ROLLESPILSMAGASINET

TABU

NR.12 - SEPTEMBER 8[illegible] PRIS: 15,-



ISSN 0903-7462

Udgiver : TABU Publications

Chef-Redaktør : Merlin P. Mann

Medarbejdere og Freelancers:
Paul Hartvigson
Torben V. Laursen
Thomas Gulstad
Søren B. Hansen
Søren Petersen
Ricci Hinge
Lasse Zaggai
Jakob Bruhn
Sune A. Nielsen
Martin Brinks
Johnny Brinks
Glenn Sylvander
Alexander Micic
Gorm Bentsen

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 forening sinteresse.

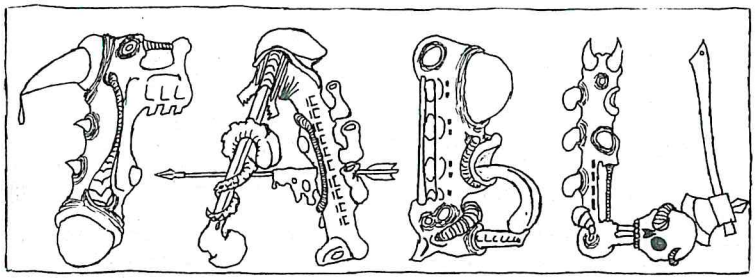
REDAKTIONELT:

TABU c/o Merlin P. Mann
Havnegade 47 5th
1058 KBH. K
Tlf.01 93 07 24
Giro nr. 4 58 40 23

TABU

ANNONCER / REKLAMER:

Gorm Bentsen
Lyshøjgårdsvej 77
2500 Valby
Tlf. 01 46 92 29



INDHOLDSFORTEGNELSE TABU #12

FORSIDE
af Jakob Bruhn.....1

INDEX
og credits.....2

INDLEDER
redaktør Merlin Mann slår sig igen løs.....4

NYHEDERNE
denne gang om Chaosium, Vikingcon og FASTA.....6

SPILTRÆF 1988
en fotoreportage om Odense-kongressen i august 88.....8

KØD PÅ BORDET
om at komme alvorligt til skade i Basic Roleplaying.....13

GENERIC FANTASY
en artikel om Fantasy-supplementet til GURPS.....17

KURERPOST
et modul til GURPS af Sune A. Nielsen.....21

OH, WHAT A DAY!
en novelle, der lægger op til næste nummers Travellermodul....41

THE KOBOLD HANGOVER
et AD&D-scenarie af Paul Hartvigson.....44

ANMELDELSERNE
Petersens Field Guide og Rebellion Sourcebook under luppen....50

JEG, CTHULHU
den sande historie om Great Cthulhu.....53

FORBRUGERNYT
Vi bruger også - TABU.....57

ANNONCE
.....59

BAGSIDE
vi vender blikket fremad.....60

IND-LEDER

- ved Merlin Mann

Så er det vist ved at være tid til endnu et forsinket nummer af *Rollespilsmagasinet TABU*.

Der har været lidt ballade med dette nummer - bla. sprang sikringen i min printer, dagen før deadline, som selvfølgelig var en lørdag - efter alle computerbutikkerne var lukket!

Det har altid været charmerende at lave amatør-zines.

Vi står dog overfor bedre tider. Vores hvervekampagne har vist sig succesrig - en del folk har vist sig interesseret i at lave noget for TABU. Det kan jo kun glæde ethvert barnehjerte!

Fx. vil vi fra næste nummer have en prof. layout'er til at lave alt klippearbejdet.

Vi har dog stadig brug for medarbejdere til TABU - ring eller skriv til os. Bemærk at jeg har fået ny adresse og telefonnummer:

TABU c/o MERLIN MANN
HAVNEGADE 47^{5th}
1058 KBH. K
01 93 07 24

Hvis du vil ringe, er det bedst om formiddagen. Al aktivitet har interesse - artikelforfattere, tegnere, renskrivere (på AMIGA), praktiske grise, reklamemennesker etc etc etc etc.

Vi tales ved.

Og vi bringer en hilsen..

Der er lige grund til nogle små bemærkninger:

Den gode Paul F. Hartvigson er netop draget til Arizona i USA, hvor han skal hellige sig sine studier.

Han vil dog fortsat skrive til TABU, når han ikke studerer, snakker sort eller jorder sine mindrebemidlede klassekammerater!

Så har vores allesammens Sune A. Nielsen forladt Consim-bladet, Torden & Lynild, for at hellige sig *sine* studier (det er hvad man har ud af intellektuelle indenfor rollespilsbranchen. Næh, vi har sgu' brug for nogle rigtige arbejdsmænd. do!)

Han vil dog også fortsat slå sine folder her i TABU. Nu har han jo pludselig masser af tid!

Jeg selv er, som tidligere bemærket, flyttet til Køvenhavnstrup, fra den nordlige provins.

Her er egentlig ikke så uhyggeligt meget sjovere, men her er en fin fordel - døgnkioskerne!

Der har været rygter oppe om, at jeg skulle til Århus. Det er også rigtigt - men jeg blev der kun een weekend!

Nu skal I bare høre...

Der har været emne-weekend i Århus igen. Denne gang drejede det sig om Fantasy-RPG.

Jeg havde selv booket mig kraftigt op på denne weekend - som den eneste sjællænder til stede, var jeg jo nødt til at vise mit bedre jeg.

Fuld opbookning bestod af: Dragon Warriors fredag aften, RoleMaster og AD&D lørdag, samt en prøvespilning, af det lokalt kreerede spil: Viking!

Det sidste tilmeldte jeg mig mest af alt, fordi jeg mente at jeg var forpligtet - der skete dog ting og sager.

Jeg ankom efter en fin bumletur, i en kupe sammen med en gammel øgle og hendes hyseriske puddel (HJÆLP!!), til Århus, hvorefter jeg straks indfandt mig i FASTA's lokaler, der faktisk er store nok, til at afholde en lille kongres.

Her sad et par store gutter og ævlede lystigt om Rolemaster, Spacemaster, Multimaster, Master-Blaster og og og og.....

Heldigvis var Malik Hyltoft også til stede, så vi trak afsides og fik en snak om livet, og alt det andet pjat.

På et tidspunkt kom en klat folk fra Odense dumpende - og måbede længe over mængden af tilstedeværende nørder; jeg beroligede dem med, at dette var helt normalt.

Herefter begyndte mine ryste-

ture, da adskillelige mærkelige små unger havde løbet omkring og larmet. Dem skulle jeg vist nok spille Dragon Warriors med, så med armen vredet om på ryggen gik jeg ind og begyndte dette herlige spil, der viste sig at skulle blive årsagen til en herlig week-end.

FBO-formanden, Morten Clausen var dog heldigvis med, så jeg havde en at snakke med.

Så gik spillet igang efter en fin introduktion, og det viste sig nu, at gamemasteren, en ung givtig herre, med lyst forvirret hår og en "Have a nice day"-lap på sine cowboy-bukser, havde valgt at tage et scenarie fra regelbogen.

Det gik jo nok - ingen af os kendte alligevel spillet særligt godt. Desværre viste scenariet sig hurtigt at bestå af den ene kamp efter den anden - udelukkende afbrudt af GM's meget lange beskrivelser af ALT! med mindst 264 tillægsord for hver ting - gerne med gentagelser.

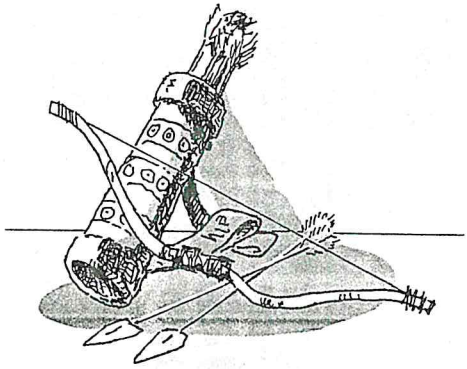
Så da vi havde set de første beskidte, sammenbukkede, snavsede og kolde, samt mørke, grå og lavtsnakkende, stinkende mænd, der pludselig blev til onde, modbydelige, grusomme, forsumpede, unævnelige onde onde onde ting, der slog på os - blev det hele kun holdt sammen af en humoristisk distance, akkompagneret af "I en skov en hytte lååååå".

Meget kan man sige om den aftens oplevelser - men de stank af inkompetance, og jeg følte mig GODT taget i røven!

Det resulterede også i, at min lørdag gik med, at drikke bajere, se videofilm, sumpe og spille Sexual Challenge (en Trivial Pursuit-klon), sammen med udvalgte Odense-folk og en Århus-folk (Thomas Knudsen, hvis vandpistol jeg kom til at ødelægge. Sorry!).

Der skulle altså bare en halv kasse PokalPils til at live op på denne weekend - skøøønt!

Så oprandt søndagen, og modvilligt startede jeg på Viking hvor spille-besætningen dog var udholdelig.



Og her kom overraskelsen:

Det var godt! For første gang har jeg virkelig moret mig i et spil, selvom jeg stillede træskoene.

Både scenariet og selve spillet var af en god solid og næsten professionel kvalitet.

Jeg måber endnu, og glæder mig til at det kommer på gaden (hvis og så fremt i fald), og jeg vil muligvis komme med en længere udredning af spillet, i næste nummer.

Men i hvert fald klar reducering til Århus.

Desværre talte et stort argument for en forbeholden mening: Jeg havde brugt 800 kr på denne tur (incl tabt arbejdsfortjeneste men uden min nystiftede gæld til en ny batteridrevet vandpistol).

Så er den 5 timer lange togtur heller ikke charmerende, når man ikke får mere ud af det (nej, jeg synes ikke, at det ville gøre det bedre at tage med Peder Paars).

Det var Det

Endnu engang lakker det mod enden. Nyd nu blot det fine blad, vi ses igen til november (der har jeg bare fø'selsdag. Harruuuuuu!)

****



NYHEDERNE:

ROLAND'S RESPEKTABLE NYHEDER
- Nyheds og Sladdersektionen

CHAOSIUM - HVAD SKER DER?

I sidste nummer af TABU, fortalte vi, at Chaosium Inc. var inde i lidt af en modvind fortiden. Den direkte årsag kendes ikke, men det kan hænge sammen med, at de kun har Call, at overleve på.

Nu er der flere ting, der tyder på hårde tider - for det første, har man måtte sende materialer til en billigere trykker i Singapore, hvilket har forsinket produktionen af ting som *Prince Valiant - The RolePlaying Game*, *The Great Old Ones* (til Call of Cthulhu) samt en planlagt serie af Call-moduler i genoptryk i soft-cover udgaver, med op til et helt år.

Sidste nyt er, at det nye skud på stammen i den humoristiske serie Cthulhu & Co. (*Miskatonic U. Graduate Kit*), nemlig *Investigators Kit*, ikke bliver udgivet overhovedet.

Dette bekræfter Chaosiums varehus-direktør, John B. Monroe i et brev til TABU.

Investigators Kit skulle have været en pakke med små papting, såsom: Elder Sign-klistermærker, Sanity-meter, et 1920'er Pas, Pressekort fra NY Pillar-Riposte og meget andet.

Det kan dog kun glæde TABU, at Chaosium har valgt at prioritere denne serie lavest!!!

****

****

VIKINGCON PÅ SPEKULATOR-BASIS
-eller : Vi vil også være nogle store kanoner, der snyder Skattefar!

Endnu engang har folkene bag Vikingcon, den store københavnske Rollespilskongres, begået en sand geni-streg.

Her op til den 7. kongres i rækken, har Consim, der indtil nu har været den ansvarlige instans for arrangementet, sluppet Vikingcon, for at lade denne være *en selvstændig forening*. Det vil dog, i første omgang være de samme mennesker, der står bag, men det er ideen, at til næste år, skal ca. halvdelen skiftes ud med nye folk (Glasnost på højt plan. Red.).

Medlemsskab af denne forening, Foreningen Til Afholdelse af Vikingcon, vil komme til at koste 40 kr. for et år, og indebærer gratis adgang til Vikingcon.....

****

FORENINGEN part II

- Hvad er motivet - og hvorfor?

Men hvad er så grunden til denne forening? Simpel!

Man skal betale skat af entre-indtægter, ikke af foreningskontingenter. Orv hvor smart!

Det vil betyde dobbel op med skejser til Vikingcon.

Men hvad vil det betyde? Umiddelbart - intet! Udover selvfølgelig de ekstra kroner til kassen. Arrangementet vil nok blive det samme, i hvert fald i år. Hvad det bliver til med de nye folk i Vikingcons bestyrelse, er ikke til at sige - personligt tror jeg ikke på de helt store ændringer, da der jo også bliver tale om en langsom udskiftning.

Hvad det kommer til at betyde for Consim, bliver nok endnu sværere at svare på. Man kan håbe, at det vil betyde en stigning i aktiviteten, da de nu ikke længere har Vikingcon at trækkes med/dække sig under. Det vil kræve at foreningen begynder at gøre sig bemærket med andet end deres årlige Con. Måske vil dette være særdeles godt for Consim.

Apropos Vikingcon, skal det nok bemærkes, at det ene Call of Cthulhu-scenarie i år vil være lavet af Merlin Mann og Paul Hartvigson. Den gode Sune A. Nielsen har også givet en hånd. Scenariet ligger lørdag eftermiddag, samtidig med AD&D-turneringen. Vi ses!

****

FAST-A-rbejde

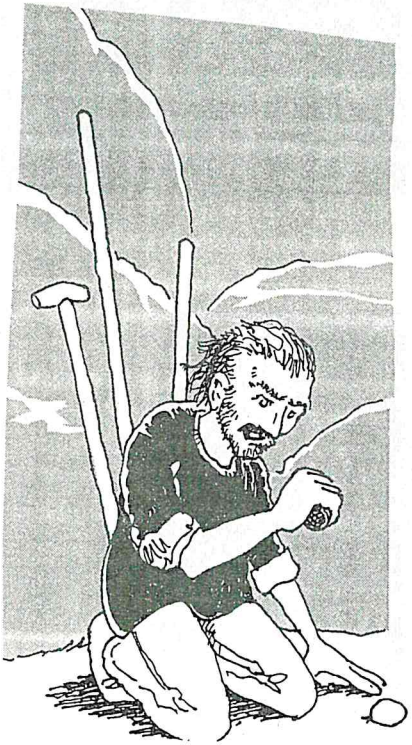
Den Århusianske Rollespilsforening, FASTA, der for øjeblikket tæller over den største medlemsskare i Danmark, har nok et af de højere aktivitetsniveau'er i hele branchen - samtidig har de også en af dansk rollespils største ligtorne; nemlig deres klubblad.

I de omkring 4 år FASTA har lavet blad, har de, og jeg citerer pålidelig anonym kilde, aldrig lavet et godt klubblad!

Når man tænker på, hvor mange aktive og dygtige rollespillere Århus har, må dette betragtes som PINLIGT!

I den seneste tid har netop bladet skabt megen furore i klubben. Først var den gal med navnet efter at Den Kåde Boll desværre måtte aftræde stillingen som redaktør.

Først kom et nummer, der blev kaldt Eskapisten (et navn FASTA næsten mistede en formand på), men så besluttede man navnet TimeSpoiler. Desværre syntes redaktøren ikke om dette, så efter at have forsinket bladet 2 måneder, kaldte han det Medlemsblad for FASTA. NU leder FASTA igen efter en ny redaktør.....



SPILTRÆF '88 ODENSE

ET KIK PÅ DEN 4. ODENSEANSKE SPILLEKONGRES SPILTRÆF 1988 - AF M.MANN

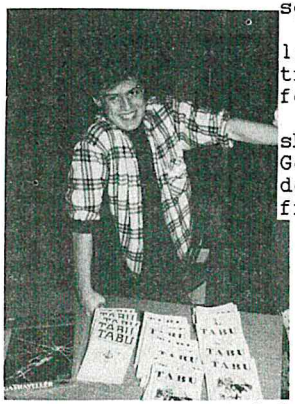


Svend-Erik Jepsen byder her et godt velkommen til folk, og snart var der et vældigt tomult omkring den nok-så-kendte Information....

Det kan vel næppe komme som en overraskelse for nogen, at der nokkengang blev afholdt Spiltræf i Odense, den sidste weekend af sommerferien.

Det var endnu engang en rimeligt velorganiseret weekend, på trods af en lidt uinspirerende folder.

Til gengæld gik alt som det skulle - ingen panik, og den gode Gert Jessen tryllede endnu engang de mest unævnelige lækkerier frem fra madgryderne.



- Og TABU var selvfølgelig på pletten, med en stand.

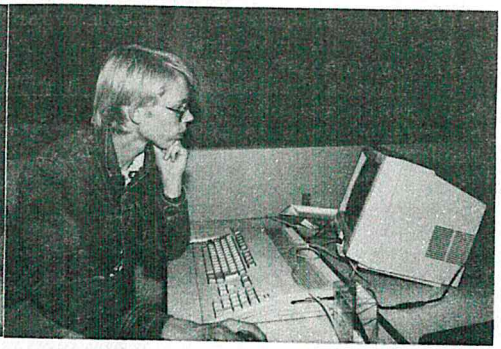


TABU's fotograf, Aleksander Micic var der også som en mis, og er da også manden bag denne Fotoreportage.



Gamle venner ku' mødes over en hyggelig snak - her Paul Hartvigson og Malik Hyltoft.







Københavnerne var mødt op i fin stil, bla. TRC's Formand Claus Ekstrøm.

Der var i år en overvældende tilgang af københavnere, hvilket var en glædelig overraskelse.

Århusianerne var også mødt op i vanligt stort antal - de stod jo også igen i år for Call-scenariet, som virkelig var træffets store begivenhed.

Ellers var alt ved det gamle - computerne var i fuld gang og de frie spil-initiativer blomstrede hurtigt op.

Det eneste vi manglede, var faktisk bare den fine moviebox og Mad Max-filmene!





Der var også mulighed for at møde alle de kendte – såsom den gode Gert Jessen – og hans berygtede fan-klub!



FBO-formanden, MC Morten (kaldet Morten Clausen)



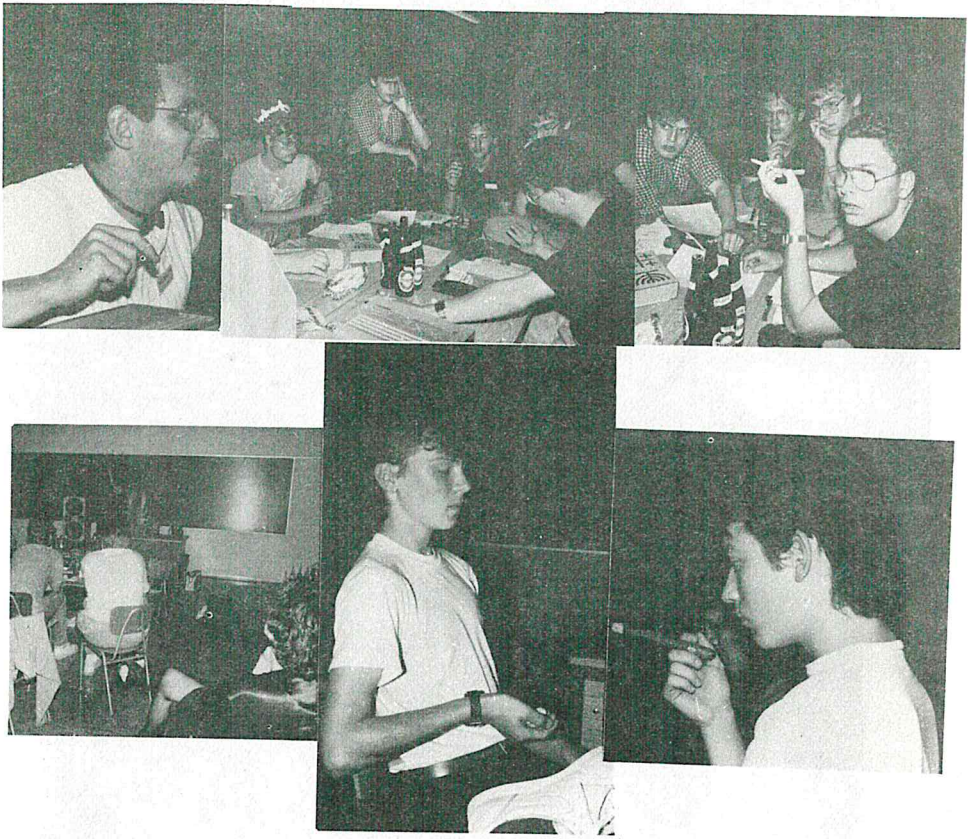
FASTA's tidligere redaktør, Jens Kristian Boll!



