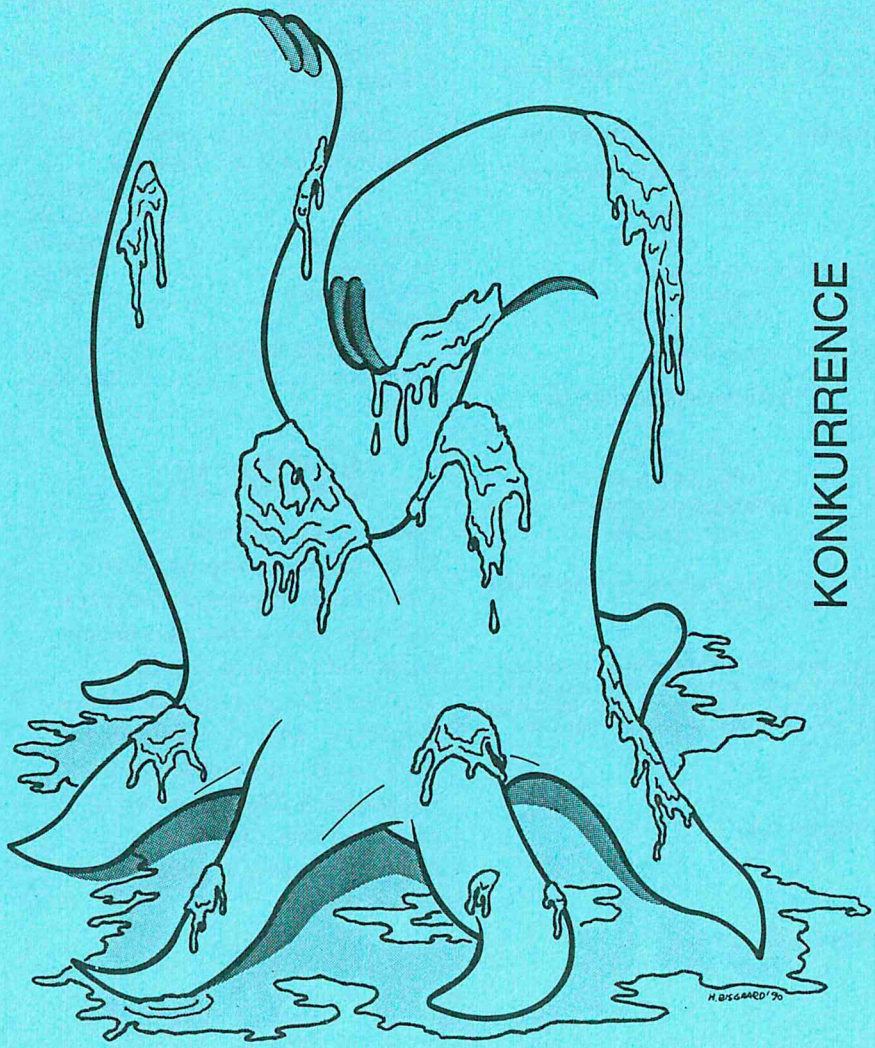
MONOKEROS

MAJ 1991 NR. 12 PRIS KR. 10,-

CALL-MODUL: TUSMØRKETS SMÅDJÆVLE



KONKURRENCE

ER ODDS DET DE PÅSTÅR?

Monokeros udgives af rollespilsforeningen Erebor.

Monokeros er gratis for medlemmer af Erebor. I løssalg koster Monokeros 10,- Dobbeltnumre koster dog 15,- Biblioteker og lignende kan oprette abonnement på 5 numre af Monokeros ved betaling af kr. 70,- til Erebor.

6. årgang nr. 12.
Oplag 300.
Udkommet Maj 1991.
Næste nummer udkommer midt i september 1991.

Redaktion: Matias Stuven (ansvarshavende)
Jon R. Levy
Henrik Bisgaard (rådgiver og højre hånd)
Kasper T. Mortensen

Illustrationer: Henrik Bisgaard
Rasmus Palbo
Jesper V. Jørgensen

Forside: Henrik Bisgaard

Redaktionens adresse er:

Monokeros
v/Matias Stuven
Smedegårdsparken 18
4000 Roskilde

Offentliggjort bidragende materiale honoreres med et gratis eksemplar af Monokeros.

Anonncer kan fås ved henvendelse til redaktionen. Normalprisen for en annonce er for en halv side kr. 100,-; for en hel side kr. 200,-. Specielle udformninger dvs. farvetryk og lignende kan klares, men til en højere pris.

© Erebor 1991

ISSN 0901-5221

Indhold:

Indhold..... side 2
Fra Redaktionen..... side 3
Tusmørkets Smådjævle Part II
af Henrik Bisgaard..... side 4
Mendellon af Hans-
Olav Nymand..... side 12
Hovedbanegård af Jon Levy..... side 17
Eventyrerne fra landet Veskos af
Jon Levy..... side 20
Døde..... side 25
Konkurrence..... side 26
Afsløring!..... side 27
Aften fortælling..... side 28
It's Magic....
af Matias Stuven..... side 30
Foreningsnyt..... bagsiden

Sådan

melder du dig ind i Erebor:
Mulighed 1: Du kommer på næste Erebor-møde, medbringende 100 kr til kontingent. Hvor og hvornår møderne afholdes kan du se på bagsiden.
Mulighed 2: Du går ned på det nærmeste posthus, tager et girokort, skriver 100 kr. på og indbetaler det til Erebor, Poppelgade 8, 2200 København N, postgironummer 2 43 66 39.
Husk at skrive dit navn, adresse og telefonnummer.

Fra Redaktionen



NEJ! Monokeros bliver ikke solgt for sølle 100 kr.[1] Lægeholdet nåede frem til bladet i sidste øjeblik for at genoplive det og det lever som du kan se. Da det har været en slags tradition for de tidligere numre at beklage forsinkelser vil vi ikke gøre det her men hastigt gå videre til næste emne. Vær bare glad for at du har et blad overhoved!

Meget er sket siden sidste nummer af vores elskede blad Monokeros, men det vigtigste er nok dannelsen af ODDS, som står for Organisationen De Danske Rollespillere, som skal virke som en paraply-organisation for spillekulbber landet rundt, men om det nu virkeligt er deres formål kan du læse mere om senere i bladet. Som følge af Monokeros' fravær på den danske scene skabtes to nye blade, SAGA og KAOS, som senere fusionerede til Spiltidsskriftet SAGA, men nu da Enhjørningen er på banen igen skal vi nok overhale bladet indenom og vinde løbet (Hvad snakker han om?)...

På Erebor-siden er der også sket en del: vi har nu fået spille møder 2 gange om måneden, nemlig den 2. lørdag og den sidste søndag i måneden! Der er altid, til forskel fra førhen, folk der tager sig sammen til at være GM for et spil et-eller-andet, biblioteket får i disse minutter nye ting i store mængder men problemet er antallet af personer til stede eller mangel af samme. Det er kun en mindre del af Erebor's medlemmer der træder frem for at have det sjovt sammen, mens de andre, ja DIG!, sidder hjemme og triller tommelfingre. Vi opfordrer derfor alle der læser bladet om at møde frem så vi kan blive en endnu bedre klub, for hvad er en klub uden sine medlemmer?

Det var så alt for nu, men husk at bladet bliver større og bedre med DIN indsats. See ya!

1: Måske for 350 kr. men så skal det også være nye sedler!

Tusmørkets Smådjævle

af Henrik Bisgaard og Lars Evald Jensen

Introduktion

Dette Call of Cthulhu scenarie foregår i nutiden. Hovedpersonerne i scenariet er en gruppe unge, der studerer på Københavns Universitet. Afhængigt af hvor mange spillere der deltager, kan Keeper indsætte følgende figurer:

- Morten „Madglad" Severinsen. Datalogi-studerende. 22 år.
- Anders Nørbæk. Jura-studerende. 22 år.
- Jeannie Osborne. Amerikansk marinebiologi-studerende. 21 år.
- David Stein. Sprog- og Jura-studernde. 22 år.
- Tine Sommerfeldt Larsen. Nationaløkonomi-studerende. 22 år.

Figurerne kender selvsagt hinanden fra universitetet, hvor de bor på samme kollegie. Begivenhederne starter da de er inviteret til AD&D-rollespil hos en fælles bekendt.

Søndag d. 21 Januar 1990

Gruppen er samlet hos Erik i Larsbjørnstræde for at spille AD&D. De sorte lys brænder i spidserne af et pentagram. Vores hovedpersoner har den tvivlsomme ære at have Erik som DM.

Midt under en udredning af en Black Puddings effekt på Tines 5. level ranger rejser Erik sig op. Hans øjne er vidt opspilede og en tåre begynder at trille ned af hans kinder. Med et glædesstrålende smil udbryder han: „Hun kommer...!" Tårerne afløses af bloddråber, og Erik fortsætter: „Velkommen til livet!". Han løber hen til vinduet og springer gennem glasset råbende: „*IA! IA! DITH RAHE NEBLOD ZIN*!".



To etager længere nede ligger Erik i en sø af blod. Alt er stille - ingen mennesker på gaden. Pludselig synes Erik at bevæge hovedet: Først et lille ryk, så et voldsommere og med ét revner hans hovede (1/1d6 SAN)! Fra hovedet kryber en slimet, sort substans (1/1d6 SAN), der med stor hast forsvinder ned i en nærliggende kloak. Før spillerne når at komme sig over chokket starter en blå Toyota High-Ace, som tilsyneladende blot var parkeret, motoren og kører hurtigt væk.

