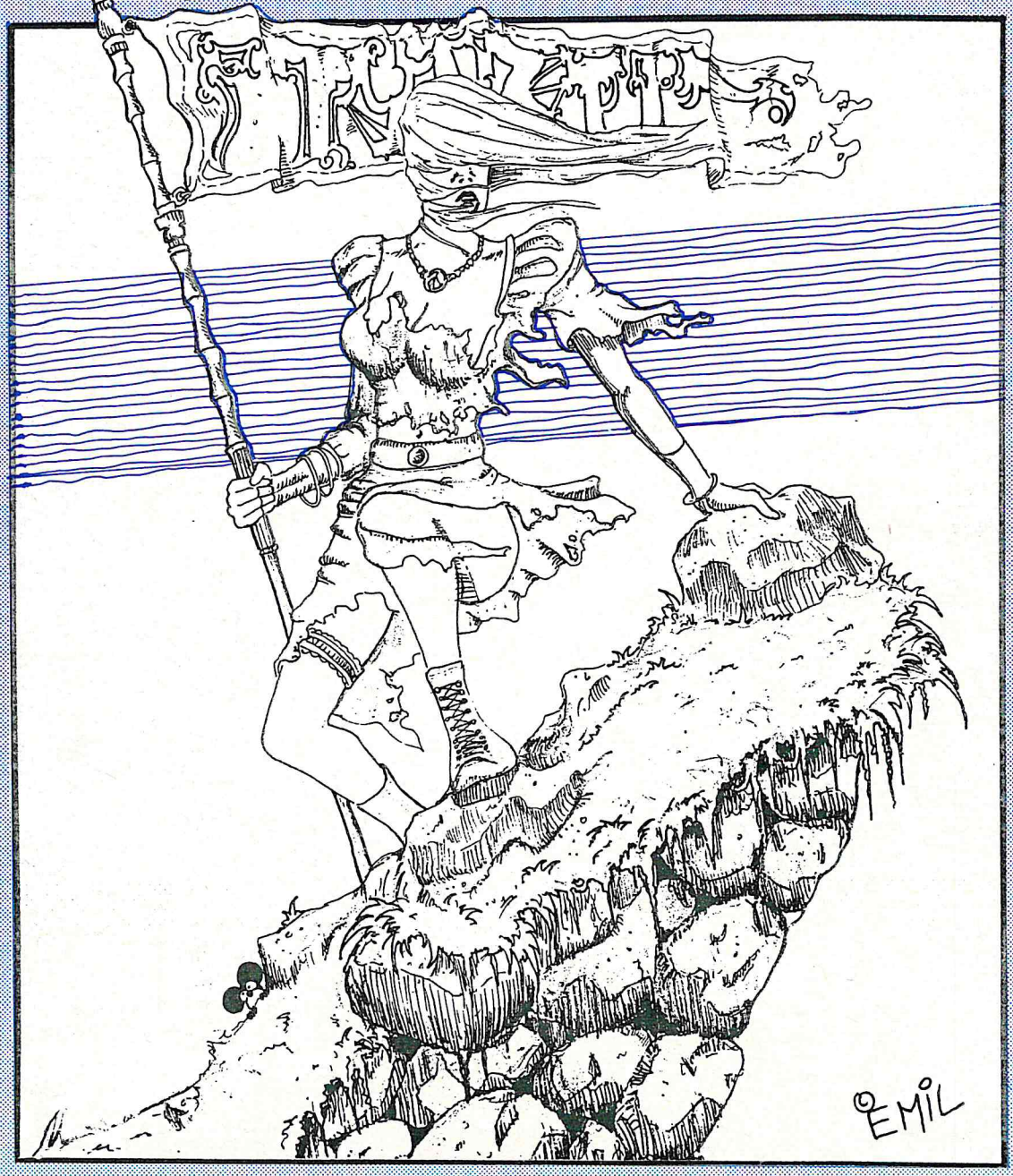
ROLLESPILSMAGASINET

# TABU

NR. 13 FEBRUAR '89 PRIS: 20,-




ISSN 0903-7462

TABU.....NUMMER 13 FEBRUAR 1988

Udgiver : *TABU Publications*

Chef-Redaktør : *Merlin P. Mann*

Medarbejdere :
*Paul Hartvigson*
*Palle Schmidt*
*Torben V. Laursen*
*Ricci Hinge*
*Lasse Zaggai*
*Jakob Bruun*
*Asta Wellejus*
*Sune A. Nielsen*
*Martin Brinks*
*Tue Andersen Nexø*
*Johnny Brinks*
*Alexander Micic*
*Gorm Bentsen*

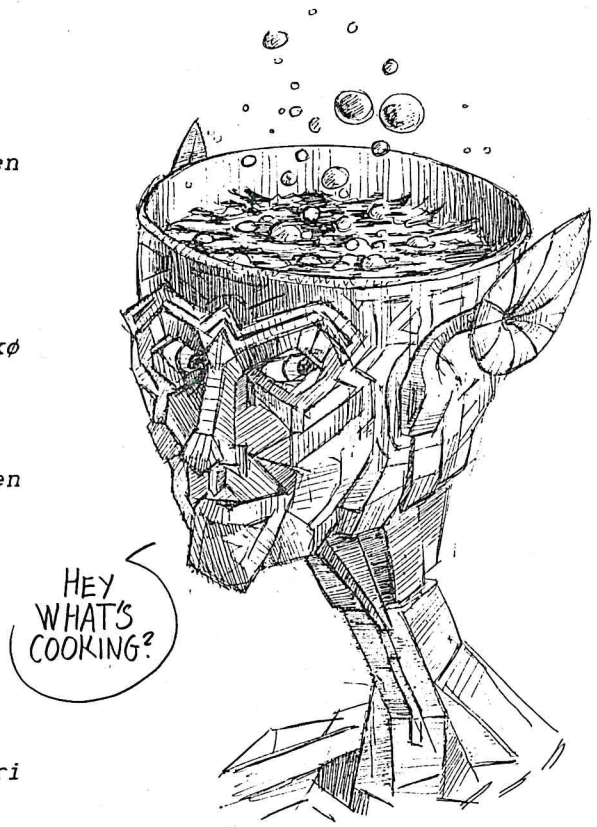
Free-Lancers : *Svend-Erik Jepsen*
*Gert Jessen*
*Emil Landgreen*
*Mads-Dam Larsen*
*Søren B. Hansen*

Lay-Out : *Gorm Bentsen*
*Sune A. Nielsen*

Oplag : *500 eks.*

Tryk : *Studenter-Rådets Trykkeri*

ISSN Nr. : *0903-7462*




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

*REDAKTIONELT:*

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




INDHOLDSFORTEGNELSE TABU #13

FORSIDE
*af Emil Landgreen*.....1

INDEX
*og credits*.....2

INDLEDER
*redaktøren byder velkommen til 1989*.....4

HVAD ER ROLLESPIL?
*en kort forklaring til nysgerrige forældre o.l*.....5

NYHEDERNE
*nyt om Games Workshop, Chaosium, Drager og Dæmoner m.m*.....7

GAK ER KUN ET FATTIGT ORD
*lidt om Insanity i Call of Cthulhu*.....9

DRAGER OG DÆMONER
*det nye rollespil på dansk - et kompetent spil*.....17

DØDEN PÅ SKOVTUR
*et eventyr til AD&D af Paul Hartvigson*.....21

ALTORS HISTORIE
*baggrundshistorien til DRAGER OG DÆMONER*.....41

GENERIC HORROR
*systemanmeldelse af GURPS HORROR*.....46

DEN GURPSOLOGISKE SPALTE
*nyt til GURPS redigeret af Sune Nielsen*.....50

DEN LANGE REJSE
*en ny tegneserie af Palle Scmidt*.....54

FORBRUGERNYT
*Vi bruger også - TABU*.....58

BREVKASSE
*skriv din kommentar til TABU - og få et gratis nummer*.....58

BAGSIDE
*af Mads Dam Larsen*.....60

# IND~LEDER

*ved Merlin Mann*

Når man sådan har overstået et helt år, ledes man ofte ud i nostalgi og det der er værre.

Det ville være meget passende for mig nu, at se lidt tilbage på TABU's liv og levned i det forgangne år.

**Det vil jeg så lade være med!** Det ville næsten være for nemt. Lad os hellere se lidt på, hvad vi kan forvente os af 1989.

## '89 - På Tærsklen Til en Æra...

Æra - Hvabe'har??? Endnu en fis i en hornlygte?

Både og - 1989 bliver højst sandsynligt det år, hvor rollespil vil få sit endelige gennembrud som ungdomshobby i Danmark.

Det har **TABU** i hvert fald en mistanke om, og vi øjner også en chance, for nu at komme ud til nye rollespillere og interesserede.

Derfor har vi også sat vores oplag betydeligt op, og vi håber selvfølgelig at det vil kunne hjælpe til, med at få skabt et godt grundlag for alle de nye spillere.

## TABU - OGSÅ FOR FOLKET

Det skal jo ikke være en hemmelighed, at **TABU** indtil nu har henvendt til en klike af rollespillere - nemlig de mere eller mindre garvede.

Det vil vi egentlig gerne lidt væk fra. Vi vil stadig sørge for masser af god materiale til den mangeårige spiller, men med den nye generation af spillere, som højst sandsynligt vil blive ret stor i løbet af året, er det vigtigt også at have materialer, der henvender sig til begyndere.

## ROLLESPIL - IN/YT ELLER DYT

Som regel når jeg fortæller folk om rollespil, ryster de opgivende på hovedet og spørger sarkastisk om jeg også samler på *Masters o.t. Universe* ell.lign. kommentarer. Det anses med andre ord, for at være rimeligt Yt.

Eller gjorde - i højere og højere grad, er folk begyndt at stille spørgsmål om genren i stedet. De kan selvfølgelig sjældent lade være med at trække på smilebåndet - men de lytter efter hvad man siger.

Man kan så prøve at forestille at rollespil ligefrem vil blive en In-hobby. Det er faktisk ikke umuligt at den kunne blive det.

Er det nu godt eller skidt - det vil jo nok betyde, at en hel del useriøse folk, vil komme til at styre markedet (i og med, at de sikkert vil være den største målgruppe).

Til gengæld giver det gode muligheder for en øget konkurrence og et mere aktivt marked.

Det giver også muligheden for, at fjerne mystikken omkring spillet samt dets status som *Kultspil*. Det kan man jo også være mere eller mindre uenig om fordelene i.

## HVAD KAN VI VENTE OS?

Men hvis rollespil virkeligt bliver populært (hvis man har prøvet at stå bare 10 minutter i rollespillets Mekka i København, Fantask, mellem skrigende unger, bekymrede mødre og stressede spillere, vil man mene at tiden allerede er kommet), hvad kan man så vente sig af denne optur?

I U.S.A. var rollespillet jo en af de helt store ting i slutningen af 70'erne og starten af 80'erne (måske mest efter dansk skala - efter amerikansk har det vist aldrig været et enormt hit. Men alt er jo også så stort derovre i staterne). Men siden da, er det gået ret kraftigt tilbage for rollespillet i Guds eget land. Man anses faktisk for at være nørd når man spiller det.

Det er svært at sige, hvordan danskerne vil reagere på denne forsinkede optur.

**TABU** agter i hvert fald at være på pletten.....

## *HVAD ER ROLLESPIL?*

*- Et forsøg på en forklaring; Af P.Hartvigson*

---

Da vi ved hvor svært det kan være at enten forklare eller forstå hvad rollespil er, har vi prøvet at arbejde os frem til denne model:

---

Rollespil forbinder fantasi-elementer fra leg og skuespils-stil, med beslutningstagen fra brætspil som Skak. I spillet udforsker deltagerne forestillings-verdner gennem *"Karakterer"* - beboere i disse verdner. Rollespillenes verdner strækker sig fra eventyrlige lande, som i *Tolkiens* **Ringenes Herre**, over historiske, nutidige og futuristiske miljøer til Science Fiction - hvert spil har sin genre og sin verden.

Spillet finder som regel sted rundt om et bord. En af deltagerne er Spil-Mesteren, der skal styre verdenen, som spillet foregår i. Spil-Mesteren laver en baggrundshandling, og de andre spillere påvirker spillet gennem deres *karakterer* - "rollerne" de spiller.

### HELTEN OG EVENTYRET

Før spillet kan gå igang, skaber hver spiller en *karakter* (*Spilleperson*) sammen med Spil-Mesteren. Ved hjælp af spillets regler, finder man frem til *spillepersonens* kendetegn - styrke, udseende, viden osv. Fra disse oplysninger kan baggrund, karriere, evner og endeligt karakter-træk fastsættes.

Resultatet skulle være en enestående figur, som spilleren kan identificere sig med.

I et eventyr, prøver en gruppe spillere deres snilde og karakteres kunnen mod en handling udtænkt af Spil-Mesteren. Gennem karakterene skal spillerne omgås med indbyggere, steder og begivenheder i spille-verdenen. Eventyrets plot kan være alt fra skattejagt, krimigåder, militære begivenheder og rumudforskning til sande helteger-ninger.

Oftest bruges karakterene i mere end et spil. En serie af eventyr, med samme karakterer, kaldes en kampagne. I en sådan udvikler karakterene sig og forbedrer deres evner, mens de kan stræbe efter et højere mål.

### REGLER, TERNINGER OG BESLUTNINGER

Spillereglerne er ofte ret omfattende, og kan tage tid at vænne sig til. I det væsentlige fortæller de om spilleverdenen, og om hvordan karakterer skabes, og hvad deres evner betyder. Så beskæftiger de sig ofte med systemer for afvikling af kampe. Vold spille tit en rolle i genren, hvilket den er blevet skarpt kritisret for. Men det er en funktion af spillets meget vide og løse rammer. I sin form giver det mulighed for, at afreagere og eksperimentere med ting som dagligdagen ikke byder.

Terninger bruges i vid udstrækning til at gengive tilfældighedsmementer. Som i den virkelige verden, er der intet der er helt sikkert.

Det betyder ikke, at karakterenes handlinger skal fastsættes af terningslag; men at tilfældigheder spiller en rolle, og skal tages i betragtning. Succes i eventyret opnås ofte bedst, ved at planlægge og bruge karakterenes evner til bedste effekt, og forsøge forhandling før konflikt.

Raske beslutninger og improvisationer er dog næsten altid påkrævet, især til de mere snævre situationer, der kan opstå.

## SPIL-MESTERENS ROLLE

Før spillet begynder, planlægger Spil-Mesteren hvordan eventyret og plottet højst sandsynligt vil udvikle sig. Denne forberedelse skal forenes med en god evne til, at reagere hurtigt på de sære ideer spillerne kan finde på, som ligger udover, hvad Spil-Mesteren havde forventet i sin planlægning.

Fremfor alt skal Spil-Mesteren være rimelig. Han eller hun er almægtig i spillet, så det er meget vigtigt, at han/hun ikke modarbejder spillerne frontalt.

Spil-Mesterens fremmeste opgave er, at få spilleverdene til at synes virkelig, og være levende.

## SPILLET OG DEN VIRKELIGE VERDEN

Snyd og dårligt spil kan spolere det hele - ved enten at ville stjæle rampelyset konstant, eller ved at nægte at tage spillet alvorligt, for så at bryde illusionen.

Omvendt er de, der tager spillet for seriøst, og ikke ved hvornår spillet stopper, ligeså ødelæggende. Man kan begynde at bære nag for ting, der skete i spillet - og ens omverden distanceres.

Mest farligt er dette, for usikre spillere, der identificerer sig for meget med deres karakter. De er tit ofre for de ovenstående aggressioner.

Sådanne problemer forebygges bedst, i grupper med en åben og venlig stemning. Rollespil skaber ikke i sig selv problemer, men ofte kommer eksisterende problemer til udtryk i spillet. Rollespil, når det er bedst, betyder ikke at søge tilflugt i en drømmeverden, men derimod en afslappende genopladning og reflektion på sig selv og sin verden.

---

*Hvis du ikke kender noget særligt til rollespil, vil du sikkert finde bladet lidt svært at forstå - det kan især være pga. vores specielle tale-former og fagudtryk.*

*For bedre at kunne finde rundt, har vi lavet en lille ord-liste, med de mere generelle vendinger.*

**EVENTYR** (eng. *Scenario* eller *Module*): Det pågældende plot, som køres af Spil-Mesteren

**GRUPPE** (eng. *Party*): Et hold (som regel på 4-6) af enten spillere eller karakterer.

**KAMPAGNE** (eng. *Campaign*): En serie af Eventyr, spillet over længere tid.

**KARAKTER** (Eventyrer/Figur/Spilleperson eng. *Character*): Hovedpersonen/er i spillet. Den rolle, hver spiller udfører.

**SPILLER**: Deltageren, der styrer en karakter.

**SPIL-MESTER** (Spilleleder eng. *GameMaster (GM)*): Lederen i spillet, der styrer verdenen og spillernes modstandere.

**T4/T6/T10 etc.** (Terning 4/Terning 6 osv. eng. *D4/D6/D10 (Die 4/ Die 6)*): Forskellige slags terninger, der bruges i spillet. Tallet refererer til antallet af sider på terningen.

**VERDEN**: Det enkelte spils ramme. Det sted spillet foregår (varierer)

**********

## NYHEDERNE

-Ved Roland R. Rap

### *DoD og D&D PÅ DANSK*

Det er nu endelig lykkedes de danske importører af spil fra TSR (der står for Dungeons & Dragons), *FAFNER SPIL* at få en dansk udgave af Basic Dungeons & Dragons på gaden. Det hedder stadig Dungeons & Dragons, hvilket nok vil lette en del entusiaster.

Der er endnu ikke kommet nogen moduler på dansk, men udvidelses-sættet *Expert Set*, forventes at komme på dansk i løbet af foråret.

DER ER DERIMOD mere gang i det andet nye rollespil på dansk, nemlig det svenske *DRAGER OG DÆMONER*, der i Danmark udgives af *Wittrock A/S*. Der er allerede udkommet eventyr-modulet, *Novastenen* og supplementet *Monsterbogen* på dansk.

Senere på foråret vil *Expert* udgaven også komme på dansk. Men der er stadig masser af svensk materiale at oversætte af - og så vidt vides vil alt komme på dansk. Vi glæder os.

**********

### *CHAOSIUM UDTALES MED STORT O*

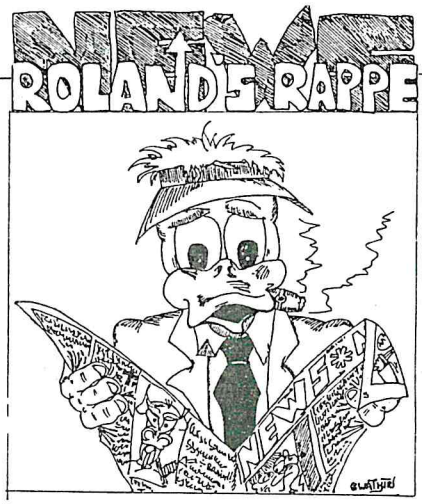
Spilfirmaet Chaosium Inc. (udtales Ka-or-sjum), har efter sigende været ude i en stor krise. Rygterne ville, at de sidste år havde haft betalingsstandsning. Det skulle dog ikke have haft noget på sig, siger *Chaosium*.

Ikke desto mindre, har en af de store personligheder i firmaet - nemlig chefen **Sandy Petersen**, trukket sig ud af foretagendet. Han er gået over til Computerfirmaet, *Microprose*. Lynn Willis har nu overtaget hans post.

*"He Is Gone But Not Forgotten"* som deres lager-chef, John B. Monroe udtrykte det.

Det tyder dog også nok på, at Chaosium vil kunne begynde at leve igen. *That is not Dead!*

**********




### *EREBOR-CON PÅ AMAGER*

Den storkøbenhavnske rollespilsklub *EREBOR*, afholder den 30 april en Mini-Con på Peder Lykke Skolen, der ligger på hjørnet af Brydes Allé og Peder Lykkes Vej.

Der vil blive afholdt konkurrencer i *AD&D*, *Space Master*, *Warhammer Fantasy* og *Call of Cthulhu*.

Der vil blive lagt foldere i Fantask, med mulighed for forhåndstilmeldinger.

Nærmere oplysninger kan fås hos Kasper T. Mortensen, Tlf. 01 857112. Efter 1. marts dog på Tlf. 01 605654.

**********

### *AD&D FOR ANDEN GANG*

Til maj vil hele landets *AD&D*-freaks kunne glæde sig over en længe ventet udgivelse: nemlig *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition*.

Det drejer sig om en total revidering af det gamle system, og rygter lyder, at der faktisk er sket forbedringer i stor stil.

I Følge planen skulle der udkomme en ny *Players Handbook*, bla. indeholdende *Unearthed Arcana*. Til juni kan man så få den reviderede *Dungeon Masters Guide*, og senere vil *Monster Manuals* udkomme i ring-bindform under navnet *Monsters Compendium*. med en side til hvert monster.

Det lyder jo unægteligt spændende.

**********

## *FAST-A-rbejde VENDER TILBAGE*

Rollespils-foreningen i Århus, *FASTA* har for nylig haft en del at se til.

De havde først og fremmest et stort problem med deres klub-blad. Men her er der faktisk en sol-stråle historie at finde.

Efter at en epoke sluttede, da Jens Kristian Boll måtte stoppe som redaktør, var der problemer med at finde en afløser.

Og da den nyansatte redaktør Sylow syltede og drev selvtægt på et nummer, blev han også fyret.

Til alles overraskelse lykkedes det så at overbevise Malik Hyltoft i stedet, og han står nu for bladet, *Timespoiler*.

