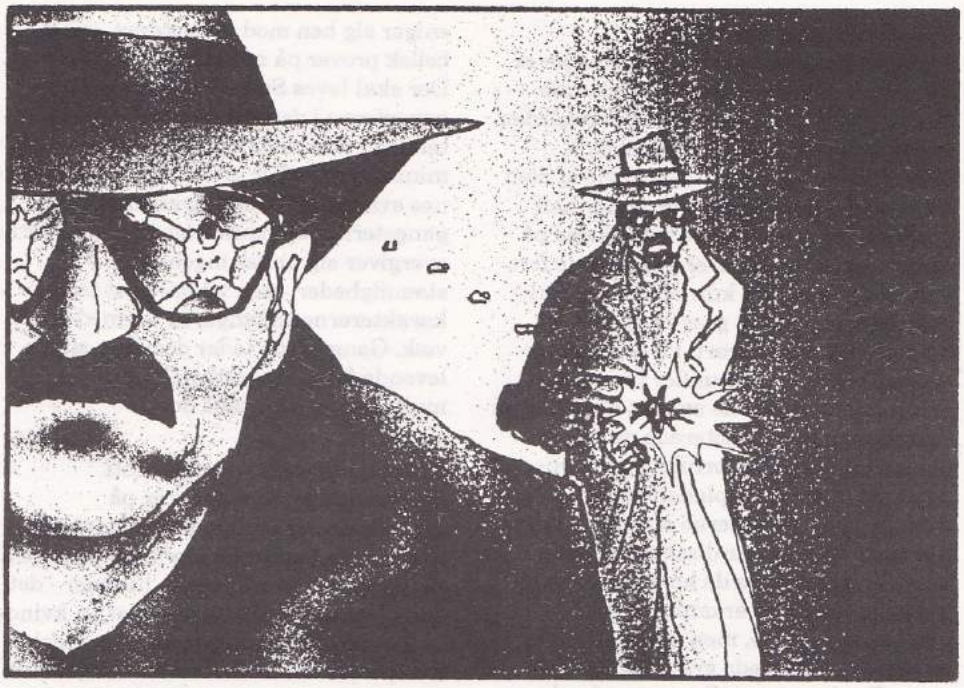
den, der dræbte Jeff Samson og hans kone. Det er let at få opgivet hans adresse, og der hentydes også til Martin McFarthridges adresse i aviserne fra dengang. Hvis karaktererne opsøger Anthony, inviterer han dem indenfor efter at have studeret dem mistænkeligt gennem et vindue.

Hvis karaktererne begynder at nævne noget om Martin eller Scott McFarthridge, fortæller Anthony om hans ulykkelige fortid, hvor hans far døde af en forfærdelig sygdom da Anthony endnu ikke var født, og at hans moder døde i barnesengen. Han havde en storebror indtil for fem år siden, men han rodede sig ud i noget snavs og blev skudt i en duel med politiet. Anthony bor alene, og er en træt mand der bare vil leve et stille liv, selvom han ikke er særlig gammel.

Anthony viser gerne karaktererne Martins gamle ting. Han beder dem kigge alt det de vil oppe på loftet, hvor han har samlet Martins gamle ting i en kiste, og sætter sig så ned for at læse avis. Karaktererne finder en gammel dagbog tilhørende Martin McFarthridge, som indeholder interessante oplysninger om Glaaki, hans forbandelse og Quincha-urten, som kan helbrede sygdommen og udslette effekten af Glaaki's pigge. Han skriver at han nu allerede er blevet så meget til en Servant of Glaaki, at han ikke længere ønsker at blive helbredt, men han ved at urterne er blevet smuglet til Chatham. Dagbogen kan læses på to timer, giver +3% i Cthulhu Mythos og koster 1D4 SAN points at læse.

Karaktererne finder også en skjoldet bog. Et succesfuldt Biology roll afslører skjolderne som blod. Bogen indeholder en stribe af optegnelser for hver måned, hvor der står Anthony McFarthridge og bagefter et pengebeløb som stiger for hvert år. De første indtegnelser er skrevet for fem år siden. Bogen er signeret af Jeff Samson og Josephine Marilyn Samson.

Da karaktererne åbner bogen falder der en lille kuvert ud, hvorpå der står: "Må kun åbnes i tilfælde af vores død". Inden i kuverten ligger der nogle papirer der beskriver Anthony og Scott McFarthridges kriminelle smuglerfortid. Der beskrives hele hændelsesforløbet med spiritusen som ankom til Chatham havn, hvor Jeff og Josephine var havnefo-



geder. De opdagede smuglergodset og fik sat en politirazzia igang, hvor Scott McFarthridge døde, mens Anthony overlevede. I brevet står der hvor smuglergodset ligger - urørt, selv efter alle de år. Smuglergodset ligger nedgravet på Chathams kirkegård - der hvor Scott McFarthridge grav burde være. Chathams kirkegård ligger to km væk fra selve Chatham - nede i en dal - og er markeret på et kort. Kuverten indeholder også breve og regninger dateret for fem år siden. Brevene og regningerne tyder på en forbindelse mellem Anthony og en bande kaldet Barnstable-smuglerne.

Hvis karaktererne prøver på at anholde Anthony, som havde glemt at de fældende informationer vedrørende ham lå på hans loft, vil han forsvare sig med sin Shotgun. Han vil dog ikke dø for sin sag.

Kort efter at karaktererne forlader Kingston bliver Anthony skudt i sit hjem af gangstere, hvis karaktererne da ikke har fået ham anholdt. Gangsterne har længe ledt efter Anthony, da de aldrig fik smuglergodset dengang for fem år siden. Det er først nu de har fundet frem til ham, og ligegyldig om han er hjemme eller ej nå de kommer, finder de smuglergodsets lokation.

**Jagten**

Hvis karaktererne tager med bus tilbage til Chatham, ser de - da de cirka er kommet halvvejs - en sort Packard Straight Six der kommer susende forbi bussen i et hæsblæsende tempo. Der sidder fire personer i bilen - alle iført hatte. Buschaufføren bander og svovler. Hvis en karakter ønsker at notere nummerpladen kan han gøre det uden problemer.Hvis karaktererne derimod kører i bil, kommer den sorte Packard Straight Six susende forbi deres bil. Personen som kører bilen må lave et succesfuldt Drive roll for at lade være med at skride ud i vejkanten. Hvis bilen skrider ud punkterer den, og der må et Mechanical Repair roll til for at skifte dæk. Hvis slaget lykkes kan man skifte dæk på tyve minutter, men hvis det fejler skal man slå endnu et Mechanical Repair roll. Hvis dét lykkes skifter man dækket, men på halvanden time. Hvis det andet slag også fejles ødelægger man aksen, og man skal have fat i hjælp. Hvis karaktererne forfølger gangsternes bil skal begge parter lave et Drive roll. Man bliver ved indtil den ene fejler og den anden klarer. Hvis gangsterne klarer, forsvinder de fra karakterne, men man kan nå at notere nummerpladen. Hvis karaktererne klarer, kommer de op på siden af gangsterne, og får set deres ansigter før gangsterne åbner ild mod dem (alle skud er med -20% pga. hastigheden). Gangsterne bliver ved med at skyde, indtil karaktererne ikke længere forfølger dem. De lader sig ikke blive fanget levende.

