MONOKEROS

DANSK ROLLESPILS MAGASIN APRIL 1986 NR. 4



APRIL NUMMER

ARTIKEL OM VARULVE I RPG

Monokeros udgives af RPG-foreningen Erebor.
Monokeros udkommer hveranden måned og er gratis for medlemmer af Erebor.

Et års medlemsskab koster 50 kr. (desuden betales ved indmeldelsen et gebyr på 20 kr.)

1. årgang nr. 4 Oplag: 200
Udkommet april 1986.
Næste nummer udkommer juni 1986.

Deadline 15. maj.

Giro nr. 2 43 66 39

Redaktion: Jesper V. Jacobsen
(ansv. havende)
Lars Dinesen
Bo Kaltoft
Jon R. Levy
Illustrationer: Søren Josefsen
(s. 4,20,24)
Carl Madsen
(s. 15)
Forside: Søren Josefsen

Bidragende materiale bedes indsendt til:
Monokeros
v/ Jesper V. Jacobsen
Mosehusvej 2
2700 Brønshøj
og vil blive honoreret med et gratis eksemplar af Monokeros.
© Erebor 1986
ISSN 0901-5221

Indhold:

Indhold.....side 2
Fra Redaktionen.....side 3
Varulve af Bo Kaltoft...side 4
Anmeldelser af Jon Levy.side 10
Temple of Elemental Evil
af Noel Justesen.....side 14
Døde.....side 15
Fra Spiller til Spiller.side 16
Eventyrerne fra landet
Veskos af Jon Levy...side 17
Nyheder.....side 21
Skalle og Kalles side...side 23
Læserne Mener.....side 24
Hulemesterens Vejviser
af Karsten Joensen...side 25
Foreningsnyt.....bagsiden

Sådan

melder du dig ind i Erebor.

Mulighed 1: Du kommer på næste Erebor-møde, medbringende 50 kr i årsgebyr, og 20 kr i indmeldelsesgebyr. Hvor og hvornår mødet bliver afholdt kan du se på bagsiden af Monokeros.

Mulighed 2: Du går ned på nærmeste posthus, tager et girokort, skriver 70 kroner på, og indbetaler det til Erebor,Mosehusvej 2, 2700 Brønshøj. postgironr. 2 43 66 39.

Husk at skrive dit navn, adresse og telefonnummer.

Fra Redaktionen

Ja, så er vi her igen med det 4. nummer af Danmarks største RPG-blad! Denne gang er det virkeligt utroligt, at det lykkedes. Alt hvad der kunne gå galt er gået galt, denne gang har vi udover den sædvanlige mangel på stof været udsat for sygdom i redaktionen, hvilket yderligere har kompliceret sagen.

Mange af vores problemer kunne undgås, hvis der var nogen, som ville skrive noget til bladet. Desværre kan det gamle ord: dovenskaben længe leve tilsyneladende blive Monokeros død!

Nå, men optimismen sejrer vel som sædvanlig, og heldigvis er redaktionens entusiasme stor, så endnu går det da.

Nu er det vist blevet tid til en beklagelig meddelelse. Det meddeles fra Erebors forretningsudvalg, at EreCon '86 desværre er blevet aflyst pga. manglende tilslutning. Det viste sig naturligvis som sædvanligt, at de samme mennesker, som laver alt det øvrige arbejde i foreningen også skulle arrangere con'en. Disse personer- hvis navne forøvrigt har en bemærkelsesværdig lighed med nogle redaktionsmedlemmer- desværre ikke havde mere tid at bruge på foreningen. Vi håber på en EreCon '87, men vi får se.

I den week-end hvor EreCon skulle have været, ligger istedet et almindeligt Erebor spillermøde (søndag d. 13/4). Muligvis bliver dette møde et større arrangement, men det vides endnu ikke med sikkerhed.

Fantask har startet en nyhedsservice, hvor man ved betaling af et mindre beløb (25 kr) får tilsendt løbende orientering om nyheder på deres reoler. Dette omfatter såvel bøger som spil.

Vi er forøvrigt også fra Erebors forretningsudvalg blevet bedt om at videregive følgende:

De der er interesserede i at få udgivet ting, som har med spil at gøre, er mere end velkomne til at henvende sig til Erebor (på den sædvanlige adresse). Så vil det, hvis det efter Erebors mening lever op til den nødvendige standard, blive udgivet i en af Erebors underafdelinger. Netto-overskuddet deles 50-50 mellem underafdelingen og forfatteren (ne).

Forøvrigt har J. Eriksen opgivet agenturet på TSR.

Lykantropi

AF: BO KALTOFT

Det vil nok være mange af *Monokeros'* læsere bekendt, at der i White Dwarf nr. 74 (som udkom samtidig med *Monokeros* nr. 3) er en artikel, som i idé og udformning kan minde om denne, og da deres artikel gik først i trykken, vil nogle sikkert tale om kopier, plagiater og det som er værer. Imidlertid var de slet ikke først! Størstedelen af denne artikel er skrevet for meget længe siden, men da jeg på grund af et uvendet stort arbejdspres op imod sidste deadline ikke kunne nå, at lægge sidste hånd på den, kommer den først nu.....

Lykantropi (gr. lykos + antrōpos, ulv + menneske) er et begreb, som har været kendt siden oltiden, allerede Herodot (5 årh. f.v.t.) beskriver varulve. Selve ordet "lykantrop" bliver i moderne lægevidenskab brugt om personer, som tror, at de er "varulve". Under mere hjemlige himmelstrøj findes ligeledes vidnesbyrd, om varulve (oldnord. verr = mand dvs "mandulv") således beskrives det i skandinavisk folketro, at "Hvis en gravid kvinde kryber gennem en følham, så bliver barnet en varulv (hvis det er et drenge barn, ellers en mare).

I moderne tid er varulve først og fremmest kendt fra film (selv om rygterne siger, at enkelte eksemplarer har overlevet til i dag), hvor de har været et yndet tema siden



klassikeren "The Wolfman" fra 1940.

Når man ser på varulvens "popularitet" i biograf sammenhæng, er det ikke mærkeligt, at de også har slået igennem i RPG. Og varulve i RPG er, hvad jeg her vil beskæftige mig med.

Husk når du læser dette, at det ikke er ment som "sandheden" om varulve, men at det ganske enkelt er et sammensu-

rium af folklore, film bøger og indholdet af min egen tågede hjerne.....

TINGENES TILSTAND

Varulve i RPG er jo efterhånden en meget gammel nyhed,og du har sikkert brugt dem i årevis (?). Jeg har selv brugt dem i starten uden, at tænke særligt over det. Der var aldrig noget rigtigt uhyggeligt ved det, og et ordskifte som følger er ikke usansynligt:

GM :"I står overfor 3 varulve."
Spillere:"Vi gør vores sølv våben parate."
GM :"OK. De går til angreb."

Et par terningeslag senere:

GM :"De er døde."
Spillere:"Vi går videre."

Det skulle være klart for alle, at en sådan rutine mæsig afgørelse af en kamp ikke virker befordrene på stemningen. Det er synd, at bruge et "monster" med et så stort potentiale på ren rutine "tamp". Med andre ord er varulve altså blevet brugt helt på linie med andre mere kedelige monstre (om de andre fortjæner denne skæbne kan så diskuteres).