Så havde FASTA planer om, at genoptage deres årskongres, FASTA-Val. Den havde ligget på hylden et godt stykke tid, mens man afholdt Emne-weekender i stedet.

Men da arrangøren, Thomas Wernberg opsøgte kommunen ang. lån af lokaler, fortaltes han at der var blevet indført afgift for lån af lokaler. I alt ville denne udgift løbe sig til ca. 10.000,- for een week-end.

Bedst som man er begyndt at tænke på Emne-weekender igen, og lige før vi går i trykken, finder nogle gutter dog ud af at det vist ikke er helt rigtigt - og nu **skal** der faktisk afholdes Fasta-val! Det sker den 20. til 23. April (Bededags-ferien) på Brobjergskolen i Århus.

**********

## *INDIVIDUELT GAMES WORKSHOP*

Det britiske spil-firma, Games Workshop, har indtil for nylig haft en hel del produktion på licens. De havde bla licens til *Call of Cthulhu*, som man nåede at udgive et par supplementer til.

DET gider de nu ikke mere, og vil nu hellige sig deres egne spil, *Warhammer*, *Judge Dreed* o.l.

Sammen med deres intense "familie"-brætspils-produktion, er dette formentlig også nok.

**********

## *FLERE RALLENDE NØRDER - FRN*

Så er det med glæde, at redaktøren ser, at hans gamle klub i Espergærde i Nordsjælland, FRN er genopstået.

Kort før og lige efter han forlod klubben, lå den hen i uvisheden, men et par gamle rotter samt et par nye, sat igen skub i tingene, og de arrangerer nu jævnligt spille-weekend'er i Helsingør.

Bor man i området kan jeg anbefale at ringe til Daniel Sejer, 02-234248.

Held og lykke, FRN

**********

## *NEWS FROM ACROSS THE SEA*

Chaosium har netop udsendt deres 1989 katalog, og uden at byde på så meget nyt, er det da ganske interessant.

Man kan nemlig se, hvordan der lægges mere og mere vægt på *Kits* (supplementer bestående af pap-dimser og små sjove sager) og bøger der er forståelige for andre end initierede rollespillere.

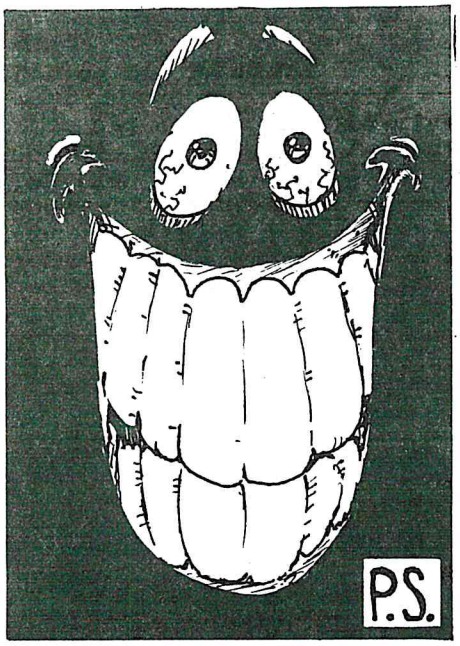
Deres nye rollespil, *Prince Valiant* er kreeret udfra samme princip - det er et *Story-Telling Game* med ultra-simple regler og vægten lagt på fortælling og episk spillestil. Folk dør kun, hvis det ville være passende rent romantisk eller episk.

Så kommer der endnu et billed-supplement til *Call of Cthulhu*. Det drejer sig om *Field Guide to Creatures of the Dreamlands*. Det er en absolut spilirrelevant udgivelse, men en flot bog med 2 siders beskrivelser af monstre.

Så har man udgivet nogle specielle papir-omslag, som man kan indbinde sine bøger i. Motiverne er forsider til *Necronomicon*, *Vermiis Mystreriis* m.v..

Til *Call of Cthulhu* kan vi, udover en genoptrykning af *Masks of Nyarlathotep*, vente en 4. udgave af regelbogen (bla. indeholdende *Fragments..*), og en udgave af *Keepers Screen*.

**********




# GAK er kun et fattigt ord

## AF P. HARTVIGSON

Denne artikel handler om sindssyge - særligt i Call of Cthulhu, hvor det er en integreret del af spillet, men også i andre spil hvor det ønskes.

Sindssyge og mental ustabilitet hører ikke hjemme i alle spil. Det er et spørgsmål om genre. Mange spillere modsætter sig ideen om at karakterer kan rammes på den måde. Det gør dem svagere og spilleren mister noget af kontrollen. Derfor anses Call og Cthulhu ofte for et anti-helte spil. Men helte der ikke er sårbare, er efter min mening ikke helte. Det er derfor AD&D har saving throws, Twilight 2000 har coolness under fire, (traveller har?). Chill, Gurps Horror og Call har selvfølgelig frygten for det ukendte, samt det kendte - ligeledes har Warhammer et Insanity-system, der dog lider under at kun magi kan kurere.

Sammen med moderne våben, stærk menneskelig og umenneskelig modstand, giver sindsyge Call-karakteren noget at kæmpe imod, samt et overraskende antal chancer for at være heroisk.

Formålet med Sanity-system er altså ikke at gøre karakterer sindssyge eller genere spillerne; det er spilleren - ikke karakterene, der er de egentlige mål. En ordentlig Kyper bruger systemet til at fremme handlingen, og lade handlingen gøre spillerne bange, samt til at åbne deres tanker for skræmmende muligheder.

Systemet kan være svært at bruge efter hensigten - særligt mens spillet kører. Flest besværligheder opstår dog når Kyperen ikke forstår systemets formål, men alligevel bruger det.

Det er et usædvanligt problem at holde styr på en del af karakterens personlighed - irrationelle og underbevidste følelser. Han skal for det meste gøre det mod spillernes interesser og til tider mod deres

vilje. Det er for nemt at være sadistisk som Kyper i dette tilfælde. Du skal spille deres nerver som på et fint instrument, men du skal gøre det med følelse.

Det er en hård kamp at bevare spillernes respekt og accept. For det første skal systemet ikke bruges til at gøre karakterene sindssyge. Spillerne skal kune forstå hvorfor karakterene mister Sanity. Sanity er til for at skabe drama og give rimelige grænser for karakterene.



## *DELVIS OFFICIEL VERSION*

Hver karakter har et antal "Sanity-points", der repræsenterer hins mentale balance. Dette antal point er 5xPower (viljestyrke RoD-term).

Når en karakter kommer ud for et chok eller en anden ubehagelig oplevelse, skal spilleren slå mod karakterens Sanity points. Slår han over dette antal med en t100, mister karakteren et antal point (slået med terning) med chokreaktion eller sindssyge som mulig følge.

Slås der derimod lig med eller under, slipper karakteren med overraskelsen (evt. et mindre pointtab ved meget skræmmende oplevelser).

Den praktiske effekt er at karkterens mentale balance langsomt(?) undergraves, og at hin bliver mere og mere sårbar overfor uhyggelige hændelser (der er dog chancer for at genvinde Sanity senere).

Tab varierer. F.eks. mister man 1 point ved at fejle checket ved mindre chok, mareridt osv; man mister d6 ved at se et mindre monster (såsom en Deep One). Ved større uhyrligheder mister man også et mindre antal når man klarer checket (f.eks. d8/1 for en mumie), for unødigt at myrde en uskyldig person; d20/d3, for aldeles uhyggelige monstre (såsom Shoggoths) eller d100/d10 for **en større guddom, som Cthulhu.**

Derudover foreslår jeg tillægstab i passende tilfælde; f.eks. d8(1) tab for det første bevis for at det overnaturlige eksisterer, overfor uforberedte personer, ikke for begynderkarakterer der mistænker sære kræfter eller folk, der i forvejen er "overtroiske". Andre tab er for at begå planlagte drab, bruge tortur og unødigt dræbe uskyldige personer (se afsnittet om tilvænning).

¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦

Men antag at Monsieur Lourmarin har skubbet sin ven, skolelærer Cércy, ud over havskrænten i den tro, at han er skyld i sønnen Andrés forsvinden. Ca. 14 dage efter undersøger Lourmarin en lyd i sit kontor ved nattetide. det er l'Armand's spøgelse, der synes opbulnet af vand og ædt af fisk "*Jeg er ikke den skyldige!*"

Den gode sagfører tager nu 3 Sanity checks, 1) d8 for det væmmelige syn, 2) d6 for at have myrdet en uskyldig og 3) 6 for at se bevis for det overnaturlige, hvis eksistens han altid har benægtet.

Han fejler alle tre i fin stil (hans Pow er 8 = Sanity 40), og taber 2t8+t6 point = 3,7,4 = 14 point.

Hans verdensbillede bryder sammen, og han vakler ind i sin seng til konen og lægger sig i

fosterstilling. Den forbliver han i.

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

En helt anden historie: En gruppe opdagere sendes til bretagne af Lourmarins svoger i Le Havre. Det er op til dem at rede trådene ud (og lægge mærke til andré og lærer Cércy's fælles interesse for borgruinen på næsset samt de sære lys, der har fået skibe til at gå på grund).

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Sindssyge forekommer når man mister et antal Sanity points samtidig eller fra samme grund; f.eks. at finde en korsfæstet kat på sin hoveddør flere dage i træk, eller man finder et lig som derefter spærrer øjnene op og spytter blegfede gule maddiker ud over den uheldige opdager.

Mister man 5 eller flere point, får man et midlertidigt chok i et antal minutter, timer, dage osv - eller der udvikles en mindre fobi eller lignende.

Mister man 20% af sin Sanity, er man sindsyg på ubestemt tid.

Mister man alt... Har man mistet alt.

Tabellen i reglerne giver en noget skæv spredning for midlertidig sindssyge, og er delvis forudsigelig.

For det første er det for forudsigeligt, at man bliver sindssyg ved tab af 5 point. Jeg foretrækker at sige, at det indtræffer ved 2d4 point. GM ruller i hemmelighed; er resultatet lig med eller under, indtræffer sindssyge. Gennemsnittet er 5, og spillerne kan i meget mindre grad føle sig sikre på, hvornår de kan stole på deres karakterer.

På en t10: 1-4 = t10 combat rounds "each one lasting a few seconds"; 5-7 = d10 minutter 8-9=d10 timer og 10=d10 dage.

Det er måske en ligegyldig detalje, men som det ses, er det umuligt at være påvirket i f.eks. 30 minutter, 17 timer osv. En revideret tabel er denne:

(det alternative slag, er for dem, der vil sammenkæde antal tabte pt. med effektens sværhed - uden dog at være totalt forudsigelige)

| terning-slag (t6) | tid | effekt | Rotten Luck-slag (t6+tabte SAN-point) |
|---|---|---|---|
| 1 | d4 rounds | udbrud/panikreaktion | op til 6 |
| 2 | d6xd6 rounds | panikreaktion | 7-8 |
| 3 | d6xd6 minutter | panik/irrationel adfærd | 9-10 |
| 4 | 2d6x10 minutter | irrationel adfærd | 11-12 |
| 5 | d6xd6 timer | irrationel adfærd/sindssyge | 13 |
| 6 | d4xd4 dage | sindssyge | 14+ |

Udbrud: En ufrivillig reaktion hvor instinkterne overtager: Lukke øjnene, åbne ild, falde på røven, råbe op o.l. - kan være fatal i pressede situationer.

Panikreaktion: En chokreaktion, der for det meste ikke er en direkte afspejling af det skete. Det kan være at besvime, flygte, gå berserk osv.

Irrationel adfærd: En (over)reaktion på chokkets årsag - en ofte grundlæggende sund, men overspændt reaktion. Passende effekter er indbildning, tvangstanker og fobisk opførsel, samt flugt. Udbrud af tidligere, alvorlig sindssyge er en anden mulighed.

Sindssyge: I dette tilfælde er det svære sindslidelser som amnesi, katatonia, generel paranoia og svære fobier. Disse er sværere og mere dybtgående end de ovenstående.

(Personlighedsskift. Visse oplevelser - hvadenten de med- fører massive Sanity-tab eller ej, kan medføre en ændring af en karakters personlighed på en anden måde end sindssyge. Der er nogle oplevelser man ikke bare kan viske ud. Karkteren kan blive brutal, frygtsom osv. Sådanne ændringer kan kun være permanente hvis spilleren godtager det.)

## Implementering:

Sindssygen kan træde i kraft øjeblikkeligt, men oftest kræver det noget tid før den egentlige sindssyge bliver tydelig; oftest efter offeret har haft tid til at tænke over tingene. Når en større sindssyge kan begynde som noget der bare ligner en chokreaktion, ved spillerne heller ikke hvor hårdt deres karakterer er ramt.

For eksempel: GM har bestemt at Leon vil være sindssyg i f.eks. 7 dage på grund af en oplevelse med en Hunting Horror.

Denne sindssyge kan starte som en panikreaktion - f. eks. hovedkuls flugt ind i skoven i ca. 2 minutter. Herefter har hjernen lavet sine (fejl)slutninger, og karakterens irrationelle reaktion er panisk frygt for slanger. træernes rødder synes at bevæge sig, vinden synes som en hvislen i natten osv. GM lader denne fase vare i 3-4 timer. Leon sætter sig midt på en landevej, og venter på daggryet.

Nu lader GM'en de irrationelle tanker trænge helt ind i underbevidstheden - den egentlige sindssyge - manisk Ophidiofobi. Leon får tid til at tænke - men dette er ikke en fordel for den sindssyge. Leon ser langs vejen og opdager at midterstriben bugter sig gennem landskabet. (forskellen på de to grader af fobi, er at den sidste er totalt irrationel og ikke kun begrænser sig til "ting der laver lyde i natten", men også ting, som man rationelt kan se, er uskadelige - men alligevel. Det sker når den betændte hjerne har haft tid til at tænke over tingene.) Efter de 7 dage den svære fase varer, holder han op med at være bange for haveslangen. Men frygten for slangerne lurer stadig i baghovedet. Han er ikke bange for haveslangen mere, men fra tid til anden vågner han om natten og overvejer, om det er hans bælte der hænger på stoleryggen.

## At bruge sytemet i spillet:

Det bør ikke bryde spillet op! En utrolig almindelig og generende fejl hos Kypere, er straks at stoppe spillet efter en karakter kvalificerer som sindssyg. Han slår så op i afsnittet om Insanity, og ruller terninger for at finde en eller flere passende sindssyger. Resultaterne fortæller han så til spilleren, der noterer dem på sit ark.

*Hvad er der galt her?*

1) Det afbryder spillet. Sandsynligvis i en spændende sekvens.
2) Sindssygerne vælges tilfældigt uden hensyntagen til handlingen.
3) Alle spillerne ved at den ene af dem er sindssyg, og hvad han fejler.

Det er nok ikke så grelt hos de fleste, og andre (mig f.eks.) er ofte gået i den modsatte grøft:

K: "*Du fejler dit Sanity check; du mister 6 Sanity points!*"
S: "*Jeg skyder videre!*"

Dette er selvfølgelig mindre godt for stemningen og spillets ånd, Så hvad gør man?

## SPILMESTEROPERATIONER

For at bruge sindssyge perfekt i spillet, er der mange gamle tricks fra Game-masterens arsenal, der kan bruges (til langt mere end bare at administrere sindssyge).

**Hemmelighedskræmmeri:** Mange sindssyger er u-erkendte, og dem som lider af dem kan derfor ikke reagere imod dem. Det samme bør gælde spillerne. Nogle spillere er istand til at spille en paranoid karakter til fulde - og gøre det tilfredsstillende. Andre vil søge at modvirke GM's forsøg. De vil føle at det er deres karakter, og nægte at spille med.

**Sedler og "enetimer":** Brug af sedler er fremragende til at lave diskrete hentydninger - udover, selvfølgelig, til almen kommunikation. Hvis du gør en vane ud af at sende sedler, vil spillerne næppe bemærke, når de virkelig interessante bliver sendt ud.

"Enetimer" er en anden metode, der bør være en del af dit arsenal. Under alle omstændigheder kan det bruges, når spillerne er på egen hånd, og når det er upassende at de andre hjælper - eller bemærker noget. Ligeledes er det brugbart når du vil beskrive drømme o.l., overfor en karakter. Ofte vil de i deres genfortælling glemme eller udelade vigtige detaljer - særligt detaljer der kunne få de andre spillere til at tro de var sindssyge.

**Brug Karakter-synspunktet:** Nøglen til at gøre spillere usikre, er at lægge vægt på at de oplever alt gennem deres karakterers øjne og ører. En sindssyg karakter forvrider spillerens oplevelse.

Listen/Spot Hidden-checks er perfekte til at gøde en forestilling eller fobi. Hvis den sindssyge karakter klarer sine, vil han tro han hører/ser noget der bekræfter ham i sin sindssyge. Klarer han det ikke, vil spilleren være overbevist om "at der er noget".

Det gælder også raske karakterer, der ikke klarer deres check. Klarer de ikke deres check, vil de selvfølgelig ikke se noget - medmindre spilleren direkte forventer det. I så fald kan GM give dem en svag hentydning.

*Eks: Du beslutter at en karakter tror sig forfulgt af "The Insidious dr. Fu Manchu", og hans onde kinesere. Du tager spilleren til side, og fortæller at han tror han så en gulhudet, sorthåret mand forsvinde om et hjørne. Med jævne mellemrum kan du lade ham tage Spot Hidden-checks osv. Han får snart ideen. Det svære er at holde selve hemmelighedskræmmeriet hemmeligt og at flette hentydninger osv. ind så ingen bemærker de hemmelige konsultationer. Måske vil de andre spillere også snart begynde at se kinesere.*



**Bogholderi:** Hav et ark med dine oplysninger om alle karakterer. Lige fra hvad politiet har på dem, til hvormange af deres dyrt

anskaffede håndgranater er fusere. Her kan du skrive hvad de har tabt Sanity på - om de har fået det tilbage - hvilke sindssyger de har pådraget sig, kureret og der venter på at bryde ud. Tro mig, det kan være svært at holde rede på, samtidig med at man styrer plottet.

Et sådant ark er nyttigt, hvis man ikke vil fortælle en spiller, hvor mange point han har tabt. Sådan undgår man, at spilleren ved, at karakteren er sindssyg.

**Forberedelse:** Sindsyger bør ikke bryde spillet op. Det er nyttigt at have forberedt et par stykker og overvejet, hvordan man vil implementere dem. Du kan opdele dem i to: Karakter-rettede og Situationsrettede.

*Eksempel: Karakter-rettede Sindsyger:*

*O'Conner: Frygt for de døde; Bange for kældre og at gå ud om natten.*

*George: Genopblusning af personlighedsspaltning; tror han er sin onde tvillingebror Skippy (kræver samarbejde - hav seddel klar).*

*Situationsrettede sindsyger, for folk der bliver sindsyge af at:*

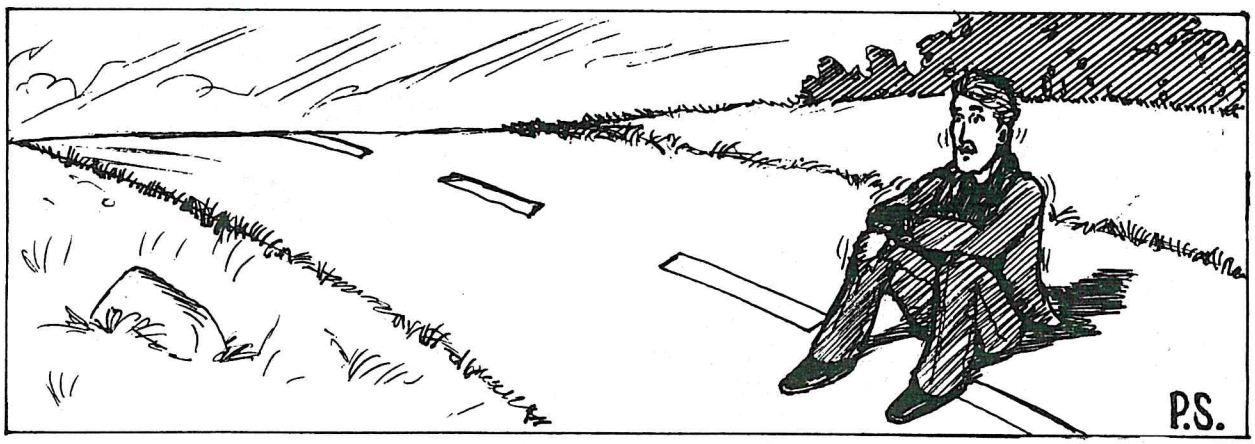
*Læse Mordano's bog: fine hentydninger; få læseren til at tro, at han stadig er i live og står bag det hele.*
*Se Hunting Horror; Frygt for slanger.*

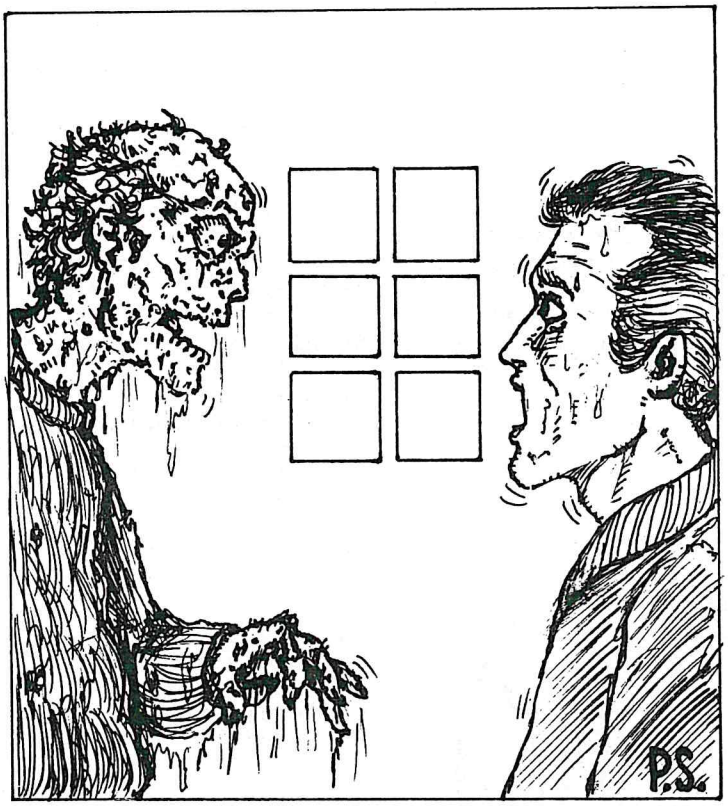
**********

Der er visse regler om tab af Sanity:

Der er et maksimum for tab af Sanity. F.x. 8 point for groteskt lemlæstede lig. Det er ikke muligt at miste mere end 8 point på grund af lig i løbet af en sekvens osv. Til gengæld ville det være muligt, at blive mere og mere alvorligt sindsyg alligevel.

