Fafner Tidende

ROLLESPIL, FIGURER OG BRÆTSPIL

Nr.5 Marts 1990



Call of Cthulhu

Det berømte Horror-spil fra Chaosium Games

Tanner

1. del af et modul til Dungeons & Dragons

Torg - Jordens nye hersker?



Det begyndte på premieredagen for den nye baseballsæson. Foran den måbende menneskemængde åbnede himlen sig og en af overherrerne steg ned. Således begyndte invasionen og erobringen af jorden - en krig udkæmpet med våben, hære og virkeligheden selv.

Hver af de 6 overherrer brød igennem til Jorden og tilsluttede deres egne riger til planeten, og skabte dermed områder, hvor naturlovene var radikalt anderledes end på de omkringliggende områder.

Nordamerika blev forbundet med Det Levende Land, et primitivt rige med dinosaurer og spirituel magi, af Baruk Kaah.

I Mellemøsten tilsluttede Faraoh Mobius sit Nye Nilimperium, et rige hvor det ægyptiske imperium aldrig døde hen.

I Storbritannien brød fantasiriget Asyle igennem med magiske væsener og stærke trolddomskræfter.

I Frankrig tilsluttede Pave Jean-Malraux sit kybernetiske teokrati med maskinelle præster, der viderefører inkvisitionen.

Japan blev forbundet med Nippon Tech riget, et sted med højteknologi og spionage, befolket af bioniske ninjaer og teknosamuraier. Rigets overherre er den mystiske Kanawa.

I Indonesien brød det måske værste af rigerne igennem. Her tilsluttede The Gaunt Man - den selvudnævnte Torg og overherre, der var hjernen bag invasionen - det mareridtsagtige rige Orrorsh til Jorden med mørke væsener.

Men Jorden er ikke hjælpeløs mod besættelsesmagten. Mellem hærgerne og total sejr står stormerne, mænd og kvinder, der var uberørte af de voldsomme virkelighedsstorme, der hærger vor planet. Et udvalgt fåtal af dem er blevet stormriddere - fortropperne i kampen mod Jordens farlige fjender.

De er heltene, der forsøger at gøre hvad ingen, i nogen virkelighed, har kunnet gøre - besejre hærgerne og deres leder, Torg!

Torg: Roleplaying, The Possibility Wars er et nyt rollespil fra West End Games, der er ledsaget af en PR-kampagne, der er Batman værdig. Månedlige helsidesannoncer i TSR's blad Dragon og happenings ved Gen Con, verdens største spilkongres var blandt reklamemidlerne. En lang række af romaner, miniaturefigurer, brætspil og soloeventyr vil udkomme i kølvandet på rollespillet, der udkommer i maj måned.

Call of Cthulhu

Horrorspil fra Chaosium Games

Det amerikanske rollespil Call of Cthulhu er baseret på forfatteren H.P. Lovecrafts bøger. Disse bøger beskriver en række mystiske og makabre begivenheder, som almindelige mennesker undersøger. Langsomt, men sikkert mister de besindelsen, når de opdager hvilke grusomme væsener, der står bag. Stedet er USA og tiden er 1920'erne

Den første udgave af spillet kom på gaden i 1981. Det år blev der uddelt tre priser i USA for fremragende spildesign, og Call of Cthulhu vandt alle tre. Det var Sandy Petersen, der var hovedmanden bag spillet, og han er stadig en af de mest aktive designere af moduler til det. Det er ikke nogen trykfejl, at der står hovedMANDEN, for Sandy er en mand, selvom navnet kunne tyde på det modsatte.

Man kan tydeligt se på reglerne til Call of Cthulhu, at det er Chaosium, der udgiver det. Grundprincipperne er nemlig de samme som i RuneQuest, der også er et Chaosium-spil. Disse spilprincipper kaldes basic roleplaying. De går ud på at spilpersonen har en række færdigheder, hvori han har en vis procentsats. F.eks. kan han have 30% i arkæologi. Spilleren tager så to tisidede terninger i forskellige farver og slår med dem. Inden han slår, skal han dog have valgt hvilken farve, der kommer først. Lad os sige at han slår med en grøn og en rød terning, og at han har valgt at den røde skal komme først. Nu slår han 2 med den røde og 7 med den grønne. Altså 27. Det er under 30, og derved kan spilpersonen udnytte sin viden om arkæologi til eksempelvis at bestemme om en vase er græsk eller tyrkisk.

Spilpersonerne i Call of Cthulhu kaldes investigators, altså folk, der undersøger ting. Derfor kan f.eks. færdigheder i latin og historie være vigtigere end kampevner. Ofte er det nemlig sådan at når man endelig møder uhyrerne, er man ganske chanceløs, medmindre man har opbygget en stor viden i forvejen.

Der er kommet en række interessante udvidelser til Call of Cthulhu gennem årene. Cthulhu by Gaslight giver mulighed for at spille i 1890'ernes England i stedet for USA i 20'erne. Med Green and Pleasant Things kan man også spille i England i 20'erne og endelig kan man med Cthulhu Now komme helt op til nutiden.



Nyheder fra TSR

LNA1 Thieves of Lankhmar af Nigel Findley.
Et AD&D Lankhmar modul.
Det første modul i lang tid med Fritz Leiber's populære personer, Fafhrd og Gray Mouser. Forgængeren, Ruins of Lankhmar, blev et af TSR's mest solgte moduler. Fritz Leiber's romaner er meget populære med et millionsalg på verdensbasis, og de har været blandt de romaner, der inspirerede Gary Gygax mest, da han var med til at at starte Advanced Dungeons & Dragons fænomenet.