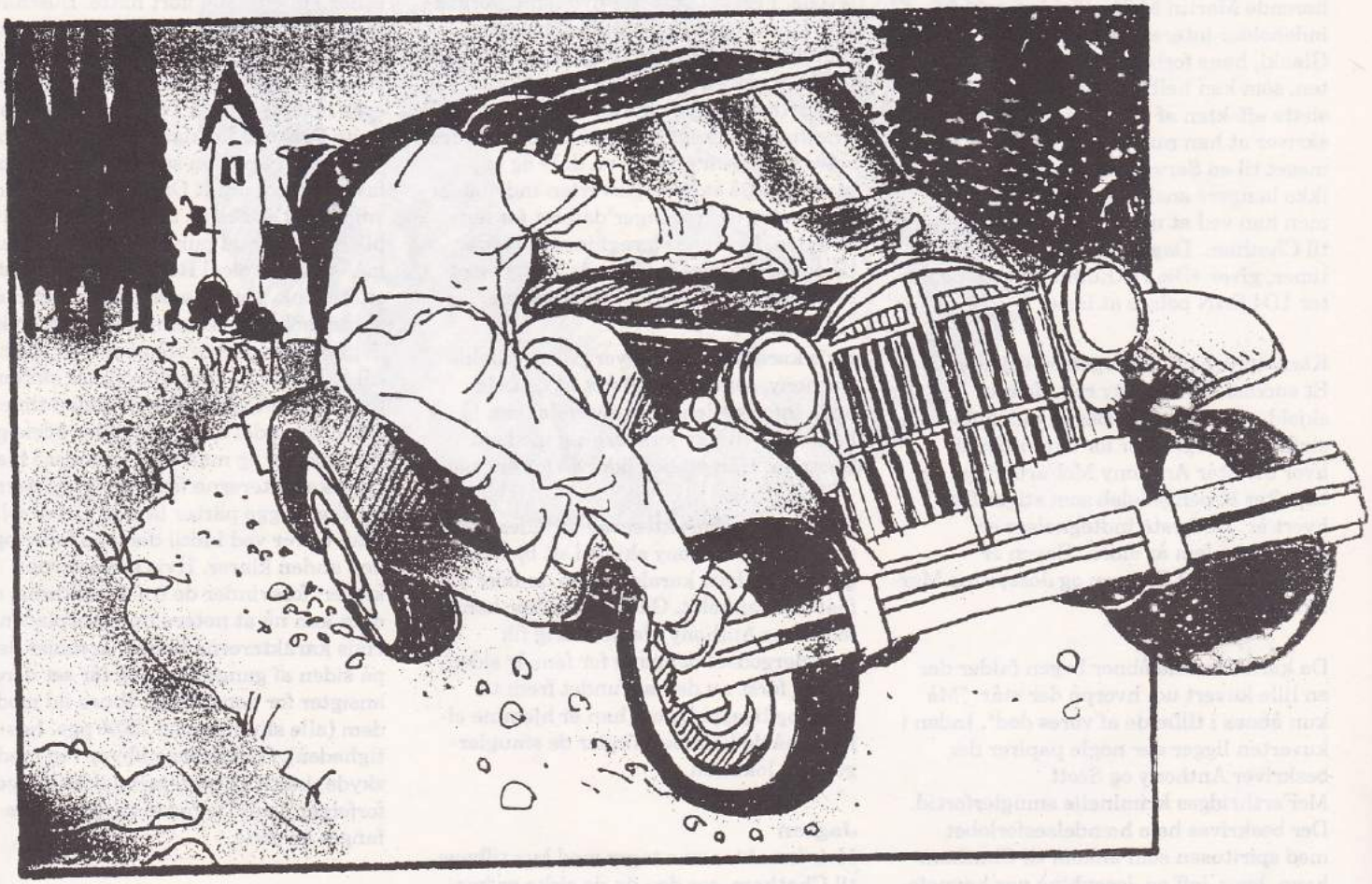
**Chathams kirkegård**

Kirkegården ligger nede i en dal, som er formet på en måde så den godt kunne minde om en stor, hul hånd. Kirkegården er mosgroet og dårligt vedligeholdt. Gravstenene er forsømte og nogle af dem smadrede. Hvis karaktererne har haft mere end tyve minutters forsinkelse på turen til kirkegården, er gangsterne forsvundet og man kan kun se skarpe hjulspor i jorden. Scotts grav er gravet op, men intet er blevet rørt. Hvis karaktererne ankommer med under tyve minutters forsinkelse ser de en sort Ford T stå i vejkanten. Hvis de noterede nummerpladen på bilen der forfulgte dem, opdager de at nummerpladen er den samme. Hvis gangsterne slap forbi karaktererne på vejen, ser disse dem stå og grave en grav op da de kommer op over bakkekanten. Der er omkring 100 meter hen til gangsterne, men på vejen er der en masse overgroede gravsten og den slags. Det bør gøres til en spændende scene, hvor spillerne - i ly af gravstenene - sniger sig hen mod gangsterne, der febrilsk prøver på at få kisten op af jorden. Der skal laves Spot Hidden rolls for gangsterne i deres forsøg på at se karaktererne, men der skal selvfølgelig være minusser alt efter gravstene, karakterernes evner til at snige og skjule sig og gangsternes opmærksomhed. Gangsterne overgiver sig under ingen omstændigheder, men vil prøve at tage en af karaktererne til fange, og dermed slippe væk. Gangsterne lader demikke slippe levende fra kirkegården, hvis de får mulighed for at dræbe dem.

Kisten indeholder liget af Scott McFarthridge, som der står på gravstenen, og en lille pose med urter som han holder i hånden. Ovenpå Scotts lig ligger der to afhuggede hoveder - det ene af en mand og det andet af en kvinde. Under hovederne ligger der en seddel, hvorpå der står: "Hvil sødt i det helvede som I selv skabte for Scott". SAN tab er på 1/1D6. Det vil tage gangsterne 10 turns at åbne graven, så hvis de åbner den inden karaktererne kommer hen til den, skal de lave SAN rolls. De af dem der fejler falder bevidstløse til jorden. Urterne i posen er Quincha-urter, og dette opdages på et succesfuldt Botany roll. Hovederne er de hoveder som passer til ligene af Jeff Samson og Josephine Marilyn Samson, og dette finder karaktererne ud af på et Know roll - de genkender hovederne fra billederne i avisen.

**Tilbage i Chatham**

Da karaktererne vender tilbage til Chatham - med eller uden urterne - er helvede brudt løs. Folk styrter rundt i gaderne, og skriger og græder mens de febrilsk pakker deres ting og forlader byen. Hist og her ligger der vanskabte lig, og mennesker vakler rundt og opfører sig mærkeligt. SAN tab er på 1/1D6. Hvis karaktererne går hen til dr. Phil Gordon, fortæller han skrækslagen og grædefærdig om hvordan han ville prøve at



DEXx5% roll falder man i vandet. Kan man ikke svømme, skal man have en til at hive sig op ved hjælp af at sammenligne SIZ på den person som faldt i vandet, og STR for dem der prøver at trække ham op på ResistanceTable. Hvis karakterer kommer væk fra tømmerflåden, og ikke kan svømme, brug da Drowning reglerne fra regelbogen.

**Det endelige ritual**
Ude på øen instruerer Phil hurtigt karaktererne i hvad de skal gøre og sige. Phil borer forsigtigt piggen ned i jorden, hvorefter han smører den ind i den væske som han fremstillede af urterne. Karaktererne instrueres i at danne en cirkel omkring Phil samtidig med at Phil berører piggen med begge hænder. Han begynder at messe; først langsomt og lavt; senere hurtigt og højlydt. Efter fem minutters tid når ceremonien sin konklusion. For hvert POW point som bruges permanent, forøges chancen for succes med 10%. Der vil dog altid være en fejlmargin på 96-00 Phil, som har 10 POW point, bruger dem alle permanent, og det gør at han vil udånde efter at ritualet er færdigt.

Hvis ritualet lykkes, skriger Phil et sidste skrig inden han falder død til jorden. Piggen, som lå under urterne, forvandles til støv samtidig med at en kold vind stryger gennem landskabet, og ud af Phils hånd falder der en lille amulet som han må have knuget i sine dødskramper. Amuletten er en magisk 'Amulet of Summoning', som giver +5% til alle Summon spells. Når amuletten bruges, koster det personen som bruger den 1 SAN point og 1 Magic Point.

Hvis man undersøger liget af Phil finder man nogle løse sider fra en bog i hans lomme. Siderne er skrevet på latin, og tager 1D6 uger at læse. Hvis man klarer et INTx2% roll lærer man formularen Create Bad-Corpse Dust (Side 168 i 4th Edition).

Hvis ritualet slår fejl falder karaktererne i en dyb trance, som de forbliver i i to timer. I trancen får de uhyggelige visioner af en sø hvorfra noget gigantisk hæver sig. Fra en oval krop hæver utallige tynde, spidse pigge i forskellige farver sig; på den mere flade ende af den ovale krop former en rund, tyklæbet mund et svampeagtig ansigt, hvorfra der hæver sig tre gule øjne på stilke. Nedenunder kroppen er der en masse pyramideformede klumper, sandsynligvis til at bevæge sig på. Kroppen er omkring 3 meter i diameter, og pulserer op og ned. SAN tab er 1D3/1D20. Hvis man laver et succesfuld Cthulhu Myhtos roll, opdager man at hvad man så, var Glaaki, The Great Old One.

Spillerne vågner på øen, og ved siden af dem ligger liget af Phil med en knust amulet i hånden. Hvis man undersøger ham finder man de løse papirer (se ovenover).

**Afslutning**
Eventyret kan slutte på mange tragiske måder, men kun én måde giver det fulde udbytte. Hvis karaktererne henvender sig på en politistation og afslører dobbeltmordet, får de alle +10% til Credit Rating og genvinder 1D8 SAN point hver. Hvis Ritualet på øen lykkes kan de vende sikkert tilbage til byen, hvor alle folk, der ikke nåede at omkomme pga. den forbandede sygdom, vil være blevet til normale mennesker igen. De er gået igang med oprydningsarbejdet efter et grufuldt minde, men heldigvis kan ingen huske hvad der skete mens de var Servants of Glaaki. Karaktererne får alle +10% i Credit Rating og genvinder 1D20 SAN point hver. Desuden får de overrakt byens biblioteks berømte bog, "Prodigies in the New-England Canaan".

Hvis ritualet på øen slår fejl, vil karaktererne finde byen og landet omkring den hjemsøgt af de uhyggelige Servants of Glaaki. I selve Chatham flyder ligene i gaderne. Bare det at komme væk fra øen og ud af skoven er et helt lille eventyr. Når karaktererne indser hvad der er sket mister de 1D10 SAN point hver. For hver karakter som dør i scenariet mister de andre 1D4 SAN points.

**Handout 1:**

Fil: 6780

Navn: Scott McFarthridge

Straffeattest: Formodet spiritussmugler. Formodet forbindelse til Barnstable-smuglerne.

Data: I (et årstal fem år tidligere) rapporterede Chathams daværende havnefogeder, Jeff Samson og Josephine Marilyn Samson, at de havde mistanke om at der var spiritus i en lagerbygning i havnen. Politiet arrangerede en razzia, hvor de undersøgte samtlige lagerbygninger. I en lagerbygning var der en mand som gjorde modstand, Scott McFarthridge. Scott McFarthridge blev skudt og dræbt af politiet. En anden uidentificeret person slap væk fra lagerhallen, men man opgav at søge efter ham, da man kun fandt få spiritusflasker i lagerhallen. Politiet mener at flaskerne var blevet smuglet til Chatham af Barnstable-smuglerne.

## Personligheder

**Kæresteparret John Newstole & Emily Langford**

**John Newstole**
John er en høj, slank, lyshåret mand, som studerer til læge hos dr. Phil Gordon. Selve lægeuddannelsen synes han ikke særlig godt om, men han vil gøre alt for at glæde sine forældre. Hans forhold til den sky Emily skyldes i høj grad hans forældre, der gerne ser ham giftet ind i en anden rig familie så familieformuen kan bevares. Han kommer fra et rigt hjem og er vant til luksuriøse omgivelser, og det smitter af på hans væremåde; han kan være meget arrogant og taler altid stolt og en lille smule pralende. Han skal spilles som den lille lurvede kujon, der tror han er en stor og respekteret mand.

STR 10 CON 9 SIZ 13 INT 13 POW 7 DEX 12 APP 15
EDU 13 SAN 32 HP 11 MP 7 DB none
Skills: Diagnose Disease 25%, First Aid 40%, Pharmacy 15%, Ride 38%, Latin 40%, Swim 55%, Treat Disease 31%.
Weapons: Handgun (.22 revolver) 28%.