OPRINDELSE

Varulvens oprindelse er et åbent spørgsmål i de fleste spil, og folkloren er ligeledes meget vag på dette punkt. Der er mange muligheder, og det må være op til den enkelte GM, at tilpasse dem til sit campaign milieu. Når lykantropi skal begrundes er der nogle ti ting, som må tages i betragtning: Lykantropi kan opfates som enten en sygdom eller en forbandelse, men måske snarer som en mellem ting. Hvis det betragtes som en sygdom, må det afgøres hvorfra den stammer. Det kunne f.eks. være fra en virus eller lign., det interesante er hvem, som overfører den.

Hvis lykantropi betragtes som en forbandelse, må det over overvejes meget nøje af hvem/hvad, samt hvornår og hvorfor denne er blevet nedkaldt. Igen således, at dette passer til campaign mytologien. Husk at forbandelser giver gode plot muligheder.

HVOR, HVORNÅR, HVORDAN?

Det, som kendetegner en varulv er jo, at den nogle gange er menneske og nogle gange "ulv". Hvordan kender man så en varulv i menneske form fra andre folk? Ja, det er ikke så enkelt enda, hvis man vil se det på personen, vil det sansynligvis kræve magi. Derimod er der visse indirekte

muligheder for, at undersøge hvorvidt en bestemt person er "smittet", den enkleste er at undersøge hans bopæl umidelbart efter at "ulven" er set i nærheden.

Meget nemmere kan det være, at kende varulven, i ulveform, fra andre ulve. De klassiske kendetegn er, at den ingen hale har, og at den har bedrøvede menneskeøjne. Ud over disse ting er den ikke umidelbart til at skælne fra almindelige ulve.

Naturligvis er det også vigtigt for stemningen *hvor* en varulv mødes. Det behøver selvfølig ikke være på en stor, gammel og faldefærdig borg, men det er en klar fordel, hvis stedet er øde og dystert!

Ikke så lidt er sagt og skrevet om varulve og månelys, det er da også en dramatisk efekt med et blegt fuldmåne skær over begivenhederne. Jeg vil anbefale, at månen tages med i betragtning, når det skal afgøres hvorvidt et skifte finder sted eller ej. Husk blot, at dette ikke alene kræver, at du har styr på tiden, men også på månefaserne!

Selve skiftet til ulv vil oftest være noget meget dramatisk, og det er meget vigtigt, at du gør noget ud af at fortælle hvordan det ser ud (tænk på film som "An American Werewolf in London" eller "A Company of Wolves"). I den forbindelse er det vigtigt, at have i tankerne, at skiftet tager tid, og at varulven oftest ikke vil være i stand til, at flygte medens det finder sted. Omvendt vil det, de første gange en person ser skiftet, have en hvis lammende efekt, der vil vare nogenlunde så længe som skiftet (1 - 2 min), og almindelige folk vil sansynligvis besvime.

Når skiftet finder sted er det også klart at der må ske forskellige ting med "personens" klædedragt, og hvis staklen skulle være iført en form for rustning vil han blive tilføjet skade fra denne før den går istykker (hvis rustningen er magisk må dette nok overvejes endnu en gang af den enkelte GM), for dem som spiller AD&D er der i reglerne angivet en tabel for denne skade (DMG s.23). Til andre spil vil jeg ikke anbefale, at det bliver noget væsentligt i forhold til varulvens hit points.

ULVENS BANE

Når man taler om lykantropi er der to planter man ikke kan kommer uden om, de nævnes i bøger, film og spilleregler, men ingen er enige om deres

betydning og virkning, kun en ting er sikkert - de er begge giftige!

Stormhat (A conitum - eng. wolsbane): Bægerbladene er blå; det bageste er hjelmformet og indeslutter to til honninggemmer omdannede kronblade.

Galnebær (Atropa belladonna - eng. deadly nightshade): Kraftig og klæbrig håret med klokkeformet, brunviolet krone og sortglinsende, *dødeligt* giftige bær (et af symptomerne på giften (atropin) er, at den er pupiludvidende).

Mest kendt er nok stormhatten, som er blevet beskyldt for alt lige fra at fremkalde lykantropi, til at jage varulve væk! Selv holder jeg mig til,at stormhattens tilstædeværelse er et af de parametre, som i lighed med fuldmånen fremprovokere skiftet. Af samme grund vil den ofte vokse der hvor der er varulve!

Galnebær siges at kunne kurere lykantropi, og det gør den også ganske efektivt, sammen med alle andre sygdomme, da den er *dødelig*. Jeg vil anbefale en chanse for at overleve, og dermed blive kureret for lykantropi, og kun for det, på: $\left(\frac{\text{constitution}}{\text{maxconstitution}} \cdot 25\right)$ %, maxconstitution er det maximale, som det er muligt at opnå for en spiller i det pågældende spil. Eks.: En AD&D karekter, med 11 i Con har 11/18 • 25 = 15,3% chanse for at overleve, og dermed blive kureret. Hvis denne "kur" skal have nogen virkning, så skal bærene (ca en håndfuld) indtages inden en time efter, at smitten er blevet påført den pågældende.

ACHILLEUS OG HANS HÆL

Hvis en varulv bare kunne hakkes ned, som en religionsstuderende på 1. del, så ville noget af (u)hyggen jo gå af, så det kan den derfor ikke. Det er imidlertid vigtigt, at foreholde sig, at et usårligt monster er et ubrugeligt monster, derfor må også varulve naturligvis have en akillessæl.

Varulve kan ikke skades af almindelige våben, men kun af magiske og sølv våben, som kan trænge gennem deres hud. Det vil sige, at ingen stumme våben kan skade dem - heller ikke magiske!

AT FÅ OG AT GIVE

Det at få denne sygdom er forholdsvis nemt den overføres ganske simpelt ved, at en varulv sårer én i tilstrækelig høj grad til at svække kroppens modstandskraft, så går resten af sig selv. Hvad "i tilstræke-

lig høj grad " dækker over er stort set op til den enkelte GM, men jeg vil anbefale 50 % af de hit points, som karakteren har ved kampens begyndelse.

Hvis "sygdommen" betragtes isoleret som en forbandelse, så må det komme an på dennes natur hvordan smitten foregår.

Så er det straks sværer, at komme af med den igen. Dog - *intet* er umuligt, men det må i aller højeste grad anbefales, at det er meget besværligt. Kuren kan passende omfatte magi, tempel riter m.v. og være dyr og langvarig (lad være med at sige, at der ikke findes magi, i det spil du spiller, varulve stinker så volsomt af magi, at du nok kan putte lidt mere ind uden at ødelægge det hele).

Med hensyn til imunitet, dvs om der er nogle racer, der ikke kan blive varulve, i AD&D kan f.eks. kun mennesker blive det, så vil jeg endnu en gang ligge ansvaret fra mig, og lade det være op til den enkelte GM og afgøre hvad, der passer ind i hans campaign (når jeg konsekvent skriver han, er det hellerikke fordi kvinder er imume, men for nemheds skyld).

EN ULV I MENNESKE KLÆDER

Når nu det er så godt som umuligt, at se forskel på en varulv i menneske skiggelse og den ægte vare, så skulle der jo ikke være noget i vejen for at den i perioder samarbejdede med et "party" hvis det kunne tjæne des interesser? Eller i tilfældet et ondt "party",kunne de måske gå godt i spænd? Eller hvad med en spiller varulv?