Keepers noter:
I High-Acen sidder tre mænd med elefanthuer klar til at gribe ind, hvis spillerne skulle forsøge at forhindre „substansens" flugt (deres stats er i NPC-afsnittet). På Eriks arbejdsbord (spillet fandt sted i hans arbejdsværelse) ligger hans kalender. Hans PC står ved siden af. Hvis spillerne forsøger at gennemsøge hans lejlighed på dette tidspunkt, vil der blive en del at forklare når politiet ankommer. Dette sker forbløffende kort efter, da der tilfældigvis var en patruljevogn i nærheden. Spillerne tages med til afhøring.

Mandag d. 22 Januar 1990

Forudsat at spillerne er kloge nok til ikke at sige noget til politiet om „substansen" og Eriks udråb (Trods alt: hvem tager en rollespiller seriøst?) får de lov til at gå ved omkring fire-tiden, efter at have afgivet en vidneforklaring.

Efter et par tiltrængte timers søvn, kan spillerne finde følgende spor, hvis de klarer et Spot Hidden. Det første spor er i morgenavisen (Player Handout 1). I radioavisen kan Player Handout 2 høres. Desuden kan Player Handout 3 læses i en eftermiddagsavis.

Normale mennesker vil være ganske mystificerede på dette tidspunkt, og de vil kunne benytte lejligheden til at undersøge Eriks lejlighed, nu da politiet har været der. (Morten ved hvor nøglen er.) Et antal Spot Hidden vil afsløre følgende spor:

- Eriks kalender: ved lørdag d. 13. & søndag d. 14. står skrevet „Afventer Hendes kald !". Ved lørdag d. 6. står der „Sidste møde med Strøm".
- Skuffe i skrivebordet: her ligger en taxaregning fra Codan-bilen, dateret d. 15/1.

Endelig vil et vellykket Computer Use give adgang til Eriks PC, hvor en af tekstbehandlingsfilerne indeholder hans dagbog. Den ser ganske normal ud, men de sidste sider virker mere vilde:

„28/12-1989: Dødvandet er brudt! Mødte en fyr ved navn Strøm, der velvilligt lånte mig en bog til inspiration. Ikke flere udvandede AD&D-spil! Bogen er ret gammel og på tysk, så jeg får en chance for at støve mit skole-tysk af."

"2/1-1990: Jeg er dybt fascineret af denne bog, der samtidig er noget foruroligende. Er begyndt at høre lyde, men har ikke set noget. Det er formodentlig duer. Hvem kunne have skrevet så syge ideer ned? Fortsætter dog læsningen: der er ideer nok til at lave et spil, som ingen nogensinde vil glemme."

"5/1-1990: Vågnede op af voldsomme drømme i nat, så stærke at de stadig står ætset i min hukommelse. Jeg

havde fået Indsigten !!! Alt står klart for mig nu: Det var intet tilfælde, at denne bog kom i min besiddelse. Nu ved jeg også HVAD der puslede i mørket. Jeg har en fornemmelse af at en opgave venter på mig: svaret må ligge i bogen!"

"6/1-1990: Talte med Strøm idag. Det bekræftede kun hvad der stod i bogen. Han præsenterede mig for andre, der, som jeg, skal tjene Hende, og opfylde Hendes formål. Den største lykke, der kunne overgå mig er nær, og de uvidende tåber, som kalder sig mine medmennesker, aner det ikke engang."

"10/1-1990: Jubel: Strøm har udvalgt Charly, Mogens og mig selv til den højeste ære. Vi værdiløse aber skal være de instrumenter, der frigører Hendes udvalgte!!! Alt hvad der er tilbage nu er at vente på tegnet..."

Tirsdag d. 23 januar 1990

Hos Codan-bilen kan man ved hjælp af en vellykket Oratory/Debate få navnet på chaufføren, der kørte turen, som er nævnt på kvitteringen: Bent Risum. Hvis han „får en tur" med „gode drikkepenge", kan han fortælle følgende historie:

„Jeg kan huske at det var en nattur ved ca 4 tiden om morgenen. Grunden til at jeg kan huske turen er, at han ikke ønskede at blive kørt hjem, som folk plejer på den tid af natten. Jeg samlede ham op i Larsbjørnstræde og kørte ham til Strandpromenaden 4: en ubebygget grund! Derefter så jeg ham gå tilbage til den lille havn og ude på molen."

Spørger spillerne videre, fortæller han yderligere: „Jeg ved ikke om han var med i den, men kort efter hørte jeg lyden af en motorbåd." Endeligt er det muligt at chaufføren husker: „To biler - der holdt to biler. En hvid Ford Mustang... I ved, en af de rigtige gamle Mustang'er. Den anden var en varevogn. En High-Ace... blå tror jeg, med en eller anden tekst på siden. Fanta... Fantast... Fan-et-eller-andet... Det kan have været Fantazia!"

I telefonbogen er der en musikforretning på Nordrefrihavnsgade med navnet Fantazia. Hvis Fantazia besøges om dagen vil spillerne finde, at der er to ekspedienter samt forretnings-indehaveren: en mand ved navn Preben Strøm. De vil være meget ivrige for at holde spillerne væk fra baglokalet, men tilgengæld ikke særlig ivrige efter at sælge noget. I baggården står der en blå Toyota High-Ace.

Vælger spillerne at undersøge havnen ved Strandpromenaden, finder de intet, da der ikke er noget interessant her. Der er dog en mulighed for at de møder kultisten Johan Berg (se NPC-liste), der er ifærd med at vedligeholde sin båd, som han har liggende i havnen. Hvis spillerne udspørger ham vil han virke venlig og hjælpsom, men vil højest

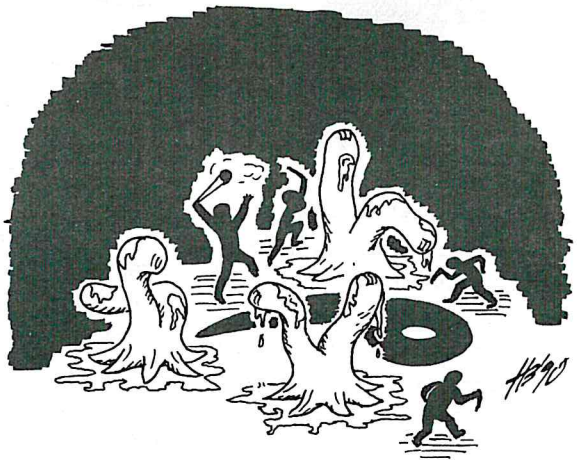
lede dem på vildspor. Udspørger spillerne Johan, så har de dermed afsløret sig overfor kultisterne og Preben Strøm. Konsekvenserne af dette er beskrevet i følgende del.

Tirsdag nat

Fantazias baglokale? High-Ace'n er væk, og der er stille som i en grav. Med et vellykket Electrical Repair er det muligt at åbne bagdøren uden at udløse alarmen. (Men lyden af knust glas kan få naboer til at tilkalde politiet. Det vil være yderst pinligt at blive pågrebet som indbrudstyv, når man i forvejen er indblandet i et dødsfald!!!)

I baglokalet er der ikke umiddelbart noget at se, men hvis lokalet undersøges grundigt (Spot Hidden), viser det sig at en af reolerne kan flyttes (med råstyrke - ikke noget med en reol, som svinger rundt på kuglelejer). Bag reolen er der en dør, som fører ind til et lille „tempel"/studieværelse.

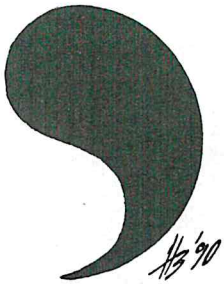
I rummet modsat døren hænger et vægtæppe med et motiv, der forstiller en slags messe. I en ydre cirkel danser små, menneskelige figurer. I en indre cirkel danser tre søstjerne-lignende skabninger, der hver har to store pølseagtige tentakler på „ryggen". I midten er der en kæmpestor udgave af de tre væsner, blot med endnu flere tentakler. Dog skiller den sig ud fra de tre ved at have en tentakel, der er besat



med øjne. Sceneriet er uhyggeligt realistisk, og koster beskueren 0/1d3 SAN.

Ved væggen i den ene side er der et lille, nyre-formet alter og et knæfald. Over alteret, på væggen hænger en medaljon i en sølvkæde. Medaljonen viser sig at veje 8-10 kg og er lavet af en ukendt, sort stenart. Den forestiller en „skæv" dråbe, der falder opad (Faktisk halvdelen af et Ying/Yang symbol).

I rummets modsatte ende er der et skrivebord, en lænestol, en lille bogreol og en gevær-reol. Hvis spillerne har været i kontakt med Johan i havnen, eller Strøm og hans folk på anden måde har fået mistanke om, at nogen prøver at



„kikke dem i kortene", er gevær-reolen tom. I modsat fald står der to dobbeltløbede haglgeværer (12-gauge) og et M75 gevær af den type hjemmeværnet bruger. Der er to æsker med 24 patroner i hver til haglgeværerne, og to æsker med 7.65-patroner til M75'eren, med 100 i hver. Der ligger ialt 5 20-skuds magasiner til M75'eren.