Manden bag Traveller-scenariet, Niels Jacobsen (øvr.) og FBO's pauseklovn, Jakob Larsen (th).

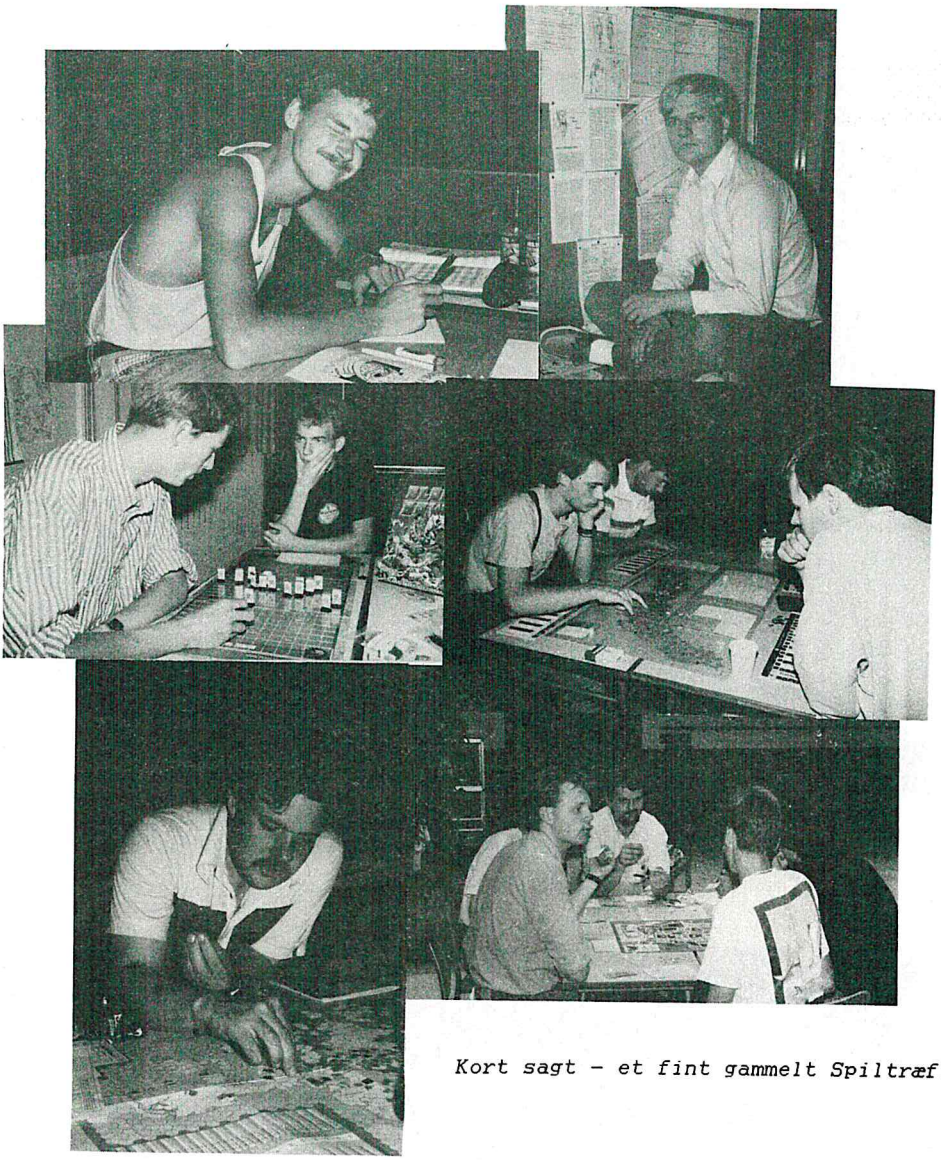


De fastlagte turneringer var selvfølgelig rammen om de større rollespilsudfoldelser - den største spænding og koncentration.





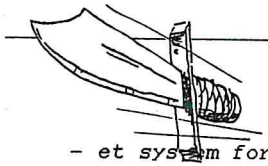
Men både de frie initiativer, og spisningen indtog stærke andenpladser.



Kort sagt - et fint gammelt Spiltræf!!

Der er ikke meget andet at sige om træffet, end at det gik i fin stil. Vi fik alle de Pruh-Heste, spionsager, rumhelte, rocksangere og gravkøer vi overhovedet kunne begære - det eneste vi rigtigt manglede var - *PINGVINER!!!*

MERLIN P. MANN



KØD PÅ BORDET!

- et system for at komme grueligt til skade i Basic RolePlaying

af Thomas Knudsen og Merlin Mann

- I øvrigt mener jeg, at våbensystemet i Call™ er urealistisk, sagde en af mine venner engang. Han mente selv, at han var ret klog, så han lavede et system. Det blev godt - så jeg (red.) bad ham (Thomas Knudsen) om at ændre det! Det gad han ikke, men jeg måtte godt - jeg havde nu nok gjort det alligevel.

I hvert fald, her et system, der er udarbejdet til Call, men som snildt kan bruges til andre Basic RolePlaying-spil, som fx. Drager og Dæmoner, RuneQuest og Eternal Champions.

I betragtning af, hvor få voldelige konfrontationer, man støder på, i Call, samt at disse ofte er afslutningen på en, eller flere aftners efterforskning, må kampsystemet betegnes som lettere utilfredsstillende.

Call lægger op til, at spillerne vælter fra rædsel til rædsel i stadig dårligere fysisk og psykisk tilstand - sanity-systemet slipper rimeligt godt fra dette, men hit-points'ne virker lige rigeligt AD&Dsk, med sin simple nedtælling til nul.

Enhver kampsituation bør være potentielt dødelig, uanset våbnenes størrelse og det bør være muligt, at gøre sin modstander ukampdygtig med eet slag/skud.

Dette system er til, for at gøre overgangen til død mere glidende og realistisk.

Det er sikkert ikke medicinsk korrekt, men det er også kun meningen at visualisere voldelighedernes konsekvenser bedre end det nuværende system.

SYSTEMET

Ideen er, at skaden fra angreb skal gradueres, modsat det oprindelige system, hvor man kun arbejder med tilstandende død, levende og evt. besvimet.

For nemheds skyld, kan vi opdele skaden i tre kategorier:

1.Overfladisk: Dvs. når det enkelte sår ikke er større end halvdelen af ens nuværende hitpoints. Her tæller man bare ned, som normalt. Ingen effekter.

2.Potentielt Farligt: Hvis man mister over halvdelen af ens nuværende hitpoints i eet slag, uden at gå under nul. er der chance for mere eller mindre dødelige bieffekter og sår. Det er denne kategori, som denne artikel beskæftiger sig med.

3.Dødeligt: Når ens hitpoints går under nul. Se videre i appendix-et.

POTENTIELLE SAR

Det kommer meget an på, hvor et slag rammer. når man skal finde bieffekterne - nogle steder på kroppen. er selv små sår meget dødelige.

Derfor arbejder dette system med Hit-Location. Her i *TABU* har vi tidligere bragt en artikel om netop dette (i #6). Desværre er det langt tilbage i historien, og kun få har læst denne artikel, da oplaget var lavt den gang (vi genoptrykker muligvis denne artikel - vi har desværre ikke flere nr. 6 på lager. Red.), og vi vil derfor bringe tabellen igen.

Man ruller en d20 på nedenstående tabel:

-MELEE-	MISSILE
1-3 L.Leg	1-3 L.Leg
4-6 R.Leg	4-6 R.Leg
7-9 Abdom	7-10 Abdom
10-12 Chest	11-15 Chest
13-15 R.Arm	16-17 R.Arm
16-18 L.Arm	18-19 L.Arm
19-20 Head	20 Head

Når man har fundet, hvor slaget/skudet rammer, skal man slå på endnu en tabel: nemlig for bieffekten. Her arbejder vi med 3 forskellige tabeller: Hoved, Bryst & Underkrop samt Arme & Ben.

Her slår man igen 1d20, og kan så finde frem til skaden.

HOVEDET

1-3 : Strejfer, mister 1 angreb.
4-5 : Strejfer, mister 2 angreb.
6-7 : Strejfer, flækket øre, mindre blødning giver -20% på relevante skills, indtil blødningen er standset. CONx5 eller chok i d4 runder.
8-10 : Alvorlig strejfer, hjernerystelse, CONx4 eller besvimet i d6+2 runder. -20% på relevante skills i 12 timer.
11-15 : Alvorlig strejfer, hjernerystelse, CONx3 eller besvimet i d8+2 runder, absolut ro påkrævet i en uge + en dag pr. times nødvendig aktivitet. -20% på relevante skills indtil efter hvileperiode.
16-17 : Halsvirvel. STRx2, eller DØD. Hvis klaret, så som ovenfor.
18-20 : Død, Exit, Kaputt etc

BRYST/UNDERLIV

1-2 : Strejfer, mister 1 angreb.
3-5 : Strejfer, mister 2 angreb.
6-9 : Kødsår, mild blødning, -10% på relevante skills til blødning standset. CONx5 eller besvimet i d6 runder.
10-13 : Kødsår, moderat blødning, -20 på relevante skills, CONx4 eller besvimet i d6+2 runder.
14-15 : Kødsår, stærk blødning, CONx3 eller besvimet d6+2 runder, -20% på relevante skills, hospitalsophold nødvendigt.
16-18 : Automatisk besvimet d6+2 runder, plus som ovenfor.
19-20 : Død!

ARME/BEN

1-3 : Strejfer, mister 1 angreb.
4-6 : Strejfer, mister 2 angreb.
7-9 : Snitsår; hvis våbenhånd, tabes våben; hvis ben, mindre blødning og -10% på bevægelses-skills. Mister 2 angreb.
10-13 : Snitsår; hvis arme, -10% på relevante: hvis ben, moderat blødning, -20% på relevante. Mister 2 angreb.
14-16 : Kødsår; hvis arme, moderat blødning, -20% på relevante; hvis ben, moderat blødning, -20% på relevante, CONx5 eller besvimet d6 runder.
17-20 : Kødsår, stærk blødning, STRx5 eller brækket knogle, CONx4 eller besvimet d6+2 runder, hospitalsophold nødvendigt.

Alle resultater er kumulative. Dvs. at hvis man fx får -20% to gange, gælder det for -40%. Og to milde blødninger bliver til en moderat blødning etc etc.

Hvis der ikke står andet, mister man altid eet angreb. Man kan dog stadig lave defensive handlinger.

En blødning fortsætter til den bliver forbundet succesfuldt. Indtil da mister man hitpoints. Dog ikke ved milde blødninger. Ved moderate blødninger, skal man slå CONx4 hver runde, eller miste eet hitpoint. Ved svære blødninger mister man automatisk eet hitpoint pr. runde.

Systemet hviler ikke fuldstændigt i sig selv, men det gør kamp mere nuanceret.

Keeper'en kan bruge det, i de situationer han finder det bedst. Skill-nedsættelser o.l. kan man jo også selv afgøre - det afhænger jo også af våbentype, vejrforhold, vand i knæene etc etc.

APPENDIX A

- Alternative Dødskreterier.

Dødelige sår er som nævnt, når ens hitpoints går til nul eller mindre.

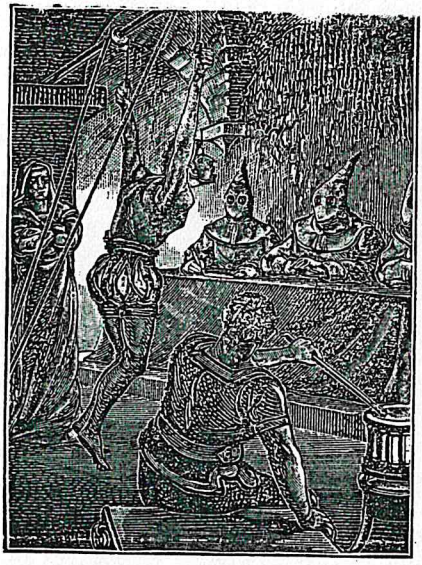
Her kan man, istedet for at dømme personen død, give ham en sidste chance.

Man slår igen for hit location, men når man skal til at slå for bieffekter, skal man lægge noget til sit terningslag, så chancen for hård skade bliver større.

Man lægger simpelthen 2 til sin d20, for hvert hitpoint man er under 0. Dvs. at en person med -6 hitpoints, skal lægge 12 til sit slag.

Hvis ens slag går over 20, er man automatisk død. Ellers gælder det rullede resultat, udover at man automatisk besvimer.

Ligger man og forbløder, skal der slås nye effekter hver runde (det er ikke nødvendigt at slå ny hitlocation i dette tilfælde).



APPENDIX B

- Brug af HitLocation

Hvis man bruger TABU's system eller et andet system, hvor man arbejder med *Location-HitPoints*, bør visse ting bemærkes.

Hvis man mister over halvdelen af Total-hitpoints, skal der slås for bieffekter.

Det skal man også, hvis man mister alle sine hitpoints i en enkelt location - ligegyldigt hvor mange total-hitpoints man har tilbage.

Mister man over det dobbelte i en location, bruges Dødskreteriet fra Appendix A.

MERLIN MANN
Ide : THOMAS KNUDSEN

TABU



STEDER DU ALDRIG FØR HAR SET!

ABBONÉR PÅ TABU

GURPS!

GENERIC FANTASY

- et kik på Fantasy-supplementet til GURPS! af Sune Nielsen...

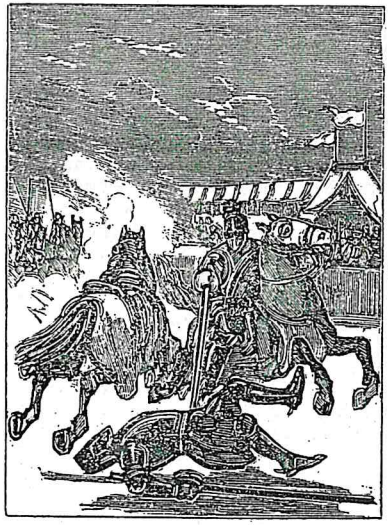
Før jeg går igang med dette nummers GURPS-snak, vil jeg gerne gøre opmærksom på en fejl i TABU nr. 11's layout af min artikel. For neden på side 41 er en kasse med seks linier, der retmæssigt burde have stået for oven, da dette nemlig var artiklens indledning (rot skal være ret! Gaab, Sune. Red.).

INDLEDNING

Som lovet i sidste nummer, bringer jeg her en omtale af et af de hidtidige supplementer til Steve Jacksons Generic Universal Role-Playing System - nemlig GURPS FANTASY (G.F.). I denne gennemgang bruges adskillige brudstykker fra spillet, uden videre forklaring. Kommer du i tvivl om hvad de går ud på, så står alle de udtryk jeg bruger forklaret i sidste nummers artikel om selve spillet. Har du ikke dette nummer, kan det fås ved henvendelse til Merlin - han bider ikke (så tit...)

GURPS Fantasy

Der hersker vist ingen tvivl om, at af alle rollespilsmiljøer, er Fantasy-genren den mest populære. Derfor er det indlysende, at et Fantasy supplement, måtte blive en af de første ting, der sendes på gaden til et universalsystem som GURPS (det første var dog GURPS Autoduel, men det skyldes SJ-games' totale fiksering på deres eget bilvoldsspil, Car Wars... det er forøvrigt ikke så værst).



GF-bogen er på 92 sider og er i en noget løs softcover indbinding. Prisen ligger omkring de 150 kr.

Bogens første to afsnit omhandler GURPS magi, på en sådan måde, at første afsnit er en beskrivelse af hvordan magi fungerer og det næste en formulargennemgang.

Tredie afsnit er Steve Jacksons egen Fantasyverden, mens fjerde afsnit omhandler de advantages, skills og racer, der er specielle for en Fantasyverden. Til sidst i bogen er en side med kortfattede, men absolut brugelige regler for bevægelse og kamp i luften.

MAGI-SYSTEMET

En trylleformular læres på samme måde som en almindelig skill (omend det nok kan være en hel del sværere at finde en lærer). De fleste spells er Mental/Hard, men enkelte (de sejeste) er Mental/Very Hard. En troldmands grad af Magical Aptitude (1-3) lægges til hans IQ i beregningen af, hvilken skill-level han får sin formular på.

Hver gang en troldmand kaster en formular, koster det ham energi, der skal tages enten fra ST (kasteren bliver udmattet) eller HT (kasteren tager fysisk skade).

Jo stærkere en formular er, des mere energi kræver den. En troldmand, der har sin formular på en høj skill-level behøver dog mindre energi til at kaste den, end een der har den på fumlestadiet.

GURPS magi har et element jeg ikke har set i tidligere spil, nemlig Mana. Dette er et begreb - vistnok fra den nordiske mytologi - der betegner hvor magisk (eller snarere helligt/kraftfuldt) en person, en ting eller et sted er. I GURPS magi er Mana-begrebet dog reduceret til til kun at omfatte et steds magi. formodentlig for ikke at gøre det for indviklet (hvilket er en af ideerne i spillet). Et områdes Mana-niveau er meget afgørende for, hvor let det er at affyre sine formularer. Jo mere Mana, des lettere er det at bruge magi. Alt hvad der har med magi at gøre træder ud af funktion, i et område helt uden Mana.

Alle formularerne tilhører et *College of Magic*, der er en samling formularer, som påvirker nogenlunde det samme - det kan være et af de fire elementer (ild luft, jord og vand), lyd, lys, beskyttelse, helbredelse eller noget helt sjette.

Magi-universiteterne (som der er 20 af) er bygget op på en sådan måde, at man skal have kendskab til universitetets grundlæggende (og mindre kraftfulde) formularer, før man kan begynde at lære de "tunge" formularer. De rigtigt mægtfulde kræver som regel, at man i forvejen har høj IQ, Magical Aptitude eller kendskab til stærke formularer fra andre universiteter.

Dette gør det meget dyrt i Character Points at komme til at lære den rigtig hårde magi.

Universiteterne er i rimelig god balance med hinanden, for skønt nogle naturligvis er større en andre, har selv de mindste nogle heftige stykker magi.

VERDENEN

Etvhert Fantasy RPG med respekt for sig selv, har sin egen forvirrede verden. Således også med GURPS Fantasy.

Verdenen hedder Yrth (udtales Eerth..suk!(eller evt. *Yrrk*.Red)) og er designet til at være ekstremt brugelig, snarere end meget original (et problem med originale fantasiverdener er, at de er sværere at få til at hænge sammen).

Et udslag af denne stræben, efter at gøre verdenen let at bruge, er at SJ har valgt nogle af vor verdens religioner (Kristendommen og Islam) være dominerende, på det beskrevne kontinent, Ytarria.

Nogle vil måske finde dette blasfemisk, men det mener jeg (der er kristen) bestemt ikke, idet bogen ikke gør noget forsøg på at definere Gud (jeg siger ikke "Guderne", da Kristendommen og Islam har samme Gud, men forskellige opfattelser af ham), men kun beskriver troens indvirkning på samfundende.

Det viser sig hurtigt, at dette religionsvalg er en af verdenens store fordele. For det første har man som GM let ved at finde baggrundsoplysninger om religionerne og for det andet, er der virkelig rige muligheder for at lave scenarier og skabe stemning omkring konflikten mellem de to trosveje (lad mig her anbefale E.W.Pedersens bog: "Islam, Fællesskab og Livsvej" til interesserede GM'ere).

Man kunne måske undres over, hvordan man ville passe disse to religioner (der jo er bundet meget til vores verden, i form af hellige steder, personer osv) ind i en, på andre måder, meget traditionel Fantasy-verden?