Skulle ligene begynde at






bevæge sig er det en anden sag.

Derudover kan man vænne sig visse visse ting.

Hver gang man klarer et Sanity check for en slags væsen/begivenhed, går ens maximum-tab for sådan en begivenhed ned med 1. Har man således både klaret sit check mod en mumie og en zombie, går ens maximale tab ned med 2 point overfor andre levende døde - for eksempel vil man højst kunne miste 4 ud af de 6 mulige for en Ghoul.

Man kan ligeledes vænne sig til at se lig omkring sig, begå tortur osv. Man kan også formode at visse personer er "afstumpede". De har vænnet sig til at dræbe uden at miste Sanity ved det.

Panikreaktioner og den slags giver Sanity-point-systemet andre formål end at gøre karakter sindsyge. Derfor kan det bruges mere diskret.

*Eksempel: Greasy Tony Giordano er brudt ind i den mystiske Herr Werthers lejlighed for at lede efter spor. Sædvanen tro har Tony sin .45 Automatic i hånden mens han åbner skabe og døre. Han åbner døren til kontoret. Werther sidder bag skrivebordet med rædsel malet i ansigtet og stirrende øjne - med en beharet kæmpeedderkop kravlende rundt på hovedet.*

*Tony har set en død mand før - men ikke med et sådant udtryk eller sådan en edderkop.*
[han fejler sit Sanity Check og mister 1 point]

*SpilMesteren checker for reaktion - særligt da spilleren virker nervøs. Ved at slå 6 får han en 7 "Panikreaktion". Da Tony er en hårdtslående og voldelig person, bestemmer SpilMesteren, at han instinktivt skyder.*
[spilleren ruller og rammer - og spreder ligets hjerne udover væggen]

*Spilleren, der også er gået*

*i panik stikker af hurtigst muligt. På vejen ned løber han ind i viceværten, der er istand til at give en så god beskrivelse af ham til, at kommisær Henderson kan genkende ham som en af snushanerne en tidligere sag...*

Mon politiet overhovedet gider sende Werther til ligsyn; og mon de bemærker insekt-resterne på ligets hoved. Hvis de ikke gør det, er Tony i alvorlige vanskligheder.



**********

**At genvinde Sanity og kurere sindssyge**

Dette er to forskellige ting. At genvinde Sanity points svarer til at reetablere sin psykiske stabilitet generelt - særligt overfor fremtidige chok. Specifikke typer sindssyge kan vedblive med at plage en ellers stabil karakter.

Et problem med genvinding af Sanity points efter eventyr, er at alle får det igen; hvadenten de har tabt Sanity eller ej. Jeg foreslår fgl. regel: Alt efter hvor stor en dåd man har begået. Antallet varierer ligesom Sanity-tab; fx. d4 for at redde en kidnappet person - d8 for at uskadeliggøre en farlig forbryder og 3d20 for at besejre Cthulhu, og redde verden.

Her er det muligt at variere det antal man får igen, alt efter karakteren - det kan bruges, hvor der er flere terninger i belønningen.

Metoden minder om forbedring af skills. Slår man over sin Sanity, får man fuld san igen; slår man under, får man kun et reduceret antal:

| *Fuld Præmie* | *Reduceret Præmie* |
|---|---|
| 1d4 | 1d2 |
| 1d6 | 1d3 |
| 1d8 | 1d4 |
| 1d10 | 1d6 |
| 1d20 | 1d10 |

- ved flere terninger checkes for hver enkelt.

**********

*PAUL HARTVIGSON*

# Drager og Dæmoner®




*- DET NYE ROLLESPIL PÅ DANSK!*

ANMELDT AF MERLIN P. MANN

## SPILLETS BAGGRUND

Som mange måske har lagt mærke til, er der endelig kommet et professionelt rollespil på dansk.

Det drejer sig om det svenske ***DRAGER OG DÆMONER*** fra firmaet *Äventyrsspel*. Netop dette, at det var et svenskt spil (og så på dansk) har fået mange til at se skeptisk til dets side.

DETTE ER EN STOR FEJL! ***DRAGER OG DÆMONER (DoD)*** er absolut et af de bedste Fantasy-rollespil nogensinde!

***DoD*** er et veludviklet spil, med et godt system og en god baggrund.

Systemet baserer på det amerikanske *Basic RolePlaying*, der er systemet bag mange kendte rollespil; *RuneQuest, Call of Cthulhu, Stormbringer* m.fl.

Systemet går i al sin enkelthed ud på, at ens spilleperson har ca. 7-8 karakter-træk, der beskriver personens fysiske og mentale egenskaber. Disse har som regel en værdi på mellem 3 og 18. Jo højere des bedre.

I ***DoD*** har man : *Styrke, Fysik, Størrelse, Intelligens, Psykisk kraft, Smidighed og Karisma.*

Udover ens karakter-træk, har man så en række *Færdigheder*, der beskriver hvilke ting man er specielt udlært i. Det kan være alt fra sværdkamp og ridning til førstehjælp og fremmede sprog.

Hver en af disse færdigheder har en værdi i procent, altså fra 0% til 100%. De fortæller hvor stor chance man har, for at klare en given situation. Hvis man stor overfor en 5 meter bred kløft, og man har 60% i at Springe, så har man 60% chance for at nå over på den anden side.

Dette afgøres med en speciel Procent-terning, som følger med i sættet - en terning med 10 sider, der slås to gange; første gang for at se 10erne og anden gang for 1erne. Slår man fx. 5 første gang og 4 anden gang, har man slået 54 - og klaret springet fra før. Det gælder nemlig om at slå under sin chance.

Dette system købte forlaget *Äventyrsspel* af *Chaosium Inc.* tilbage i begyndelsen af 80'erne, hvor det stadig var forholdsvis billigt (*Call.. havde da endnu ikke fået sin udbredelse. Red.*).

De skabte så deres eget spil, og udgav det i Sverige, der på det tidspunkt var ligeså uvidende om rollespil som vi er i Danmark for tiden.

Men da de udgav en revideret udgave i '84 kom der virkelig gang i spillet, og man regner

med, at der findes omtrent en 100.000 rollespillere i Sverige.

Om Danmark nogensinde skulle nå derop er nok utænkeligt, men udgivelsen af *DoD* er et enormt skridt på vejen - det er utroligt venligt overfor nybegyndere, og har så mange udvidelsesmuligheder, at det kan blive ved med at være spændende.

## SPILLETS INDHOLD

Når man køber spillet, som koster 180,- til 200,- afhængigt af hvor man køber det, får man en æske i ca. B4-format (samme størrelse som **TABU**). Den indeholder en 82 siders regelbog, der forklarer alt hvad man har brug for, til at lave rollepersoner, om magi, monstre, kamp, om at køre kampagner og meget mere. Samtidig er der et hæfte med to eventyr med, samt en lille stak spillerark, eller rolleskemaer. Disse er dog ret utilfredstillende, især da de er svære at fotokopiere (en stor del er trykt med rødt - dette bliver mørkt, grumset og mest af alt ulæseligt).

Så er der også den notoriske stak papfigurer og kamp-plader, hvorpå man kan rykke rundt med sine pap-mænd, når man er i kamp.

## SPILLETS SYSTEM

*DoD* er som sagt bygget på *Basic RolePlaying*; men det har faktisk formået at få skabt et særegnt og specielt system. Da det er et spil i den såkaldte *FANTASY*-genre, dvs. Sværd-og-Troldom, Drager og Ungmøer-stilen, er det ofte blevet beskrevet som det svenske *RuneQuest* (et andet *FANTASY*-spil - faktisk det oprindelige *Basic RolePlaying*).

Det er ikke helt retfærdigt - *DoD* er på mange måder bedre. Det er for det første mere fleksibelt og ikke i samme grad et Pr. Definition-spil.

*Basis DoD* er, som navnet antyder, et spil, der passer sig godt til begyndere. Dets system er simpelt og overskueligt, samt nemt at forklare.

Når man laver en karakter, altså en Rolleperson, starter man med at afgøre sine kendetegn, eller Grundegenskaber. Dette gøres med tre 6-sidede terninger, bortset fra *Størrelse*, der slås med 2 terninger hvortil man lægger 6.

Dernæst kan man finde ud af hvor meget man kan bære, hvor mange kropspoint man har, dvs hvor meget skade man kan tage, før man dør, samt andre småting.

Man skal nu vælge en Profession, et arbejde eller uddannelse, som man godt vil have, at ens Rolleperson har. Det kan være ting som *Kræmmer, Kriger, Tyv* eller *Troldmand*.

Herefter skal man finde ud af, hvilke færdigheder man kan, samt hvor god man er til dem.

Dette gøres dejligt simpelt. Ved beskrivelsen af hver Profession, står der en række Færdigheder. Dette er de relevante færdigheder for denne person. En Pirat skal kunne sejle og en Jæger snige.

Ud af disse, må man vælge sig 8 Færdigheder, hvoraf 3 kan vælges som ens Ekspert-Færdigheder. Dvs. at det er de tre ting, man har gjort mest, og altså er dygtigst til.

Disse 3 får man automatisk 50% i, og oveni dette må man lægge 2x Færdighedens Grundegenskab. Det er den egenskab eller kendetegn, som Færdigheden hører under. Snige hører fx. under *Smidighed* og Læse/Skrive er baseret på *Intelligens*.

Det betyder at en, der har valgt at være Kriger, og ønsker at være Ekspert i slagsværd, vil få 50 + 26 (hans *Smidighed* på 13 ganget med 2) = 76% i at ramme med det.

De 5 sidste Færdigheder man må vælge, kaldes Normale - og disse må man kun lægge 20% til, istedet for 50% som ved Ekspert.

Man har nu lavet hele sin Rolleperson - den skal blot udrustes, have et navn og andre formaliteter - ellers er den klar til nye eventyr.




## KAMP I SPILLET

I en eventyrverden er det ofte nødvendigt at tage sagen i egen hånd - der er ingen tid til at vente på politiet eller civil-forsvaret, når en vakker ungermø skal reddes fra en ond og grusom drage. Man må med andre ord starte en kamp.

For at kunne overskue et kamp-forløb, er denne passende delt ind i små enheder eller *KampRunder*, der hver udgør ca. 5 sekunder. Efter tur i runden, skal alle involverede i kampen så udføre små hurtige handlinger, såsom at slå på den nærmeste fjende, vende om og løbe eller noget helt tredie. Rækkefølgen i en runde, afgøres med et terning-slag, lagt oven i ens *Smidighed*. Den der ender højest kommer først osv.

Hvis man ønsker at slå på en modstander, skal man såre simpelt slå under sin %-chance i det pågældende våben, som man slår med.

Modstanderen kan så prøve at parere, ved at slå under sin %.

Lykkedes dette ikke, vil angriberen påføre staklen skade. Hvor meget det drejer sig om, afgøres af en terning, alt efter hvilket våben. Et Kortsværd giver 1 6sidet terning +1 i skade, mens en Tohåndsøkse laver 2 10sidede terninger +2 i skade!

Hvis modstanderen har nogen rustning på, kan han reducere skaden; en Ringbrynje trækker fx. 4 fra skaden.

Når alt dette er regnet ud, trækker man den tilbageblivende skade fra modstanderens Krops-point. Hvis disse når 0, er man død - så det kan tit betale sig at overgive sig, hvis man ryger for langt ned.

Denne procedure gentages sa, indtil een af parterne enten har overgivet sig, eller er død (evt. blot besvimet).

## SPILLETS MAGI

Da det jo er et eventyr-spil, skal der jo helst også være lidt overnaturligt - lidt magi og trolddom. Hekse, magikere og troldmænd er spændende ting at beskæftige sig med - eller selv være.

I ***DoD*** kan man vælge at blive Troldmand, og dermed få adgang til overnaturlige kræfter. Desværre er det meget tidskrævende, og man har næsten ikke tid til fysiske sysler - mange troldmænd er derfor svage og dårlige til at slås etc.

Til gengæld kan de lære Formularer. Det er specielle magiske evner, der kan frembringe overnaturlige effekter.

Formularer læres og anvendes på samme måde som almindelige Færdigheder - de er dog mere detaljerede. Der er fx. flere grader af magi. **LYS**, der kan gøre en ting selvlysende, er en Sværhedsgrad 1, mens **HELBREDE**, der kan hele sår på magisk vis, er en Sværhedsgrad 4.

Jo sværere den er, des lavere %-chance starter man med og des mere *Psykisk Kraft* koster den.

Det koster nemlig energi at kaste en formular. Dette gøres ved at tage point fra sin *Psykiske Kraft*. Disse vindes dog tilbage efter en god nats søvn.

Hver gang man ønsker at kaste en formular, skal man blot slå under sin %-chance - Men hvis det er en formular, der kastes på en person, der ikke ønsker denne, skal man overvinde ham Psykisk.

Dette ordnes ved, at man skal sammenligne Troldmandens *Psykiske Kraft* med målets på Modstands-tabellen. Udfra denne tabel, kan man finde en procent-sats, der svarer til hvad Troldmanden skal slå for at overkomme.

Lykkedes dette, tager målet effekt - hvis ikke, har Troldmanden spildt sin tid.

Udover disse tre "store" afsnit, er der kapitler om de forskellige fantasi-væsner man kan møde i denne verden, hvis man er uheldig nok. Så fortælles der lidt om udrustning, om penge og skatte, samt et meget godt afsnit, om hvordan man egentlig kører spillet - især som en længerevarende kampagne, dvs en lang række eventyr.

## OM AT BLIVE BEDRE

En af *DoD*'s bedre sider, er at der er mulighed for, at ens rolleperson kan blive bedre gennem eventyrene - man får vel efterhånden en vis rutine i at slagte drager!

Det kan man enten gennem erfaring eller træning. Erfaring får man automatisk, hvis man klarer en handling, dvs klarer et slag på sine Færdigheder.

Man sætter så et lille kryds ved den pågældende Færdighed, og når det eventyr man er på er slut, kan man se om man lærte noget af situationen.

Man trækker simpelthen det man har i sin Færdighed fra 100, og får derved en %-sats, som man skal slå under.

Lykkedes det, får man 5% mere i sin Færdighed. Det samme gælder for formularer.

Denne måde at blive bedre på er især god, fordi den er gradvis og fordi den gør de ting bedre, som man vitterligt har trænet.

## MIN PERSONLIGE MENING

Personligt er jeg vældigt begejstret for spillet, da det er realistisk, samtidig med at være fornemt simpelt.

Det er for nemt bare at lave et ultrakompliceret system, og så kalde det realistisk!

DET ER OPLAGT, at sammenligne *DoD* med det andet store *Fantasy-spil* (der forresten ogsa lige er udkommet på dansk), nemlig *Dungeons & Dragons*, det første rollespil nogensinde, og stadig det mest populære. Guderne må vide hvorfor?

Det har i mange år levet højt på, at det er godt til begyndere, men med Äventyrsspels udspil, er dette argument dårligt.

*DoD* er bedre til begynde, samtidig med, at det er mere realistisk og mindre selvoptaget!

Alene *D&D*-karaktersystemet udviser en banal og egensidig tankebane.

Det er bygget op med 6 Kendetegn, også med værdier fra 3 til 18, men man har ingen Færdigheder! De eneste evner man bliver præsenteret for, er kamp-evner, og hvis man er tyv, visse tyve-formagner.

Dette indskrænker spillet enormt, og gør det alt for voldsfikseret.

Det bunder selvfølgelig i, at *D&D* oprindeligt var udtænkt som et krigsspil, hvor man skulle gå rundt i nogle gange under jorden, slagte monstre og finde skatte. Det er også helt fint til et brætspil - men det er alt for lidt til et rollespil!!

Så forbedrer man sig gennem Levels - dvs. niveau'er. Hver gang man slår et uvæsen ihjel får man nogle ExperincePoints (Erfarenhedspoint), og når man har fået nok af dem, stiger man eet niveau - hvilket medfører at man bliver bedre til alt. Man bliver altså pludseligt bedre til at skyde med bue - selvom man ikke har rørt een i flere måneder!

Kamp-systemet er også helt i skoven! Det baserer på *Armor Class* som alle væsner har. Dette er en værdi for, hvor svær man er at ramme - jo lavere *Armor Class*, des sværere er det at ramme.

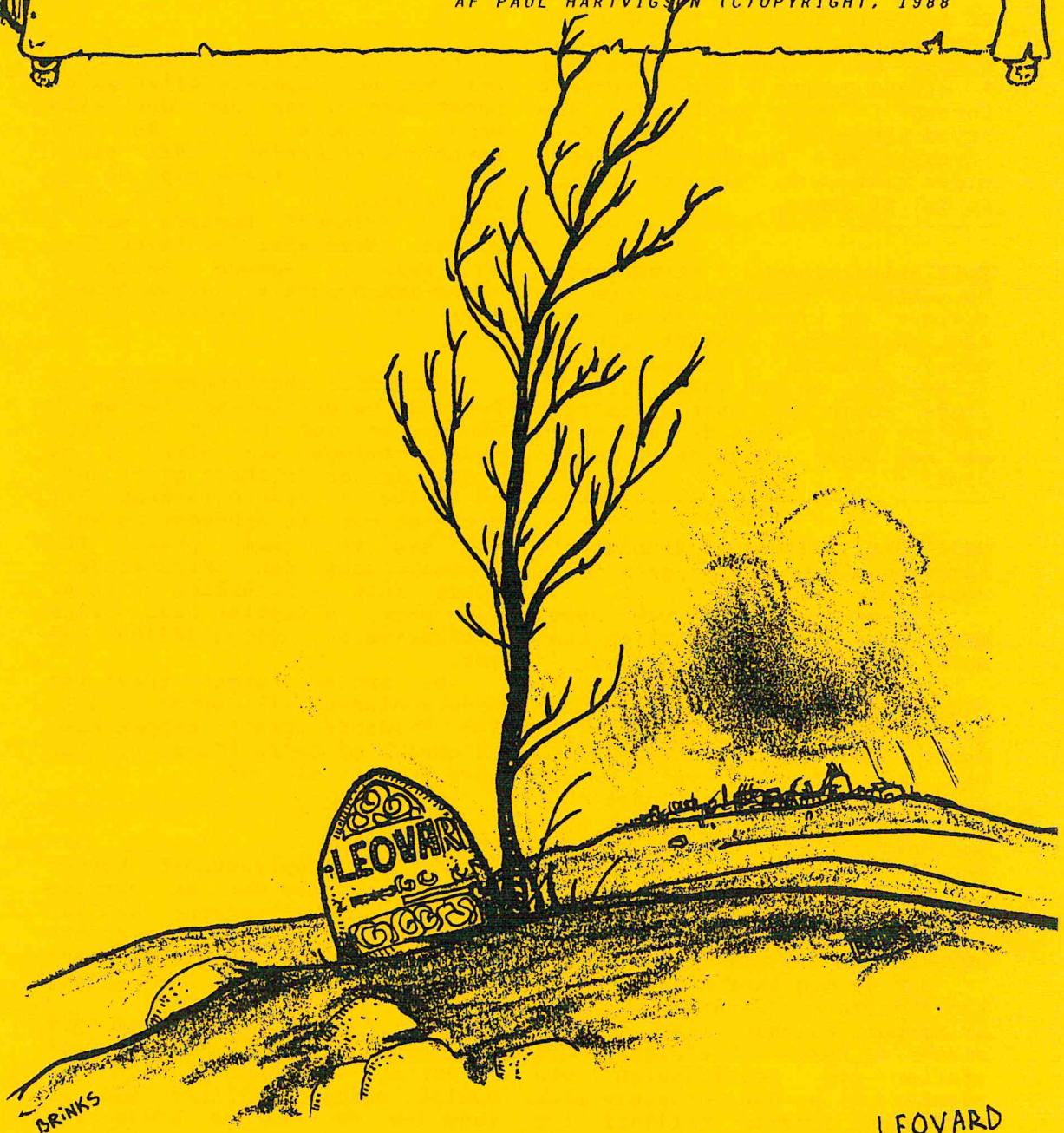
Det ulogiske ligger i, at man får lavere *Armor Class*, jo mere rustning man har på. Man skulle mene, at en man i en 40kg rustning skulle være lettere at ramme end en mand i læderharnisk!

Alt i alt, kan jeg foreslå den kræsne eller uprøvede spiller, at skænke *Drager og Dæmoner* et blik - det er det helt klart værd (og så er det faktisk billigere!)