Lænestolen er blot en lænestol, der er ingen skuffer i skrivebordet og der ligger intet ovenpå det. I bogreolen er der en håndskrevet, læderindbundet bog med titlen „DE DØDE NAVNES BOG", en anden med titlen „L'HOMME NOIRE" og en tredje med titlen „WITCH-CULT IN WESTERN EUROPE". Der er også franske og engelske ordbøger, atlas, mytologiske opslagsværker, Biblen, Koranen m.m, samt to små flasker med en grumset væske og en lille sølvfløjte. Endelig er der en brun kuvert indeholdende lejekontrakt på pakhus 3, Kalkbrænderiløbskaj, samt en kalender. Et Spot Hidden vil afsløre, at der er sat kryds ved d. 23/1-1990!!!

Det burde nu være helt klart for enhver, at den store finale foregår i pakhus nr 3, Kalkbrænderiløbskaj, denne nat. Der er mange måder at komme til pakhuset på, og det skulle ikke blive noget problem. Tilgengæld kan det blive besværligt at komme indenfor uden at blive opdaget. Tagvinduerne er en mulighed (2 Climb + Sneak).

Inde i pakhuset er der ikke de sædvanlige kasser og tønder. Det er ganske tomt... næsten. På gulvet er der malet en kæmpestor „dråbe", ligesom på medaljonen i Fantazias baglokale. Rundt om symbolet er der tre skabninger, magen til dem på vægtæppet i forretningen (1d3/1d10 SAN). På den anden side af skabningerne danser fire mennesker rundt i en bizar dans. Tre af de fire danser rundt med lange, krumme knive og den sidste har en røgelseskugle som han svinger over hovedet. Hvis kultisterne har mistanke, som tidligere nævnt, så er våbene fra gevær-reolen ikke langt væk!

Afslutning på scenariet

Skal det have en afslutning? I sine

mørke øjeblikke kan man som CoC-keeper fristes til at kalde det et nederlag, at spillerne er nået så langt som til pakhuset, indenfor spillets ramme på fire timer. Men som det siges: man kan jo ikke vinde hver gang.

Den bedste, og iøvrigt eneste, måde at forhindre gudindens ankomst til Jorden, er gennem erkendelsen af, at symbolet på gulvet i virkeligheden er halvdelen af Ying/Yang symbolet (Kontrol og Kaos). Ved at fuldende symbolet, vil spillerne ødelægge ritualet. Det er dog rimeligt usandsynligt at kultisterne, for slet ikke at tale om Dith-Rahe's udvalgte, vil lade spillerne male videre på symbolet uden at gribe ind med hård hånd. En større skudveksling kommer sikkert på tale. Hvis spillerne ikke griber ind (!) vil der klokken ca 2 om natten (plus/minus en time) vise sig et kraftigt lys på himmelen, og midt i et sygeligt ujordisk lys, som vil oplyse hele København, vil gudinden Dith-Rahe stige ned på jorden... kort sagt Game Over!!!

Skulle keeper være i godt humør, så kan han lade spillerne finde hjælp i „DE DØDE NAVNES BOG". F.eks ved at der ligger et bogmærke i bogen (utroligt, men sandt: kultister bruger også bogmærker nogle gange). På denne side i bogen er der beskrevet et ritual, som bl.a involverer en lille sølvfløjte (!), for at påkalde en „hjælper". „Hjælperen" kan bl.a bringe kalderen til fjerne steder. Ritualet kan kun finde sted om natten. (Kultisternes fløjte er enchantet med 2 point POW og giver 20% til chancen for at tilkalde en Byakhee).

Byakhee'en vil dukke op efter ganske kort tid og vil afgjort være i stand til at dræbe kultisterne, og har ligeledes en god chance mod Dith-Rahe's udvalgte. Man kan jo gøre sig sine overvejelser om det er klogt at tilkalde „hjælperen", da denne vil have en „pris" for hjælpen: mindst 20 point POW fra spillerne, eller deres tilbedelse. Nå, det er jo et spørgsmål om det mindste onde. Der vil ikke være tid til at lære ritualet udenad, og bogen er lidt for tung at rende rundt med. Selvfølgelig kan man jo RIVE siden ud af bogen. (Hvem sagde helligbrøde?)

Praktiske bemærkninger

Våben:

.22 automatic. Konkurrencepistol - uhandy men ret præcis. Indeholder 10 skud. Funktionsfejl ved slag på 97-99, hvilket en rutineret skytte kan afhjælpe i løbet af 1-3 faser.

M75 riffel. Halvautomatisk gevær, skade 3d6+3. Magasin indeholder 20 skud, og den kan skyde 2 skud/fase. Funktionsfejl ved slag på 93-99, hvilket en rutineret skytte kan afhjælpe i løbet af 1-6 faser.

Krum kniv: Ritualkniv. Chance 30%.

Skade 1d6+2.

Bøger:

L'HOMME NOIRE: Fransk. SAN: 1d20. C.M: +10%, Occult: + 4%. Spell Mod: x1. Spells: Contact Nyarlathotep, Summon/Bind Hunting Horror, Brew Space Mead, Crushing Hand of Nyarlathotep.

DE DØDE NAVNES BOG: Dansk oversættelse af Necronomicon, ved Katrine Lohals. SAN: 2d10. C.M +14%. Spell Mod:x2. Spells: Summon Byakhee, Summon Servitor of Dith-Rahe, Call Azathoth, Call Yog-Sothoth, Dread Curse of Azathoth, Elder Sign.

NPC-liste:

Preben Strøm: 39

STR: 11 DEX : 11 INT: 16 IDEA: 80 M.P: 21
CON: 9 APP: 15 POW: 21 LUCK: 105 H.P: 11
SIZ: 13 SAN: 0 EDU: 11 Know: 55

Spells: Summon Byakhee, Summon Servitor of Dith-Rahe, Call Dith-Rahe, Brew Space Mead, Crushing Hand of Nyarlathotep.

Skills: Accounting 35%, Bargain 15%, Climb 60%, C.M 35%, Dodge 28%, Drive Automobile 50%, Library Use 60%, Occult 25%, Oratory 40%, R/W French 35%, Sneak 50%, Jump 40%, Listen 50%, Musical History 35%, Pharmacy 30%, Psychology 40%

Johan Berg: 42

STR: 17 DEX : 15 INT: 8 IDEA:40 M.P: 9
CON: 18APP: 12 POW: 9 LUCK: 45 H.P: 18
SIZ: 17 SAN: 0 EDU: 7 Know: 35

Skills: Boating 65%, Climb 50%, C.M 20%, Dodge 45%, Drive Automobile 40%, Fist 85%, Hide 60%, Jump 40%, Listen 45%, Mechanical Repair 60%, Sneak 65%, Swim 40%, Throw 30%, Knife 80%, Shotgun 60%, Rifle 35%.

Svend og Poul Svendsen: 38 (de to ekspedienter)

STR: 15 DEX : 13 INT: 10 IDEA: 50 M.P: 12
CON: 13APP: 12 POW: 12 LUCK: 60 H.P: 14
SIZ: 15 SAN: 0 EDU: 11 Know: 55

Skills: Accounting 30%, C.M 10%, Dodge 35%, Drive Automobile 55%, Fast Talk 45%, Knife 45%, Fist 60%, Shotgun 40%

Chosen Ones of Dith-Rahe:

STR: 35 DEX : 12 INT: 10 M.P: 30
CON: 20 POW: 30 H.P: 25
SIZ: 30

Move: 5. Armour: Intet, dog 5 points ved kinetiske angreb. SAN loss: 1d3/1d10.

Fortsætter side 16...

PLAYER HANDOUT 1

Selvmorder togdræbt

I går aftes, søndag d. 21., blev lokomotivfører Preben Jørgensen for fjerde gang offer for en selvmorder, idet han på strækningen mellem Nordhavn og Svanemøllen St. påkørte en yngre mand. Den påkørte er endnu ikke identificeret, og politiet efterlyser vidner, der kan have set den dræbte i tidsrummet mellem kl 23 og 23.30.

PLAYER HANDOUT 3

KENDT JAZZ-MUSIKER BEGÅR SELVMORD

Den amerikanske jazz-musiker, Charles-Phillip Arker kastede sig igår ud fra hotel Scandinavias tag-restaurant. Han var formodentlig under indflydelse af euforiserende stoffer. Vidner udtaler til avisen, at han pludseligt rejste sig fra kaffebordet og sprang ud af et af restaurantens panoramavinduer. Det har ikke været muligt at fastslå årsagen til Arkers selvmord, og så vidt avisen erfarer har han ikke efterladt noget afskedsbrev.

PLAYER HANDOUT 2

...og herhjemme: en talsmand for regeringen udtaler, at den seneste tids voksende arbejdsløshed skal ses i sammenhæng med den milde vinter - på grund af manglende sne har der ikke været behov for snerydning. Oppositionen benægter at dette skulle være tilfældet, og siger at man hellere skulle give folk et meningsfyldt arbejde, som at dræbe duer i København.

I går aftes ved 23-tiden styrtede et meteor i Øresund. Meteoritten, der er den første i 8 år, kom helt bag på Dansk Astronomisk Institut. Astronom Mogens Thomsen udtaler at man afventer situationen, da man formoder at der vil følge flere, og at disse vil være af anseelig størrelse. Sidste gang Danmark blev ramt af et større meteor var i 1925 da et meteor slog ned nord for København, ved Lyngbyvej.