Svaret på alle tre spørgsmål, må være at varulven er en udpræget enspænder natur, og at hvis den bliver tvunget af omstændighederne til, at samarbejde med andre, så vil den ikke kunne tolerere hvis dens lederskab ikke bliver acepteret.

Med hensyn til sammarbejde med andre varulve, så må jeg henvise til ovenstående, samt næste afsnit.

Heraf følger også at varulve familiar ikke alene er umulige (sygdommen er ikke nødvendigvis arvelig), men direkte laterlig. Kan du forestille dig farmand varulv komme hjem til sin højt elskede søn med et skamferet barnelig?

Der er naturligvis indtet i vejen for, at mennesket, der er blevet til varulv har en familie, med de problemer det vil medføre (se næste side).

HVEM? MIG?
NEJ, JEG ER IKKE FORVIRET!

Den værste overgang fra at være en almindelig person, til at være varulv, er ikke,som måske kunne forventes den fysiske, men den mentale.

Længe før personen selv opdager, at han er blevet varulv ligger det i underbevistheden, hvilket hurtigt skaber en uligevægtig person. Det kritiske tidspunkt er imidlertid når det langsomt begynder, at gå op for ham hvad der er sket. Her er der en risiko for at få en sindsygdom (en form for skizofreni - ca 10% risiko) i Call of Cyhulhu må man klare sit San roll eller miste 2d6 san-points.

Hvis han bliver sindsyg, så vil han fortrænge fakta i en sådan grad, at han kan skjule sporene fra sine natlige exkapader, uden at være sig det bevist.

Det vil sige, at i nogle tilfælde kan en varulv leve et fuldt normalt liv om dagen, og terorisere omegnen om natten, uden at være klar over, at han selv er plageånden!

Til andre tider er varulven udemærket klar over hvem/hvad den er og vil gøre *alt* for at holde det skjult.

OG HVAD
KAN MAN SÅ BRUGE DET TIL?

Da Haldur byens beste smed vågner, er han badet i sved og i armen har han et mærkeligt væskende sår. Han har haft mareridt om natten, men det eneste han kan huske, er et par triste øjne og en tung hunde agtig ånde.

I den følgende tid begynder rygterne om en varulv, at svire i området. Haldur, som er en velstående mand, kontakter en gruppe eventyr og ansætter dem til at fange og dræbe "dyret".

PÅ FALDEREBET

Som det fremgår af ovenstående, behøver varulve plot ikke at være specielt inviklede eller geniale. Selvfølig er det muligt, at skrive 200 siders scenarios inspireret af emnet, men det er *ikke* nødvendigt!

Afslutningsvis vil jeg ønske god fornøjelse med udarbejdningen af scenarios, og husk regler er til for at bryde (også mine), men det skal gøres med omtanke.....□

Anmeldelser

Af Jon Levy

Jeg vil først i denne omgang henvise dem, der er interesseret i et mere nuanceret billede af Oriental Adventures (anmeldt i Monokeros nr. 3) til Pseudodragen nr. 4.

Denne gang vil jeg beskæftige mig med en bestemt type moduler, nemlig campaign moduler. Denne type moduler beskriver ikke et bestemt adventure, men derimod et helt geografisk område, med dets beboere.

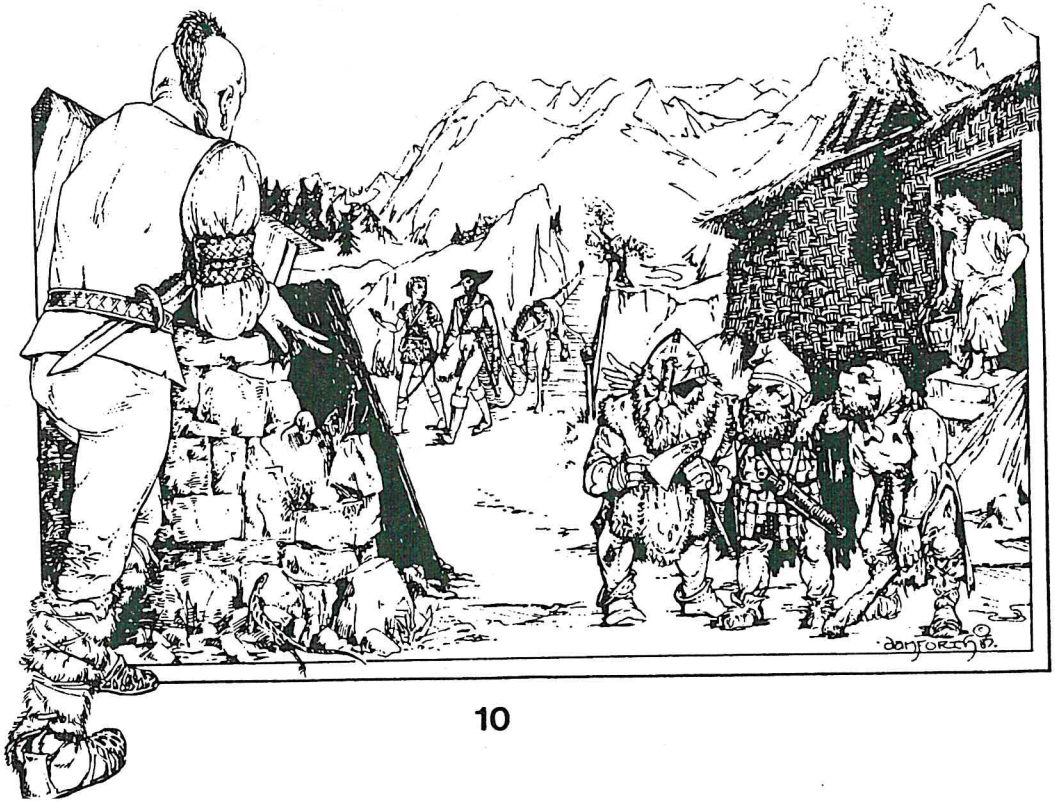
Det har hovedsagligt været de alternative firmaer, der har lavet denne form for moduler, men med Temple of Elemental Evil (se anmeldelse andetsted i bladet) og Lankhmar viser TSR, at de også har opdaget denne form for moduler.

DWARVEN HALLS



Dette er det første og hidtil eneste modul til Swordbearer (se anmeldelse i Monokeros nr 3).

Det beskriver regionen



Valt Aszen. Denne region er befolket af dværge, og modulet er derfor inddelt i to dele: Den ene beskæftiger sig med regionens geografi, den anden med dværge, deres klaner og fæstninger.

Modulet starter godt, med nogle meget detaljerede beskrivelser af NPCs, som er at finde på det foreslåede startsted.

Derefter kommer den, efter min mening svageste del af modulet. Det er regionens geografi. Selve beskrivelsen er god nok, men der mangler nogle geografiske detaljer og områder. Det er næsten kun området lige omkring startstedet der er rigtig detaljeret beskrevet. Kortet er også lidt vel lille.

Tilgengæld er de forskellige former for terræn man kan komme ud for godt beskrevet. Den giver blandt andet anvisninger på, hvordan man bedst bevæger sig gennem terrænet, f. eks. ved bjergbestigning.