**Emily Langford**
Emily har lang, mørkt hår sat om i en knude i nakken. Hun klæder sig altid pænt, og lugter kraftigt af parfume. Hun kommer fra et rigt, overbeskyttende hjem, og hun har aldrig gjort dagens gode gerning. Hendes forelskelse i John er dog en af de meget få positive ting i hendes liv, og derfor vil hun gøre alt for at beholde ham. Dette bevirker at hun næsten aldrig mæler et ord, af frygt for at sige noget som John ikke ville bryde sig om. Hun forsøger at tage så godt vare på John som muligt, men hendes huslige kunnen gør dette meget besværligt for hende. Hun skal spilles som en tavs person der altid sidder og betragter John intenst, mens hun nikker hver gang han siger noget.

STR 8 CON 9 SIZ 10 INT 9 POW 9
DEX 11 APP 14
EDU 8 SAN 45 HP 10 MP 9 DB none
Skills: Ride 45%, Sing 60%.
Weapons:None.

**De fem drenge**

**James Gordon**
James er en lille kortklippet knægt på 13 år. Hans hoved er fyldt med bumser, og han er altid snavset. Han svarer kvikt og frækt, men kommer han i problemer bliver han en helt anden; han forandrer sig til en stille og venlig dreng. James er blevet opdraget med en meget løs hånd, og derfor er han vant til at få sin vilje. Hvis nogen begynder at sige ham imod, bliver han fuldstændig vild og skriger, sparker og slår. Hvis man skal have nogen nytte af James, er det nødvendigt at tage et fast greb om ham og vise hvem det er der bestemmer. James skal spilles som en irriterende lille knægt der er meget forvænt. Det er heller ikke utænkeligt, at han kunne lave numre med karaktererne, så de blev ledt på afveje.

STR 9 CON 10 SIZ 8 INT 8 POW 11
DEX 14 APP 8
EDU 7 SAN 62 HP 9 MP 11 DB none
Skills: Bargain 32%, Climb 50%, Cthulhu Mythos 3%, Dodge 35%, Fast Talk 15%, Jump 34%, Sneak 42%, Spot Hidden 40%.
Weapons:Switchblade 45%.

**De fire andre drenge**
Det er 13-årige knægte, der løber rundt og laver sjov med folk. De respekterer James meget højt, og trodser næsten aldrig hans ord. De kommer fra det samme lidt fattige kvarter som James, og føler en stærk trang til at gøre oprør mod det - i følge deres mening - uretfærdige samfund. De kan være meget barske, for i modsætning til James er de ikke lette at få til at bryde sammen. Når de snakker, fuldfører de sjældent en sætning før de tager fat på en ny. De skal spilles som nogle små, barske typer, der ser ud som om de kunne udvikle sig til noget af samfundets bundskrab; skolen er i hvert fald ikke et sted for dem.De har alle samme Statistics:

STR 8 CON 9 SIZ 8 INT 8 POW 9
DEX 12 APP 9
EDU 8 SAN 40 HP 9 MP9 DB -1d4
Skills: Climb 45%, Hide 20%, Jump 30%, Sneak 40%.
Weapons: Small Club 35%.

**Dr. Phil Gordon**
Doktoren er en midaldrende mand, der tidligt har fået gråt hår.Han er glatbarberet, og bærer briller når han arbejder eller læser. Han går klædt i pænt, men umoderne tøj. Han kommer fra en fattig familie i Boston, men takket være et stipendie kunne han blive uddannet som læge. Senere havnede han i Chatham, hvor han - pga. sin charme og arbejdsflittighed - blev den lokale læges assistent. Da doktoren døde fik Phil til opgave at føre foretagendet videre, men der kom hurtigt problemer, og folk begyndte at gå til læge andetsteds. For fem år siden kom Phil i besiddelse af de ting der skulle bruges til at nedkalde Glaaki's forbandelse, og nu er han så parat til at udføre sin sindssyge plan. Han snakker høfligt, men har problemer med sin samvittighed og vil i stressede situationer virke meget nervøs. Hvis karaktererne bruger et Psychology roll på ham vil man kunne mærke denne dårlige samvittighed.

STR 13 CON 14 SIZ 12 INT 15 POW 10 DEX 10 APP 11
EDU 15 SAN 48 HP 13 MP 10 DB +1d4
Skills: Astronomy 46%, Cthulhu Mythos 15%, Debate 32%, Diagnose Disease 66%, First Aid 52%, Latin 55%, Library Use 30%, Occult 37%, Pharmacy 58%, Psychology 30%, Treat Disease 65%, Treat Poison 45%.
Weapons:Handgun (.38 revolver) 40%, Scalpel 60%.

**Anthony McFarthridge**
Anthony er en livstræt person, fordi han allerede har oplevet så meget i sine første nogle-og-fyrre leveår. Han er kraftig bygget med stort hår og skæg, og går altid i arbejdstøj og gummistøvler. Han lever et stille, tilbagetrukket liv, og ønsker bare at være i fred. Han har haft en meget voldsom barndom, hvor både hans far og mor døde, hvorefter han sammen med sin bror blev passet på et børnehjem, hvor ingen af dem havde det særlig godt. De fik ofte bank eller blev på anden måde chikaneret. Da Anthony kom ud fra børnehjemmet var han en hærget person, der sammen med sin bror begyndte i en kriminel bane. Det gik ganske godt, indtil de blev afsløret for fem år siden af Jeff Samson og hans kone. I politiets efterfølgende razzia blev hans bror skudt, og Anthony har aldrig tilgivet de to der afslørede deres smuglervirksomhed og var skyld i Scotts død, og derfor higer han nu efter hævn - en hævn han allerede har taget da scenariet begynder. Hvis karaktererne prøver et Psychology roll på ham ser de ikke andet end en livstræt person. Anthony holder altid sin Shotgun i nærheden, da han ved at han er eftersøgt af en gangsterbande, og måske også af karaktererne. Han skal spilles som en langsomt talende og kedelig, grå person uden nogen som helst visioner eller drømme.

STR 15 CON 13 SIZ 14 INT 13 POW 8
DEX 9 APP 9
EDU 12 SAN 52 HP 14 MP 8 DB +1d4
Skills: Accounting 25%, Anthropology 20%, Drive Automobile 51%, Fist/Punch 70%, German 20%, Law 15%, Mechanical Repair 37%, Occult 24%, Psychology 41%, Track 28%.
Weapons:Shotgun (20-gauge) 65%.

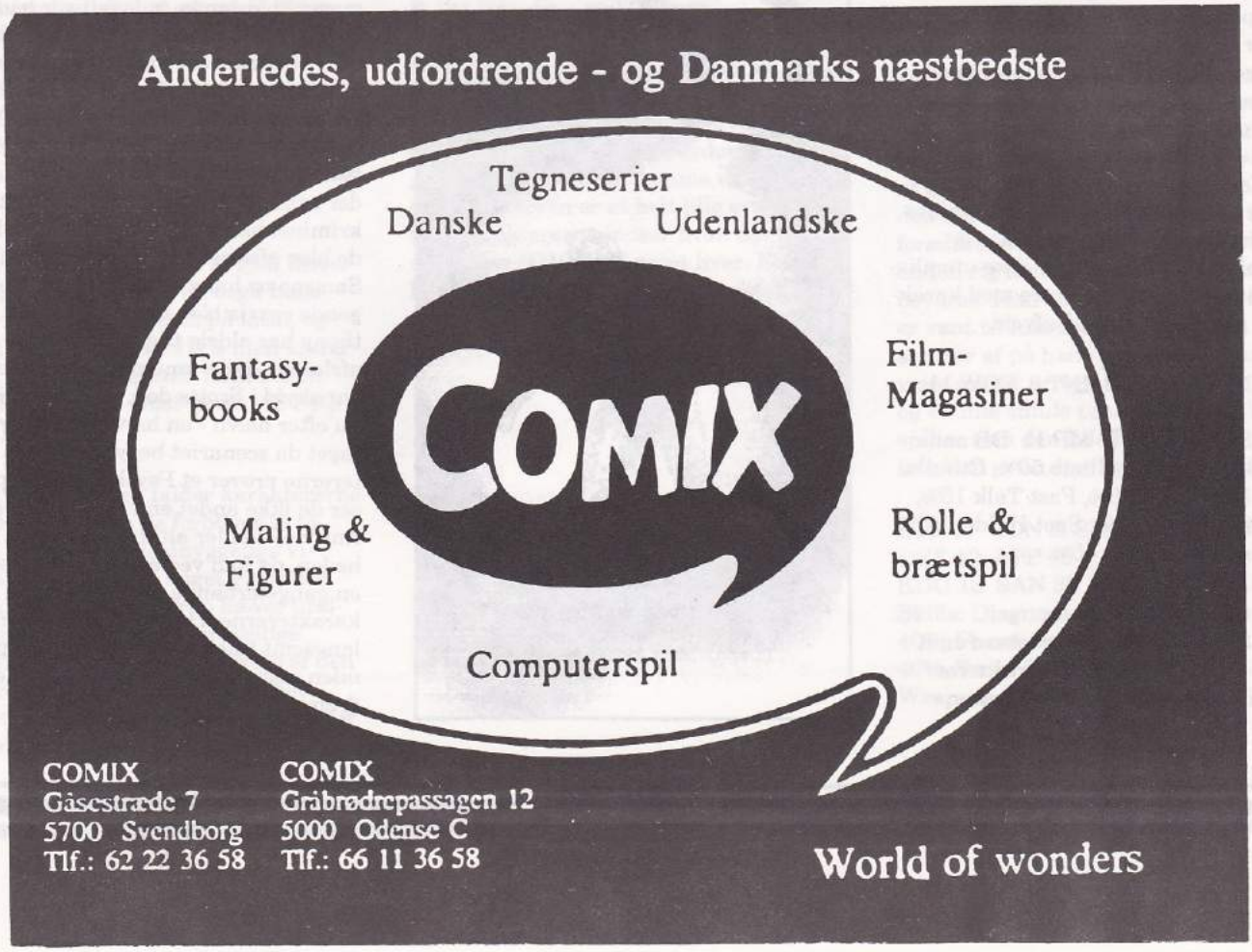
**De fire gangstere**
Gangsterne er hårdføre, og har altid en smøg i munden. De har skægstubbe og en hat på skrå. De har alle en lang kriminel baggrund, og de er medlemmer af den bande som politiet omtaler som Barnstable-smuglerne. Det var disse gangstere som Anthony og Scott McFarthridge arbejdede sammen med for fem år siden, hvor Scott blev skudt. Politiet fandt kun en meget lille del af byttet, men gangsterne fandt aldrig ud af hvor resten af det var gemt. Anthony fik de heller ikke fat på, og nu er det næsten blevet til en besættelse for dem at finde Anthony og dermed byttet. Det er imidlertid sådan, at det eneste tilbageblivende af byttet er Quincha-urterne i Scotts grav - al spiritusen har Anthony for længst skaffet sig af med. Gangsterne skal spilles som nogle aggressive typer, der let bliver voldelige og ikke er bange for at dræbe.