Og et dødsfald: den kendte amerikanske jazz-trompetist Charles-Phillip Arker, som gennem de sidste ti år har boet i Danmark, er død. Arker blev bl.a. kendt som en af hovedmændene bag Copenhagen Jazz-festival, men han har været på fri fod siden, og har udgivet en del plader. Charles-Phillip Arker blev 38 år.

Og vejret...

MENDELLON

Af Hans Olav Nymand

Terg-Ardorion A Karameikos

(Grand Duchy of Karameikos - Storhertugdømmet Karameikos)

Diverse

Flag: Huset Pallisaes insignium i gult, i en sortørn på rød baggrund.
Areal: 31.000 kvadratmil.
Indbyggertal: 25.000.
Herskere: Storhertug Henri II Karameikos af huset Pallisae.
Mønt: 1 pa-lon=1 gp.
Alliance: Thyatiske union.
Sprog: Thyatisk-tranzalsk.
Race: Syd-tranzaler.
Hovedstad: Specularum, 10.000.

Geografi

Det meste af Storhertugdømmet er lave bakker og løvskov, men mod nordøst ligger de høje bjerge, hvor Cruth og Altan Tepe bjergene løber sammen. Store dele af det lave sletteland er spredt opdyrket eller bevokset med buske og lave træer. De to vigtigste floder er Werskalot-floden mod øst og Kelven-floden, der flyder gennem Specularum.

Klima og plantevækst

Det karameikiske klima er mildt, forholdsvis varmt og med rigelig nedbør. Skovene og græsset på sletterne er derfor frodige. Klimaet er sub-tropisk.

Fauna

På trods af at klimaet ligner det Thyatiske, er der langt færre steppedyr end i Thyatis, bl.a fordi der er så mange spredte bønder. Der findes derimod mange forskellige dyr i de lidet besøgte skove.

Befolkning

Befolkningen er Syd-tranzaler indvandret fra Darokin og Thyatis; de fleste af disse er fiskere og bønder. Specularum er også kendt for sine mange mindre respektable erhverv: her kan man altid finde damer i alle prisklasser, ligesom Specularums tyvelaug er blandt de største. Lejesoldat er også et udbredt erhverv.

Der findes tillige mange elvere og hobbitter i Karameikos, sammen med en hel del orker og lignende.

Historie

Bemærk: Før 1008 e.GiE var storhertugdømmet kendt som Syddarokin.

f.GiE

4198 Tranzalere udvandrer fra Darokin, sydpå. De var sydtranzalernes forfædre.

4145 Derver Pallisae I grundlægger Specularum og bliver byens første overhoved.

4121 Merem Pallisae II bliver Specularums første kvindelige overhovede.

Under hende begyndte befolkningen at sprede sig i hele Syddarokin.

4028 Pallisae III. Han førte en meget selvstændig politik, og nægtede at betale skat.

3988 Pallisae IV. Spændingerne mellem Darokin og Specularum forøge-des under ham, da han erklærede byen for selvstændig republik, „Republikken Specularum".

3899 Pallisae IV myrdes af udsendinge fra Darokin. Huset Pallisae bliver afsat fra Specularums ledelse, af huset Plöhn, der overtager ledelsen med indførelsen af borg-mesterposten. Syd-darokin erklæres for Darokinsk provins. Specularum beholder dog selvstyre, og betaler ikke skat til Darokin.

Perioden indtil ca. år 3000 kaldes Plöhn's tid, for også her beviste huset Plöhn sin evne til at styre effektivt og uden tyranni.

3000 Specularum er overbefolket. Mange udvandrer østpå og grundlægger det nuværende Kerendas.

2899 Huset Plöhn afsættes som borgmesterhus; pladsen overtages atter af huset Pallisae. Første nye borgmester er Pallisae XXIII. Huset Pallisae vælger at knytte Syd-darokin stærkere til Darokin, og stifter gode forbindelser til huset Kuphstein.

Herefter fulgte atter en lang periode med fred indtil...

1332 Befolkningen har længe været utilfredse med huset Pallisaes manglende initiativ til at løse mange af de problemer der er opstået i Specularum. Frihedskrigen i Specularum starter.

Frihedskrigen var en lang udmattelseskrig. Der var aldrig tale om egentlig kamp mellem hære, men om skjulte protest-aktioner, som svækkede såvel bystyret i Specularum som

husene Kuphstein og Pallisae.

435 De nye Darokinske herskere, huset van Albrecht, lader en stor og velorganiseret hær angribe Specularum. I løbet af en måned er al modstand knust. Store dele af Specularum er lagt øde og en tilsvarende del af befolkningen er dræbt. De gamle herskere dræbes også. Således uddøde de syd-tranzalske grene af husene Pallisae og Plöhn.



Ledelsen af hele Syd-darokin overgik herefter til lederen af invasionshæren, der indførte militærstyre. Hans familienavn var Genezem.

218 Genezem invaderer og erobrer Femherredet, som føjes til Syd-darokin.

e.GiE

400 Frihedskæmpere har igen organiseret sig i Specularum. De overtaler det ny Thyatiske Imperium til at starte en befrielseskrig mod Darokin. Denne 1. Syd-daro-kinske krig vindes dog af Darokin og grebet om Specularum strammes.

632 En thyatisk organiseret alliance angriber atter Syd-darokin, og Darokin må trække sig ud af landet. Syd-darokin overgives til Alfheim.

656 Alfheim er pga. det darokinske landområde mellem Alfheim og Syd-darokin ikke interesseret i at beholde landet, og lader hele landet overgå til hobbitterne.

657 Den 7. krig mellem Darokin og Alfheim starter. Darokin invaderer med Glantris hjælp samtidig Syd-darokin, og den store Syd-darokinske krig starter. Hobbit-terne får hjælp fra Thyatis.

713 Den store Syd-darokinske krig tabes af den gule alliance. Syd-darokin overgår til Thyatis.

Det gamle Femherred bliver straks givet tilbage til hobbitterne. Resten af Syd-darokin bliver herefter regeret af skiftende Specullariske borgmestre.

1008 Pallon XVII's bror, Henri Karameikos I, overtager landet som storhertugdømme, og landet får sit nye navn.

Politisk system

Som den øverste politiske og militæreleder står Storhertugen. Han hjælpes af forskellige råd:

Marskerne = 5 af den Thyatiske kejser udpegede rådgivere, og 5 af storhertugens valgte.

Det Adelige Råd = Repræsentanter for alle de adelige familier, især for storhertugens.

Laugsherrerne = En repræsentant for hvert laug.

De adelige huse i Karameikos

Karameikos:

Huset Karameikos er en gren af huset Pallisae. Den første var tvillingebror til Kejser Pallon XVII.

976-1079: Henri I Karamei- kos.

1034-1131: Jean I Karameikos.

1088-1174: Josephine I Karameikos.

1151- : Henri II Karameikos.

Forsvar



1 kejserlig armé, den ~~Specularske~~, som består af 2 kohorter.

1 kara-meikisk elitegruppe. 300 elite lejesoldater.

1 karameikisk frigruppe. 500 frivillige deltids-soldater.

1 karameikisk elvergruppe. 200 elver-bueskytter.

Tiltræder i Kirse.

Internationale relationer

Karameikos har delvist rigsfællesskab med kejserriget Thyatis.

Karameikos er medlem af Den Thyatiske Union.



Religion

Karameikos hører ind under den Thyatisk-katolske kirke.

Den øverste religiøse leder er

megakardinalen i Specularum.

Byer

Specularum:

Specularum er meget varieret. Man kan finde store og smukke huse side om side med gamle forfaldne rønner. De fleste bygninger er i forskellige grader af syd-tranzalsk stil, men der er ofte høj-tranzalske og swankolske islæt.

Nordligst i byen ligger byens domkirke sammenbygget med Storhertugens slot. Fra slottet strækker der sig en lang bred hovedgade ned til den store, travle havn. Længst oppe mod slottet ligger et finere forretnings-kvarter. Juvelerer, guld- og sølvsmede har deres store paradis her, hvor pengene er den øverste hersker. Midtvejs finder man de mere almindelige butikker, bl.a „Helmots Magiske Butik" hvor almindelige mennesker kan købe alskens ragelse. Butikken er i virkeligheden indgang til byens store MU-laug, der er kendt for at sælge alt - dyrt.

Længst ned mod havnen er der også livlig handel. Specularum har et af Mendellons mest berygtede havne-kvarterer, der kun overskygges af de store havne i Atruaghin. Den mest dominerende bygning er et prangende og overdådigt pragtpalæ liggende ud til vandet. På skiltet står der „Havnefoged", men det er tyvenes laug. Bygningen vidner om, at de her har kronede dage.

Man anbefales ikke at have for mange penge på sig, men derimod en skjult brynje og et godt sværd. Den speculariske havnevagt er kendt for korruption, uduelighed og sløvsind. Man skal aldrig være bange for at slå fra sig. Specularums fængsler er ikke rare, men fangevogterne er fattige... Ω

Fortsat fra side 10...