***MERLIN P. MANN***

# DØDEN PAA SKØVTUR

AF PAUL HARTVIGSON (C)OPYRIGHT, 1988



---

Et mysterie-scenarie til AD&D som kan løses af en dygtig 3. niveau gruppe, men tvinge en ubetænksom 7. niveau gruppe i knæ. Eventyret foregår i samme omgivelser som Ervod-kampagnen i TABU 9-11 (Fyrstedømmet Derstel i kongeriget Histreich), men det er ikke en del af denne.

---

Spillerindledning: Karaktererne kontaktes af Moderkirken, som de skylder en tjeneste (de har evt. fået en karakter vækket fra de døde). Præsten i Osterkamp er forsvundet, og der lader til at ligge noget bag. Vore helte skal opklare sagen. Hvis de ikke skylder Mor noget, loves de en belønning.

---

SpilLeder Indledning: Grunden til forsvindingerne er en grum døds opvågnen.

For mange år siden var denne mand, Carmadius, leder af en hemmelig kult i en grænseforpost.

Han søgte at blive områdets udøde hersker ved en unævnelig guds hjælp, men hans planer blev knust, da kulten blev opdaget, og han selv blev begravet i hellig jord. Dog havde han nået at forrette så stor skade, at byen nu henligger som ruiner i ødemarken.

For et år siden blev det tempel, hvor vampyren var begravet, hærget af en flok gnolls og herved kunne han slippe fri.

Han er dog ikke helt fri. Da hans hjerte er begravet i et andet tempel, kan han ikke forlade stedet og hærge beboede egne. Han skaffer sig menneskeblod via agenter; bl.a. den førnævnte flok gnolls og jægeren Fridhoff fra Osterkamp.

*//////////////////////////////////*
*Det var en flagermus eller sådan noget, men nu var den der ikke mere. Istedet stod en høj sortklædt skikkelse. "KNÆL" sagde den. "Du vil tjene mig, og jeg vil belønne dig - jeg vil have blod." Fridhoff kastede sig i støvet. "Hvad skal jeg kalde dig, Oh Herre", bævede Fridhoff. "Carm-øøh-Gradzulk", sagde Guden.*
*//////////////////////////////////*

Carmadius åbenbarede sig for Fridhoff og overbeviste ham om at han var en gud og at Fridhoff skulle bringe ham ofre. I de sidste år har Fridhoff gjort netop dette i byen Osterkamp. Til formålet har han opbygget en kult med sig selv som "præst" for "Karmograzzug den Frygtelige". Flere folk i Osterkamp er under hans magt, og frygter hans (ikke eksisterende) overnaturlige evner.

Da broder Rutger, præst for Modergudinden, fik færten af det, har Fridhoff også kidnappet ham. Af mangel på bedre ideer, vil han ofre ham til sin gud.

---

**FØR START:**

Hjælp og oplysninger: Der er forskellige ting der er nyttige at vide for karaktererne. Det kan man lære i Modertemplet ved hovedsædet i Ruwerstein, eller de kan opspore oplysningerne andetsteds.

Note: Du kan gøre det svært for spillerne ved at økonomisere med oplysningerne. Omvendt kan du hjælpe usikre spillere ved at lade dem få råd og hjælp fra Modergudindens præster.

---

***Uddrag af broder Rutger i Osterkamps sidste månedsrapport:***
Jeg er bange for ikke alt er vel. Der er i den sidste tid et bemærkelsesværdigt stort antal mennesker, der har forladt byen eller er forsvundet. Det er muligvis tilfældigheder, men jeg føler jeg bør undersøge sagen.
Jeg er stærkt bekymret over den modfaldenhed jeg møder, men måske er det den dårlige høst som har skylden.

---

En profeti:
Stor ondskab skjuler sig bag lille ondskab, men bagest skjuler sig det grummeste! (Denne profeti kan man bruge, hvis nogen laver divination osv.)

---

2) **Ind mod bakkerne.** Spillerne vil ikke have de korrekte oplysninger, når de begiver sig ind i skoven. Kældermesteren må være forberedt på, at de tror de er oppe mod en gud. Når de engang er i området, er rekognosering og observation af situationen nødvendig. Før ved de ikke, hvilket problem de skal løse.

3) **Undersøgelse og problemløsning.** Når problemet er defineret, evt fejlagtigt, sætter en jagt på spor ind og organisering af tidligere viden. Så kan der gøres noget ved situationen.

Historie:
Finder de på at spørge om hvad der før er sket i området, kan de i "Liber Templi Fronterii" (Bogen om grænsetemplerne) læse, at Osterkamp ikke oprindeligt lå på kanten af vildmarken, men at der før lå en by, Leovard, som med sit tempel beskyttede området.

Denne fæstning blev dog svækket ved forræderi for ca. 300 år siden. Det skete samtidigt med de store orkkrige og pestens tid, hvor hele området ind til Osterkamp blev tabt for civilisationen.

Nyeste rygter: Under nogle overfald på karavaner for nylig har angriberne åbenbart gået efter at tage fanger. Man tror det er orker, der vil bruge dem som slaver.

Materiel hjælp: (størstedelen af belønningen). Hvis kirken stoler på eventyrerne, kan de give dem belønningen allerede før start udover Potions/scroll: 3 potions/healing, scrolls med 6-7 præstespells. Røddrageskældskjold + 1 (+6 på ild-sawing throws).
Til låns: Bastardaxe+3 (se TABU 11) Ring of Free Action.

---

**Et AD&D mysterie-scenarie?**
Det er ikke for at reklamere for Call of Cthulhu jeg gør det, men for at reklamere for detektiv- & horrorgenren også i Fantasy.
Scenariet vil forløbe cirka således, hvis gruppen ikke kører fast:

1) **Undersøgelse af Osterkamp.** Det er muligt, at handlingsorienterede spillere vil ignorere alle oplysninger der er at hente og vil vælte ind i vildmarken. Deres manglende viden vil være en væsentlig ulempe for dem.

Hvis spillerne dropper at overveje, hvad der egentligt foregår, vil de løbe panden mod et par mure, bl.a. vil de have ret ringe chancer for at dræbe vampyren.
Det er så detektivdelen og ikke så svært at finde ud af, når man tænker klart. Det er her de uhyggelige elementer kommer ind. Ved at forvirre spillerne, skræmme dem, fejlinformere dem og få dem til at tvivle på deres viden, kan du få dem derud, hvor selv en relativ simpel handling bliver uoverskuelig.
Det gør det krævende at spille rollespil.

GUDER I SCENARIET:
Der forekommer et par templer, kulter og guddomme i scenariet; Moderen, Modstanderen og Anubis.
De to første bør du vælge til at passe ind i din kampagne.
Den kult som sender eventyrerne ud er Moderkulten, der havde det store tempel i Leovard. Passende modergudinder er egyptiske Isis, græsker Demeter, keltiske Danaa eller en kombination af disse skikkelser. Den er allieret med Anubis kulten, som havde et lille tempel i deres tempel.
Modstanderen, Carmadius' herre, der står bag Leovards fald, kan være en direkte modstander som Seth (I forhold til Isis), en specifik dødsgud som Hades eller bare en almindelig dæmon eller djævel.

Jeg foretrækker at bruge selve Modstanderen såsom Satan eller Ahriman, den old-persiske hersker over alt ondskab.
Brug en, du ønsker at få spillerne til at elske at hade. Hvis du skal have spillerne ud at slås med Drows's, kan du bruge Lolth osv.

Anubis er til gengæld svær at erstatte, da mange af problemerne er forbundet med den egyptiske begravelsesmåde og Anubis' rolle som dødsvogter.
Hvad laver så Anubis i nærheden af et tysktalende område?
Jeg regner med, at denne gud har en stor udbredelse i fantasiverdenen, da han er en af de få dødevogtere; en meget nyttig funktion.

---

Osterkamp:
Denne landsby er på 150 sjæle. De fleste bor spredt omkring et lille torv med et tempel og en kro. Et par større gårde ligger ude i terrænet, ligeledes et par hytter. 3-4 kilometer mod øst skimtes begyndelsen på de store skove.

Modertemplet: Det passes for tiden af præstens kone Inghilde, og det er hende som har bedt om hjælp fra hovedtemplet. Inghilde er en flot dame med to børn. Hun er byens kloge kone og kender til at læse over syge dyr og brygge sære drikke. På den måde deler hendes mand og hun de religiøse funktioner i byen. Hun finder sig ikke i nedladende karakterer.
Inghilde ved, hvad hendes mand foretog sig, selvom han var ret hemmelighedsfuld på det sidste ( han taler først når han er sikker) og hun vil være hjælpsom.
Hun mener at Gamle Edwan og Gardners tjenestepige ikke bare burde være forsvundet, og hun har også bemærket, at landststrygerne holder sig væk (de kan åbenbart lugte ulykke).
Hun ved, det sidste hendes mand gjorde var at studere nogle gamle bøger, særligt "Liber Templi Fronterii". Denne bog er i hans studerkammer, og her kan man få de oplysninger, der er resumeret herover.
Der er ellers ikke mange spor i selve templet; Under alteret er en lem beskyttet af en Glyph of Warding (3d10 pt ildskade, save ½ skade). Herunder er altersølvet (værdi 500 gp) og fire potions: Balm of Life, 2 x Healing of Flying (har den bivirkning at brugeren er selvlysende i en lilla farve mens den fungerer). Hvis hun stoler på karaktererne, vil hun lade dem bruge disse potions, samt hendes mands Chainmail (+2).

Kroen: "De Tre Pile" er noget skummel og misvedligeholdt. Vinduerne er små og lokalet er altid tilrøget, hvilket skyldes at krofatter Karlo ryger landskinker i køkkenet. Disse skinker er fan-tas-ti-ske!

Gårde og huse: Her bor bønder og husmænd med navne som Erdell, Gardner, Merklinburg, Varskov og Anderswo.



**Hytter:** De mindre bygninger er træhytter beboet af jægere og løsarbejdere, og hytterne er oftest yderst sparsomt udstyret. En undtagelse er Fridhoffs, Besocks og Kratkalens hytter.
Fridhoffs hytte ser vakkelvoren ud og vinduerne er for snavsede til at man kan se igennem dem. Indenfor er væggene beklædt med sort silke ( 150 gp), og 2 tunge tinlysestager (2 x 20) står på bordet sammen med en guldciceleret vinkande og tilsvarende drikkekar (sæt: 400 gp).
Over bordet hænger et veludført skjold (50 gp) med en flyvende drage afbildet og to fine krydsede sværd (2 x 100gp) er ophængt på den modsatte væg. Sværdene og skjoldene er blevet solgt til Fridhoff sammen med buen som værende magiske af en dygtig fupmager.
Besock har en kiste under sengen, hvori der befinder sig smykker til cirka 400 gp, samt yderligere 340 i mønter.
I den ruin Kratkalen bor i, opbevarer han sin chainmail (placeret på et træstativ), en flot hjelm og en økse.

----- Fodnote til Osterkamp -----
**De forsvundne:** Fridhoff og Co. har hidtil bragt 13 ofre.
7 af disse var rejsende eller landstrygere, der bare forsvandt. Meget få byboere savner landstrygernes besøg og derfor holder de sig fra byen. Hvis nogen opsøger de vandrende svende, kan de høre om det. De tror at det er nogle bønder som myrder dem for at blive dem kvit.
3 var eneboere, der boede et godt stykke uden for byen. Den ene blev anset for en særling, den anden var en enkemand på aftægt. Den sidste er den jæger, der ikke ville være med og alle tror han er blevet væk på en jagttur.
Så var der den skøge, Fridhoff havde med fra byen i foråret. Alle tror at hun bare stak af en morgen. Een er en stuepige på Gardners gård og de fleste tror også hun er stukket af. Det var i virkeligheden Gardner, der leverede hende efter trusler fra Fridhoff om at hans lille søn stod for tur.
Den sidste var præsten og det har gjort de menige kultmedlemmer meget bange.
---

**Undersøgelser:** Det er smart at være diskret. Nogle af indbyggerne er bange og andre er med i Fridhoffs kult, og hvis karaktererne er for nysgerrige, vil de være advarede. Heldigvis er kultfolkene ikke videre smarte.

**Almindelige beboere:** De er bønder eller jægere,og derudover er der en smed og en møller i byen.
Efter præstens forsvinden har der bredt sig en ubehagelig stemning i byen. De fleste mistænker ikke en direkte sammenhæng mellem præstens og de øvriges forsvinden - men hvis de bliver spurgt om det vil de måske se en sammenhæng. Iøvrigt vil de besvare bekræftende på næsten alle ledende spørgsmål! De fleste tror iøvrigt at de forsvundne er blevet taget af "de underjordiske", hvilket jo er en almindelig og udbredt folketro.
Man kan også høre uhyggelige historier om kratbakkerne med ruinerne af Leovard.

**På Gardners gård** vil man dog ikke få en sluder for en sladder. Konen vil fortælle om den ellers så flinke pige, som løb sin vej. Hun tror det har noget at gøre med det "fruentimmer", som Fridhoff havde med sig fra Zermark for et halvt år siden. Hun mener pigen har fået hovedet fordrejet og er stukket af. Manden på gården er åbenlyst sur på konen fordi hun plaprer løs. Han er også mere end normal nervøs, da han jo er medlem af Fridhoffs bande. Han matte næsten levere pigen til

Fridhoff (som han foragter), da denne havde truet med at tage hans søn istedet for.
Karlen på garden tror derimod at Gardner har gjort Helga gravid.
Han havde bemærket, at han " så så underligt på hende" lige før hun forsvandt. Karlen tror, at gårdejeren har hyret jægeren til det beskidte arbejde, da han har set dem i dulgt samtale.

Hvis karaktererne er smarte, kan de ved observation og ved at lægge pres på de svagere led, få optrevlet banden.
På et tidspunkt vil undersøgelsen føre dem videre...ind i skoven. Om ikke andet kan hovedtemplet sende dem tilbage til Østerkamp, efter at de har avlagt rapport.

**FRIDHOFFS KULT**
Fridhoff er en sur stodder på ca. 45 år med rødt skæg, høgenæse og næsten farveløse blå øjne. Han har aldrig forsøgt at blive populær i byen i de 14-15 år, han har levet der. Han er gået på jagt alene eller med andre jægere, og har solgt sine skind i storbyen.
Spørger man mere om ham, kan man høre, at han åbenbart er kommet til nogle penge; i foråret boede en "købt kvinde" hos ham (hun er nu flyttet igen), og nogle af mændene i byen er begyndt at tale til ham med en vis respekt, samt at komme over og drikke med ham osv. (hvad deres koner slet ikke kan lide).
Fridhoff nyder at være genstand for frygt og had. I mange år har han følt sig set ned på af bønderne, og nu er hævnens time inde. Fridhoff er god til sit job, og han ved hvem der er svage nok til at kunne trues, og hvem der kan forsvinde uden at nogen har ondt af det.

Kulten: Ledes af jægeren Fridhoff og er på 7 mand (jægere; se TABU 10).




Fridhoff, Jæger, level 5.
ST-14 IN-12 WI-11 DX-17 CO-12 CH-8 CO-10 22 HP.
AC-Armor: Læder. Våben/skade: Bue (x 2 spec), D6+3.
(Rutgers') Rod of Smiting.
Magic: 2 Arrows of Slaying: Giants, birds, longbow +1 (umagisk), potions.

Han har overtalt en anden jæger, Besock, til at deltage. En tredie "forsvandt" på en jagttur, og en fjerde stak af. Derfor er der nu kun to jægere i byen og de jager ikke så meget mere.

Besock, Jæger, level 4.
St-17 IN-15 WI-10 DX-15 CO-16 CH-12 CO-13 20 HP.
AC/Armor: læder. Våben/skade: Bue, 5 magiske +D6 dam-pile; spyd.
Besock er ikke fanatiker og tror ikke på Karmograzzugs guddommelighed (han tror det er en mindre dæmon). Han er med for pengenes skyld , og vil flygte hvis han kommer i livsfare (og med så meget værdifuldt som muligt).

Et andet oplahgt medlem var Krat-kalen. En fordrukken tidligere soldat og husmand, ca 40 år, og hadsk efter at have levet af almisser i mange år. Kratkalen har fået en meget fin hjelm som belønning for sit arbejde. Den beundrer han til daglig i hemmelighed og bruger den når kulten slår sig løs.

"Kratkalen", Fighter, level 3.
ST-18/39 IN-10 WI-8 DX-15 CO-15
CH-7 CO-6 22 HP.
AC 4 / armor Chainmail.
Våben/skade: Bastard axe (Specialized).

4 bønder og husmænd er blevet truet til at deltage. Det gjorde Frihoff

& Co. ved at gøre en svag mand opmærksom på, hvor mange der er forsvundet, og lod ham derefter forstå, at det kunne blive hans kone eller børn næste gang.
De er hhv. 0'te, 2 x 1'ste og 3'die level Fighters.

For det meste klarer Fridhoff, Besock og Kratkalen det beskidte arbejde og de andre kultfolk er kun med til at dække over forsvindinger osv. Fridhoff og Besock gemmer så den fangne i et skjul i skoven, og drager så på en "jagttur" til Leovard, hvor Fridhoff ofrer vedkommende til Carmadius, der til gengæld giver dem noget af sin skat.

**Fridhoffs reaktioner:**
Medlemmerne vil søge at fejlinformere karaktererne, det vil sige sende dem den gale vej ind i skoven osv. Lykkes det ikke, vil de lægge et baghold for gruppen når de bevæger sig ind i vildmarken eller gør andet, der virker farligt for dem. Det vil fortrinsvis finde sted ved nattetid, men under alle omstændigheder *før* gruppen krydser åen Röss. Begyndelsesvis vil jægerne skyde de vågne/farligste karakterer ned mens de andre angriber under ledelse af Kratkalen ( det vil sige med Kratkalen bag de andre, så de ikke stikker af).
Banden vil næppe være nogen trussel, medmindre gruppen virkelig bliver taget på sengen. Jægerne vil nok være farligst når de kan bruge deres jagtfærdigheder.

**Fridhoffs skovskjul:**
På den anden side af Röss ligger Fridhoffs skjul gemt i noget tjørnekrat på en forhøjning, og kan findes ved aktiv sporing.

Her holdes præsten fanget, medmindre Fridhoff er så heldig at hente ham. Rutger er kneblet og forslået, men vil være parat til at hjælpe, når han slippes fri. Han ved ikke meget mere, end at han skulle ofres til en gud, men fra sin læsning ved han meget om hvad der engang skete i Leovard (se Liber Templi Fronterii), og han tror der er en sammenhæng.
Bemærk: Rutgers magiske ting er enten stjålet, ligger hjemme eller er lånt ud.

Rutger Bhota, Præst, level 6.
ST-17 IN-11 WI-17 DX-10 CO-10
CH-14 COM-10 29 HP.
AC 2:Chainmail +2 & shield.
Våben: Mace, Rod of Smiting (25 CH).

------ Lidt om personlighed -------

Ondskab: Der optræder flere grader af ondskab i scenariet og rollespil giver os en chance for at eksperimentere med noget som ondskab.
Der er Carmadius og Fridhoffs tjenerskab af stærke herre og det gør dem ikke mindre onde. Den der frivilligt underkaster sig, er ansvarlig for sine gerninger.
Nahymaiiga er også en ond skabning, men han er sin egen herre. Det er en "bedre" måde at være ond på; ihvertilfælde sjovere.

Og så...der optræder til tider genstande og steder i AD&D, hvor folks Alignment ændres hurtigt til det modsatte eller noget andet. Det er med til at ødelægge spillet, da Alignments står for holdninger. Læser en spiller evt. den "unavngivelige bog", vil karakteren komme i kontakt med et højere væsen der vil prøve at true, friste eller narre karakteren til at tjene sig. Nægter karakteren, har han reddet sig selv, giver han efter eller søger han at drage fordel, er han på vej mod fortabelsen!
---

I SKOVENS DYBE STILLE RO...er der risiko for følgende encounters:

Skov generelt:
2 Sort drage
3 2 dværge på flugt
4 Fyrstelige spejdere
5 2d10 orker
6 Varulv (d6+2HD, AC d6)
7 Goblin baghold
8 Jægere
9 2D6 goblin-samlere
10 Smådyr
11 Hjorte/vildsvin
12 Stirges/spiders
13 Elverrøvere
14 Bjørn
15 Brug bakke-tabellen
16 Gnolls
17 D6 shadows eller andre udøde
18 2 druider
19 Enhjørning
20 40 personers jagtselskab

Bakke:
2 Barbed devil
3 Carmadius (kun nat)
4 Hellhound
5 D6 stirges
6 Gnolls and Shaman
7 Fridhoff (evt.)
8 Ruin
9 Edderkopper
10 2D6 Gnolls
11 Rotter
12 Forkrøblet træ (Hjælp den over vejen...MB/JB)
13 Uhyggelig lyd
14 Ghouls
15 Shadows
16-20 Brug skovtabel.
Dyr vil søge at forlade stedet hurtigst muligt og lokale vil også holde sig væk.

De to dværge er indbruds- og pengeskabstyve.
Markoff: Ftr/Thf 5/6, 33 HP.
INT, CON-16, DEX, CHA-17.

Karloff: Ftr 4 39.
ST-18/95, CON-17.

De er lettere sårede, og har skjult deres skat. De er jaget af flere grupper fyrstelige spejdere for et omfattende røveri. Jagtselskabet er fyrst Kazimir & co. på fornøjelsestur.

På bakkerne er der ubehageligt, da de er tilholdssted for diverse uhyggeligheder, evt. på transit. Mange af disse monstre er ikke indstillede på at blive overvundet.

BAKKERNE: På grund af den unaturlige indflydelse, er bakkerne bevokset med krat og forkrøblede træer. Mens karaktererne undersøger stedet, vil livet gå videre indtil det er lykkedes gruppen at gøre alle vagtsomme.