Anden del af modulet beskæftiger sig med dværgeklaner. Den fortæller om de forskellige pligter dværgene har, og hvordan klanens ledelse er smmensat.

Desuden beskrives klanen Dendural i detaljer. Denne beskrivelse går mest på NPCs, men man får også et godt indtryk af de forskellige arbejdsområder i klanen.

Efter beskrivelsen af klanen Dendural beskrives fæstningerne. Jeg vil her indskrænke mig til at sige, at det er virkelig godt detaljeret.

Modulet har to mangler, synes jeg. Den ene er de få detaljerede beskrivelser af steder. Den anden mangel er en beskrivelse af verden omkring Valt Aszen. Da det er det første modul, er der intet at basere sin viden om det omkringliggende på, og da spillerne kommer udefra kan dette give nogle problemer.

Men modulet har en glimrende ide: spillerne kan få lov til at læse om regionen, mod at de betaler experience points. Det eneste de ikke må læse er de plots til GM'en, som er givet tilsidst i modulet. Disse er noget mere detaljerede end det er normalt for campaign moduler, men det er jo kun en ekstra bonus.

Bortset fra de tidligere nævnte mangler, synes jeg det er et glimrende modul. Lad os håbe på en snarlig udvidelse af verden.

NYHED

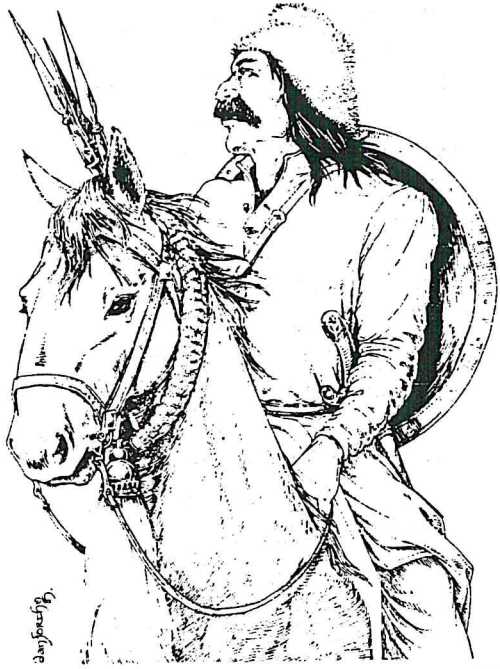
RIDERS OF ROHAN



Dette er det nyeste modul i Tolkien kampagnen. Det beskriver Rohans riddere gennem hele tredje alder. Det er inddelt i tre dele.

1. del foregår fra starten af tredje alder til 1857. På dette tidspunkt er Eothraim, som de kalder sig, delt op i 6 stammer, som holder til i Rhovanien syd-øst for Dunkelskov.

2. del foregår fra 1858-2510. Efter krigen mod Vognkørerne er Eothraim nødt til at flygte nord-vest på. De skifter nu navn til Eotheod, og slår sig ned ved Anduins bredder mellem Dunkelskov og Tågebjergene. Her udvikler de et samlet samfund i modsætning til deres tidligere opdeling i stammer.



I år 2510 TA hjælper Eorl, som på det tidspunkt er herre over Eotheoden, Gondor. Som tak giver Gondor Eotheoden Rohan, hvor de nu slår sig ned og kalder sig Rohirrim. Det er denne tid tredje del handler om, og det er da også sådan vi kender dem fra Ringenes Herre.

Hver del er uhyre detaljeret, dog er anden del meget kort i forhold til de andre. Alle mulige kulturelle aspekter beskrives, alt fra kampformer til beklædning. De vigtigste NPCs fra de forskellige perioder er også beskrevet. Således bliver det nu muligt at kæmpe side om side med Helm i Helm Kløft.

Kortmaterialet fortjener, som altid når det er I.C.E. står for det, meget ros. Specielt Helms Kløft er flot, og Hornborg er givet meget detaljeret. Dette område kan jeg ellers huske, at jeg havde besvær med at visualisere da jeg i sin tid læste Ringenes Herre første gang.

Modulet indeholder ialt 7 forslag til eventyr. Disse er kun kort beskrevet, men de er der dog.

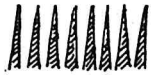
NYHED

NYHED

Min største beklagelse over modulet må blive, at de direkte spille-relevante oplysninger til en vis gra mangler, eller de drukner i oplysninger, som ikke umiddelbart virker som om de har noget med spil at gøre. Dette er dog et meget lille "men", da campaign moduler jo netop kan tillade sig at være fritaget for den slags.

Alt-i-alt synes jeg, som nogenlunde gennemsnitlig Tolkien fan, at dette er et af de bedste campaign moduler jeg har set.

AN AMBASSADORS TALES



Dette er også et campaign modul, dog i en lidt anden forstand end normalt.



Det er beregnet til Flashing Blades, og baggrunden er derfor givet i Europa i det 17. århundrede. Dette er en samling på 5 scenarier, som er en del af samme eventyr. Derfor kan man godt tale om et campaign modul, da dette modul med garanti vil holde meget længe.

Spillernes opgave er at eskortere en kongelig ambassadør gennem 5 lande i Europa, beskytte ham og udrette nogle opgaver undervejs.

Dette lyder altsammen meget simpelt, det er det bare ikke. Spillerne må for enhver pris undgå diplomatiske, ahem, forviklinger, og med designeren Mark Pettigrews djævelske overraskelser i baghånden... Ja, GM'en rode spillerne ud i mange pinlige situationer.

Modulet er beregnet til brug med 4-6 erfarne karakterer eller 6-8 begyndende. Det ideelle tidspunkt er årene 1625-1626, men alle år fra 1622-1661 kan bruges.

NYHED

Modul:	Dwarven Halls	Riders of Rohan	An Ambassadors Tales
Forståelighed:	6	7	7
Ide:	7	5	8
Indhold:	7	9	8
Firma:	FGU	ICE	FGU

Temple of Elemental Evil

AF Noel Justesen (Monokeros udsendte medarbejder i Monett, Missouri, USA)

The Temple of Elemental Evil (T1-4) er et modul til AD&D, en forlængelse af T1 Village of Hommlet (T1 er inkluderet i T1-4). Modulet er et af Gary Gygax´s seneste værker, og det er gjort ganske godt med lidt hjælp fra Frank Mentzer.

The Temple of Elemental Evil er det første campaign adventure (fra TSR. red.), d.v.s. at det leverer et adventure, hvor idéen er, at PC'erne skal stige i niveau gennem hele adventuret.

TTEE kunne måske bedst beskrives som en ny bog på linie med PHB, UA, FF osv. (TTEE er på ialt 128 sider), selv prisen er ligeså pebret, nemlig 15$ (i Fantask vil jeg regne med 200 kr. (Tæt på Noel, ifølge Fantask kataloget er den rigtige pris 225 kr. red.)).

Men det skal siges, at man får noget for pengene - med en god DM ka´ man spille flere år.

Modulet i sig selv indeholder både "New Monsters", "New magic items", lidt "Demigods", en bunke NPC'er, masser af "Notes for the DM", gode tegninger og næsten bedst af alt, lidt sort humor. Desuden er modulet lavet, så også nybegyndere kan have lidt sjov med det; dette skal dog ikke få de erfarne rotter til at holde sig væk, det er absolut et af de bedste moduler jeg kender til.

