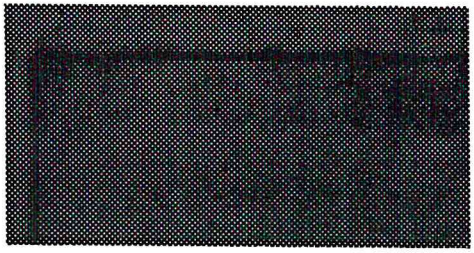
ROLLESPILSMAGASINET

TABU

NR. 11 JULI '88 PRIS: 15,-



ISSN 0903-7462



TABU.....NUMMER 11 JULI 1988

FORSIDE af Glenn Sylvander...1

INDHOLDSFORTEGNELSE.....2

IND-LEDER.....3

NYHEDERNE.....5

CALL-EXTRA skills/baggrunde..8

FAMILIEKREERING.....13

NYE AD&D-VÅBEN.....17

RPG-SHOP et nyt spil.....19

CHAMPAGNEGALOPPEN CoCmodul..21

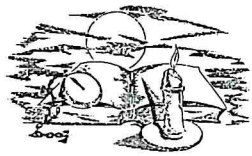
GURPS! Anmeldelse.....41

GURPS BLURPS.....46

ERVOD III The Showdown.....48

BREVKASSEN.....58

BAGSIDE.....60



Udgiver : *TABU PUBLICATIONS*

Chef-redaktør : *Merlin P. Mann*

Redaktion : *Paul Hartvigson*
Torben V. Laursen

Medarbejdere & Freelancers:
Thomas Gulstad
Søren B. Hansen
Søren Petersen
Martin Brinks
Gorm Bentsen
Alexander Micic
Glenn Sylvander
Sune A. Nielsen

Lay-Out : *Merlin P. Mann*

Oplag : *350 Eks.*

Tryk : *Studenter-Rådets Trykkeri*

ISSN Nr. : *0903-7462*

TABU udgives ca. hver anden måned af Merlin Mann, Copyright c 1988. TABU udgives uafhængigt af enhver foreningsinteresse.

REDAKTIONELT :

TABU c/o Merlin P. Mann
Søndermarken 62
3060 Espergærde
Tlf.02 23 41 17
Giro nr. 4 58 40 23

eller,

Paul Hartvigson
Lyshøjgårdsvej 77
2500 Valby
Tlf.01 46 92 29

IND-LEDER==========

Red. *Merlin P. Mann*

Tja...så er det jo unægteligt TABU-tid igen. Det er i høj grad blevet en omfattende affære at lave dette blad - både rent økonomisk, men i høj grad også arbejdsmæssigt.

Der sidder masser af gode skribenter rundt om, men det er svært at finde dem - og praktisk talt umuligt at motivere dem! Det kan dog kun glæde mig, at se nye skribenter i bladet. Jeg må hilse folk som Sune Auken, Svend-Erik og Malik velkommen til i hvert fald dette nummer af TABU; men jeg håber da, I vil fortsætte jeres skriverier (det vil Sune dog - han er ikke så let at slippe af med. Næste måneds modul vil være GURPS og fra Sunes hånd!).

Så har jeg heldigvis også mobiliseret nogle flere renskrivere. Det er trods alt surt at skulle skrive 60 sider ind alene! Selvsamme renskrivning er dog blevet en del lettere. Jeg er nemlig gået over til et nyt tekst-behandlingssystem, der letter arbejdet en del (her skal Niels lige have en tak for hjælpen med at skaffe software.).

Men ellers kunne vi godt bruge noget mere mandskab; vores stakkels tegnere er fx meget overbebyrdede for tiden.

Med andre ord er du, hvis du mener det du laver kunne have bare den mindste interesse (vi modtager gerne tvivlsomme forsøg; måske er de ikke så håbløse, som man troede), meget velkommen til at kontakte os.

Men der er faktisk mere end dette i at lave blade - når ens oplag begynder at løbe i vejret, ser man straks de økonomiske sider; og de kan være barske.

Indtil nu har vi dog ikke haft problemer - lad os nu bare håbe at abonnent-skaren stiger ligeså stødt som den indtil nu har gjort!

****

TABU

I Skovens Dybe Stille...

Som en rollespiller, der gør sig bemærket, har man det nogenlunde som en god gennemsnitsjogger. Man holder sig sikkert i form, men man føler sig bare konstant udmattet, har stor risiko for at løbe ind i stikkende bemærkninger og morsomme tilråb. *Tro Mig!* Jeg er selv begge dele! Lad mig illustrere med følgende eksempel:

Forleden dag var jeg, sammen med et par venner, ankommet med det sidste tog, og var nu på vej hjem for at sove. Som vi går og småsludrer, ser vi pludselig en bande larmende unge mennesker (omkring 11-12 år) storke rundt på cykler i vores lokale center. Som en spontan kommentar til drengenes larmende adfærd, siger en af mine venner højt:

-"Det er nok cykelbanden, der holder træf, hva'?!"

Let leende går vi forbi dem, og da sker det.. en af purkene råber lynhurtigt tilbage:

-"Ja, vi kan jo ikke allesammen løbe rundt ude i skoven og slås med sværd!".

Yuk! Jeg ville hellere have haft Tysons højrehånd i mellemgulvet end den bemærkning. Umiddelbart uanfægtede, men meget stille gik vi så bare videre...

JA JA JA! Det var os, der var i Søndagsavisen, med et indslag om nogen meeeget mærkelige mennesker, der løb rundt ude i Nordsjællands skove og slog på hinanden med skumgummi-sværd! Det var også een af os, der stod med blodig hage og tåre-vædede øjne og forsikrede folk om, at denne sport er ganske ufarlig.

Men det var vitterligt ikke vores skyld, at udsendelsen blev klippet, som den gjorde. Jo - vi fortalte dem, at vi kun havde noget marginalt med de traditionelle rollespil at gøre. Men Jørgen Poulsen var sensationsbevidst nok, til at fokusere på os. Vi var nemlig billedstof, og

langtfra ligeså svære at forstå, som Swiatek og gutterne. Vi var jo blot nogle gale unge mennesker, med synlige masochistiske tendenser.

Og alt dette, for en gang for alle at slå fast, at indslaget ansigt var blevet drejet, og var meget præget af vores trang til at prøve at komme i medierne og manglende erfaring med hvor let det er at misforstå og manipulere med disse medier.

Til folk, jeg har hørt og læst beklage sig, kan jeg kun sige sorry. Vi vidste det ikke. So Quit Naggin' Us About It!!!!!

****

Sorry - Og Så Videre...

Men det er forhåbentlig fortid nu - for vi kan sagtens lave nye brølere her og nu. Nogle har muligvis bemærket de smuttere der var i Layout'et sidste nummer. Vi håber det ikke gentager sig.

Vi lavede også en anden utilsigtet brøler sidste nummer. Vores Hunter AD&D-class viste sig, på trods af de 3 supervisores ihærdige nyrevidering, omformning osv, at være et uheldigt plagiat. Jeg er ikke helt klar over hvem vi har plagieret, men hvem det end er, overbringer vi vores dybeste undskyldning.

****

We Don't Need Another Hero...

I dette nummer af TABU, har vi en efter-anmeldelse, eller måske rettere et dybt kig ind i Steve Jackson Games' universalrollespil, GURPS! Det er fortiden blevet rimeligt populært i, i hvert fald københavnske kredse.

Sune A. Nielsen har altså ytret sin mening om dette spil, og fuldstændigt umotiveret har Paul Hartvigson gjort det samme, i en lille kommentar. Hey! Hva' med mig? Ingen udbeder min mening! Det kan måske hænge sammen med, at jeg ikke kender spillet (og egentlig heller ikke har specielt lyst til det). Men efter at have læst Sune's artikel, har jeg dog nogle punkter, jeg i hvert fald ikke er enig i.

Jeg betvivler ikke et øjeblik, at spillet er godt. Vi vil da også her i TABU begynde at bringe artikler og moduler til spillet; men jeg er ikke personligt interesseret i det, af forskellige årsager.

Jeg bryder mig ikke om spil, hvor spillerne fra start er helte, eller i hvert fald bedre end deres medmennesker. Jeg kan lide at bygge min figur op - langsomt men sikkert.

Derfor bryder jeg mig heller ikke om spil, hvor man selv designer sin karakter (nu bevæger vi os ind på tekniske områder - læs hellere GURPS!-artiklen først). Det er som at købe Playmobil istedet for LEGO. Med LEGO kan du bygge noget andet frem selv, end det der står på pakken.

Jeg er fornylig startet i en Warhammer kampagne, hvor jeg fik en karakter, en Trader, som jeg var sikker på, var den mest lousy figur jeg nogensinde havde haft. Men som jeg kløede på, opdagede jeg nogle kvaliteter ved denne karakter, som jeg aldrig før havde set; nu er han een af mine yndlingskarakterer.

Alt i alt mener jeg, at det er mere udfordrende og udviklende med rullede karakterer, men det andet er bestemt ingen dårlig ide.

Advantage/Disadvantage systemet synes jeg også har dårlige bieffekter. For det første - jo mere en krøbling eller særling man er, jo sejere er man. Man har flere point at gøre godt med, og hvis man er bare lidt snedig med sine ulemper, behøver de ikke være et handicap.

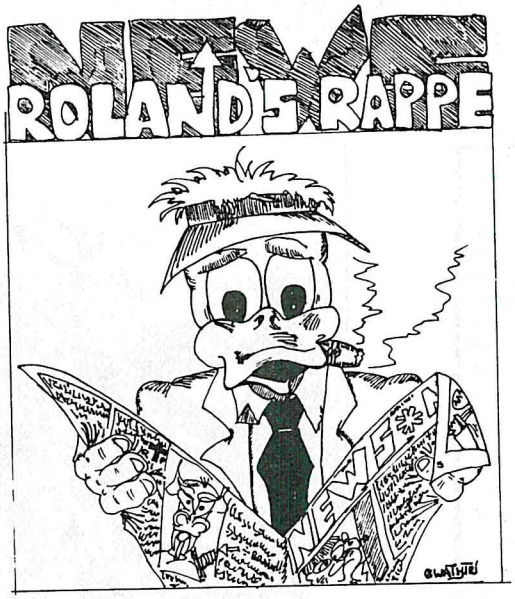
Desuden får man alt for generelt mærkelige og uvirkelig karakterer. Jeg mener, hvor mennesker mangler egentlig deres ene arm, har trang til at dræbe deres mad før de spiser den osv!?!

****

Men sådan er der jo så meget. Nu bør du, som vor trofaste læser, nok hellere gå i gang med dette ellevte nummer af TABU!!!!

****

Som nogen måske allerede har opdaget, har vi revideret vores nyheds-sektion. Vi vil nu satse mere på fyldige "reportager" og kommentarer, fremfor de tidligere "Quick-Flash"-nyheder. Små nyheder kan dog stadig få en lille bemærkning i et passende hjørne. Men se jer omkring...



ROLAND'S RESPEKTABLE NYHEDER
- Nyheds og Sladdersektionen

CHAOSIUM I VANSKELIGHEDER:

Firmaet Chaosium, kendt for deres berømte BasicRolePlaying-spil (Call.., RuneQuest etc), havde rent faktisk betalingsstandsning i vinters. Det ville være en stor skam at miste dette selskab, men efter at have solgt RuneQuest (deres bedst sælgende spil) til Avalon Hill i 1983, begyndte det at gå ned af bakke. Man forsøgte at overleve på Call og andre kult-spil. Dette er vist desværre ikke lykkedes...

NEDTUR FOR VERDENS BEDSTE SPIL?

Chaosiums vanskligheder betyder jo især noget for Call of Cthulhu, hvor deres problemer også er afspejlet. Ved en generel popularisering af spillet (fx ved udsendelse af ting som, "Arkham Horror" og "Miscatonic Graduate Kit", der er nemme og billige at producere) og regelforsimplinger. Dette er for slet ikke at tale om deres nye (og sikkert billigere) trykker i Singapore, der har gjort unævnelige ting, ved flere sæt Cthulhu Now (trykning, skæring, binding).

HVAD NU, CHAOSIUM?

Skulle Chaosium krakke, vil det vel være Games Workshop, der køber rettighederne. Det er en tvivlsom ting, når man ser på deres tidligere produkter til fx. Call.. (Vanishing Conjuror/Statue of the Sorceror, der blot var Plat & Usandsynlig/ Trække folk ved Næsen) Selv ikke deres ellers udmærkede Green & Pleasent Land, tror jeg har trukket deres standard op. De er generelt nogle småbarnlige forretningsfolk, der sikkert, som det første, ville lave et Talisman-supplement til Call..! Det ville kræve Genialitet, at leve op til Sandy Petersen & Co's standard. Lad os for helvede ønske Chaosium på god fod igen. Ellers vil jeg håbe, at de bliver sparet for en lang dødskamp. Ånden vil stadig leve videre ("That is not dead.....")

NORDØSTENVINDE BLÆSE:

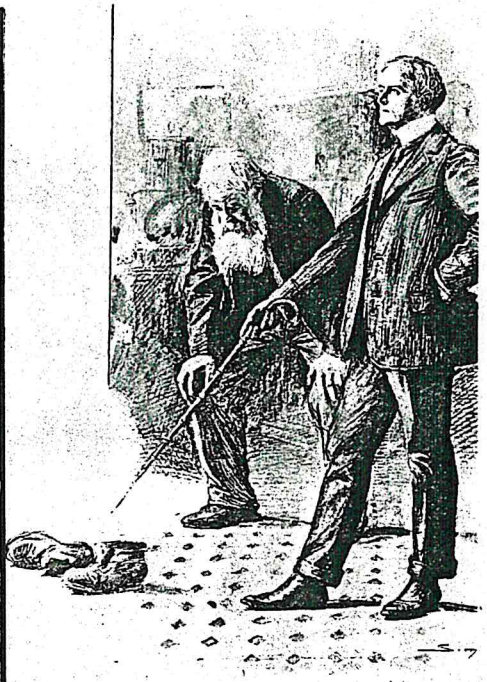
Men Basic RolePlaying er langt fra død i Danmark. Det svenske firma Äventyrspel søger nu gennem en dansk distributør, at sælge en oversættelse af deres *Draker och Demoner* (Drager og Dæmoner (DoD if you please)). Dette er ikke noget Basic D&D-plagiat, men faktisk et veludbygget BRP-system (de købte nemlig rettighederne til RuneQuest for Skandinavien tilbage i '81, da det var billigt!).

Indtil videre er der udgivet et Basic-, Expert-, Gigant- og Orientalsk-sæt, samt en masse moduler. Disse kan ventes oversat over en årrække.

Äventyrspel fører også en del andre spil, fx. "Mutant" (post-holocaust-mutant-dyre-wierd for børn). samt svenske oversættelser af "Chill" (aha!) og "MERP" (hhv "*Chock*" og "*Sägon om Ringen*").

Så udgiver de samtidig det imponerende blad, Sinkadus. Et prof. A4-blad, der udgives i 7000 eks. Som sædvanlig er vi danskere lidt bagud, og dette viser vist også klart at den danske "rollespilselite" har været en god flok 'underachivers', med henblik på at sprede hobbyen.

TABU agter at være i forfront i den nye positive udvikling. Lad os vise svenskerne, at det ikke kun er dem, der har noget.



- Vil CHAOSIUM Stille Træskoene?

OPRØRSK MEGA:

Efter et godt stykke tid, begynder der nu at komme supplementer til MegaTraveller. Indtil nu er kommet *The Rebellion Sourcebook*, der fortæller hele historien om Imperiets forfald, de implicerede parter i oprøret samt disse motiver og mål. Læsværdig baggrundshistorie, som faktisk også kan bruges, selvom man ikke spiller MegaTraveller. Det koster 120,- i Fantask. Ellers går det spagt med opbakningen af dette spil. Udgiverne af bladet "*Travellers Digest*" udgav for nylig "The Early Adventures", hvilket ikke var noget at råbe hurra for.

FLYTTEDAG:

Der er flyttedag i den danske rollespilsverden. Fantask vil flytte spilafdelingen fra hjørnekælderen Skt Pedersstræde til nr. 35 stuen/1. sal. I kælderen skal der så være lager/kontor. Der er blandt andet indrettet et reolskabssystem, som Søren Pedersen lover vil blive brugt mod langsomme betalere...øvrige rygter om kaffehjørne og soveplads til faste kunder dementeres dog af Erik Swiatek.

FASTA i Arhus flyttede i April til fremragende lokaler i centrum. De er på 155m² fordelt på 5 værelser, med navne som Krogen, Bunkeren, Tennisbanen osv. De er jo så alternative. Lokalerne er placeret Jægersgårdsgade 14 3.sal (ringeklokke efter kl. 16).

Men tro ikke, at det er lutter lagkage, at have egne lokaler. I *FBO* i Odense gik en enig bestyrelse løs på klubbens køkken i reaktion mod svineriet der. Sekretær og redaktør (hvor er mit INFH? Red.) Søren B Hansen (ikke at forveksle med Søren B Hansen) demonterede egenhændigt et elektriker-stik på en måde, der umuliggjorde reparation. Denne bestyrelses-selvtægt vakte en del furore blandt de mere madglade mennesker i klubben. Det var samtidig nogle af disse personers Hjerter i Flødesovs, der havde fået bægeret til at flyde over.



FLYTTEDAG

- see ya'! Roland.

HVOR KRAGERNE VENDER!

Mere om alternative karakterer til Call of Cthulhu™

AF PAUL HARTVIGSON

Dette er afslutningen på sidste nummers oplysninger om Alternativt Karaktersystem til især Call of Cthulhu.

Denne artikel har to dele:

Karakterer fra andre miljøer!
Dette er meget genialt, og kan kun bruges i kombination med reglerne i TABU # 10.

Svære og lette skill-checks!
Det her er også genialt og kan bruges til alle systemer, der opererer med procent-sats slag. Hvis jeg kan finde ud af, at forklare det, slår det selv GURPS!

FØRSTE DEL:
Sidste nummer (s49) var der en tabel for hvilke Abilities, der støtter hvilke skill-grupper, og med hvor meget. Dette er for den typiske veluddannede, omend udadvendte Call-karakter. Denne får, efter systemet gennemsnitligt 252%-Pt. fra Abilities og 135%-Pt. fra Education.

Men der findes jo også andre karakterer. Den ovennævnte type, med 13-14 i EDU, er mere repræsentativ for Danmark i dag, end for USA eller Vesteuropa i 20'erne. Moderne bekvemmeligheder som komfur, køleskab, biler osv var sjældne. Der var mere besvær i dagligdagen og dermed også flere erfaringer. Til gengæld var uddannelsesstandarden lavere, og teoretisk uddannelse var meget mindre udbredt.

Det må der rådes bod på - derfor disse regelforslag:

Grundreglerne er de samme, som i det gamle system (se TABU #10);
10 x EDU på Skills efter Profession.
5 x INT på frit valgte Skills

Men i grundregler fik karakterer en fast x3 på Ability-baserede Skills. Det kan man passende ændre, alt efter baggrund.





Sætningen er:
Abilities x X på relevante Skill-grupper. Jo højere X er, des lavere bliver Education.

Altså; alt efter karakterens baggrund, rulles EDU forskelligt, og den direkte indflydelse fra Abilities ændres.

En person fra et natursamfund har ingen EDU, men lever derimod af sin krop. Dvs. at personen får flere point baseret på Chracteristics, som udslag af en mere erfaringsbaseret baggrund.

SOCIAL GRUPPE	EDU SLAS:	SKOLEÅR I SNIT:	ABILITY/ SKILL MOD	%-Pt. SNIT (incl R/W own Lang.)
Naturfolk	d3-1	½	x6	458%-Pt.
U-Land	d6+1	4-5	x5	448%-Pt.
Underklasse/Bøh-land	2d6	7	x4½	454%-Pt.
Normal Skoleuddannet	2d6+2	9	x4	452%-Pt.
Veluddannet	3d6+3	13-14	x3	457%-Pt.
Akademiker	2d6+10	17	x2	446%-Pt.
Vismand/Fagidiot	3d6+10	21-22	x1	450%-Pt.

%-Pt. gennemsnittet forudsætter en INT på 13 og gennemsnitlige slag på alle Karakteristika.

Når man fx slår en karakter, med en "normal" baggrund (Farmer, Politimand etc) slår man altså 2d6+2 for EDU og kan fordele 4xSTR på *Agility Skills*, 4xCHA på *Communication Skills*, 4x(21-SIZ) på *Stealth Skills* osv osv.

Hvis man virkelig vil, kan man sagtens kompensere for de grupper, der har lavere point-gennemsnit, med de 1-12%-Pt. ekstra, som det drejer sig om.

Men hvad er formålet, når de alligevel får de samme antal %-Pt. at fordele. Jooh, disse point er jo fordelt forskelligt! Særligt vil naturfolk have mange forskellige evner, mens fagidioterne vil have nogle få på 60% eller over. Kyperen bør selvfølgelig være striks med begge tilfælde; at fagidioten får begrænsede områder at bruge sine EDU-%Pt. på, og at naturmennesket med 16 i INT, ikke får lov at vælge et hvilket som helst *Knowledge Skill*, som fx Accounting, Chemistry eller Photography.

Egentlig bør man bestemme sin baggrund på forhånd, så det ikke bliver for nemt at spekulere.