STENCIRKLEN: Denne er på høj to, og her hænges ofrene op og udsuges. Cirklen har ingen egentlige kendte funktioner og er ikke vital for vampyren, udover at den underbygger troen på Carmadius' overnaturlige og guddommelige status.
Hans første skattebunke er gravet ned ved en af stenene: 700 sp, og to ringe: 1 guldring (50 gp) og en sølvring med glat, lilla sten (200 gp). Denne ring er også en -2 ring, så prøv at bilde brugeren ind at den er det modsatte.

Det er passende at lade karaktererne overvære en ofring på afstand efter et par dage (medmindre de har advaret alt og alle). Det kan være Fridhoff der ofrer præsten eller en gnoll.
I så tilfælde vil der være 10-15 gnolls med shaman mm.
Medmindre de angriber gnolls'ene med det samme de ser dem, vil ofret være ophængt og de kan ikke nå frem før vampyren kommer (de kan redde offeret, hvis de sniger sig frem efterhånden som gnolls'ene forlader stedet).



////////////////////////////////////
Sulten og irritabel strøg Carmadius ind til sit dagsskjul, tog sin egen form, gik ind og standsede så.
Med ryggen til ham sad et 7 fod højt, låddent væsen i rustning. Langsomt og lydløst sneg vampyren sig frem.
Uden at vende sig sagde skikkelsen; "Skab dig ikke Carmadius. Det var os der slap dig ud i første omgang. Jeg kommer for at slå en handel af med dig."
////////////////////////////////////

**Gnollhule og Ghouls:**
Disse holder til i en bagslugt i et par separate huler. Et studium af lokaliteterne vil være nødvændig for at en god slagplan kan lægges.
Kun tåbelige karakterer vil angribe uden.
Ghouls'ene bor i småhuler i slugtens sider og der er ialt 38 af disse, samt 3 ghasts i området.
Gnolls'ene (31 krigere og 23 hunner) bor i en serie større huler, og i en baghule bor deres

shaman, Nahymaiiga, med sin livvagt og et par ghouls.
Så har de 5 fanger fra deres karavane-overfald. Hver gnoll har cirka 1D6 x 10 gp i udbytte fra røverierne - værdierne primært i huder og kobberkedler.

Gnolls: 8:1 HD; 14:2 HD; 6:3 HD; 2:4 HD og 1:6 HD. Styrke: 10 + 2D4.
Armor: Slå D6: 1-2 = læder, 3-4 = studded og 5-6 = chain.
Våben: 1 tohåndspyd, gamle sværd og økser etc. Enkelte har greatbows.

Nahymaiiga: 6HD, Shaman level 4, 44 HD.
AC: 2, Scalemail +3, skjold.
Spells: Light, Cure, Command, Hold, Aid.
Ting: Bluedragon scale armor +3 i Gnoll-størrelse med Lightning Protection.
Flail, spyd med sølvhoved, Ring of Limited Clairvoyance (360 grader vision 3 x 10 minutter pr. dag).

Nahymaiiga er en cool ghoul. Han har evnen til at tale med udøde, og han er ikke bange for dem. Han har lavet en alliance med vampyren; for at holde Carmadius' fjender væk, får Nahymaiiga og hans gnolls lov at bo i bakkerne, hvor de færreste af deres fjender tør begive sig ind. Shamanens magt over vampyren er også grunden til hans lederstilling i stammen.

Han har en ogre livvagt: 5+2 HD, 28 HP, ST-18/56, 2-H økse, AC 4.
Han omgiver sig også med 3 hygge-ghouls: Blood, Sweat and Tears (HP 13, 15 og 11).
Hvis det går ham imod, vil Nahymaiiga hellere slå en handel af med karaktererne end at se sig selv og sine gnolls myrdet for en uduelig vampyrs skyld.
Nahymaiiga har en nedgravet skat i skoven på ca. 1400 gp.

Gravkapellet: Dette er et lille tempel, der er bygget ind i bakken og bronzedøren er brudt ind og interiøret er raseret. Eftersom det ikke er tæret af vind og vejr, er det sket for nylig (ca. 1 år siden). Der er blandt andet en totalsmadret lerstatue af Anubis og gennemrodede ligkister bag den.

Dette gjorde det muligt for Carmadius at undslippe dødevogterens greb og sprede sin ondskab. De fleste døde ligger i urner i lerklinede nicher i væggene, og vigtigere personer er begravet, hvor kapellet går ind i bakken.
Bag legemshøje sten er opstillet mumiekister. En af stenene er væltet og nogen har bortridset navnet på den døde (måske opdager man at den er væltet indefra).
Udover den hæmningsløse smadring (gnolls), er der også foretaget bevidst desekration. Det er tydeligst bag en hemmelig dør bagest i templet, der åbenbart ikke er blevet fundet af de oprindelige gravrøvere. Her er sarkofagene for Anubis' balsamører, og den sidste balsamørsarkofag indeholder ikke sin retmæssige ejer; her holder Carmadius til om dagen.

I en anden sarkofag - under mumien - er den anden af Carmadius' 3 skattekister (sølvspisesæt til ca. 500 gp, assorterede mønter til ca. 780 gp og sværdet Trobann).

//////////////////////////////////
Studenten kiggede sig skyldbevidst over skulderen, da han atter engang bladrede i den forbudte bog.
Der var ingen - hans nervøsitet havde spillet ham et puds. Midt på den nye side stod en rune af sølv, der øjeblikkeligt fangede hans blik - navnet.....
"Carmadius, hedder du!", lød pludselig en stemme i hans sind, "Det glæder mig, at du har læst så længe i min bog."
"Og d-d-du hed-d-der..." fremstammede Carmadius. "Brug aldrig mit navn - SLAVE!", skreg den indre stemme afbrydende.
//////////////////////////////////

Carmadius tabte sin sjæl, ødelagde sin hjemby og søgte at dræbe den kvinde han elskede. Selv med hans nuværende magt er han en slave.




Han er en høj og mager mand med brændende, røde øjne og mørkt hår. Han klæder sig i mørkt tøj og undersøges hans krop (det vil han naturligvis modsætte sig), kan man finde de steder hvor indvoldene er fjernet fra. Dette medfører også at han ser noget hulbrystet ud, men lad vær med at fortælle det for tydligt til spillerne.

**Carmadius**, Level 7, HP 33, AC-2.
Våben/skade: Hænder (2D6) og bid D6 + blødning.

**EVNER/STYRKE:** Kan kun rammes af magiske våben og sølvvåben. Kan antage rotte- og stirgeform og med disse har han max. 15 HP. Kan også kontrollere rotterne i Leovard (se herunder).
Create Illusion (2 gange om dagen), Enthrall (save vs spells, når man lytter til ham, ellers bliver man forblændet).
Fear by Touch (+4 to hit, +2 save).
Regenerate 2HP/rnd, selv når han er brændt osv.
De bidesår han giver medfører blødninger; D6 HP pr. runde til de heles.

**SÅRBARHEDER/SVAGHEDER:** Kan ikke frivilligt bevæge sig over en mil (7,54 km) fra sit hjerte. Kaldes han ved sit navn, mister han sine særevner/styrker (bortset fra blødning) og angriber på -4 i 2D6 runder. Efterfølgende gange man bruger hans navn, reduceres det til -2 og D6 runder.
Skader fra sølvvåben regenereres kun med 1 HP pr. 2 timer. Hellige symboler: angriber på -6 når de præsenteres og i gode templer mister han alle sine evner, som når man bruger hans navn imod ham.

Carmadius er en ikke en Monster Manual vampyr, men opbygget efter scenariebehov. GM's bør give sig frie rammer til at improvisere med reglerne. En vampyr er blot et menneske, hvis form lever efter

livet, og hvis kendetegn stadig bestemmer mulighederne, altså som en slags skygge eller en parodi på det levende. Hans evner og sårbarheder skyldes:
1) Hans levned, 2) omstændighederne omkring hans død og 3) de ritualer, som gjorde ham udød. Særligt hans hang til lærd debat og hans dobbeltliv har givet evner ( Illusion, Enthrall) og sårbarheder (navnet, hans evindelige frygt for at blive opdaget). Hans begravelsesmåde har gjort ham sårbar overfor templer og betyder, at han ikke kan flytte sig så langt.

Eventyrerne mod Carmadius:
Vampyren vil bruge sine evner til det yderste. Desværre er han ikke aktiv om dagen, hvor karaktererne vil have frit slag. Ellers vil han angribe enkelkarakterer eller pudse rotterne på dem. Hvis han kan, vil han lave et samlet angreb, dvs. ham og rotterne.
Der er en yderlighed, som Carmadius ikke vil gå til: han er bange for at beed Nahymaiiga om hjælp. Han tror, med rette, at den snu shaman er parat til hvad som helst, og det er også derfor at han ikke har fået gnolls'ene til at rydde det underjordiske Anubis tempel; han gruer for, hvad Nahymaiiga kan bruge krukken med hans hjerte til.

**At dræbe Carmadius:**
Carmadius er næsten umulig at dræbe, da hans regeneration vil vedblive næsten ligegyldigt hvad.
Hvis han atter bringes ind på indviet jord (f.eks templet i Leovard), vil han være passiv så længe templet står.
En pæl gennem hjertet vil naturligvis kunne dræbe ham, men hans hjerte ligger bare i en af de mange krukker under templet i Leovard...

**RUINBYEN LEOVARD:**
Flere bygninger, de fleste forfaldne. Der er en hel del store og frække rotter, der ikke normalt vil angribe karakterer, hvis de holder sig ude fra deres kældre. Hvis de angriber, vil det være hit and run.
De fleste rotter har 1 HP (Se under Giant rat i MM). Et par få er endnu større; 1-3 HD.
I starten vil rotterne ikke være under Carmadius' kontrol, men når han bliver opmærksom på karaktererne, kan han ved stor koncentration få dem til at angribe i flok.

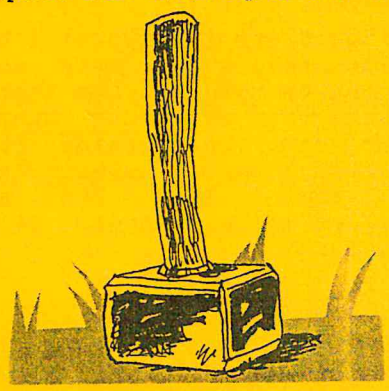
---

1) Flokangreb: Rotter. Flokken rammer som 1 HD for hver 3 rotter (13 = 4HD).
2) Der er 3D6 rotter til rådighed normalt, måske flere ved vigtige steder.
3) En rotte rammes ved AC 8, og for hver 2 AC lavere, rammes en ekstra. Rammes AC 1, vil der dø 3 styk.
4) Flokken gør skade svarende til en D(antal). 10 rotter gør D10. ved flere end 10, deles op på flere terninger, dvs 22 stk. vil gøre 2D8 + D6.

---

**Modertemplet:**
Den mest imponerende af bygningerne. Består af et forhus med beboelse og et tempel bagved. Begge steder viser flere tegn på forfald end hærg. I et af de øvre værelser udåndede Jacob der Schöne, den sidste præst, og her kan hans dagbog findes. Her er også bøger der beskriver Anubis kultens begravelsesritualer (beskrivelse: se kapellet).
En amatøragtig tilmuret døråbning dækker en trappe til kælderen, som er erobret af rotterne.

**Anubistemplet:**
I kælderen til Modertemplet findes templet for dødevogteren. Forrummet



er inficeret af nysgerrige rotter, men resten er rent, og kan være karakterernes sikre tilholdssted.
Tempelrummet og balsameringskammeret er direkte tilgængelige. I det sidste rum beskriver stenrelieffer indgående begravelsesmåde; lit-de-parade, fjernelse af visse organer til kanopikrukke, balsamering eller brænding; ligtoget til kapellet uden for byen.
En døråbning bag en sammenfalden dør fører ind til et rum, hvor der kun er støv på gulvet. I rummet står en statue af et menneske med hundeagtigt ansigt (Anubis). Den bevogter templernes krypt og skatkammeret og vil angribe uvedkommende. Hvis den får spørgsmål, eller man prøver at overtale den, vil den vise folk ud og lytte til dem. Den kan overtales, men for at det skal lykkes, må man komme 3 gange med nye oplysninger og overtale den "tavse" vogter.

Vogterstatue (Concecration & dedication) HD 4-8, HP 20-40, AC-2; våben/skade: Hænder D8 stykker.
Magic R. 40%.
Dette er en slags Golem, skabt efter hellige forskrifter. I tilfælde af forstyrrelse af gravfreden, beåndes den af Anubis og angriber til den er besejret eller jager gravskænderne væk.
Den er i besiddelse af en form for intelligens til at besvare simple spørgsmål (hvem er begravet hvor, hvorfor etc.).

Den kan regenerere sig med et 1 HP pr. ugentlig helligdag, hvis den ikke en gang er smadret. Den tager minimum skade fra stikvåben såsom spyd, pile etc, halv skade fra skarpe våben såsom sværd og lignende samt ild. Den er upåvirkelig af mental energi, gift og lignende.

Skatkammer: Dette er en skuffelse for skattejægere! Samlingen består af bøger og atter bøger med genealogiske optegnelser.
Balsamering/krypt: Her er der en række forskellige instrumenter til brug ved balsamering, og også her beskriver væg-relieffer begravelsesmetoden.
Kanopirum: Dette rum indeholder krukker med indvolde fra de personer, som er gravlagt i templet. Carmadius' indvolde (hjerne, hjerte, lever mm.).
De er i bemærkelsesværdig frisk form i betragtning af at de er 300 år gamle. Vogteren vil ikke tillade at man åbner alle krukker, men den relevante kan let findes ved detect evil/undead mm.

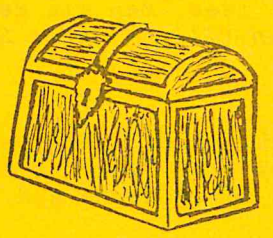
---

Kontor: Det mest velbevarede hus i byen er Carmadius' skrivestue, som indeholder hans betragtninger om magt og moral. Det er mærkelige betragtninger om herskab og underkastelse af stærkere magter.
Disse skrifter er af ond natur, der vil friste karakterne til at drage de samme konklusioner.
Dette hus er også fri for rotter, da de har en tendens til at æde Carmadius' skrifter.

Modstanderens tempel: I den mest rotteinficerede del af byen ligger familien Nellgars store villa, og den kan bla. findes ved hjælp af Jacobs dagbog. I dens kælder ligger templet for den underste.
Rummet er beklædt med rådnende vægtæpper, en statue står i hvert hjørne af det kvadratiske rum, og i midten af rummet er en brønd der fører i sorte dybder. Magi vil røbe en stærk ondskab, som stammer fra brønden og man vil sandsynligvis først bemærke det, når man er vel inde i rummet. I det sorte loft er kranier indmuret i et gigantisk edderkopperelief.
Magi til beskyttelse mod ondskab fungerer kun i en reduceret form i

templet. Prøver nogen at desekrere templet, vil de blive angrebet af en tåge fra den sorte brønd samtidigt med at 6 rotter (2-3 HD) på størrelse med pattegrise kommer væltende ind.

Ond tåge: 8 HD, 45 HP, AC 6; + 1 våben for for at skade (spidse og stumpe våben = halv skade).
Angriber med 2 arme. Skade: 2D6 og save vs Paralysis.
Istedet for at angribe, kan den trække paralyserede karakterer hen mod hullet. Det tager 2 runder, hvis man står lige ved og 5 runder hvis man står ved væggen. Find selv på nogle regler for tovtrækkeri mellem gruppen og tågen.
Dræbes den, gendannes den efter cirka 15 minutter. Templet skal desekreres (skændes) af en professionel før kontakten med underverdene lukkes og området vender tilbage til det normale.
Skjult i et siderum til templet er et bibliotek med diverse bøger, bla. den bog Carmadius mistede sin sjæl ved at læse. At læse den vil give karakteren usunde ideer (se afsnittet om ondskab). Derudover er der en spellbook med Illusionists-spells op til tredie niveau og 2-3 på 4-5 niveau.
"Orientalske papirfoldning for viderekomne", hedder en anden bog. Det er i virkeligheden en Manual of Dexterity (se DMG Magic Items), med den ekstra bonus, at man lærer avanceret origami.
Også af interesse er: "Nosferatu; Otte veje til livet efter døden" af Sivart den Evige; antageligvis en Lich. Han opregner flere måder at blive udød på og opregner fordele/ulemper. Her er beskrevet gode måder at blive Ghoul, Mumie, Lich og flere slags vampyrer.
Under vampyrer kan man læse om "Rovdyrsritualiet", hvor den håbefulde vampyr indtager flere slags dyr levende og gennemgår et ritual, så han efter døden vil opstå med visse af disses evner, samt kontrol over dem. Han anbefaler først at søge at mestre højest to arter, og at gå videre senere i sin karriere. Sivert nævner i bogen ritualer for rotter, stirges, ulve og slanger. Han forbinder ritualerne lycantropiske mekanismer (varulve osv). Dette skulle også være grund til at vampyrer, der har gennemgået dette ritual, er særligt sårbare overfor sølv.
I en trækasse, der virker som bogstøtte, er Camadius' tredie skatkiste. Der er 4 ædelstene i silkeposer: 1100 (rubin), 2 x 200, 150 gp; Monocle of Reading Languages; Ring of Spell Storing: Jump x 2, Strength, Sepia Snake Sigil (alle undtagen een Jump er brugt og skal genopiades). Og een Cestus (Kamphandske) +2 to Hit; dam. 2D4 + dam. bonus.



Hvis nogen bevidst søger at gøre Modstanderens tempel ubrugeligt, vil han sende en grum dæmon (den der var budbringer mellem Modstanderen og Camadius). Alt efter guden og eventyrernes styrke, kan man bruge en type 1-, 2- eller 3-dæmon; Barbed- eller Bone Devil; en Minion of Seth (fra Legends & Lore) etc.
Ligegyldigt hvilken type, lyder Vogteren navnet "Rottefjæs".

Besejres Rottefjæs, vil området langsomt kunne vende tilbage til det normale. Maske kan driftige spillere herigennem indynde sig hos fyrst Kazimir og evt. få støtte til at udbygge Kratbakkerne som len.

---------- Slutfodnote ----------
EPIK FOR VIDEREKOMMENDE:
For at krydre eventyret, kan du indlægge rigtige eventyrselementer. Faste bestanddele er gåder/profetier, som du selv kan finde på eller "alle gode gange tre". Et eksempel:

**EEN**: Karaktererne har endelig fået nedkæmpet Fridhoff. Med sit sidste åndedrag raller han: "*Mig har I fået, men min Herre og Mester - **Han vil knuse jeres bene***".

**TO**: Senere finder gruppen Camadius' hjerte, som de spidder mens den desperate vampyr forsøger at kæmper sig forbi eventyrerne. Som han smuldrer i støv, hvæser han: "*Mig har I fået, men min Herre og Mester - **Han vil knuse jeres bene***!".

**OG TRE**: Sidst er eventyrerne ved at gøre Modstandernes tempel ubrugeligt, da Rottefjæs angriber. Efter hard kamp besejres den. Som kroppen opløses og ånden søger hjælp hvor den kom fra, hvæser den: "*Mig har I fået, men min Herre og Mester - **Han Vil Æde Jeres Sjæle***!".

Det er kun meget mere passende, hvis gruppen står over for flere eventyr mod netop denne gud.

---- Fodnote til gravkapellet ----

**Trobann:** Dette er et magisk slagsværd, der har ånden af en gammel, kaotisk og elvisk helt i sig (AD&D Chaos). Det fungerer som en slags Luckblade. Trobann tjener ingen herre, og ve den, der prøver at bruge sværdet til noget det ikke vil! Trobann opfordrer sin bror til at nægte at underordne sin egen interesse under andres. Han behøver ikke at blive morderisk eller uberegnelig af den grund; måske bare ubehageligt ærlig!

Trobann er +1, men kan ramme alle væsener, der skal rammes af våben op til +3. Det har en INT-16 og WI-18.
Det har evnen Illusion (på sig selv) og taler Common, Elvisk, Chaotisk, Jættesprog, Runemål og Dæmonisk.

I kamp slår man 2 D20'ere og vælger den bedste som To Hit. Trobann bruger alle muligheder. En gang om ugen kan han samtidig gøre det modsatte overfor en modstander, der enten er en tjener for lovkrafterne (en djævel, Lawfull Neutral Cleric, Palladin osv.), eller som repræsenterer en øvrighed; Trobann tåler ikke sadanne væsener i sin nærhed.

Meget få gange (2-5), kan Trobann påkalde sig usandsynligheden. Det virker som et Wish i et normalt Luckblade, bortset fra at DM bestemmer hvornår det skal bruges (nødstilfælde!). Effekten er uventet og oftest dramatisk.

---

Eksempel: Gruppen falder i baghold med 15-20 Gnolls på bakken. Yegor "Noway" Pumpenstock bruger det sværd de fandt. Kampen går dårligt, og pludselig gjalder et horn og fyrst Kazimir med sit fyrre mands jagtselskab kommer væltende ind på slagmarken og slagter Gnolls'ene. Alle er taknemmelige, bortset fra Yegor, der af en eller anden grund nægter at vise fyrsten respekt.

---

Når den er opbrugt disse gange, splintres sværdet, og Trobanns ånd

vil forsvinde for at "besætte et nyt magisk våben, der skal smedes".



Jacob der Schönes dagbog: (Fundet i forladt tempelbygning). Første del i uddrag; derfra en extensio.