DLA1 Dragon Dawn af Deb Christian.
Et AD&D Dragonlance modul.
Det første modul i den nye Taladas-trilogi. I 1989 lancerede TSR Time of the Dragon, en æske der introducerede spillerne til den anden side af Krynn. Det er her, på kontinentet Taladas, at denne modulserie foregår.

FR10 Old Empires af Scott Benny.
Et AD&D Forgotten Realms hjælpemiddel.
En bog om de gamle imperier, der er Forgotten Realms-verdenens svar på Middelhavets hæderkronede riger. Her møder østlige, vestlige og mellemøstlige kulturer magi og fantasi.

Riverwind the Plainsman af Paul B.Thompson og Tonya R. Carter.
En Dragonlance roman.
Andet bind i en ny trilogi, Preludes II, med de elskede Dragonlance-helte før deres berømte gensyn i Chronicles trilogien.

The Wyvern's Spur af Kate Novak og Jeff Grubb.
En Forgotten Realms roman.
Da romanen Azure Bonds blev en succes har man valgt at lade den være første bog i endnu en trilogi. The Wyvern's Spur er altså anden bog i The Finder's Stone trilogien. Det er endnu ikke besluttet hvad tredje bog skal hedde.

I løbet af april måned forventes The Catacomb Guide, et supplement til Dungeon Master's Guide, der sætter fokus på spændende og mystiske katakomber; Otherlands, et Dragonlance hjælpemiddel, der forbinder det velkendte kontinent, Ansalon, med det nye kontinent, Taladas; Forgotten Realms Adventures, den første hardcover-bog til Forgotten med flere spells, flere monstre, flere magiske tings osv.; Greyhawk modulet Falcon's Revenge; Lost Ships, et Spelljammer hjælpemiddel; Marvel Super Heroes modulet After Midnight; Forgotten Realms romanerne Ironhelm og Horselords; romanen Warsprite samt The Best of Dragon Games, en samling af de små brætspil, der har været lagt ind i Dragon magasinet.

Spiltræf i Nordsjælland

Forenede Rollespillere i Nordsjælland(FRN) afholder i weekenden 31.marts-1.april et spiltræf i Espergærde. Der vil bl.a. blive spillet Traveller, Call of Cthulhu, Warhammer FRP og Cyborg. Træffet begynder kl. 10.30 om lørdagen og slutter kl. 21.30 om søndagen. Nærmere oplysninger fås hos Daniel Sejer fra FRN på tlf. 42 23 42 48.

Hovedstadsmøde

Rollespilsforeningen Erebor har taget initiativ til et møde for rollespilsklubberne i hovedstadsområdet. Mødet afholdes søndag d.25.marts kl.13.00 på Peder Lykkes Skolen, der ligger på Amager ved hjørnet mellem Brydes Allé og Peder Lykkes Vej. Formålet med mødet er bl.a. at diskutere forslaget om en landsdækkende paraplyorganisation for bræt- og rollespillere ved navn ODDS - Organisationen af De Danske Spilklubber. Initiativet til en sådan organisation er taget den århusianske forening Fasta og Forenede Brætspillere i Odense (FBO). Traditionelt har de jyske og fynske klubber ønsket en stærk organisation med meget magt til bestyrelsen, mens de københavnske klubber foretrækker et mere uformelt samarbejde. Desuden skal diskuteres muligheden for oprettelse af et særligt hovedstadsråd, der skal være samarbejdsorgan for klubberne i hovedstadsområdet. Alle klubber er velkomne.

Spørg Orakel

Kære Orakel

Jeg vil gerne spørge om Dungeons & Dragons (D&D) er det samme som Drager og Dæmoner, og om D&D Expert er udkommet på dansk. Hvis ikke, er der så mulighed for at det kommer på et tidspunkt? Hvis ja, hvor kan det så købes? Kan man spille Dungeons & Dragons på 4.-15.niveau uden Expert? Hvis ja, hvordan? Hvis nej, hvorfor ikke?

Peter Wortmann,
Aabenraa

Nej, Drager og Dæmoner er et svensk rollespil, som meget ligner RuneQuest. Navnet kan godt få folk til at tro, at det er det samme som Dungeons & Dragons, som er det første og originale rollespil. Nej, D&D Expert er endnu ikke udkommet på dansk. De danske Ekspert Regler kommer sidst på sommeren. Ekspert Regler vil blive solgt i alle butikker, der forhandler Fafner Spil.

I de to foregående numre af Fafner Tidende har der været smagsprøver på Ekspert Regler, som skulle gøre det muligt at stige udover 3.niveau.

Hej Fafner Spil. Her er mine spørgsmål:

1) Skal man slå mindre for at ramme et uhyre, når man kommer op på et højere niveau?

2) Hvordan kan man få abonnement på tidsskrifterne Dragon og Dungeon, og hvad koster det?

3)Er tidsskrifterne på engelsk?

Kristoffer Astrup,
Horsens

1) Ja, se tabellen nedenfor.