Men under alle omstændigheder er det som regel en ulempe at have en atypisk baggrund, som fx Australsk Buskneger, eller en fuldstændig verdensfjern højlærd!

Hvis Kyperen tillader folk, at vælge baggrund, efter deres stats er slået, må han også være klar til at give dem passende opgaver...

ANDEN DEL:

Lette og Svære Skill-Checks

Det er ret svært at modificere %-satserne i Call.., hvis man fx vil lade en handling være sværere eller lettere end normalt.

Det går at halvere folks skill-level, men fordobler man, risikerer man at komme langt over 100%. Det er selvfølgelig meget rart for karakterene, men knap så interessant i længden.

DEN MATEMATISKE BAGGRUND

-LÆS IKKE DETTE FØRST!!!-

Den matematisk korrekte (hvad ved jeg om det?) modsætning til halvering af en %-sats, er at halvere chancen for fejlslag. Det samme kunne laves med impale (1/5), hvor man kunne reducere fejlchancen til 1/5.

For at gøre det endnu værre, kan man bruge et system, hvor % stigningen er afhængig af evnens størrelse:

(Chance + 100/2)% eller (½ Chance + 50%). Fordelingen ville se således ud:

Simpel	Normal	Svær (½)
50%	0%	0%
55%	10%	5%
75%	50%	25%
90%	80%	40%
95%	90%	45%

Dette synes at være tilfredstillende for de høje evners vedkommende, men en "let" version af en evne, hvor man har 0% chance, ville give een 50% på en Simpel. Derudover hviler systemet ikke i sig selv, men kræver en sær-tabel eller utallige udregninger (dem er vi ellers gode til)

Så overvejede jeg et system, hvor chancen var lig med sin egen skill-%. Dvs at svære handlinger for en 50% chance, ville blive 50% af 50 = 25!

Det kunne klares ved at rulle to gange og klare begge. Lette handlinger vil kunne klares ved at rulle 2 gange, og kun behøve at klare den ene. *Det var også noget Rod!!* Eet slag er nok, flere er forvirring.

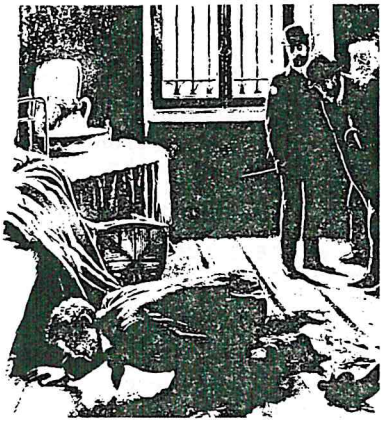
Men så var det jeg fik den geniale ide....

En nem og god måde at løse dette problem på, ved at læse terningerne vilkårligt.

Dvs. at man, ved lette eller svære rul, slår de to d10 (too bad; du må droppe din evt. d100), uden i forvejen at have afgjort hvilken terning, der er tierne.

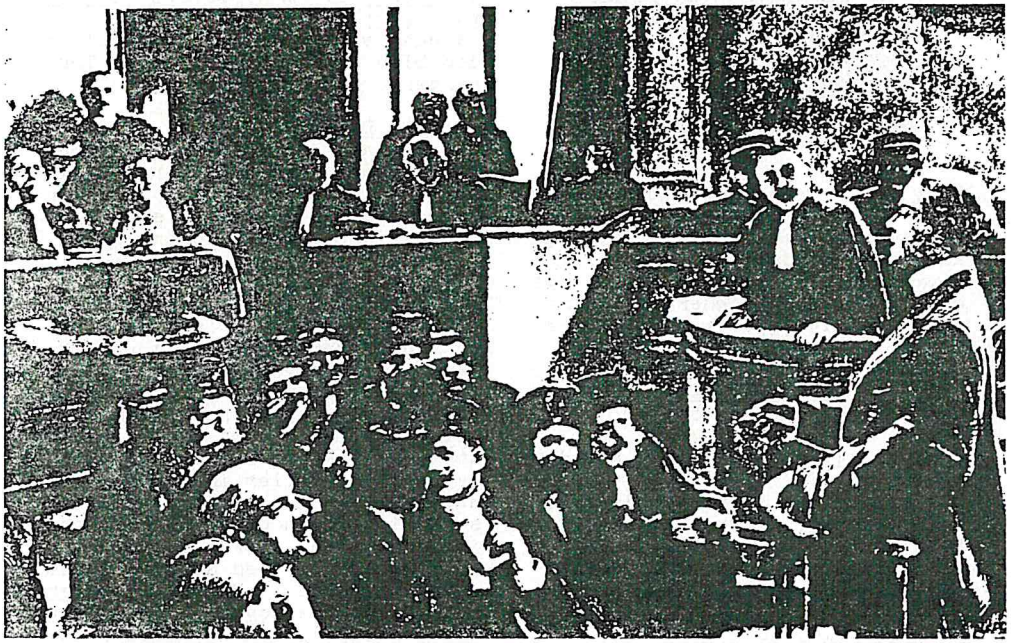
Ved lette handlinger, bestemmer man selv, hvilken terning man læser først (slår man en 9'er og en 1'er kan man vælge at kalde den 19, selvom den normalt ville have været 91!). Dette kalder vi "Gode Terninger".

Ved svære handlinger, skal man tage den mindst favorable først (slaget fra før skal denne gang være 91 - en 5'er og en 4'er ville give 54). Dette kunne vi jo kalde "Dårlige Terninger".



CHANCE:	Lette Handlinger (Gode Terninger)	Svære Handlinger (Dårlige Terninger)
10%	19%	1%
25%	45%	8%
40%	64%	17%
50%	75%	25%
65%	83%	42%
80%	96%	64%
90%	98%	81%

- Bemærk, at når man runder de 50%, er det nemmere at klare en svær handling efter dette system, end hvis man halverede chancen (se matematik-kassen). Derimod er succes umulig for chancer under 10%.



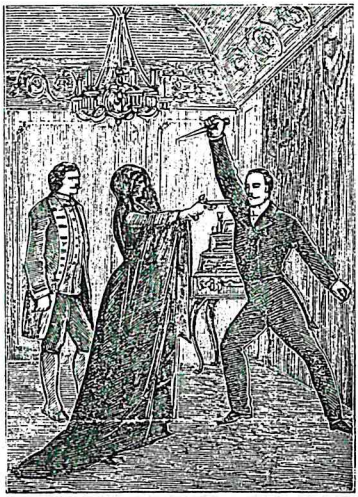
Dette system kan kombineres med fordobling/halvering. Brugen af de forskellige metoder skal i så fald være stærkt kontrolleret.

Brug fordobling når: Der ikke er nogle egentlige hindringer. Perfekte forhold, tid og værktøj, god tid til at sigte mod immobilt mål, at tyde fremmedsprogede tekster med brug af ordbog...

Alle rimeligt trænede (50%+) kan automatisk klare en sådan opgave (medmindre total fumble).

Brug halvering når: Der kræves hurtige reaktioner. Førstehjælp under en kamp, skyde efter en person, der laver undvigemanøvre (Dodge).

Trænede vil have chance for at fejle, men kan stadig, ligesom amatøren klare - tilfældighederne præger situationen.



Brug "Gode Terninger": Under gode forhold, men hvor succes dog ikke kan garanteres. Simple kemiske analyser, skyder på en uadvaret i bevægelse, overhøre en samtale på et sprog man kender (taler man selv samtdig med, er det normal chance).

Alle får bedre chancer - amatører forholdsvist lidt bedre, men alle kan stadig fejle.

Brug "Dårlige Terninger": Når der kræves speciel ekspertise. Kirurgi, vanskelige oversættelser af fremmedsprog, psykoanalyse af en totalt sindsyg.

Besværligt for den trænede - næsten umuligt for amatøren.

Og Forbedring Af Skills

I modsætning til, hvad man skulle tro, er det ikke så svært at lave specielle forbedringsslag, der passer til de særlige skill-check.

Har man klaret et skill-check med "Gode Terninger" nøjes man med at sætte /, istedet for et X udfor evnen. Så gælder laveste terning til gengæld også først, når man slår for forbedring - og nu gælder det som bekendt om at slå højt.

Omvendt markerer man slag med "Dårlige Terninger" med en \, og slår nu med højeste terning først. Det er en god måde at give spillerne en chance for at forbedre sig over 80%.

Halverede og fordoblede slag kan evt. markeres med hhv - og +, og forbedres ved at slå hhv x2 og x½.

Det antal %-Pt., ens evne stiger skal altid beregnes udfra evnens nuværende stade - aldrig det den var modificeret op/ned til før! En evne på 57% vil således stige d4%, også selvom den blev klaret med "Dårlige Terninger".

Det Var Det

Og så lige formaliteterne: For at folk ikke skal føle sig generet af systemerne, er man velkommen til at rette spørgsmål og kritik til redaktionen. Red.

P.S.

I forbindelse med sidste artikel, lavede jeg et karakterark, der, som det stod i artiklen, "selvfølgelig gerne måtte kopieres til eget brug". Folk der kender mig og mine kopi-vaner, måtte vel flå sig af grin over, at jeg har ytret noget sådant. *Det har jeg heller ikke!* Det er noget Merlin har indført ved renskrivningen - noget sjov skal han jo have (Ja, for ellers er der ikke meget grin ved at være Pauls redaktør. Red.)! Næh nej. Kopier det i tusindtalsoplag - forær det til familie og venner, smid nogen ud på gaden. Vi skal nok sagsøge jer, hvis I bliver irriterende!

Hvis du ikke har dette (ark & ve), kan du bestille nr. 10 gennem os, eller du kan få kopier af arket tilsendt (hvis du altså er Abonnent!).

PAUL F. HARTVIGSON

BIERNE OG BLOMSTERNE

- Family-creating til rollespilskampagner.

Af MALIK HYLTOFT

Når man kører i langvarige kampagner, eller bare har lyst til at gøre noget ud af sin karakters baggrund, kan det være meget rart, at finde fundamentet for karakteren - hans/hendes familie!

Normalt er det ikke en ting, man tænker videre over, men ens familie er trods alt meget vigtig for ens liv. I mere dybtegående kampagner er det også en glimrende måde at lægge atmosfære på. Samtidig kan ens familie være indgang til mange eventyr.



How to do it!?

Man kan selvfølgelig bare sidde sammen med sin gamemaster, og finde et passende familieforhold, men hurtigt kan man rode sig ud i uoverskuelige teorier. Derfor dette system, til enkelt og realistisk at opbygge sin familie-baggrund...

---

1) Antal søskende (karakteren iberegnet)

Rul (d100):	Antal:
01-20	1
21-50	2
51-75	3
76-88	4
89-94	5
95-97	6
98	7
99	8
00	9+

Hvis samfundet er atypisk, bør man bruge nedenstående modifikationer. Positiv modifikation ved samfund før 1800 (incl Fantasy), eller strengt katolske samfund. Man lægger altså pågældende antal terninger til ens oprindelige terningslag. Negative mod. ved I-lande efter '45.

Oprindeligt Rul	Mod. +	Mod. -
01-25	+3d20	-0
26-50	+2d20	-1d20
51-75	+1d20	-1d20
76-00	+0	-1d20

Chancen for, at der kommer tvillinger er 2%. Hvis der kommer tvillinger er chancen for hvert ekstra barn 4%.

2) Bestem køn for spillerens søskende:
Lige slag = hun; Ulige = han.

3) Bestem spillerens nummer i søskenderækken ved et simpelt terningrul (fx. 3 børn, Slå d3).

4) Bestem antal år mellem de søskende:

\Antal søskende Rul\	2	3	4	5	6	7+
1-3	1	1	1	1	1	1
4	2	2	1	1	1	1
5	2	2	2	1	1	1
6	2	2	2	2	1	1
7	3	2	2	2	2	1
8	3	3	2	2	2	2
9	4	3	3	2	2	2
10	4	3	3	3	2	2
11	5	4	3	3	2	2
12	5	4	4	3	3	2
13	6	5	4	4	3	2
14	7	5	4	4	3	3
15	8	6	5	4	3	3
16	10	6	5	4	4	3
17	12	7	6	5	4	3
18	14	8	6	6	4	4
19	16	10	7	7	6	5
20	18	13	9	8	7	7

5) Moderens alder ved første barns fødsel:

Natursamfund:	11 + d6
Middelalder:	10 + 2d6
Fantasy:	10 + 3d6 (rulles 14-18 lægges 3d6-8 til)
19.århundrede:	11 + 3d6 "
I - Land:	10 + 4d6 (rulles 18-24 lægges 4d6-10 til)

6) Faderens alder ved første barn:

Natursamfund:	11 + d20 (rulles 18-20 lægges d12 til)
Middelalder:	Moders alder + 3d6-2 (rulles 14-16 lægges 3d6-7 til. Rulles 3-6 trækkes 2d6 fra).
Andre Tider:	Moders alder + 3d6-7 (rulles 14-16 lægges 3d6-7 til. Rulles 3-6 trækkes d6 fra (også senere!))

Husk at ingen må modificeres til under 12 år ved første barn.

7) Børnedødelighed (1. leveår)

Natursamfund:	50%
Middelalder:	35%
Fantasy:	20%
19. århundrede:	10%
I-Lande:	01%

Dette kan svinge afhængigt af hungersnød, krige etc etc.

8) Levealder:

Rul (d100)	Natur	Midd.	Fntsy.	19.årh.	I-lande
01-10	d2	d6	d8	d8	d6x4 +/-d6
11-20	2+d3	6+d6	8+d12	8+d12	30+d20
21-30	5+d3	12+d8	20+2d12	20+2d12	50+d10
31-40	8+d4	20+d8	44+2d8	44+2d8	60+d6
41-50	12+d6	28+d8	60+d12	60+d12	66+d6
51-60	18+d6	36+d8	72+d6	72+d6	72+d6
61-70	24+d6	44+d10	78+d6	78+d6	78+d6
71-80	30+d8	54+d12	84+d6	84+d4	84+d4
81-90	38+d12	66+d12	90+d6	88+d4	88+d4
96-99	62+d20	84+d12	102+d6	96+d4	96+d4
100	82+d20	96+d12	108+d20	100+d8	100+d12

Vær'sko og spis.

Så kan man, alt efter hvor meget man lyster, lave sin familie flere generationer tilbage.

EXEMPEL:

Jürgen Raneker fra sidste nummer af TABU var født i 1931, vokset op i ruinerne af det 3. Rige og er i 1950 taxa-chauffør i Berlin. Lad os nu lave hans familie. Det er nødvendigt visse steder at modificere pga krigstilstande.

1) Hvor stor børneflok er Jürgen del af? Vi slår 52%; 3 børn. Hvis der er større eller mindre chance for flere søskende, skal dette modificeres. Det var der dog ikke. Vi checker så for tvillinger: 71, 13, 08; ingen tvillinger.

2) Vi bestemmer Jürgens plads i søskenderækken med en d3. Vi slår 3 - Jürgen er den yngste.

3) Søskendes køn er: ældste = Bror, næst-ældste = søster. Jürgen er selvfølgelig stadig hankøn.

4) Vi starter fra Jürgens fødeår i 1931. Så afgør vi hvor meget ældre hans søster er; vi slår 2 på en d20, og søsteren er eet år ældre.

Vi ser nu hvor megt den ældste bror er ældre en søsteren. Ved at slå 13, ser va at han er 5 år ældre - altså født i 1925.

Lad os kalde dem Friedrich og Hildegard.

5) Moderens alder. Siden Jürgen kommer fra en fattig familie, slår vi hans forældre efter 19.årh.-tabellen. Ham og hans søskende kører efter I-lands tabellen.

Mor (Johanna) var 11+3d6 ved Friedrichs fødsel (1. barn). Vi ruller 16; dvs 27 år. Men siden vi slog mellem 14 og 18, slår vi 3d6-8 og lægger til. Vi slår sørme 16 igen. Dvs 6 år ældre; og endnu et ekstra slag. Ved at slå 10, bliver hun yderligere 2 år ældre.

Johanna var altså 11+16+6+2 = 35 år, da hun fik Friedrich. Hun er fra 1890, og var hele 41, da hun fik Jürgen i 1931!. For sjov ruller vi og ser at Johanna er enebarn.

6) Faderen (Hans) var altså 35 år + 3d6-7. Vi ruller 5, hvilket gør ham i alt 2 år yngre end Johanna. Da der blev rullet 2-6, er han yderligere d6 år yngre. Vi slår 5, så farmand altså var 28 år i 1925; dvs født i 1897 (så viser han sig at være ældst af to - han har en søster).

7) Vi slår så for børnedødelighed. Vi siger at dødeligheden i '20erne er 2%. 53 og 08; ingen af hans søskende dør. Jürgen overlever selvfølgelig også (det er jo heller ikke Traveller det her).

8) Levealdre. Disse checkes efter. Husk at døde forældre ikke kan få børn (hvis I vil rode nye ægteskaber, halvsøskende osv ind i det, er I velkomne til at gøre det)! Hvis dette sker, må du modificere deres fødselsdag (eller evt. dødsdagen). Vi slår forældrenes levetid efter 19.årh.-tabellen.

Mor: 58%; 72+d6 år (3). Mor kan blive 75 år (leve til 1965). Hvis et familiemedlem er i live, når kampagnen starter, kan det være meget belejligt, hvis Gamemasteren skriver det ned i hemmelighed, så players ikke ved noget om det.

Far kan blive 98%, hvilket vil sige 96+1d4 (1) = 97 år (han er sejlivet, den gamle).

Friedrich og Hildegard ruller vi også for (I-land tabel, trods vanskelighederne '43-'50). Friedrich ruller 19% (30+d20 (20)=50år), men Hilde ruller kun 05% og kan blive d4x4 (4)=16 år +d6 for variation (6). Dvs at Jürgens elskede søster vil dø i 1952, 22 år gammel (af naturlige årsager?!). Det er to år efter kampagne-start, så det bør spilleren absolut ikke vide.

Hvad Fortæller Det Os Om Familien?

Historisk Mixning.

Spiller og GM slår om, hvorvidt moderen har været gift før. Det viser sig, at det har hun ikke. De aftaler så, at hun er forblevet ugift pga, at hun skulle passe sin syge mor, til denne døede i '23 (vi har checket det). Hun havde dog en ulykkelig ungdomsaffære med sin fætter.

Så giftede hun sig med Hans. Han havde deltaget på Vestfronten i 1. Verdenskrig uden varige mén (de ville have kunne trukket hans levealder et par kategorier ned!). Han er blikkenslager af profession og har et firma sammen med sin far og svoger.

Jürgen og hans søskende er vokset op under det 3. Rige. Hvis moderen ikke var så gammel, kunne det have været, at forældrene havde lydt Førerens bud og fået nogle flere børn.

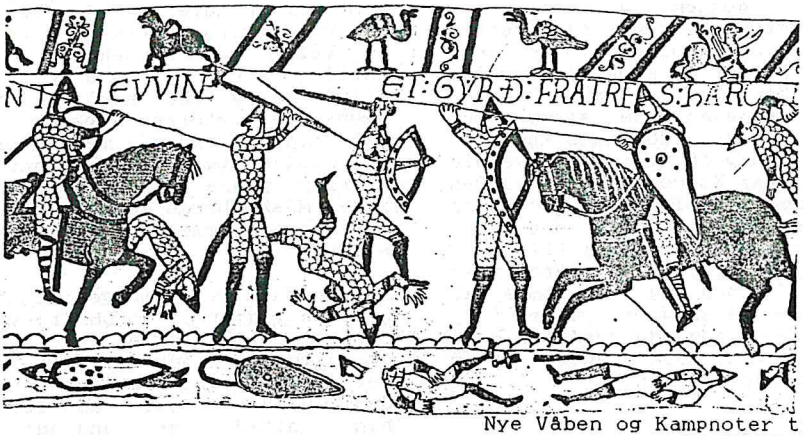
Ved krigens udbrud i '39, var Hans 42 og Friedrich 14. Friedrich blev indkaldt i '44 som 18-årig (GM og Spiller aftaler hæren (ikke SS)). Vi siger at Friedrich bliver Panzer-grenadier ved sydfronten (Italien). I efteråret 1944 bliver Hans indkaldt til hæren, og bliver sendt til østfronten. De har begge gode chancer for, at komme til skade. Ved at slå ser vi, at Friedrich bliver dekoreret (10%) og såret mellemsvært (20%). Hans bliver taget som krigsfange (25%) af russerne.

Jürgen blev indkaldt til Volkssturm i 1945.

Her har spiller og GM noget at arbejde med; en mor der har lidt meget i sin tid, en svagelig søster (ugift). En bror, der er krigshelt med stift ben, og en far, der stadig er i russisk fangenskab (bestemmer GM) - det er et åbent spørgsmål, om han virkelig når at blive 96 år, eller komme hjem som en knækket mand (hvis han ikke allerede er død).

MALIK HYLTOFT

HALSBRÆKKENDE HARDWARE!



Nye Våben og Kampnoter til AD&D

AF SVEND E. JEPSEN

AD&D udmærker sig ved at have et våbenkatalog, der dårligt lader sig overgå af Twilight:2000. Men disse er hovedsageligt ligegyldige Stage-våbentabeller og deciderede underligheder, som ingen fordele har fremfor andre våben. Behøver vi at nævne de mange siders underligheder, der fulgte med i Unearthed Arcana?!