For at give en forklaring på deres tilstedeværelse, har SJ fundet på en af de bedre dårlige undskyldninger:

Den går på, at verdenen oprindeligt kun var befolket at The Elder Race, Eiverne Dværgene og Orkerne, der levede idyllisk sammen.

Nu var der imidlertid en særlig gruppe elvere, The Dark Elves, der hadede orkerne. Nu er der jo intet galt i at hade orker, men de her Dark Elves var uhyggeligt lidt glade for dem. De havde derfor besluttet sig for, at ville udslette orkerne een gang for alle. De fandt frem til en særlig formular, som de samledes for at kaste (i GURPS kan effekten af en formular blive viiildt uhæmmet, hvis man er nok om at kaste den).

Denne formular skulle nok have tilkaldt et eller andet voldeligt bæst, der kunne udrydde alle orker, men et'el'andet gik grueligt galt, og resultatet var ikke blot en eksplosion, der lagde hundredevis af kilometers omkreds øde, men også, at der blev åbnet porte til andre dimensioner og en magisk skypumpe brægte en frygteligt masse nye racer til Yrth. Blandt andet kom et helt korstog af Arabere med - sådan blev denne konflikt overført fra Jorden til Ytarria (det ku' Kipling ikke ha' gjort meget bedre. Red.)

RACERNE

Når jeg i indledningen sagde, at fjerde afsnit af GF-bogen omhandlede de advantages, disadvantages, skills og racer, der var specielle for Fantasy, så var det måske nok en letsindig omgang med sandheden, idet dette afsnit, udover racerne, kun indeholder 1 advantage, 2 disadvantages og 2 skills. Man spekulerer lidt på, om de ikke bare er nogen, der blev glemt under designarbejder af grundsættet! Anyway, så er de meget rare at have...

Racerne har specielle advantages, disadvantages og Attribute Modifications. Værdien af disse er så lagt sammen, og der er en generel pris i character points, for at blive pågældende race. For nogle er denne pris negativ, for andre høj. Fx. får man 30 point for at være Kobold, mens det koster 75 at være Lizard Man. Desværre er nogle af racerne uafbalancerede i forhold til menneskene.

Reglerne for bevægelse og kamp i luften, der fylder bogens sidste side, er så vidt jeg kan se brugbare, men så heller ikke så meget mere (jeg har aldrig brugt dem). Desværre kan de vist kun bruges med spillets Advanced Movement regler.

KONKLUSION

Bogen er alt i alt værd at skænke mere en een tanke. Magisystemet fungerer glimrende sammen med resten af spillets regler. Dog kræver troldmanden nok skarp kontrol fra GM's side, for ikke at blive for sej.

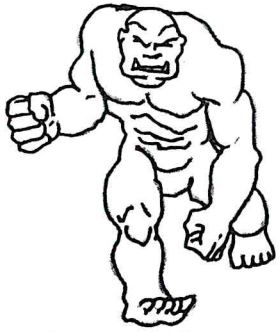
Verdenen er lorden, og jeg tror nok, at jeg (efter moden overvejelse) alligevel ender med at bruge den, selvom jeg først forkastede den (det er måske fordi jeg ikke orker at sætte een sammen selv).

Bogen har ikke helt nok monstre efter min smag - okay, det er ikke mængden, men måden de bliver kørt på, at det drejer sig om.

Jovist - GF er alle pengene værd, og mere efter min mening.

Pronunciations

Yrth: EERth.
Ytarria: ee-TARR-ee-uh.
Caithness: KAYTH-nuss.
Megalos: MEG-uh-lohss.
Cardiel: KAR-dee-ell.
Al-Haz: ahl-HOZZ.
Al-Wazif: ahl-wozz-EEF.
Zarak: zorr-ACH.
Sahud: sa-HOOD.



Orcs ***–10 points***

Orcs are the commonest "cannon fodder" of fantasy worlds. They are generally considered to be stupid, dirty, and aggressive. All these things are, in fact, true. Whether orcs are primitive savages or disciplined legionaries, they will usually be led by the strongest and most ruthless among them.

Advantages and Disadvantages: Orcs gets –2 on IQ and +1 on HT. They have no special racial advantages or disadvantages. However, since being an Orc is itself considered a 10-point "disadvantage," players may use these 10 points to purchase an advantage. 10-point advantages, each common to some tribes of Orcs, include Combat Reflexes, Night Vision, High Pain Threshold, and Rapid Healing. Orcs with very acute senses are also common.

Friends and Enemies: Elves and Dwarves both detest orcs, and react to them at –3. Orcs return this hatred, reacting to both "elder races" at –3. Relations between orcs and other races will depend on the particular locale. In some places, orcs and men live side by side; in others, orcs are the hereditary enemy of everything that breathes.

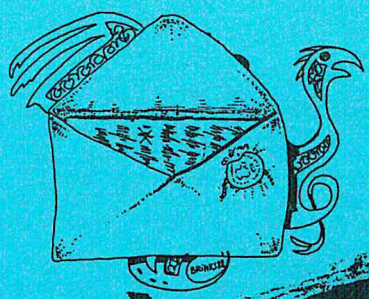
Likes and Dislikes: Most orcs are brutal and treacherous, respecting only force. They enjoy revelry, luxury, and torturing small animals.

Half-Orcs: Orcs can breed with humans, if the humans aren't choosy. The result is a "half-orc," with –1 IQ, +1 HT. There is no point cost to be a half-orc.

Så vil jeg for øvrigt lige benytte chancen, til at nedgøre en enkelt af de kommentarer Paul gav GURPS i sidste nummer (det vand Merlin hældte ud af ørene, gider jeg ikke beskæftige mig med i et halvt minut i træk, det er de altså alt for lallede til. Hvad med at læse reglerne FØR du begynder at rable løs, makker (Jeg udtalte mig udelukkende udfra din artikel, hvilket jeg også udspecificerede, så det var udelukkende det indtryk DU havde givet mig, der afspejlede sig – trådte jeg på en ligtorn? Sorry, *Makker!* Red.).

Paul siger nemlig, at GURPS kampreglerne ikke er fleksible, fordi det er svært at introducere de avancerede regler langsomt. Dette er noget PLADDER. Alle de avancerede regler kan fungere individuelt med grundreglerne. Det skal dog bemærkes, at ta af de avancrede kampregler tilfører spillet en stor del mere kompleksitet. De systemer jeg taler om, er Advanced Movement (der ændrer det subjektive "ja, du står nok ca. her", til at udmåle afstande og bevægelser. Tidskrævende, men godt til taktik), og et skidegodt Hit Location system. Nu gider jeg ikke jokke mere rundt i det her, vi ses i #13....

SUNE A. NIELSEN



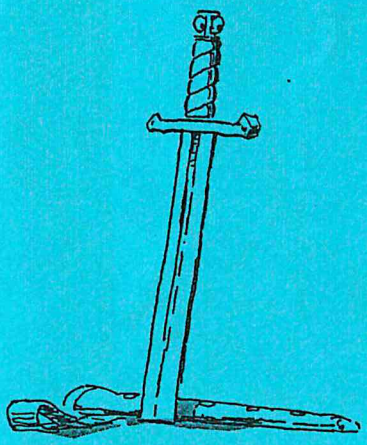
KURER-POST

GURPS-modul af S.A.NIELSEN



GM: Følgende tekst skal læses for spillerne som introduktion til eventyret:

"I er store helte, måske ikke helt endnu, men engang i fremtiden vil verden kende og lovsynge jeres navne. Taget i betragtning hvilket hul af en by I bor i, synes I egentlig at I har forberedt jer ganske godt til at I snart skal ud og gøre verden opmærksom på, at I er dens beskyttere mod alt ondt.
Byen I bor i hedder Dorgodad og ligger i ærkehertugdømmet Gagalog, der er et land med store muligheder for kommende helte som jer. Med andre ord: landevejene er måske ikke helt så sikre, som de burde være.
Det er dagen efter Hivikin, der er den store forsommerfest, og det meste af byen ligger brak. I drak ikke helt så meget som visse andre, medlemmerne af byvagten for eksempel, og derfor er I da ude af jeres senge her hen ad formiddagen. Lige nu sidder I udenfor bymuren. Dargodad ligger i skyggen af en større bjergkæde med mindre venlige indbyggere, der ind imellem kommer ned fra dem for at "studere de lokale kulturminder" i området, og derfor har byen god nytte af sin mur.
Nuvel, bedst som I sidder der, på nogle bænke I selv har slæbt frem, kommer tre ryttere galoperende ud af den nærliggende skov, der går under navnet Bretskov hos de lokale.
Den forreste af de tre er en lille fed fyr, der vel kan være et par og fyrre. Lige bag ham kommer, på en meeeget stor hest, en kæmpe af en mand og ved siden af ham en lille, lidt ældre, spinkel mand med et nervøst udtryk i ansiget. De holder deres heste an foran jer, og den fede råber: "For alle guders skyld, hvor finder jeg byvagten?"



GAMEMASTERENS BAGGRUNDSGENNEMGANG

Denne sektion indeholder alle de vigtigste oplysninger om eventyret. Det er bedst hvis du har check på dem, inden du læser videre.

I nærheden af Dargodad går et pas gennem bjergkæden og udmunder i kongeriget Millial. Grænseområdet er givet som len til baron Milos Rowan, der er elsket af kongen, men hadet af folket, som kalder ham "Den Sorte Baron" (eller blot "Sorte") på grund af hans brutale fremfærd.

En af Rowans rådgivere, Bantaton, har længe forsøgt at få ham til at behandle sine undersåtter bedre, men uden held. Derfor er Bantaton begyndt at lægge planer mod baronen sammen med en røverbande, der holder til i en af baronens store skove.

En af baronens rådgivere, der er Bantatons dødsfjende, har fundet ud af dette og er begyndt at samle beviser mod ham.
Bantaton er uvidende om dette.

Imidlertid har en af Bantatons gode venner, der bor temmelig langt fra ham, fået nys om bevisindsamlingen, og har sendt et brev afsted for at advare ham. Dette brev er blevet betroet til "Den Fede", der er handelsmand og hedder Egino Egino (han er nævnt i spillernes indledning). Der er dog det problem, at Bantatons

dødsfjende har fundet ud af at brevet eksisterer. Han er naturligvis fyr og flamme for at få fat i det, da det er det mest fældende bevis mod Bantaton, man kan ønske sig. Derfor har han planlagt at opsnappe det, og har en del tricks i baghånden til formålet.

For det første har han "aktiveret" et af sine hemmelige våben, en betroet skriver hos Bantatons ven. Skriveren er taget med Egino, og foruden at være den ældste af de tre, er han en virkelig dygtig mage.

Han har endvidere kontaktet en røverbande i Bretskov og betalt dem for at overfalde Egino og hans følge, og sende brevet til ham. Det har de så gjort, men "desværre" lykkedes det for Eginos livvagt (Brian Merringo) at få sig kæmpet igennem røvernes rækker med sin chef (som Merringo er fuldstændig loyal overfor). Skriveren fandt det bedst at følge med fordi han så enten kunne tage livet af begge to ved en senere lejlighed, eller være til nytte for sin chef en anden gang.

Idet brevet lå i Eginos oppakning, er skriveren naturligvis stærkt interesseret i at få fat i den. Når han finder ud af, at byvagten er ude af stand til at hjælpe ham (på grund af spritten), vil han tilbyde 200$ pr. mand, uanset hvem det måtte være.

Vi går naturligvis ud fra at gruppen slår til. Egino beordrer sin livvagt til at følge med gruppen for at vise dem, hvor overfaldet fandt sted og for at hjælpe dem med at skaffe hans varer tilbage. Han køber også en hest til hver.

Eventyret er inddelt i encounters, og er således lineært opbygget. Gruppen vil komme ud for dem i nummerrækkefølge (dvs. først 1, så 2 osv).



Encounter 1: OVERFALDSSTEDET

Læs følgende for spillerne:

"I følger med Eginos livvagt ind i skoven. Efter ca. en times ridt kommer I til overfaldsstedet. En lille snes mere eller mindre sønderhuggede lig ligger spredt over et lille område. Spor fra mange dyr leder væk fra dette frygtelige sted."

GM: Det var her røverbanden overfaldt Egino. Egentlig skulle de have haft ram på ham også, men han slap væk. Brian kan identificere 8 ud af de 10 lig som værende Eginos karavanevagter. De to andre er røvere, og selv dræbte han den ene. Han mener at det var en af karavanevagterne der dræbte den anden (hvad han har ret i). Ligene ser ud til at være plyndret for alt, der kan have været af nogen værdi.

Bortset fra sporene, der leder væk fra området, kan gruppen ikke få ret meget ud af at undersøge området. Med hensyn til sporene er der en stor gruppe hestespor der fører i en retning og 6 sæt fodspor fører væk i hver sin retning. Fodsporene er ganske godt skjult, men eftersom dette her er et turneringsscenario, finder gruppen dem automatisk hvis de leder. Pakdyrsporene er helt åbenlyse og gruppen finder dem uden at lede.

Det bør naturligvis gå op for gruppen, at det er røvernes mening de kan følge sporene uden besvær. Derfor bør de søge efter andre. De kan eventuelt komme til at advare røverne om deres tilstedeværelse hvis de følger pakdyrsporene. Brug

i givet fald ALERT-beskivelsen i encounter 2.

Røverne har spredt sig og har sendt et par mand af sted med pakdyrene. Disse er blevet ledt et stykke vej indtil de kom til en flod, som de så er blevet ledt et stykke igennem og derefter op på stenet grund. De er altså ikke til at følge for nogen med under et par og tyve i tracking. På den anden side af floden ligger røvernes spejder (røver M, stealth skill 16) og holder øje med sporet. Desuden er skoven fyldt med gemmesteder (+3 skill), så han har klaret sit skill check uden besvær.

Gruppen vil i denne situation formodentlig gøre en eller flere af følgende ting:

1) Konstatere, at de ikke kan følge sporene videre, og gå tilbage og lede efter andre. Dette vil betyde at spejderen stille og roligt smutter hjem og advarer resten af banden.

2) Begynde at søge område grundigt igennem. Spejderen vil forsøge at snige sig væk så stille som muligt. Det kræver at han vinder en contest of skills mod hver gruppemedlems vision score. Hvis gruppen også lytter (dette skal siges af dem), skal han vinde denne contest of skills over den med den bedste vision & hearing. Fordi undergrunden knaser under spejderens fødder, har gruppen +3 i hearing.

3) Stille sig op og kigge efter fjender. Hver af personerne får lov til at lave et vision roll, men de opdager kun spejderen, hvis de laver et critical kast (3-4). Hvis spejderen opdager han er blevet set (gruppen stormer frem eller lign.), vil han løbe sin vej.
Hvis gruppen lader som om de ikke har opdaget ham og går derover af for at "lede" (som i 2), vil han forsøge at snige sig væk, men vil automatisk blive opdaget og gruppen vil have ham i en, for ham, højest ubehagelig situation.

4) Gå væk, men snige sig tilbage og holde øje med området. Dette kræver et stealth check for at undgå at blive opdaget af spejderen. Opdager spejderen den/de snigende, vil han tro, at han er blevet opdaget og prøver at løbe sin vej. Opdager han derimod ikke noget, vil han tro sig sikker og rejse sig op, stå et øjeblik og kigge efter dem og derpå ryste på hovedet og gå sin vej. Hvis den der sniger sig frem har en ladt crossbow, vil vedkommende få god tid til at bygge op til +3 i aim bonus. Spejderen er ikke mere end 10 yards væk og har ikke noget active defence.

I alle tilfælde: Hvis spejderen slipper væk, bliver røverne advaret, og du skal bruge ALERT-beskrivelsen, når gruppen finder deres lejr.

Fodsporene: Når gruppen begynder at lede efter andre spor, skal du fortælle dem, at der er seks andre. Hvis gruppen siger at de vil følge et bestemt spornummer, bruges dette. Hvis de bare siger at de vil følge et af dem, skal du slå en terning og bruge resultatet som det spor de følger.
Sporene er covered med følgende skill levels:

Spor	1:	10
--	2:	9
--	3:	8
--	4:	11
--	5:	15
--	6:	11

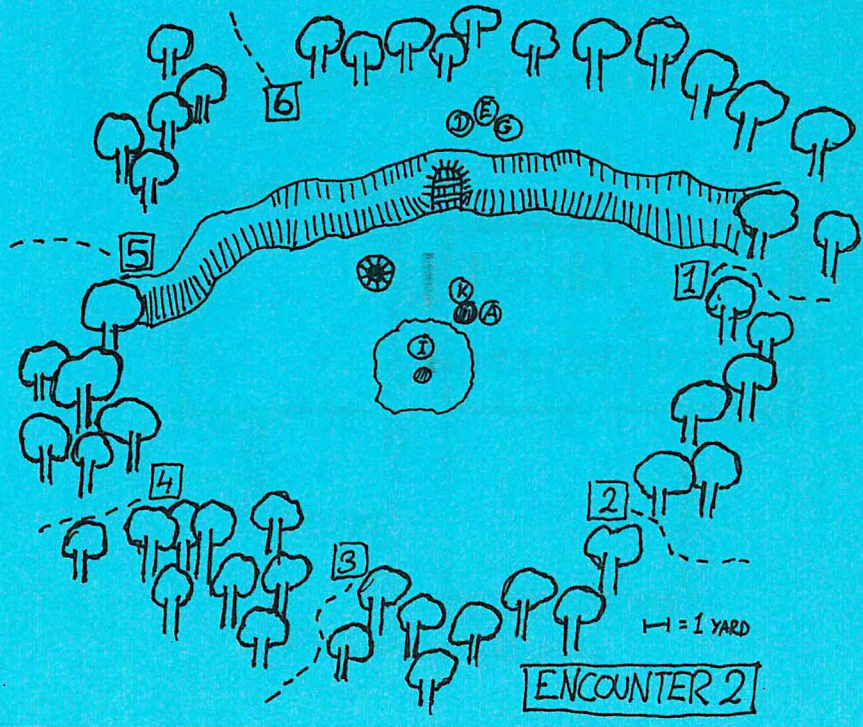
Hvis gruppen begynder at følge et af disse spor, skal der laves quick contests of skill. Hver af dem formodes at udgøre en times tracking. Hvis trackeren er først til at have vundet tre (ikke nødvendigvis i træk), har gruppen fundet frem til røverlejren (encounter 2). Hvis de taber tre, er de kommet tilbage til overfaldsstedet, og må begynde forfra.

Encounter 2: RØVERLEJREN

Gruppen opdager den lysning lejren ligger i, når de er ca. 5 minutters gang fra den. Buldrer de fremad, vil de blive opdaget (brug ALERT-beskrivelsen).
Sender de derimod bare en spejder frem, eller siger at hele gruppen forsigtigt sniger sig fremad, vil røverne ikke bemærke det. Brug følgende beskrivelse i sådan et tilfælde.
Hvor i lysningen gruppen kommer ud, afhænger hvilket af sporene de følger. Hvis de følger spor et, kommer de ud ved 1, følger de spor to, kommer de ud ved 2, osv. Naturligvis kan de altid snige sig rundt til en anden position hvis de har lyst.
Læs følgende for gruppen, og udelad de ting der ikke kan ses fra den position hvor de står, og lad dem opdage disse senere (på den ene eller anden måde).

"Skoven munder ud i en stor åbning, ialt vel små 40 yards bred. I midten af lysningen står et højt træ (hvis vision roll klares, tages også næste sætning med).
Oppe i træet sidder en mand på hvad der må være en lille træplatform. I skyggen af træet står to mænd ved en stor gryde. Et stykke fra mændene er der en stor brønd. Tværs gennem lysningen går en skrænt, og på toppen af skrænten sidder tre mænd og spiller terninger. Der er en stor egetræsdør i skrænten, og den synes at lede ind til noget bagved."