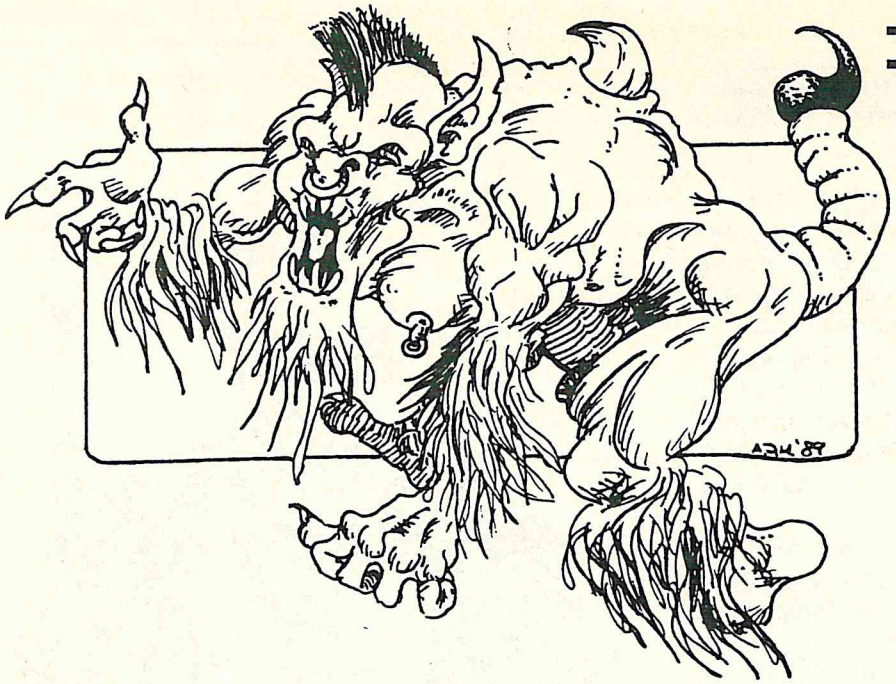
2) Fafner Spil formidler ikke abonnementer længere. Spørg din lokale forhandler, om ikke han kan lægge bladene tilside.

3) Ja, men husk at du kan abonnere på Fafner Tidende.



SPILPERSONERS KAMPSLAG (på 1t20)

Personklassificering og Niveau			Modstanders Rustnings Klasse															
Krigere*	Kleriker**	Magikere	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
Normalt Menneske			11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
1-3	1-4	1-5	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	17	18	19	20	20	21
4-6	5-8	6-10	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
7-9	9-12	11-15	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20



EN DÆMON

Tanner - De fire dæmoner, 1.del

af Jakob Barfred

Et Dungeons & Dragons modul for 2-4 niveau og for 3-6 spillere

Tegninger og kort: Jakob Barfred
Kalligrafi: Robin Andersen

Tanner

Tanner, en tilsyneladende lille, harmløs og isoleret by ved foden af de høje Black Peak Bjerge. Heromkring ernærer man sig af kvægavl, primært køer og får, og af de få marker der næsten omkranser den. Byens ca. 100 indbyggere hygger sig med dagligdagens trummerum. Men der er noget de ikke ved. I denne rolige by skjuler sig et ondt firkløver, De 4 Dæmoner...

Dæmonerne

Disse 4 Dæmoner er nogle kropsløse sjæle udsendt fra det onde plan Abyss. Et plan er en slags anden dimension, der er domineret af folk med samme livsanskuelse. De har til opgave at myrde en stor magiker ved navn Sinar Jamorinte, som har slået sig ned i Tanner. Dæmonerne har overtaget og kontrollerer nu 4 uskyldige menneskers kroppe fra denne by. Efter at have fuldført deres mission skal de komme tilbage til Abyss ved første fuldmåne efter drabet. De har kun menneskenes evner om dagen, men om natten kan de flyve efter behag og indgyde skræk bare ved at kigge på folk. Det eneste tidspunkt hvor de er svage, er lige efter de er skiftet fra menneskeskikkelse til dæmonskikkelse. Dette foregår ved solnedgang hver dag. Dæmonerne kan kun slås ihjel i dæmonskikkelse, udsletter man en i menneskeskikkelse udsletter man kun menneskets sjæl, og måske sin egen.

Sinar Jamorinte

Sinar er en magiker, som nu har trukket sig tilbage og bosat sig i Tanner. Hans eneste familie er hans plejesøn, Ro Hugger, og hans datter, Weggi Jamorinte. De er henholdsvis 12 og 21 år gamle. For længe siden ragede

Sinar uklar med en dæmonprins fra Abyss, de 666 helveder, og han svor, at Sinar en dag skulle blive forfulgt af 4 dæmoner. Magikeren Jamorinte er kendt for at være en spøgefugl og meget troværdig overfor alle. Han har det også med at komme og gå på de mest mærkelige tidspunkter. Kendetegn ved ham er hans store gule skæg, og den hund han altid har ved sin side.

Spillet

Eventyret starter i spillernes hjemby,Treshold, hvor de bliver kontaktet af en rig ISP som gruppen kender fra et tidligere eventyr (du må som SM selv bestemme hvem). Han viser dem et brev, som han har modtaget fra sin ven Sinar Jamorinte og beder spillerne om hjælp. Hjælpen består i, at de skal drage til Tanner og løse Sinars og hans families problemer, hvis han ikke selv kan klare dem. Se brevet her på siden.