Til gengæld har normale våben modtaget en stedmoderlig behandling fra Big Gary og TSR.

Derfor hermed nogle våben, der er forbedret, samt nogle "nye", der altid har eksisteret, men aldrig fik chancen på de skrå AD&D-brædder...

NOTER

Økser: Selv en brændeøkse er et frygtindgydende våben i virkeligheden (og bør generelt være mindre latterligt i AD&D).

Stridsøkser kan bruges i begge hænder for ekstra gennemslagskraft, i hvilket tilfælde de virker som Bastard Axe. Tohåndsøkser eksisterer (/eksisterede)! Jvfr. figuren fra Bayeux-tapetet (ca. 1080), der bruger en sådan.

VÅBEN	DAM S	DAM L	SPD.	LNTH	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
BattleAxe	2d4	d8	6	4	+2	+2	+2	+1	+1		-1	-2	-3	-4	-5
BastardAxe	2d4	d8+2	6	4½	+3	+2	+2	+2	+1		-1	-1	-2	-3	-4
HandAxe	d6	d6	4	1½	+2	+1	+1	+1		-1	-2	-2	-3	-4	-5
2-H Axe	2d4+1	2d8	8-10	5-7	+3	+3	+2	+2	+1			-1	-1	-2	-3
FootmanMace	2d4	d8	6	2½	-1			+1	+1	+2	+2	+2	+2	+2	
Spiked Club	d8	d6	5	3	+2	+1	+1			-1	-2	-3	-4	-5	-6
Bst.Scimitar	2d4	d8+2	5	4	+2	+2	+2	+1	+1		-1	-1	-2	-3	-4
2-H Spear	d8	d10	5-7	5-7	+2	+1	+1	+1				-1	-2	-3	-4
BroadSword	2d4	d6+1	5	3½	+2	+2	+2	+2	+1		-1	-2	-3	-4	-5
2-H Sword	2d6	3d6	10	6		+1	+3	+3	+3	+2	+2	+2	+2	+2	+2
Hv. X-Bow	d10+2	d10+2	10	-	+4	+4	+4	+3	+3	+2	+1		-1	-1	-2
Li. X-Bow	d8+1	d8+1	8	-	+3	+3	+3	+2	+1			-1	-2	-2	-3

Sværd. Broadsword'et (Slagsværdet, ikke Bredsværdet) har fået mere gennemslagskraft overfor rustning. 2-Håndssværdet er blevet gjort generelt mere brutalt. Det er et afskyeligt voldsomt våben. Bastard-krumsablen er en tilsnigelse, der stammer fra en hedengangsk 1001-nats kampagne (araber-komplot (ej at forveksle med Rababer-Kompost. Red.)). Den forekommer ligeledes i *Raiders of the Lost Ark* (hvor den dog ikke hjælper bruger synderligt!).

Armbrøste. Disse våben er stadig tunge og langsomme at lade. Men de er gjort mere farlige! Det manglede også bare; de var blandt de mest frygtede våben i sen-middelalderen.

KAMPKOMMENTARER

Men hvad nytter det egentligt at lave nye våben til AD&D? Tja - kampsystemet er jo mildest talt proppet med fejl og misforståelser:

- Erfaring sætter een istand til at tåle flere tæv. Det burde nærmere gøre een sværere at ramme i det hele taget.
- Der er ingen sammenhæng mellem antallet af HP, man har taget i skade og ens kampevne; indtil man falder død eller besvimet om.
- Rustning gør een sværere at ramme, skønt man skulle tro, at man var mindre mobil. Istedet burde armering fratrække skade.
- Våben gør konsekvent forskellig skade på små og store. Selvfølgelig har særligt store væsner et større spæklag, man skal hugge igennem, men hvorfor de skulle være særligt sårbare overfor visse våben, ved jeg ikke. Måske burde de istedet være lettere at ramme, og sværere at skade.

Grunden til mange af disse brølere ligger i, at D&D blev opfundet i 1970, og er ikke blevet grundlæggende ændret siden; kun let modificeret. Designeren Big Gary Gygax har selv udtalt, at han altid har undladt at konsultere andre spil for inspiration. Det er tåbelig arrogance! Måske bliver AD&D et bedre spil nu efter Big G er blevet gået.

Men lad ret være ret. På trods af sin håbløse urealisme og gammeldags system, fungerer AD&D et langt stykke af vejen. Og derfor er der indtil videre grund til at beskæftige sig med det i TABU...

SVEND ERIK JEPSEN



AFDELINGEN FOR USERIØSE INDSLAG!

Nej! Dette er ikke en ny serie i TABU! Så du behøver ikke bruge tid på, at finde på useriøse latterligheder for straks at belemre os med dem - MEN nu da een af vores faste læsere, den ligeså useriøse Gert Jessen fra Odense alligevel har indsendt nedenstående Monty Python - joke, mente vi, at et indslag var på sin plads.

Nu ligger det jo sådan, at vi ikke rigtig tror rollespillere generelt ved så meget om ost - derfor har vi skabt en TABU-version af Cheese-shop, *ROLE-PLAYING SHOP!!*

Play Cheeseshop

An exciting new Word Game for Two based on Real Life Retailing

The rules are simple:

1. The two players write down the names of as many Nineteenth-Century British Prime Ministers as they can remember.
2. Whoever remembers the least is the Victim, or Customer.
3. The other is the Prankster or Shopkeeper.
4. The Victim next asks the Shopkeeper for a type of cheese.
5. The Shopkeeper, who has no cheese whatsoever in his shop, must then give an excuse why he does not have that particular variety. If he simply says that he does not have it he loses the game. He must give an excuse (see below for a few examples).
6. The Victim then asks for another variety of cheese.
7. The Shopkeeper gives another excuse.
8. This continues until either:
   (a) the Customer runs out of new names of varieties of cheeses *or* repeats himself, in which case the **Shopkeeper wins**; or
   (b) the Shopkeeper keeps the Customer in his shop for three minutes, in which case the **Shopkeeper wins**; or
   (c) the Customer attacks the Shopkeeper or has a fit of any kind, in which case the **Shopkeeper wins**; or
   (d) the Shopkeeper pauses for more than three seconds before giving an excuse *or* repeats himself, in which case the **Customer wins** (this is not like real life, but then this is a game); or
   (e) the Shopkeeper admits he has no cheese at all, in which case the **Customer wins** and may punch the **Shopkeeper** in the teeth.

Special long version of game for real life shopkeepers:

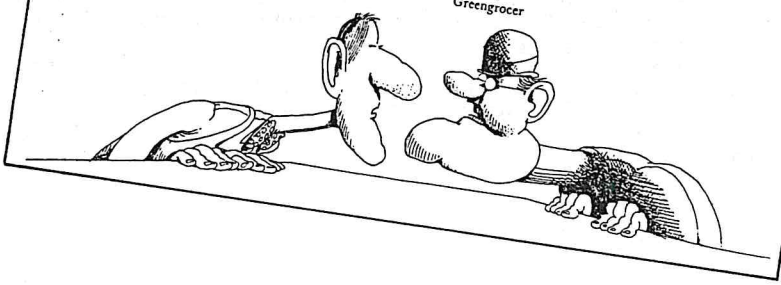
Rules are the same but the Customer must be kept in the shop for forty minutes.

A few simple excuses for beginners:

1. There's very little call for it around here.
2. The van was supposed to be bringing it in this morning.
3. We never have it on Wednesday.
4. We would stock it but it goes off so quickly.
5. It's very seldom sold these days.
6. It'll be in tomorrow.
7. I wouldn't recommend that one really.
8. We just sold the last piece.
9. I'll have a look. . . . I'm sorry the cat must have had it.
10. May I ask what you're eating it *with*?
11. Shall I order some for you?
12. We're fresh out of it.
13. It's a bit too runny, I wouldn't want to sell it to you like this.
14. Taylor's down the road might have some.
15. There's been a run on it this week.
16. We haven't got that as such.

For lactophobes the following variations are recommended:

Fish-shop
Book-shop or Library
Pet-shop
Greengrocer



⇒

ET SPÆNDENDE NYT ORD-SPIL FOR TO BASERET PÅ REAL-LIFE HÆVNAKT

REGLERNE:

1) De to spillere skriver så mange spil-forfattere ned, som de kan huske navnene på.

2) Den der har fået flest (eller automatisk "glemmer" Gary Gygax!), bliver Fuskeren. eller Forhandleren.

3) Taberen bliver Offeret, eller Forbrugeren.

4) Nu begynder legen. *Forbrugeren* skal nu spørge efter et bestemt rollespil.

5) *Forhandleren*, der selvfølgelig ikke har nogen rollespil overhovedet (udover "Chill", men det gælds' altså ikke!), skal nu give en undskyldning. Hvis han direkte indrømmer ikke at have det pågældende spil, har han tabt. Han skal finde på en undskyldning.

6) *Forbrugeren* skal nu nævne et nyt spil.

7) *Forhandleren* skal nu give en ny undskyldning.

8) Dette fortsætter indtil:

a) *Forbrugeren* løber tør for spil-navne, gentager sig eller nævner flere af sættene til Basic D&D! Da vinder <u>Forhandleren</u>.

b) *Forhandleren* har holdt *Forbrugeren* i sin forretning i mere end 3 minutter, i hvilket tilfælde <u>Forhandleren</u> ville vinde.

c) *Forbrugeren* mister tålmodigheden, og angriber *Forhandleren*. Så vinder <u>Forhandleren</u>.

d) *Forhandleren* tøver mere end 3 sekunder med at give en undskyldning, hvorefter <u>*Forbrugeren*</u> vinder.

e) *Forhandleren* indrømmer at han ingen spil har (eller tilbyder *Forbrugeren* sit "Chill") i hvilket tilfælde <u>*Forbrugeren*</u> vinder - og indhenter ret til at slå *Forhandleren* i tandsættet!

<u>Speciel lang version for hårdhudede RPG-Forbrugere:</u>

Vi ses i FANTASK!!!!!

<u>En lille samling simple undskyldninger for begyndere:</u>

1) Det er ellers sjældent folk vil have den slags.

2) Vi har det på lageret, men Rolf lagde det væk.

3) Hvorfor kom du ikke bare i går?

4) Ja det er lagt til side, men Christian har solgt det til een af sine venner (ikk' osse? en har-prøvet-det-før Red.).

5) Det ville jeg ikke købe hvis jeg var dig!

6) HA! Spiller du også meget Ludo?

7) Jeg solgte det sidste til ham, der står og fylder i døren.

8) Du er vel ikke een af dem, der løber rundt i skovene med papsværd?

9) Firmaet, der laver det er lige gået nedenom og hjem.

10) Ja lige et øjeblik... Hov!!...HVAD! Jeg dræber den kat!

11) Vi er ved at flytte om, så det ligger nok et andet sted.

12) Nu kommer det jo lidt bag på mig, at du overhovedet vil købe noget....

13) Vil du ikke hellere ha' en pose?

14) Grønthandleren på hjørnet har sikkert eet.

15) Det har du alligevel ikke råd til!

16) Vi har nogle få, men vi gemmer dem, til hvis nogen vigtige personer vil have dem!!!

<u>For folk, der synes rollespil er dybt tåbeligt...</u>

Hvad laver du egentlig med dette blad i hånden????

CHAMPAGNE~GALOPPEN!

Et løssluppent Call-scenarie
i Gay Paree.



Karakterene bliver bedt om at ordne noget i Paris. De får rejsen betalt. I Paris er alt skønt, men intet er simpelt. Alt bør gå hurtigt i dette scenarie.

Opdagerne kontaktes af en midaldrende dame, der er meget bekymret. Hun ved gennem sine venner, at de er amatør-detektiver eller noget der ligner.

Hvis de er i USA, kontaktes de af Josephine Bennet, en elegant og velklædt dame, kone til børsmægler Arthur Bennet.

Hun har just fået telegram fra sin svigerinde (hendes mands lillesøster) i England; hendes søn Mark er i problemer i Paris. Mark (19 år gammel) er hendes eneste barn, han tog til Paris for at lære fransk og se verden for 5 måneder siden. Han sendte jævnligt breve og lod til at klare sig godt. I en måneds tid er der ikke kommet breve; og for 2 dage siden ringede Mark op fra Paris til sin tandte Marina i London. Han lød bange. Telegram til hans adresse viser, at han ikke har været hjemme i ugevis.

Hun vil betale karakterenes tur til Paris, samt en bonus på 2-4000$ for at opspore ham og bringe ham hjem til England (hun er nem at forhandle op). Hendes mand har altid været modstander af sønnens tur og må ikke få noget at vide. Ellers henviser hun til Marina.

Hvis spillerne er i England er det Marina Fitzhugh-Gable, der henvender sig (eller hun henter dem ved båden). Hun var datter af en amerikansk rigmand, som giftede sig med



en adelig tredie-søn, der var igang med at formøble sin formue. Han døde for flere år siden. Hun får dog pengene til at passe og er i øvrigt for stolt til at bede sine rige bror om noget. Opdagerne inviteres til te og crumpets i hendes lejlighed og præsenteres for hendes døtre Amanda(17) og Priscilla(15).

Hun kan fortælle dem det samme som josephine. Mark besøgte hende et par gange i London, og virkede fornuftig og ansvarsbevidst og skrev kort tid (i modsætning til hendes egen søn Phillip, der er i Syd-Amerika). Da han ringede op (til naboen, der har telefon), lød han bange og forpustet og måske syg. Han snakkede om noget frygteligt, der var hændt før forbindelsen blev afbrudt.

Et Psychology (eller fortrolig snak med hende) røber, at Priscilla er meget nervøs. Hun er forelsket i sin fætter og kan overtales til at berette, at Mark fortalte hende om nogle meget listige steder i Paris. Priscilla er bange for, at Mark er faldet i kløerne på en falsk franskkvinde. Amanda, til gengæld, kan tænkes at forelske sig i en karakterene.
Både Marina og Priscilla kender forskellige steder, hvor Mark færdedes.

Marina:

Marks adresse.
Banque Atlantique.
Professor Carmiers.
Louvre-museet.
Biblioteeke Nationale.

Priscilla:

Le Faquin.
Bal Bullier (dansehal).
St. Marcel.
La Cupolle.
Select American Bar.

MARK'S LIDELSER:

Mark er blevet mange år ældre i løbet af sit halve år i Paris. Han har gennemgået forskellige stadier og har haft ubehagelige oplevelser.

Kultur: Ivrigt fulgte han de første forelæsninger på Sorbonne om kunsthistorie, gik på museer osv. Han blev meget inspireret.
Livskunst: Så mødte han nogle rigtige kunstnere, som han drev rundt med på de mere aparte og snuskede steder.
Sex: På et af disse steder mødte han og faldt i kløerne på den fatale Nefertite di Borgia, selvbestaltet skandaløs kvinde.
Kærlighed: Hun droppede ham efter et par uger. Han drev så omkring og forfaldt, indtil han mødte Charlotte (den faldne pige med et hjerte af guld!), som forbarmede sig over ham. De forelskede sig vildt, og Mark flyttede ind hos hende. Mark var lykkelig (på dette tidspunkt ankom Marks slette fætter Phillip til Paris. Phillip ville myrde Mark for at blive hovedarving til Marks fars formue).
Død: Men ak! Phillip kom til at forgive Charlotte i stedet for Mark.
Dødsdrift: Mark gik nu på en uges total druktur i et forsøg på at drukne sin sorg. En morgen stod han ved Seinens bred og skulle til at drukne mere end sin sorg.
Frelse: Da sagde en stemme:" Gør det ikke; kom med mig, og jeg skal føre dig til lyset".
Religion: I de sidste par uger har Mark været under kraftig indoktrinering af en orientalsk inspireret kult.

FRANKRIG (OG PARIS) GENERELT.

Frankrig havde en befolkning på 38,8 mil. (1921). 10% af den mandlige befolkning var faldet i første verdenskrig, og sårene fra denne var store. Det havde også indflydelse på politiken, hvor dominans over det besejrede Tyskland og parlementariske egeninteresser og skræmydsler (hva' er det ??) dominerede.

Paris er centeret for Frankrig og dermed verdens midtpunkt. Byen har 4,4 mil. indbyggere(1921), og hertil kommer alle, der er noget i Frankrig, herunder 180.000 udlændinge. Mange af disse kom til Paris, som var hovedstad for den nye løsslupne lisstil, og byens image som "Gay Paree" voksede til en myte i løbet af 20'erne.

Det er bedst at køre på egne og spillernes associationer i scenariet. Dem, der vil vide mere om Paris henvises til artiklen i Salomonsens leksikon fra 1924. Salomonsens (ca. 20 bind) står på læsesalen i mange større biblioteker.

Når man er på biblioteket, kan man også låne Ernest Hemingway: "Solen går sin gang" (1926). Den handler om den "tabte generation", og første del af bogen foregår i det Paris, der figurerer i scenariet. Egentlig handler bogen vist om kærlighed eller om at være en rigtig man. Det var en af de bøger, som var med til at bringe myten om "Gay Paree" ud til større grupper.

At tale fransk:"Hest hedder cheval, og sådan er det hele vejen" (Storm P.)

Det giver god lokal kolorit, at kyperen kan udslynge nogle brokker. Det er meget nemt på fransk. Ved at gestikulere (vifte med armene) er meget opnået. Det hjælper også at indflette løsthængende ord eller udbrud som *mais (men) monsieur, parbleu (en mild ed), commeci-commeca, ah bien, et cetera*.

Fransk udtale er ikke så svær igen. Primært udtales alle stavelser som een lyd, selv om der er flere vokaler i den. *Francois* udtales [Franhswa] ikke frans-o-is. Der er mange nasale lyde (fx. første stavelse i francois), og der er betydeligt mindre stød end på dansk; ingen flade a'er og e'er. Bogstaverne g, j og s er ofte stemt sammen med vokaler; fx. er g'et stemt i baggage [baggazie]. På dansk udtales sidste stavelse [sjø] - forskellen er ikke så stor.

Navne: Det virker også fint, når kyperen kan slynge om sig med navne på tilfældige NPC'er (så ved spillerne ikke, hvem de skal mistænke mest). Her er nogle eksempler på franske navne. De understregede dele af lydskriften skal stemmes. Alt, hvad der ikke er adskilt af bindestreger, er en lyd !

Fornavne:
Mænd: Alphonse, Edouard [eed-wa], Jean [zjean], Raymond [re-mon'], Paul [pæl], Andre, Gaston, Pierre [pjær], Philippe, Henri.

Kvinder: Marie , Christine, Brigitte, Claire, Alberte, Georgette [zjor-zjætt], Catherine; mange er bygget på et mandenavn + "ine" eller "ette".

Efternavne. Franske navne kan konstrueres direkte fra ordbog ved at sætte et eller andet pronomen foran et almindeligt navn eller udsagnsord; LaTour, Ducourt, Leodoux, Delacroix.

Aubigner [o-binje], Dubois, Berniot, Martigny, Devres, Quillon [ki-jjon], Saint-Andre, Marceau [marr-so], Montpezat, Grandfresne, Floche, du Champs de Saint Martin de la Riviere (streg ud, så du ikke forvirrer spillerne med genbrug).

PLOTLINE. HVEM SAGDE PLOTLINE...?

Dette scenarie udmærker sig ved ikke at have nogen velkonstrueret handling. Efter noget efterforskning, begynder karakterene at kunne rekonstruere nogle af begivenhederne. I denne forbindelse skal kyperen kaste dem fra den ene begivenhed til den anden.

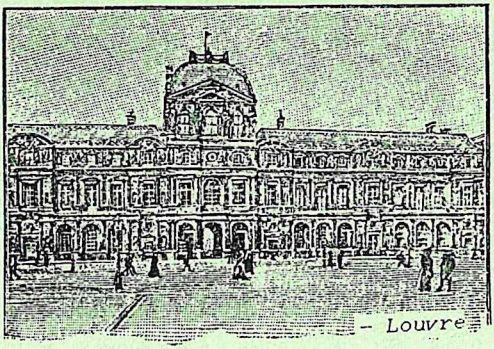
Man kan gøre det i den orden, som er beskrevet i scenariet; efterforskning, rundspørge på barer, Wila og hendes slæng, Kurt Krauze-intermezzo, Charlottes skæbne møde med fætter Phillip (+ komplikationer), templet.

Spillerne vil sikkert bide sig fast i visse ting og kan så senere vende tilbage til de spor, de ikke fulgte i første omgang. Kyperen bør frem for alt være fleksibel, og tillade spillerne at tænke sig uden om nogle af episoderne og frem til visse andre.

Det er fuldt tilladeligt at lægge alternative spor ud og lade utraditionelle efterforskningsmetoder bære frugt.

Paris - Arrondissementer

Paris er opdelt i såkaldte Arrondissementer - bydele opdelt fra 1-20. Disse bydele har alle deres særheder, og de anvendes i daglig tale. De er også gode at forvirre opdagerne med. Nummereringen starter i midten og kører i cirkler som i et sneglehus.



- Louvre

1.Arr. Bykernen, Louvre, rådhuset, turister, og så Les Halles (kødhallerne), hvor der bor normale mennsker.

2./3.Arr. Dyreforretningskvaterer, østpå normale mennesker.

4.Arr. Seine-øerne, Notre Dame, flere turister.

5./6.Arr. Latinerkvateret; studenter, cafeer, turister (forklædt som studenter), lærde debatter, boghandlere, Quai d'Orsay (ministerier).