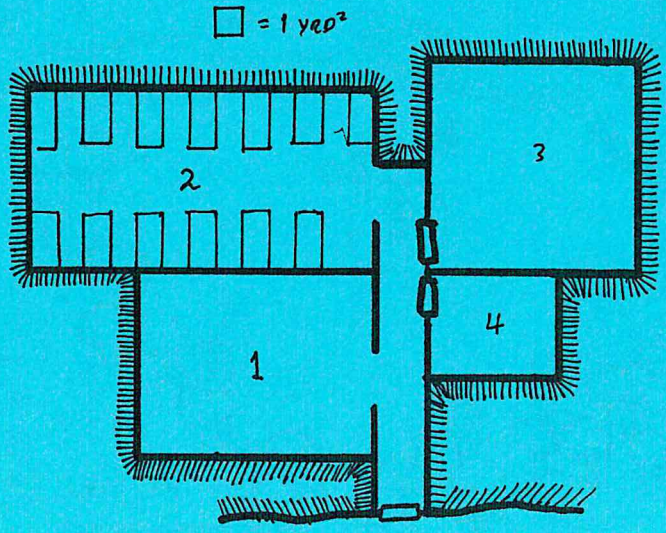
GM: Med hensyn til pakdyrene, er de netop nu på vej til en anden by for at blive solgt sammen med de varer, røverne ikke selv kan bruge.



Lad os tage det fra en ende af:
A) Manden i træet er røver I.
B) De to ved gryden er røver K (kokken) og røver A (En af dem).
C) Kigger man ned i brønden, vil man opdage at der på indersiden af den sidder en stige, som fører til en dør, der åbner sig efter vindebrosprincippet (nedad og udad).
Døren er boltet til med en slå, der sidder på indersiden. For at få den op, kræves et lockpicking -8 roll.
En critical failure betyder at dirkeren ryger i vandet (5 yards ned til vandoverfladen fra sidste håndtag), hvilket resulterer i 5d-10 i skade. Hvis han klarer sit swimming roll (default: ST-5 eller DX-4) tager han kun 5d-15.
Et acrobatics roll (default DX-6) vil som sædvanlig betyde at der trækkes 5 yards fra faldets længde, og dermed tager han ingen skade overhovedet.
Lykkedes det at få dirket døren op, skal der laves et DX check for at undgå at få den i hovedet når den falder ud. Klares det ikke, ryger han i vandet efter at have taget ld i skade. Han får hverken lov til at lave swimming eller acrobatics roll for at forbedre sin situation.
Bag døren løber en gang, der fører ind under skrænten og ender under lederens rum, hvortil den leder op gennem en trapdoor.
D) De tre terningsspillere er hhv. røver D, E og G.
Hvis gruppen har været stille, vil de kunne få 3 sekunders total surprise.

Indenfor: Der er en stor egetræsdør i skrænten, som ikke er låst og så velsmurt, at den stort ikke giver en lyd fra sig når den åbnes. Når gruppen går ind på den anden side, læses følgende for spillerne:
"Foran jer ligger en gang, der er 10-12 yards lang. Den er oplyst af skæret fra adskillige fakler. På venstre hånd er to åbninger, en ca. 1/3 oppe og en helt oppe i den anden ende af gangen. På højre

ENCOUNTER 2 INDENFOR



hånd ser I to døre, der sidder i væggen lige ved siden af hinanden et godt stykke oppe i gangen. Fra den af åbningerne der er længst væk, lyder der lavmælt snakken."

GM: Al kamp inde i hulen har belysningsmodifier for "torch in line of sight", dvs. -3 på alle attack rolls. Dette gælder dog ikke for kamp i rum 1 og rum 3, hvor der er temmelig mørkt indtil nogen tænder mere lys ("torch around a corner: -5 attack").

1. Lagerrum
Hvis spillerne ikke har lys med, læses følgende:
"Der falder kun en antydning af lys ind i dette rum. I kan lige akkurat skelne at det må være fyldt op med forskellige ting og sager. Hvad det helt præcist er, kan I ikke se i denne belysning."

Hvis nogen går rundt i lagerrummet uden lys, vil de ryge ind i forskellige ting og sager. Det larmer frygteligt og alarmerer hele hytten, og oveni skal vedkommende lave DX-5 check eller falde og få 1d i skade.

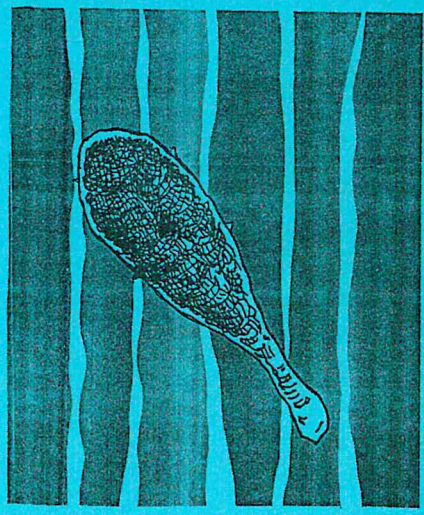
Hvis nogen tænder lys, læses følgende:
"Det er et stort rum I kigger ind i nu. Det er vel små ti yards langt og ca. halvt så bredt. Langs væggene står nogle meget brede hylder. På disse ligger en masse forskellige slags varer og en del sække. Der er desuden en del tønder. I kan ikke se nogen våben."

En stor del af handelsmandens varer står i dette rum. Brian vil kunne identificere dem hvis han får tid nok. Hvis nogen fra gruppen begynder at rode rundt i varerne, skal de klare et stealth+2 check, ellers alarmeres røverne. Der er ikke noget interessant at finde iøvrigt.

2: De almindelige røveres stue

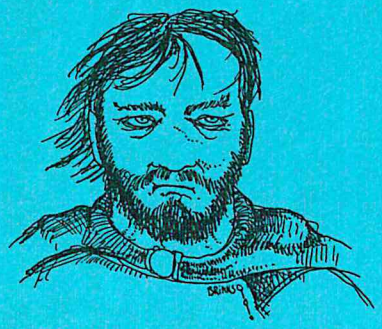
"Dette rum er over 10 yards langt og ca. 5 yards bredt. Langs begge langsider står en række af senge. Der er 6 mænd i rummet. Den ene ligger og sover på en af sengene længst væk. På en af sengene overfor den sovende sidder to andre og snakker. Lige inden for døren til højre ligger endnu en og sover. Et stykke inde i rummet sidder en en mand på en af sengene. En anden mand er ved at lægge en forbinding om hans højre skulder."

Også her opnår gruppen total surprise. Dog kun i 1 sekund. Det vil dog tage væsentligt længere tid (nemlig 5 sekunder), før de sovende kan begynde at lave IQ checks for at vågne op.
De forskellige er følgende (se kortet):
A) Det er røver C, der ligger her. Han er ikke i sin rustning og er noget såret (HT:8). Hans våben ligger lige ved siden af sengen og det kræver kun en ready manøvre for ham at få fat i dem.
B) Røverne B og F sidder her. De er i rustning og har deres våben ved hånden (ready manøvre).
C) Det er røver F, der ligger her uden sin rustning. Hans våben ligger lige ved siden af sengen.



og der kræves kun en ready manøvre for at han får fat i dem.
D) Røver L (lægen) er ved at lægge forbindning på røver H, der er nede på 9 Ht. Begge har deres våben ved hånden (ready manøvre).
Forsøger gruppen at få disse røvere til at overgive sig, kan det absolut godt lade sig gøre. Der kræves blot et very good reaction roll. På dette roll har gruppen +1 (de er intruders-2 reaction, men synes væsentligt stærkere +3 reaction, ialt = +1).
Ved hver af sengene står en lille kiste (ikke låst), der indeholder forskelligt tøj og en lille pose med 15-20sp (14+resultatet af et terningkast).

3: De vigtigere røveres rum
Døren herind til er en solid egetræsdør (4/20). Den er låst og må enten låses op med lockpicking eller med magi. Naturligvis kan den også brydes ned, men det vil alarmere alle i hulen.
Læs følgende når døren er kommet op:
"Rummet bag døren er forholdsvis lille. To senge, et par kister og et stort bord er det mest karakteristiske træk ved rummet. På bordet står et par glas og en halvfuld flaske. Der synes ikke at være nogen levende væsener i rummet."



Røverhøvdinga.

Herinde bor røverhøvdingens nærmeste rådgivere, hans næstkommanderende og lægen. Den kiste der tilhører hans næstkommanderende, er låst (han har selv nøglen og befinder sig i 4), men låsesystemet er forholdsvis enkelt (+2 til lockpicking forsøg). Kisten indeholder forskelligt tøj, en fine quality small knife og en lille pose med 134 sølvstykker (dvs. dollars). Den anden, der tilhører lægen, indeholder en first aid kit og en pose med 87 sølvstykker. Desuden er der forskelligt tøj. Bortset fra dette har rummet ingen videre interesse.

4: Røverhøvdingens værelse
Døren (4/20) herind er også låst. Hvis nogen lægger øret til døren og klarer et hearing roll, vil de høre noget der kunne lyde som om nogen snakkede bag den. Hvis døren, der er svær (-3) at åbne, bliver åbnet meget stille og hurtigt (f.eks ved hjælp af magelock formular), vil gruppen kunne få 1 sekunds total surprise overfor dem indenfor.
Hvis gruppen ikke kan gøre det, vil dem bag døren stille sig i kampposition, og så vil de få det ene sekunds total surprise (medmindre gruppen har hørt at de er der).
Læs beskrivelse 1 for spillerne hvis de får døren op stille. og besk. 2 hvis det går mere voldsomt til.
Beskrivelse 1:
"I åbner døren. Indefor sidder fire mænd afslappet snakkende ved et bord. På bordet står en mørk flaske og adskillige mønter."

Beskrivelse 2:
"Indefor i rummet står fire mænd. Deres våben er trukket og rettet mod døren. I rummet er der desuden et bord med fem stole omkring, to senge, nogle skabe og en stor dragkiste. I gulvet står en lem åben."

Spejderen er netop ved at aflægge et styk meget afslappet rapport, da gruppen groft forstyrrer.

De fire mænd er, foruden spejderen, røverhøvdingen, dennes livvagt og lejrens næstkommanderende. De er bestemt ikke uvillige til at forhandle (en gruppe der er kommet så langt som hertil, må være ret skrap, konkluderer de). Og for en rimelig pris vil de da gerne overgive brevet til gruppen.
Røverhøvdingen siger at han kan få mindst 10.000$. Derfor vil han få en "rimelig sum" for brevet (faktisk er han ikke villig til at gå under 3.000).
Kan gruppen ikke betale, foreslår han at de giver en del af deres udstyr som betaling. Kan han få gruppen til at lægge våbene, vil han og hans mænd hugge gruppen ned for at få både pengene og brevet.
Hvis gruppen ikke kan forhandle sig frem til en løsning med røverne, bliver de nødt til at slås med dem.
Brian går ikke uden brevet.
Hvis røverne bliver meget hårdt presset, vil de forsøge at flygte gennem lemmen, der efter et spring på 6 fod dækker over en hemmelig gang til brønden.
Den store dragkiste er det eneste der rummer penge, rent faktisk 1850$. Brevet ligger også i denne kiste. Hvis røverhøvdingen er løbet sin vej, bliver gruppen nødt til enten at dirke eller brække kisten op (4/20).

ALERT: Så kommer vi til den anden mulige udgang på dette encounter, nemlig den hvor gruppen er blevet opdaget af røverne.
I stedet for at overraske røverne, bliver gruppen nu overrakset af røverne, der har lagt sig på lur i skoven.
Læs følgende for gruppen når den når frem til røvernes lysning:
"Skoven munder ud i en stor åbning, vel små 40 yards bred ialt. I midten af lysningen står et højt træ (hvis vision roll-10 klares, tages næste sætning også med).
Oppe i træet ligger tre mænd på hvad der må være en lille platform af træ. I skyggen af træet står en stor gryde. Et stykke fra gryden er der en brønd, og tværs gennem lysningen går en skrænt, hvori en stor, solid egetræsdør er placeret."

Røverne har lagt sig på lur rundt om i lysningen. Hvis gruppen bevæger sig ind i denne, vil røverne vente på at gruppen er hvor de vil have den, og så vil de angribe.
Lemmen i brønden er slået ud, og dernede står røver B med sin ladte crossbow. Hvis nogen prøver at komme derned eller læner sig ud for at kigge ned i den, vil han skyde efter vedkommende. Hvis nogen kommer lidt for tæt på, vil han trække lemmen op.
Indgangsdøren er låst (6/30).

Encounter 3: MORDET

Gruppen har haft sit mas med at banke røverne, og nu vender de tilbage for at hente deres velfortjente belønning og hvile lidt på deres laurbær, eller det er i det mindste hvad de tror.
Mens gruppen er i skoven, er det lykkedes skriveren at forgive Egino. Desværre for skriveren er giften ikke så hurtigvirkende, så Egino er ikke død når gruppen kommer tilbage.
Egino ved ikke, hvem der gav ham giften.
Da gruppen kommer til byen, vil de blive mødt af den krovært, på hvis kro Egino har indkvarteret sig. Han kommer løbende og råber: "Skynd jer at kom, skynd jer at kom, ham handelsmanden har fået det dårligt."
Hvis gruppen følger med ham, vil han tage dem med hen på sin kro og føre dem til et af sine større rum. Læs følgende for gruppen:
"Kroværten fører jer ind i et af sine værelser. I solen fra vinduet ligger den fede handelsmand i en semg. Hans ansigt er forvredet i smerte.
Ved hans side sidder hans skriver, der kigger på jer da I træder ind i stuen og siger: "Gør noget! kan I ikke se at han er ved at dø?"
Egino rækker langsomt og med besvær en hånd ud mod jer og

vinker jer hen til sig. Da I er kommet hen til ham, hvisker han: "Åh, jeg ser at I har fået fat på brevet, godt nok, det hjælper bare ikke så meget. En eller anden har puttet gift i min mad, jeg ved ikke hvem, men en eller anden må det vel være, ellers lå jeg ikke her nu."
Han smiler svagt, og fortsætter: "Jeg vil fortælle jer noget, som I må love ikke at sige til nogen som helst. Lover I det?"

Hvis gruppen lover ikke at sige noget, vil han han fortælle dem om baroniet på den anden side af bjergene, om oprørerne, om rådgiveren og om brevet og dets betydning (alle disse oplysninger kan findes i gamemaster baggrunden). Han vil så bede gruppen om de ikke nok vil bringe brevet frem for ham. Han siger at de under ingen omstændigheder må åbne det, for så vil Bantaton ikke tro på at de er dem de udgiver sig for. Han advarer dem også om, at der er folk der er villige til at dræbe for at få i brevet.
Til sidst giver han sin livvagt, Brian, og sin skriver besked om at følge gruppen, og lover at gruppen vil få en stor belønning, hvis brevet når frem.
Da han har sagt dette, begynder han pludselig at hoste blod op, og i løbet af ca. et minut er han død under frygtelige smerter.

Her er det vist passende at komme med nogle bemærkninger om lidt af hvert.

1) BREVET
Brevet er forseglet og indeholder en advarsel til Bantaton om de frygtelige farer, der truer ham.
Hvis gruppen åbner brevet og vil lukke det igen, uden at det kan ses at det har været åbnet, kræves der et forgery skill check-4 (laves af GM). Hvis dette lykkes, vil Bantaton formode at gruppen er spioner for hans modstander. Se encounteret med ham for detaljer om dette.

2) FALSK BREV
Hvis nogen i gruppen skulle få den ide at lave et falsk brev, vil det ikke alene gøre eventyret lettere at slippe igennem, men også udløse bonuspoints (se pointlisten). To steder vil en forfalskning gøre livet lettere for gruppen, nemlig i encounter 4 (En goblin....og så Martha) og encounter 5 (Grænseovergangen).
Goblinen aner intet om hvordan det brev han prøver at købe ser ud, og derfor får han ikke engang chancen for at opdage at det er en forfalskning han får overdraget.
Ved grænseovergangen går det ikke helt så nemt.
Grænsevagterne er temmelig omhyggelige og ved omtrent, hvordan seglet på det brev de leder efter, ser ud. Gruppen får dog en chance for at snyde dem. Lav et umodificeret skill check, og hvis vagterne ikke opdager at det er en forfalskning, vil de bringe det til borgherren og lade gruppen passere. Opdager de derimod forfalskningen, vil de gå alle gruppens ting minutiøst igennem, hvilket betyder at det rigtige brev automatisk bliver fundet.

3) SKRIVEREN
Denne forræder vil med glæde indrømme at han har troldmandskræfter. Han har, siger han, dog aldrig haft tid til at beskæftige sig med andet end nogle få, meget grundlæggende spells.
Hvis gruppen spørger hvilke det er, vil han fortælle dem at han kan de spells, der på hans character-sheet er efterfulgt af en stjerne (*).
Han vil ikke forråde gruppen før encounter 6 (Brevet eller livet).
Der vil han til gengæld forhindre at de kan prakke de mænd, der truer dem, det falske brev på.

Encounter 4: EN GOBLIN...OG SÅ MARTHA

Brian vil fortælle gruppen at hans chef havde planlagt at passere gennem et nærliggende pas for at komme ind i baroniet, fordi det vil tage ca. en måned at komme ned til havnen og sejle derhen, og adskillige måneder at gå gennem det næstnærmeste pas. Lad os gå ud fra at gruppen går gennem passet. Hvis de ikke gør det, så fortæl dem at de rejser en eller flere måneder, og da de endelig når frem, får de at vide at Bantaton er blevet halshugget. GRUPPEN HAR FORFEJLET SIN MISSION.

Ganske kort tid efter de er kommet ind i passet, løber gruppen ind i dette encounter. Læs følgende for spillerne:

"Det blev efterhånden hen ad frokosttid. Efter at have indtaget en let anretning er I lige ved at bryde op, da en lille person træder frem bag en klippe. Et kort øjebliks betragtning af vedkommende overbeviser jer om, at det må være en goblin af hankøn. At beskrive ham som tungt armeret ville nok være at omgå sandheden temmelig let. I kan ihvertfald ikke få øje på mere end end et kortsværd og en lille bue. Og af rustning har han ikke mere end light leather.

Efter et kort øjeblik at have betragtet jer, smiler han henrykt og siger: "Ædle fremmede, jeg er mægtig glad for at vide at så mægtige og højvelbårne personer som jer passerer gennem min dal. Forstår I, de fleste rejsende har en mindre behagelig og fredelig karakter end jer, noble herrer. Hvad skal I forresten have for det brev I har med?"

GM: Goblinen er lykkejæger, og har hørt rygter om brevet og at der ved den sorte barons hof er nogen, der vil betale store penge for at få fingre i det. Derfor vil han meget gerne være den, der overbringer det. Han har regnet sig frem til at det nok er gruppen her, der har det.

Han vil først prøve at købe det. Han har detect lies skill på 1v1 16 og vil derfor gennemskue, hvis



gruppen nægter kendskab til brevet.

Han vil først tilbyde dem 1000$, derefter 3000$ og til sidst 5000$. Hvis gruppen ikke vil sælge for hans højeste bud, vil han se overdrevent skuffet ud og sige "Hvad mon Martha vil sige til det?" Når gruppen (på den ene eller anden måde) spørger hvem Martha er, vil han med vildt opspærrede øjne og et sygeligt grin pege bag gruppen, hvor "Martha" nu står.

Beskriv Martha som et 12 fod højt og halvt så bredt humanoidt væsen, med en grøgrøn hud der ligner sten. Bæstet er slimet og har fire, massive arme med klør.

Martha har sneget sig ind på gruppen mens goblinen snakkede med dem. Hvis nogen i gruppen har holdt øje med eventuelle rygangreb, har Martha evnen til at gøre sig usynlig.

Goblinens og Marthas stats står i NPC papirerne.

Når Martha har vist sig, siger goblinen: "Hvad med de der 5000$? I har stadig chancen for at modtage dette aldeles enestående tilbud!"

Nægter gruppen stadig, siger han "Nå, men så giver jeg op. I kan forhandle videre med Martha!" Martha vil så angribe og han vil bakke hende op så vidt det er ham muligt uden at bringe sig selv i fare. Hvis Martha kommer i alvorlige problemer eller han selv bliver angrebet, vil han kaste invisibility på sig selv og forsvinde grinende, gladeligt ladende Martha i stikken. Martha er så tilpas sej, at hun bør give gruppen kamp til stregen, men ikke mere. Hvis det er ved at gå rigtigt galt kan du eventuelt lade Brian score critical og hugge hende godt nedad, omend det vil koste gruppen en del point.