Hvis spillerne kræver betaling for opgaven vil ISP'en højst gå op til 200 gm pr. person. Spørger de om, hvornår det er fuldmåne næste gang svarer du, at det er det om 11 dage, og at det er torsdag i dag (i spillet altså). Spillerne kan søge efter yderligere information ved magikernes laugsal (det vil koste fra 50-100 gm alt efter opførsel) eller på rådhusets bibliotek. Men gør spillerne det ikke af sig selv, skal du ikke vejlede dem. Skaffer spillerne sig derimod information om dæmonerne, får de alle de overflødige detaljer at vide om dem (f.eks. tallet 666 på deres kapper osv.). Der findes ingen bøger om Tanner, og ingen i Threshold kender særlig meget til den. Det er nok mest hensigtsmæssigt at spillerne bruger resten af torsdagen til at udstyre deres SP'er.

Kære ven.
Jeg er i stor nød. Mine 4 dæmoniske fjender er kommet for at tage mit liv. Der er allerede blevet dræbt alt for mange her i byen på grund af deres trang til at slå ihjel.
Kom selv, eller send mig nogle pålideligе beskyttere. Jeg befinder mig under den hvide drage i Bobsons hus, og hvis du er i tvivl så henvend dig til Sorivan sværdslynger. Er jeg allerede død når i kommer, slå da dæmonerne ihjel. Ellers vil deres dræbelyst udslette hele byen ved næste fuldmåne.....
P.S. Er mine børn i problemer, hælp dem da.

Sinar Jamorinte, Tanner

Rejsen

På spillernes vej mod Tanner:

1. Fredag. Spillerne traver mødsommeligt intet specielt sker.

2. Lørdag. Spillerne bliver nødt til at trave igennem en lille dal (100 m. lang) med høje bakker mod SØ og NV. 30 m. inde i dalen bliver en stor sten rullet ned bag spillerne, så den blokerer et evt. tilbagetog. Foran SP'erne kommer 6 orker til syne. Der er ingen pardon. Orkerne har mord og røveri skrevet i deres øjne. En af dem, som ser ud til at være anfører, indleder et angreb mod SP'erne.

Orker (5).

	Alm. ork.	Leder ork
RK:	6.	4.
#LPT:	4,4,4,5,5.	9.
#AN:	1 våben -1.	1 våben
SkadeP:	1-6 -1	1-8 +1
Aslag som:	Kriger niv. 1.	Kriger niv. 2.
Moral:	8 (6 -leder)	10.
LA:	Uberegnelig.	Uberegnelig.
RFP-værdi:	10 hver.	20.

Orkerne ved intet af værdi. Lederen har en onyx (50 gm) syet ind i sin læderbrynje. Hvis nogen af orkerne flygter, vil de angribe spillerne om natten.

3. Søndag: Intet sker.

4. Mandag: På vejen 3 km. før SP'erne kommer til Tanner finder de en død mand på vejen. Han er gammel, gråhåret og indskrumpet. Manden hedder Kark, og han er en af byens (Tanners) vise mænd mht. forskellige kul-

turer og historie. Han har kun sin rygsæk og sin kutte. I rygsækken finder spillerne en tynd gammel slidt bog med navnet "De 666 helveder". Slår man op, hvor et bogmærke er anbragt, læser man:

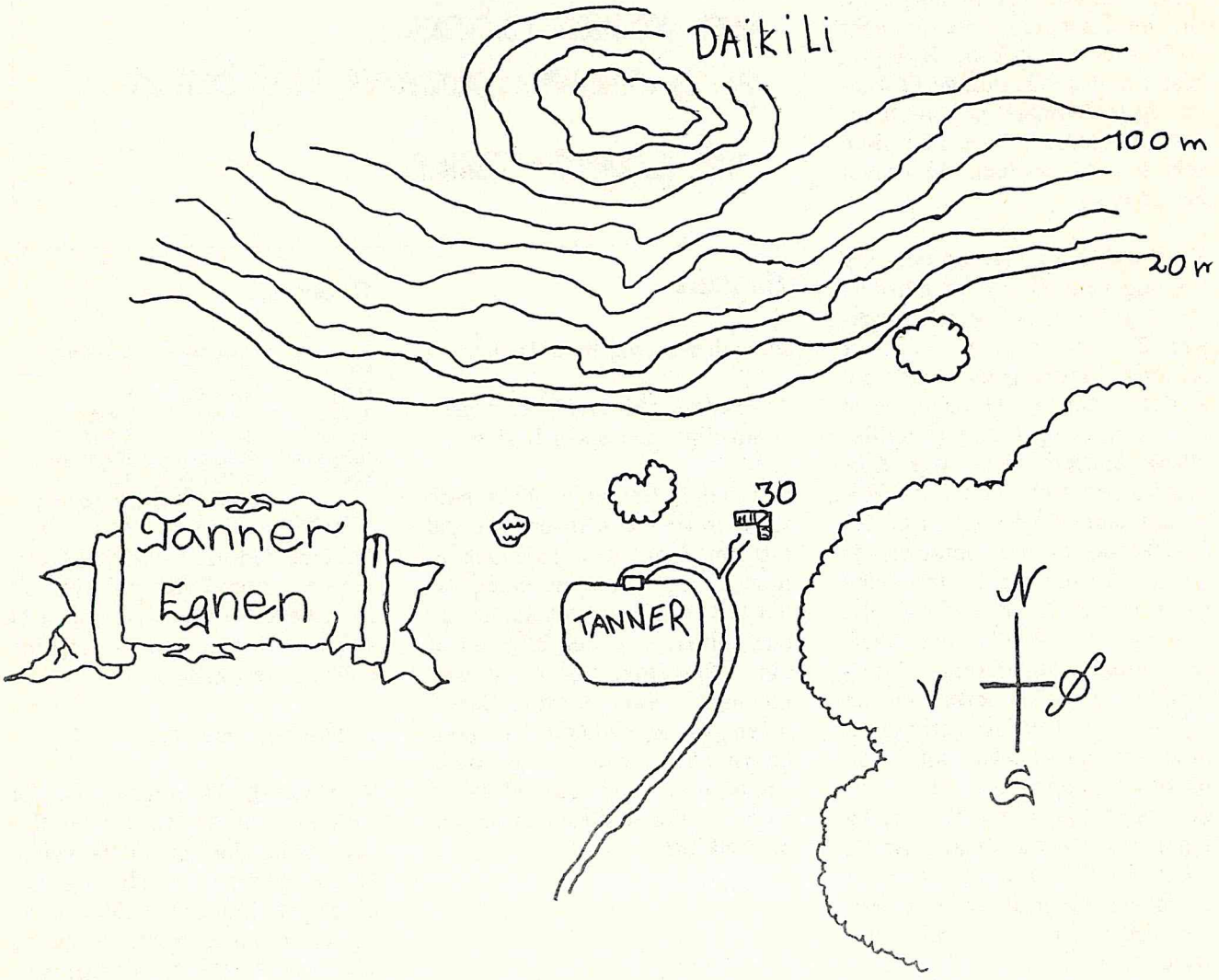
"Abyss' udsendte dæmoner er nogle hvileløse sjæle, som dræber dobbelt så meget af lyst som af nød. De vandrer fra menneskekrop til menneskekrop, men kun når kroppene er udslidte. De vandrer også fra menneskekroppe til de kroppe Abyss har skænket dem. Synet af sådan et væsen gør oftest folk skækslagne. Således fortæller krigeren Ian, Nordens Ulv: - Jeg ventede i to timer efter at natten var faldet på, og endelig så jeg det hætteklædte og kappeomsvøbte væsen svæve op mod månen. Op over træhytternes tage alt imens den dansede, en forlængst glemt, vild dødsdans. Den dansede til nattens og månens pris, mens dens skarpe tænder reflekterede det iskolde lys oppefra. - Ja, sådan stod jeg med draget sværd og ventede på et pludseligt udfald fra dæmonens side. Dog nøjedes den kun med at tage hætten af og se mig i øjnene. Da borede den to klinger af rendyrket rædsel ind i min bevidsthed med sine to små blodrøde øjne. - Jeg skriver nu for jeg kan mærke min hjerne fortærers indefra. Der er ingen modgift. Jeg er hjælpeløs."

I vismandens rygsæk er der også 40 gm, og en lille flaske med en klar væske (tankelæserdrik, der med kort varig virkning kan bruges max. 3 gange).

Det nye uhyre

Dæmon fra Abyss:

RK.	3	*6*
#lpt.	8	*4*
HUB.	36m/tur	(12m/runde)
Flyvende.	48m/tur	(18m/runde)
#AN.	2 kløer + Spec.	SkadeP.
	1-8/1-8	*1-4/1-4*
#T	4	
Aslag som.	Kriger niv.8	*niv.4*
Moral.	8	
LA.	Uberegnelig og ond	
RfP-værdi.	120	