STR 14 CON 11 SIZ 12 INT 10 POW 9
DEX 11 APP 11
EDU 8 SAN 40 HP 12 MP 9 DB +1d4
Skills: Drive Automobile 75%, Fist/Punch 60%, Grapple 48%, Sneak 38%, Track 29%, Law 59%.
Weapons: Rifle (.22 bolt-action) 48%.

**Servants of Glaaki**
Væsenerne er meget forskellige i udseende, alt efter hvilket stadie deres forrådnelse er i. Men en ting er sikkert: de lugter! Dem som spillerne bekæmper i byen koster ingen SAN points at se, fordi at forrådnelsen slet ikke er startet endnu; kun sindet er blevet overtaget. Børnene som karaktererne møder er til gengæld kommet ind i et uhyggeligt stadie, hvor de giver SAN tab på 1/1D8. Gennemsnits-stats er:

STR 10-11 CON 20-22 SIZ 13 INT 13
POW 10-11 DEX 3-4 APP *)
EDU 0 SAN 0 HP 17 MP 10-11 DB none
Skills: Grapple 20%.
Weapons: Sickle 40%.

*) Så længe en Servant of Glaaki er i det stadie hvor den endnu ikke er begyndt at gå i opløsning, har den samme APP som den person hvis sind den har overtaget. I forrådnelsesstadiet har en Servant of Glaaki 0 i APP.

ØH... ELMER?
EEEL MER!
DU FÅR LØNFORHØJELSE... HELT FERLIGT! PÅ SPEJDERFERE... VI MENER DET SGU'!! (...)
-LORTEDRAGE!!

# Duranjhar's Verden:


## Af Kristoffer Warner & Christoffer Cold-Ravnkilde (E.P. Group)

## Illustreret af Pernille H. Jensen

## Novelle af Tue Andersen Nexø


*Som sølvregnens blanke dråber mod paladsets tag,*

*Som kvindens tårer mod sin afdøde mands tomme rustning,*

*Således er mine ord overfor Duranjhar Khanen*

*Thi hvor skønne ord der end må fremkomme fra min hånd,*

*Ej længe holde denne illusion,*

*Da ens tanker uværgeligt må vende sig mod æren,*

*Æren som kun døden i kamp for vor khan kan give.*

Dette er starten på et af de mest berømte teaterstykker fra Judistiae. Ordene siges af en borger, som er halt og derfor føler sig som en skamplet på Khanens ære. Han vælger da også tilsidst at drage i krig, vel vidende at han vil dø, da han ikke har mulighed for at kæmpe ordentligt med sit dårlige ben.

Med den viden du, Primus, Oh almægtige, har givet mig kan jeg se den linie der løber igennem den kendte verden. En linie trukket op med uskyldiges blod. Min herre Primus, hjælp mig, led min pen så ordene er som du vil, thi jeg finder det, som jeg nu skrive om, svært endog at tænke på. Men alligevel meget magtpåliggende, thi mangen en Khon og Than er blevet hånet for deres ringe generation overfor dig, min Gud. Her tænker jeg med stor skam ikke mindst på Den Store Synd. Jeg tør næsten ikke tænke på de stridigheder der fremkom i Judistiae, stridigheder mellem Khaner og Khoner på den ene side og Thaner på den anden. Det som jeg vil beskrive kan med rette kaldes Slægternes Krig.

**Profeten Demagonos**

Antoniron Par Duranjhar havde taget magten over byen Judistiae, og derfra udbygget sit rige til at favne hele den kendte verden. Hans rige var som tidligere beskrevet bygget over hans Khans sammenhold og magt.

Men det var ikke alle der levede som de ønskede under Duranjhar Khanens styre. De fleste lod sig kue, men der var folk der gik imod. Blandt dem var en Than ved navn Demagonos af slægten Malkonos, han hævdede at Primus sang til ham. Han mente således at være istand til at lede de dødelige, således som de hellige Khan præster leder folket. Han samlede hovedsageligt Thaner og fattige Khoner omkring sig. Han prædikede alle dødeliges ligeværdighed, han forudså at verden ville blive fortæret i vredens flamer, og han talte om andre verdener, andre Guder.

Han talte i det skjulte, først i små kroer og gæstgivergårde; senere, da tilhørerskaren blev større, talte han ude i det fri. I starten lod Duranjhar Khanen ham tale og koncentrerede om de problemer der var med at holde Kaos tilbage. Først for sent opdagede Khanen hvilket omfang profetens ord havde taget. Der var endda Khan medlemmer der meldte sig under hans fane.

Omkring ham var der syv disciple, alle Thaner af ukendt byrd, og de forsvarede Demagonos imod folk som truede ham på livet. Selv bar Demagonos kun en tung stav, der dog efter sigende har knust mangen en hovedskal.

**Demagonos fald.**

Antoniron Par Duranjhar besluttede sig for at stoppe hvad han så som en uromager. Han sendte derfor sine elitesoldater ud for at fange Demagonos. Denne stod på dette tidspunkt på en høj lidt udenfor Judistiae, en høj som kaldes Slavehøjen (men det er vist en anden historie). Rundt om Slavehøjen var der samlet en større skare mennesker af forskellig generation for at høre den unge Demagonos tale. Mens han stod der og udbredte sit budskab var det som om tiden gik i stå; i øst var himlen farvet ildrød af den nedgående sol, i vest var den tunge nattehimmel så småt begyndt at lægge sig som en ubrydelig mur. Der stod Demagonos med ryggen til den nedgående sol, og med sine syv disciple siddende for sine fødder. Rundt om Slavehøjen sad og stod alle de som hørte ham tale. De var som forstenede, lammet af de syn de så. En Than der fik Primus øjne (her tænkes på solen, se første nummer af Duranjhars Verden, red.) til at stoppe og se på sig.

Antoniron Par Duranjhars soldater kom, de så mismodigt på de mange tilhørere, frygtede øjensynligt at de ville gå til angreb når de tog Demagonos til fange. Men Demagonos steg ned fra Slavehøjen og

# En Marmor Søjle Bygger Ikke Sig Selv

sagde: "En marmorsøjle bygger ikke sig selv, under enhver af disse hvide søjler ligger der blod, og mit vil ikke blive det sidste. Min død er ikke enden, ej heller begyndelsen til enden; den er enden på en begyndelse. Og det er nu op til jer, mine tilhørere, at skabe en slutning i en anden form end den jeg har forudsagt. Lad ikke Vredens Ild opsluge alle dødelige, blot fordi de valgte at følge strømmen af ledere. Rejs jer og gå jeres vej!"

Mange forstod dette som en accept af tilfangetagelsen, og forlod derfor Slavehøjen for med tungt hjerte af vandre hjem. Kun få tryglede deres profet om at forklare sig nærmere, skulle de kæmpe mod soldaterne? Men Demagonos græd blot, og lod sig føre med.

Antoniron Par Duranjhar blev nu overmodig og valgte at henrette Demagonos i et af Judistiaes cirkus. Demagonos fik begge håndled skåret op, og Antoniron som sad på første række opfordrede nu profeten til at tale mens tid var. Demagonos talte og forsøgte at trodse døden som kom nærmere, idet hans livkraft forlod hans krop fra de blødende håndled. Han talte om Smertens Sang som ville lyde igen, og om Vredens Ild som ville opsluge hele den kendte verden. Og han undsagde sig døden: "I ser mit blod, men I vil aldrig se mig dø. Thi jeg vil leve i natten. I jeres drømme. I mange dødeliges håb. Jeg vil leve, selv efter I er døde." Langsomt sank skikkelsen sammen, og stilheden sænkede sig over cirkus. Hvad der skulle være en fest for Duranjhar Khanen blev til en dyster forudsigelse om fremtiden. Det siges at ingen talte før de havde forladt cirkus. Det siges ligeledes at liget af Demagonos forsvandt.

**Slægternes Krig hærger Judistiae.**
I tre dage var der en stilhed over den før så larmende by, ingen ville hæve stemmen. Aldrig er der blevet set så meget militær i gaden. Antoniron Par Duranjhar indså at der måtte gøres noget, derfor startede han en klapjagt på de syv disciple, der efter sigende skulle forkynde Demagonos budskab rundt om i byen. Men denne klapjagt endte i hvad eftertiden måtte kalde borgerkrig. Kampe hærgede Judistiaes gader, og kvinder, børn og gamle holdtes indendøre. Stort set alle byens Thaner og en stor del Khoner valgte at beskytte de syv, også selvom det betød at kæmpe mod byens soldater. Byens storfamilier havde ikke nok krigere i byen til at holde gaderne sikre, og legioner fra andre dele af landet

måtte indkaldes (mere om hans opbygning i et senere nummer, red.). Først efter tre måneders kampe havde Antoniron Par Duranjhar nok soldater til at knuse de oprørske Thaner og Khoner. Og dette blev så gjort noget så eftertrykkeligt. På een nat gik de kamptrænede legioner ind i Judistiae og udrydede al modstand, denne efter sigende længste nat i historien blev enden på hvad der blandt folk i Judistiae kaldes Slægternes Krig.