Spells: Contact Dith-Rahe, Create Gate, Dread Curse of Azathoth

Weapons:

Acid: 30%,1d6 (samt 1d3 per runde derefter)

Crush: 35%, 1d3+4d6

Byakhee, Ramalad-Ell:

STR: 20	DEX : 14	INT: 14	M.P: 16
CON: 18		POW: 16	H.P: 18
SIZ: 18			

Move: 5/20. Armour: 2 points. SAN loss 1/1d6.

Spells: Summon Byakhee, Call Hastur, Shrivelling, Powerdrain

Skills: Listen 60%, Spot Hidden 70%

Weapons:

Claw: 40%,1d6+1d6

Bite: 40%,1d6+1d6 + blood drain (1d6 STR)

Ramalad-Ell har en medallion med 50 Magic Points i til spells. Ω

Hovedbanegård

Af Jon Levy

Under Erebors forretningsudvalgs-julefrokost fik vi den idé at udnævne årets spil '89. Kriteriet skulle være, at det var det spil vi havde haft mest fornøjelse af i det forløbne år. I højt løftet stemning foretog vi afstemningen (alle havde én stemme pr spil).

Terningespillet **Meyer** kom ind på en tredieplads. Rollespillet **Call of Bisgaard** på en flot andenplads. Men som sikker vinder var spillet **Hovedbanegård**.

Det blev mig pålagt at skrive en artikel om spillet i Monokeros, da jeg i al beskedenhed (svag rødmen) har en del af ansvaret for dette spils indførsel i Danmark.

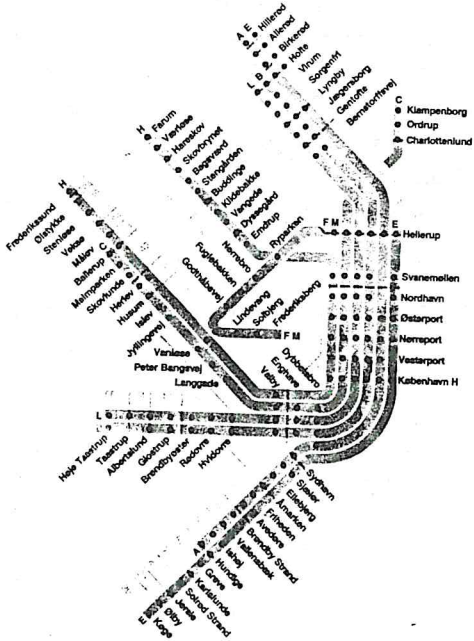
Spillet har nogle af de enkleste regler man kan forestille sig. Ikke desto mindre kræver det lang tids træning at blive virkelig god **Hovedbanegård**spiller. Det skal dog nævnes, at der tit ses en ikke uvæsentlig grad af begynderheld hos nye spillere; det vil sige, held er for stærkt et ord, for Hovedbanegård er som Diplomacy uden held. Men det er ihvertfald ofte set, at begyndere vinder de første 2-3 spil.

Reglerne

Men lad os se på selve kernen i Hovedbanegård: reglerne. De er som nævnt meget simple - der findes faktisk kun to:

1. *Hver spiller siger efter tur en station i det københavnske S-togsnet.*
2. *Den første der siger Hovedbanegård har vundet.*

Simplere kan det ikke gøres, og man ser jo hurtig genialiteten i spillet. Der er dog enkelte ting, der måske bør



uddybes (se eventuelt også afsnittet om variationer over spillet senere).

For det første skal det understreges, at den samme station gerne må blive nævnt flere gange. Nogen mener ganske vist, at det ikke er så „fint", men der står klart og tydeligt intet i reglerne om at dette skulle være forbudt. Det kan faktisk også give nogle uhyre smukke kombinationer, hvis den samme spiller kører på den samme station igennem et stykke tid (eventuelt med andre stationer indimellem) - den såkaldte *svikmølleteknik.*

For det andet bør det også understreges at normen nu er at spille med 2nd Edition reglerne - det vil sige, at de nyoprettede stationer, på Frederikssundlinien er med.

Eksempel

For yderligere at klargøre spillets mekanik bringer jeg her et kort spilleeksempel.
Spillerne er A,B og C. C starter.

1. C: Vanløse. A: Kildebakke.
   B: Ryparken!
2. C: Hellerup? A: Åmarken!!
   B: Dybbølsbro.

Det ses her, hvordan C har lagt sig fast på 'center'-stationerne, selv efter B's geniale afskæring på Ryparken, som samtidig stoppede A's eventuelle H-linie satsning. I andet træk lægger B sig meget centralt, hvilket ihvertfald gør C nervøs. Men læg mærke til A, der tilsyneladende fortsætter planløst:

3. C: Østerport (desperat sats).
   A: Virum! B: Svanemøllen.
4. C: Høje Taastrup.

C var her blevet spærret inde af B, og hopper derfor på en endestation - en ofte brugt løsning, men i dette tilfælde panikpræget.

4. -. A: Hovedbanegård!!!

Mens C og B lå og blokerede for hinanden har A ligeså stille fremtyllet en betragtelig fordel, ved at sprede sig, og pludselig slå til. Hvis C i fjerde træk istedet for Høje Tåstrup havde taget Bernstorffsvej ville det være blevet betydeligt sværere for A, måske endda umuligt at vinde på denne måde. Men hvis og hvis...

Selvom dette spil nok ikke er det smukkeste man kan finde inden for **Hovedbanegård** (det var det for kort til, og A fik for meget plads), håber jeg alligevel, at det har kunnet give en idé om ånden i spillet.

Variationer

Selvom kombinationsmulighederne for et spil **Hovedbanegård** er uendelige, er der alligevel mange der har lavet variationer over spillet. Dette kan selvfølgelig også være meget godt - forandring fryder som bekendt, men man skal

sørge for at alle er enige om reglerne inden starten. Har man ikke aftalt noget bør spillet spilles som nævnt herover i regel-afsnittet.

En variation man ofte møder, er at medtage trinbræt. Dette kan være meget godt, hvis alle er inde i sagerne, men det lidt synd for folk, der f.eks ikke kender Høvelte.

En anden ofte brugt varition er at sige København H, eller endda Københavns Hovedbanegård, istedet for **Hovedbanegård** for at vinde.

En ekstrem forvanskning af spillet, er nok den udgave de spiller på DSB, hvor man ikke spiller på S-togsnettet, men på alle stationer i Danmark. (Jeg ved faktisk ikke om de medtager privatbaner, det må jeg undersøge.) Men som tidligere nævnt, er alle enige om spillemåden er der næsten ikke grænser for variationerne.

Gamle Blade

Er du i den fortvivlende situation, at du ikke har alle udkomne Monokeros?

Så bringer vi en god nyhed, for vi har stadig et (begrænset) lager af nogle af de gamle Monokeros tilbage. De kan bestilles ved indbetaling på giro 2 43 66 39 (husk at skrive hvilke blade du ønsker).

De numre vi har på lager er:

Monokeros 2 (Astrologi i RPG)	**10,- kr**
Monokeros 3 (Astrologen NPC-class)	**10,- kr**
Monokeros 4 (Varulve i RPG, Lyde i dungeons)	**10,- kr**
Monokeros 6/7 (Drugs i AD&D, Gåder, SF-modul)	**15,- kr**
Monokeros 8 (Nyt syn på Magic Items i AD&D)	**10,- kr**
Monokeros 9 (Mendellon, Kamp med 2 våben)	**10,- kr**
Monokeros 10 (Den Flyvende Snotling, Superhelte)	**10,- kr**
Monokeros 11 (Scrolls of Knowledge, Watchman)	**10,- kr**



Af Jon Levy

Kapitel 12 *(hvori vore ynkværdige får det hedt)*

Buro klaskede en myg. „Ja, foreløbig har vi jo ikke set mange drager," konstaterede han. „Kun de her blodsugere, men de er sgu også slemme nok."

Der var gået små 2 uger siden kampen mod kæmpen. Vore helte befandt sig i Nolkumsumpene, tæt på deres rejses mål, Ghobgob-dalen.



„Dragen kan for min skyld godt vente til dommedag," mente Rødtop. „Men som du jo har fået at vide, skulle det først være ved indgangen til Ghobgob-dalen den holder til." Rødtop pegede på de bjerge, Nolkum-kæden, som efterhånden var kommet ganske tæt på, men stadig var halvt skjult af den evige dis, der lå som en hinde over sumpen. Midt i kæden var en forsænkning, som ved nærmere eftersyn godt kunne være en dal.

Dragen de hentydede til var en rød, ildspyende drage. Det sagde rygtet ihvertfald. Historien var, at denne drage skulle have slået sig ned ved indgangen til dalen for 15 år siden. I den tid var der ikke kommet nogen levende ud eller ind. Man kendte ikke dragens navn, og man vidste heller ikke hvor den kom fra. Men at den var der skulle være sikkert og vidst...

„Ja' synes nju dæ' ku' være helt hygligt mæ ejn rask lille dravkamp. Så ka' man jo å få brugt muschklerne lidt - dje snart længe sijen." Puli havde længe beklaget sig over den lange rejse, hvor der ikke skete andet end at de red, og sumpen havde bestemt ikke gjort hans humør bedre. Det eneste der kunne trøste ham var at drikke løs, så det gjorde han i, om muligt, endnu større målestok end før.