Handlingen begynder i det idylliske Hommlet og efterhånden som PC'erne bliver mere og mere involveret begynder et mere dystert billede at tegne sig af området omkring dem.

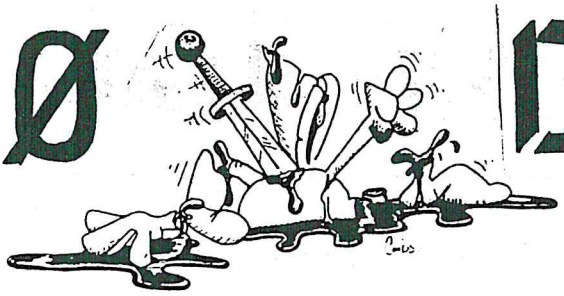
Generelt et meget godt modul, hvis man har tålmodigheden, men som sædvanligt opfordrer forfatterne (Gygax og Mentzer) til, at DM'en tilføjer og ændrer som det passer ham, i dette tilfælde er det mest tilføjelser, de spørger efter.

Jeg vil opfordre til at studere forsiden, en af de bedste, med en masse gode detaljer.

Måske kan vi håbe på en fortsættelse af T1-4, T5-8??

Det ville jo ikke være helt utænkeligt.

DØ DE



Sir Jeroth Festillin.
Faldt i klørerne på en
Giant Crapfish.
5. level ranger møjsommeligt
arbejdet op fra 1. level.
(you did it again Tommy)

På grund af manglende
interesse er
EreCon '86
sovet alt for stille ind
HVIL
I FRED

TOMMYS CAMPAIGN. STATUS QUO

Darum, Illusionist.	Død 2 gange
Hubert Tusindfryd, M-U.	Død 1 gang, beyond raising
Sir Javoco, Fighter.	Død 5 gange
Linda, Ranger.	Død 2 gange
Missendes, Cleric.	Død 2 gange
Sir Jeroth, Ranger.	Død 3 gange, beyond raising
Jøtyrsurtur, Barbarian.	Død 1 gang
Kenrad, Fighter-henchman.	Død 1 gang

Max antal dræbte på en gamesession: 4 (heraf Javoco 2 gange)

Valgsprog: Why wound when you can kill.

T. Jensen

Ja, det går jo fremad. Men der må da være andre end Mr. Over-kill, som kan holde bestanden af PC'ere nede?

P.S. De der "beyond raising" pynter. Hvad betyder det?

P.P.S. Står Mr. Over-kill også for EreCons sørgelige bortgang?

Fra Spiller til Spiller

Til: Overkiller Tommy

Får jeg snart mine to Sorcery Solo Quest Books?

Fra: Niels Lademark Petersen

Morlekaj was here

Købes:

S5: White Tomb of Tsojcanth in the Barrier Peaks
Hele Å-serien.

Sælges:

Thieves' World bd. 25-30 (ca. 25 kr. pr. stk.)
Rambo the Role-Playing Game (mindst 600 kr.)
Dynasty (uden terninger) (ca. 2 kr.)
Et-sidede terninger (ca. 218,35 kr pr. stk.)

Kontakt: A. Prilsnar
Aprilvej 14 1/4
1414 København K

!!!

Til: Alle spillere

EreCon er aflyst.

Fra: Erebor

!!!

Eventyrerne fra landet Beskos

Af Jon Levy

4. KAPITEL (hvori vore venner kommer i kamp)

Da chokket havde lagt sig hos de nyankomne, blev eventyrerne enige om at finde ud af, hvad de vidste om denne legendariske bog.

Ingen vidste hvorfra den kom, ejheller hvad dens egenskaber bestod i. Alle de steder den havde vist sig (og det var mange, skulle man tro legenden), var store forandringer sket, enten gode eller dårlige. Mange havde prøvet at få fingre i den for at få kontrol over dens kræfter. Dette var altid mislykkedes p.g.a. mystiske omstændigheder.

De sidste oplysninger i sagen, var ligeså forunderlige som alle andre historier om Hulemesterens Vejviser. En drontehyrde var en dag kommet til byen, og var gået lige op til Krasnikisch-borgen. Der var han vandret lige ind til baronen; vagterne forsøgte selvfølgelig at stoppe ham, men de kunne ikke røre ham. Hos baronen var han faldet om, og kun gudelig hjælp havde vækket ham.

Hyrden fortalte, at han en dag var kommet gående med sine dronter gennem Stilleskov, da alle træerne omkring ham pludseligt tabte bladene, og han følte han en stank stige op fra skovbunden. Mens dette stod på åbnede et hul sig 3-4 meter foran ham. Op fra dette så han en lysende bog komme svævende. Det sidste han huskede var synet af de dronter, han skulle passe på, falde døde om.

Efter at have fortalt dette, mistede hyrden atter hukommelsen, og intet baronen og hans rådgivere kunne komme i tanke om, kunne give ham den igen. Dette var sket for tre dage siden, og nu var eventyrerne altså sendt ud for at finde bogen, og bringe den til baronen. For dette ville de få en, med baronens egne ord. passende belønning.

Efter denne rådslagning blev Sakrus og Rødtop sendt tilbage efter det udstyr, de ikke havde kunnet få med i første omgang. I mellemtiden benyttede Hanko og Buro tiden til at sove, mens Puli og Fipilulus holdt vagt. Da Sakrus og Rødtop kom tilbage, belæsset med sække og Sakrus iført en stor rustning, kunne de fortælle, at der var udsat en dusør på 100 guldstykker for Hanko og Puli, døde eller levende. Fipilulus så straks begærligt på disse, men holdt dog hurtigt op igen.

"Nå, skal vi så komme af-

sted?" spurgte Rødtop, da de forskellige ting var blevet fordelt til deres ejermænd.

"Skal vi ikke lige have lidt morgen-frokost først?" spurgte Buro bedende, og tog sig til maven. Da Hanko og Fipilulus også gerne ville genopfriske deres spells, og Puli ærlig talt godt kunne bruge et fad øl at vågne på, blev Rødtop nødt til at bøje sig, dog mod sin vilje.

Dette tog 4 timer, efter hvilke Buro til sin fortrydelse opdagede, at han ikke havde mere spiseligt med.

"Så må vi fange noget på vejen," sagde Rødtop. "Jeg gider ihvertfald ikke vente længere på jer." Dermed besteg hun sin hest, og red i den retning, de havde fået at vide Stilleskov lå.

Buro satte sig bedrøvet op på sin pony, og de andre på deres heste, hvorefter de red i samme retning som Rødtop. De kunne desværre ikke ride ret hurtigt, da Buros pony ikke var det hurtigste dyr på kloden, og Hanko insisterede på at ride i skrædderstilling. Derfor tog det en hel time for dem at komme ud af skoven igen, den gik ellers for at være lille i forhold til Stilleskov.

Rødtop beregnede, at de med den fart først ville nå Stilleskov i løbet af 8-9 dage, hvilket irriterede hende. Hun havde ikke regnet med, at det vilde eventyrerliv mest ville gå med at rejse. Men sådan var det åbenbart, og det måtte hun vel finde sig i.