Encounter 5: GRÆNSEOVERGANGEN

Temmelig sent henad formiddagen, dagen efter gruppens sammenstød med goblinen og Martha, kommer gruppen til det sted hvor grænsen går mellem Gagalog og Millial.
Læs følgende når gruppen nærmer sig:
"Passet snævrer ind til det kun er 10 yards bredt. Efter nogle minutters vandring i denne smalle del af passet, drejer det en lille smule. Da I går om "hjørnet" ser I, at det lidt længere fremme blokeres af en mur med et tårn i begge ender. Midt i muren er stor, åben port og foran den står en gruppe vagter. I kigger usikkert på hinanden, og igen melder spørgsmålet sig: Kan vi mon overhovedet få brevet ind i Millial? I går modigt nærmere, nu om nogensinde gælder det om at virke selvsikker."

Når gruppen nærmer sig, vil de blive mødt af tre toldere, der vil gennemsøge deres ting for at finde ud af om de har brevet.
Nu er der følgende muligheder:
1) Gruppen har ikke gemt brevet. Tolderne finder det hvis de klarer deres skill check på deres job skill (som er på 16). Når de finder det, vil de konfiskere det uden anden forklaring end at det er "efter ordre". Gruppen kan naturligvis kræve foretræde for deres chef. Se "Borgherren" nedenfor.
2) Gruppen har gemt brevet. Der laves en contest of skills mellem den højeste sleight of hand skill i gruppen og toldernes 16. Hvis gruppen har fundet på et eller andet særlig smart gemmested, skal du give dem en bonus (på +1 - +5 alt efter hvor smart gemmestedet er). Vinder gruppen, bliver brevet ikke opdaget, og gruppen kan passere uhindret igennem. Taber de, vil brevet blive opdaget og de vil blive ført for borgherren som smuglere. Se "Borgherren" nedenfor.
3) Gruppen har et forfalsket brev med. Tolderne finder brevet hvis de klarer deres skill check. Når (hvis) de finder brevet, skal den der har lavet forfalskningen klare sit skill check.
Hvis det lykkes, tror tolderne at de har fundet brevet og konfiskerer det med "efter ordre" begrundelsen. Gruppen kan så gå videre.
Kikser falskneren derimod, vil tolderne konfiskere brevet, lede alle gruppens ting ekstra grundigt igennem og automatisk finde det andet brev. Gruppen vil så blive slæbt for borgherren under anklage for både bedrageri og smuglingsforsøg. Se "Borgherren" nedenfor.
Hvis tolderne ikke engang finder det falske brev, kan gruppen naturligvis lige så stille passere igennem.

Borgherren
Der kan meget vel ske det, at gruppen enten kræver foretræde for borgherren eller slæbes for ham. Læs følgende for spillerne hvis det sker:
"Vagterne fører jer hen til en stor bygning foran hvis indgangsdør står et par vagter. De fører jer ind gennem døren og op af en meget bred trappe. For enden af trappen løber en lang gang med adskillige føre i. En af vagterne smækker den tredje dør op og siger "Værsågod, herind" (GM: varier tonefaldet alt efter hvilken grund der er for, at gruppen er endt her). I træder ind i en stor, veloplyst sal med et enkelt par vinduer og næsten nøgne vægge. I den anden ende af salen sidder en yngre mand i scale mail armour. Da I træder ind siger han "kom herop" med en yderst selvsikker og kommanderende stemme."

Borgherren er i allerhøjeste grad et dumt svin og endvidere Rowans nevø. Denne har valgt at placere ham her, fordi han ikke tror nevøen kan gøre så stor skade hvis han er i et mindre vigtigt pas og er omgivet af nogenlunde kompetente medarbejdere. Borgherren er stor, stupid og kun interesseret i en eneste ting her

i verden: Penge. Derfor kan han bestikkes.
Når gruppen snakker med ham vil et succesfuldt Psychology skill check afsløre hans enorme grådighed, og hvor meget der skal til for at bestikke ham (dette beløbs størrelse fremgår af det nedenstående).
I alle forhandlinger med ham gælder, at man ingen vegne kommer med ham uden bestikkelse. At disse forhandlinger vil være ørkesløse, vil blive afsløret af et succesfuldt Diplomacy skill check.
Hvad der sker hos borgherren, afhænger af grunden til at gruppen er her. Numrene nedenfor henviser til numrene i forrige del af dette encounter.

1) Borgherren er dybt og inderligt uinteresseret i gruppens gøren og laden. Han vil få dem smidt ud på den anden side af borgen så hurtigt han føler han kan tillade sig det overfor gruppen, hvilket er temmelig hurtigt. Bestikkelsbeløbet skal her op på 800$ for at få brevet. Hvis beløbet er lavere, får han et IQ check med en +1 bonus for hver 100$ bestikkelsebeløbet er under de 800.



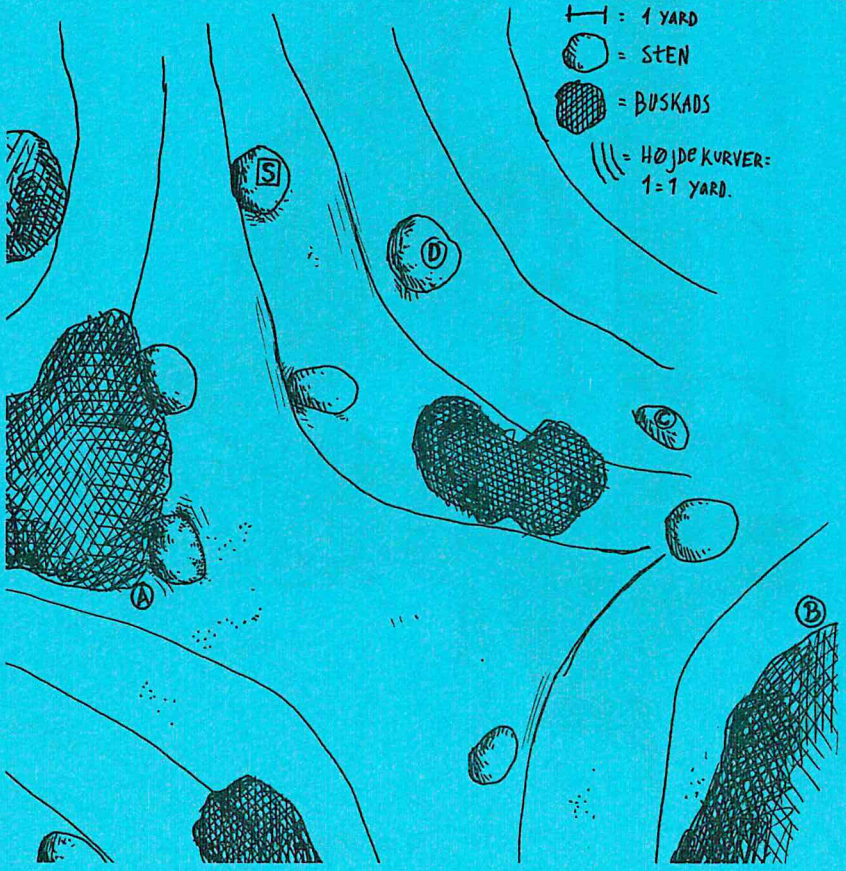
Den grådige Borgherre.

2) I dette tilfælde er borgherren mest tilbøjelig til bare at lade gruppen gå, men han opfatter det dog som sin pligt at anholde smuglere, mest fordi han er bange for at komme i karambolage med sin onkel, hvis denne finder ud af at han bare sådan lader smuglere løbe. Denne "loyalitetsfølelse" kan overvindes med den nette sum af 1100$. Hvis beløbet er lavere, får han et IQ check med en +1 bonus for hver 100$ bestikkelsebeløbet er under de 1100.
Hvis gruppen ikke bestikker ham, ryger de i fængsel og EVENTYRET ER SLUT.

3) Borgherren er meget vred over, at gruppen har tilladt sig den uhørte frækhed at prøve på at snyde hans vagter. Dette betyder at der skal hele 2000$ til for at formilde ham. Hvis beløbet er lavere, får han et IQ check med en +1 bonus for hver 150$ bestikkelsesbeløbet er under de 2000. Hvis gruppen ikke bestikker ham, ryger de i fængsel og EVENTYRET ER SLUT.

Encounter 6: BREVET ELLER LIVET

Skriveren har indtil videre samarbejdet udmærket med gruppen. Nu sker der imidlertid det at rejseselskabet når til et sted, hvor Bantatons fjende har planlagt et overfald. Fire bueskytter ligger i baghold, og skriveren gør ikke just situationen lettere for gruppen. Læs følgende:
"Ved middagstid, dagen efter



grænseoverskridningen, kommer I ud af dalen. I sætter kursen direkte mod Milos Rowans borg, som der er ca. to dagsrejser til. Første dag og nat går såmænd roligt og fredeligt nok. Det er stort set lige efter middag den anden dag, og I begynder efterhånden at kunne se slutningen på jeres mission, da nogen pludselig begynder at skyde pile mod jer."

Alle gruppens medlemmer skal her tilskrives fatigue for en times rejse.

Der er fire bueskytter. Når gruppen på den ene eller måde er kommet i dækning (se kortet), vil de holde op med at skyde og istedet praktisere "opportunity fire" når gruppens medlemmer viser sig. Skriveren vil vente til et smart tidspunkt med at slå til (brug sund fornuft, skriveren er intelligent). Hvis du synes tingene går for langsomt eller der overhovedet ikke sker noget, kan du også lade ham slå til. Han vil formodentlig bruge en af følgende strategier:

1) Hvis han ligger i dækning alene, men kan se nogle af de andre i gruppen, vil han bruge apportation og løfte dem op, så bueskytterne i ro og mag kan pille dem ned.

2) Ligger han sammen med en enkelt anden vil han lave en dehydrate spell. Han har i dette tilfælde 1 sekunds total surprise.

Hvis han er sammen med mere end en person, vil han igen lave en dehydrate spell på en af dem, og derefter teleportere sig til den position, der er markeret med et "S" på kortet. Også i dette tilfælde har han et sekunds total surprise.

Efter forræderiet vil han deltage i kampen efter bedste evne.

Bueskytterne ligger (som det fremgår af kortet) i en højere position end gruppen. Dette betyder at gruppens Move er reduceret med 1 når dens medlemmer løber mod bueskytterne. Højdedifferencen er ikke stor nok til at påvirke nærkampe.

Bueskytterne er fanatikere og vil under ingen omstændigheder overgive sig. Får de overvundet gruppen, slår de simpelthen medlemmerne ihjel.

Lykkes det for gruppen at fange dem, vil de være meget svære at forhøre grundet deres totale fanatisme (-5 på interrogation skill). Man vil kunne få det ud af dem, at de er Bantatons fjendes folk med den opgave at dræbe gruppen og bringe brevet til ham. Hvis gruppen slipper dem løs, vil de ikke være i stand til at nå tilbage til Rowans borg før gruppen.

Encounter 7: CASTLE ROWAN

Hen under aften, samme dag de bliver overfaldet, nærmer gruppen sig Den Sorte Barons borg kaldet Castle Rowan. Læs følgende for spillerne:

"Det er ved at være hen under aften og I nærmer jer Castle Rowan, Milos Rowans fæstning. I har hørt at den skulle være et imponerende fæstningsværk, men alligevel bliver I et øjeblik lamslået, da det går op for jer hvor svært det ville være at indtage den. Ikke mindre end seks tårne kan ses i dens høje stenmur, og oven dem knejser baronens private tårn med mere end et par yards.

På toppen af dette tårn kan I se en vimpel bærende baronens våbenmærke, en sort stridshandske på rød baggrund. Tårnet, ved I, er bygget ovenpå borgens hovedbygning, hvis fangekældre er berygtede i miles omkreds. Jo, sandelig, dette er ikke et fæstningsværk hvem som helst kan indtage (og tre-fire tidligere forsøg er da også slået fejl). Her i sin borg kan Den Sorte Baron uden tvivl føle sig sikker."

Nu tilskrives fatigue for tre timers rejse. Det er naturligvis muligt for gruppen at hvile sig, før de går de ind i borgen.

Når gruppen nærmer sig borgen, vil de se at porten endnu ikke er blevet lukket for natten. De vil blive mødt af en vagtsergeant og

tre soldater som spørger om deres ærinde. Vagtsergeanten har detect lies på 16 og er bestukket af Bantatons fjende til øjeblikkeligt at melde ankomsten af et til Bantaton rettet brev, og helst få fingre i det.
Han tilbyder at han selv kan bringe det til Bantaton. Hvis gruppen indvilger på dette forslag, vil han tage brevet og bringe det direkte til fjenden. der så vil vise det til Milos Rowan. Dette betyder at Bantaton fanges og dødsdømmes. GRUPPEN HAR FORFEJLET SIN MISSION.
Læs følgende for spillerne hvis gruppen insisterer på selv at give ham brevet:
"Vagtsergeanten giver en af sine mænd ordre til at føre jer til Bantaton. Da vagten fører jer indenfor muren, er I vagtsergeanten haste afsted i en anden retning. I bliver ledt igennem den første gård, der nærmest er en have med en lille, kunstig sø i midten hvorom der går en sti i hver retning. Vagten forklarer jer at det er en defensiv installation med det formål at tvinge eventuelle angribere nærmere indermurene og dermed gøre dem til lettere ofre for slottets dygtige skytter. Fra den ydre gård fører han jer ind i den indre, hvor det myldrer med soldater, handelsrejsende. håndværkere, børn og så videre. Til sidst kommer I til den store hovedbygning.
Med sine fire etager og sit høje tårn på taget er det en imponerende bygning. Foran hovedindgangen står en vagt, der stopper jer og spørger om jeres ærinde. Den vagt, I følges med, forklarer at I har et brev til Bantaton. "Nå, ok, passer", mumler den anden vagt halvarrigt. Jeres vagt fører jer derpå gennem en række gange og op af et par trapper, indtil I til sidst står foran en mindre dør. "Det' her", mumler vagten og går sin vej."

Gruppens banken vil blive besvaret af Bantaton selv, der er en mand omkring de fyrre med et "barskt, men venligt" ansigt.
Hvis gruppen overrækker ham brevet, vil han slå slåen for døren og sætte sig ned for at læse det. Hvis seglet er brudt, eller ikke blevet ordentligt lukket efter at have været brudt (Se "Brevet"), vil han kalde på vagten.
Det samme vil han gøre hvis gruppen ikke har brevet, men forsøger at forklare situationen.
Han vil så selv være uden for fare, til gengæld vil hele gruppen blive henrettet.
Hvis seglet er intakt (eller ser sådan ud) vil han læse brevet og blegne et øjeblik. I samme øjeblik banker det pludselig på døren og



en meget barsk stemme siger: "I Milos Rowans navn, Bantaton, luk op!"

Bantaton siger: "Lad os komme væk", åbner et hemmeligt panel i væggen og går igennem det ned på en stige i en lukket skakt. Han vil forklare gruppen at det er skorsten, der blev lukket for mange år siden og siden er blevet helt glemt af alle andre end oprørerne. Da det sidste medlem af gruppen træder igennem, høres øksehug mod døren...

Encounter 8: FLUGTEN FRA CASTLE ROWAN

Bantatons fjende er blevet advaret af vagtsergeanten. Selv er han gået direkte til Rowan, men har sendt nogle af sine egne mænd hen for at få fat i Bantaton. Det tager kun fem sekunder for dem at smadre døren med deres økser. De farer derefter ind i rummet og (siden de gennem sprækken har set panelet) ud gennem den hemmelige åbning. Derefter løber de efter gruppen alt hvad de kan.
Skorstenen er af oprørerne blevet forlænget så den nu går ned under borgen og ned til en hemmelig gang, der først kommer op en ca. en halv mil fra borgen i en lille lund. Fjendens folk er forholdsvis let armeret, så de vil være istand til at løbe gruppen op på denne strækning.
Dette betyder at gruppen må gøre et af følgende:
1) Stoppe op og kæmpe. Dette skulle ikke volde problemer på grund af forfølgernes lette udrustning.
2) Kaste et Shape Earth og få væggene til at lukke sig. Den klart bedste strategi. Gruppen får hermed et forspring som forfølgerne ikke kan nå at indhente. Giver naturligvis bonuspoint.

Gruppen kommer op i lunden. Der ligger en lille stenhytte, og udenfor går ca. et dusin heste i et indelukke og græsser. En lille Bantaton går hen til huset, banker på og siger at han tager seks heste nu og at der er problemer. En stemmer svarer "ok", hvorefter Bantaton åbner indelukket og tager seks heste til sig og gruppen. "Herfra er ca. to mil til skoven hvor mine venner er ", siger han, "lad os komme afsted!"
Da gruppen rider ud af skoven får de øje på nogle ryttere ikke langt (ca. 600 yards) fra dem. For at undgå dem skal de vinde en contest of skills mod rytternes horse riding på 14. Taber gruppen bliver de fanget og må kæmpe. På en critical failure bliver de smidt af hestene og tager 2 dice damage, for derefter at blive nødt til at kæmpe.
Hvis gruppen undgår dem, vil de ikke blive indhentet før lige op til skoven. Tre mand fra oprørsstyrken vil være i udkanten af skoven og vil komme dem til hjælp. Der er 50 yards fra skoven til det sted hvor gruppen bliver indhentet. En blodig kamp følger, og hvis forfølgerne reduceres til to mand, vil de stikke af om muligt og ellers overgive sig.

Encounter 9: OG TIL SIDST...

Gruppen vil blive modtaget af den jublende oprørsbevægelse, der holder en stor fest under skovens store bøge for dem, og takker dem tusinde gange.
De vil nu være oprørsbevægelsens og befolkningens store helte og baronens bitre fjender, efterlyst med en stor dusør over det ganske land.



NPC'S

Brian Merringo
Points:75
ST:12 DX:13 IQ:10 HT:12
Basic Spd:6,25 Move:5
Dodge:5 Parry:8 Block:-
Equipment: Heavy leather armour thr.br.sword (cut:1+3, imp:1+1)
crossbow(imp:1+3), goats foot
first aid kit

Encumbrance: 35L PD:2 DR:3
Advan: Toughness 1
Disad: Gigantism, Duty to Merchant (15 or less)
Skills: Broadsword-16 Crossbow-16
Streetwise-11 Riding-12
First aid/3-10 (11 w/kit)

Røverhøvdingen
Points:125
ST:12 DX:14 IQ:13 HT:12
Basic spd:8 Move:6
Dodge:6 Parry:8 Block:-
Equipment: Scale armour,
thr. greatsword (cut:2+2, imp:1+2)
crossbow (imp:2-1), goats foot
large knife (cut:1, imp:1-1)
Encumbrance:66M PD:3 DR:5
Advan: Toughness 1: Combat reflexes
Disad: Greed: Social stigma: Outlaw-3 read.: Bad temper
Skills: Stealth-14 Tracking-15
Bard-14 Knife-15
2H. sword-16 Fast draw 2H. sword-16
Brawling-15 Crossbow-15
Running-12 Gambling-13
Leadership-14 Sleight of hand-14
Streetwise-14 Ventrilquism-14

Røvere
Points:2 x 41
ST:9 DX:12 IQ:11 HT:11
Basic spd:5,75 Move:5
Dodge:5 Parry:6 Block:-
Equipment: Light leather
hatchet (cut:1-1), 1 turn to ready
short bow (imp:1-2)
Encumbrance:15N PD:1 DR:1
Advan: None
Disad: None
Skills: Bow-13 Axe/mace-12
Tracking-10

Røver L (lægen)
Points:77
ST:11 DX:11 IQ:14 HT:10
Basic spd:5,5 Move:4
Dodge:4 Parry:6 Block:-
Equipment: Heavy leather
crash kit
broadsword (cut:1+2, crush:1)
2 large knives (cut:1-1, imp:1-1)
dagger (imp:1-2)
Encumbrance:41L PD:2 DR:2
Advan: None
Disad: Stubbornness
Skills: Broadsword-13 Knife throwing-12
Knife-11 Tracking-14
Physician-13 (first aid på lvl 15 m. crash kit)

Røver K (kokken)
Points:60
ST:10 DX:12 IQ:11 HT:11
Basic spd:5,75 Move:5
Dodge:5 Parry:7 Block:2
Equipment: Light leather armour
regular bow (imp:1+1)
meat cleaver (hatchet, cut:1)
buckler
Encumbrance:16N PD:2 DR:1
Advan: None
Disad: None
Skills: Bow-12
Cooking-14
Shield (default)-8
Axe/mace-14
Tracking-11

Martha
ST:22 DX:12 IQ:6 HT:15/50
Basic spd:5 Move:5
Dodge:6 Parry:- Block:-
Angriber 2 gange per sekund med klørene, der laver 2 dice cutting damage. Armenes længde giver Martha 2 hex i rækkevidde. Har magic resi. på 10. Hun kan hver omgang lave 4 active defences, alle på 10. Hun laver ikke flere mod hvert enkelt angreb.