„Fint Puli, så klarer du kæmpen, mens vi andre sniger os forbi. Det er vel i orden." Buro, der bestemt ikke brød sig om at tænke på drager, medmindre de

var døde og havde en stor skat, var irriteret over Puli's dumdristige tale. Sumpen havde heller ikke gjort noget for hans humør, ligesom det heller ikke hjalp, at Rødtop stadig holdt hans pibeurt konfiskeret.

„Styr jer, I to!" brød Rødtop ind. „Jeg ved godt at det er en ubehagelig rejse - og jeg har heller ikke lyst til at møde nogen drager Buro - men I ved jo også godt hvorfor vi overhovedet gør det her. Ikke?"

Som for at understrege Rødtops bemærkning klynkede Hanko i det samme og prøvede at bevæge sig, men det var umuligt da han red bundet overskrævs på sin hest. Hans tilstand var nu ellers blevet forbedret lidt i løbet af den seneste uge, hans feber havde lagt sig og han virkede i det hele taget klarere. Men han havde stadig ikke mere kontrol over sig selv end et spædbarn.

„Dje' er iorden, Buro, bare dju ikk' går i vajen, dju ær jo ret let a overse." Puli, der ikke tog sig videre af Rødtops formaninger fortsatte skærmydslerne med Buro. Og sådan fortsatte de to til det blev aften, og vort´heltemodige selskab kom til de første tegn på fast grund under fødderne.

Så begyndte det tilgængeld også gå stejlt opad, og Rødtop besluttede, at de hellere måtte gøre holdt før det blev for mørkt. Men bare disse meter fra den egentlige sump var det også allerede meget behageligere, og myggene holdt sig næsten væk - bortset fra en sværm, som trofast fløj omkring Fipilulus.

Natten forløb uden usædvanlige begivenheder, selvom der var blevet lavet en vagtordning, for alle tilfældes skyld. Således stod Buro på vagt, da det begyndte at lysne. Opmuntret af dette begyndte han at se sig omkring. De befandt sig for foden af bjergkæden, som rejste sig lige op af sumpen til en højde af 6400 fod på det højeste sted. På trods af denne ringe højde regnedes bjergene for at være svære at forcere, da de bestod af meget stejle klippevægge. Folk benyttede sig derfor som regel af naturlige pas, dannet af bække og floder, der løb gennem bjergene.

Ghobgob-dalen var efter sigende også dannet af en eller flere af disse floder, og skulle rumme en stor sø. Men dalen gik ikke hele vejen gennem kæden, der var kun åben ud til sumpen. Denne åbning kunne Buro se få kilometer mod nord-øst.

De andre begyndte efterhånden at vågne af sig selv, da solens stråler nåede dem. Buro havde været så forudseende at sørge for morgenmad til dem, så de kunne snart gå igang med at diskutere hvordan de skulle gribe sagen an. Puli gjorde det dog med fagter klart, at han absolut ikke havde lyst til at tale. Istedet fandt han en bæk med koldt og klart vand,som han skyllede ansigtet i,

hvorefter han tog sig en kraftig morgenslurk fra sin flaske.

„Nå, så er vi her langt om længe. Nogle forslag til hvad vi gør?" spurgte Rødtop.



„Hvad med om vi prøvede at klatre udenom indgangen til dalen - så har vi da en mulighed for at undgå dragen." Buro så forhåbningsfuldt på de andre.

„Det går ikke," peb Fipilulus og pegede opad de tilsyneladende lodrette klippevægge. „Du kunne måske klare det; måske også Rødtop og Sakrus, men jeg ville aldrig kunne - for slet ikke at tale om hvordan vi skulle få Hanko med. Og hestene måtte vi ihvertfald efterlade."

Rødtop bemærkede endnu engang den forandring der var sket med Fipilulus. Hans stemme var ikke længere så skinger som den havde været, selvom den stadig var slem, og han virkede mere myndig og velovervejet end før. Rødtop mente, at det var efter kampen med kæmpen, at forandringen var begyndt.

„Så kan jeg kun se en anden løsning, og det er den direkte vej gennem dalen," fastslog hun. „Men der er selvfølgelig stadig tid til at vende om."

Fipilulus og Sakrus rystede på hovedet, og Buro så ned i jorden.

„Vende om!" råbte Puli, der nu var kommet tilbage fra sit ansigtsbad. „Aldrig i livet! Eller døden for den sags skyld. Nu hvor vi har rejst så langt. Jeg siger: lad os komme afsted og få ordnet den latterlige drage."

Og derved blev det, selvom alle ikke var lige glade for den løsning. De fik anbragt sig selv og Hanko på ridedyrene, og red stille og roligt hen til åbningen af Ghobgob-dalen. Klippevæggene rejste sig stejlt på begge sider af dalen, og næsten hele bunden var dækket af en flod, som flød ud i sumpen. Der var dog en stribe klippe på et par meter, hvor hestene kunne gå. Solen, som ellers skinnede kraftigt her udenfor sumpen, kunne ikke trænge ret langt ned i slugten, og skyggerne var med til at gøre indtrykket endnu mere dystert.

Ikke desto mindre bevægede selskabet sig ind i det dunkle, men der var ingen der virkede glade for situationen, selv ikke Puli, som ellers burde være på hjemmebane.

Efter et sving, som bragte den tidligere forfærdelige, men nu savnede sump ud af syne, begyndte klippevæggen at tale.

„Vend om," sagde den, med en mund af sten.

„Denne vej fører kun til døden,"

sagde en ny mund.

„VOV EJ AT FORSTYRRE DEN SOVENDE!" Stemmerne blev kraftigere, som den ene mund afløste den anden, men besynderligt nok gav de intet ekko.

„VI VIL KUN DIT EGET BEDSTE," forsøgte de bedende.

„Jeg bryder mig ikke om det her," sagde Buro, men han blev overdøvet af klippen, og de andre fortsatte ufortrødent, og nærmede sig endnu en skarp drejning i klippen.

„VI ADVARER: AZ-RALHA VÅGNER!"

„TYVE! GRAVRØVERE! FORSTYR IKKE DEN SOVENDE!"

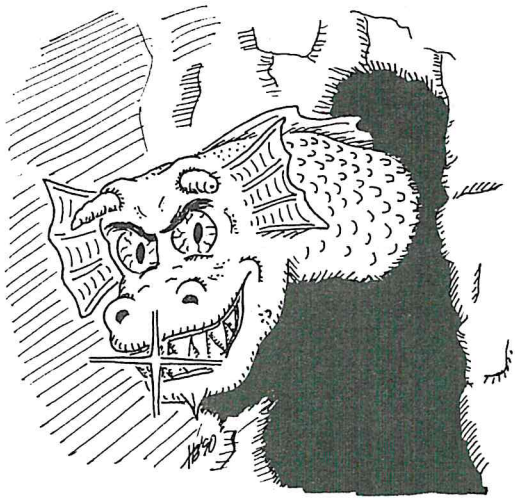
„VEND OM! VEND OM!", sagde en snes munde kort efter hinanden.

„Ak, nu er det for sent," sagde en enkelt mund dæmpet, da Rødtop rundede det skarp knæk i slugten. Den efterfølgende stilhed var næsten endnu værre end de ildevarslende stemmer. Da selskabet kom lidt længere frem så de en stor huleåbning ca 20 meter oppe i klippesiden et stykke fremme, ved et nyt knæk.

„Stop," sagde Rødtop dæmpet og gjorde tegn til de andre. „Der skulle nok være plads til en drage deroppe. Vi må hellere prøve at efterlade hestene her, og liste os forbi." Da der ikke kom nogen protest fra de andre, tøjrede hun sin hest, ved en busk som voksede ud af klippesiden. De andre fulgte så stille som muligt hendes eksempel. Så begyndte de til fods at liste fremad, Sakrus bærende Hanko på ryggen.

De var kommet næsten hen til drejningen i slugten, da Buro med næppe hørlig hvisken sagde, „Stop. Jeg hørte noget." De andre stod stille og lyttede, men kunne ikke høre andet end deres egen dæmpede vejrtrækning.

„HVEM VOVER AT FORSTYRRE AZ-RALHA!!!", brølede tordenen, som pludseligt var opstået. Og synet viste sig mere frygtindgydende end de i deres



værste mareridt havde forestillet sig. Som et levn fra tiden før Guderne skabte orden udaf Kaos og verden blev skabt, strakte uhyret sin lange hals med det forfærdelige hovede og den kløvede tunge sig ud af hulen.

En fornemmelse af ren ondskab fulgte dette syn, en ondskab, som gik gennem både marv og ben på de der måtte være så uheldige at se det. Flugten syntes den eneste udvej, men benene ville ikke bære.

„I VOVEDE AT VÆKKE AZRALHA! SÅ KÆMP SMÅ SKABNINGER! ELLER DØ!" Med disse ord tog det dybrøde uhyre en dyb indånding, der gjorde luften i slugten kvælende iltfattig, og holdt vejret nogle få øjeblikke, som var det nysgerrigt efter at se, hvad de fredsforstyrrende havde tænkt sig at gøre. Da de intet kunne gøre andet end at ryste, åndede det ud atter luften ud. I begyndelsen var det blot hed luft, der nåede dem, men hurtigt blev det ubærligt varmt.