7.Arr. Eiffeltårnet og eksklusive lejligheder, ambassader osv.

8.Arr. Champs Elysses, Triumbuen, larm, penge, prestige, præsidenten, flere ambassader og turister (forklædt som rige turister).

9.Arr. Operaen, kultur, kontorer, butikker.

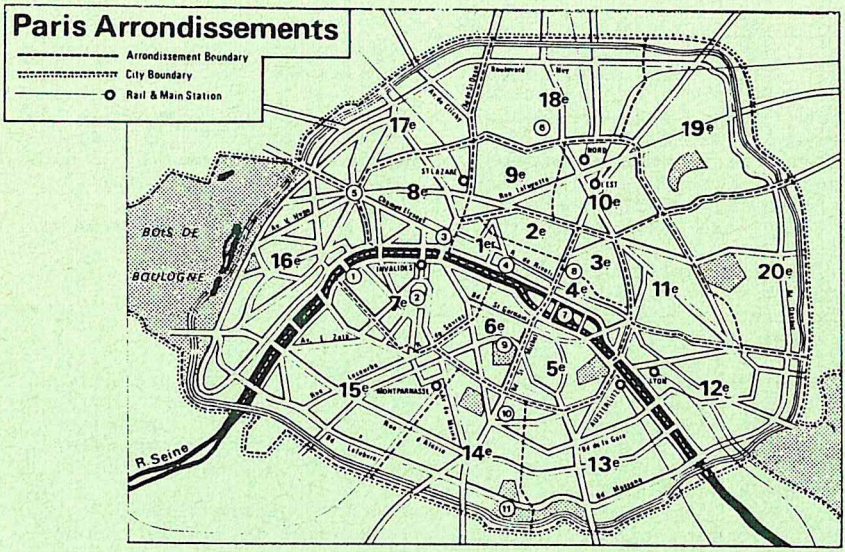
10.Arr. Franskmænd, Turister med kufferter, toge mod kysten (& England), toge mod Tyskland osv.

11./12.Arr. Arbejderkvaterer omkring henholdsvis Place de la Republique og Place du Nation. Ingen turister. Gare de Lyon (toget sydpå) i 12.

13.Arr. Lejligheder og forstad. Gare de Austerlitz (toget til Spanien).

14.Arr. Montparnasse, studenter, forfattere, Bohemer, turister udklædt som Bohemer.

15.Arr. Normalt byliv, beboelse og butikker. Montparnasse station (tog til Vestfrankrig).



16.Arr. Rige svin og pæne seværdigheder (som i 7.) også Bois de Boulogne [bwa' dø bullonjø] (om søndagen: franskmænd forklædt som turister).

17.Arr. Ved ikke rigtig, sikkert i samme stil, bare ikke så udpræget.

18.Arr. Montmatre (kunstnere, turister), Pigalle (Moulin Rogue, can-can piger. Turister, der prøver at være diskrete).

19./20.Arr. Arbejderkvaterer, Pere Lachaise-kirkegården.

Antallet af turister er for højsæsonen (forår, forsommer, efterår). Om sommeren tager de rigtige turister til Nice! Levestandarden i arbejderkvatererne er ca 20 år bagud i forhold til England/Danmark/USA.

EFTERFORSKNING

Afsnittene i efterforskningen er lagt meget frit op. Det er meningen, at kyperen skal improvisere og sørge for at karaktererne får rimelige oplysninger. Selve efterforskningen har ikke nogen nødvendig rækkefølge, men generelt kan man gå frem efter rækkefølgen herefter.

En ting, der er vigtig, er at huske, hvem spillerne på ethvert givet tidspunkt iagttages af (fx. Phillip, dr. Galdos, Kuntzes kumpaner, Wila's tilbedere og evt. en politiagent).

Mark's bopæl

Mark havde lejet sig ind i en ejendom i St. Germain-kvateret (Latiner-kvateret i 5.Arr) Paris er i udbredt bygget i højden 5-6 etagers lejlighedsejendomme, og dette er en af disse. Stort set i alle ejen-

domme er der en concierge [kon-sjærzj]. En portner - ærketypisk en gammel kone i sort tøj, der sidden udenfor og strikker hele dagen, og ikke lader nogen sære personer komme ind.

Mark's concierge - madamme Hulotte - lever op til disse fordomme (det maglede også bare!). Hun er samarbejdsvillig, hvis karakterene præsenterer sig uden omsvøb - ellers kan hun købes. Hun ved at den unge herre var yderst regulær indtil for ca. 2 måneder siden, hvor han begyndte at komme sent hjem. Så var han væk et par dage; Madamme Hulotte har sine mistanker! De næste par uger var han der kun et par gange, og hun har ikke set ham i 3 uger nu. Sidste gang så han omtåget ud. Lejligheden kan gennemsøges uden resultat. Madamme Hulotte kan fortælle at der har været forskellige personer og spørge efter Mark. Heldigvis er lejen betalt forud!

Banken (2.Arr.)

Credit rating eller Law vil være nødvendigt for at få styrelsens støtte til udspørgelser (husk: far ved ikke noget !). Via denne kan man spore den kassedame, som udbeltalte Marks månedlige bidrag. Det vil vise sig, at det store udtag er lavet ved et dokumentfalskneri. Kassedamen husker tydeligt dem dame i sort og slør, der var med den unge mand, og som udgav sig for hans mor (det var en udklædt Wila). Hun fik sin vilje igennem ved smiger overfor afdelingslederen (der er særlig fjendtlig).

Professor Carmiers

På universitetet i 5.Arr. kan man træffe professor Carmiers (kunsthistorie), som godt kan huske Mark og bemærkede, at han blev væk for ca. 2 mdr. siden. Kan huske, at der var en anden ung mand og spørge efter Mark (kan give en dårlig beskrivelse af Phillip).

Parises barer

Paris er fuld af listige små steder. Nogle steder er der musik, andre steder er der diskussion om lærde emner og politik til langt ud på natten. Atter andre steder er der letlevender damer. Nogle steder kan man komme op at slås.

Frekventerer man de barer, Priscilla kan huske (alle i 5./6./14.Arr.), vil man i løbet af et par omgange og fortrolig snak med vært og gæster, komme i kontakt med nogen, der kender Mark (evt. via nogen, der kender nogen). Følgende rygter kan samles op. Der er gode muligheder for at fejlinformere spillerne op til flere gange; så gør det! Generelt bør de ikke møde de præcise kilder først. Kontroler oplysningerne og du kontrolerer handlingen; lad spillerne selv skille skæg fra snot.

Mark opførte sig pænt, men forsvandt for 6 uger siden (2 mdr? 3 uger?)

Mark er flink/dum/fordrukken/umoden/intelligent

Mark er blevet set med en noget ældre dame for ca 1 måneds tid siden (3 mdr./fornylig). Var det ikke hende den slemme...?

Mark er blevet forelsket i en pige (som han har forladt eller omvendt).

Hvem mark? Nåh ham, nej det ved jeg ikke noget om.

Mark er taget hjem/druknet.

Mark har giftet sig med Wila/ Charlotte.

Så ham på en snask i 18.Arr. fornylig; i Rue de l'Ovine sammen med en pige...

Karakterene modtager selvfølgelig tilbud om at få fundet Mark til dem (*for en pris, monsieur, for en pris...Mais monsieur[bebrejdende]. jeg røber da ikke mine metoder..*)

Træffe mennesker
Der er oplagte muligheder i scenariet for at løbe ind i (eller blive gjort opmærksom på) allehånde sære personer. Dem kan karakterene så observere og forfølge i den tro at de holder mysteriets nøgler. Og det gør de måske også...

Capitan Victor Gerinauld [zjerinohd]. En yderst distingveret herre og officer ved artilleriet. Er også lettere sindsyg efter sine krigsoplevelser. Mener der står komplotter af tyskere og jøder bag alt.

Victor supplerer sit ego og sin pension ved at fragte udlændinge om i Paris' mere snuskede hjørner. Han er overmåde stolt af sit ringe engelsk. Han taler flydende italiensk og er en stor beundrer af Mussolini. Rimelig kompetent med en pistol og ikke dårlig til snigning.

Wila Nefertiti de Borgia (se senere)

Jehan Corbierres. Ung maler og billedhugger, der prøver at slå igennem med sin nye "urkraft"malestil. Kan snakke i timevis om afrikansk kunst og europæiske istidslevn. Har udstillet et par gange; men alt for skandaløs.

Faktisk en god kunstner (sælg ham i 1960!).

En informant, der mener han har fundet den karaktererne søger (se senere).

Joe "Ironside" Weaver. Sort amerikansk jazz-pianist. Har det fedt som feteret stjerne i Paris. Elsker at genere hvide amerikanere ved at tiltale dem som ligemænd. Har set Mark med Wila.

Fætter Phillip, der tilfældigt falder i snak med gruppen ; kan muligvis hjælpe...

"Rigtig levende forfatter"; James Joyce, Ernest Hemingway etc.

Charles Augustus Harthwood; berømt kommunalpolitiker fra en af opdagernes hjemby. Karakteren genkender hans ansigt, men det kræver et knowlegde-roll at huske hvem han er. Han er i selskab med 2 piger, hvis samlede alder er lidt under hans egen (54). Charles burde skamme sig.

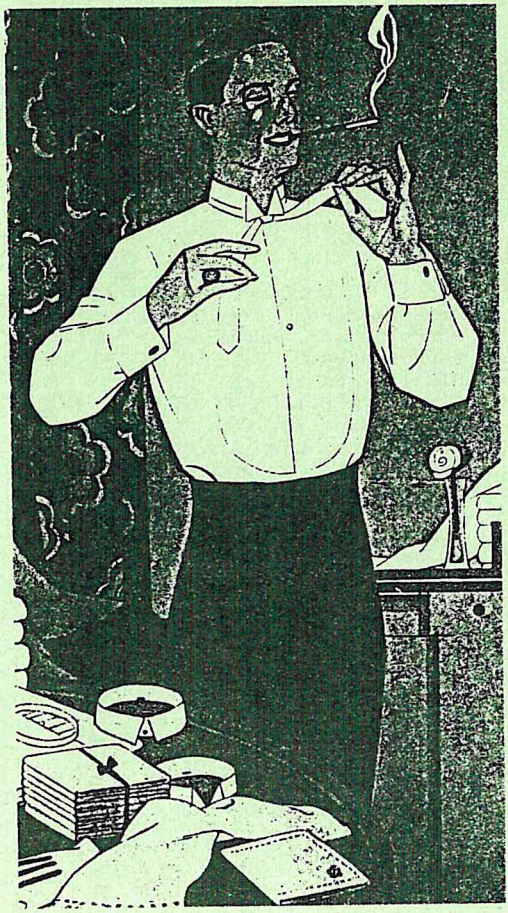
En politiagent (fra Deruzy) eller Dr. Ramon Galdos (hvis Phillip er med gruppen) kan bemærkes, hvis man klarer sit spot hidden-roll.

Elizabetta Sogattini. (Glad) enke efter Nilanesisk bankmand. Hun kan henvise søgende opdagere til "Madame Sasha", det berømte medie.

Madame Sasha er god nok. Antag hun klarer sit divination. Hun kan efter behørig oplægning af Tarot-kort fortælle karakterene om "Blodets kvinde, der gemmer en hemmelighed", "den unge mand i dragens vold", "en rejse over vand og en ung kvindes tragiske død". Og et "vinget fabeldyr; en viljens

JEAN LUC FOURNIER
Dette er den franske okkultist fra scenariet Fuldmånesonaten i Tabu nr. 9. Han kan være behjælpelig med opklaringen. Han er modstander af Artois Griffons stil. Han har et rygte som en "let" forsker, hvilket han prøver at lægge bag sig med storværket "Le Masque du L'homme Noir" (den sorte mands maske). Han har ikke fattet alvoren bag de Cthuluide referencer. Der ligger 11% Cthulhu mythos og et sanity loss på 2d6 og venter på ham! Han var tysk krigsfange (og jernbanearbejder) 1914-18

STR 13 DEX 12 INT 18 R/W-Speak: Eng. 62-39, Ger. 58-41.
CON 12 APP 10 POW 11 Latin 34-17, Occult 62, Lib use 53,
SIZ 15 San 55 EDU 17 History 38, Psychology, Listen.
Debate, hide ca 30, Operate locomotive, Mech rep, Oratory ca 50, Climb 67, Jump 46, Throw 45, Kick 34, Rifle 17, Dodge 32.



mand". der er central i spillets oplægning. Den ivrige kyper bør låne tarot-kort og læse instruktionen, og vælge de passende skæbne-svangre kort til den større Arcana. Det vil give spillerne utallige grå hår i hovedet.

Informanten
En god metode til at finde folk, er at sprede penge og rygter, der kan få folk til at henvende sig med varme tip.

Denne fremgangsmåde er og ikke uden besværligheder og endda farer. Opdageren kan komme ud på vildspor; fx. en udflugt på lighuset (la Morgue) for at identificere et tilfældigt lig, der den morgen blev fisket op fra Seinen.

Pinlige fejltagelser er også mulige, og karakterene kan uvidende rodes ind i intriger. En dødelig variant af typen følger her.

En person spillerne har sat på sagen henvender sig. Ja - han ved, hvor Mark er. En gruppe forbrydere, har bortført en ung amerikaner svarende til hans beskriv-else. De opholder sig i en gård syd for Paris, og de er meget farlige. Informanten, Pierre, ved at bandelederen "Le Boche" (ca = "Prøjseren")

har bestukket sig vej ind til det lokale politi, der derfor ikke skrider ind.

Ganske rigtigt sidder den tyske forbryder Kurt Krause i huset med tre franske bisser. De har også en fange. Det er bare ikke Mark, men Henri "Le Corbin" LaFort, en hæler. Det ved informanten udmærket. Men "Le Corbin" ved for meget om Pierre og hans venner, og det vil Kurt Krause og hans venner gerne finde ud af; så hvis man kan få en gruppe udenlandske psykopater til at slå til - så....

Le Corbin er fanget i et hus udenfor byen - ret isoleret i noget skov.

Huset Bevogtes om natten af 2 personer på skift. Om formiddagen tager 2 bisser ud mens Kurt og den tredie holder vagt. For det meste er Le Corbin indespærret i et køkkenskab, men en gang imellem kan der høres dæmpede skrig fra huset. Efter 3 dage vil Le Corbin være brudt sammen og have røbet alt til Kurt og drengene, der så kører på nye eventyr (Le Corbin bliver efterladt, og karakterene kan finde ham halvdød).

Kurt Krause. 37 år, tysk skuurrkk, lyshåret, karseklippet, brækket næse. Tidl. bokser og sergeant.
STR 16 DEX 10 INT 15
CON 12 APP 14 POW 13
SIZ 14 San 58 EDU 12
French, English, Accounting, Law 40 %, Listen, Spot Hid, Sneak, Hide 60%, Pick locks, Climb Oratory & "Vais off meking you talk!" 50%, Knife, Luger 50%, Fist, Dodge 70%.

Maurice. 27 år. Fransk bisse, brunhåret, rødmosset, Bretagne-accent.
STR 13 DEX 12 INT 9
CON 13 APP 10 POW 16
SIZ 16 San 80 EDU 6
Drive auto, Mech rep, Spot hidden, First aid, climb 60%, Hide 30%.Shot-gun (oversavet) Kick 50%

Jacques. 42 år. Pengeskabstyv. Sort hår & øjne, brandsår i ansigtet.
STR 9 DEX 11 INT 10
CON 12 APP 7 POW 9
SIZ 13 San 36 EDU 9
Explosives, Hide, Climb 70%, Listen 10 %, Spot hid, Pick locks, Bargain, Psychology, Knife 50%, Handgun (.32) 25%

Auguste. 31 år. Lommetyv og udkigsmand. Fedtet lille mand med skævt smil.
STR 11 DEX 14 INT 13
CON 10 APP 10 POW 12
SIZ 9 San 53 EDU 10
Many languages 20%, Fast talk Mapping 50%, Spot H, Listen, Sneak, Shadowing 60%, Hide, Pick pockets 80%, Knife 60%, Dodge 70%

Henri "Le Corbin" LaFort. 45. møbelpolstrer. kunsthandler. Sortgråt hår, krum næse. Ren straffeattest.
STR 12 DEX 12 INT 16
CON 10 APP 12* POW 15
SIZ 14 San 72 EDU 16
Accounting, Law, Art history, Redesigning, Bargain 70%, Speak english, Credit rating, Drive auto, Kick. Shotgun 50%
* for tiden er han på APP 7 og har 6 HP.

Ca 20 Minutter efter at der lyder skud, vil politiet ankomme. Hvis der ikke har været yderligere udvikling i situationen, vil Krause og hans slæng stikke af her og nu. Karakterene vil muligvis gøre det samme (særligt hvis de er bange for at politiet er i Krauses sold).

NB: Selvom denne begivenhed er irellevant for tilfældet Mark Benett, spiller den en

rolle for scenariets udvikling (i mangel på en handling som sådan). Her kan voldelige spillere gå i fælden på grund af deres instinkter og de mere tænksomme kan redde sig udenom. Det er altid pinligt for spillerne og deres karakterer at blive "brugt". Det er i sig selv en god grund til at sørge for det sker!

Nefertiti de Borgia (Wila)

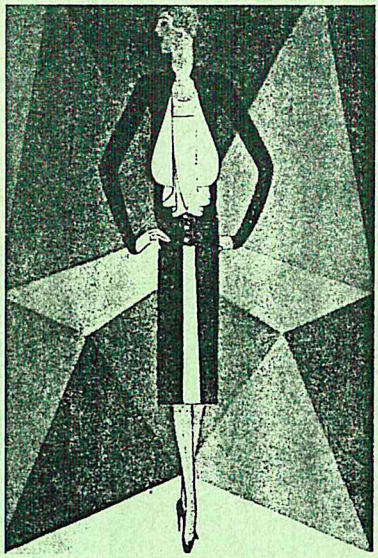
Marks forbindelse til Wila er klart den nemmeste at spore. Hun er ingen bly viol, men en blodrød rose med en stærk og berusende duft (ca. 50 Fr. om dagen i parfume). Hun er også nem at finde. Hun færdes i Paris' natteliv, nu på anden måned og er omgivet af beundrere eller blot tilskuere (bier der sværmer for hendes honning; siger hun). Rygterne vil vide stort set alting om hende, men her er nogle facts om denne vampyr, som kyperen kan fordreje til uigenkendelighed:

Hun er datter af en russisk adelsmand og dennes elskerinde.

Hun er opvokset i Grækenland og er inde den mere obskure del af antik kultvæsen. Hun er i besiddelse af mystiske psykiske evner.

Hun har været tilknyttet okkulte grupper i Paris og England i sin ungdom. Hun har arbejdet sammen med Aleister Crowley i et par år før krigen, inden de blev uenige om filosofiske og magiske detaljer (hvem der skulle bestemme). Wila går under det selvvalgte navn Nefertiti de Borgia. Hun dyrker forskellige former for magi - især seksuelt.

Hendes økonomiske situation er noget usikker, men



indtil nu har hun altid fundet udveje.

Hun er ældre (41), end hun umiddelbart ser ud (ca. 33), og efterlader knuste mænd i sit spor. De enten forguder eller foragter hende.

På trods af at hun er nem at finde, er hun svær at få noget ud af. Forskellige forsøg på at nærme sig hende, vil blive søgt forhindret af hendes beundrere. Hun selv elsker at sprede mystik, og hun vil ikke svare direkte på spørgsmål. Hun vil godt lade som om hun har nedbrudt og udsuget Mark. Hvis hun kommer under mistanke for mordet på Charlotte, vil hun dog komme til fornuft og samarbejde. Hvis hun finder en karakterene appelerende (hun elsker stædighed og hemmeligheder), vil hun muligvis lokke denne ud på en længere og opslidende tur i Europa.

Wila's psykologi:
Wila har en abnorm trang til at blive bekræftet og til at fremhæve sig selv. Den hænger sammen med en frygt for at blive efterladt og svigtet. Hendes forhold til det andet køn er bestemt af opvæksten med den fjerne og uopnåelige faderskikkelse. Det er blandt andet derfor hun dropper mænd så ofte; Hun er bange for at blive forladt selv. Hver søndag begiver hun sig til den russiske (græsk-orthodoxe) kirke i Rue Dary (beboelsesdelen af 8.Arr) og beder om syndstilgivelse.

Disse domme ville kunne fældes efter en samtale. Slå Psychology (Wilas Usikkerhed og selvhævdelsesdrift) og endelig et Psychoanalyse x2.

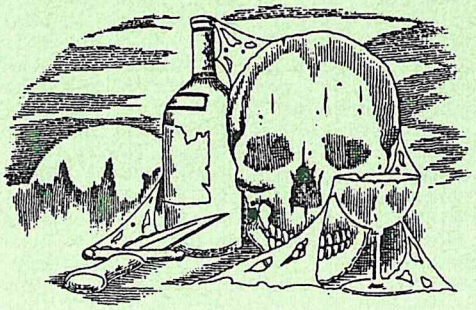
STR 15 DEX 14 INT 16
CON 12 APP 14 POW 13
SIZ 12 San 47 EDU 17
Taler flydende russisk, græsk, italiensk og fransk. Tysk og engelsk samt klassiske sprog 30%. Archeology 20%, Religous history 46%, Occult 58%, Sailing 38%, Pharmacy, Treat disease 40 %, Psychology, Listen, Track 50%, Boating, Painting 56%, Contortion, Hide, Sneak 40%, Credit rating 40%, Debate 50%, Oratory 70%, Ride, Climb, Swim 50 %, Rifle 35% , dodge 40%.