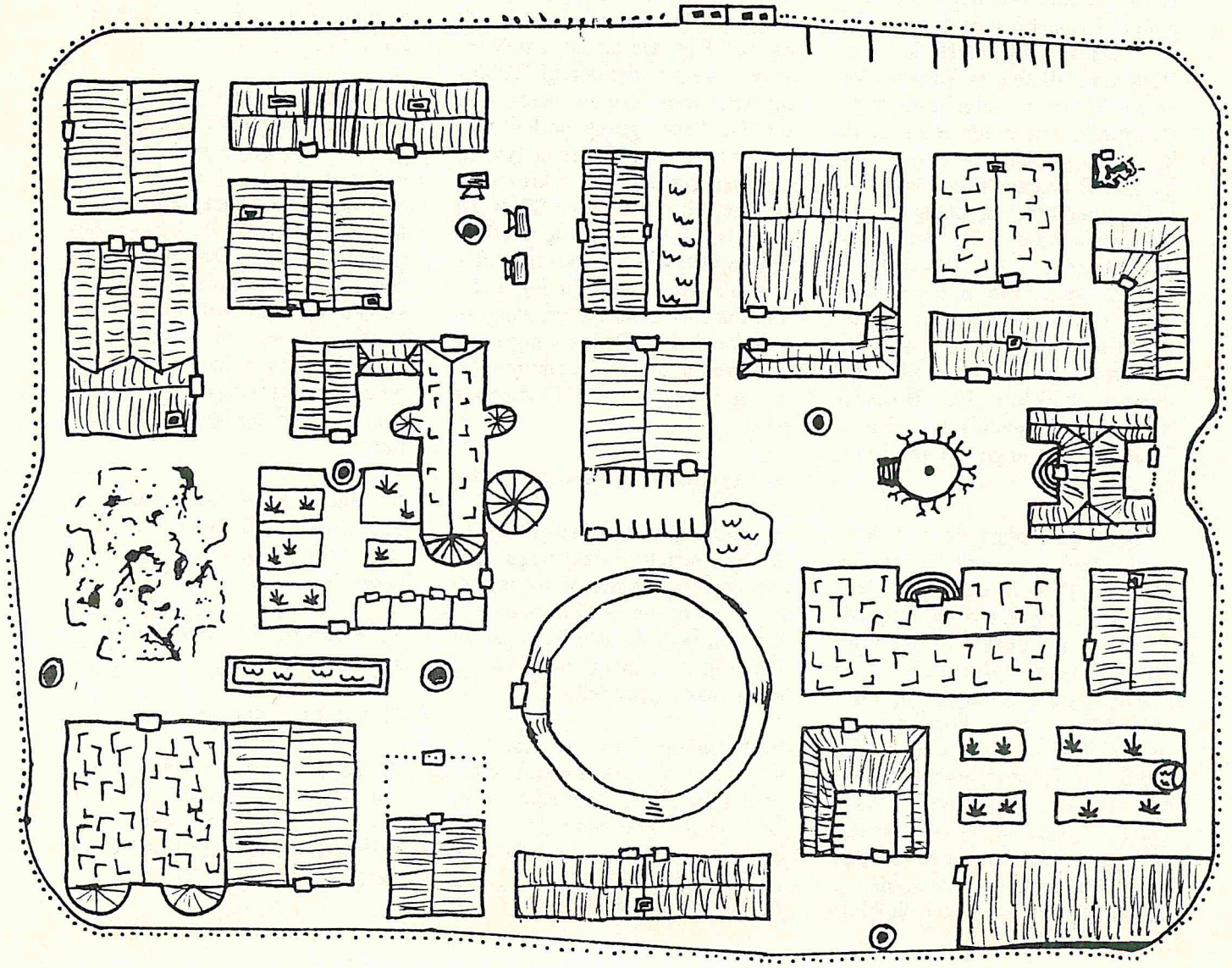


En dæmon er svagest lige efter den er skiftet og 20 min. frem. Kæmper man mod den i den tidsperiode skal man bruge de kampnoter der står i stjerner (**). Dæmonerne bærer altid kapper (som regel ligger de i "dæmonkisten" om dagen). På disse kapper er tallet 666 syet på. Fjerner dæmonen kappens hætte og kigger en SP ind i øjnene, skal SP'en lave et succesfuldt afværgeslag mod dødsstråler eller blive skrækslagen i 2t4 ture. De efterfølgende dage vil SP'ens sanser langsomt forsvinde (en om dagen), og når der ikke er flere sanser vil spilleren miste 1t6 lp. om dagen indtil denne er død.

En Kleriks Velsignelses formular kan stoppe processen men kan ikke fremskaffe mistede sanser. En Klerikformular, ved navn *Fjerne forbandelse*, kan oprette en SP's mistede sanser (denne er dog først beskrevet i DAD Ekspert sættet). Dræbes en dæmon overlever mennesket, det har været i. Dræbes et menneske, hvori der lever en dæmon, vil dæmonen automatisk gå over i det menneske, der er tættest på. Hvis dæmonen går ind i en spiller, kan denne også kun fjernes med en Fjerne forbandelse formular. De 4 dæmoner vi har at gøre med her bor i kroppene på disse 4 mennesker: Præsten Apollo Gudeven (Den hellige), Handelsmanden Mac Pearl II (Den rige), Kroværtinden Meline Wender (Opvarteren) og Sancho (Den syge). Personerne bliver som regel omtalt, med de navne, der står i parenteserne.

Indbyggerne

1. Byporten. Byporten er af rent jern skabt af dværge. Den kan holde til en hel del. Vagterne ved porten er blevet meget mistænksomme i den sidste tid, også over for fremmede.



2. Byvagternes bolig. Dette er en soldaterbolig, som huser 10 soldater, hvoraf 2 altid er på vagt ved byporten. Borgmesteren og soldaterne er de eneste, der har ret til at lukke folk ind. Soldaterne kan man som regel finde på Paos kro.

3. Den røde Dværg. *Den røde Dværg* er nok byens mest populære kro. Her kommer folk for at drikke, få noget at spise, høre historier (som regel fortalt af halvingen Lavhytte) og udveksle erfaringer. Kroens indehaver hedder Meline Wender, og hun er gift med Boris Wender. De har 3 små børn som altid er på kroen. Meline Wender har et forhold til byens borgmester, og dette er der kun meget få der ved. Hvis man vil leje et værelse for en nat kan man vælge mellem to størrelser. Værelser mærket A koster 15 gm/nat, mens værelser mærket B koster 20 gm/nat. Værelset mærket C er optaget, idet Handelsmanden Mac Pearl II's 4 lejemordere er indkvarteret her. På denne kro er der mulighed for at møde følgende personer: Halvingen Andro Lavhytte, Våbensmeden Sorivan Sværdslynger, Kokken Hr. Bobson (uden for arbejdstid) og sidst de 3 studerende unge: Mars, Keith og Lerg.

4. Det hemmelige rum. I dette hemmelige rum "skifter" Meline Wender. Dvs. at det er her hun hver aften foretager en forvandling fra menneske til dæmon. Hun gør dette ved at lægge sig i kisten A før solnedgang og efter solnedgang vågner hun op i kisten B. En metalskive over det sorte alter angiver hvor langt solen er nede. Den bliver dækket mere og mere af en sort skygge jo længere solen er nede (hvilket er til fordel for både dæmonerne og spillerne). I kisten i NØhjørnet kan spillerne finde 4 babykranier med hvert et diadem med en sort perle (værdi 1000 gm stk.). Disse diademer er forbandede (hvilket ikke har indflydelse på spillerne), og ingen ærlig juveler vil købe dem (men måske en ond magiker). Den person som er i besiddelse af en af disse diademer vil altid blive jagtet af dæmonerne.