Men ikke alle de syv blev fanget, og jagten på dem fortsatte i lang tid til de alle, på nær en, var fanget og henrettet.

I Judistiae blev man mere opmærksom på trusselen fra de fattige Thaner, det var da også derfor at sagen om Thanen Spaltakas bortførelse af Khan datteren Leranius et år senere, blev behandlet med så megen forsigtighed (læs denne historie i sidste nummer af SAGA, red.).

Modtaget gennem sære kanaler, fundet på loftet af en gammel kro, blev følgende fortælling afleveret til mig af en staldknægt uden evner eller forstand til værdsætte sidernes betydning. Jeg kender ikke til begivenheden, men hist[illegible] synes at fortælle os om vigtige begivenheder, og samtidig give os almindelige menneskers indtryk af dem. Derfor, oh Primus, du almægtige, har jeg valgt at nedskrive dem her i Livets Krønike.

- Claudius par Ultimus.

**KØBMANDENS FORTÆLLING**

Da det blev tid til at fortælle pany så købmanden op fra sit glas og ud på de andre. Han var bleg og fed, og hans grå skæg hang kort fra de slappe kinder. De andre, der sad omkring bordet, var alle rejsende. De tav igen stille.

Vinden hyler i bjergene mod nord. Dagene er grå, skyerne hænger på himmelen som et mørkt tæppe og skjult for sol og måne stjæler rakkerkarle fra ærlige mænd. Skæret fra øjnene af ulve og andre vilddyr er det eneste der lyser natten op når bålet er slukket og de sidste gløder er dækket af aske. Der er få træer og ingen skove, kun sten og fattige buske hvis bær smager bittert og giver sort opkast. Over bjergene rejser ingen. Mellem bjergene går små stier. I en lille by, der ligger kort før bjergene, straffer man onde og forsætlige ugerninger på en særlig måde.

Fem pæle slås i jorden. Først en kort stav i midten, sylespids og med jernod. Derefter de fire andre, hver lige langt fra den midterste, en i hvert verdenshjørne. Ved hver af disse fire er der bundet et reb til hvilket den dømtes arme og ben bindes, således at det dømte menneske ved sine lemmer er spændt ud mod de fire verdenshjørner og nærmest svæver over den spidse od i midten.

Der skal fire mænd til at gennemføre en henrettelse. Gennem en særlig anordning på de fire pæle løsnes rebene og den dømte falder halvan[illegible] meter mod jorden før de igen strammes. Men da er henrettelsen allerede fuldbyrdet, [illegible] selve legemets tyngde presser [illegible] gennem mennesket, der [illegible] halv meter over jorden, [illegible] ulivssår som en [illegible]

Traditionen kræver at de fire bødler straks vender ansigtet bort og således med ryggen til den dømte og kiggende mod hvert verdenshjørne skal vente til døden med sikkerhed er indtruffet. Først da kan de skære rebene over og lade liget glide det sidste stykke ned, hvorved faldet er fuldbyrdet. Hvis disse regler overholdes, gælder - ifølge traditionen - at bødlerne ikke ved nogen handling har været skyld i den dømtes død.

Det siges nemlig, at metoden første gang [illegible] blev benyttet da en ung mand uskyldigt [illegible] blevet dømt for mordet på sin yngre søster som kun var et barn. Drengen, der [illegible] gennem retsagen og pøbelens hån [illegible] modnet til en voksen mand, fandt at ingen, ej heller bøddelen, skulle forsynde sig ved at henrette ham, der var uskyldig, og udtænkte derefter sin egen henrettelsesmetode. Pøbelen var henrykt og byrådet gav efter betænkningstid sin tilladelse. Siden da har man i spøg og til hånlatter sagt at de dømte selv vælger og falder ned i deres egen død.

Men også i templets mente præsterne, at den unge mands død var selvforskyldt og ingen derfra ville give liget den sidste velsignelse, selv ikke da det for alle blev klart hvor uskyldig han havde været. Argumentet lød som følger: Idet manden selv havde udtænkt sin død, måtte henrettelsen regnes som et selvmord, omend et selvmord, der var blevet påtvunget ham af ydre omstændigheder. I sit forsøg på at holde andres hænder rene og

bevare deres uskyld havde han besmudset sin egen, endda på en måde så han for altid var nægtet Guds nåde.

Som købmand rejser man i egnene omkring bjergene. På en rejse mod Northam så jeg et glimt af noget, der har været en drabelig og tragisk historie. Jeg har aldrig fået at vide hvilke årsager der lå bag det sceneri der mødte os på vejen til byen, men jeg tænker mig, at det er foregået således: Normalt foregår henrettelserne på en plads kun få hundrede meter fra byen. En dag sker det, at et særligt ondt menneske skal dø et andet sted, fjernere fra byen, dér hvor den smalle sti skiller sig i to før bjergene bliver høje. Men ved en lumsk snedighed vikler den dømte sine hænder ind i rebene og hænger nu, efter at de fire bødler har gjort deres gerning, et kort stykke over jernodden. Døden er udskudt, men ikke undgået, for det øjeblik armkræfterne slipper op må manden nødvendigvis falde ned og odden da trænge gennem hans bryst. Som han hænger dér, med arme og ben pegende mod hver sit verdenshjørne, mens han lever den tid han med sine kræfter kan fravriste verden og derved håne dommen, sine bødler og - ved at gøre det modsatte - påstanden om, at mennesket vælger sin egen død, skriger han sit had og sin triumf ud i luften og mod de fire, der står med ryggen til ham.

Allerede før vi kan se henrettelsespladsen hører vi hans stemme. Den gør hestene urolige og vi kigger os uvilkårligt omkring - findes der uvæsener i bjergene, så tæt ved byerne og sletten? Stifinderen fortæller os, at vi skal bevare roen. Ikke siden de store krige har de bevæget sig så langt ned i menneskenes områder. Og han løber krumbøjet afsted foran os og forsvinder snart over den nærmeste bakketop for at se hvad det mon er, der skriger så hadefuldt og trodsigt.

Snart ses henrettelsespladsen som en lille figur i det fjerne, der dog kommer stadig tættere på. Det viser sig at han ikke blot skriger i smerte eller had, men udråber forbandelser, rettet mod sine bødler og dommerne. Da han ser os fanger vi på en mærkelig måde hele hans opmærksomhed, med et ryk drejer han sit hoved til siden så han med sine øjne kan følge vores ridt hen af stien mod byen. Hans sære tale og næsten uforståelige sætninger er med et kun rettet til os og gør et ubehageligt og samtidig ligesom uafrysteligt indtryk.

Vi bøjer hovedet og haster videre.

Der er ingen grund til det, alligevel fjerner jeg på et tidspunkt blikket fra stien og kigger op og over mod henrettelsen. De fire stolper, der sammen med rebene bærer den dømte. Ved hver enkelt af dem en vagt. Det slår mig, at de fire ikke bærer den normale lædervams eller borgerdragt, istedet slynger sære ornamenter sig om deres dragter, klare farver løber på deres kapper, som fremmede for jorden. Det er som om at ild brænder, vand klukker og vinden hyler i bjergene når man ser på dem. Kun en er mørk, dyster og gråbrun. De fire ser med døde blikke, som i trance, og ænser knap vores tilstedeværelse.

Midt i mellem de fire stolper den tynde stage med jernodden. Over den den dømte. Hans ord stopper og han kigger mig ind i øjnene. Langsomt kryber et smil frem over hans læber.

Aldrig har jeg set øjne, der var så sikre på deres egen uskyld! Ulmende af en indre hede, en sikkerhed intet menneske burde have så tæt på sin egen død. Mens jeg ser ind i hans øjne slår det mig, at en mand som han allerede fra starten må være undsagt af guderne, uanset hvilke gerninger han begår. De er brune med små strejf af grønt...

Med et ryk trækker jeg hovedet til mig og skynder på min hest. Så er vi forbi ham, men jeg er sikker på at han følger os med øjnene og en dårlig samvittighed bryder frem i mig som en besk smag i munden. Snart efter begynder han påny med sine forbandelser og udråb.

Vi kan stadig høre dem, som et svagt ekko, da vi når til byporten.

# Ny specialforretning i Lyngby Storcenter:

Kæmpestort udvalg i

**Rollespil**
**Brætspil**
**Computerspil**
**Figurer**

**GAME WORLD**

**Store Torv, Lyngby Storcenter, 2800 Kgs. Lyngby**
**Tlf. 45 93 23 04, Fax. 31 63 24 36**

# Brætspil

## SAGA giver det strategiske overblik

*Kære læsere!*

*En kort hilsen herfra. Moderne krigsførelse er ikke lige min kop the (med moderne mener jeg, måske ikke særlig logisk, tiden efter Koreakrigen), det skal ærligt indrømmes, men i dette blad er alsidigheden naturligvis i højsædet. Derfor skal der være plads til lidt af hvert. ..*

*At der skal være plads til lidt af hvert kan man da også konstatere ved at se på hvilke emner, der behandles denne gang: brætspil om moderne krigsførelse, "Shogun" om den hårdhændede konkurrence mellem forskellige klaner i Japan og endelig skak - brætspillenes dronning og stammoder.*

*Igen skal det understreges: Det drejer sig ikke om hvilke spil man spiller. Det drejer sig om at finde nogle spil, som kan fange ens interesse, og derefter tilbringe nogle lærerige, sjove og hyggelige stunder sammen med andre ligesindede spillere.*

*Lars B. Petersen*

# NATO - THE NEXT WAR IN EUROPE

## (fra Victory Games)

Spillet omhandler en tænkt krig mellem Nato og warszawapagten i Europa. Det er ikke noget helt nyt spil, så det burde måske nu rettere kaldes "NATO - krigen der aldrig kom" (heldigvis!!).