Wila ved meget lidt om Cthulhu mythos osv. Under sine studier af gamle kulter har hun bl.a. læst "Skrift om Pan's magt", der handler om Shub-Niggurath-kulten (+3 Mythos -1d4 San; Spell modifier x2; Spells: Summon Dark Young (forvekslet med guden Pan), Panic animals, Bind Dark Young; Wila kan alle 3 spells, men har kun brugt Panic). I ekstase kan hun tænkes at udråbe "Iä Shub-Niggurath". Det skal man dog ikke lægge for meget i.

Udstrækningen af Wilas "magiske" evner er afhængig af, hvormeget sådan noget figurerer i din kampagne. De vil minde mest om psykiske evner og bevidsthed: fx. til at charmere sig ind osv. Ritualer spiller en væsentlig rolle her.

Wila's oplysninger
Hun husker godt Mark, og det var også hende der var med i banken og hente hans indestående. Efter et par uger droppede hun Mark. Wila har hørt, at Mark for tiden er hos en Griffoun-inspireret kult. Hun vil nok ikke rykke ud med det med det samme. Hun hader Griffounisterne og omvendt, og hun vil have placeret selv venlige opdagere, før hun taler videre. Men hun kan tænkes at afsløre, at hun ved mere. Så kan spillerne tro hende eller lade være.

Charlotte
I rue de l'Ovine (i et beskidt hjørne af 18.Arr.) ligger baren Chez Grigoriou; et snusket sted. Værten (en såre suspekt type) siger intet, men nogle af luderne, som holder til der, vil fortælle om Mark's forhold til en vis Charlotte (en god pige), og deres lykkelige



fremtid sammen. De har hørt, at han havde været i kløerne på en skrævvelig kvinde! Evt. vil de også prøve at blive gift med rige udlændinge (karakterene).

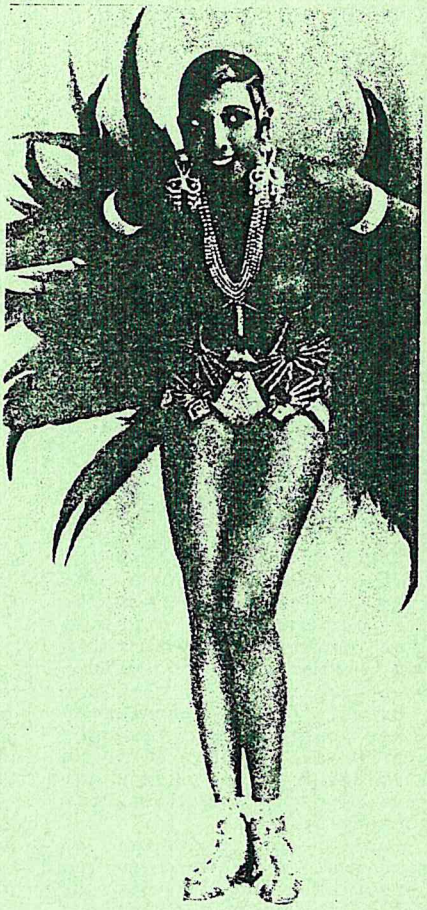
Værten vil ikke vide noget af Mark. Han gav en ukendt mand adressen på Charlottes lejlighed (som han har) og ønsker ikke at blive rodet ind i noget. I modsætning til luderne har han nemlig hørt, at hun er død. Et par af pigerne ved, hvor Charlotte boede (sådan ca.).

Charlotte's lejlighed

I det 19.Arr. kan man finde Charlottes lejlighed. Der bor hun dog ikke. Af conciergen kan man høre, at hun er væk. Faktisk død. I de sidste dage havde hun en ukendt ung mand boende hos sig. Det menes at hun begik selvmord. Man ved ikke hvordan, og alternativer rygter verserer.

Conciergen ved ikke noget om Mark (udover at hun har observeret hvert skridt han har taget, og lytte ved døren til Charlottes lejlighed osv) Conciergen vil være meget mere meddelsom, hvis hun tror at karakterene kan hjælpe hende med at få mere at vide om Charlottes død. Den pågældende morgen husker hun ikke noget specielt - bortset fra at hun fik en fejl-adresseret pakke den dag - nu hun tænker over det. Efter hun havde åbnet den og undret sig, var det at "den unge tysker" styrtede ud af ejendommen. Jooh - hun har sine mistanker!

Mark har til gengæld talt med den gamle købmand i huset ved siden af. Han er livsfilosof, et fint menneske med dyb forståelse af andre etc. (velkendt statist). Han har talt med den unge mand om La vie, l'Amour og alt muligt andet. Overhæld spillerne med



- Nattelivets Glæder!

gestikulering og fransk lokumsfilosofi. Mark har udpenslet Wila's sletheder for Concre her, som dog ikke troede helt på ham. Her kan spillernes mistanke evt. få ny næring.

Politiet

På politistationen vil karakterene lære at hade den franske ordensmagt: timelang venten på træbænke under en falmet tricolore og mistænksomme blikke. Så kommer inspektør Dreuzy, en mager militærisk mand, der lugter af hvidløg. Han er hadet og respekteret af sine underordnede, og det vil kræve en indsats at få oplysninger ud af ham. Dreuzy har ikke for vane at udbrede sig til udlændinge om sin viden. Til gengæld vil han forsøge at presse så meget ud af karakterene som muligt. Tydeligvis ved de noget. Dreuzy vil ud af dette Arrondissement og have en bedre stilling.

Dette er det rette tidspunkt at gøre spillerne opmærksomme på, at hverken far eller mor hjemme i staterne ville bryde sig om, at Marks navn kommer på en politiattest....

Dreuzy tror, karakterene dækker over noget, og hvis kyperen vil, kan han sætte en politiagent til at skygge dem - evt. i den bedste Inspector Clouseau stil.

Skulle det lykkedes at komme på venlig fod med Dreuzy, kan man få lov at læse i rapporten. Charlotte blev forgiftet med arsenik, og et ret dårligt signalement af en ung mand (formodentlig en tysker er givet. Hjælp fra Dreuzy vil kræve, at spillerne hjælper med at fange den mistænkte.

Skulle karakterene have været og trampe i klaveret, vil de muligvis selv figurere i politirapporten.

Et sidste ord; de franske myndigheder vil gå langt for ikke at blive løbet om hjørner med.

Fætter Phillip

Mark er i Paris, men han er ikke den eneste. Hans fætter Phillip (Marinas søn) er der også. Han er der for at tage livet af sin fætter, hvilket vil gøre hans mor til hovedarving til broderens Aurthur Benetts formue. Dette vil have en gavnlig effekt på hans Credit-rating.

Phillip har stærkt brug for penge. Han lånte penge til en høj rente hos visse lyssky personer i Buneos Aries i forbindelse med en ret tvivlsom investering (der fejlede). Phillip er stukket af for at skaffe sig kapital eller bare lånemuligheder.

Desværre er Phillip ikke så grundig og forudseende. Da han havde fundet Mark i Charlottes lejlighed, sneg han sig ind en formiddag, mens Mark var ude og Croissanter, og hældte arsenik i den nylavede kaffe. Desværre kom han til at larme og vækkede Charlotte, der var blevet hjemme den dag. Phillip gemte sig. Charlotte tog sig straks en kop varm kaffe...

Da Mark fandt sin elskede død, styrtede han ud i panik. Phillip havde set og hørt Charlotte dø og forlod lamslået lejligheden - kun mere opsat på at hans forehavende skal lykkedes.

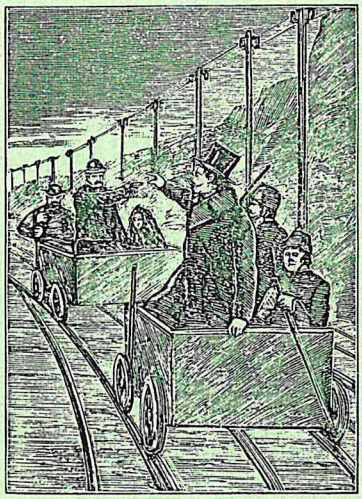
Phillip Fitzhugh-Gable.26 år.
Blå øjne, brunt krøllet hår.
STR 11 DEX 10 INT 14
CON 16 APP 11 POW 9
SIZ 12 San 34 EDU 16
Spanish, German, French 50%, Mining, Chemestry, Pharmacy, Husbandry. Treat poison 30%,

Spot hidden 50%, Boating, Drive auto 40%, Hide, Sneak 50%, Credit 10%, Bargain, Fast talk, Promises 50%, Climb, Swim 55%, Rifle 30%, Knife, Dodge 45%
I 4 år i Sydamerika har Phil prøvet lidt af hvert, både som guldgraver og som pelsjæger. Han har endnu ikke lært at han ikke er så heldig.

At introducere Phillip
Phillip har drevet rundt i Paris og ledt efter sin fætter, spurgt efter ham på snasker osv. Han forhører sig diskret - bl.a. på de barer karakterene gør deres efterforskning, og kan komme på sporet af dem. Han har to sæt falske papirer: halvgode tyske (Alois Schmitt) og gode argentinske (Werner Mayer). De sidste tør han ikke bruge, da hans venner kender (har lavet) dem.

Phillips "venner"
Phillips forretningsforbindelser bryder sig ikke om hans flugt, så de har sporet ham til Paris (evt. via karakterene) og kontaktet en repræsentant.

Dr. Ramon Suarez Galdos. 44, mørkl0det, elegant, svage indianske træk.
STR 15 DEX 9 INT 14
CON 14 APP 10 POW 15
SIZ 11 San 58 EDU 17
Spanish 65%, Anthropology, History 30%, English, French, First aid, Diagnose & Treat disease & poison 50%, Drive auto 40%, Lockpicking 50%, Hide, Shadowing 60%, Debate, Oratory 50%, Jump, Throw 45%, Foil att./parry 70/40%, Handgun 60%
Dr Galdos er blevet sat på Phillip for at opspore ham, finde ud af hvad han laver og rapportere tilbage. Normalt driver han sin praksis i

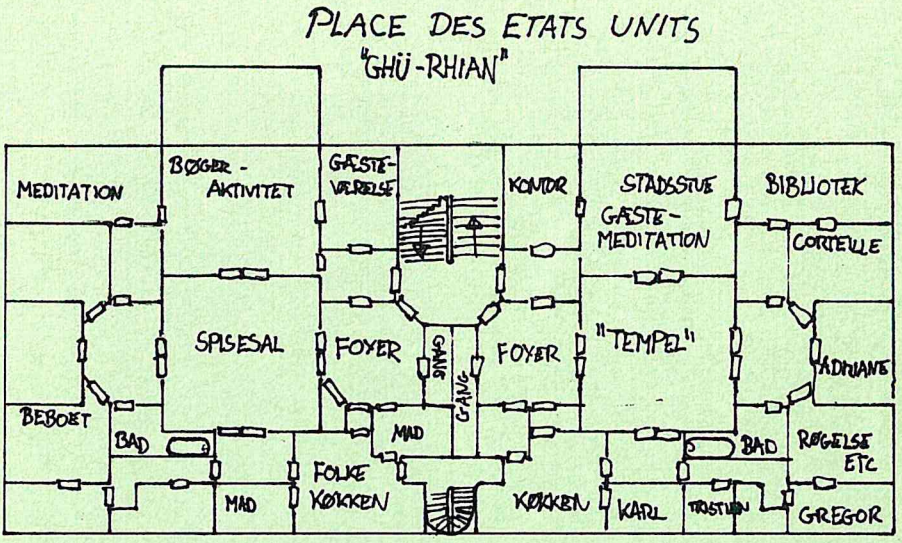


- Likvidering!

Paris og likviderer eksil-latin-amerikanere pr. bestilling via Buneos Aires. Han bruger lyddæmpet .38 og kårdestok. Galdos er sat ind i situationen. Han får del i profitten, hvis han kan få penge ud af situationen. Fra hans synspunkt vil karakterene også være indblandede.

Dr. Galdos har en chauffør med ca. samme stats som Maurice (fra Kurt's bande). I modsætning til ham, har Paco stort overskæg, er mørk og naturligt truende. Han bruger dog revolver, kniv og næver i stedet for Haglgevær og spark.

Måske finder Dr. Galdos Phil idet denne holder øje med karakterene. Måske opdager Phil det. Måske vil han derfor søge at blive optaget blandt opdagerne for at gardere sig. Hvem ved (i hvert tilfælde ikke spillerne!).



VEJ VEJS ENDE

Sluttelig vil karakterene da finde frem til Mark. Det sker gennem en købt informant (hvis man tør stole på dem) eller ved at lægge pres på Wila. Andre metoder er op til kyperen at finde på.

Mark er nu i Ghu-rhian-templet. Dette er beliggende i to 6-værelses lejligheder på trediesalen ved Place des Etats Units (16. Arr.), et af Paris fineste kvaterer.

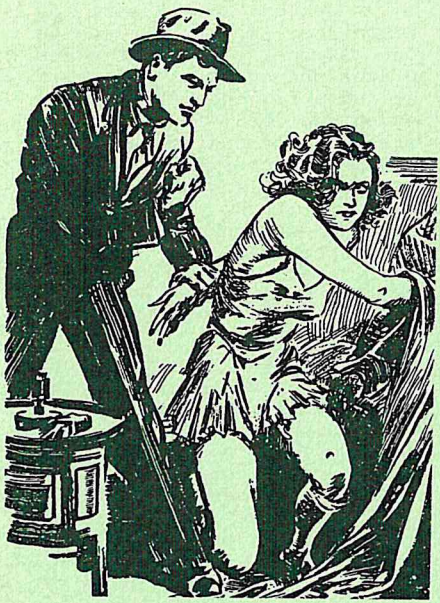
I disse haller bor 11 yngre mennesker, to midalderende og en ældre herre. Naboerne har ikke meget at berette om disse folk; men tjenestefolkene kan informere bedre om diverse detaljer.

Der er en vis kommen og gåen af besøgende og beboere; alle nydeligt påklædt. Men observeres lejligheden fra den anden side af pladsen (evt. fra Macallans sprog & korrespondanceskole) kan man se folk i grå, gule og røde gevandter bevæge sig højtideligt rundt bag vinduerne. Og blandt dem - Mark.

Mark Benett
STR 14 DEX 10 INT 11
CON 14 APP 16 POW 11
SIZ 15 San 32 EDU 13
French 60%, Art history 30%, Psychology 5%, Debate 15%, Ghu-rhian teori 20%, Idea 20%
Mark dur ikke til så meget lige for tiden....

Mark er et stakkels nedbrudt væsen, der er ved at blive genopbygget efter Artois Griffouns model. Han tror han er lykkelig her. Det er han måske også. Verden udenfor har været ond ved ham. Han vil ikke frivilligt derfra, og vil bruge sin Debate og Ghu-rhian teori til at overbevise opdagerne!

Hvis han fjernes fra det beskyttende miljø, skal han nænsomt bringes tilbage til virkeligheden. Ellers kan de stolte opdagere aflevere et vrag til forældrene.



Templets lære skal udvikle den enkelte til et bedre menneske. Normale mennesker er blinde "larver", hvoraf visse kan blive "pupper". Disse skal beskyttes mod farer, mens de gennem meditation og prøver skal udvikle sig til sommerfugle". Lederen af templet er "Dragen", en stor og bred mand med gråt skæg. Der er 8 gråklædte pupper, 5 sommerfugle i gult og Dragen i rødt. Pupperne kommer sjældent ud, og da er de ledsaget af to sommerfugle, der også færdes parvis. Dragen ledsages altid af sin assistent, en yngre kvinde (sommerfugl) med let negroide træk. Dragen, hvis rigtige navn er Jean Corteille, er overlegen, selvsikker, mystisk og irriterende. De karakterer, som får noget at gøre med ham, må og skal hade ham.

DRAGEN
STR 11 DEX 15 INT 17
CON 16 APP 11 POW 17
SIZ 15 San 41 EDU 20
Chinese 40%, English, Occult, Oratory 70%, Psychology, Debate 60%, Various know. skills 20-40%, wilderness skills 30-50%, Cthulhu 11%, Rifle 35% (lang tid siden), fist 62%, kick 43%, Martial Arts-Savate 35%

Kult-Skills:

Almen Griffoun Teori	88%
Ghu-rhian Teori	94%
(højeste eksisterende stats)	
Emotion control	74%
Thought implant	46%

Corteille er også i besiddelse af mange "regulære" spells, som han dog oftest ikke vil bruge. Bl.a. Flesh Ward (d6 skadebeskyttelse pr. magicpoint brugt. Koster d4 San, varer 24 timer eller til den er brugt op).

Kulten
Templets lærdom bygger på nogle hemmeliger skrifter af indo-kinesiske oprindelse; omhandlende bl.a. vismanden Ghu-rhians gerninger. Indtjeningen skyldes særligt de rige parisere, der kommer til ugentlig bønne-meditations og indsigts-møder.

Indflydelsen fra Artois Griffoun, en af Frankrigs førende okkulte filosofer er dog mere synlig end de obskure og ukendte indo-kinesiske læresætninger.

De indviede i Ghu-rhian er tilsyneladende ganske normale pæne unge mennesker; men kan dog kendes på et klart skær i øjnene og et frelst udtryk i ansigtet.

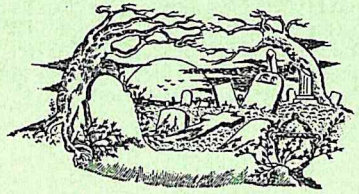
Corteille (f. 1869) har en baggrund som koloni-embedsmand i Indo-kina. Hans karriereforløb er let uklart, med mindre man gør det umulige (får adgang til koloni-ministeriets arkiver). Det står fast, at han avancerede hurtigt i gradene. Undertog flere ekspiditioner til Ankor Wat og ind i Laos og Yunnaprovinsen mod ukendte mål. Pludselig i 1912 sagde han sin stilling op og tog til Paris, hvor han kort efter oprettede templet med finansiering fra Griffoun (som han muligvis havde mødt under en af dennes rejser i fjerøsten).

Det vil være et sandt helvede at overtale Corteille til at lade Mark gå fri. Spillerne vil nok være bedre tjent med at foretage en diskret bortførelse. Angreb på templet i et af byens fineste kvaterer bør nok frarådes (hvis de gør det skal de være dygtige for at undgå at blive buret inde i flere år); dog vil kun sommerfuglene i givet fald gøre modstand i tilfælde af kamp (pupperne er for åndsforsnottede til det). Corteille vil muligvis angribe: bortset fra, hvis der er asiater til stede. Dem nærer ham nemlig en sygelig angst for.

Typisk Sommerfugl

STR 12	DEX 12	INT 12+
CON 14	APP 3D6	POW 12+
SIZ Norm San Norm-35		EDU 12+

De har forskellige specialiteter. Nogle er læger, andre snedkere osv.
Orate/Debate ca 40%. Enkelte har gode våben evner; en enkel Martial arts 45%



Artois Griffoun

Født 1875 af købmandsparret Dumont i Lyon. Opnåede efter grundskolen legater og blev i 1897 doktor i filosofi med disputats om selverkendelse og skæbnetro i Antikkens Grækenland og Kina. Rejste i de efterfølgende år i fjernøsten. vendte i 1908 hjem og startede produktion af bøger om okkulte spørgsmål, personlighedsudvikling, den stærkeste ret osv. Stærkt inspireret af Nietzsches tanker om "overmennesket". Åndelig vejleder for tusinder af mennesker og ca. 20 okkulte kredse, sekter og kulter i Frankrig, USA, England.

Stort set går Griffouns filosofi ud på, at selvdisciplin er vejen til kontrol over andre, hvilket han ser som noget posetivt. Hans værker læses udbredt i intellektuelle kredse i fransk- og engelsktalende lande, men kun de færreste påstår, at de forstår ham fuldtud.

Nogle af dem, der mener de gør, er medlemmer af Ghu-Rhian og lignende stiftelser. De lærer deres diciple at underordne sig "de visere", dem der på obskure måder udmærker sig i følge tempellederne. Kulter som den, Temple of Isis i London og Children of the sun i Lake Schuyl, Pensylvania har trods deres forskelle væsentlige fællestræk men Ghu-Rian.

Der er 3 faser i udviklingen af diciplene. Først bringes "den blinde sjæl" til at fornægte sit tidligere liv og loyaliteter afsondret fra verden. Ca. 70% når dette stadie, resten finder underordnede, beskyttede stillinger i samfundet.

I anden fase skal "den seende" genfødes til verden som et nyt væsen. De fleste når denne fase og ikke videre.

I tredie fase er diciplin en "vilje", der er i besiddelse af evner til at påvirke sine omgivelser. Der siges at være højere grader. Sindsyge er bemærkelsværdig hyppig blandt dem, som svigter efter at have gennemgået de første trin. Dem der klarer sig igennem, får efter nogle års tjeneste gode jobs, og er ofte god administratorer.