Kære dagbog: Jeg er begyndt at føre dagbog. Min lærerinde, Gregora, fortalte mig at jeg har fået et kald som underpræst, hos Marsytha i Leovard. Den store Moder være lovet. Det er en lille by, men Marsytha er jo en berømt eventyrerske og en meget viis kvinde. Hvilken ære som kun sytienårig akolyt! Derfor har jeg besluttet at føre dagbog. Jeg tager afsted imorgen.

Skimtede Leovard i horisonten. Byen er en fæstning på et par bakker, der ligger næsten helt ude ved vildmarken. Blev mødt på kroen af Eigner, min medunderpræst. Han er gråhåret og lidt tyk. Han er utrolig flink. Han siger at det er godt at få ungt blod ind i kirken. Beboerne i Leovard er ret rige, og bønderne bor i landsbyen rundt omkring.

Første dag på min nye post. Alt er så spændende i Leovard. Mange af folkene er flinke, og jeg har skaffet mig adgang til mange familier i byen, da ordet spredtes at jeg er den nye underpræst i templet. Marsytha modtog mig, men hun virkede ret fraværende. Hun ser faktisk ret godt ud på trods af sine 38 år. Hun har nok brug for hjælp, som Eigner siger.




Mødte balsamøren fra Anubis-templet, som vi arbejder sammen med her. Vist nok også en habil præst, men meget gammel (og utrolig klog). Bruger sin titel som navn, og templets virke er noget af en hemmelighed.

Hun arbejder på sære tidspunkter af døgnet og kan diskutere filosofi natten lang med hr. Carmadius. Han er en sær snegl, og han er også lidt for gammel for hende.

Rundt at se på hele plateauet med familien Nelgarr og kusine Ute. Hørte sjove gyserhistorier om stencirklen og slugten. Drania holdt sig tæt op af mig, "Ifald der skulle komme en dødbider, kunne jeg mane den i jorden". Rart at se at der er nogen, der sætter pris på en. Warn Nelgarr og hans søn Tomas synes ikke at have noget imod at Drania kan lide mig! Fint.

Eigner og jeg ryddede kirkekælderen for rotter. Hårdt arbejde og uhyggeligt. Eigner siger, at de ikke er til at holde ud. Det er nok det ubehageligste ved jobbet. Eigner er faktisk ældre end Marsytha, men han er ikke nær så erfaren som hende. Det indrømmer han også selv. Han mener, at jeg har en fremtid for mig.

Vildsvinejagt! Fart og spænding. Med til det sidste, og jagtlederen Marsohn roste mig for mit rytteri.

Marsytha synes ikke at sætte pris på den ære jeg synes det er at arbejde for hende. Hvad skal jeg gøre?

Rotter igen, bvadr.

Ude at tampe skovtrolde. Næsten kritisk, men utroligt spændende.

Jeg arbejder og arbejder. Marsytha arbejder på noget hun tror er et mord. Eigner og jeg laver resten af arbejdet. Det er jeg stolt af, men det er hårdt arbejde.

Marsytha vækkede os midt om natten. Vi red ud til en landsby-kirkegård, og havde en kamp mod en ond mand, der rejste dødninger. Marsytha snakkede meget bag efter. Det viser sig at hun har brugt en sandheds-formular til at opspore manden. Hun sagde noget om, der kunne "være flere af dem".



Der er sket noget forfærdeligt! Jeg og Eigner var ved at sætte rottefælder. Da hørte jeg hans skrig, og han var overdænget med rotter. Jeg prøvede at gøre noget, men hver gang jeg hev en rotte fra hans krop sprang to nye på. Han skreg længe. Marsytha er forgræmmet over at hun ikke kan genoplive, men har prøvet at trøste mig, og Carmadius har talt med mig om livet og døden og beroliget mig noget. Men det var forfærdeligt. Han skreg for længe.

Min 21 års fødselsdag. Familien Nelgarr havde lavet fest for mig. Pigerne er alt for gode ved mig. Lille Saria er snart ligeså flot som sin søster.

Blev overfaldet af rotter bag templet. Nåede at kaste en velsignelse, så de flygtede som Marsi har fortalt.

Marsi har afsløret, at Warn Nelgarr var med i komplot med dødemaneren. Han holdes fanget i templet. Bør nok prøve at holde mig fra pigerne.

Blev vækket i nat. Marsytha havde været rastløs hele dagen. Hun var i sit værelse i fuld rustning, og Carmadius lå ved siden af, død. Marsi er fåmælt, men de var blevet angrebet af rotter og lignende. trods den rensel se Marsi har haft kørende.

Warn har tilstået alt om sammensværgelsen efter igår. Han påstår at Carmadius var lederen, men det er nok for at beskytte den virkelige leder. Marsi mener han blot var i dårligt selskab, og han skal gravlægges i templet alligevel. Det har vist sig at syv bysbørn har flygtet over natten. Jeg må tage mig af de uskyldige døtre Nellgar, nu deres bror er taget bort.

Gravlagde Carmadius og bad for ham. Hvad var der egentlig mellem de to?

Marsi mener, at den umiddelbare fare er drevet over, men hun venter forstærkninger fra Kongen. Vi skal holde os i ro.

Katastrofe! Marsi er dræbt. På åben gade af nogle kultister. Alle blev dræbt. Håber Kongens folk har en præst med, så de kan genoplive Marsi.

Kongens dommer kom og gik. Fik endelig set det underjordiske tempel, kulten havde; Var med til at besejre en vogterdæmon kaldet Rottefjæs. Jeg har gravsat Marsytha i Anubistemplet. Balsamøren viste mig hvordan jeg skulle gøre. Jeg er nu overpræst i Leovard.

7 måneder intet nyt. Den sot, Kongens folk bragte med sig eller det arbejde den medførte, har fået bugt med balsamøren. Han bad mig holde Anubistemplet vel beskyttet indtil der kom en afløser, og læse visse besværgelser op fra de hellige bøger hver dag.

Jeg tror ikke jeg er god nok til hieroglypher. Saria døde i barselsseng, giftede sig lovformeligt med Drania.

Troede vi var fri for de rotter! Prøver at samle folk til en klapjagt.

DISSE NOTATER ER GJORT MED LANGE MELLEMRUM OG MERE OG MERE USIKKER HAND.

Der er gået 4 år nu. Venter stadig på underpræsten og ny balsamør. Er landet ganske overrendt af orker?

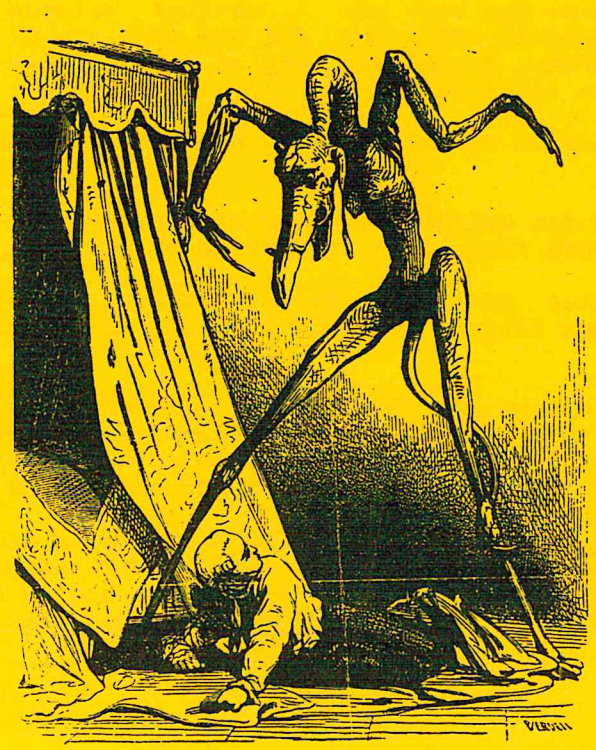
Flytter midlertidigt gudstjenesten til det lille tempel. Det er mere hyggeligt når vi ikke er så mange.

Evakuerer de værst ramte huse. Drania er nu ganske sindssyg.

Idag gik det for alvor op for mig at jeg er blevet gråhåret!

Tilmurer tempelkælderen, det skulle løse problemet. Heldigvis angriber de ikke mennesker mere.

(dagbogen slutter her)

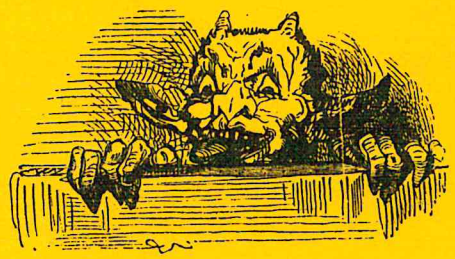


En yderlig ulempe er, at denne type vampyrer deler visse svagheder med lykantroper, der da også besidder samme slags poly-morphe (form-skiftsmæssige) egenskaber. Lige-ledes er deres blodtørst størst ved fuldmåne, omend deres aktiviteter ikke er begrænset hertil.

UDDRAG AF "Liber Templi Fronterii" FRA MODERKULTENS ARKIVER.

Et andet af de templer der faldt under ork-krigen og pestens tid var det der laa i grænsebyen Leovard, der laa østpaa inde i bakkerne, kun fire mile fra byerne Ervod og Osterkamp, hvori vore grænsetempler nu ligger. Her virkede Marsytha, der var Altings Moder stor Præstinde. Hun var een gang draget til underverdenen og havde med sine fæller udfriet uskyldige sjæle fra slaveriet.

Omstændighederne omkring byens fald er uvisse, og der gaar rygter om tvedragt og Sort Magi. Det siges at byen blev forbigaaet af Orkkongens hær, men undersøgelser foretaget af Fyrstelige Raadgiver Tomas Nellgar
(et bysbarn der havde held med at flygte), røbede at alle i byen var blevet dræbt faa maaneder efter Kongens Dommer havde afsluttet sin Geheime forespørgelse over Præstinden Marsythas utidige død.
En udsendelse efter Orkfaren 30 aar senere var draget over røbede, at bakkerne, hvorpaa Leovards ruiner laa var besmittede af en ondskabens aand.

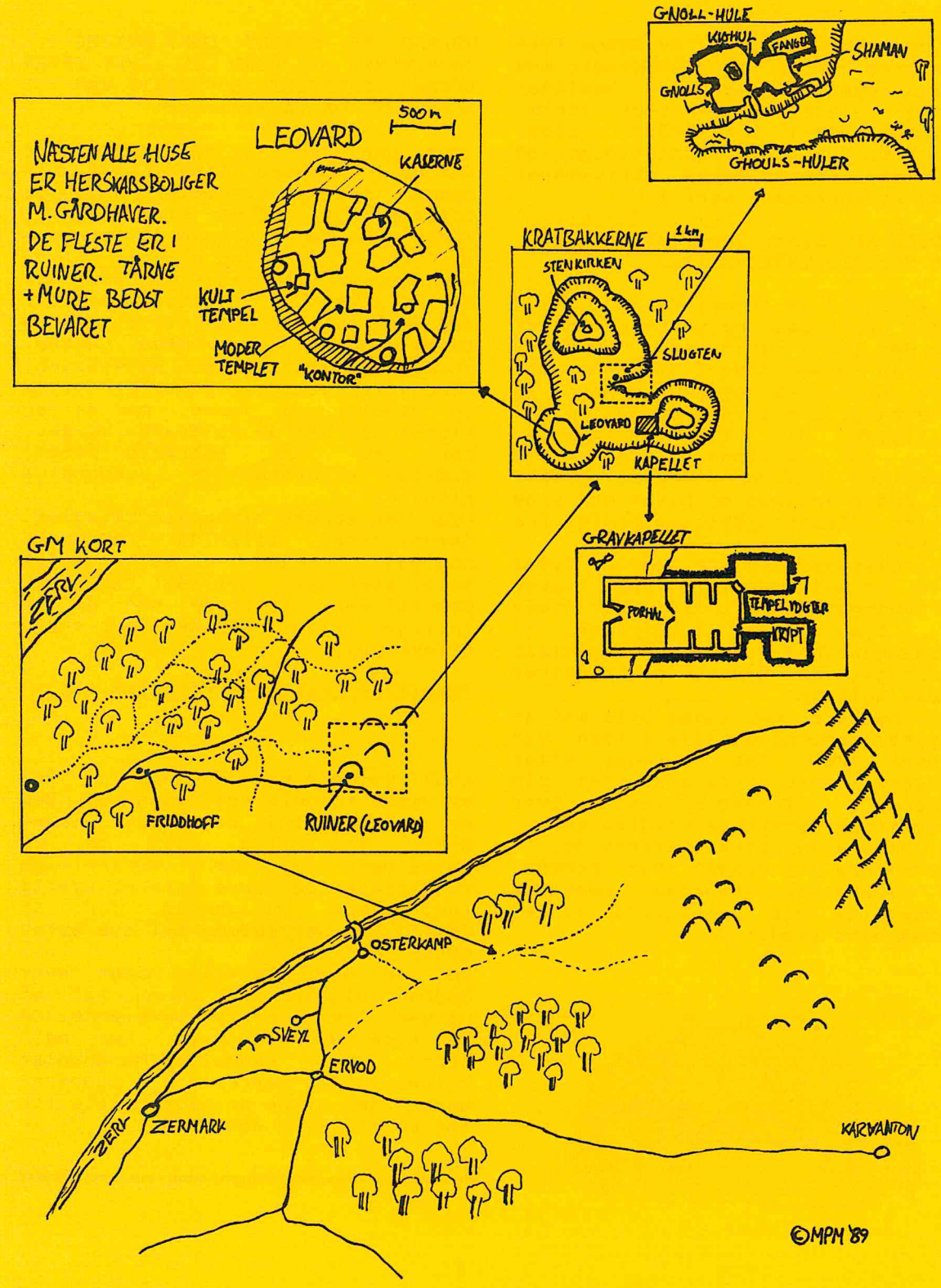


UDDRAG AF SIVART DEN EVIGES - "NOSFERATU - 8 VEJE TIL LIVET EFTER DØDEN", KAPITLET "ROVDYRETS VEJ" I AFSNITTET OM VAMPYRTYPER:

Mens den, der vil følge rovdyrets vej er i levende live, skal han opæde levende eksemplarer af de væsener, han efter sin død vil virke som. Det skal han for at gøre sig ven med døden og blodet.
Men der er ikke mange væsener, der har en dødsforagt og blodtørst, der får dem til at egne sig til dette formål! Blandt dem er ulve, rotter, stirger (vampyruglen) og slangen. Mine efterretninger fortæller også om væseler og jærve, men da jeg aldrig har set de relevante værker, kan jeg ikke bekræfte dette; endsige referere de nødvendige ritualer.
Hvad jeg kender til disse ritualer, demonstrerer tilfulde vampyrens håbløse trang til det melodramatiske, hvilket har gjort dem til mere frygtede end de er farlige (eller for den sags skyld effektive).

(Herefter beskrives ritualer o.a.)

Konkluderende vil jeg mene at der er visse fordele ved denne vej. Den er sikrere end de fleste andre måder at blive udød på, og mestringen af de forskellige rovdyrracer og deres form er nyttig (heriblandt muligheden for at udvide sit herredømme til nye arter efter "døden"!)
Dog er den egentlige magt over dødens element og evnen til at udsuge liv direkte manglende. Og som alle typer vampyrer, har også denne et sangvinsk/melankolsk (eller manio-depresivt) tempera-ment, der ikke er lige nyttig for ens overlevelse som udød.


GNOLL-HULE
KIGHUL
FANGER
SHAMAN
GNOLLS
GHOULS-HULER
LEOVARD
500 m
NÆSTEN ALLE HUSE ER HERSKABSBOLIGER M. GÅRDHAVER. DE FLESTE ER I RUINER. TÅRNE + MURE BEDST BEVARET
KASERNE
KULT TEMPEL
MODER TEMPLET
"KONTOR"
KRATBAKKERNE
1 km
STENKIRKEN
SLUGTEN
LEOVARD
KAPELLET
GRAVKAPELLET
PORHVL
TEMPELVOGTER
KRYPT
GM KORT
ZERY
FRIDDHOFF
RUINER (LEOVARD)
OSTERKAMP
SVEYL
ERVOD
ZERY
ZERMARK
KARVANTON
©MPM '89

# Drager og Dæmoner®

*Det er en udsøgt ære, at vi nu her kan præsentere en eksklusiv artikel - i den forstand, at vi fra Äventyrsspels side har fået lov til, at udgive artikler om **DRAGER OG DÆMONERs** baggrund - samt andet materiale, af det som har været udgivet i deres fuld professionelle blad **SINKADUS**. Vi takker meget for dette - og lægger ud med en artikel om historien om den verden, som **DoD** foregår i....*

AF ERIK GRANSTRÖM
OVERSAT AF SVEND-ERIK JEPSEN

## 1. FORHISTORIEN - *GUDERNES VREDE*



Om tiden før de intelligente racers skabelse, vides i dag kun meget lidt. Meget tyder på, at verden var befolket af andre racer, som udviklede sig til en sådan plage, at Guderne enedes om at udrydde dem totalt og starte forfra. I tiden 10.000-9.000 fO (før Odo - grundlæggeren af den nye religion) ramtes *Altor* således af et stort antal naturkatastrofer, af hvilke man stadig kan se spor, fx. de gigantiske kratere i Kargomvæggen på Palamux forstenede skove og udtørrede havbunde.

Det kan ikke udelukkes at rester af disse fordømte civilisationer stadig skjuler sig under jorden eller i utilgængelige bjergområder.

Dragerne menes at være den eneste overlevende race fra forhistorisk tid, men deres hukommelse synes blokeret.

Det vides dog med stor sikkerhed, at Elverfolker, Menneskene og Dværgene blev skabt omkring år 9.000 fO, for langsomt at udvikle en mere stabil verden.

## 2. STENALDEREN - 9.000 fO

### 2.1.Almen Historie

Nutidens intelligensvæsner skabtes på et civilisationsstade svarende til det tidlige Neolitiske, dvs. med et rudimentært kendskab til agerbrug, men i meget høj grad afhængig af

jagt, fiskeri og samling. Af samfundsstrukturer fandtes på det tidspunkt kun de lokale stammesamfund.

## 3.BRONZEALDEREN - 3.500 til 1.500

### 3.1. Højkulturer

Forsimplet kan Altors Bronze-alderhistorie sammenfattes i nedenstående højkulturers opståen. De voksede langsomt frem af de mere udviklede og heldige stammesamfund, og begyndte at dominere deres omgivelser. Når man undtager *Grylnakulturens* tidlige kontakt med det sydlige Akrogal og Efaro, var der kun sporadisk kontakt mellem de første højkulturer.

Omkring højkulturerne overtog de mindre udviklede folk, hvad de fandt brugbart. Det inkorperede de i deres egne kulturer, sådan at de bedste synteser førte udviklingen længere frem. De krige, der fandt sted i bronzealderen, var hovedsageligt højkulturens forsøg på, at dominere deres naboer, samt naboernes forsøg på, at plyndre eller erobre små dele af højkulturens randområder. Den normale politiske enhed var på dette tidspunkt bystaten, dvs. en storby med det nærmeste opland.

### 3.1.1. Melukhakulturen

På øen Melukha, *"Den Blomstrede Have"*, har mennesker og elverfolk i mange årtusinder levet fredeligt af den frugtbare jord. I bronzealderen havde man kun sjældent kontakt med andre kulturer, så den egentlige nation blev derfor udviklet af religiøse grunde, for at muliggøre en større og smukkere hyldest til guderne og til folkets fornøjelse. Blandt kunstarterne udvikledes først og fremmest arkitekturen og musikken. Brugen af metal kom først sent til Melukha, da der ingen metalforekomster er eller var på øen. Den dag i dag importerer man stadig alle sine metal-genstande.

Religiøst set dyrkede man, og dyrker på Melukha stadig, et pantheon bestående af adskillige fredelige guder, fx. guder for frugtbarhed, guder for lægekunst etc. Over disse står hovedguden Moder Jord, hvilket har medført at Melukha altid er blevet styret som en form for matriakat med de traditionelle "kvindelige" idealer. Magi-skolen *Animisme* blev grundlagt på Melukha.

### 3.1.2. Grylnakulturen

Ved kysten af Grylna's ferskvandshav dannedes for adskillige årtusinder siden en agerbrugs- og handels-kultur. Dens storhedstid startede omkring år 4.000 fO, med en kraftig befolkningstilvækst, pga. en pludselig stigning i fødevaregrundlaget.

Ifølge sagnet vandt den tapre og vise helt Palofar et kapløb med en steppeantilope, på det tidspunkt. Da han hermed afgjorde et væddemål blandt guderne til vandguden, Enki's fordel, ville guden give ham en belønning. Da Enki spurgte Palofar hvad han ville have, bad han om at aksene i hans sejrsskæppe skulle bære tre-dobbelt udbytte, således at han kunne bage et brød til sin sultende moder. Enki opfyldte straks denne beskedne anmodning, og gav helten guld, ære og 15 velskabte sønner i tilgift.

Men Palofar bagte intet brød af sin sejrsskæppe, men plantede dem istedet omkring havet, sådan at hans agre bugnede med gyldent korn.

Da Enki opdagede dette, mente han sig snydt og gjort til grin overfor de andre guder. Han opsøgte Palofar og forlangte vredt en forklaring. Palofar svarede at han blot havde gjort som Enki måtte have ment, da han plantede aksene. Hans moder, som aksene skulle mætte, var landet omkring havet, og for at gøre dette muligt, havde han plantet aksene fra sejrsskæppen langs kysten til ære for Enki. Guden fornøjedes af denne list, og lod helten beholde både aks og hoved, og agrene fortsatte med at give tre-dobbelt afgrøde.