Rødtop forsøgte at råbe til de andre, at de skulle springe i floden men ikke en lyd ville over hendes læber. Hun forsøgte selv at smide sig ud i det kølende vand, men før hun nåede så langt følte hun hele slugten omkring sig blive fyldt med ild. En ild fyldt med den ondskab, som hele dette væsen havde udstrålet, og hun følte de yderste lag hud, håret, øjnene og lungerne brænde op, sammen med sin sjæl. I denne ild fra de dybeste lag følte hun livet forsvinde. Og således døde Rødtop sammen med de andre.

Og sådan klarer en dårlig forfatter at stoppe en serie, når han ikke gider mere. Og dog... er dette virkelig slutningen? Hvis ikke kommer der jo nok alligevel et nyt kapitel i næste nummer af Monokeros.



Vores allesammens Krigeren Kurt er tilsyneladende forsvundet. Han blev sidst set sammen med en besynderlig mini-drage på vej til den onde prinsesses gemakker. Der forlyder rygter om at hun *var i gang med at reparere en engelsk sportsvogn, åh nej!*

Hvis de har set ham bedes de venligst henvende dem til redaktionen som vil sende en redningsgruppe ud med det samme for at redde ham. Gruppen vil bla. bestå af Schwarzenegger, Stallone og Sigourney Weaver.

Uddrag fra

THE RUFUS T. FIREFLY SOCIETY DØDEMANDSLISTE

Af Henrik Bisgaard og Lars Evald Jensen

Firefly, Rufus T.:
Sagfører og dyrlæge. 40 år. Fridonisk oprindelse. Døde imens han prøvede at forene en dynamitstang med en ypperstepræst. Sidste ord: "Dynamitten blev hans skæbne" (Meget frit efter W.C.Fields).

Philby, Arthur:
Forfatter. 52 år. Engelsk oprindelse. Døde af manglende højre arm, som en Ghoul afrev for at slå en anden eventyrer. Sidste ord: "Oh, Dear!"

Dodge, Joe:
Privatdetektiv. 40 år. Amerikansk oprindelse. Døde af akut strålesyge, der forvandlede ham til en smattet klat protoplasma på 5 sekunder. Sidste ord: "Heavyyyy!!"

Podowski, Egon:
Parapsykolog. 32 år. Amerikansk oprindelse. Døde af en overdosis vred Gug, mens han var fysisk inde i drømmeland. Sidste ord: "Avvvv...."

Langlay, Howard:
Antikvitetshandler. 67 år. Amerikansk oprindelse. Døde af et hjertestop da han kom i klemme mellem en varulv og "noget". Sidste ord: "Hvad rimer på smerte...?"

Sabarion, Spike (Den Cubanske Slipsebinder):
Gangster. 24 år. Tvivlsom oprindelse. Opvækst i Amerika. Døde da en række af de øvrige medlemmer af R.T.F.S. skød ham ved morgenbordet. Sidste ord: "Ræk mig lige saltet..."

Johnson, Isabelle V.:
Anarkist. 30 år. Engelsk oprindelse. Indespærret på The Arkham Insanity Asylum som helt uhelbredeligt sindssyg og farlig for sine omgivelser. Sidste ord: "Dies Mies Jeschet Boene Doesef Douvema Enitemaus..."

Wittendorff, Heinrich:
Professor i okkultisme. 50 år. Tysk oprindelse. Sporløst forsvundet efter at have opholdt sig alene i Kheops-pyramiden. Formodet død. Sidste ord: "Gå I bare i forvejen, jeg kommer om et øjeblik..."

Ivan, Kopfensnider:
Forsker/Professor i medicin. 51 år. Tysk oprindelse. Dræbt af et af sine eksperimenter og udstyret med kaninører. Sidste ord: "Verdammt, was machen Sie denn hier...?"

Eastside, John Kendo Woodschok Nikkel Nuccel:
Horror-journalist på Rumour Express. 31 år. Ristet af en Elder Thing's Shoggoth-kontrolstav langt, langt tilbage i fortiden. Sidste ord: "Ryd forsiden!"

Tician, Yen-yen:
Studerende på Rapid Wind School of Martial Arts. 21 år. Amerikansk-kinesisk oprindelse. Død af et enkelt slag (men sikke et!) fra en animeret mumie i Nophru-Ka's nyåbnede grav i Egypten. Sidste ord: "Wise person not play leapfrog with unicorn - nor butt head' with mummy...". Ω

Konkurrence:

I løbet af de sidste 11 numre, dette inkluderet, har læserne set på den samme stereotype, Letraset-agtige logo Monokeros, med undtagelse af nummer 1 som havde et logo med græske bogstaver, som ingen kunne læse. Det er vi på redaktionen mildest talt blevet ret trætte af og sætter derfor denne konkurrence i gang. Præmien for det flotteste logo er et gratis nummer af Monokeros 13 (Hurra), samt Traveller-sættet fra GDW. Det er ubrugt og terninger medfølger. Der er dog visse krav til logoet:

1: Det skal være læseligt.
2: Proportionerne længde/bredde skal være i nærheden af 7/1.

Hvis det er muligt vil vi gerne have originalen, men ellers en god kopi. Svarene på konkurrencen bliver ikke sendt tilbage medmindre der følger en frankeret svarkuvert med.

Prøv at se om du kan få vores maskot, enhjørningen, med i logoet. Jeg er sikker på at juryen vil se med større øjne på de svar.

Held og lykke!
Send dit svar til:

Matias Stuven
Smedegårdsparken 18
4000 Roskilde

inden den 15. august 1991. Vinderen af konkurrencen får gaverne og Monokeros 13 tilsendt ca. midt i september.

Indsendt materiale er til fri benyttelse af Monokeros-redaktionen. Ω

AFSLØRING!

Vi ved jo alle at ODDS er stiftet med de bedste hensigter, men det er nu lykkedes os at finde konkrete beviser for at ODDS er blevet kuppet og nu arbejder sammen med Indre Mission og CIA. Fra unavngiven kilde er dele af et dokument, sendt fra ODDS' hovedbestyrelse til det amerikanske Central Intelligence Agency, kommet i vores besiddelse (gengivet herunder). Vi beklager ikke at kunne gengive hele dokumentet, men den stump vi har, er fremskaffet under dramatiske begivenheder.

File: 9164-26155Z **D.T.G.**

Top Secret

From: O.D.D.S.
To: C.I.A.
Att: Moral Minority
Priority: Most Urgent

On your request we forward list of most dangerous Danish roleplayers.

- Kasper Thing Mortensen, known as "the Thing". Associated with R.P.G.A. Probably chief-ideologist for the Danish cell.
- Paul Hartvigson. Independent semi-public roleplay-adviser and associated with propagandistic magazines.
- Henrik Bisgaard. Most dangerous freelancer. Totally unpredictable.Approach with extreme caution, may be violent.

Merlin P. Mann

Vi råder samtlige danske rollespillere der har været i forbindelse med ODDS til at udvise ekstrem forsigtighed. Vi er ikke klar over hvor mange mennesker der rent faktisk befinder sig på ODDS' liste, da vi beklageligvis har mistet kontakten med vores kilde. Men når ODDS nu ikke varetager danske rollespilleres interesser, hvad laver de så? Noget

kunne tyde på at man, med registrering af danske rollespillere, lægger op til en større udrensning. Derfor rollespillere: Lad os stå sammen for at bekæmpe denne pest. Vi skriver i øvrigt disse linjer med fare for eget liv og helbred og forventer hvert øjeblik gengældelse fra ODDS' side. Vi håber disse linjer når ud til jer, kære læsere, da vi ved at også Erebor's forretningsudvalg og bestyrelse er infiltrerede af forrædere.

Fra anden unavngiven kilde er det blevet os oplyst at forkortelsen ODDS ikke står for Organisationen De Danske Spilleklubber, men i stedet..... "Bettina står udenfor, har du inviteret hende?"

Aften-fortælling

"Morfar, fortæl os om menneskene."

"Om menneskene?" Den gamle dværg så ned på dværgebørnene som de sad der på gulvet. Så unge var de. Deres skæg var først lige begyndt at vokse ud.

"Nuvel." Han tog et dybt drag af ølkruset, der stod på bordet ved hans side.

"Menneskene er en slægt langt yngre end vores. De lever kortere tid end os, og løber derfor dobbelt så stærkt, for at nå det hele." Han kløede sig i skægget. "Måske er det derfor de har så lange ben?", mumlede han for sig selv.

"Så travlt har de, at de sjældent giver sig tid til at skabe ordentligt håndværk, endsige at beundre det. Ikke som andre respektable folk."

"Kun nogle enkelte af dem har givet sig tid til at beskæftige sig med andet end deres egne private sager, der er derfor ikke mange af dem, der ved noget om vores folk."

"Selv disse får det meste af deres viden fra en klog vismand, der levede i gamle dage. Jeg husker ham klart; Tolkien var det han hed." Den prøvede gamle dværgs ansigtstræk mildnedes ved minderne. "Men selv han vidste ikke det hele."

"Resten tror hellere på en charlatan de kaldte Disney. Hrmmf!" Ved tanken om hvilken uretfærdighed der her var begået mod hans folk, tændtes der en vredens ild i de gamle øjne.

"Næe børnlille. Så hellere beskæftige sig med ordentlige folk." Han rejste sig tungt op fra stolen, så de gamle knogler knagede. "I morgen vil jeg fortælle jer om vores eget folk, men nu er det vist på tide at komme i seng."