Diciplene skiftes ud mellem år og dag og overføres til andre tjenester, andre selskaber, hvor deres grad respekteres efter en læreperiode. Dem der bliver viljer sættes på kursus nærmere ved Griffoun osv. vender tilbage til samfundslivet. Mange får hurtigt betydningsfulde positioner i presse eller administration, tilsyneladende normale.

Kulterne støtter Griffoun med penge oven i de betydelige summer han tjener på bøger og foredrag.

Andre, der mener, at de har gennemskuet ham, hader og foragter, hvad han står for. Visse filosofer og okkultister kalder ham magtsyg, hyklerisk og ond. Særligt har den engelske okkulte forfatter Oberon Farne i en artikelserie i sit blad "The Starwatcher", afsløret Griffouns misbrug af mange af de gamle skrifter han baserer sin filosofi på.

Artois Griffoun holder dog sin sti ren. Han bor for det meste afsondret på sit slot nær Rouen afskærmet af mure, tjenestefolk og Doberman pinchers. Ingen skandaler knytter sig direkte til ham, selvom der er forkommet enkelte selvmord, forsvindinger, underslæbsaffærer.

De nye Kult-powers

Jeg vil ikke røbe om Griffouns tilhængere tilbeder de ydre guder, eller hvad de egentlig er ude på. Det er op til kyperen, og til fremtidige eventyr at bevise. Jeg er ikke uimodtagelig overfor forslage fra læserne. Et er sikkert; de må vide et eller andet.

SAN- Teknisk set nedbryder kulterne den nye dicipels San og genopbygger den derpå med anderledes byggestem. Den vel-inddoktiverede får derfor et andet virkelighedsbilled med illusioner og idealer. Det er grunden til den frygt mange medlemmer nærer for omverdenen, og den høje frekvens af sindsyge og selvmord hos de frafaldne. Kun viljerne er fuldt i stand til at fungere normalt i samfundet igen.

Det koster også Sanity at tillære sig og bruge evnerne i anden og tredie stadie. Teori virker snarere som en SAN-transformator.

De magiske evner bør indrettes efter behovet i kampagnen.

De forslåede evner fungerer som normale skills, da det egentligt bygger på mental diciplin snarere end hokus pokus.

1. Stadie (puppe; blind sjæl) teori (fx. Gru-Rhian) kan bruges til at parere alle argumenter og forblive upåvirket af fornuft.

2. Stadie (sommerfugl;seende) Emotion control. Startchance= INT. Bruges i samtaler til at påvirke andres følelser og evt. konklusioner. Kræver at man overvinder et modvilligt offer med POW, og at denne kikser et idearoll. Mere effektiv mod positivt indstillede ofre.

3. Stadie (Drage;Vilje) Thougth implant. Ved at bruge 1 san,2 magic points, og

klare et POW mod POW kan man få en person man taler til, til at gøre noget (en lille detalje : sige ja istedet for nej, tabe et våben).

Det kan ikke ses, at man bruger evnen, men offeret kan mærke det, hvis et Idea- roll klares. Det kræver snedighed at bruge det mod spiller-figurer.

Og igen: hvem siger, at der ikke findes højere, hemmelige grader og ukendte magiske evner indenfor kulten.

EPILOG

Johnathan vendte blikket væk fra solnedgangens farver bag hustrygen overfor. Han rejste en teska og fattede sin håndbagage. Johnathan tænkte på det der var sket de sidste par dage. Han, som havde set ind i selve sjælen, gøs alligevel. Den unge mand de skulle finde havde taget livet af sig igår. Gruppens mystiske hjælper Alois Schmitt, havde sagt at Mark havde følt sig nedtrykt før han havde drukket sig fuld og skåret sine pulsårer over.

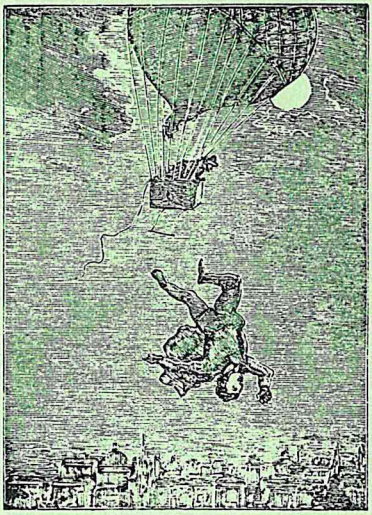
Men han kunne ikke spørge Schmitt. Hans fortolgere havde nået hem og han udåndede på det offentlige toilet. Imens der spansktalende læger fortvivlede forsøg på at redde ham.

Taxa'en holdt op og han overlod sin kuffert til chaufføren. Han tænkte på sine venner. Duisepri var faldet i kloerne på en femme fatale og var forsvundet med hende. O'Brian var død i et sammenstød med nogle forbrydere, som Jonathan ikke kunne passe ind i den store sammenhæng. Emily var tilbageholdt af politiet for koporligt overfald på okkultisten Jean Corneille.

John skuttede sig og kastede sig ind på bagsædet og mumlede "Gare du Nord", da han så, at der allerede var en passager på bagsædet. Jonathan mumlede en undskyldning og skulle til at bakke ud. "No, no reztez izi, Mynheer!" sagde den lyshårede mand med brasnæsen og luggerøn. "So schøn zat vee should meet again. Ai haff some questions fyr sie".

PAUL F. HARTVIGSON

****



TÆPPE-FALD!!

GURPS!

Systemets Ide

Ser man på de sædvanlige Rollespil, nøjes de næsten allesammen med at beskrive een enkelt genre eller tidsperiode. Det betyder, at fx. tidsrejser bliver praktsik talt umuliggjort, da man ellers er nødt til at ændre sin karakter ret markant.

Ideen med at lave regler for forskellige tidsperioder er langt fra ny. Allerede i AD&D er der regler for at bruge sine AD&D-karakterer i Boot Hill og Gamma World-verdenerne. At besværet ved at lade sine figurer krydse rundt langt overstiger fornøjelserne ved at spille, det er så en anden ting (om man overhovedet kan tale om fornøjelse i at krydse så håbløse spil, må man lade stå hen i det uvisse).

Men det værste ved det hele er, at hver gang man har lyst til at spille i en anderledes genre, skal man investere mindst 2-300 kr i et helt nyt spil. Oven i det skal man investere en god del tid på overhovedet at lære det nye spil (som man sjældent kan være sikker på, er lige så godt som det forrige. Red.).

GURPS!

Det er på den baggrund at GURPS er lavet. Logikken er simpel - Hvorfor ikke lave et system der dækker det hele: Fantasy, Horror, Science Fiction osv osv osv. Grund-trækkene hos en person er vel alligevel ikke så forskellig fra periode til periode!?

Not the first - Just The Best !?!

Af Sune A. Nielsen

Forskellene i de teknologiske niveau er klaret ved at give perioderne en bestemt *Tech-level* (en angivelse for tidens teknologi-stade) med et tal fra 1-10, hvor fx 3 svarer til middelalderen og nutiden til ca TL 7. Effektiviteten af adskillige skills afhænger så selvfølgelig af, hvilken TL den er lært på. Der er ikke sååå meget grin ved en Computer Operation TL2!!!

En anden "fejl" SJ Games har konstateret ved andre spil er, at de kun har een sværhedsgrad. De har derfor valgt at gøre GURPS-reglerne "Generic", forstået på den måde, at grundreglerne er utroligt simple, men der er så mulighed for folk med regelnarkomani, at få mange ekstra detaljer at fumle med.

Basic-sættets første bog drejer sig om Character-generation. Den anden bog beskæftiger sig med de nødvendige oplysninger for at køre et eventyr - hvordan man får pest, falder ned fra et træ eller køber en hest!

Character Creation

Karaktersystemet adskiller sig meget fra andre systemer. I stedet for at slå sine karakteristika med terninger, får man nogle CharacterPoints til at fordele ud på sin karakter (til

Da jeg første gang så en reklame for Steve Jackson Games' "*Generic Universal RolePlaying System*", var min reaktion, som din måske er nu..."GOOD GRIEF! Hvad er dog dette?" GURPS! lyder nok mest af alt som en vittighed, hvilket det egentligt også var i starten - en inside joke på SJ Games. Men det hang på, da man ikke kunne finde et bedre navn.....

sammenligning skal det nævnes at "normale personer" bliver lavet med 25 point).

Man kan købe *Abilities* - disse er *Strength (ST), Dexterity (DX), Intelligence (IQ) & Health (HT)*. Man starter med 10 i alle disse og kan så købe dem højt, som man har lyst og point til. Vælger man, at lade en af sine Abilities være under 10, får man ekstra point, som man kan bruge andre steder.

Udover Abilities kan man købe *Skills*, og dem er der mange af. De deles op i to kategorier : *Mental* & *Physical*. De mentale skills' niveau afhænger af ens IQ, og ens fysiske af DX (se senere).

Man kan desuden købe *Advantages*, specielle fordele ens karakter har i forhold til gennemsnittet. Disse er meget forskellige, og oftest meget interessante - Fx Rigdom, Karisma, Skarpe Sanser eller talent for Musik, Magi eller Matematik.

Da man jo hurtigt kan købe sig fattig, kan man faktisk få flere point, ved at købe *Disadvantages*, der modsat Advantages er særlige problemer, som karakteren har. Det anbefales fra designernes side, maksimalt at have for 40 point Disadvantages (der bør også være grænser for hvor mærkelig man må være. Red.). Her kan man vælge at mangle et ben, have en speciel dødsfjende, pille næse eller være afhængig af det ene eller andet...

I disse Disadvantages er der masser af sjove rollespilssituationer. Forestil dig en adelsmand med følgende Delusion : *All food is alive - and must be killed before you eat it*!!!! Prøv at se for jer, hvordan han, da oksemøtrbraden bliver båret ind, trækker sin sabel, og hugger den for fuld kraft ned i den uskyldige steg. Gæsternes reaktion kan man selv sidde og gætte lidt på!

Man kan også skaffe sig nogle enkelte ekstra point, ved at tage såkaldte *Quirks*. En Quirk er et lille specielt personlighedstræk ved karakteren - rimeligt uskadelige 1-points Disadvantages.

Your Final Skill Level	*Difficulty of Skill*		
	Easy	*Average*	*Hard*
DX-1	½ point	1 point	2 points
DX	1 point	2 points	4 points
DX+1	2 points	4 points	8 points
DX+2	4 points	8 points	16 points
DX+3	8 points	16 points	24 points
DX+4	16 points	24 points	32 points
DX+5	24 points	32 points	40 points

Mental Skills

Your Final Skill Level	*Difficulty of Skill*			
	Easy	*Average*	*Hard*	*Very Hard*
IQ-3	—	—	½ point	1 point
IQ-2	—	½ point	1 point	2 points
IQ-1	½ point	1 point	2 points	4 points
IQ	1 point	2 points	4 points	8 points
IQ+1	2 points	4 points	6 points	12 points
IQ+2	4 points	6 points	8 points	16 points
IQ+3	6 points	8 points	10 points	20 points
IQ+4	8 points	10 points	12 points	24 points
IQ+5	10 points	12 points	14 points	28 points

ET EXEMPEL!!

LAD MIG, for at demonstrere hvordan systemet virker, lave en character. Sådan her kan en eventyrer fx se ud til en middelalder/fantasy-kampagne...

MICK VIESCHO er en typisk enegænger, og nok ikke et af Guds mest lovlydige børn! Derfor har han brug for, både at kunne løbe, slås og tænke. Skal vi ikke give ham: ST:11, DX:14, IQ:13 og HT:11. En dyr omgang, rent faktisk 95 point, men det er til gengæld gode Attributes.

Nu har vi pludselig kun 5 point tilbage, så vi må hellere tage nogle Disadvantages, for at få nogle flere...

Den første, der slår os som værende passende for en lykkeridder som Mick, er Lecherousness. Mick har meget svært ved, at holde fingrene fra kønne medlemmer af det modsatte køn, hvilket ofte kan føre til episoder med disses eventuelle partnere (eller for den sags skyld, dem selv!). Dette giver 15 point, så det er jo helt fint.

For at sætte mere kulør på, har Mick en Fobi - Han er bange, faktisk rædselslagen for tallet 13. Severe Triskadekaphobia er hele 10 point værd.

Men vi er ikke færdige med staklen, for naturligvis har denne enspænder et meeeget 'tricky' temprament, der ofte fører til heftige overfald, fysisk eller verbalt, fra Mick. Bad Temper er god for 10 point mere, hvilket giver os i alt 35 point (bare rolig - jeg klarede mig uden lommeregner). Da vi max må tage for 40 point, skal vi nu finde en disadvantages til 5. Stubborness er jo næsten selvskrevet til Mick.

Voila!! Det var Mick's Disadvantages - Nu vi alligevel er ved at skrabe sammen, kan vi vel ligeså godt give ham et par Quirks. Hvad med disse fem:

1) Kan ikke lide bønder (han er bondesøn, men løb hjemmefra som 14-årig, og har siden følt sig hævet over agerbrugsstanden).
2) Glad for katte (de minder ham om kvinder).
3) Gør konsekvent Macho-Man typer til grin.
4) Gambler aldrig (han mener ikke, at man kan have held i både spil og kærlighed - og han hader at tabe).
5) Ryger pibe (piberygning er nomineret til en Addiction, men dens værdi som dette, er +0, så Mick tager den som en Quirk).

Nu har Mick pludselig 50 point, så hvorfor ikke give ham nogle Advantages. Som enegænger må han være vågen, så derfor bruger han 10 point på Alertness +2, der giver ham en IQ på 15, når han skal høre eller se noget. Toughness er næsten obligatorisk. Han har kun råd til Toughness 1(10), men den giver stadig 1 naturlig Armeringspoint.

Sammen med sin Lecherousness ville en Charisma +2 være passende. Alle Reaction rolls med +2. Det kan tit redde ham fra problemer..

Vi har købt for 30 point nu, og kan nu bruge 20 på sine skill:

SKILL (Mental-Physical/Easy-Average-Hard)	POINT	LEVEL	SKILL	POINT	LEVEL
Poetry (M/A)	½	11	Acting (M/A)	1	11
Broadsword (P/A)	2	14	Fast Talk (M/A)	1	12
Crossbow (P/E)	1	13	Sex Appeal* (M/A)	2	13
Knife (P/E)	1	13	Detect Lies (M/H)	1	11
Cooking (M/E)	½	12	Scrounging (M/E)	½	12
First Aid (M/E)	1	13	Stealth (P/A)	1	13
Running* (P/H)	2	10	StreetWise (M/A)	2	13
Agronomy (M/A)	½	11	Traps/TL3 (M/A)	2	13
Lockpicking (M/A)	½	11	Merchant (M/A)	½	11

(*) Running og Sex Appeal er baseret på DX. Sex Appeal har +2 pga. Mick's Charisma.

GURPS

CHARACTER SHEET

Name _____ Player _____

Appearance _____

Background _____

Date Created | Sequence

Unspent Points | Point Total

Pt. Cost

ST | FATIGUE

DX | BASIC DAMAGE

Thrust: ____

IQ | *Swing:* ____

HT | HITS TAKEN

Mvmt | BASIC SPEED | MOVE

(HT + DX) ÷ 4 | Basic - Enc

ENCUMBRANCE

None (0) = 2×ST ____

Light (1) = 4×ST ____

Med (2) = 6×ST ____

Hvy (3) = 12×ST ____

X-hvy (4) = 20×ST ____

PASSIVE DEFENSE

Armor: ____

Shield: ____

TOTAL ____

ACTIVE DEFENSES

DODGE	PARRY	BLOCK
= Move	Weapon/2	Shield 3

DAMAGE RESISTANCE

Armor _____ : TOTAL

_____ :

:

Pt. Cost

ADVANTAGES, DISADVANTAGES, QUIRKS

GURPS! - KARAKTER-ARKET!

REACTION +/- _____

WEAPONS AND POSSESSIONS

Item	*Damage Type*	*Amt.*	*Skill Level*	*$*	*Wt.*

Totals $ *Lbs*

WEAPON RANGES

Weapon	*PB*	*INC*	*½ DMG*	*MAX*

SKILLS *Pt. Cost* *Level*

SUMMARY *Point Total*

Attributes

Advantages

Disadvantages

Quirks

Skills

TOTAL

Copyright © 1986 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved.

SYSTEMTS OPBYGNING

Hele GURPS er bygget op omkring slag med 3d6. For at klare et skill-check., skal man slå under sin skill-level.

Procent-fordeling på 3d6

- Sandsynligheden for at slå lig med eller under:

3	½ %	11	62,5 %
4	1,9 %	12	74,1 %
5	4,6 %	13	83,8 %
6	9,3 %	14	90,7 %
7	16,2 %	15	95,4 %
8	25,9 %	16	98,1 %
9	37,5 %	17	99,5 %
10	50.0 %	18	100.0 %

Da det som regel er temmeligt billigt at købe sig op på 13-15 i en skill, lyder det jo umiddelbart lidt for nemt, men der kommer ofte negative modifikationer på disse slag.

Tit kan man komme ud for, at skulle overgå en anden persons skill eller IQ. Her laver man en *Contest of Skills* eller en *Quick Contest of Skills* afhængig af situationen. I en CoS smider man simpelthen rundt med terningerne, indtil een ikke klarer sit skill-check. I en Quick CoS slår man et slag, og den der går længst under sit slag vinder.



KAMP

GURPS bruger samme kampsystem som SJ Games' taktiske brædtspil, *Man to Man*. Det er altså detaljeret, men det flyder faktisk godt. Som de fleste andre systemer kører dette trinvist:

Kamprunden:

1) Angriber laver skill-check med det pågældende våben.

2) Lykkedes dette, slår forsvareren et defense roll.

3) Hvis dette mislykkedes, giver angrebet skade (Basic Damage) til staklen.

4) En del af skaden stoppes af evt. Armour og Toughness.

5) Hvad der måtte være til overs tager forsvareren så i skade. Her spiller våbentypen ind. Crushing, Cutting eller Impaling.

Til dette kan man så lægge en masse ekstra regler efter behov.

Det er en fordel, mener jeg, at det er opbygget som et taktisk brædtspil. Det betyder at man skal kunne andet end at slå terninger, for at kunne vinde en kamp.

KONKLUSION

GURPS-systemet er det klart mest suveræne system jeg har set, og jeg har ellers været vidt omkring i spilverdenen.

Karakter-systemet er den virkelige geni-streg, fordi dets opbygning giver spilleren mulighed for at forme deres figur nøjagtigt som han/hun vil, samtidig med at det er så detaljeret at ingen figurer bliver ens, selvom man arbejder uden klasser og occupatipons.

Oplysningerne i Basic-sættet er fyldige nok til at man kan spille stort set hvadsomhelst hvorsomhelst (sikke dog en forsludret formulering...mig. <inside Joke> (Hov, Sune! Ingen inside jokes, outside of Red.).

Vil man have dybere baggrund, kan man købe de fine Worldbooks (indtil nu udkommet: Fantasy, Horror, Autoduel, Horseclans og Humanx).

Er du interesseret i at vide mere, kan du enten spørge din lokale SJ Games-Forhandler, eller endnu bedre læse næste nummer af TABU, hvor jeg vender tilbage med et par fornuftige ord om Fantasy Worldbook.

SUNE A. NIELSEN

GURPS BLURP

- GURPS/BASIC ROLE PLAYING kritisk analyse af 2 universal-systemer...

Af Paul Hartvigson

Steve Jackson og Sune mener, at GURPS er Guds gave til menneskeheden. Lad os se lidt på det...

Det er nemlig oplagt at sammenligne med Basic Role-Playing (BRP), det andet store generelle system for flere genrer.

BRP er det system, spil som Call of Cthulhu, RuneQuest og fx det svenske Drager och Demoner bygger på. Det er orienteret omkring enkeltevner, der afhænger af karakteristika. Det bygger i høj grad på procent-terninger.

SAMMENLIGNING

Karakterene:

I GURPS konstrueres karakterene som potentielle helte; de laves med 100 Character-point, hvilket lader til, at kunne give en rimeligt varieret karakter.

I BRP rulles ens karakter efter samme regler som "normale" mennesker, og har ikke egentlige fordele fremfor disse. Dette er sygt, hvis ens evner er skåret ned til et minimum, som i 3'die udgaven af Call of Cthulhu.

Til gengæld er det en meget større udfordring, at være et "normalt menneske" (Tro mig - jeg har faktisk prøvet det selv. Personligt hænger alle systemer, hvor start-karakterene skal være bedre end deres medmennesker, mig langt ud af halsen!).

Teorien bag GURPS-karakter systemet er genial, og udført godt i praksis. Det tillader at spilleren automatisk kan skabe en balanceret og udfordrene ønske-karakter. Spiller og Spilleleder bør dog nok passe grundigt på, at karakteren ikke bliver for færdigbagt (eller bare for generelt underlig) ved kampgnens start. Den skulle gerne kunne gennemgå en karakterudvikling.

Forbedring af karakterer i GURPS, skal ske ved at "købe" fordele med Character-points tjent i løbet af eventyrene (disse point tildeles af Spillelederen). Dette gælder også fordele man tjener via handlingen (fx bliver adlet for sit mod). eller Disadvantages, som man kan "købe af". Dette er en slags "episk realisme" (meget i spillets ånd). Jeg synes det er en syg ide, men de GURPS-spillere jeg kender, går ind for den.