"Hvorfor ytrer Sakrus sig aldrig?" spurgte Hanko Buro, da de var kommet lidt væk fra de andre, fordi Buro ville se efter dronter eller andet spiseligt.

"Han har aldrig sagt hvorfor," grinede Buro. "Men spøg til side. Efter hvad Rødtop har fortalt mig, fik han ødelagt strubehovedet i kamp med orker. Jeg ved ikke hvordan hun har fundet ud af det, for han kan vist ikke skrive. Den eneste måde han kan gøre sig forståelig, er ved hjælp af grynt og tegnsprog. Og det gør han sjældent, fordi han ikke vil vække opmærksomhed."

I det samme fik Buro øje på en fasan, som fløj op, da hestene nærmede sig den. Buro sendte en sten efter den med sin slynge, men ramte forbi. Fasanen var væk inden han kunne forsøge igen.

"Shit!" sagde Buro, hvorefter Hanko rødmede. "Det er også fordi jeg ikke må bruge bue. Hvis jeg måtte det, ville jeg have en lækker frokost nu."

Hanko skulle til at spørge

Buro, hvorfor han ikke måtte bruge bue, men kom i tanke om at der fandtes visse uskrevne love. Han måtte jo heller ikke selv bruge bue, selvom han aldrig konkret havde fået det at vide, og han vidste heller ikke hvorfor.

Efter dette noget nedslående jagtresultat foreslog Buro, at de vendte tilbage til de andre. Dette var Hanko med på, da han alligevel kun var redet med Buro for at spørge om Sakrus.

"... religion tilhører du egentlig?" hørte de Rødtop spørge Fipilulus, da de kom tilbage til de andre. Ikke fordi Rødtop var særlig interesseret i religioner, men noget skulle hun jo få tiden til at gå med.

"Religion? Mig? Ææh, øh, det troede jeg ikke du interesserede dig for," peb Fipilulus. "Har du ikke lyst til at tro på den? Hvor i de 666 lagde jeg nu papirerne..." Fipilulus rodede rundt i sin kutte.

"Nej, det har jeg ikke. Jeg ville bare høre lidt om den," svarede Rødtop opgivende.

"Øv. Du skal ellers bare skrive under et sted." Fipilulus dukkede atter ud af kutten. Men du ville høre lidt om den... hvordan var det nu.. SE ORKER!" Det sidste udråb var næsten for meget for de andres øre.

Men der var ganske rigtigt nogle skikkelser i horisonten. Rødtop og Sakrus satte straks i galop for at undersøge, hvad det var.

"Djer ær sljet ængen grånd til a´ fåhasde sa´," sagde Puli, som efterhånden havde fået en del øl indenbords. Ikke desto mindre fik han sin hest op på en form for trav.

Fipilulus og Buro red også afsted for at se, hvad der skete. Hanko derimod ventede et minuts tid, før han i adstadigt tempo red mod skikkelserne.

På dette tidspunkt var Sakrus og Rødtop efterhånden nået frem. Det viste sig, at skikkelserne ikke var orker, men 4 kobolde. De var nu i løb på vej væk fra hestene. Da det omsider gik op for dem, at de ikke kunne løbe fra hestene, ja, så blev de ved med at forsøge at løbe fra hestene. Stål glimtede i eftermiddagssolen, da Rødtop gjorde det af med det første af disse forhadte væsener.

Sakrus svingede sit to-håndede sværd i håb om at hugge hovedet af en kobold. Uheldigvis fik han for meget kraft på slaget, så han ganske vist fik uskadeliggjordt kobolden, men han mistede samtidig balancen

på hesten. Han kæmpede nogle øjeblikke for at genvinde den, men uden held. Derfor faldt han af, få meter foran den næste kobold.

Rødtop havde travlt med at afslutte den sidste kobolds liv, og var derfor ikke klar over hvad der var sket med Sakrus.

Kobolden kunne først ikke finde ud af, hvad den skulle gøre. Men da den ikke kunne se meget håb i at stikke af, ville den i det mindste dø i færd med at gøre, hvad den holdt allermest af, nemlig drab.

Derfor kastede den sig frådende over Sakrus ubevægelige skikkelse.



Således efterlader vi Sakrus prisgivet. Det tror du ikke på? Du tror ikke at forfatteren vil gøre alvor af det?

Det vil han nok heller ikke. Men måske.. Hvem ved... Nej, selv han kunne da ikke finde på at lade en af sine hovedpersoner lide enhver spillers mareridtsdrøm: at blive dræbt af kobolde. Nej det ville han da ikke. Eller....

Se sandheden i næsten nummer af Monokeros.

NYT NYT NYT NYT

Så er vi klar med en ny omgang nyheder. Der er som sædvanlig kommet en hel del på markedet siden sidst, men ikke helt så voldsomt som i vinter månederne. Når man ser på firmaernes umådelige produktion, spørger man sig selv, hvem køber dog alt det l...?

Nå, men det væsentlige er jo nu engang nyhederne, så her kommer de:

EreSoft:
Først en hot en fra det hjemlige marked, det i Erebors forretningsudvalg verdensberømte firma, EreSoft , er barslet med deres første produkt, nemlig RPGernes svar på CAD: Dungeon Planner / Dungeon Mapper. Beskrevet under en hat er de to programmer et godt bud på hvordan man ved hjælp af en computer (foreløbig kun ZX Spectrum), kan visualisere og holde styr på forskellige ting i forbindelse med indendørs RPG.

Programmerne og den udførlige manual kan købes gennem Erebor (samme adresse som Monokeros, se s. 2) , for 50 kr for medlemmer af Erebor (og 75 kr for ikke-medlemmer). I et senere nummer af Monokeros (måske nr. 5?) vil der komme en artikel (anmeldelse) om programmerne.

Columbia Games:
Der er kommet et nyt modul til Hârn: Gods of Hârn.

Game Designers Workshop:
Twilight 2000: Ruins of Warsaw (modul).

Games Workshop:
Golden Heroes: Queen Victoria and the Holy Grail.

Tactical Studies Rules:
Hold jer fast gutter, nu har de fået svip i Lake Geneva, der verserer rygter om en ny hardcover AD&D bog!! Hvis TSR holder deres sædvanlige tempo, ser vi frem til en anmeldelse i nr. 72.

Ny DragonLance trilogi, der handler om de gamle tider i Krynn (roman).

Slavelords modulerne (A1-A4) kommer snart i en ny redigeret og samlet udgave.

Det sidste modul i Å-serien om AD&D i middelalderens Østberlin (Å3: The Dungeon in the Wall) er kommet.