Efter at have bragt nogle af elverfolkenes hemmeligheder frem i dagens lys, er det blevet dværgenes tur. Hvis du har lyst til at deltage i dværgegruppen, så er du velkommen til at ringe til mig på tlf. nr: 31 21 02 35.

Bjarne Sinkjær

OG SÅ VAR DER LIGE DET DÉR MED ODDS.....

Af Bettina Stuhr Nielsen

Nu er det jo godt nok et stykke tid siden, at Monokeros udkom sidst. Og det er efterhånden et år siden, at Organisationen De Danske Spilleklubber (ODDS) blev dannet. Det skete nemlig på FASTAVAL i april sidste år (ja, jeg må jo hellere skrive, at det var i 1990 - af hensyn til, hvornår dette når ud til læserne). [Hvor har vi hørt det før?, red.]

Nå, nok med denne chikane af nuværende blad - det var ODDS det drejede sig om:

Skønt Monokeros-læsere ikke har haft lejlighed til at høre om opstarten af ODDS, vil jeg alligevel springe let henover den del. Blot nævne, at ODDS blev stiftet, for at have en parablyorganisation for rolle- og brætspillere. En forening af foreninger - enkeltpersoner kan ikke blive medlemmer. Der her med en overordnet landsorganisation var ikke ligefrem noget, der blev set positivt på fra Erebor's medlemmer; men i stedet for blot at sige "nej tak" til deltagelse, var vi nogle stykker fra foreningen, der gik aktivt ind fra starten. Så kunne vi jo i det mindste være med til at præge den. Og det lykkedes, i en sådan grad, at Erebor's generalforsamling i september 1990 omstødte den gamle beslutning om, at Erebor ikke måtte melde sig ind i en overordnet landsforening.

Nu lever ODDS i bedste velgående (sådan da), her godt et år efter, at den er blevet stiftet. Den 1. ordinære generalforsamling blev afholdt i november 1990, og på det tidspunkt var der to regioner (ODDS er underopdelt i regioner, som mindst kan være et med 3 foreninger). Det er der stadig - en Region Vest og en Region Øst, med Storebælt som grænselinje.

Potentialet for ODDS er foreløbig ca. 50 foreninger, med ialt omkring 2.000 rolle- og brætspillende medlemmer. Af disse er der efterhånden indmeldt 20 foreninger, 10 i hver af de to regioner.

Nu er det jo meget godt med sådan en landsforening, men hvad skal man med den? Foreløbig er formålet med ODDS at få folk i de forskellige foreninger til at samarbejde, lære hinanden at kende, og at få nye impulser til deres eget foreningsarbejde omkring i landet. Samtidig kan det være væsentligt med en organisation, der repræsenterer mange spillere, når forskellige rollespils-modstandere skal siges imod. Og det er også vigtigt med en vægtig organisation, når det drejer sig om at få kommunernes øjne op for, at de hellere må sørge for atgive tilskud til rolle- og brætspilsforeninger, fordi det rent faktisk er en stor mængde unge, der dyrker

sådanne fritidsaktiviteter. ODDS sørger desuden for information om forskellige arrangementer med relation til rolle- og brætspil, så man f.eks. ikke uden at vide det kommer ti at lægge den årlige Con i Nørre Væmmelse på samme tidspunkt som f.eks. Viking Con eller Spiltræf. Samtidig bliver medlemsforeningerne informeret med alt det, der kommer ODDS-udsendelsernes (der er en ca. hver 2. - 3. måned) redaktør (mig) for øre, og som skønnes relevant i denne sammenhæng. Det kan ud over decide-rede informationer f.eks. være artikler om rollespil, hvis det da er andet end en spilanmeldelse. Disse udsendelser bliver så sendt til til medlemsforeningerne's ODDS-kontaktpersoner, der så har ansvaret for at videreformidle informationerne.

Samtidig fabrikerer ODDS vejledningspakker, som foreningerne kan få tilsendt efter ønske. Der er forel-øbig gang i en Con-vejlednings-pakke, en GM-pakke, en klubopstarts-vejled-ning, vejledning om ansøgning af kommunetilskud.....

Næste ODDS-generalforsamling bliver i november 1991, og her har vi (ODDS formand Mads L. Madsen fra Fasta, næstformand Malik Hyltoft fra Copenhagen Live Roleplaying, sekretær Bettina Stuhr Nielsen (hej mor - det er mig!) og suppleant Bo Kaltoft (som I måske også kender?)) planlagt, at gene-ralforsamlingen ikke skulle lægges i forbindelse med en Con, men være en kursus-weekend, hvor de forskellige repræsentanter kunne blive vej- og vildledt. Hvad det munder ud i, kan kun tiden vise!

Men: Så langt, så godt.

It's Magic...

Der er nogle der prædiker således: "Det nuværende AD&D-system fungerer perfekt fordi det er simpelt". Jeg mener at det er for overfladisk og ugennem-tænkt og er ikke værdigt for begrebet magi. Magi er noget stort, sjældent og farligt, men samtidigt fascinerende. I AD&D er det simplificeret ned til tal og sjove navne. Men hvis man skal erstatte det gamle AD&D-system med et der ikke er for kompliceret og som samtidig passer ind med resten af AD&D-syste-met må man begrænse det en del. Jeg håber at det følgende system giver jer ligeså meget glæde som det har givet mig. Det vil strække sig i flere afdelinger, som vil komme løbende i Monokeros.

Hvad er magi?:

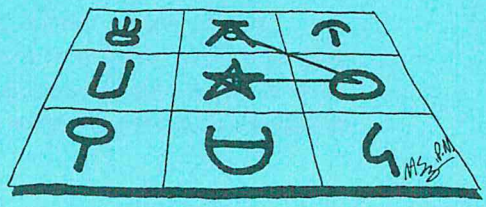
Magi kommer fra det positive og negative plan hvor det befinder sig i sin rå, ukontrollerede form. Magikere som kan åbne interplanare porte til disse områder og lade kræfterne slippe løs kaldes for Spellfire-magikere (Se FR7 Hall of Heroes for flere detaljer). De resterende magikere kan ikke åbne disse porte og må derfor kontrollere og samle den lille mængde magi der findes i deres egen univers.

Teknikken:

Det gøres ved forskellige håndbevægelser samtidigt med at man reciterer ord eller synger sange samt at der til nogle formularer kræves bestemte objekter for at formularen skal virke efter hensigten. Da ingen kan gengive nogens håndbevægelser 100% korrekt, eller synge præcis på samme toneniveau og da ingen objekter er helt ens er der derfor ingen formularer der er helt ens, men der er mange der ligner hinanden.

Men det er ikke nok med at man skal koncentrere den magiske energi omkring sig; man skal også kunne beherske den når den først kommer til en. Energien opsamler sig omkring hele kroppen og kan derfra udsendes fra et bestemt sted. Dette kaldes at fokusere. Hvorfra fokuseringen sker fra er en smagssag som varierer fra magiker til magiker. Nogle syntes det virker frygtindgydende hvis energien kommer fra øjnene, mens andre som f.eks. optræder kunne vælge at lede energien ud gennem ørene. Det er meget krævende at fokusere da man leder den rå ufokuserede magi igennem sig, hvilket jo siger sig, skader kroppen. Enhver person har en vis evne til at modstå denne effekt, men magikere i højere grad. Evnen til at modstå den rå magi kaldes for Viljestyrken og er mindst 1, men har intet maksimum. En lærling vil have en Viljestyrke på omkring 10, mens den mægtigste mager på planeten let kan have op til 40. Mere om dette senere.

Magi er ikke i sig selv synligt, men ting der bliver påvirket af magien lyser op svagt. Det er derfor at man nogen gange kan se magi fordi det kommer i kontakt med luftpartikler, men farven varierer meget fra formular til formular og fra magiker til magiker. En Fire Ball behøver ikke nødvendigvis at være rød, den kunne ligeså godt være sort eller hvid! En dygtig mager kan kontrollere farven ved at sortere noget af den rå magi fra, men det koster i styrke.



Fortsættelse følger i Monokeros 13...

FORENINGSNYT

Vi holder sommerferie fra d. 27.5 frem til d. 10.8 hvor vi igen starter på en ny sæson. Husk at vi holder spillemøder den 2. lørdag og den sidste søndag i måneden. Der er altid plads til en ekstra, så kom og deltag. Bus 31 og 32 kører lige til døren. Vi holder vores møder på

PEDER LYKKE SKOLEN
BRYDES ALLÉ 25
(PÅ AMAGER)
Kl. 12.00

Det kan med en vis enthusiasme siges at det er glædeligt at både Nyhedsbrevet og Monokeros kommer til tiden fra nu af. (NB har alleret overholdt deres sidste 4 deadlines). Det der dog er mest underligt for Monokeros-redaktionen er at NB-redaktionen består af 4 personer som tilsammen udgiver et blad på ca. 8 sider, mens M.-red. er på 3 mennesker og bladet er 3 gange så stort.

ELITEN, en tidligere læsluppen gruppe hvis eneste formål det var at etablere spil til møderne ser ud til at have udlevet dens dage. Men derfor behøver du ikke at sidde på din flade r.., mens andre knokler.

En anden gruppe, dværge-gruppen samt elver-gruppen, som har sat sig for at studere disse mytologiske væsener dybt, mødes med jævnlige mellemrum og vil du deltage skal du blot ringe til Bjarne (se tlf. inden i bladet).