Goblinen
Points:
ST:10 DX:13 IQ:14 HT:12
Basic spd:7,5 Move:6
Dodge:7 Parry:8 Block:-
Equipment: Light leather,
fine quality thr. shortsword
(cut:1+1, imp:1-1)
Encumbrance: 12N PD:1 DR:2
Advan: Magery II, toughness 1
night vision
Disad: Impulsiveness, overconf.
odious personal habit:SICK
Sense of humour-3
Skills: Shortsword-16
Stealth:14
Running-12
Spells: Flame jet-16
Invisibility-15

Borgvagt A
Er samme som røver C, men med scale mail armour

Borgvagt B
Er samme som røver E, men med scale mail armour

Skytterne
samme som røvernes næstkommanderende med bow 16

Fiendens mænd
er som røver C

Rytterne
Er samme som røver G, men med riding 14 oveni. Desuden har de IQ:10, ST:11 og fine thrust broadswords, hvilket betyder at deres dam er cut:1+3 og imp:1

Skriveren
Points: 265
ST:11 DX:12 IQ:15 HT:11
Basic spd:5.5 Move:
Dodge:5 Parry:8 Block:-
Equipment: Light leather
large knife (cut:1-1, imp:1)
Encumbrance:1IL PD:1 DR:1
Advan: Magery III, literate
Disad: None
Skills: Knife-16 16
Acting-17 6
Caligraphy-14 8
Riding-14 8
Throwing-14 16
Stealth-14 8

SPELLS
*Seek water-16
*Purify water-16
*Create water-16
*Shape water-16
*Ice sphere-20
Ice dagger-16
Dehydrate-20
Teleport-20
Itch-16
Spasm-16
Clumsiness-16
Strike blind-16
Curse missile-16
*Lend strength-14
*Lend health-14
*Minor healing-16
*Major healing (VH)-15
Apportation-20

Røver N (næstkommanderende)
Points:100
ST:12 DX:12 IQ:13 HT:12
Basic spd:6 Move:-
Dodge:5 Parry:7 Block:2
Equipment: Reptile man
leather armour
broadsword (cut:2, crush:1)
crossbow (imp:2)
small shield
goats foot
Encumbrance:46L PD:5 DR:3
Advan: Toughness
Disad: Duty to røverhøvding (15 or less)
Skills: Broadsword-14 8
Crossbow-13 2
Leadership-14 4
Tracking-14 6



FICTION:



OH. WHAT A DAY...

Barthol Kane lukkede køkkendøren og gik ind i sin lille stue. Han åbnede dørene i klædeskabet og trak det brune, støvede fjernsyn frem og satte det på spisebordet.

Han satte det til, tændte for det og satte sig ned i sin slidte lænestol. Så hev han lidt i sit tynde hår og sukkede svagt. Dagens arbejde i Steel Rotate Inc. som kantinearbejder var ovre og Station Dreamgate bevægede sig langsomt og lydløst ind i sin søvn.

Så klaskede han sig på sine tykke lår, trak bakken med mad hen til sig og begyndte at spise.

I fjernsynet dukkede Ake C. Lincoln op med sin spraglede skjorte og store slips og begyndte at snakke: "The Crusaders førte hele kampen igennem, og selvom Dynamites forsøgte og forsøgte, kom de sjældent over Baseline Four. Og nu har..."

Barthol skiftede kanal.

På Channel DG hoppede en spinkel mand i hvid trikot rundt og rundt om en lille, tyk dame. I baggrunden sloges to mænd med træsværd.

I forggrunden hoppede den spinkle mand hen til den lille, tykke dame, tog hende i sine arme og kyssede hende. Bagved dem var den ene af mændene slået ned og den anden gik med et rasende udtryk i ansigtet over mod det kyssende par.

Barthol kiggede i avisen. Ballet stod der.

Han skiftede kanal.

Dreamchannel var igang med sine nyheder. Oplæseren så lidt oprørt ud og han svedte ovenikøbet.

En hånd kom ind fra venstre og gav ham et papir i hånden. Han rettede lidt på sit tykke, sorte hår og fortsatte så: "Ja, mine ærede seere, det er meget dramatisk og uhyggeligt, men ingen af de tre undslupne dyr fra Dreamgate Zoo er fanget endnu. De sidste meldinger fra politiet lyder på, at man ved hjælp af radiosendere har indkredset alle tre og nu skal sætte havens robotter, de såkaldte Ancatacks, til at forsegle områderne omkring dem. I morgen vil en styrke under kyndig ledelse af Oberst Arthur Prime bedøve og hente dyrene."

Barthol lagde gaflen fra sig. Oplæseren fortsatte: "Dyrene, der kaldes Triangulars efter hjemplaneten Triangulus, er intelligente og meget farlige. Så endnu engang henstiller vi til folk om at holde sig indendøre og lukke alle vinduer og låse alle døre."

Nu begyndte Barthol også at svede. Han rejste sig op og gik gennem den mørke stue og ud i køkkenet. Han ventede lidt, så prøvede han vinduet. Det var lukket.

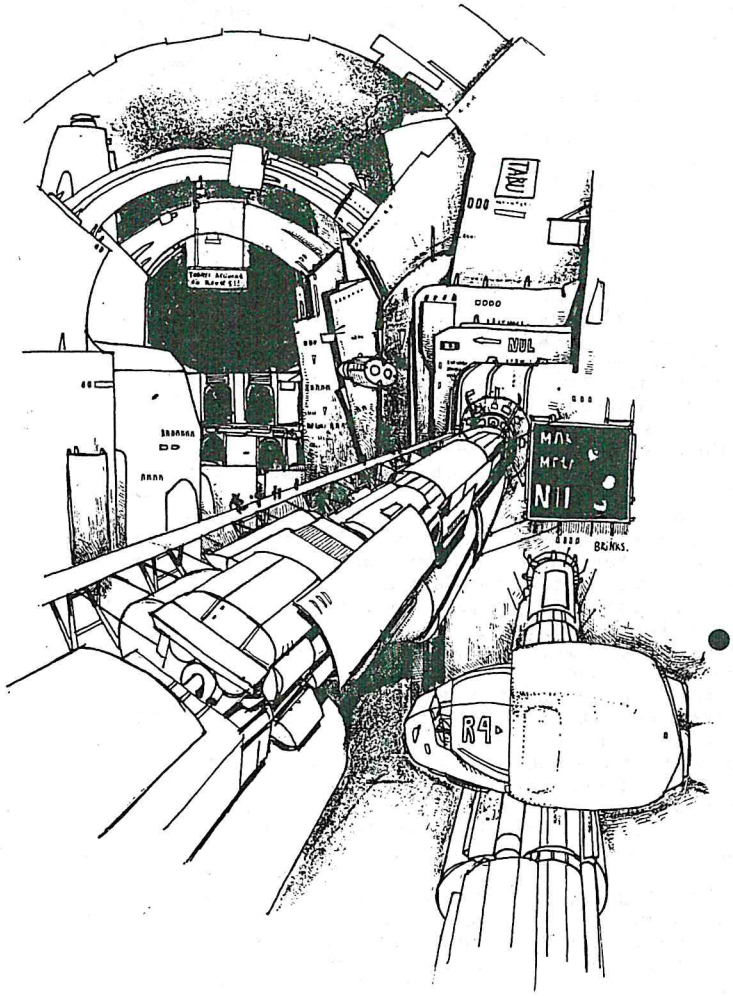
Så gik han langsomt ud i gangen. Han lyttede, men kun fjernsynet gav lyd fra sig. Han hev i dørhåndtaget.

Han havde ikke låst døren. Han låste den hurtigt.

Han kiggede rundt i gangen med det grålerede tapet. Hvor store var de dyr? Han havde aldrig været i Zoo. Han tændte lyset i gangen og gik ind i stuen igen, hvor han også tændte alt lyset.

Så tog han en af stolene, vendte bunden i vejret på den og begyndte at skrue et af stolebenene af.

I fjernsynet fortsætte oplæseren: "Den første Triangular er altså fanget i Jacksons Bakery. Tilfangetagelsen foregik uden dramatik, så vi viser ingen billeder derfra. Vi venter stadig på meldinger om de to øvrige dyr."



Barthol fortsatte med sit stoleben. Da han havde fået det af, gik han over til reolen. Et eller andet sted havde han en bog, "Vær velkommen til Station Dreamgate", som han havde fået da han ankom hertil. Måske stod der noget om dyrene i den.

Af en eller grund stod den ikke blandt hans øvrige ni bøger. Så huskede han af han havde byttet den for "Some lovestories" henne på arbejdet.

Han kunne mærke han blev lidt svimmel og måtte læne sig op ad reolen. Han gik hen til sin InterComDevice og kaldte politiet. Den dyttede optaget. Han ventede lidt. Fra fjernsynet strømmede

reklamerne ud i stuen og farvede væggene og alting. Han prøvede igen, stadig optaget.

Oplæseren kom på igen, rettede på sit sorte hår og modtog et nyt stykke papir. "Vi har nu nogle billeder fra Sharons All-round School, hvor man har fået indkredset en Triangular i pigernes gymnastiksal."

Skolen lå badet i lyset fra en del projektører. To mægtige, grå tønder sejlede vuggende hen mod gymnastiksalen, stoppede ved muren, duvede lidt og så svævede den ene op til vinduerne og kiggede ind, drejede lidt rundt og svævede nedad. Undervejs skrabede den mod muren og en skarp, metallisk lyd skar sig ud i stuen. De vuggede lidt igen og en svagt rødlig væske strømmede ud fra dem og lagde sig som gele over gymnastiksalen.

"Ja, mine damer og herrer, så er den anden fanget. I morgen vil den så blive bedøvet, geleen blive fjernet og dyret transporteret til Zoo."

"Hvorfor fortæller han ikke hvordan den ser ud eller hvor stor den er?", tænkte Barthol.

Brochuren! Han havde fået en brochure fra Zoo forleden dag med posten. Han sneg sig langs væggene og ud i køkkenet, hvor han fandt brochuren oven på køleskabet. Han bladrede den hurtigt igennem og med et fangede fire gule dyr hans opmærksomhed. "Triangulars misvisende skønhed" stod der som overskrift.

For at vise deres størrelse, havde man klippet en mand ind ved siden af dem. Den største af dem nåede ham til knæet.

Ikke større? Han læste hurtigt teksten og ord som "agressive", "hurtige" og "stærke" dukkede op.

Han hev i vinduet igen for at se om det var lukket. Det var det.

Kvalmen var ved at gå væk, men benene rystede stadig lidt under ham.

Med et var der noget der slog mod hoveddøren. Han vendte sig hurtigt om og kiggede ud i gangen. Der var ikke nogen ude i gangen, men det bumpede stadig mod hoveddøren.

Med et holdt det op, og i den pludselige stilhed syntes han næsten han kunne høre sit hjertes hurtige slag.

Der lød et klask udefra og en sydende og hvæsende lyd overdøvede hans hjerte og noget underligt stads lagde sig hen over køkkenvinduet.

Med et halvkvalt skrig løb han hen til hoveddøren og hamrede på den og råbte og skreg, men lydene blev ved.

Han vaklede ind til fjernsynet, hvor oplæseren sprængte sin nasale stemme ud i stuen: "Og den sidste Triangular er fanget! Nu kan vi alle slappe af og sove og være rigtigt produktive i morgen."

Et billede af et sted han kendte godt, kom frem på skærmen. Bag den blævrende gele kiggede den hoveddør frem, som han havde set så tit.

Han faldt tungt hen over fjernsynet, der med et knas væltede på gulvet. Det hvæsede af ham og lod verden være verden og døde.

Han begyndte at græde og bag hans gråd dukkede pludselig nogle skrabende og puslende lyde frem ude fra toilettet.

MARTIN & JOHNNY BRINKS

KOBOLD HANGOVER



AF P. HARTVIGSON

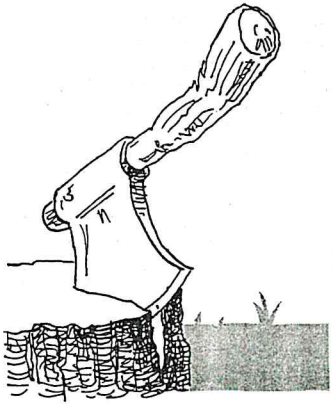
Kobold-tømmermænd: en encounter for 3-5 niveaus karakterer.

Denne lille ting er et eksempel på, hvordan man kan oplive sin kampagne og forsøde karakterernes liv med et uforpligtende småeventyr.

Eventyret finder sted på en rejse og kan bruges som 'fyld' eller istedet for et umotiveret Undrende Mønster (Wandering Monster). Området bør være lidt vildt og tyndt befolket. Gruppen overnatter i en ruin af en befæstet gård.

Her bliver de ofre for en djævelsk plan, hvor de uvidende og godtroende eventyrere bliver udplyndret i al hemmelighed og under de mystiske omstændigheder. De hemmelighedsfulde røvere er en flok Kobolder, der holder til i nogle gange der ligger under ruinen. De er knap så latterlige når de forsvarer deres hjemsted.

Alle kender (eller burde kende) koboldernes legendariske svaghed og latterlighed. Dette er en chance for at gøre selvglade karakterer slemt til skamme overfor ynkelige modstandere! Særligt hvis de ynkelige modstandere er dygtigt ledet.





I kommer til en ruin, hvor....

Hov stop! sig ikke "*I kommer til en ruin, hvor i slår bål og overnatter!*", dette får nemlig straks spillerne til at fare forvildet rundt og undersøge alting. Snig det istedet ind i spillet. Hvis karaktererne er sårede, eller hvis det er hundekoldt, vil de være dybt taknemmelige bare for at finde et sted hvor de kan tilbringe natten - hvis dette er en metode som du på forhånd ved at dine karakterer ikke hopper på, så kan du altid give dem et rygte om at omegnen hærges af en flok 'Bluegrass Hill-billy-giants', så skal de nok passe på deres sørgelige karakterer.

Iøvrigt er der en rigtig måde at undgå at dine spillere gennemsøger alting man nævner (eller slagter alle NPC'er). Det gøres ved at give dem løbende samt rimeligt gode/detaljerede beskriveiser af steder samt indfødte og andre mennesker. Det gør de specielle tilfælde mere naturlige og mindre iøjnefaldende.

Sounds in the night (and things that <u>don't</u> go bump).

Ok, karaktererne takker deres respektive guder for dette sikre sovested, hvorefter de eventuelt opstiller vagter og derefter går til ro.

Om natten vågner de ved en underlig spøgelsesagtig klagende lyd, der kommer ude fra gårdspladsen. Lyden er ekstremt uhyggelig, og ikke til at blive klog på da den hved første øjekast ikke har noget oprindelsessted. Karaktererne undersøger sagen (hvis de ike gør det, har de nok koboldmentalitet til ikke at blive bestjålet!). Gårdspladsen ligger badet i et sært diffust lys, der synes at komme fra brønden, som samtidig er oprindelsessted for de sære lyde. Når spillerne har gennemsøgt brønden (se senere), vil de til deres skræk og rædsel opdage at deres værdiggenstande er væk, det vil sige alle deres penge og åledestene m.m. som karaktererne ikkehavde med ud i gården.

Hvad er der sket?

Kobolderne har været der! En af kobolderne (den lille hornblæser) bæste gennem et hul i bunden af brønden med sin defekte trumpet, hvilket gav den skrækindjagende lyd. En gruppe andre kobolder gik imellemtiden lydløst op gennem en gulvlem, og røvede alt hvad der var værd at eje.

Resten af handlingen består for det meste af forsøget på at generobre det tabte, og resten af sammengtræffet består derfor af beskrivelser og kort.

Huset. Ruinen er omkranset af nogenlunde intakte mure, og af selve huset er kun to rum uskadte (ødelagte vægge er markeret med stiplede linier).

Brønden. Denne er 6 meter dyb med vand i (dette er ikke unormalt for gode brønde). På trods af almen overtro, er der ikke nogle hemmelige døre i brøndsiden, men der er selvfølgelig sprækker mellem stenene, så grundvandet kan sive ind og ud. Kravler nogen ned i brønden mens lyden står på, kræver det et 'Listen-check' at lokalisere den.

Soverummet. Her formodes karaktererne at have overnattet. Rummet er tomt, og man ville næppe finde nogen nedgange, medmindre man ledte efter dem. I så fald at der er nogen af karaktererne der bankerpå diverse steder lyder en del af hjørnet hulere end resten. Brækkes stenen op, viser der sig en snæver skakt. I den står en tynd, lige birkestamme som kobolderne bruger til at stemme stenen op med. For enden af skakten går en lav jordgang videre...

The burrowers beneath.

Disse fugtige, muldlugtende jordgange er koboldernes naturlig habitat (tilholdssted). Eventyrerne vil have store problemer. Gnomer og halflings vil kunne færdes oprejst og uden større problemer. Dværge vil ikke være direkte hæmmet, men vil være nervøse over sikkerheden; de vil kunne se nedstyrtningsmuligheder overalt. Elver, mennesker og lignende vil få -2 'To Hit' og en 2 dårligere AC. Derudover kan lysforhold give store problemer.

Ovenstående gælder på steder hvor forholdene er gode. Der er selvfølgelig værre områder!

A) smalle steder. Her skal alle andre end gnomer og halflings presse sig igennem. De skal lave et savingthrow mod Petrification eller sidde fast; modifikatorer: Dværge +6, Elver +4, Mennesker +2, Bulky armor -4, Fairly bulky armor -2. Damage bonus for styrke giver ogsaa +.

Sidder man fast, kan man blive presset gennem, men jorden begynder at rasle ned, og man skal eventuelt lave et jordskred som under c).

B) skjulte indgange. Disse ligner dele af et rodnet med sten i væggen eller bare jord. Der skal søges efter dem før de kan findes. Kobolder vil bruge dem aktivt til deres guerilla-taktik. Alle skjulte indgange tæller som smalle steder (se i a.)

C) Jordskredssteder. Her er der chance for sammenstyrtninger som forekommer når nogen færdes uforsigtigt igennem eller slås i området. Med lidt opmærksomhed kan faren opdages i tide, specielt af gnomer. Sker der sammenstyrtninger skal karakteren under den lave 'saving throw vs. petrifikation' eller side fast. Fejles slaget med mere end 5, tages 2d6 point i skade.

D) Disse skredsteder kan i nødstilfælde fremprovokeres af kobolderne. Gangen vil derefter være helt spærret, og det vil tage 1d6 runder at rydde den nok til at kunne passere (slås der 6 sker der endnu et skred).

E) Fælder. Dette er regulære fælder: store sten der falder ned, huller i gulvet med spyd i bunden (1-4 d4).

Selve Boet;

Her er sgaens kerne, selve koboldhulen beskyttet af fælder og gruber. I rummene: A,B,D og gangene er der højt nok til loftet til at mennesker kan stå næsten oprejst. I gangene er der snore i cirka 1-1½ meters højde, som angribere kan løbe ind i, faldgruber hvori dværge og tungere væsner kan falde i o.s.v.