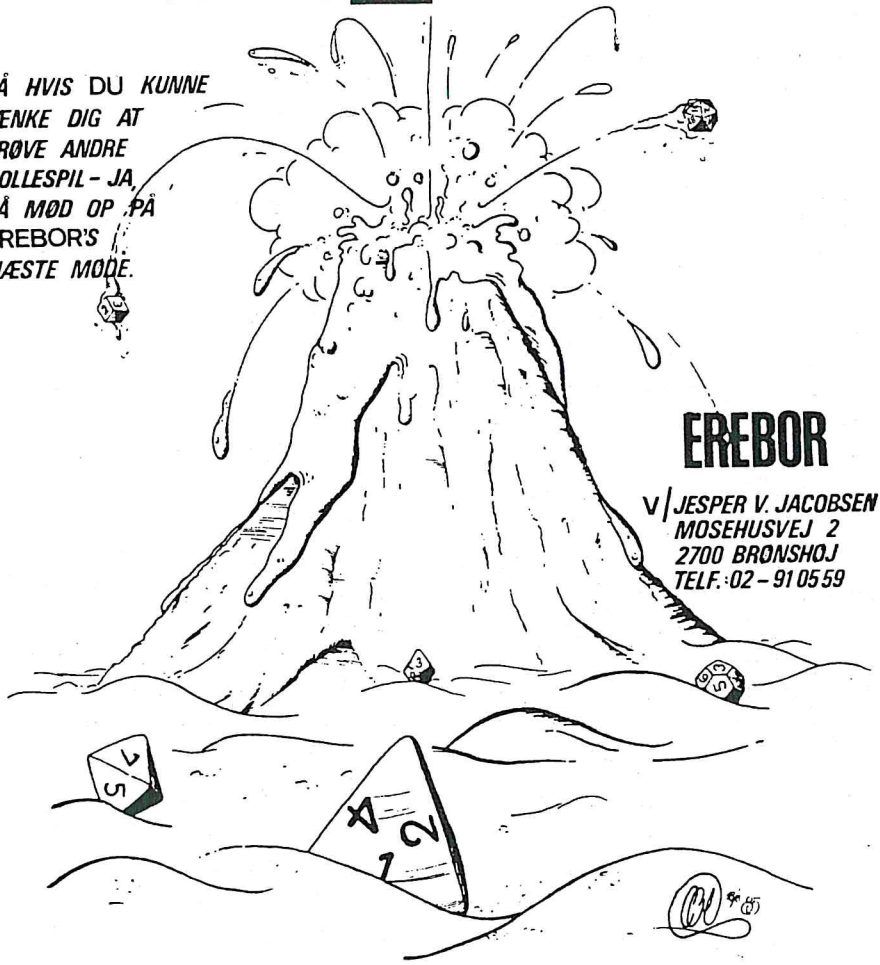
De danske D&D Basic regler er kommet, hr. Eriksen har snøvlet sig færdig. Reglerne kan fås fra: Jørn Eriksen, Søndertoften 209, 2630 Tåstrup.

EREBOR

ROLLESPILS FORENINGEN

DER IKKE KUN SPILLER D&D!

SÅ HVIS DU KUNNE TÆNKE DIG AT PRØVE ANDRE ROLLESPIL - JA, SÅ MØD OP PÅ EREBOR'S NÆSTE MØDE.



EREBOR

V/ JESPER V. JACOBSEN
MOSEHUSVEJ 2
2700 BRØNSHØJ
TELF.: 02 - 91 05 59

Skalle & Kalles side

NEKROLOG

En stor mand er gået bort. En mand som kun kan mindes med Churchills ord, i en lettere revideret udgave:
"Aldrig før har én mand gjort så meget for så mange".

Den 1. april 1986 kl 19³² LGT døde

E. Gary Gygax

under dramatiske omstændigheder. Gygax havde, sammen med sin bror Luke, og nogle gode venner, spillet et high level AD&D modul, hvori det umulige skete: Gygax favorit karakter gennem en lang årrække, Mordenkainen, døde uden mulighed for resurrection.

Tabet af Mordenkainen var mere end Gary Gygax kunne klare, kort efter forlod han sit hjem i fortvivlelse. Næste gang man så noget til ham, var da en fisker fandt ham i den nærliggende sø, Lake Geneva.

Mere end nogen anden har Gary Gygax været manden bag den enorme udvikling roleplaying har gennemgået, og uden ham ville begrebet i dets nuværende form måske slet ikke have eksisteret.

I de senere år var hans liv mere end noget andet præget af arbejde med og for (A)D&D og TSR. Hans umådelige arbejdsiver har sat sit præg på en lang række af TSRs produkter. Hovedværkerne i hans karriere var bøgerne til AD&D, bl. a. Players Handbook og Dungeon Masters Guide.

Læserne mener

LILLE PER SPØRGER

Hej jeg har lige hørt om D&D og jeg vil skide gerne prøve at spille men alle synes jeg er for lille kan i hjælpe mig?

Per, 4 år.

Kære Per-

Fra Monokeros redaktions side finder vi, at der ikke er nogen aldersgrænse for deltagelse i D&D.

Du er naturligvis, som alle andre velkommen til at lade din person manifestere på et af vores månedlige møder.

Dog vil det nok være tilrådeligt, at du første gang deltager i begynder scenariet.

BK

CON?

Til Monokeros

Det er kommet mig for øre, at den danske "roleplaying games" forening Erebor den 12-13 dennes planlægges afholdelse af en "con" à la GenCon.

Har jeg ret i at antage, at det kan lade sig gøre at deltage i pågældende arrangement selvom man - hviket gør sig gældende for undertegnede- ikke er medlem af omtalte forening?

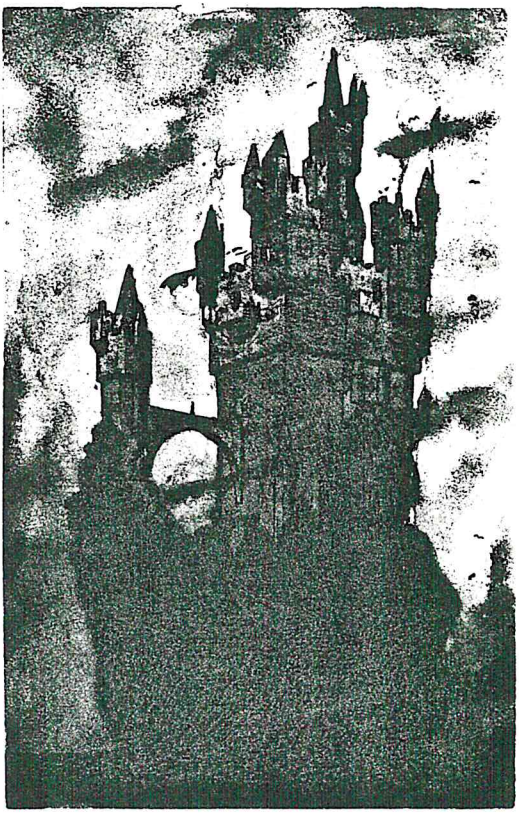
Og er min formodning om, at det pågældende arrangement finder sted i overensstemmelse med de faktiske forhold.

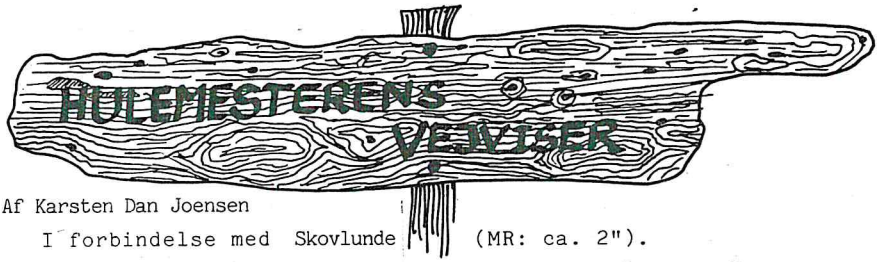
cand.alt.
Frederik Knud Børge von Nar

Kære Frederik-

2xnej

BK





Af Karsten Dan Joensen

I forbindelse med Skovlunde AD&D Klubs duel, som blev afholdt i foråret '85, udviklede Jesper Jacobsen og forfatteren til dette indlæg følgende system til at beregne, om en person kan høres af en anden person. Systemet i sig selv er temmelig begrænset, idet det kun er beregnet til brug ved færdsel i dungeons og kun kan udregne støjen fra en person.