5. Tyvenes laug. Under det nedbrændte skur holder byens 5 tyve til. Bossen i lauget hedder Tobias "Menneskesynder" og hans højre hånd hedder Artis (bliver bare kaldt "Delfinen"). De andre tyve hedder Nikki, Serda og Caspian. Tobias: 3niv. tyv, #lp.10. Artis er en 2niv. tyv og har 7 lp. De sidste 3 tyve er 1niv. tyve og arbejder for Tobias og Artis som derimod lærer dem op. De huser gerne andre tyve (gratis). Hvis en SP'er er tyv og hjælper Artis ud af Arenaens fængsel vil tyvene give SP'en en lædervams +2. I det nordøstlige hjørne af tyvenes soverum er der et skab. Går man helt ind i det kan man se at der går en gang ud bag fra skabet. Denne gang fører hele vejen under borgmuren og ud til buskadset ved Plovmands gård.

6. Familierne Bobson og Dane.

A. Her bor familien Bobson. De har mistet en datter pga. dæmonerne og er derfor meget bitre. Hr. Bobson: AM lp 6. er kok for *Den røde Dværg.* Han har en kone og tre sønner, en stabil og loyal mand (troværdig).

B. Familien Dane. De har mistet en søn pga. dæmonerne. Denne familie lider dog ikke under det. De har nok børn: to sønner og to døtre. De er i det hele taget ret ligeglade med alt. Hr. Dane: Lp 10 AL utroværdig.

C. Under tæppet i entreen som forestiller en hvid drage er Sinars hemmelige bibliotek. Hans lig ligger hen over skrivebordet. Undersøger man ham, finder man i hans kutte en konvolut med påskriften "Sorivan Nokker" indeholdende et brev.

Brevets ordlyd: "Abyss' udsendte dræber byens indbyggere efter tur. Få fat i disse fire syndere, men pas på, om natten er de dødsens farlige! Disse dystre hævnere under sorte kutter hører ikke til i vores verden. Fjern dem, og mød mig på Daikili". Sinar Jamorinte. Leder man rundt i biblioteket finder man en skriftrulle med to formularer nemlig en bugtalings- og en usynlighedsformular.

D. Dette er fam. Bobsons pulterrum. Det eneste mærkværdige i rummet er en stor dragkiste ved sydvæggen. I denne ligger en kappe med tallet 666 syet på. Det er en kopi af de kapper dæmonerne bruger. Denne kappe er anbragt af borgmesteren som sikkerhed for ham selv, hvis byen skulle gå hen og blive meget oprørsk. Bruger han denne kappe som bevismateriale mod Bobson, har han, og byen, en syndebuk.

E. Pensionisterne Edgar og Marta er også kokke for *Den røde Dværg.* Disse er uden interesse.

F. Køkken. I sydenden er en stor madelevator.

7. Markedspladsen.

A. Brynjemesteren Kars Skalks telt. Han sælger alle former for rustninger, som er beskrevet i "Spillerens håndbog; Basisreglerne".



SINAR JAMORINTE

B. Emmy Skalks telt. Her kan man købe dagligvarer (se "andre varer" i samme håndbog) og meget andet. Hun er gift med Kars og sammen har de 2 sønner og 2 døtre (ganske normale mennesker).

C. Våbensmeden Sorivan Sværdslynger (som bor i 8). Han er en gammel mand men stadig hurtig i vendingen (både fysisk og psykisk). Kendetegn ved ham er hans store sorte buskede skæg, og hans pibe, som han altid har i munden. Hans stemme er blid, men arrene over hele hans krop viser, at hans fortid ikke har været det. Sorivan er en gammel ven af Sinar, og han er nok en af dem, der har set ham sidst. Hvis spillerne spørger til Sinar vil han sige:

"Ak, ja. Gode gamle Jamorinte. Da ham og hans hus brændte ned (i fredags) blev jeg meget bedrøvet, men jeg vidste, at der var noget i gære. Sidst jeg så ham var torsdag aften, og der var han meget oprevet. Han mumlede meget, men jeg opfattede da noget. Det lød cirka sådan her:.... Den helligste er også den mest blasfemiske.... Den rigeste er den arrigste.... Den opvartende er også den grusomste.... Den sygeste er den slemmeste.... Hm.... Men hvor de gemmer kisterne, det er mig en gåde....". "Hvorfor spørger I egentlig?".

Sværdslynger er meget hjælpsom og god at have på sin side i en eventuel kamp. Kampnoter: Sty.16, Int.11, Beh.13, Vis.10, Kon.13, Kar.12, RK.3 (ringbrynje + skjold), #lp.27, SkP.1-8+3 (sværd +1), LA.troværdig, Aslag som.Kriger niv.4.

8. Familierne Sværdslynger og Angelsk.

A. Sorivan og hans kones hus. De bor her med deres to børn Malle (14) og Wern (15). Børnene er meget snu og spionerer gerne for deres far og spillerne men for en stor skilling (10 gm) (deres AL er Neutral). For hvem kunne dog tro, at pæne folks børn gør den slags. Familien Sværdslynger holder meget sammen med fam. Angelsk, og de støtter hinanden i alt.

B. I dette hus bor fam. Angelsk, som består af forældrene Kars og Emmy og deres to døtre og to sønner. Familien er som sagt tæt knyttet til Sværdslyngerne.