**Ingredienser**
Designet er helt godt. Spillet indeholder 250 flotte brikker, som repræsenterer alle de på det tidspunkt eksisterende troppeenheder.

Spillepladen udgøres af et fint kort, centreret på det daværende Vest- og Østtyskland, men hele Danmark er også med på kortet.

Regelhæftet er på hele 35 sider, og reglerne er sat op på en nogenlunde overskuelig måde. Og husk! Læs endelig "designer's notes" i slutningen af hæftet.

**Spillets mekanismer**
Udover krig på landjorden inddrages flyvevåbnene ved hjælp af et sindrigt pointsystem, der er baseret på computerberegninger af forholdet mellem Warszawapagtens og NATO's luftstyrker. Der er således ingen flybrikker på spillepladen.

Foruden konventionel krig kan spillerne erklære kemisk og/eller nuklear krig. Også i dette tilfælde repræsenteres disse makabre våben af et system af points.

Transport er et kapitel for sig: Man kan vælge mellem 2 former for lufttransport, 2 former for søtransport, 2 former for vejtransport, og endelig den uundgåelige jernbanetransport.

Forsyninger af tropperne er det ikke så vanskeligt at finde ud af, men...der er bare det, at tropperne skal forsynes 2 gange pr. runde - og efter forskellige kriterier!

Desuden skelnes der mellem "zones of control" og "zones of delay". Selvom det for veteraner er velkendte begreber, kan det give mangen en spiller grå hår i hovedet, især når der stimles sammen til helt store sammenstød mellem hærene.

**Forskellige scenarier**
Spillet er bygget op over 3 forskellige scenarier, der alle er baseret på et angreb fra Warszawapagten (det er altså de onde):

-En langsom opbygning af en international krise

En krise med en deraf følgende Warszawapagt "militærøvelse", der går over i åben krig

-Et direkte og totalt uforudset angreb med Warszawapagtens luftstyrker og specialenheder

I de 2 sidste scenarier skal NATO-spilleren bruge 99 % af tiden på en mere eller mindre kaotisk retræte - det med mere eller mindre kaotisk kommer jo så selvfølgelig an på, hvor god Warszawapagtspilleren er og hvor god en spiller man selv er.

I det første scenarie har NATO-spilleren derimod et stykke henne i spillet en reel mulighed for et veltilrettelagt modangreb, og det er ret spændende.

**Spilletid og om hvordan man vinder**
Der spilles over 8+8 eller 15+15 runder, hvilket, når man kender lidt til spillets mekanismer, svarer til en spilletid på fra 4 til 6 timer intensivt spil.

Man kan vinde på flere forskellige niveauer. Forklaring: Sejren er gradueret efter et udvidet pointssystem. Det er jo en god ting til turneringsbrug eller hvis man skriver resultaterne mod den samme modstander ned.

**Slutord**
Spillet er temmelig kompliceret og det skal siges, at det ikke er anbefalelsesværdigt for begyndere. For spillere med erfaring i 1-2 krigsspil/historiske spil er det derimod en god mulighed for at gå et stort skridt videre i retning af mere komplicerede spil.

Det er et spændende og interessant spil, hvis man kan lide emnet, og med alle de faktorer der indgår, vil det aldrig blive kedeligt.

Moralsk set vil nogle måske finde spillet forkasteligt p.g.a. det dommedagsagtige emne. På den anden side lærer man en hel del om moral ved at studere hvordan opbygningen af våbensystemer, hære og fjendebilleder på begge sider af jerntæppet gjorde, at vi alle balancerede på afgrundens rand.

Efter et spil med kemisk krigsførelse, atombombning af København og Hamborg, er der kun eet at sige:

**Godt at vi skriver 1993!!!**

*A. Mørup Petersen og L. Black Petersen*

**Karakterer (1-10):**
Ide og koncept: 8
Anvendelighed: 7
Illustrationer og lay-out: 8
Samlet: 8

## (fra Milton Bradley)

Navnet *"Shogun"* vil nok ikke være ubekendt af de fleste på grund af den berømte TV-serie af samme navn, der gik over DR for nogle år siden.

En shogun er den militære overherre i det gamle Japan (Gennem hele Japans historie herskede kejseren formelt, men kejserne var ofte marionetter i shogunernes hænder).

Først når man har det militære overherredømme over samtlige provinser i Japan, kan man kalde sig Shogun.

**Japanske betegnelser**
Vi har her valgt ikke at bruge altfor mange eksotisk klingende japanske benævnelser af de forskellige begreber (der er et hav dem i spillet). Grunden er, at vi har valgt at fokusere på selve spilelementerne; japanske betegnelser er måske nok forstyrrende, hvis man ikke har prøvet at spille spillet.

Men, men...vi må anbefale spillere at bruge de japanske betegnelser, når man først sidder overfor sine modstandere ved spillebordet. Det giver rigtige stemning og historiske "følelse". Det er altså noget andet at leje "ronin's", herreløse samuraier, der kæmper for alle med økonomien i orden, end at leje "nogle af de der arbejdsløse lejesoldater, hvad er det nu de hedder...?"

**Spillet**
"Shogun" kan spilles fra 2 og op til 5 spillere. Det er vores erfaring, at spillet fungerer bedst, når 4-5 spillere deltager. 2-spiller versionen har det med at trække i langdrag og blive forudsigelig. I 3-spillerversionen har man tit på fornemmelsen, at de 2 andre hele tiden har rottet sig sammen mod én.

Hver spiller skal forestille sig at han/hun er kandidat til shoguntitlen. Hver af disse shoguner in spee får tildelt 3 hære, som ledes af hver sin hærfører kaldet "Daimyo". Hver hær kan bestå af op til 4 samouraier - de stærkeste krigere - i form af bueskytter eller sværdkæmpere, og 10 riffelskytter eller spydmænd.

Japan var indtil 1900-tallet inddelt i et ret fast antal provinser, og det er disse provinser der i begyndelsen af spillet fordeles tilfældigt mellem spillerne. Man besidder efter uddelingen af provinser et oftest noget spredt og uoverskueligt landområde. Det gælder derfor om indledningsvis om, at skabe sig et kerneområde, for derfra senere hen at nedkæmpe de andre spilleres hære og blive Shogun.

Vi synes det er svært at sige noget om spilletiden, da den har varieret meget fra spil til spil, de gange vi har været med. Vi mener dog forsigtigt at turde sætte tal på: 3-6 timer.

**En spillerunde**
En runde i spillet består af troppebevægelser, slag, indsamling af skatteindtægter (man bliver belønnet med en møntenhed for hver provins man besidder), og indkøb.

M.h.t. troppebevægelser er spillet genialt: Ens hære står ikke på selve spillepladen, men på et lille separat bræt. Hærene bliver symboliseret ved en fanebærer på spillepladen. Det er en smart måde at kunne håndtere mange troppeenheder på. En anden god finesse er reglen om, at erfarne hærførere, d.v.s. vinderne af mange slag, har en mere slagkraftig hær. Det udmønter sig i at erfarne hærføreres hære får større mobilitet, og det er overordentlig vigtigt i "shogun".

For hvert slag en hærfører vinder, bliver han en tand bedre, og det føres der regnskab med v.h.a. en lille skala på det separate hærførerbræt.

Kampene vil jeg ikke komme nærmere ind på her, udover at de er ualmindelig seje, når 2 hære tørner sammen. Nogle gange befinder der sig i 5-spiller-spil, 9-10 hære på et meget lille område, og det er den rene dynamit! Spændende er det altid, når slagene udkæmpes, efter de indledende manøvrer.

I indkøbsfasen har man mulighed for at købe mange forskellige ting - hemmeligt; Bag en skærm lægger man sine møntenheder i nogle små bokse, der hvor man har valgt at satse til næste runde.

Man kan selvfølgeligt købe nye tropper, men også f.eks. fæstninger, lejetropper, og sågar hyre en lejemorder, kaldet "ninja", som kan bruges til at myrde en modspillers hærfører eller til at spionere på hans/hendes planlagte indkøb.

**De fysiske rammer**
Spillepladen, der er et stort og gedigent kort over Japan, er ikke inddelt i hexagoner, som den jo efterhånden er det i mange spil. Den er inddelt i ret store provinser og bevægelser foregår fra provins til provins. Fordelen ved dette system er dets overskuelighed og den raskhed, hvormed alle troppebevægelser bliver udført. Der er altså ikke noget med at sidde og gabe kæben af led, medens modspillerne for 120. gang tæller hexagoner for lige at checke, om de nu alligevel ikke kunne nå der og der hen.

Brikkerne er ikke af pap, men udgøres af forskellige, støbte plastfigurer i skrappe farver. Figurerne er vellavede og flotte, og farverne gør, at man trods de mange brikker sagtens kan finde rundt på spillepladen.

Også de flotte fæstninger er lavede af hårdt, gråt plastmateriale.

Hver spiller har desuden en lille afskærmet "fæstning", hvor de ubrugte tropper opbevares, og hvor indkøbene foretages.

Istedet for at trille med en terning, og der er en hel del 12-sidede terninger inkluderet i spillet, trækker spillerne efter tur nogle diamantmærkede samuraisværd, for at afgøre i hvilken rækkefølge, der spilles. Det er en smule overflødigt, men ok, det kan da måske give en vis stemning.

Alt i alt er spillets design noget af det bedste, vi endnu har set - en sand fryd for øjet.

**Et vellavet spil**
"Shogun" er utrolig godt lavet, og er nemt at gå til. Spillet kan absolut anbefales, hvis man ikke ønsker at bruge lang tid på at sætte sig ind i regler. Regelhæftet er ovenud pædagogisk opbygget. Det tager én ved hånden, således at man næsten kan begynde at spille fra det øjeblik man har åbnet den appetitvækkende æske (burde måske p.g.a. omfanget snarere kaldes en kasse). Selv novicer udi strategi og krigskunst vil kunne klare sig efter blot nogle få spil.