A) Fællesrum. Her opholder sig normalt 2d6 kobolder, men næppe i forsvarssituationer som denne. Der er sovehalm, gnavne ben o.s.v.

B) Heltenes rum. Her bor de 5 helte med deres gemaler. Der er halmdynger og diverse genstande: bl.a. punge og gemmer med 57 guldstykker og 114 sølvstykker, samt en guldring til en værdi af 20 guldstykker.

C) Høvdingens rum. Dekoreret med kranier af 4 mennesker, 13 orker, og på æresplads en er der et gnomkranie. Lænet op ad væggen er der et tohåndsspyd (dette er +3, men for kobolder ville det være et tomandsspyd, så det bliver ikke brugt).
Skjult i kraniet er der småædelsten til en værdi af 240 gp, samt et stykke rav til cirka 100 gp).

D) Shamanens kammer. Dette er direkte hyggeligt, og mindre fugtigt og klamt end resten af komplekset. Her er et bord, to stole, tæpper på væggene, en udstoppet (men meget livagtig) ugle og en messinglampe hængende fra loftet. Der er også tre bøger; romanen "Al kødets gang" af raimondo di ragucci, "Venner fra dybet" af dæmonisten Argon Camgul samt en spellbook. I en kasse er der en bunke papirer, som ved nærmere gennemlæsning viser sig at være Shamanens biografi af koboldhelten Gonzo, der fremlægger sin taktiske principer (Snige, Skjule, Snigløbe, Spille død, Stikke af o.s.v.).

E) æggekammer. Gangen fører nedad til et stort lavtloftet rum, der ligger i grundvandsspejlet; bagenden af rummet er mudret, og her ligger cirka 100 kobldæg. Her vil koboldhunnerne og ungerne holde stand. Kobolderne vil kæmpe med +2 'To Hit' samt +2 i damage. De vil aldrig overgive sig og de skal bankes helt ned på -4 'Hitpoints' for at dø.

F) Svinehule. I denne hule bor to unge vildorner som kobolderne har tæmmet. I krigssituationer vil de blive sat ind i et stormangreb.

Et lusket folkefærd:
Kobolder er overhovedet ikke bare monstre. Hvis dette var tilfældet ville de være uddøde forlængst. Derimod er de nok den ældste humanoide race, og deres fortsatte overlevelse skyldes at de er pinligt overbeviste om deres svaghed.

I denne hule er der 56 voksne kobolder:
Normale kobolder: 49; 30 hunner og 19 hanner som har AC7 og 1d4 hitpoints. De er bevæbnet med køller(d6), spyd(d6) eller kløer(d3). 4 af dem er bevæbnede med buer.

Helte: En kobolds heltemod har ikke de samme kriterier som hos de fleste andre humanoide racer. Kobolderne undgår kamp, dræber uset osv. Cirka 10% af en stammes hanner består af helte. Disse helte er tyve (thiefs) på 1d4 niveau. Denne stamme er dog så heldige at have hele 5.

1. Helt: Level 1, 4 hitpoints. 2 Helte: Level 2, henholdsvis 6 og 8 hitpoints. 1 Helt på 3 level, 14 hitpoints. Den sidste og største helt er på 4 level, men har kun 10 hitpoints (dette skyldes at han er gammel). De har AC 5 og samtlige tyveevner på nær 'open locks' og 'pick pockets'. Deres evner med fælder er 'naturlige' og de har ingen forstand på mekaniske fælder. De kan 'back-stabbe' osv. De er bevæbnede med shortswords og sømbeslåede køller.

Høvdingen er en 5'te niveau helt med 20 hitpoints. Han har en læderdragt og AC 4 (Dexterity = 18). Han kæmper med to daggerter. Den ene er en bendaggert (+2) af en afdød koboldhelts lårben, bruges denne kniv af andre end kobolder, rammes brugeren af en forbandelse, der resulterer i at brugeren ikke kan overraske nogen modstandere (du skal ikke informere dine spillere om at de ikke kan overraske, lad dem selv finde ud af det.).

Shamanen. Shamaner leder oftest stammerne til det daglige. Denne shaman, som hedder Grazpak (Greaseback.-red), er bemærkelsesværdig ved at han også er troldmand 4/3 niveau. Han er ung (50 år) og rimelig dristig:

AC 6, 16 HP, spells: Light, Cure^2, Hold, Affect normal fires, Shield, Charm, Mirror image.

Han har brugt sin Light-spell tidligere på aftenen til at lave special effects, ude ved brønden. Han har også et scroll med Levitate og Magic Missile (skrevet på 7'ende niveau).

Hans assistent (den lille hornblæser) har en spell (command), men hun er også en meget stooor kunstner. Hun har 5 HP, AC 6 og en meget gammel trompet, som hun spreder skræk og rædsel med (hun brugte den til at skræmme en bande orker i et stort baghold).

"Buzzer" er tilsyneladende Shamanens 'familiar' (tjenende ånd), en ravn. I virkeligheden er det en Imp (en smådjævel).

Buzzer var tilknyttet en ung troldmand, der blev myrdet af udøde, så Buzzer ikke som lovet kunne aflevere hans sjæl hjemme i helvede. Buzzer turde derfor ikke tage hjem, og slog derfor pjalterne sammen med Grazpak, som han har oplært til magiker. Buzzer håber at kunne formilde sin over-djævel ved, på et tidspunkt, at bruge denne koboldstamme til en virkelig svinestreg.

Koboldernes taktik. De regner ikke med at karaktererne finder ned i deres huler, men de er forberedt.

Det første stykke tid vil kobolderne ikke vise sig, men langsomt nedslide gruppens tålmodighed med fælder osv. så karaktererne angriber uden omtanke når der er noget at angribe. Den lille hornblæser vil sprede (u)hygge med sine lyde.

Når de angriber, vil kobolderne gøre det bagfra, for derefter at stikke afog lokke eventyrerne gennem smalle steder, hvor de kan angribes. De vil forsøge at skille gruppen ad med en sammenstyrning, hvorefter de vil angribe den mindste del af gruppen og holde den anden hen med afledningsmanøvrer.

Når de nærmer sig boet, vil helteneforetage et raid, og derefter stikke af hjulpet af Grazpak. Buzzer vil svæve usynligt rundt og være parat til at stikke fjenderne med sin gifthale, hvis det er nødvendigt. Dette er dog ikke det endelige angreb: kobolderne vil desengagere sig fra slaget ved hjælp af Grazpak's Hold-spell.

Når karaktererne kommer ind i selve boet, vil kobolderne sætte et

angreb ind når fælderne og paranoia har svækket gruppen tilstrækkeligt. De vil kaste vildsvinene ind i kampen her. Buzzer vil gå i direkte angreb og Grazpak vil bruge sin magi.

Skulle gruppen på et tidspunkt have trukket sig tilbage, vil kobolderne rydde hulerne, lave sammenstyrtning ved æggehulen, hvorefter de vil stikke af for et par uger og derefter vende tilbage og flytte æggene til en ny hule. De tager ikke flere chancer, de har allerede taget en for meget.

Experience-points: Efter reglerne skulle et sådant eventyr kun give cirka 750 experience points ialt. Dette skyldes at kobolderne er latterlige og svage. Men det kan jo ikke være rimeligt i dette tilfælde.

Jeg går ind for at tildele exp. for sværhedsgrad foruden level og hitpoint. Til gengæld kan man for min skyld godt droppe exp.points for penge, da de bærer lønnen i sig selv. Dette bevirker også at karaktererne ikke hele tiden går efter berigende eventyr bare for at blive bedre.

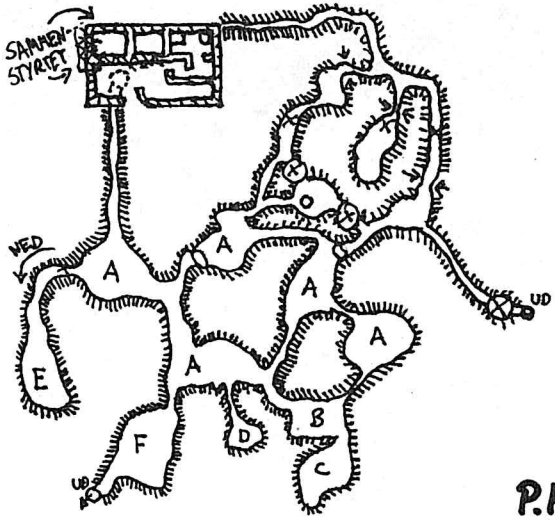
Monstrenes XP bør ganges med en faktor der svarer til sværhedsgraden.

x ½ for ukrævende kampe (ren nedslagtning).
x 1 for normale situationer (encounters med et minimum af taktik)

Sæt modifikatoren 1 op for hver af følgende faktorer:

Modstandere har lokalkendskab fremfor karaktererne
Modstanderne styres intelligent
Modstanderne har check på karakterernes egenskaber (og tager forholdsregler)
Kamp under umulige forhold (baghold, koboldhule, på andre planer)

I dette tilfælde gælder at: Kobolder har lokalkendskab + Intelligent lederskab + Umulige forhold. Dette vil sætte modifikatoren op til cirka x 4, hvilket vil give omkring 3000 exp.-points. Det er det samme som 20 Ogres i en ukompliceret kamp, og det er ikke urimeligt.



P.HARTVIGSON


AF JAKOB BRUHN

ANMELDELSER:

S.PETERSENS FIELD GUIDE TO CTHULHU MONSTERS
Call of Cthulhu™ Supplement af Sandy Petersen, Tom Sullivan m.fl.
Copyright af Chaosium Inc., (C) 1988
Pris : ca. 150 kr. ($14.95)
Anm. : Merlin Mann

A Field Observers Handbook Of Preternatural Entities.....

Ja, så er linien ligesom lagt. Da jeg først hørte om supplementet var jeg ikke i tvivl - hvis jeg løftede mine forventninger i noget som helst, der lignede mere end gulvhøjde, ville jeg blive grueligt skuffet.

Det lod jeg så være med! Det viste sig at være mere end en god ide - jeg blev nemlig glædeligt overrasket...

Det drejer sig klart om en Inside-Joke fra Chaosiums side, som altså bare er blevet ført ud i livet.

I fodsporene af de berømte fugle-kigger guides, beskæftiger denne bog sig med studierne af såkaldt *hypergeometriske* væsner.

Den beskriver de 27 mest mødte monstre, og fortæller i gode praktiske træk hvordan man kan genkende dem - og hvilke specielle kendetegn de har, deres opholdsteder etc etc etc.

I det hele taget er der gjort meget ud af, at beskrive disse herligheder som en videnskab - man fristes til at kalde den udvidet Cthululogi (det bør indføres på vores nye reviderede character-sheet V.5,2 . Red.).

Til hver monster-beskrivelse følger også et (til tider) overbevisende og flot helsides maleri; lavet af Tom Sullivan efter pålidelige Cthulhu observatørers beskrivelser!

Desuden medfølger der et Størrelses-forhold oversigtskort (hvor forfatternes fotografi vittigt nok er blevet placeret i det ene hjørne), samt bogen helt store hit : *Quick-Reference Monster ID Key!!!!*

Med dette smarte diagram, kan man i løbet af nul-komma-fem finde frem til, hvilket monster der nu er ved at æde een.

Man starter simpelthen ved kasse et, hvor man bliver spurgt, om tingesten er synlig. Alt efter svaret, får man nogle nye muligheder: har den tentakler, kan den flyve, hvilke lyde frembringer den etc etc.

Efter et par spørgsmål vil man kunne placere det pågældende monster - smart, mand!

Efterhånden skal vi helt tilbage til *Dreamlands* for at finde et rigtigt solidt Cthulhu-supplement, og det har været tydeligt at mærke en vis nedgang i kvaliteten af deres materialer.

Især deres ret latterlige Cthulhu & Co.-serie (Miskatonic U. Graduate Kit) har vist deres svingende værdi.

Det er derfor mærkeligt at, der igen satses på en joke, som *Field Guide*, men det må siges, at de er sluppet rimeligt fra det denne gang - man er bare nødt til at tage det for hvad det er.

Dette supplement har ingen direkte relevans for Call of Cthulhu-spillet.

Det er i højere grad et H.P. Lovecraft-komik-supplement, hvilket også virker som intentionen fra Chaosiums side.

Bogen er sjov for gamle garvede Cthulhu-spillere, der ikke længere fanatisk tager spillet alvorligt (hvilket jeg ikke mener man bør gøre - jeg synes det er iorden at lave latterlige scenarier o.l. til spillet. Det bør ikke opfattes som helligt!).

Men en nyere spiller, der regner med at købe The Cthulhu Monster Manual, vil blive meget skuffet - det manglede da også bare! Hvis man ønsker at køre AD&D-agtigt Cthulhu, så skulle man helst blive skuffet (medmindre man spiller Cthulhu Now. Red.).

Så hvilken konklusion kan man bakse sammen?

Supplementet er hverken skidt eller fænomenalt. Det er da meget sjovt - men man læser det ikke mere end en gang - og bruger det sikkert heller ikke mere.

Men det er stadig rimeligt godt - især den medfølgende bibliografi er hyleskæg - og kan bruges til at give lidt stemning til spillet (humor eller horror).

Jeg fortryder ikke indkøbet. måske i kraft af et afslappet forhold til både Lovecraft og Call..!

Er du blevet træt af at tage tingene alvorligt, er dette måske lige supplementet!

MERLIN P. MANN



REBELLION SOURCEBOOK
MegaTraveller™-supplement
Copy.1988, Game Designers Workshop
Pris: ca.200,-
Anm.: Merlin Mann

Som tidligere Science Fiction-fan, appelerer et spil som *MegaTraveller* stærkt til mig, pga dens gode baggrund.

Den Imperie - hypotese, der opstilles samt den velafbalancerede tilsætning af aliens, teknologi osv osv, giver en solid og fleksibel baggrundsverden - du kan simpelthen spille det på lige det plan du har lyst til. Vil du være Mercenary eller Counciler - verdenen passer.

Nu arbejder *Traveller*-universet dog med et lidt urealistisk 2D stjernekort, men jeg synes ikke man bør opfordre GDW til at gøre deres spil mere komplicerede, så jeg er tilfreds.

Summa Summarum, så er en af *MegaTravellers* største fordele deres univers. Hele deres baggrundshistorie (dvs. om kejsere, krige etc) synes jeg også meget godt om. Jeg indrømmer blankt, at det er i værste *SpaceOpera*-stil, men det behøver jo ikke at være en ulempe - overhovedet.

SUPPLEMENTET-

Det er netop udfra denne betragtning, at jeg skriver min anmeldelse af dette supplement. Jeg synes personligt at GDWs scenarier som oftest er af liden overbevisende kvalitet - og deres regeludvidelser og supplementer drukner ofte i deres BoardGame-mentalitet; men når det kommer til de Science Fiction-relevante supplementer, må jeg indrømme en vis overraskelse og glæde.

Rebellion Sourcebook sætter hele baggrundshistorien for *MegaTraveller* fast. Man har samlet trådene fra et meget løst og usammenhængende oplæg i selve reglerne.

FICTION:

HISTORIETIMEN

Følgende artikel fortæller den sande historie om hvordan Cthulhu endte her. Den blev første gang udgivet i det engelske fanzine DAGON (nr. 16, Januar '87), og er skrevet af Neil Gaiman. Den er oversat til dansk af Merlin Mann. Læs og nyd.

JEG, CTHULHU!

- eller Hvad Laver Et Tentakelfjæs Som Mig, I En Sunket By Som Denne (Bredde 47°9'S, Længde 126°43'V)?

I.

De kalder mig Cthulhu. Great Cthulhu.

Ingen kan finde ud af at udtale det rigtigt.

Skriver du det her ned? Ethvert ord? Godt - Hvor skal jeg begynde...mm?

Lad gå, så. Begyndelsen. Skriv nu det her ned, Whateley.

Jeg blev født for utallige årtusinder siden, i de mørke tåger på *Khhaa'yngnaiia* (selvfølgelig ved jeg ikke hvordan det staves. Skriv det nu bare som det lyder), af ubeskrivelige mareridtagtige forældre (lad være med at se sådan på mig. Det sker da også tit for mennesker), under en næsten fuld måne. Selvfølgelig var det ikke jeres planets måne, det var en *rigtig* måne. Nogle nætter fyldte den over halvdelen af himlen, og som den gik op, kunne man stå og se det højrøde blod dryppe og sive fra dens opsvumlede ansigt, indtil den nåede sin højde og oversvømmede sumpene og tårnene med et dødt rødt skær.

Det var de gode gamle dage <suk>.

Eller rettere nætter, alt i alt. Vi havde en slags sol, men den var gammel, selv dengang. Jeg husker stadig den nat, hvor den endelig eksploderede, og vi alle gled ned på stranden for at se. Hov jeg har vist sprunget noget over.

Jeg har aldrig kendt mine forældre.

Min far blev spist af min mor, efter at han havde befrugtet hende, og hun selv blev spist af mig ved min fødsel. Det er det første jeg husker, som det skete. Vridningen ud af min mor, og den velhængte smag af hende, sidder stærkt i mine tentakler...

Hold op med at se chokeret ud, Whateley. Jeg finder også menneskernes opførsel oprørende.

Det minder mig om - huskede de at fodre shoggoth'en? Jeg synes jeg hørte nogen pludre.

Jeg levede mine første få tusinde år i disse sumpe. Det var der selvfølgelig ikke noget ved, for jeg var kun en lille knøs, og kun omkring 1½ af jeres meter høj. Jeg brugte det meste af min tid på at kravle op på ting og æde dem, og så ellers på at undgå at ting kravlede op på mig og åd mig.

Sådan gik min ungdom.

Men så en dag - jeg mener det var en tirsdag - opdagede jeg, at der var mere i livet end mad (sex? nej nej. Jeg kommer først til den fase om et godt stykke tid; jeres planet vil være for længst kold til den tid). Det var den tirsdag, at min onkel Hastur kom glidende ned forbi min del af sumpen, med lukket gab.

Det betød, at han ikke var kommet for at spise frokost, og at vi kunne snakke istedet.

Se *det* var et dumt spørgsmål; selv for dig, Whateley. Jeg bruger jo heller ikke min mund til at kommunikere med dig, vel? Godt! Flere spørgsmål af den slags, og jeg finder en anden at betro mine

memoirer til - og du kommer til at fodre shoggoth'en.

Vi skal ud og gå en tur, sagde onkel Hastur til mig. Vil du med?

Vi? spurgte jeg. Hvem er vi?

Mig selv, sagde han, Tutte, Yogge, Nulle, Tcha-Tcha, Shubbe, unge Youghurt (hhv. Azathoth, Yog-Sothoth, Nyarlathotep, Tsathoggua, Shub-Niggurath og Young Yugguth. Red) og nogle andre stykker. Du ved, bare Drengene! (Jeg oversætter frit for dig her - de fleste af dem er alligevel a-, bi- eller triseksuelle, så...)

Vi er på vej ud, sluttede han, og vi tænkte om du var med på noget sjov?

Jeg svarede ikke med det samme. For at være helt ærlig, så var jeg ikke helt så vild med mine fætre.

Men jeg var ung - jeg hungrede efter spændning. "Der må være mere i livet, end at sumpe rundt her!". Så jeg sagde ja, som du nok havde gættet, og sev efter Hastur til vi kom til mødestedet.

Vi brugte nu, så vidt jeg husker, den næste måne på at aftale hvor vi skulle hen. Tutte havde tabt sit hjerte til det fjerne Shaggai, og Nulle havde det med det Unævnelige Sted (Om jeg fatter hvorfor? Sidst jeg var der, var alt lukket). Det var nu ligegyldigt for mig, Whateley. Hvor der var vand og et eller andet listigt galt, ville jeg føle mig hjemme. Men Yog-Sothoth havde det sidste ord, som altid, og vi endte med at tage til hans plan.

Du har da mødt Yogge, ikke. Lidt usammenhængende, men meget flink.

Han åbnede vejen for (det er derfor vi har givet ham hans fjollede øgenavn).

Helt ærligt - så brød jeg mig ikke så meget om det. Det gør jeg stadig ikke. Hvis jeg havde vist hvor meget vi skulle igennem, havde jeg sikkert ikke taget med, men jeg var jo så ung!