9. Paos Kro

A. Fru Paos værelse. Det er hende, der ejer kroen, hvor hele hendes familie er ansat. Hun er en stor dame, som ved meget om sine gæster (og hvad de foretager sig på "kroen"). hendes tre døtre Vava, Renda og Geia bor her også. Der er en dragkiste i værelset, hvor Pao'erne gemmer deres mange penge. Fruen og Vava (som er meget smuk, og som en af spillerne måske falder for) er de eneste, som har nøgle.

B. Rummene, som er mærket B, koster 20 gm i leje pr. nat.

C. Disse rum er lidt mindre end B'erne og koster kun 15 gm i leje pr. nat.

D. I dette rum bor Allin Boker, Weggi Jamorinte, Wanda Dommer og Vava (intet efternavn). De er prostituerede og arbejder for fru Pao. En nat med en af disse piger koster 130 gm. hvoraf fru Pao indkasserer de 120 af dem. Ligeså snart spillerne er indlogeret vil Weggi henvende sig til dem og hurtigt give dem en seddel, hvorefter hun vil forsvinde med det samme.

Sedlen:

Min far er død, vores hus revet ned. I øjeblikket prøver jeg bare at holde min bror Ro Hugger i live. Munkene på abbediet har ham, og kræver hver en mønt jeg ejer. Jeg har set dæmonerne,og jeg tror at præsten er med i komplottet, men pas på. Der er rygter om at i vil blive snigmyrdet i nat.

Weggi Jamorinte.

(2. del kommer i næste nr. af Fafner Tidende).

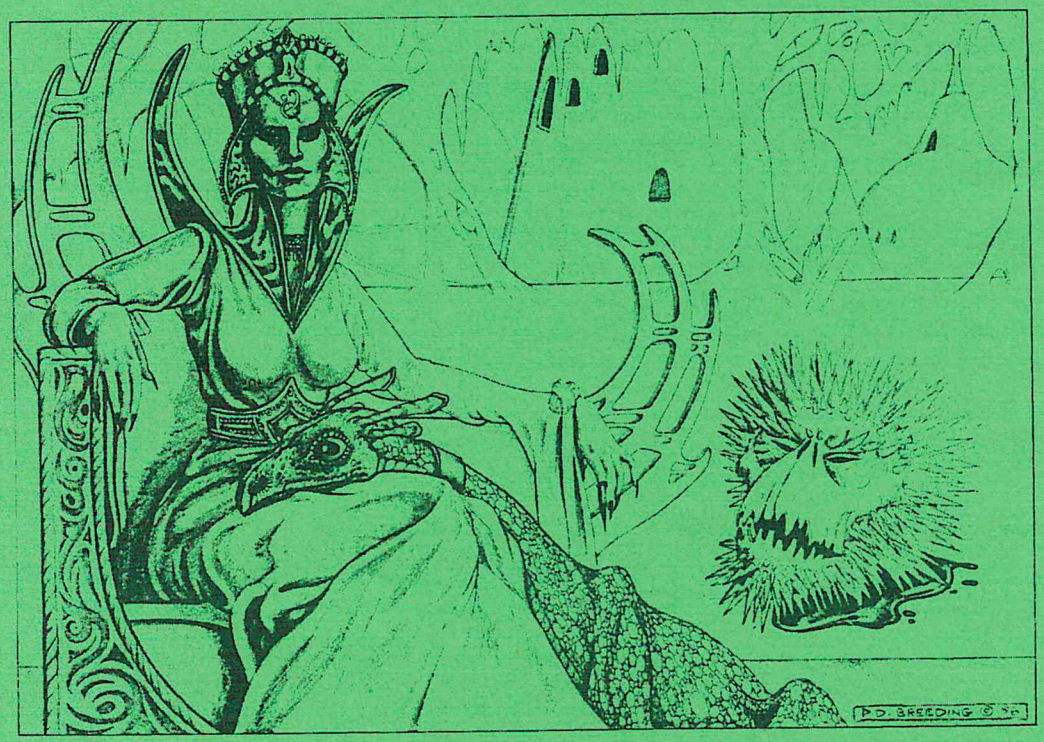
Talislanta - fantasiverden og rollespil

Talislanta er en verden og et spil, der er skabt for de lidt mere erfarne spillere og spilmestre. Modsat flertallet af fantasirollespil på markedet er der ingen elvere eller dværge og ingen fastlagte personklassificeringer som "kriger" eller magiker".

I stedet er der over hundrede forskellige karaktertyper fra mange racer og nationaliteter.

Til spillet findes der en Handbook and Campaign Guide, der gennemgår de vigtigste regler; Chronicles of Talislanta, der fortæller om verdenens historie og har kort og beskrivelse af en række interessante steder; Cyclopedia of Talislanta, der fungerer som et opslagsværk samt Naturalist's og Sorcerer's Guide, som giver særregler for disse typer personer. En mere udførlig anmeldelse vil komme senere i Fafner Tidende.

L'HAAN



Fafner Tidende udgives af: Fafner Spil, Ermelundsvej 92 D, 2820 Gentofte, Tlf. 31 65 56 25
Redaktør: Kasper T. Mortensen
Illustrationer: Chaosium Games, West End Games, Bard Games,
Jakob Barfred, Claus Springborg, Anders J. Huulgård
Sats og Tryk: Fafner DTP • Tryk

Eftertryk kun tilladt efter aftale og med kildeangivelse