Der står ikke så meget om det i reglerne, men diplomatiske evner er faktisk en nok så afgørende faktor for succes i spillet. Der kan og bør laves aftaler mellem spillerne, om f.eks. hvor de respektive kerneområder strækker sig til, og om hvordan man kan hindre en stærk afsidesliggende shogunkandidat i at få for megen magt.

Men pas på.....måske ser din aftalepartner en god chance for pludseligt at falde dig i ryggen!!

Derfor, hav jer altid for øje i dette herlige spil:

"There can be only ONE"!!!!

*L. Bech Larsen og L. Black Petersen.*

*Postscriptum: Vi har hørt forfærdelige og ganske uforståelige rygter om, at Milton Bradley har stoppet produktionen af Shogun. Det kan da ikke passe!*

*Men hvis rygtet skulle passe, så skynd jer ud at købe Shogun. Det kan stadig findes i en del butikker, og det er alle pengene værd.*

**Karakterer (1-10):**
Ide og koncept: 9
Anvendelighed: 9
Illustrationer og lay-out: 10
Samlet: 9


**Vær med til at forme**

# SAGAs fremtid

*Sæt dit præg på det største danske spiltidsskrift.*
**Indgå i samarbejde med den nuværende redaktion under de vilkår der gælder for udgivelsen af et tidsskrift af denne størrelse. Ingen offentlig støtte. Du kan derfor ikke forvente at få din indsats belønnet i nævneværdig grad men forhåbentligt få en sjov tid. Kreativitet og gode samarbejdsevner er en forudsætning. Yderligere oplysninger: Karl Iver Dahl-Madsen, Fafner Spil, tlf. 31 65 56 25.**

SAGA søger medarbejdere til redaktionen

# Anmeldelser

## Ubarmhjertige karakterer fra 1 til 10

*AMAZING ENGINE System Guide*
**af David "Zeb" Cook**
**32 sider**
**TSR**
**Pris 99,50 kr.**
**eller med en Universe Book : 249,50 kr.**

*For Faerie, Queen, & Country*
**(AMAZING ENGINE Universe Book)**
**af David "Zeb" Cook, Carl E. Sargent og Karen S. Boomgarden**
**128 sider**
**TSR**
**Pris 180,00 kr.**
**eller med System Guide : 249,50 kr.**

*BUGHUNTERS*
**(AMAZING ENGINE Universe Book)**
**af Lester Smith**
**128 sider**
**TSR**
**Pris 180,00 kr.**
**eller med System Guide : 249,50 kr.**

*AMAZING ENGINE er TSRs bud på et multi-genre rollespilssystem, og består af den lille System Guide, der indeholder grundreglerne, og de mere fyldige Universe Books, der hver beskriver en verden man kan spille i, og giver relevante regeludvidelser.*

*Samtidig med System Guide udkom For Faerie, Queen, & Country og BUGHUNTERS, to meget forskellige spil der viser systemets spændvide. Senere kommer MagiTech og Galactos Barrier, og mere til (man kan håbe at TSR benytter lejligheden til at få brugt noget af alt det materiale der må være lavet til det uudgivne R.I.P.). Men lad os se nærmere på de tre nuværende udgivelser.*

## AMAZING ENGINE System Guide

Dette tynde hæfte beskriver som sagt grundreglerne. Den grundlæggende idé er kombinationen af The Player Core, som er den samme fra spil til spil, og The Player Character, som er bygget over The Player Core, men forskellig fra verden til verden.

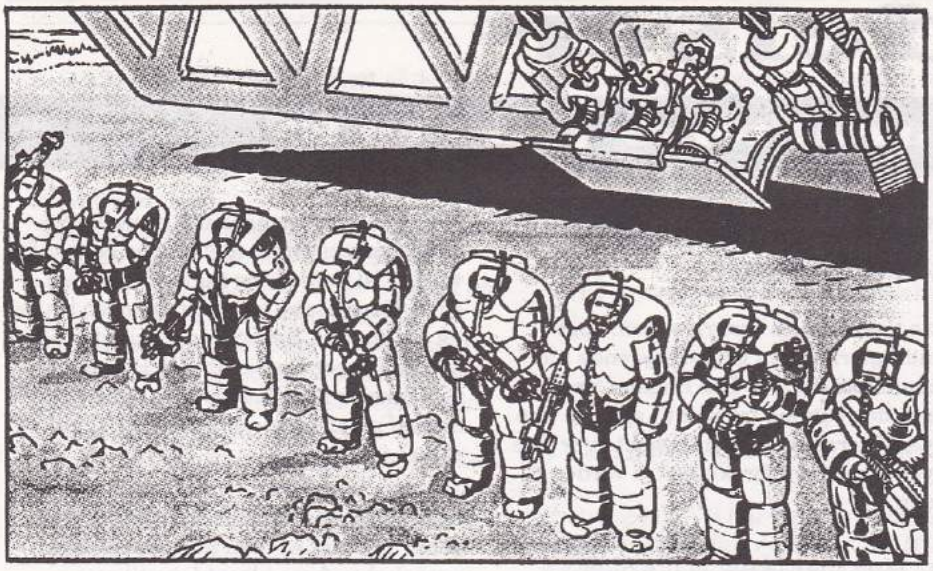
The Player Core består af fire Ability Pools: Physique, Intellect, Spirit og Influence, og hver Ability Pool har to Attributes der definerer den enkelte Player Character: Fitness og Reflexes, Learning og Intuition, Psyche og Willpower, og Charm og Position.

Med hensyn til Skills har man valgt en model der ligner den fra de fleste andre af TSRs rollespil: Når man slår for en Skill skal man slå under eller lig med en bestemt Attribute ("Stat", Characteristic) for at lykkes; hvis man fx vil bruge den Skill der hedder Art History skal man slå Learning. Man kan altså ikke være god eller dårlig til en Skill, enten har man den eller også har man den ikke.

Hæftet beskriver også det grundlæggende kampsystem (detaljerne skifter fra verden til verden) og regler for Experience. Experience Points kan enten bruges på en Player Character's Attributes eller på ens Player Core's Ability Pools, men som en sjov detalje kan man også brænde dem af på at forøge sin chance i et enkelt rul under spillet.

Generelt kan man sige om reglerne, at det er positivt at man har fået sociale egenskaber frem i lyset (et spil som AD&D beskriver jo næsten udelukkende personer som en række Combat Stats), og at man ikke skal læse en hel telefonbog for at komme igang, men ellers er der ikke meget at råbe hurra for. Hvorfor man partout skal tvinges til at spille den samme "grundperson" fra verden til verden går over min forstand, og reglerne lægger mange andre unødvendige bånd på spillere og spilpersoner.

Det at man ikke kan stige i en Skill, kun i Attributes, gør selvfølgelig systemet mere enkelt, men realismen og variationsmulighederne lider for meget under det. Hvis enkelthed er så vigtigt kan man med fordel spille TWERPS (The World's



Easiest Role Playing System), hvor man kun har én Attribute - det er da til at forstå.

Iøvrigt er hæftets lay-out uden tvivl det mest kedelige jeg nogensinde har set i et professionelt rollespilsprodukt - det kan lille Ole gøre bedre på farmands PC.

## For Faerie, Queen, & Country

*"It's a right peasouper, innit, guv'ner! No tellin' what kinds a' bogies're out slippin' 'round tonight."*
- Fiskehandler, i For Faerie, Queen, & Country.

***AAARGH!*** Forsiden er rædsom: Et sort/hvid fotografi af kongefamilien (?) foran et stort slot, med et indklippet brun/hvid fotografi af et victoriansk ægtepar, og nogle påmalede monstre. Den vil sikkert skræmme mange potentielle købere væk - og det er synd, for indholdet er slet ikke så tosset.

For Faerie, Queen, & Country foregår i victoriatidens Storbrittanien (Dronning Victoria regerede fra 1837 til 1901!), men lader Faeries (alfer, ellefolk og mange andre væsner fra folketroens overdrev) være virkelige og spille en stor rolle i samfundslivet. Således er Tuatha de Danann (de irske alfers hof) repræsenteret i parlamentet, og mange mennesker har Faerieblod i årene.

Udover beskrivelser af de mange forskellige slags Faeries - fra de nuttede Ellyllons (små, vingede alfer) til de skrækindjagende Fomorians - beskriver bogen også spilpersoner, landsdelene, dagligliv, sprog og slang, og meget andet. Der er en fin stemning i spillet, og vægten er lagt på rollespil, ikke på kamp - en kærkommen udvikling i forhold til TSRs hidtidige linie. Desuden indeholder bogen et fremragende magisystem, der bl.a. kræver at man fremsiger sine besværgelser. Det alene er næsten alle pengene værd.

Alt i alt er det et anderledes og underholdende spil, men man savner en vejledning i hvordan man laver historier til dette sære miljø, eller i hvert fald et lille scenarie som eksempel.

## BUGHUNTERS

*"Do you know why people hate rats and roaches? It's a sort of professional competition. The three toughest creatures in existance, the three species that survive even in the wreckage of a holocaust, are cockroaches, rats, and humans."*
- Sergent Andros Owens, syntetisk menneske, i BUGHUNTERS.

***Sådan!*** Hvis man kan lide Alien-filmene og lignende, og har lyst til at spille et spil hvor man kan "rejse til eksotiske nye verdner, møde sære nye livsformer, og slå dem ihjel... før de slår én selv ihjel", så er BUGHUNTERS lige sagen. Det er selvfølgelig set før, bl.a. i Aliens RPG, men aldrig så flot og så effektivt.

I BUGHUNTERS spiller man syntetiske mennesker, hvis opgave det er at bekæmpe de dødbringende rumvæsner der truer den overbefolkede jords ekspansion i verdensrummet. Og dem er der mange af (det er der en god grund til, men da spillerne ikke skal kende den, i hvert fald ikke i starten, skal den ikke afsløres her). Man er stærkere og sejere end almindelige mennesker, og man får lov til at rende rundt med nogle helvedes store skyde- våben, men det er der sandelig også brug for med de modstan- dere...