Jeg husker vores første stop, det tågede Carcosa. Det skræmte sgu' næsten livet af mig, det sted. Nu kan jeg se på jeres slags uden at ryste, men alle de *folk*, uden skæl og tentakler, gav mig virkelig kuldegysninger.

Kongen i Gult var den første jeg nogensinde kom i sludder med.

Kender du nogen gode steder at erobre? spurgte jeg ham.

Han viftede svagt sin hånd i retning af en lille flække af stjerner. Der er een derovre, du muligvis vil ku' li': sagde han. Det kaldes Jorden. Lidt ude på bøhlandet, men der er masser af plads at brede sig på.

Gamle fjols!

Nå, jeg må ha' en lille pause. Sig lige til en eller anden, at han skal fodre shoggoth'en, når du er på vej ud!

II.

Er det allerede tid igen, Whateley?

Lad være med at skabe dig. Jeg ved godt, at jeg sendte bud efter dig. Min hukommelse er god som altid.

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fthagn.

Du ved godt hvad det betyder, ikke?

I sit hus, R'lyeh, venter den døde Cthulhu drømmende!

En anelse overdrevet, dog. Jeg har ikke haft så godt på det seneste, men det er ikke noget alvorligt.

R'lyeh.

Jorden.

Det er et godt eksempel på, hvordan sproget ændrer sig; betydningen af ordene. Slørethed. Jeg kan ikke holde det ud. Engang var R'lyeh Jorden, eller i det mindste den del, jeg styrede. Nu er der kun mit lille hus tilbage. Og jeg får sgu' ikke nogen støtte fra fredningsstyrelsen!

Og Old Ones'ne. Nu er de begyndt at kalde *os* for Old Ones. Eller Great Old Ones. Som om vi havde noget at gøre, med de der tønde-tåber! - -

Slørethed!

Så kom jeg til Jorden, og dengang var der en hel del vådere, end nu. Et herligt sted med rige have, og jeg havde en pragtfuld tid med folkene. Dagon og drengene (bogstaveligt talt). Vi levede alle i vandet i de gode gamle dage, og før du ku' nå at sige *Cthulhu fthagn* havde jeg dem til at bygge, som slaver og køkkenhjælp. Både som kokke og kogte selvfølgelig!

Vi havde det sjovt dengang; blodsudgydelser og ødelæggelse, ofringer og fordømmelser, blod og slim og dynd, og modbydelige og unævnelige lege. Mad og sjov. Det var een lang fest, og alle elskede det, undtagen dem, der fandt sig selv på træspid liggende mellem ostestykker og ananas!

Ak, der var kæmper på Jorden dengang.

Det kunne bare ikke vare evigt.

Fra himlen kom de, med hindeagtige vinger, regler og regulativer og skemaer, og Dho-Hna må vide hvor mange andre formler vi skulle udfylde i op til flere eksemplarer. Banale små bureaukryber, alle til hobe! Det kunne se på dem: 5-takkede hoveder - alle man så havde fem spidser, eller arme eller hvad det nu var, på hovedet (som det lige skal bemærkes, altid sad det samme sted). Ingen af dem havde fantasi til at gro tre arme eller seks, eller hundredeogto. Fem, hver evig eneste gang.

Okay, det er ikke for at fornærme nogen.

Vi kom ikke godt ud af det med hinanden.

De kunne ikke lide min fest.

De begyndte at banke på væggen (altså rent metaforisk). Vi var ligeglade. Så blev de pludselig ondsindede. Råbte og skreg og sloges.

Okay okay, sagde vi, I vil ha' havet, I får havet. Slukørede flyttede vi op på land - der var ret sumpet dengang - og vi byggede en masse monolitagtige strukturer, der næsten overskyggede bjergene.

Ved du hvad, der udryddede dinosaurerne, Whateley? Det gjorde vi. I en kæmpestor grill-fest. Mums!

Men de små spidshovedede dødbidere kunne ikke lade os være. De prøvede sgu' at rykke planeten tættere på solen! - eller var det nu længere væk? Jeg fik aldrig spurgt dem ad. Det næste jeg husker, var at vi var tilbage under havet!

Man måtte le.

Nå, det må være det for idag - og kunne du så ikke *venligst* anmode nogen om at fodre den forbandede shoggoth?

III.

(Man er næsten overbevist om, at mindst tre sider af manuskriptet mangler på dette punkt.)

Stjernerne ændrede sig, Whateley.

Forestil dig, at få hovedet hugget af, efterladende en klump kød på en marmor-plade, der ligger og gisper og blinker. Sådan føles det. Festen var ovre, og der lå et par årtusinder tømmermænd forude!

Det dræbte os.

Så nu må vi vente hernede.

Grufuldt, ikk'?

Det er ikke så galt. Det rager mig en unævnelig rædsel. Jeg kan sagtens vente.

Jeg sidder her, død og drømmende, og ser hvordan menneskernes myre-emperier vokser og visner, svæver og falder, vinder og taber - se det kalder jeg underholdning.

En dag - måske imorgen, måske om flere morgner end du nogensinde ville drømme om - vil stjernerne stå rigtigt på himlen, og ødelæggelsernes tid vil atter være over os; jeg vil komme fra dybet og endnu engang herske over verdenen.

Kaos og løjer, blodig mad og råddenskab, evigt tusmørke og mareridt og skrigene fra de døde og ikke-døde og de troskyldiges messen.

Og derefter?

Jeg tager vel videre fra dette plan, når denne verden er en kold klods, der cirkler om en slukket sol. Jeg tager hjem til mig selv, hvor blodet drypper nedover månens ansigt, der buler som øjnene på en død sømand. Så vil jeg udvikle mig.

Jeg vil finde en mage, og til slut skal jeg føle en røren inde i mig, og jeg skal føle min lille, æde sig vej ud igennem mig.

<snøft>

Skriver du alt det her ned, Whateley?

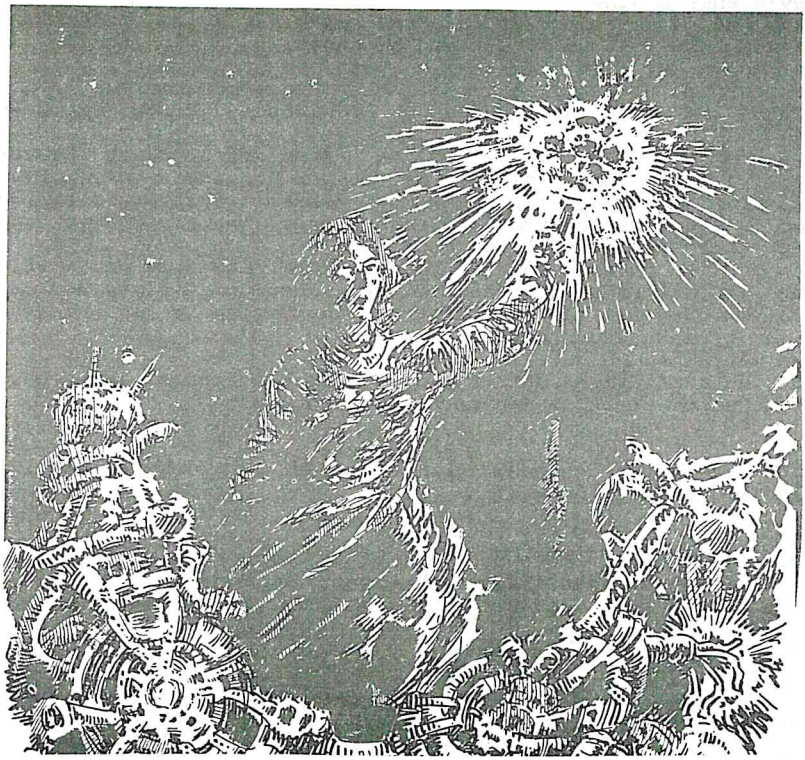
Godt. Det betyder meget for mig.

Nå, men det var så det. Slut. Færdig. Finale.

Kan du gætte, hvad vi skal nu, Whateley? Nemlig!

Vi skal ud og fodre *shoggoth'en*.....

(C) NEIL GAIMAN 1986
(C) DAGON MAGAZINE 1987
(C) MERLIN MANN 1988



****

F O R B R U G E R N Y T

****

ABONNEMENTSERVICE

Det skal ikke være nogen hemmelighed, at der er store fordele i at abonnere på TABU, fremfor at købe det i løshandlen:

For det første for du dit eksemplar tilsendt *helt portofrit* hver anden måned.

For det andet får du et gratis nummer af TABU, som en slags bonus, første gang du begynder dit abonnement.

Dvs. at du betaler for 5, men faktisk får 6 numre tilsendt (nej vi sender dig ikke flere eksemplarer af samme nummer).

Oveni dette, får du mulighed for, at deltage i de konkurrencer vi engang imellem offentliggør.

Du får også mulighed for at bruge vores *SJÆLDNE UDGAVER*-tilbud, som bliver forklaret herunder.

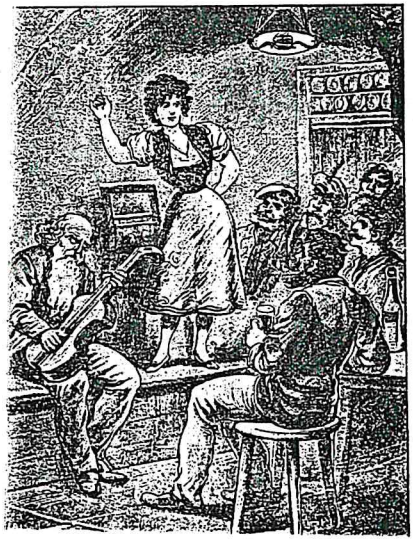
Alle disse fordele kan du få adgang til, ved at indbetale 75 kr på et girokort, hvorpå du i forvejen har skrevet:

TABU c/o MERLIN MANN
HAVNEGADE 47TH
1058 KBH K
GIRO.NR. 4 58 40 23

Skulle du have nogen spørgsmål, er du velkommen til at skrive eller ringe på:

TLF.NR. 01 93 07 24

Vi kan evt. sende et girokort til dig, hvis du ønsker det.



SJÆLDNE UDGAVER

Har du nogensinde gået med tankerne om, at anskaffe dig den første udgave af AD&D - Har du drømt om at få fat i et pænt eksemplar af Curse of the Cthonians - er der i det hele taget noget du ærgrer dig over, ikke længere er tilgængeligt i butikkerne? Vi har løsningen. Da Paul Hartvigson er taget til USA, har han fået nogle fine kontakter med nogle småforretninger rundt om.

Onkel Paul kan måske hjælpe dig! Og hvis du er abonnent på TABU, så vil han faktisk gerne gøre det.

Ring eller skriv dine ønsker til os - vi vil gøre vores bedste for dig. Du ku' jo gøre, når du alligevel skulle sende dit girokort.

Your Word Is Our Command, Master.....(IGOR Inc.).

****

BREVKASSEN

Der har ikke været uhyggeligt mange breve denne gang, men folk er stadig velkomne til at skrive, og sige deres mening. Alle der skriver ind, og får deres brev offentligtgjort, vil få et gratis nummer af TABU.

Sidste nummer skrev en Torben Stenholm fra Vanløse ind. Da jeg desværre har forlagt din adresse, kunne jeg ikke sende dig et nummer, men hvis du sender mig et brev med din adresse, så er jeg villig til at forære dig et *gratis* abonnement, som en slags plaster på såret - skriv snart!

Kære Merlin/TABU.

Jeg skriver igen, da jeg mener at have nogle forbedringer til TABU.

1) Abonnering: Der skal i hvert nummer være en rubrik, der forklarer hvordan GIRO-indbetalingen foregår. Dette bør forklares grundigt, og det skal sættes i en ramme bagest i bladet.

2) Adresser på forretninger, der forhandler TABU.

3) Adresser på og oplysninger om Rollespilsklubber rundt om i landet. Kunne du skaffe mig en liste over klubber på Fyn, så hurtigt som muligt.

4) Træfpunktet: Denne rubrik skal være med i alle numre (hvadenten der er noget at putte i den eller ej). Der skal være oplysninger om, hvordan det fungerer og hvad det koster.

Der bør også være en klippekupon, så'n i stil med:

Salg [] Køb [] Bytte []

Text (3 linier å 50 karakterer)

_____

_____

_____

Det var forslagene for denne gang.

Med venlig hilsen

THOMAS NICK ANDERSEN

Hej Thomas, gamle svinger

Jo, jeg kan godt bruge dine forslag. Vi har allered nu lavet en FORBRUGERNYT-sektion, hvor vi forklarer abonnent-systemet.

Forretningslister skal jeg lige tygge lidt på.

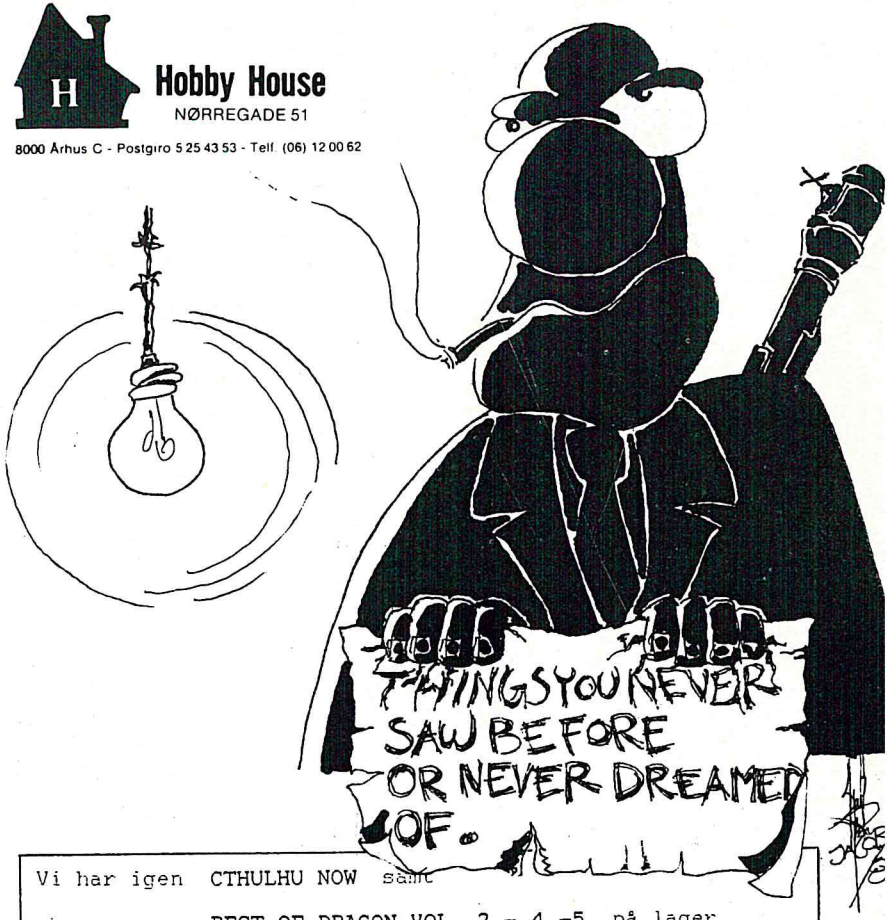
Rollespilklub-liste er alletiders ide, men det kræver at folk skriver ind, hvis de har en klub, de vil have offentliggjort. Det vil jeg så kraftigt opfordre til.

Træfpunktet er ganske gratis, så folk kan sådan set bare sende ind, som de har lyst - det er muligt folk ville blive inspirerede af, at skulle klippe lidt i deres blad. Det ved jeg ikke.

Jeg regner med at høre fra dig i næste nummer igen - måske skulle du have din egen rubrik...

venlig hilsen Merlin.

Hobby House
NØRREGADE 51
8000 Århus C - Postgiro 5 25 43 53 - Telf. (06) 12 00 62



Vi har igen CTHULHU NOW samt

BEST OF DRAGON VOL. 2 - 4 -5 på lager

NYHEDER
SPACE MASTER REVIDERET OG UDVIDDET
SPACE MASTER SCREEN
SPACE MASTER modul TALES FROM DEEP SPACE
ROLEMASTER modul MYTHIC GREECE
MIDDLE - EARTH MINAS TIRITH
MIDDLE - EARTH modul RAIDERS OF CARDOLAN
MIDDLE - EARTH modul MOUTHS OF THE ENTWASH
TWILIGHT 2000 modul KIDNAPPED
PARANOIA modul THE COMPUTER ALWAYS SHOOTS TWICE
PARANOIA modul ALPHA COMPLEXITIES
GURPS SPACE og SPACE ATLAS

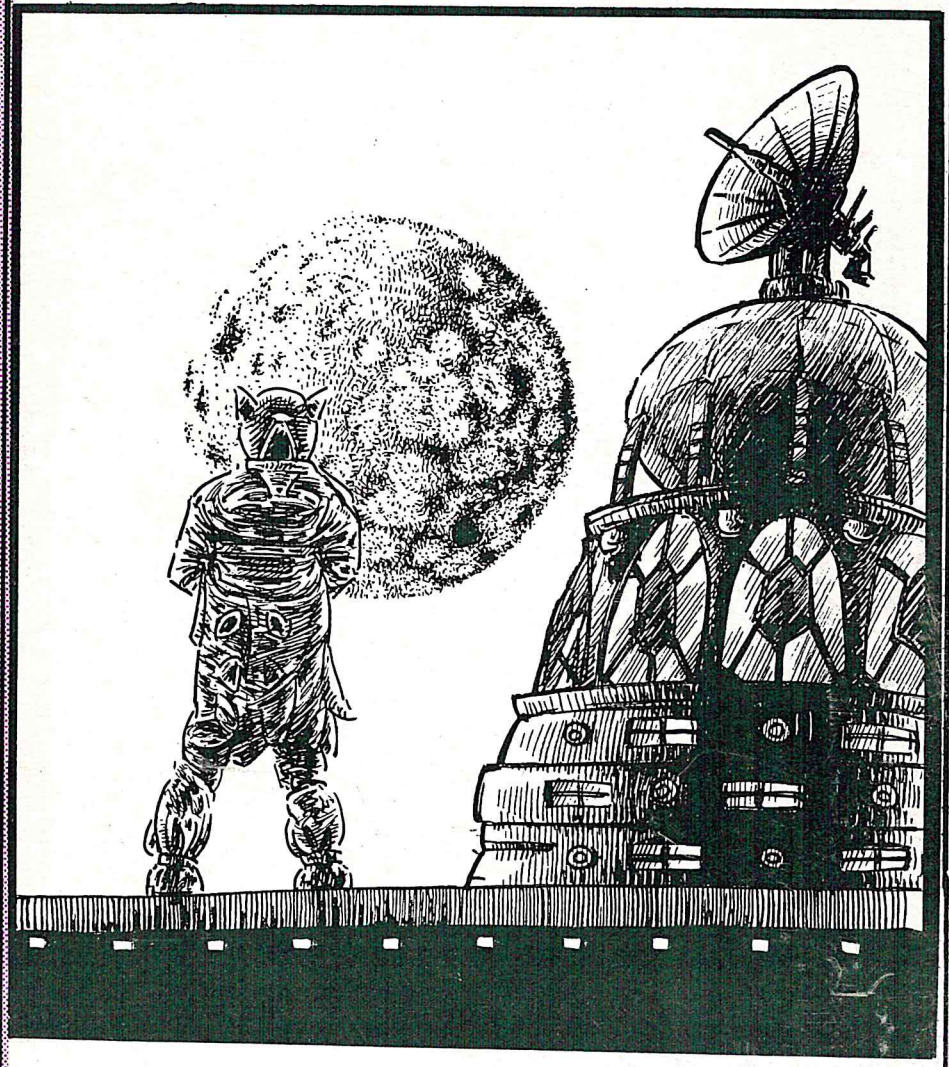
Vi har ROLE AIDS moduler til AD & D

STORT UDVALG I FIGURER, MALING og tilbehør.

PRISLISTE TILSENDES

TABU

- DIN NYE HORISONT!



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