De frodige agre, og senere bronze-smedekunsten, gav Grylnakulturen en stor fordel fremfor

dens uciviliserede naboer. Da den på alle sider var omgivet af krigeriske stammer, tog udviklingen her en mere voldsom retning end tilfældet var på Melukha.

Grylna begyndte tidligt en kraftig ekspansion for at beskytte kerneområdet og for at få kontrol med råvarekilder og handelsveje. I dette område har man stadig en stor interesse for mystik, astrologi og spekulativ filosofi. Her blev magiskolerne, Elementarisme, Symbolisme og Mentalisme dannet.

### 3.1.3. Yndarkulturen

I oldtiden levede, på den fjerne ø Yndar, en fredelig race af primitive mennesker. De levede af, hvad de kunne finde i skov og sø, men de havde også en vis agerbrug. Dette vedblev indtil






Margylerfolket, fra den sydøstlige del af Akrogal, havde lært tilstrækkeligt sømandskab, til at kunne invadere øen.

Margylerne gjorde de oprindelige indbyggere, der slet ikke var kampvante og derfor ikke kunne holde stand, til slaver, og opbyggede gennem århundreder en højkultur domineret dem selv, men baseret på de oprindelige indbyggeres arbejdskraft.

Da Margylerne på Yndar var velforsynet med arbejdskraft, tilegnede de sig i løbet af et par århundreder en forkærlighed for luksuriøse tidsfordriv. Dette forøgede deres i forvejen betragtelige stolthed og viden, og skaffede dem et rygte for at være grusomme og dekadente.

De opfandt den første form for matematik og det første abstrakte skriftsprog.

De udviklede også magi- og krigskunsten, samt tortur til en højere kunstart.

I denne kultur grundlagedes magiskolerne Nekromanti og Spiritisme.

## 3.2. ANDRE KULTUR-OMRÅDER

### 3.2.1. Sydlige Akrogal

De vidtstrakte steppearealer på den sydlige del af kontinentet Akrogal var beboet af en række normadefolk, som fulgte deres dyr omkring på stepperne. Disse normader var blandt de første som anskaffede sig husdyr og de begyndte også tidligt at benytte dem som ridedyr (Silkepels-lamaen), trækdyr (den enhornede bøffel og jagtpartnere (vargilleren). Brugen af husdyr spredte sig hurtigt til de omkringboende folk, heriblandt jordbrugerene fra Grynakulturen, som udvidede antallet husdyrarter og begyndte at forbedre husdyrenes egenskaber gennem avl. Fra disse folk stammer også brugen af bue og pil som jagt- og kampvåben.

### 3.2.2 SYDLIGE AKROGAL.

I Efaros jungle, på det nordvestlige Farband, opstod flere højtudviklede jæger- og krigerkulturer i den sene Bronzealder. Disse kulturer blev i høj grad holdt igang ved brug af slaver, som de hentede i landene bag bjergene i syd-øst og ved Slangesøens strande. Folkene i Efaro udvilkledes søfarten og navigationskunsten. De var, blandt datidens folk, berømte for deres kunsthåndværk og ingeniørkunst i træ og sten. De udviklede også en form for shamanisme, der senere skulle komme til at påvirke de fleste andre magiskoler.

### 3.2.3. Det Nordlige Erebs Barbare

I de omfattende skov- og bjerg-områder, der dækker det nord-østlige Ereb, opstod i den sene bronzealder forskellige alliancer mellem de derboende stammer af mennesker. Barbarene var mange hundrede år tidligere blevet tvunget af områdets farlighed, til at slutte sig sammen og bo i større byer, på omkring 200-300 indbyggere. Da de forskellige sortfolk i området på dette tidspunkt havde opnået en relativ høj udvikling og befolkningstilvækst, blev barbarene nødt til at organisere befæstninger og straffe-ekspiditioner.

Ved opståelsen af disse trusler, valgte man en hærfører eller konge, men disse lederes magt var altid begrænset, da barbarene kun nødtvunget ville opgive deres frihed.

Barbarene begyndte tidligt at dyrke guder, der var nært knyttet til naturen, men deres pantheon var mere domineret af guder, der repræsenterede de traditionelle mande-idealer, som fx. magt og ære.

Deres naturdyrken, og de påvirkninger denne har haft på deres samfund, gør at barbarene ser på elverfolkene med stor respekt, og de har da også altid levet i fred med disse, til trods for barbarenes ry for at være stridbare og dominerende.



## 3.3. IKKE-MENNESKELIGE RACER

### 3.3.1. Elverfolkets historie

Dette vil blive beskrevet i en seperat artikel på et senere tidspunkt.

### 3.3.2.Grynnebjergenes Dværgkultur

I de store naturlige hule-systemer under Grynnerbjergene opstod et stort dværgerige efter at man havde lært at dyrke klippetrøffelen, en næringsrig svamp som vokser frit under jorden forudsat at visse mineraler er til stede. Da fødevarevare forsyningen var sikret begyndte dværgene at studere de væsentligste ting her i livet: metallurgi og minedrift. Dværgene lærte at støbe kobbergenstande omkring år 3500 fO og bronzestøbning omkring år 3700 fO. De forsøgte at holde deres kunst hemmelig, da de havde monopol på den, men deres hemmelighed blev stjålet af nogle vætter, som solgte den til menneskene ved Grylnahavet. Blandt andet fra denne tid stammer det stærke fjendskab mellem dværge og vætter.

---

Næste nummer fortsætter vi historien om Ereb-Altor. Vi kommer ind på drager, polerne, kolonitiden og meget meget mere. Glæd jer!

---

# Generic Horror

Sune A. Nielsen om Horror suplementet til Steve Jackson Games' Generic Universal RolePlaying System.




Hmm, der har, siden Call kom frem, været forsøg på at få en bid af kagen indenfor Horror genren. Indtil har ingen af disse dog haft nogen videre succes. Det eneste af disse vi (ihvertfald herhjemme) for alvor har opdaget eksistensen af er Pacesetters "Chill", der generelt er til grin, og resten har haft så lidt udbredelse at de ikke er værd at nævne her.

Da SJ Games kom ud med GURPS Horror (GH) blev der imidlertid lavet om på dette. GURPS er efterhanden et af de "store" spil, og derfor må man nok betegne et Horror supplement hertil som kompetent konkurrence.

Men hvor god er denne bog så? Ja, der kun en måde at finde ud af det, nemlig ved at tage et kik på den.

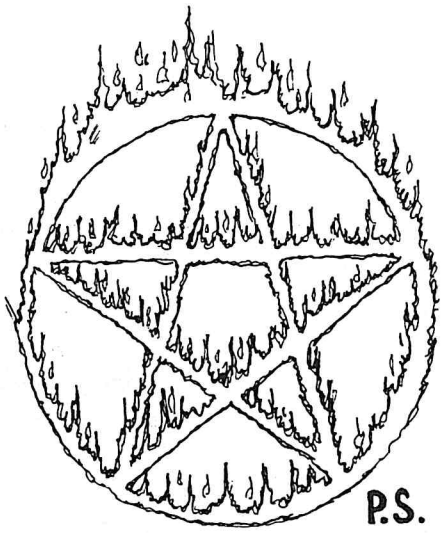
GH bogen er inddelt i otte afsnit. Det første omhandler Gurps systemet for effekterne af chok (modsvarende Calls Sanity system). De er blevet døbt "Fright checks", og er ligesom resten af systemet baseret på slag med tre terninger. Først slår man et IQ check, modificeret efter hvor sejt chokket er, for at se om man er i stand til at modstå det. Kikser man dette check slår man med tre terninger igen og lægger så meget til som

man kiksede med før, for at se hvilke effekter chokket har på en, jo højere slag des værre effekt. Systemet er letfatteligt og tilfører dermed spillet en masse ekstra aspekter uden noget videre ekstra regelmimmer.

Det efterfølgende afsnit behandler GH figurer. Afsnittet beskriver både hvilke professioner der er særligt egnede til Horror kampagner, samt nogle nye advantages, disadvantages og skills. Afsnittet indeholder en af bogens mest interessante elementer, nemlig en disadvantage kaldet Weak will, der gør en person lettere at skræmme, forføre, underkue osv, og giver samtidig spilleren mindre chance for at undertrykke figurens "mental disadvantages".

Tredje afsnit handler om magi. Spillerens figurer vil som regel have adgang til et lille udvalg af formularer, der meget i genrens ånd, skal bruges særdeles kreativt for at være andet end defensive eller informative. Udover disse er der dog et noget bredere udvalg af formularer som spillelederen kan udstyre særligt udvalgte modstandere med. Man spiller generelt i områder med lidt mana, så magien er ikke videre effektiv. For os, der allerede ejer GURPS Fantasy, er dette afsnit forholdsvis uinteressant, men det kan være en stor bonus for andre.

Derefter bevæger GH sig ind på helt nyt land, nemlig mentale kræfter. Reglerne hænger ligeså indlysende sammen som resten af systemet, men de er simpelthen altfor dyre til at nogetsomhelst egentligt værd (man skal helst pumpe omkring 130-140 cp i dem før de for alvor begynder at være noget værd). Endnu et job for den Gurpsologiske spalte.... ta da da da (beethoven). Hvis de regler der er i GH ikke er nok til ens brug, kan man finde yderligere regler i GURPS Horseclans.




Femte afsnit er bogens horror beastiary. Den vil jeg ikke sige ret meget mere om end at den er god, idet det kun er en spilleleder med jord i hovedet der lader sine spillere læse dette afsnit (en af mine spillere har købt bogen...sich, men så må jeg jo bare til at være kreativ).

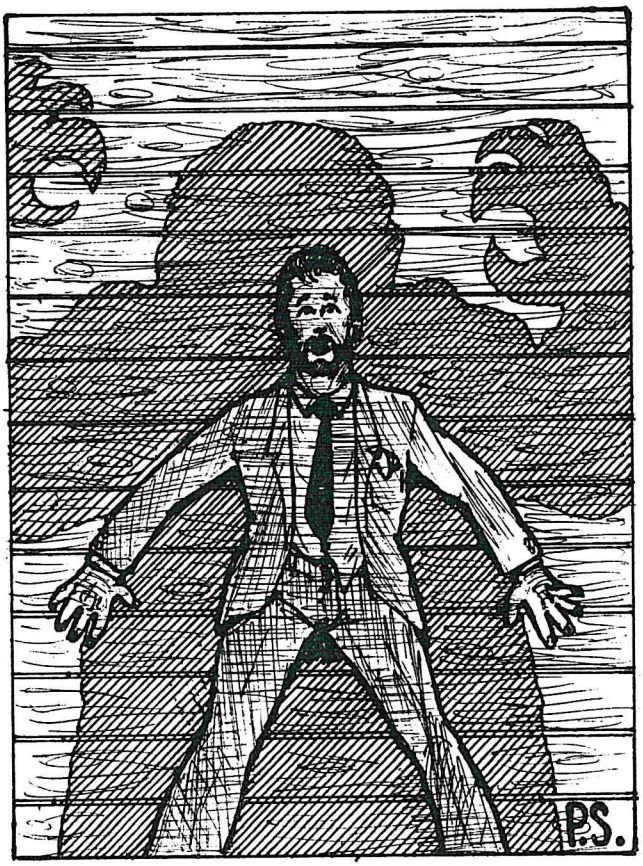
Sjette afsnit beskriver de tre tidsaldre der er mest populære for Horror kampagner. Det drejer sig naturligvis om Victoriatiden, de brølende tyvere og idag. Det er nok kvikkest at starte spillet med tyverne som udgangspunkt, da man så både har baggrundsmateriale for rejser frem og tilbage i tiden og har mulighed for at bruge Call of Cthulhu eventyr og baggrundsstof (det er forholdsvis let at omskrive Call til GURPS, omend jeg tror det kan blive svært at gå den anden vej).

Bogens næstsidste del handler om hvordan man opbygger et godt eventyr og skræmmer livet af sine spillere på den bedst mulige måde. Jeg er i min tid stødt på spilleledere, der godt kunne trænge til at læse dette afsnit igennem. Er en spilleleder hverken nybegynder eller overdrevent blodtørstig er der ikke det helt store at hente her.

Bogen slutter med et eventyr, der er lagt op til at foregå i vore dage, men det kan uden de store problemer skrives om. Det er ikke noget mesterværk, men det er godt nok til en spilleaften eller to. Det er en haunted house historie med nogle ubehagelige trick indbygget. Det er en udemærket måde at lære reglerne på, og det velkendte tema gør det let at gå til, men man skal ikke smide uerfarne spillere ud på det. Da jeg selv spillede det første gang fattede min gruppe faktisk hele sammenhængen, men kiksede på et afgørende punkt. Effekten? Ja, jeg tror det er Grimtooth (ham med fælderne, ikke din lokale Fantask agent), der så elegant udtrykker det: "Putty knives should be issued to the clean-up crew".

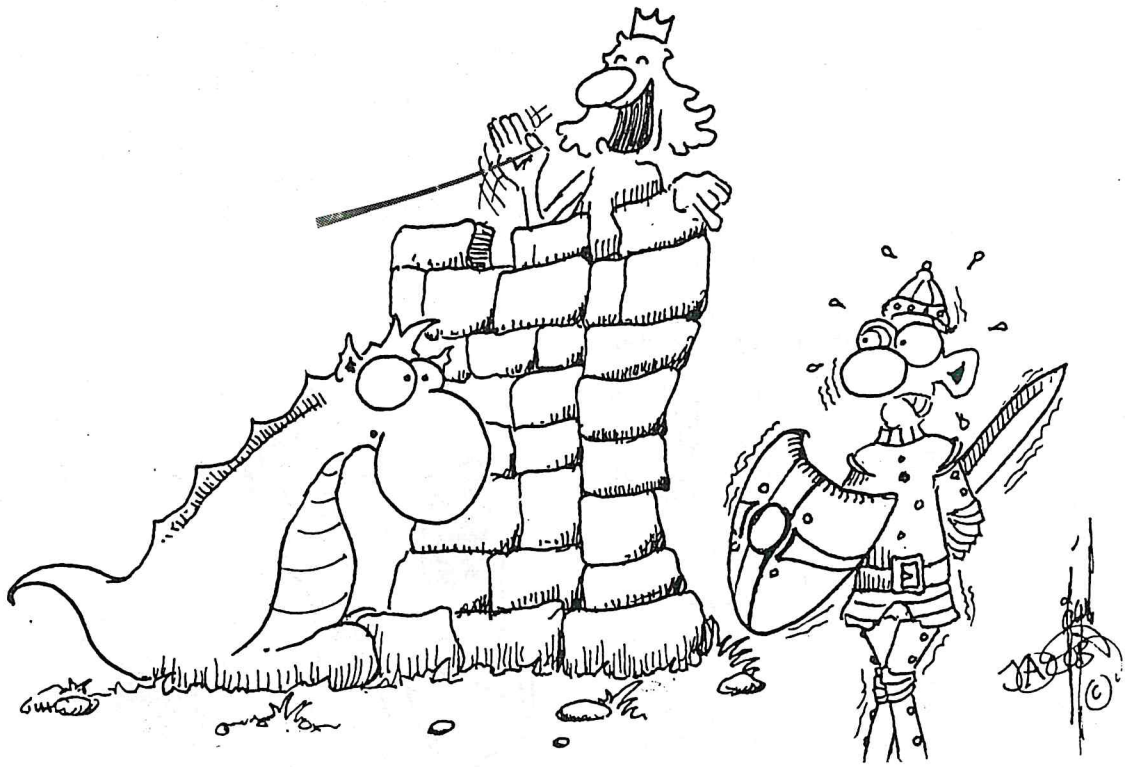
Jeg synes, som en slags overordnet betragtning, at denne bog er bedre end Call, især fordi man kan spille andet og mere end bare Lovecraftplagiater, og fordi GURPS figurer generelt har bedre overlevelsesmuligheder end de totalt mimrende Call opdagere. Det er nu engang så skægt at ens figurer har en reel chance for at klare sig igennem flere eventyr i træk.

**SUNE NIELSEN**



# BLIV IKKE TIL GRIN:

## ~GÅ I HOBBY HOUSE!



*VI HAR STORT UDVALG I ROLLESPIL, FIGURER, MALING OG TILBEHØR*

*PRISLISTE TILSENDES GERNE.*

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

*SPÆND SIKKERHEDSSELERNE, LUK ØJNENE OG SKRIG I PANIK FOR HER KOMMER:*

# Den Gurpsologiske Spalte

Fra og med dette nummer starter jeg hvad jeg kalder en gurpsologisk spalte her i bladet. Gurpsologien er, som navnet siger, læren om GURPS, Steve Jackson Games' genistreg, the Generic Universal RolePlaying Systems GURPS. Spalten skal med andre ord bruges til artikler og diskussioner om GURPS.
Det er vigtigt fra start at understrege, at mange af de regler jeg kommer til at præsentere er eksperimentelle. Derfor er det meget muligt at der vil være løse ender, eller steder, hvor jeg giver fortabt og beder om jeres (læsernes) hjælp. Det kan muligvis også ske, at jeg vender tilbage til noget fra et tidligere nummer og fremlægger mulige ændringer.

Jeg håber desuden at vi kan blive vildt uenige om nogen af de ting der bliver skrevet her, og få os nogle heftige diskussioner.

Den Gurpsologiske spalte har allerede en masse projekter under forberedelse. Lad mig bare for en ordens skyld nævne et par stykker:

1) En revidering af GURPS Fantasy elverne.

2) Fright checks for andre kampagner end de rent horror fikserede.

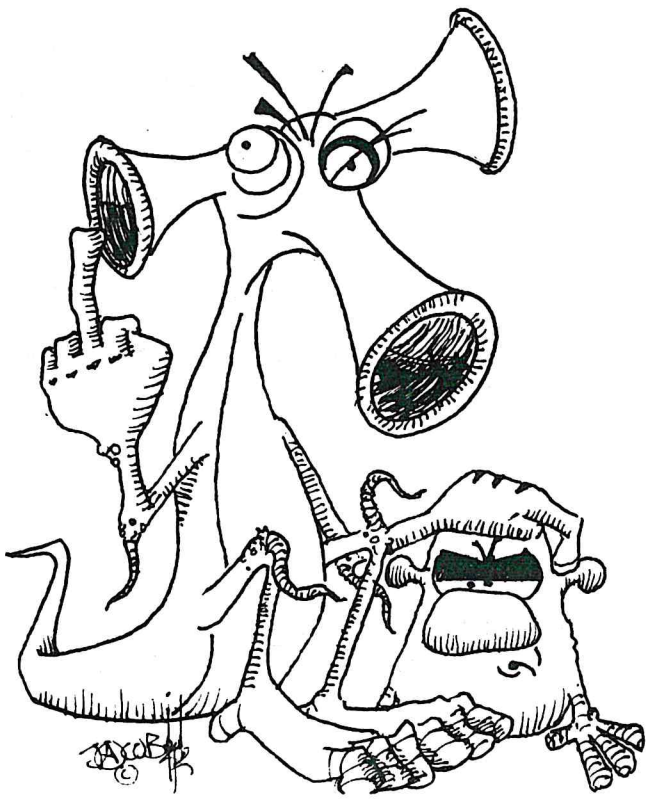
3) Kollegiet af formularer, der beskæftiger sig med naturen.

4) GURPS Fantasy Ogren og Halv Ogren.

5) Tanker omkring figurkonstruktion og udvikling.

6) Advancerede regler for mørkes indvirken på folk uden Night Vision.

Hvis der er nogen af de projekter og ideer som i også har beskæftiget jer med, vil jeg være



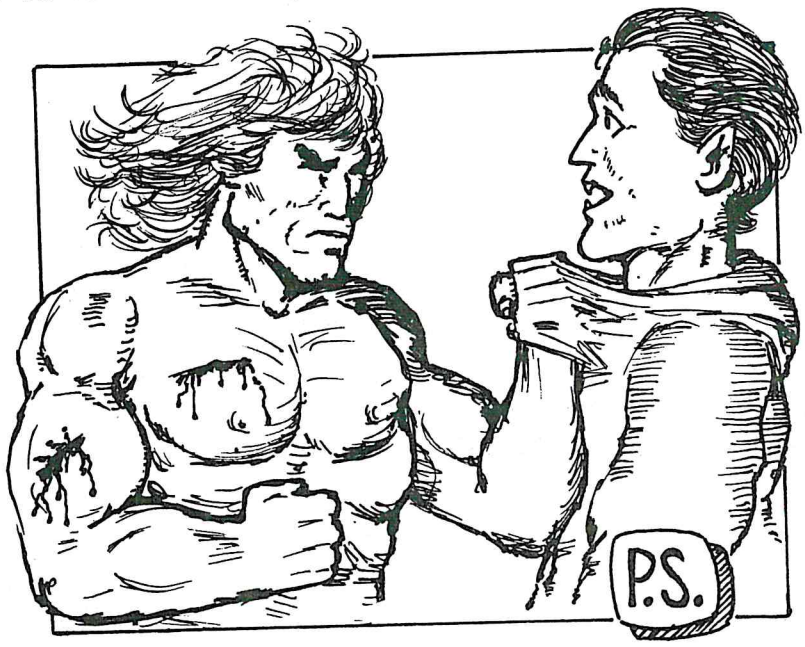
meget glad for at høre om jeres erfaringer med dem.