Bogen indeholder bl.a. en beskrivelse af den ikke alt for fjerne fremtid som spillet foregår i, nye kampregler der får det optimale ud af det ellers dårlige grundsystem, beskrivelser af våben, udstyr, færdigheder osv., et stort stjernekort i farver, og en fremragende metode til at konstruere rumskibe til spillet ved hjælp af en slags "byggeklodser". Der er også en god vejledning i at køre spillet og lave historier, og flere gode scenarier. Og så er der ovenikøbet en flot forside.

*Nicholas Demidoff*

**Karakterer (1 - 10):**

**AMAZING ENGINE System Guide:**
Ide og koncept: 4
Anvendelighed: 5
Illustrationer og layout: 3
Samlet: 4

**For Faerie, Queen, & Country:**
Ide og koncept: 7
Anvendelighed: 7
Illustrationer og layout: 4
Samlet: 7

**BUGHUNTERS:**
Ide og koncept: 7
Anvendelighed: 9
Illustrationer og layout: 5
Samlet: 8

# MAN O'WAR

Med gode erfaringer fra spil som Space Hulk og Space Marine (og med knapt så gode erfaringer fra bl. a. Tyranid Attack...) var det med stor spænding at jeg åbnede Games Workshops nyeste farvestrålende 'økonomi-ødelægger': *Man O'War*. Jeg blev ikke skuffet. I æsken lå der et sandt orgie af papbrikker i alle størrelser og farver, 12 plasticskibe i rimelig pæn kvalitet, en maleguide, terninger, et sæt magikort og et sæt Man O'War kort samt et 64-siders regelhæfte. Som en ny ting har GW denne gang været så venlige at lægge nogle små plasticposer ved, som man så absolut også får brug for - der er MANGE brikker.

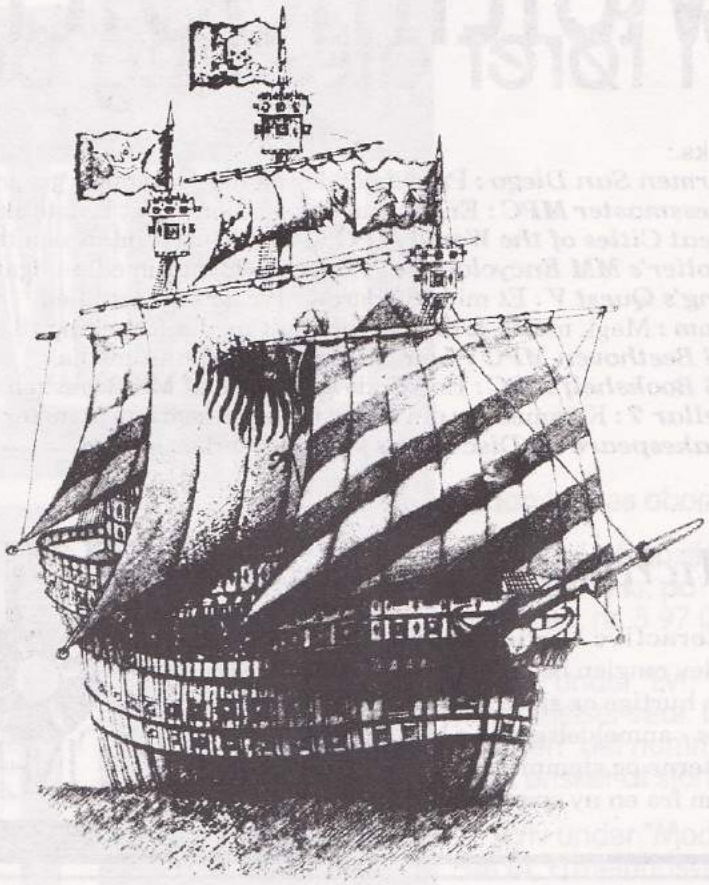
Rent grafisk må spillet siges at være en ubetinget succes! Øerne, brikkerne, kortsættene og skibskortene er alle meget flot udført og regelbogen er smækfyldt med smukke gråtone-tegninger af bl.a. John Blanche og Geoff Taylor. Og de medfølgende plastic Wargalleys kan meget nemt komme til at se rigtig flotte ud, uden at man behøver at have de store evner som maler. Hvis man for at sætte prikken over iet investerer lidt tid i selv at fremstille nogle øer, hvilket ikke er så svært endda, og måske også låner sin mors blå dug står man med et spil der gør sig RIGTIG godt på spisebordet. Måske er det overvurderet, men for mig udgør det visuelle mindst 25% af fornøjelsen ved et spil (hvilket gør at Man O'War er et spil på 125% - se konklusionen...)

GW har gennem tiderne lavet mange, mange spil med regler der delvist lignede hinanden. Desværre havde disse regler ofte den yderligere ting tilfælles at de var lavet af 'gummi' - dvs. at de kunne tolkes som det passede bedst i ens kram, hvilket førte til mange diskussioner. Denne gang ser det dog ud til at det med en enkelt undtagelse (magi-kortene, hvis effekter i høj grad er overladt til ens egne 'husregler') er lykkedes at lave et velfungerende og meget underholdende regelsæt. Grundreglerne er meget simple og beskriver spillets grundpille: en 'turn'. En turn deles op i Initiativ, Magi og Bevægelse/Kamp. I modsætning til f.x. Space Marine skiftes man til at bevæge og kæmpe med en squadron ad gangen, i stedet for at bevæge hele sin styrke på en gang og dette giver et væsentligt andet grundlag at bygge sin taktik på. Som sagt er grundreglerne meget simple - det er de enkelte flåders særpræg og vidt forskellige evner der virkelig giver spillet krydderi. Fra orcflådens Drillakillas over imperiets Wolfships og til dværgenes Dreadnoughts er flådelisten rigtig god underholdning og hæver spillet fra middelmådighedens hængedynd og til de geniale højder. Derfor skal det også siges at hvis man prøver at spille med de to minimale flåder der følger med, må man være klar over at man slet ikke udnytter spillets potentiale.

Konkluderende om spillet må jeg sige at det er længe siden jeg har følt samme barnlige fascination ved et spil, og det er et spil jeg vil blive ved at vende tilbage til lang tid endnu. GW har sat en standard der vil blive meget svær at leve op til.

*Christian P. K. Sørensen*

**Karakterer (1-10):**
Ide og koncept: 9
Illustrationer og layout: 8
Anvendelighed: 9
Samlet: 9



Du har fået installeret et CD-ROM drev...

Nu mangler du software!

# CD-ROMs

# Multimedia-software

## Vi fører alt - ring og få en prisliste

F.eks.:

| | |
|---|---|
| ***Carmen San Diego :*** Prisvindende spil der forvandler geografi til en klodeomspændende jagt | 648,- |
| ***Chessmaster MPC :*** En multimedia-version af det bedste skak-program i verden | 598,- |
| ***Great Cities of the World MPC :*** 10 af de mest interessante af verdens byer i multimedia | 688,- |
| ***Grolier's MM Encyclopedia Pack :*** 1992 multimedia-udgave incl. referencebibliotek | 2648,- |
| ***King's Quest V :*** Et middelaldereventyr for hele familien | 448,- |
| ***Loom :*** Magi, musik & drager i en multimedia-fortælling til alle eventyrere | 598,- |
| ***MS Beethoven MPC :*** Lær om Beethoven i multimedia | 498,- |
| ***MS Bookshelf MPC :*** En Windows-version af MS Bookshelf | 1398,- |
| ***Stellar 7 :*** Kommander din super tank gennem syv planeter i krig | 298,- |
| ***Shakespeare on Disc :*** Hans samlede værker | 448,- |

eller...

## *Microsoft Cinemania*

**Interactive Movie Guide**

Oplev magien bag kameraet! Cinemania er den hurtige og sjove måde at se og høre det hele - anmeldelserne og biografierne, ansigterne og stemmerne, inside-historierne... Film fra en ny spændende vinkel. 598,-

## Vi fører også alle rollespil som computerspil

**Fafner Spil** Ermelundsvej 92 D • 2820 Gentofte
Tlf.: 31 65 56 25 • Fax.: 31 68 38 33

Vi henviser til nærmeste forhandler

# SAGA

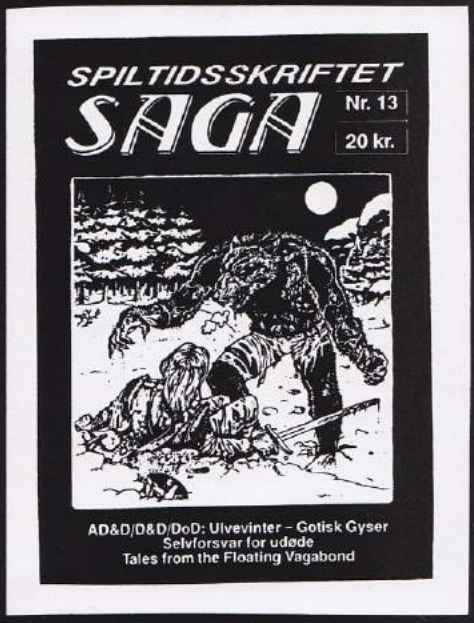
**Spar kr. 154 ved at abonnere!**

Spiltidsskriftet SAGA er, med nr. 21, steget til 29,50,-

Få et hav af spil-ideer ind af brevsprækken og hold dig orienteret om udviklingen i spilverdenen....

12 numre af SAGA leveres portofrit for kun 200 kr.
6 numre for 110,-

# ABONNEMENT




Sådan tegnes abonnement:

1. Indbetal på posthuset 200 eller 110 kr. på girokonto nr. 5 97 07 33.

2. Skriv under "Evt. meddelelser vedr. betalingen" det nummer man ønsker at starte med.

3. Skriv under "Modtager": SAGA, Ermelundsvej 92 D, 2820 Gentofte.

4. Skriv endelig under "Indbetaler" eget navn samt adresse.

SAGA fås i løssalg i velassorterede bog- og hobbyhandlere for kr. 29,50.