Hvis man er Gambler, og kan lade sig inspirere af terningslag, er BRP en større udfordring. At spille karakterer, der ikke er ens ønskekarakter, kan være spændende - "Hvis man ikke får den man kan lide, må man kunne lide den man får".

Det er dog bedst med et karaktersystem som det, der er beskrevet i TABU # 10; ikke systemet fra CoC 3'die udgave.

I BRP er karakterforbedring teoretisk noget "automatisk", der sker ved at bruge sine evner, ikke via belønning fra spillelederen. Dette indebærer en risiko for overdreven evne-brug, på bekostning af inddirekte problemløsning (til gengæld sikrer det nogenlunde retfærdig forbedring. Red.). Ligesom i GURPS er det en dårlig ide at tage reglerne på ordet.



Regelklarhed og Fleksibilitet:

På de fleste områder har GURPS sørget for en god fleksibilitet og muligheder for variation.

Kampreglerne er nok de mindst fleksible. Selvom de er i to sværhedsgrader, er det svært at introducere de avancerede regler langsomt, endsige ændre de regler man finder urimelige eller be-

sværlige.

Ideen med en 1-sekunds kamprunde med forudgående erklæring af handling, er mig meget imod. Men OK! En kamprunde er en kamprunde er en kamprunde...

Systemet egner sig bedst til få interessante kampe. ønsker man mange uinteressante kampe, bør man købe Basic D&D!

BRP er velegnet til at modificere, selvom det ikke i sig selv er så fleksibelt (fik I den?). Det er nemt at kombinere fx RuneQuest og Call..-regler for et mere detaljeret kampsystem.

Konklusion:

GURPS er et godt gennemtænkt og helstøbt system, der perfekt løser problemer som ønskekarakterer eller forskellige sværhedsgrader.

Karaktersystemt bør nok holdes i ave, ved også at tillade at spillere kan opnå uretfærdige fordele.

Ligeledes er kampsystemet godt, omend svært at modificere - måske noget mindre formelt, men stadig realistisk...

BRP er nok stadig det bedste system at lave "normale" mennesker til, og til generelt at ændre til eget behov. Men det kan man selv finde ud af (eller læse TABU).

GURPS er måske ikke så perfekt som den begejstrede anmelder mener, men det er ligeså godt som BRP.

Men det er to systemer, der tilfredsstiller forskellige behov. GURPS er det subjektive, episke universal-system - BRP er det objektive, uheroiske universalsystem.

Det er alt i alt en smagssag, hvad man foretrækker; ligesom i spørgsmål om heltekarakterer, "episk realisme", strukturerede systemer osv.

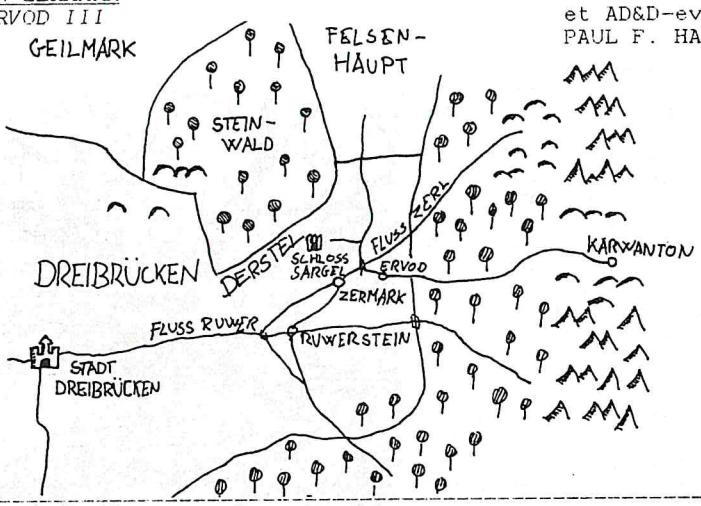
PAUL HARTVIGSON



SHOWDOWN IN ZERMARK

ERVOD III

et AD&D-eventyr af
PAUL F. HARTVIGSON



Dette er afslutningen på en serie, de fleste af læserne ikke kender starten på, da oplaget af TABU er fordoblet siden da. Derfor mener jeg det er bedst at stoppe her; jeg hader selv at skulle læse fortsatte, jeg ikke kender starten på; men vores tilbud om at skaffe kopier af den, holder stadig.

Resume: Sidste nummer var der chance for at opdage, at "visse kredse" i Zermark havde hyret en bande orker til at angribe og nedbrænde landsbyen Ervod. Pga. Fyrstens politik havde Ervod kunne drive handel uden at være købstad, til stor fortørnelse for Zermark, der ligger i strid med fyrstehuset.

Dette er ikke et regulært eventyr, men en anvisning på, hvordan man kan konstruere en by, udfra kampagnens handling og nogle simple procedurer. På sin vis er regnestykket ligeså eller mere interessant end resultatet.

Bemærkninger i *skråskrift* eller *Kursiv* er mine arbejdskommentarer, eller Meta-Betragtninger (tanker, der ligger udenfor spillets egne rammer og egen (interne) logik).

Sidste del af artiklen er løsdele, der kan laves til et scenarie - det kræver selvfølgelig planlægning fra DM's side, for at få handlingen til at flyde.



EN BY PÅ ARBEJDSBÆNKEN

Hvad ved vi om Zermark?
Ikke mere end jeg har skrevet i

TABU # 9 & 10:

Indtægt: Delvis handel med vildmarken (truet af Ervod), og forarbejdelse af varer fra denne. Karavaner og flodtrafik.
Politik: Byen er en købstad; handelslauget ligger i strid med fyrstehuset (derfor kan byer som Ervod drive handel uden papir).
Livsstil: Visse grupper i byen er amoralske/desperate nok til at lave meget grumme ting (fx hyre en bande orker til, at ødelægge deres konkurrenter).

Udfra dette, ville det være praktisk, at byen er stor (10-12000 indbyggere, hvilket er rigtigt mange i et ikke-teknologisk samfund). Den vil derfor også være velbefæstet.

Dette er kampagne-specifikke krav. Derudover har vi en række andre oplysninger, der skal til, for at vi har en middelalderby. Placering, historie, udseende, religiøse grupper, lov & orden samt magtforhold.

Når byer skal opbygges, er det smartest at starte fra grunden.

Placering og Opståelse

Zermark opstod som en fiskerlandsby ved Zerl-floden for lang tid siden (hvad der svarer til Bronzealderen). Byens alder har altid givet anledning til en stor lokalpatriotisme.

Der knytter sig, som oftest myter til alle byer, og det er noget, som giver god lokalkolorit. Zermarks "Bymyte" er, at guden Krodo hjalp en flok flygtende tilbedere over floden, ved at lade fiskene danne en bro (ikke ligeså teknisk som Moses, men vinder mange point på det kunstneriske indtryk. Red.). De forfølgende trolde faldt derimod i floden. Krodo tilskrives også æren for en oversvømmelse af den fyrstelige lejr, da Sigismund II prøvede at sulte byen i knæ.

Historie. Købstadsrettigheder

Placeringen ved Zerl og karavane-vejen fra vildmarken gjorde Zermark til en rig og mægtig handelsplads. Det gamle beskyttelsesfort på bakketoppen blev byens nye centrum pga. af urotider.

Da konger af Histreich i gamle dage (ca 400 år siden) erobrede området, fik byen købstadsbrev, og blev beskyttet og beskattet. I denne periode blev byen meget rig.

Lad os sige, at der er en dværgisk koloni i byen - det sætter altid kulør på tingene med nogle ikke-mennesker. Det skyldes, at der også kommer meget malm og metal med karavanerne.

For 200 år siden svækkedes kongedømmet af Derstel. De har altid søgt at vinde kontrol over Zermark, men det er aldrig lykkedes. En god grund er, at Fyrstefamilien skylder betydelige penge til Zermarks forskellige handelshuse, og altid kan bruge flere penge.

Topografi. Befæstning

Som sagt ligger bykernen på en høj. Denne var engang befæstet, hvilket fremgår af den måde gaderne løber på.

Senere udviklede dele af den nedre by sig fra slum og hytter til rigtig bebyggelse, og blev befæstet ligesom havnekvarteret "Alt-Zermark". Alt dette blev gjort for ca. 100 år siden, for at forhindre at Fyrst Sigismund II (den Arrige) skulle rykke ind og prøve (endnu engang) at løse *Problemet Zermark* een gang for alle.

Økonomi. Magtforhold

Penge er magt. Både for og i Zermark. Handelslauget svarer til et byråd. Det styres af de mægtigste handelshuse, samt smede- og garverlaugene. Handelslauget finansierer bygarden, befæstning og andre anlæg.

Men det betyder ikke Zermark er et diktatur. Der er flere forskellige fraktioner indenfor lauget. Det er faktisk det forum debatten foregår i. Næsten alle byens "rigtige" borgere (hånd-

værkere, faste arbejdere, gardere etc) har folk i lauget, der taler deres sag (det mener de da selv).

De største handelshuse i byen er Edselblum (karavane-transport) Maurice Pelzer & Co (skindhandel) Spinnrad & Händler (en del af det store dværgiske handelshus af samme navn), Gotterstal (flere huder) og det største lokale selskab Bjergfoss (korn, metal og huder). Mange af disse har brug for driftige folk som vagter o.l.

I Alt-Zermark finder man den gamle fiskerbydel. Fiskerne opfatter sig selv som de virkelige Zermarkare. De har samme forhold til Handelslauget som lauget har til fyrsten. Fiskerne har holdt fast på deres små haver og stejlepladser gennem deres venner i Krodo-kulten.

Religion

Jeg benytter mig af en blandet gudeverden; ikke enten kun græske, nordiske eller andre guder. Guder vil som regel være universielle.

En undtagelse er fx Krodo, en lokalgud, der er meget dyrket i Hirstreich og ikke ret mange andre steder.

Handelsguden Hermes har den mest magtfulde kult, præsterne er diplomater snarere end krigere.

Største tempel er et fællestempel for Aserne (de nordiske Guder). Der er dog kun reele kulter for Odin, Frigga og Frey.

Et andet fællestempel er for dødsguderne Hel og Hades nær galgetorvet i den nedre by.

Donner *(Kombinationen af nordiske Thor og græske Zeus - begge tordenguder, der i AD&D versionen er Chaotic Good.)* har et tempel for sig selv. Donner har støtter i bygarden (som gud for retfærd og som en krigergud). Da det er fyrstehusets gud er denne kult ikke så populær blandt borgerne.

Visse guder, som fx. Loke, må for tiden kun dyrkes privat (og til eget forbrug. Red.). Lokekulten er blevet beskyldt for en nyligt overstået borgerkrig om Hirstreich's tomme trone.

Laug

Handelslauget er nævnt, og udover dette er der lauger for næsten ethvert håndværk. To er store: Garverne, der står for bearbejdning af huderne fra vildmarken (i alliance med skomagerne og buntmagerne) og Smedene (indeholdende mange af dværgene). Ellers er der snedkere bagere, møllere osv osv.

Fast inventar i mange fantasi-kampagner er et troldmandslaug og selvfølgelig et tyvelaug. Der er langt fra nok af de første til at have eget laug. De fungerer ved mester/lærling-systemet.

Med hensyn til tyve, er et "rent" tyvelaug ikke særligt praktisk som forbryderorganisation. Snarere er der nogle blandede bander, særligt i den nedre bydel. Den senere beskrevne "Slange-Kule" er den, der mest nærmer sig organiseret kriminalitet. Der er heller ikke nogen organiserede lejemordere i Zermark.

De Magtesløse

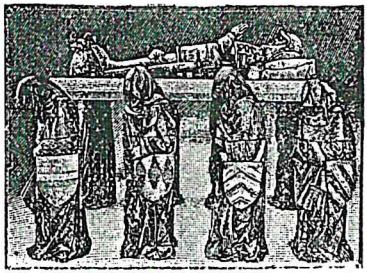
Hvor der er magt er der også afmagt. Ca. 30% af beboerne har intet at skulle have sagt - heller ikke gennem laug e.l.

De er for det meste tilflyttede løsarbejdere osv. Da der har været pøbeloptøjer tidligere, sidder Handelslauget sjældent deres krav overhørig, men sørger for offentlige fester o.l., for at holde de mest højtråbende i ave.

NON-PLAYING CHARACTERS

Som afslutning på opbyggelsen af byen, ruller jeg en 7-8 exceptionelle NPC'er, vælger niveau og funktion til dem. Selvfølgelig er der andre NPC'er, men disse er mere ordinære; lederen af Hermeskulten er fx en gennemsnitlig ca 9. niveau præst. Lederen af smedelauget er en typisk dværgisk kriger på fx omkring 2d6. niveau.

Det udelukker selvfølgelig ikke andre NPC'er af lavere rang.



NPC'S

STR: 7 INT: 15 WIS: 15 DEX: 11 CON: 13 CHA: 17 COM: 16 - 35 år.
Hansell Garling: *Merchant Lvl. 6, 23 HP (d6 HD, Handlerevner, XP for succes). Alignment NN (ret kynisk; tenderer mod Evil).*

Handelslaugets leder. En genial diplomat, der styrer byen ved at få alle til at tro, at de er tilfredse. En ugift playboy. Hansell har altid drømt om at blive eventyrer, men har haft for beskyttet en barndom, og er blevet inddraget i politik.

STR: 18⁹¹ INT: 14 WIS: 11 DEX: 16 CON: 14 CHA: 12 COM: 13 - 31år
Ekrem Krapolsky: *Fighter Lvl. 9, 55 HP, Alignment CN.*

En tidligere eventyrer, der døede og blev genoplivet af Hermes-kulten. Som pris tjener han som garde-leder og body-guard. Elsker at stoppe værtshusslagsmål egenhændigt. Har flere magiske våben. Frygtet og beundret.

STR: 9 INT: 11 WIS: 17 DEX: 16 CON: 14 CHA: 15 COM: 12 - 69 år.
Karina Aldarger: *Cleric Lvl. 11, 47 HP, Alignment LN/NG*

Den uhyre populære forkynderske af Krodokulten. Ubestikkelig og principfast.

STR: 6 INT: 14 WIS: 4(16) DEX: 16 CON: 8 CHA: 15 COM: 7 - 68 år.
"Gale" Neimal: *Thief Lvl. 4, 16 HP. Alignment CNL?*

Denne lommetyv blev gal efter at være blevet benådet for et mord han havde begået. Han har i de sidste 40 år været byens "profet", der går rundt og siger usammenhængende ting.

STR: 16 INT: 17 WIS: 15 DEX: 13 CON: 17 CHA: 14 COM: 8 ca 30år
Jawos Fargonar: *Cleric Lvl. 5; nu MU, Lvl 8. Alignment CN/NE*

Jawos er en ambitiøs eventyrer og præst for Loke. Han har slået sig ned som forbryderchef og kultleder i Zermark. Han leder Slange-kulen, en bande af tyve, bisser og andre "specialister". Jawos er skruppelløs og effektiv. Han hader fyrst Kazimir, og nyder derfor at organisere smugleri, der unddrager den fyrstelige kasse for betydelige summer. Han kendes bredt som Jawos Forgonar, og lever under et dæknavn. DM må selv finde ud af hvilket.

STR: 17 INT: 13 WIS: 10 DEX: 17 CON: 9 CHA: 14 COM: 13 - 78 år.
Eigoran Bergfoss: *Fighter/Thief Lvl. 7/11, 54 HP, Align NN, Halfelf.*

Tidligere eventyrer, og nu distingveret hovedrig handelsmand, der trods et tvivlsomt rygte, holder sin sti ren. Han er en stor kyniker og frygtet for sin skarpe tunge. Hans store børneflok (i alderen fra 8 op til 30 år) udmærker sig ved larmende og selvhævdende opførsel.

THE PLOT STOPS HERE!

Som I kan se, er det ikke så simpelt at give bystyret skylden for komplottet mod Ervod. Der må være nogen "mere skyldige" partnere.

Lad os derfor antage, at de ansvarlige har flere interesser i at skabe uro. Hvis vi nu siger, at der er et stort skindhandlerhus (Maurice Pelzer & Co), der med Gotterstal's medvirken står bag overfaldet på Ervod. Begge kompagnier er begrænset til Zermark. Men som den egentlige ansvarlige vælger jeg Loke-præsten Jawos Fargonar, en af de exceptionelle NPC'er.

Komplottet

Johann Peltzer er en tåbelig ung mand, der tror han er smart. Efter faderen er blevet affældig, har han drevet hasarderede forretninger, og er blevet ledt ud i mere og mere risikable engagementer. Peltzer & Co er det firma, der taber flest penge på Ervods frihandel.

Efter sin ankomst til byen, kultiverede Jawos Fargonar hans bekendtskab, og uvidst for Johann, er mange af de penge firmaet har tabt, endt i Fargonar's lommer. Han inspirerede Peltzer til planen om at lade orkerne angribe Ervod, hvilket også blev forsøgt sidste år. I Jawos' og Loke-kultens øjne har planen den yderlige fordel, at et sådant ork-angreb vil være meget pinligt for fyrst Kazimir, og kan bruges til at sørge for personudskiftninger ved fyrstehoffet og få sine hemmelige støtter ind.

Jawos har ydet sin ven Johann mange kontantlån, og har til gengæld diverse garantier i Peltzer & Co's ejendom, kapital osv.



Unge Peltzer:
STR: 16 INT: 13 WIS: 7 DEX: 11 CON: 17 CHA: 11 COM: 10 - 28 år. *Fighter Lvl. 5, 47 HP, Broadsword+2, Studded Leather+2 (Plate+1 på lager). Potions: ExtraHealing, Firebreath (4+1 Breaths a' 3d6 (save vs Breath)). Alignment NN (Svag karakter!).*

Peltzer kan afsløres ved indbrud i familiens villa, hvor der er kompromiterende papirer (og ret få værdi-genstande). Disse handler bla om et "foretagende", 2000 GP i repræsentation til "vore venner", og at leveringer kan ordnes gennem "Falderebet". Peltzer kan også oppasses og fåes til at tale over sig. Han ved ikke, at hans venner er indblandet i Loke-kulten (og dermed næppe hans venner).

Kan der findes beviser nok, vil alt ramle for Peltzer. Han vil blive anklaget ved fyrstelig ret (og derfor sikkert dødsdømt). Måske kan Slangekulen "hjælpe" ham til at begå selvmord før sin rettergang eller undslippe sporløst fra sit fangenskab. Effekten er den samme for Peltzer.

Peltzers arvinger vil overrasket se, at en fremmed (Jawos) overtager handelshuset. Eventyrerne vil måske fornemme, at det hele virker for nemt...

Mulige Opklaringsmåder:

Følge spor (induktiv metode). Har karakterene Schrödels beskrivelse af Ervod (se sidste nummer. Red.), kan de via skriften finde frem til den skriver, der har lavet den. Han arbejder free-lance for Peltzer & Co. Han blev opfordret til at tage diktat fra en ubehagelig person, der var opvokset i Ervod, men som var flyttet. Skriveren, Joachim ved ikke mere. Dog lod den unge hr. Peltzer til at være ret opsat på, at få denne afskrift foretaget. Joachim kan købes eller trues til at holde kæft. Han er Odin-tilbeder, og vil vænnes, hvis han kendte den hele sandhed. Han kender også til Peltzer & Co's likviditetsvanskeligheder.

Ublu (se stats sidste nr.) kan findes i byen, måske ved hjælp af Joachim, der ved, at han holder til i kroen "Den Etbenede Dværg" i tyvekvarteret. Han er dybt forsigtig; sidder altid med ryggen mod muren, dog nær et vindue etc etc. Bliver han angrebet eller føler sig for fulgt, kan han prøve at tale sig ud af situationen.

Ublu har ikke taget del i angrebet på Ervod (Ublu er forsigtig, og tror på forbandelser), og har undladt at rode sig ind i Slangekulen. Han ved, at den yngre Peltzer og en vis magiker Yollmann stod bag. Og han har hørt at Yollmanns venner i kroen "Falderebet" pønser på et eller andet. For sin frihed vil han røbe, hvad han ved om sammensværgelsen. Han vil love at forsvinde fra Zermark og Hirstreich - og han vil holde det, hvis han får chancen. Lad evt. spillerne tro, at Ublu er forbedrelig.

Opklaring Uden Spor

Deduktive metode. Det er muligt at deducere sig frem ved at foretage diskrete udspørgelser om, hvem der kunne stå bag overfaldet.

Skindhandlerne er de hårdest ramte af pelsjægernes og fyrstens favorisering af Ervod (Garverne føler ikke deres næring truet af en fordrukken garver i Ervod). Flere diskrete efterspørgelser ville nok kunne vise, at Peltzer & Co er en oplagt mistænkt.

'Gale' Neimal kan også komme med passende profetier og dunkle antydninger. Han kan fable om slangeyngel, ungdommens u-vished, æbletræer (irellevant) og om det sidste tæppefald (som han blev snydt for).

Bystyret, bla. Garling, er derimod mere eller mindre klar over sagens sammenhæng (omend ikke hvem, der virkelig står bag). Garling har inddirekte



ladet Peltzer forstå, at et overfald på Ervod ikke var nogen dårlig idè (Garling er heller ikke blind for, at dette ville kompromitere fyrsten).

SLANGEKULEN

Dette er en kombineret Loke-kult og forbryderbande. Det kan være karakterene ser sig gal på den, og vil udrydde den. Det kræver dygtighed, og burde oplagt også kræve mindst en sessions spil. Men presses den dygtigt nok, vil Jawos tillade, at gruppen får alle mulige beviser på Peltzer's skyld.