Ærlig talt er det de færreste gange, hvor jeg selv har sat mig ned og slavisk brugt systemet. Men jeg har dog, efter udarbejdelsen af systemet, fået (føler jeg) en mere "rigtig" intuitiv fornemmelse af, netop hvornår forskellige parties kan høre hinanden.

For at gøre systemet så realistisk som muligt, har vi defineret nogle generelle "movement modes". Vi har defineret dem som følger:

M0=Stå stille.

M1=Den langsommelige movement mode, hvor personen undersøger gulve og vægge for traps og opdager næsten alt (MR: ca. 1").

M2=Personen går forsigtigt, og han opdager ting, der ligger omkring, både store og små (MR: ca. 2").

M3=Normal gang. Personen opdager større eller direkte oplyste ting (MR: 4"-6")

M4=Løb. Personen kan kun skelne frem, tilbage, højre og venstre.

Alt andet aktivitet regnes som M3.

Ligeledes har vi angivet støj i enheden Noise Factor (angivet med '). Støj af Noise Factor 100' betyder, at støjen kan høres gennem 100' lige gang af et menneske.

Systemet kan benyttes til to ting:

1. At udregne hvor langt væk en person kan høres.

2. At udregne om en anden person (eller væsen med menneske lignende høresans) B, kan høre person A.

Fremgangsmåden er meget simpel og består af følgende 4 trin:

A: Man finder x-værdien ved at lægge de gældende faktorer i tabel 1 sammen.

B: Man finder y-værdien ved at lægge de gældende faktorer i tabel 2 sammen.

C: Man finder z-værdien ved at lægge de gældende faktorer i tabel 3 sammen.

D: Man udregner den Korrigerede Noise Factor (KNF) ved at indsætte x, y og z i den rigtige ligning i tabel 4.

Hvis man ønsker at finde ud af, om B kan høre A, gør man følgende:

Man beregner KNF for A og B.

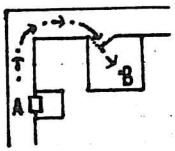
Så trækker man B's KNF fra A's.

Fra dette resultat trækker man afstanden (i feet). Den endelige værdi kaldes Noise Factor Value (NFV).

Hvis NFV er større end nul, kan B høre A, ellers ikke.

Proceduren følger klart af følgende eksempel.

Golan (person A), iklædt Splint Mail og hard boots, samt lidt andet i denne sammenhæng uvedkommende, går (M3) ned ad en gang som vist. Han kommer til en dør og prøver at skubbe den op (force open). Det lykkedes. I et værelse tæt på sidder Nesra ved et bord og laver absolut ingenting (MO).



Spørgsmålet er så, om Nesra på noget tidspunkt kan høre Golan. Lad os undersøge det, når A kommer til døren og trækker vejret.

A: Han har Splint Mail og hard boots på, dvs.

x=70'+20'=90'

B: Han trækker vejret, dvs.

y=5'

C: Mellem Golan og Nesra er der et "corner" og en "[illegible]f-open door". Dvs

z=10'+10'=20'

D: Da han går (M3) er

KNF=90'x1+5'-20'=75'

Da Nesra er ca. 75' fra Golan og Nesra trækker vejret (5') er

NFV=75'-75'-5'=-5'

Dvs. Nesra ikke kan høre Golan. (Sad han ved den halvåbne dør ville han sagtens kunne høre)

Det ses også klart, at i det tilfælde hvor Golan skubber til døren (y=5'+60'), kan han sagtens høres af Nesra. Ligeledes står det klart, at Golan ingen chance har for at høre Nesra, før han er midt inde i Nesras værelse.

Som det kan ses, er der en del udregninger involveret, og det er da heller ikke meningen, at man skal udregne KNV for hver 10 fod Golan bevæger sig, blot er det tilstrækkeligt at fastlægge, hvor det kritiske punkt er rent geometrisk. Altså for eksemplets vedkommende ca. 5' længere nede af gangen.

Konklusion: Det viste sig

ved brugen af systemet, at det fungerede ganske godt. Det altafgørende for hvor langt væk en person kan høres, er og bliver hans movement mode, sammenholdt med de eventuelt sjældne handlinger han foretager sig (som at hamre en dør ned).

Det viste sig også, at havde man engang regnet en persons KNF ud, kunne denne så godt som bruges i alle tilfælde, blot ganget med movement modes faktorer.

Som dette indlæg blev indledt med at sige, er dette system ret begrænset og som såsikkert dødsdømt, men ønsker man det kan man sagtens udvide systemet til at dække andre miljøer og flere personer.

P.S. Det skal lige siges til eventuelle kværulanter, at vi udmærket ved, at lyd intensitet ikke aftager linieart med afstanden og ligeledes, at lydindtryk ikke er ligefrem proportionalt med lydstyrken, men at bringe disse ting ind i billedet ville være at drive legen for vidt.

P.P.S. (Fra mask.skriver, alias Jon Levy): Hvis disse hieroglyffer og formler på nogen måde er blevet forståelige vil jeg have en Cavling-pris.

TABEL 1

Plate Mail	90'
Splint Mail	70'
Banded Mail	70'
Chain Mail	60'
Ring Mail	40'
Studded Leather Armor	40'
Leather Armor	10'
Padded Armor	10'
Hard Boots	20'
Soft Boots	5'

TABEL 2

Breathing	5'
Talking	60'
Melee	90'
Forcing Door	60'
Smashing Through Door	150'

TABEL 3

Openining	5'
Half-open Door	10'
Corner	10'
Room	20'
Closed Door	60'

TABEL 4

M0:	KNF=y-z
M1:	KNF=y+1/4x+30-z
M2:	KNF=y+1/4x-z
M3:	KNF=y+x-z
M4:	KNF=y+2x-z

F O R E N I N G S N Y T

Næste Erebor møde vil blive afholdt d. 13/4 kl. $12^{\underline{00}}$ på Nyager Skole i Rødovre. Til erstatning for EreCon (som er blevet aflyst. red.) satser vi på et udviddet arrangement.

Der er dog foreløbig kun fastsat følgende:

AD&D:
For ca. 5 spillere.

Spil det før det er for sent.

VÆR SIKKER PÅ AT FÅ EN PLADS, OG MELD DIG ALLEREDE NU TIL ARRANGEMENTET.

Flashing Blades:
For anden gang vil dette spil blive spillet i Erebor.

5 spillere kan få chancen til at blive musketerer eller andet godt.

Spil også dette spil før det er for sent.

We need YOU som GM for et eller andet. Ring til Jesper på tlf. 02-910559 og fortæl ham, hvad du vil stå for.

Alle tilmeldinger foregår samme sted.

KOM VENLIGST TIL TIDEN!

P.S. Ikke-medlemmer er også velkomne på møderne.

P.P.S. Bemærk at fra maj vil møderne blive afholdt sidst i måneden, istedet for som nu først i måneden.