Viser karakterene derimod, hvem de er, vanker der øretæver. Enten ved at een person bliver råmyrdet (cowboy'et på bedste gangster-manèr med Magic Missiles Crossbows o.l.) eller hele gruppen lokkes i baghold (fx. af Barsger og Hilbert Schmutz). Giv spillerne en chance for at mærke, at det er alvor - at de bliver myrdet!

Kulen består af: Jawos, der er beskrevet herover. Han har adgang til flere magiske genstande og mange spells. Han vil ikke lade sig inddrage i kampen mod karakterene. Husk, at han har en dæk-identitet, som han hæger om.

Kun ganske få (indicier) vil pege mod ham. Han frekventerer til tider Falderebet. Yollmann var hans læremester, og han kan overtage Peltzer & Co. Derudover har hans dæk-identitet ingen fortid.

Kun de navngivne kult-medlemmer ved, hvem han er (de er svære at få til at røbe ham). Peltzer kender ham kun under hans dæknavn og han tror egentlig at Ervod-angrebet var hans egen idè.

Yollmann, der er beskrevet sidste nummer (hvis han er overlevet). Han var Jawos Fargonar's læremester efter denne droppede præstekarrieren. Yollmann ejer et snedkeri nær galgetorvet, og bor med sin intetanende unge kone på bakken.

Karl Barsger
ST 16 IN 15 WI 13 DX 17 CN 15
CH 11 CO 12 - 34 år Align. CN
Ftr/Ill. 4/4, 23 HP. Lth.Arm.+2 Fire Protection. Hand Crossbow. Colorspray, Phantasmal Force, Spook, Hypnotic Pattern, Invisibility.

Karl virker som regel sammen med Hilbert Schmutz' bande. Bla. til imobilisering af ofre og forvirring af forfølgere.

Hilbert Schmutz
ST 18[45] IN 14 WI 10 DX 11 CN 15
CH 16 CO 11 - 49 år Align. CE
Ftr Lvl. 6, 43 HP, Chain+1, Footmans Flail+1 of Smashing (x2 Dam på 19 & 20). Hvy. Crossbow (spec) 10 +2 Bolts.

Hilbert er en gammel gråhåret landevejsrøver og smugler, der med sine 3 sønner og en 5-6 håndgangne mænd (jægere, tyve og krigere på lvl. 2-3). Han laver stadig overfald på karavaner og et par hold-ups ved nattetide i Zermark. Han holder sammen med Jawos pga personlig sympati.

Hermod "Lig-Ande" Hermodsson
ST 10 IN 11 WI 14 DX 18 CN 11
CH 6 CO 12 - 32 år. Align. CN/E
Thf. Lvl. 8, AC 3, 34 HP. Frostbrand Dagger+3, Lth., Shadow-cloak+1 (tillader at man "smelter" sammen med skyggerne, når man ikke bevæger sig).

Denne notorisk uhumske nordbo er leder af en gruppe på 4 tyve, der udholder hans afskyelige vaner, af respekt for hans dygtighed og for Jawos. Han er trods sine fejl en genial tyv, der kan sine "jobs" ordentligt. Samtidig har han selvdisciplin nok til at gemme sig 4 timer i en mødding (de der kender ham, tror det kun alt for gerne).

Bernilde
ST 8 IN 15 WI 16 DX 15 CN 12 CH 15 CO 14 - 23 år. Align. CE. *Cleric Lvl. 3, 17 HP.*

Denne søde og friske unge barpige er Loke-præstinde og vogter for templet under kroen Falderebet. Hun er udspekuleret og grusom. Hun respekterer kun Jawos.

Udover disse topfolk, er der ca 25 folk af lavere niveau. Fx Hilberts "drenge", Hermods lærlinge, et par magiker-aspiranter, enkelte er ufarlige.

Alle disse folk (-Jawos) holder til ved kroen "Falderebet" ved Galgetorvet i den nedre by. Kroen er smagfuldt udsmykket med bøddel-udstyr, dødsmasker og malerier af berømte folks henrettelser. Byens to bødler frekventerer stedet. Ejeren, Wolfram, er en tyv, der har trukket sig tilbage. Han er Karl Barsgers svigerfar.

Hermod fungerer som staldbestyrer, og hans lærlinge går til hånde der, samt i der opstødende tømmerværksted ejet af Yollmann, der dog bor i byens pæne del (med intetanende familie og to lærlinger). Hilbert & Co bor i nærheden og er stamgæster på kroen. Bernilde er kropige på stedet.

Under kroen er et hemmeligt tempel for Loke; beskyttet med fælder. Glyphs og Warding etc. Eneste skat her er altersølv til 400gp. Og to scrolls (2xRessurection, Flamestrike og Plane Shift). Sidstnævnte gemmes under en fælde foran alteret. Fælden er et 3m dybt hul med blød jordbund. I denne bor 4-5 små slanger (HD 1, AC 5, d3 bid+gift (save eller paralyse, og død indtræffende efter d4 timer)). Slangerne får +4 mod liggende ofre. Scrolls'ne er gemt bag en sten i grubens væg, ca 30cm under gulvhøjde.

I en tønde Cider i vinkælderen er gemt 4000gp i guld, platin, ædelstene og "varme" smykker.

Kultens øvrige kapital har Jawos Fargonar "lånt" til Johann Peltzer mod diverse veksler og garantier (han ejer praktisk talt Peltzer & Co. med karavanevogne, bygninger og faste kontakter). Smuglede varer for ca. 5000gp ligger i et varehus ejet af en stråmand.

Myndighederne

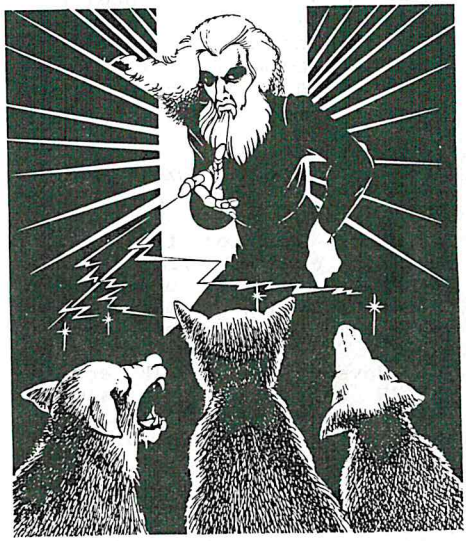
Bygarden er altid på vagt overfor uromagere. Bliver gruppen rodet ud i eet slagsmål, vil vægterne være opmærksomme på deres senere handlinger; ligegyldigt om de var ophavsmænd eller ej. Det gælder selvfølgelig særlig, hvis de fabler om konspiration på højeste sted i bystyret.

Er der nogle karakterer, der gør sig særligt umulige, bør vægterne og DM statuere et eksempel. I Zermark tillader man ikke, at opfører sig som grever og baroner (adelige er generelt upopulære). Mindre forseelser straffes med kagstrygning; mord o.l. muligvis med hængning (lørdag på Galgetorvet. Der vil være gratis omgang i den stemningsfulde "Falderebet" bagefter).

Typisk Garder-patrulje:
4 Gardere, 2.Lvl Ftr., ScaleMail, Spyd og Broadswords, AC 6, HP 14.
1 Cleric, 2.Lvl (Hermes). Lth., Mace, Light, Command, Cure, Run.(Kultmagi på 1.Lvl. Som MU).
1 Sergeant, 4.Lvl Ftr., Chain,

*Shld, ST 18**, DX 10, CN 16, BastardSword (Spec), Kastehamre. AC 5/3, HP 33.*

Større Patruljer: 7-8 Gardere, 2 Sergeanter (3-5'lvl), Cleric (3-4'lvl. Hermes eller Donner) & Officer (fx): 6'lvl Ftr., Chain/Shield+1 (byens), ST 17, DX 16, CN 13; Longsword & Shortbow+2 (2x Spec.);Healingpotion; AC 1, 40 HP



Der er generelt altid flere hvor de kom fra.

Men som altid - giv spillerne en chance for at fatte situationens alvor, før du skrider ind med død og ulykke. Hvis hele gruppen bliver fanget, kan du lade dem svede den af og være bange for deres liv; lave desperate flugtforsøg. Du kan evt. lade nogle af de gode folk fra Ervod (Smeden, Denris, Præstinden ell.lign) redde spillerne, som tak for deres tidligere indsats. Så er ringen sluttet, og du kan henlægge kampagnen til "normale" dungeons og heltemodige eventyr, indtil spillerne får lyst til at vende tilbage og hævne sig på den stivsindede by (hvis de er den type).

KRODO-KULTEN

Krodo er den mest populære enkeltgud i Zermark. Han er en lokalguddom, jeg har importeret fra Harzen i Tyskland (hvor han blev tilbedt så sent som det 8.århundrede). Krodo er gud for frugtbarhed og "civilisation". Fællesnævneren er flod og vand. Han repræsenteres som en gammel mand stående på en fisk. I den ene hånd holder han et hjul op; i den anden en kurv med grønsager. Ofte er den springende forel eller ørred symbol nok for Krodo.

Kulten og præsteskabet er LN/NG. De opfattes tit som nogle tørvetrillere, men respekteres stadig. Krodos præsteskab arbejder aktivt for at gøre folks liv bedre i civiliserede områder. De indvinder ikke nyt land, uden at forhandle med druiderne først.

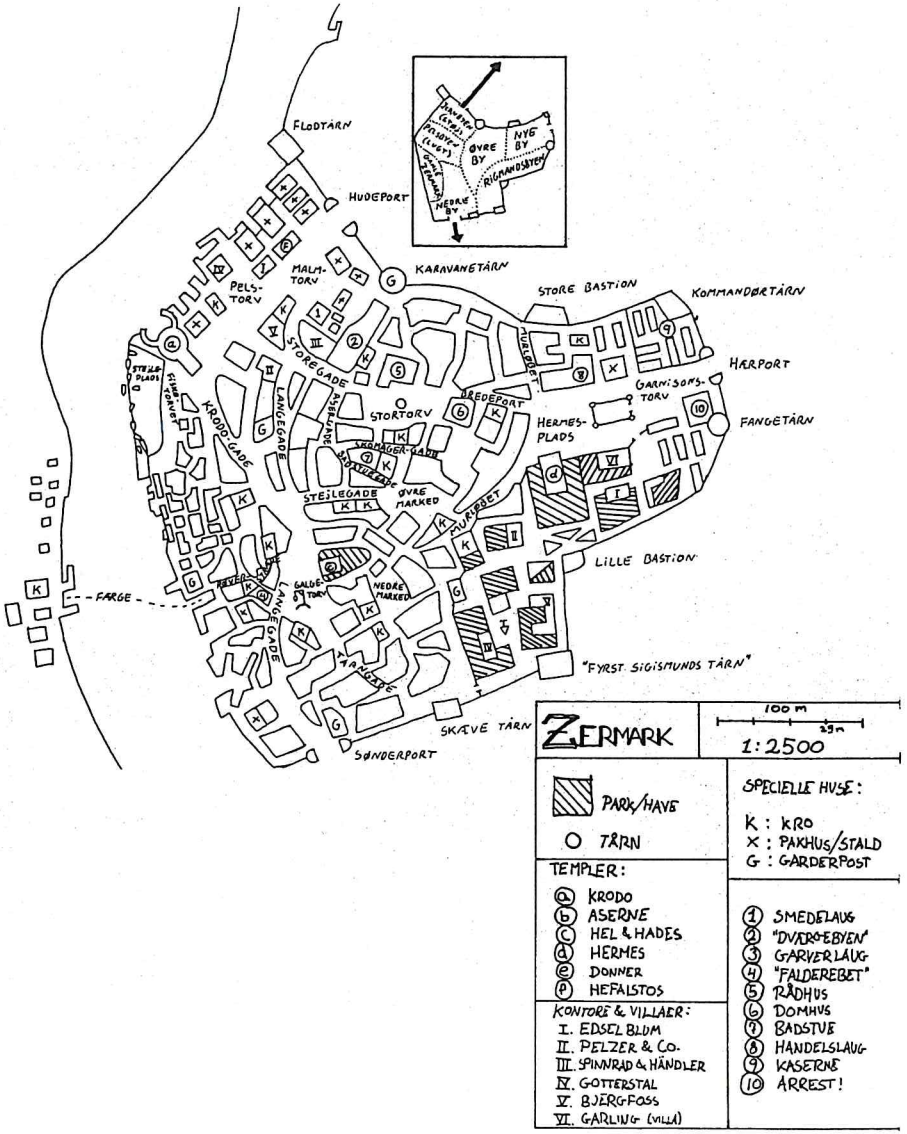
Der er mange flodguder som Krodo rundt om i verdenen. De er sønner af Enki (Babylonsk), og de kan modtage magi alle steder der er floder, eller de kæmper for "civilisationen". Derfor er kulten også knap så lokalpatriotisk og anti-fyrstelig som de andre. I denne sag, vil præsteskabet være indstillet på at hjælpe, hvis de får sagens rette sammenhæng at vide. De vil dog ikke aktivt støtte ulovligheder!

KORTET: Som sidste eller næstsidste led i byskabelsen, tegner jeg et kort (rentegnet af Thomas Gulstad). Det giver spillerne en god virkelighedsfornemmelse, og det rejser en masse relevante spørgsmål;

både når man laver det og når spillerne får det.

men det at lave kort er noget sekundært. Alt for mange mennesker starter en rollespilskampagne med et virkeligt flot kort...og kommer ikke videre. Jeg kan (som man kan se i tidligere numre af TABU) ikke tegne flotte kort. Til gengæld plejer mine kampagner at køre ret godt.

----------Paul F. Hartvigson



BREVKASSEN - UDVALGTE BREV FRA UDVALGTE LÆSERE....

==========

Skulle det tænkes, at du har en mening, en kritik, et rygstød, en kommentar, et spørgsmål eller lignende til TABU, er du meget velkommen til vores Brevkasse - TABU c/o Merlin Mann, Søndermarken 63, 3060 Espergærde. Alle trykte breve bliver honoreret med et gratis TABU. Så fat du blot pennen,skrivemaskinen, bautastenen etc og skriv!

==========

Kære TABU.

Tillykke med nummer 10. Jeg faldt over det i Fantask og gav det en chance på grund af det professionelle udseende. Jeg havde ellers droppet bladet med nummer 4, der var temmeligt underligt. Jeg blev ikke skuffet over indholdet, og I er jo adskilleligt længere end de andre blade. Den 5-krone I er dyrere, opvejer I med jeres kvalitet.

Naturligvis er alt ikke lige godt. Det er lidt tungt med alt det Traveller, og spillet er jo ikke særligt inspirerende. Kan I ikke komme med artikler om andre Science Fiction-spil, f.eks. Star Trek og Star Frontiers. Der skal jo være AD&D-materiale for et blad kan sælge (bliver bladet solgt?).

Som Call-spiller er jeg glad for at se nogle gode artikler. Særligt da jeg fandt ud af, at side 15 og 41 hang sammen! Flere af Paul Hartvigsons ideer var så gode, at jeg overvejer at bruge dem i min egen Call-kampagne "When Darkness Falls", men jeg er ikke lige enig med ham altid. Kommer der snart nogle Call-scenarier!

Anmeldelserne var meget gode, men nyhedsspalten er ret pseudo...

Alt i alt må man sige, at det er lykkedes jer, at stable et rimeligt godt blad på benene. Held og lykke fremover.

Torben Steenholm, Vanløse

PS Flere og større illustrationer og bedre kort, tak!

Først og fremmest tak for rosen - det er ret godt for bladet med noget positiv respons, da det jo stadig er et amatør-foretagende, der bestemt ikke kaster penge af sig. Ang. nr. 4, må jeg indrømme, at jeg heller ikke selv er alt for stolt af, hvad der ligger før nr.8. Vi var nødt til at lære at lave bladet the hard way. Nu da Sune er begyndt skrive så småt, kan du evt regne med noget Star Frontiers, men Star Trek er stadig for lille et marked. Vi har Call-scenarier i nr. 9 og her i nr. 11.
Venlig Hilsen Merlin.

==========

Kære TABU-brugere,

Jeg er glad for at være abonnent, der rent faktisk får jeres udmærkede blad!

I anledning af ActionRank-systemet i TABU 10:
Striden om hvornår, hvorfor og den slags i kamp, har også været diskuteret i FBO (Spil-klubben i Odense. Red.). Søren B. Hansens system var en tung løsning på problemet. Det skyldes:

1) Det kræver for meget tid at bruge. Ligesom i AD&D kræver kampene for lang spilletid.

2) Systemet er for mekanisk. Tingene sker med faste intervaller. Spillere kan godt lide at rulle terninger, hvilket også gør det sværere at spekulere i systemet.

3) Der mangler ordentlige regler til Melèe og Auto-Weapons. Det burde have været trykt i samme nummer.

Til dem, der vil bruge systemet har vi nogle forslag:

ACTION RANK for våben:

.22, .32	+ d4 AR
.38, 9mm	+ d4+1 AR
Autorifle, Pumpgun	+ d6 AR
.45, Bolt-rifle, Shotgun	+ d6+1 AR

Aimed shots: Tager 5 AR; +20% chance (evt gode terninger, Paul)
Careful Aim (sniping): Tager d4 runder, uforberedt offer, x2 chance.

Dodge samtidig med man skyder:
Lave normal Dodge (kaste sig væk): Slå Dodgex1, læg ny AR-terning til ens oprindelige AR (fx. d6+1 for shotgun).
Vedblive at skyde, mens man undviger: Slå ½ Dodge, læg 1 til AR.

Systemet kan måske bruges, men bør kun anvendes i situationer, hvor det kan betale sig for overskuelighedens skyld.

THOMAS NICK ANDERSEN, FBO

PS. Nu har Pauls nervepirrende Call-scenarie (lovet i nr. 9) snart ladet vente længe nok på sig!

Jeg indrømmer at AR-systemet ikke var fuldt udviklet, hvilket også var min skyld, da jeg krævede, pga. pladsmangel i bladet, at den blev skåret ned til 2 sider. Rart at se, at I i det mindste har tænkt over det. Ang. Paul's scenarie, så viste det sig pludselig at skulle ændres efter PlayTesting. Hvad det er blevet til, ses i dette nummer. Bliv ikke overrasket hvis appetiser'en i nr. 9 ikke passer helt. Der er sket store ændringer (nyt scenario, med andre ord).
Venlig Hilsen, Merlin.

==========

Nu er det ikke alle de aktive rollespillere, som har reflekteret på bladet, der har skrevet et brev; af den ene eller anden grund. Måske har vi jævnligt kontakt med dem, eller også vil de hellere ringe (eller også er deres breve ikke henvendt til brevkassen). Men de har ligeså hjulpet med god kritik og forslag. Jeg finder det passende at nævne i hvert fald nogle af dem. Tak til Sven Nicolaisen og Klaus Johansen, der har givet gode råd, samt en gruelig undskyldning til Jacob K Larsen, der blev offer for en brist i den interne kommunikation her på TABU. Du får selvfølgelig udvidet dit abonnement.

Vi ses i nummer 12, der forventes på gaden en gang i September.
Red. Merlin Mann

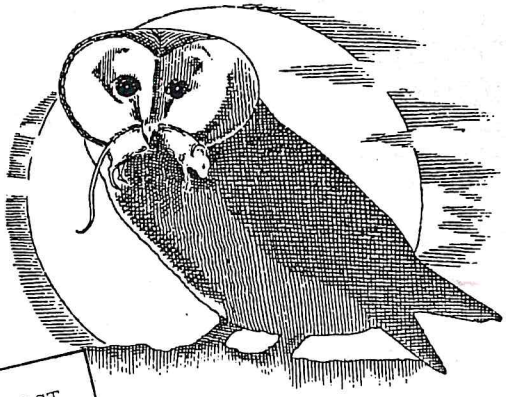
==========



TABU

TABU

I DETTE NUMMER BLA.:



GURPS!
SUNE A. NIELSEN TAGER ET GRUNDIGT KIG PÅ DET MÅSKE ULTIMATIVE UNIVERSALSYSTEM : GENERIC UNIVERSAL ROLE-PLAYING SYSTEM...G U R P S !!!!!!!

FAMILY-MAKING!
PLANT DIN KARAKTERS STAMTRÆ. MED MALIK HYLTOFTS GENIALE SYSTEM FOR AT GENERERE HELE DIN FAMILIE (ELLER SÅ MEGET AF DEN, SOM DU VIL KENDES VED)! LAD IKKE STORKEN KOMME FORGÆVES !!!!!!!!

CHAMPAGNE-GALOPPEN!
ET FORRYGENDE, SPÆNDENDE OG MORSOMT CALL OF CTHULHU EVENTYR I GAY PARIS. - LAD DINE SPILLERE LEDE EFTER THE LOST SON IN THE LOST CITY ! ! AF PAUL HARTVIGSON

HEADRASH MED LIDT HARDWARE!
NYE VÅBEN TIL AD&D - OG GAMLE. DER NEMT KAN BRUGES IGEN. SKAL DU UD OG FÆLDE - VI ANBEFALER 2-HÅNDSØKSEN!!!

OG MEGET MERE.....

- WE GIVE YOU, YOUR SWEETEST TABU!!!!!