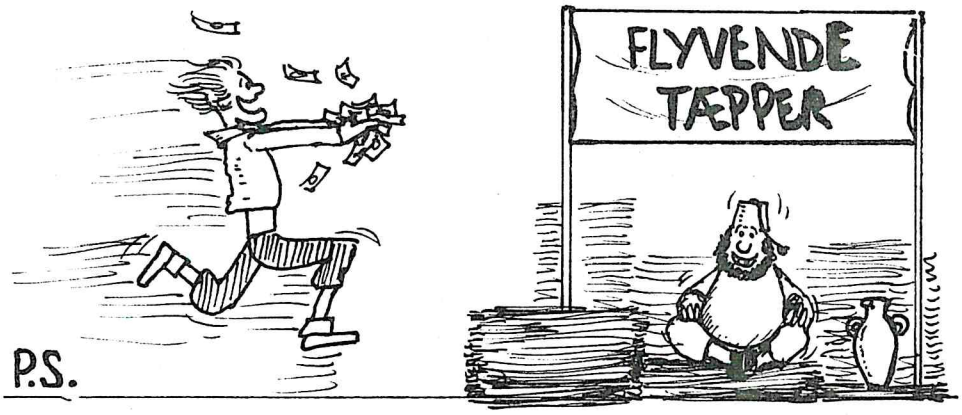
Denne gang vil jeg præsentere to nye advantages, samt en ny disadvantage.

## Nye Advantages:

BRAVERY 10 POINT
(Mod)
Denne advantage er klart mest brugelig i en Horror verden, eller andre steder hvor der tit forekommer fright checks. Har man Bravery adcantage får man +5 bonus på alle fright checks (muligvis ikke på fright checks der involverer en fobi... Oh no, why does it have to be snakes?) og i en hvilken som helst anden situation der har med frygt at gøre (såsom hvis der er nogen der kaster et fear-spell). Som GM vil du muligvis foretrække at give muligheden for at tage den i trin af +1, der så vil koste 2 point hver. Personligt foretrækker jeg den første løsning; enten er man modig, eller også er man ikke. På den måde undgår man også at der går inflation i den så alle figurer gemmer et par point bare for at få +1 eller +2 på sine fright checks (*).
Bravery går godt i spænd med High Pain Threshold (man er mindre bange, fordi man næsten ikke kender til smerte). Den fungerer også godt sammen med overconfidence (er i bange for den smule vampyr?.... Lad farmand her komme til, så skal den få sig noget råkølle) og med impulsivness (en vampyr siger du? Jammen så slå den dog, lad os få lidt action!).

ENDURANCE 3 POINT/LEVEL
(Udholdenhed)
Endurance fungerer som ekstra ST når man tæller fatique skade (hvis man for eksempel har 3 i Endurance, kan man tage 3 fatique skade før det begynder på ens ST). Den fatique skade man får ved spell casting, kan ikke modvirkes af Endurance (dvs at man mister sin ST direkte). Man






kan kun genvinde Endurance når hvis ens ST er på sit normale niveau. Man får 1 Endurance point på tyve minutter. Recover strength og Lend Strength formularer virker ikke til dette formål.

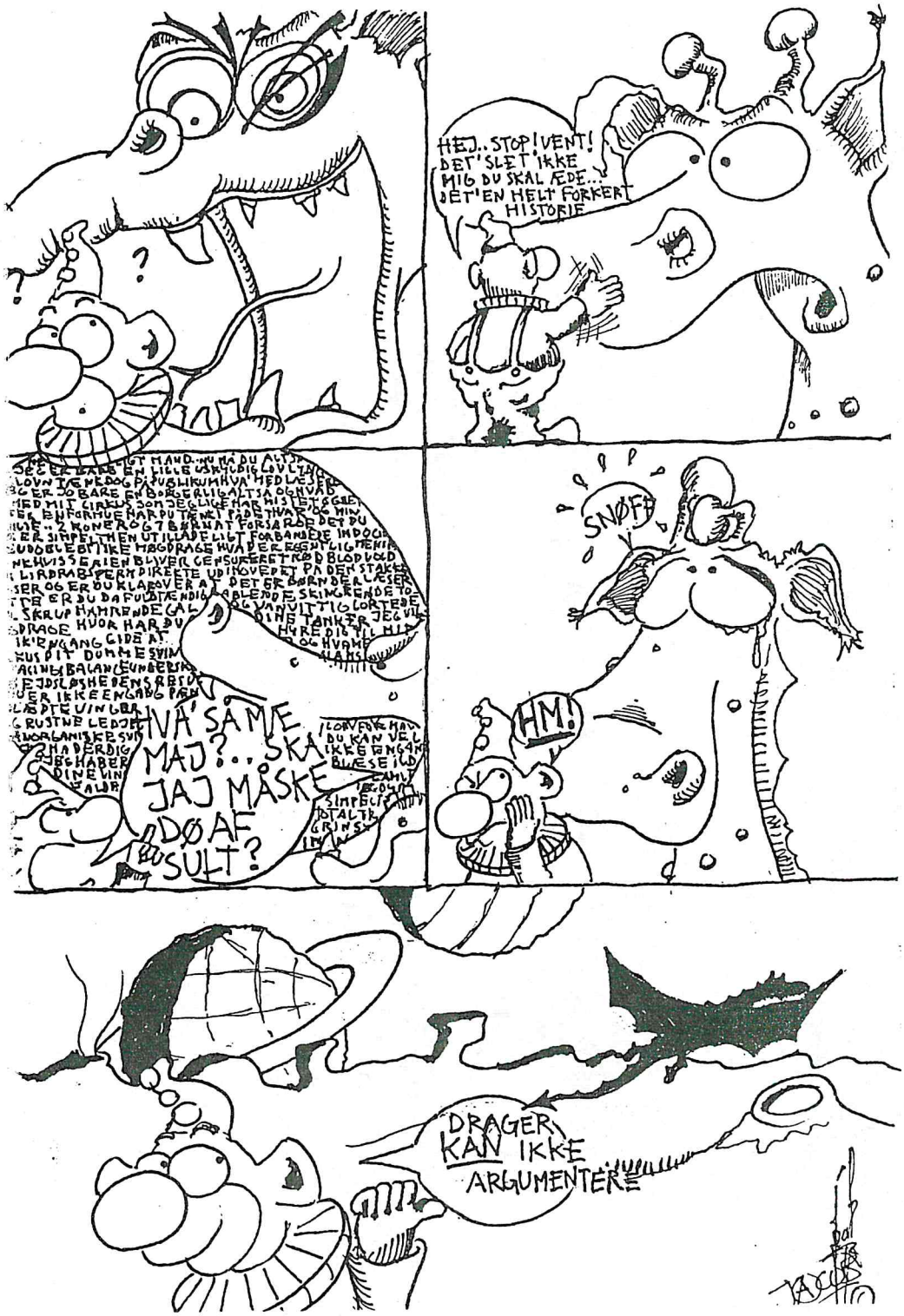
## Ny Disadvantage:

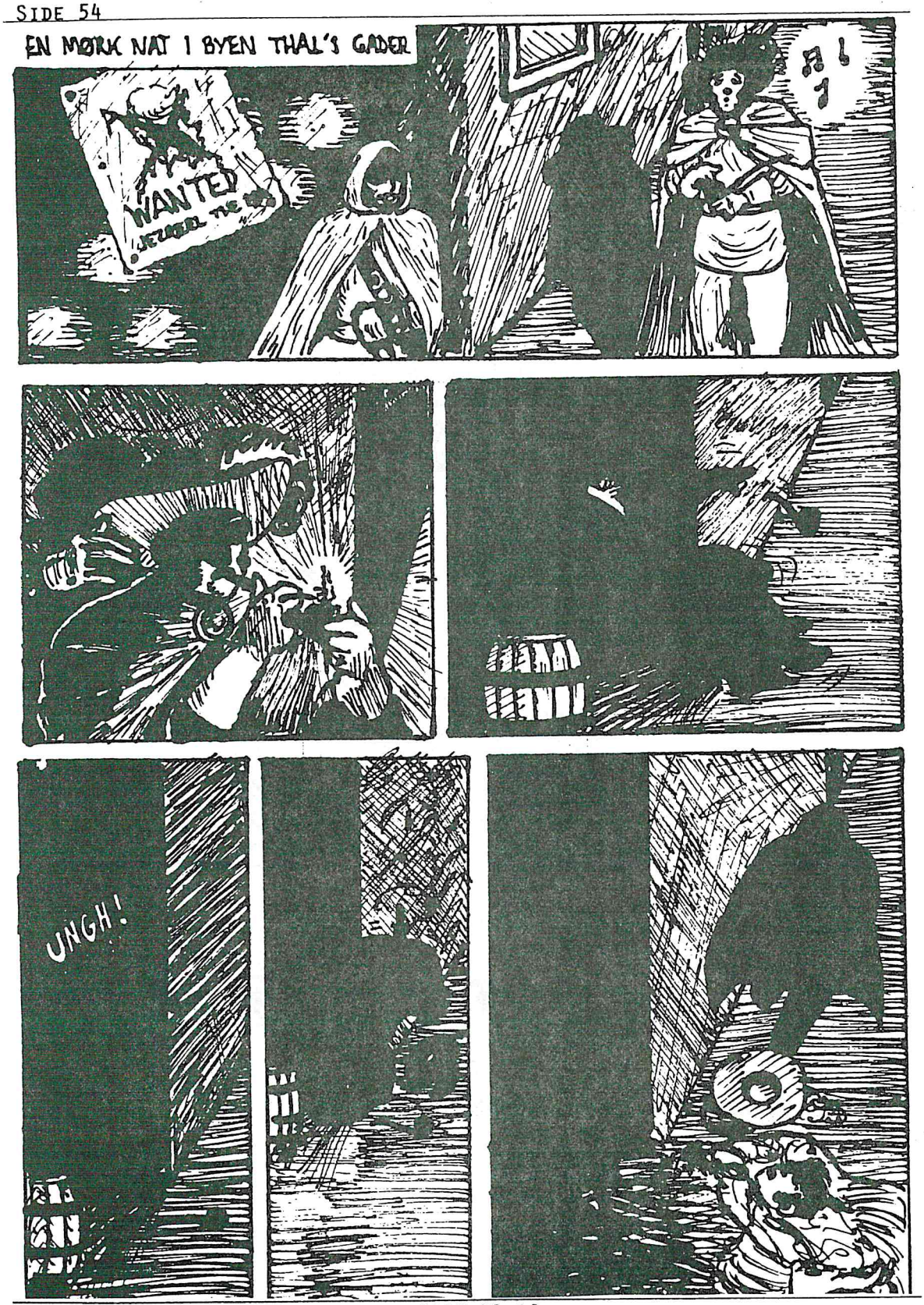
SPENDTHRIFTNESS -10 POINT
(Ødelanderi)

En ødeland er en person der øder sine penge bort (har meget svært ved at holde på dem). Er man spendthrift, har man en cost of living, der er 25% højere end gennemsnittet for ens status level.
Udover dette har en person med spendthriftness -4 på sin merchant skill, +1 reaction i al almindelighed, men -4 reaction fra folk med Miserliness disadvantage ( de finder al den slags med penge afskyelig).
Spendthriftness går godt i spænd med en masse forskellige disadvantages. Især synes det interessant at kombinere den med greed (yuppie syndromet).
Det er noget nær dødsforagt at kombinere den med Impulsiveness. Personligt ville jeg sige de to sammen var -25 point værd. Til gængæld er cost of living +50%, og man skal overhovedet ikke have merchant skill, desuden skal en sådan figur lave et IQ check hver gang han bliver tilbudt noget der kan have bare fjerneste interesse (og tro mig; en god sælger kan gøre alt interessant). Kikser han dette check køber han øjeblikkeligt det han bliver tilbudt, også selvom han skal sætte sig i gæld for at gøre det. Sagt med andre ord er en sådan person en ren økonomisk katastrofe.

Prøv at udstyr din næste GURPS figur med en af disse disadvantages, og skriv så til mig og fortæl hvordan det gik, og om du har nogen ændringsforslag eller tilføjelser. Jeg vil være meget glad for at høre fra dig. Og husk du FÅR det nummer i hvilket dit brev er i **HELT GRATIS** (ja, det er reklame).

⊛ Det er heller ikke en god ide at alle i en gruppe har en bonus på fright checks, idet jeres GM så bare giver jeres fright checks et ekstra hak op og så er det point ud af vinduet. Sørg hellere for at en eller to figurer har større chance for at blive stående.


HEJ..STOP! VENT! DET'SLET IKKE MIG DU SKAL ÆDE... DET'EN HELT FORKERT HISTORIE
SNØFF
HM!
HVÅ'SÅ MÆ MAJ?.. SKA JAJ MÅSKE DØ AF SULT?
DRAGER KAN IKKE ARGUMENTERE


EN MØRK NAT I BYEN THAL'S GADER
WANTED
UNGH!

# Den lange rejse

af Palle Schmidt

1. del






LÆS DEN SPÆNDENDE FORTSÆTTELSE I NÆSTE NUMMER AF TABU!!

DENNE TEGNESERIE HAR TIDLIGERE VÆRET UDGIVET I TRC's BLAD, THE GHOST

BOR DU I TÅSTRUP ELLER OMEGN?

INTERESSERER DU DIG FOR ROLLESPIL?

# Meld dig ind i

# Tåstrup Roleplaying Club

*Tåstrup Roleplaying Club er Tåstrups eneste officielle rollespilsklub, og vi afholder møder hveranden søndag. Indmeldelsesgebyret er kr. 60, og det gælder for et helt år. Som medlem vil man ganske gratis modtage vores klubblad "The Ghost", og men vil kunne deltage i diverse andre aktiviteter arrangeret af TRC. Du vil få mange spillekontakter og mulighed for at bytte character sheets, figurer, terninger m.m. Hvis du er interesseret, kan du enten ringe på tlf. 02 999552 til klubbens formand, eller møde op på et af vore møder. Vi træffes i Tåstrup Fritidscenter, Poppelallé 12, 2630 Tåstrup, hveranden søndag i lokale 4. Første fremmøde er naturligvis gratis.*

---

RIGTIGE MÆND ABBONNERER OGSÅ.....

- PÅ

# TABU



SÅ ABBONNER DOG, MAND (M/K)!!!!!!!!!!!

*DER ER HUNDREDE-OG-SYTTEN FORDEL VED AT ABBONNERE PÅ TABU.*

*DU FÅR EN HEL ÅRGANG (6 NUMRE) FOR 100,- DET VIL SIGE AT DU SPARER 20 BOBSER, ELLER AT DU FÅR ET NUMMER HELT GRATIS!!!*

*SÅ FÅR DU PORTOFRIT TILSENDT DIT NUMMER HVER ANDEN MÅNED. DET SPARER DIG LIGE EN 30 KR. TIL.*

*OG SOM OM DET IKKE VAR NOK, SÅ KAN DU OGSÅ DELTAGE I VORES ABBONNENT-KONKURRENCER!!!!!! HER KAN DU VINDE SPIL, MODULER OG MEGET ANDET GODT. DER ER ALLEREDE EN NY KONKURRENCE PÅ SIDE 58!*

*DET ER SIMPELTHEN TABELIGT AT LADE VÆRE. DU VIL BLIVE EN ANSET PERSONLIGHED, OG VIL ALTID VIDE DET NYESTE OM ROLLESPILSVERDENEN, DER OMGIVER OS ALLE.*

*SEND ET GIRO-KORT MED DIN ADRESSE, 100 KR OG*

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

*AND MAKE THAT SNAPPY!!*

---

********VI BRUGER OGSÅ - TABU!********

---

OG SÅ ER DER BONGO

Ja - hvis man er abbonnent, kan man faktisk få lov til at være med i en konkurrence. Man skal nemlig blot udfylde det spørge-skema, der er hæftet ind i midtersiderne, og sende det ind til:

**TABU c/o**
**Merlin Mann**
**Havnegade 47 5TH**
**1058 KBH. K.**

Ud af de indsendte skemaer, trækker vi en 1. Præmie og tre 2. Præmier. Udover det, bliver alle indsendere belønnet med et gratis nummer af **TABU #14.**

1. Præmie er **GDW's** Science Fiction-spil, ***MEGA-TRAVELLER*** !! Værdi: 360 kr. (Hvis du har spillet, kan du jo bare gi' det til en god ven).

2. Præmie er et års udvidelse af dit abbonnement på **TABU**, dvs. 6 numre sendt lige til døren. Værdi: 100 kr.

Du kan jo passende indsende spørgeskemaet, sammen med din giro-indbetaling, for **husk nu:** Du skal være Abbonnent for at kunne deltage.

---

*BACK-ISSUES*

Hvis man ønsker nogle gamle numre af **TABU**, for at fuldføre samlingen, er der selvfølgelig også råd for det. Indsend et giro-kort, hvorpå de pågældende numre er noteret, og vi sender dem - PORTOFRIT

Følgende numre er stadig på lager: #9 = 10,- #10/#11/#12 = 15,-

---

**BREVKASSEN - UDVALGTE BREVE FRA UDVALGTE LÆSERE!**

*Jeps - hvor fantastisk det end måtte lyde, så har vi faktisk en brevkasse, hvortil læserne kan sende ris, ros eller dumme spørgsmål. Hvis du gør dette, får du faktisk et gratis nummer af TABU, og hver måned vælges også "Månedens Brev", der sikrer den heldige skribent et gratis TABU-abbonnement! Se at få gang i fjer-pennen, Sløve Læs!*

==========

Til TABU

Jeg vil gerne, som den sikkert ældste abbonnent af **TABU**, have lov til, at give udtryk for min store begejstring for dette hæfte. Jeg finder det er strålende redigeret og flot illustreret.

I betragtning af min alder, vil det nok ligge i det uvisse, om min interesse for rollespil i al almindelighed. Det tror jeg, at jeg vil forbeholde den yngre generation.

Jeg synes I er imminente, og jeg ønsker jer god vind i fremtiden.

Venlig Hilsen

En Mormor.

PS. Møs-Møs-Møs-Møs til redaktionen.

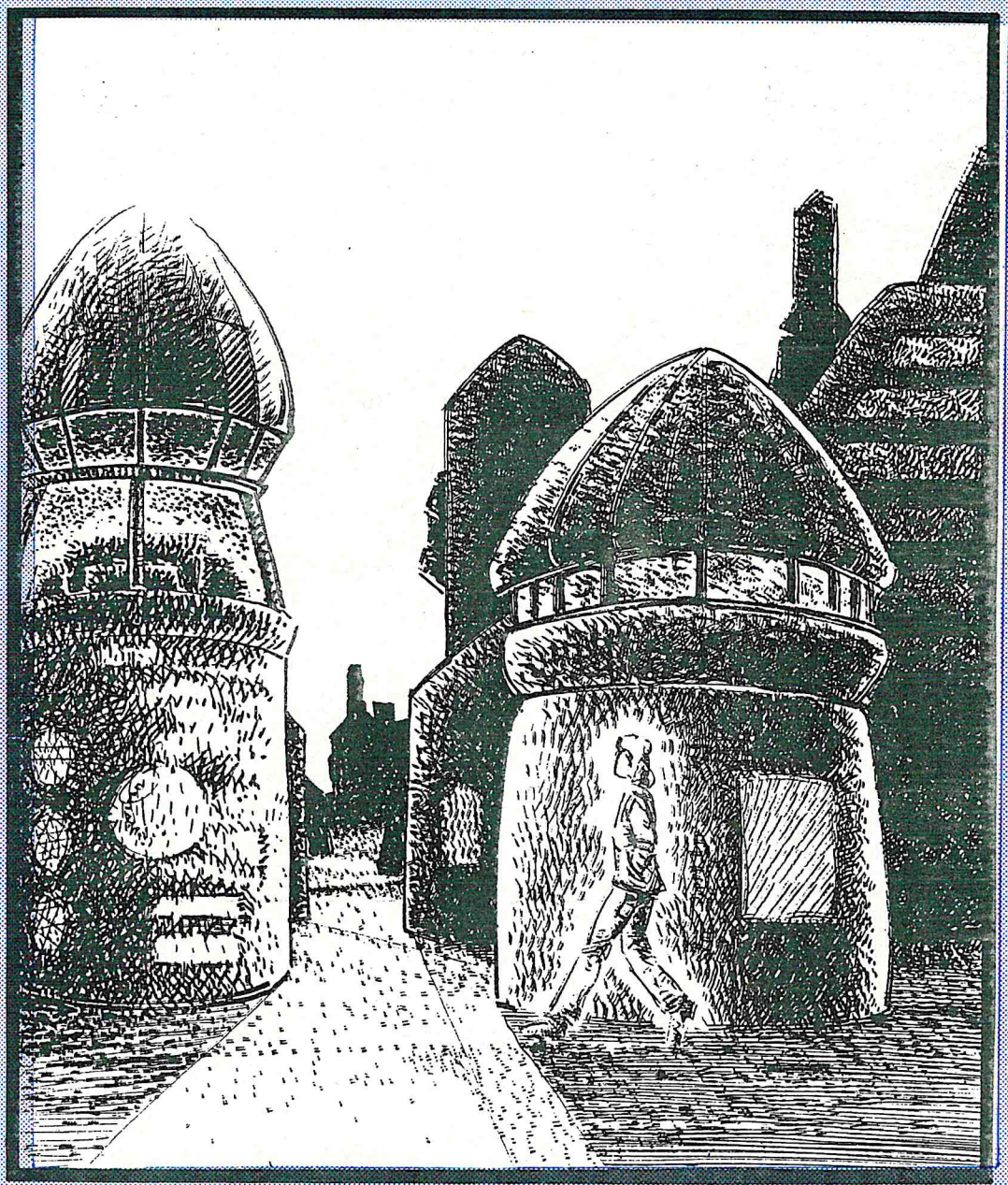
# NU ENDELIG PÅ DANSK!




FAFNER SPIL
IMPORTØR FRA TSR
FAFNER SPIL
ERMELUNDSVÆNGET 11
2920 CHARLOTTENLUND
01 - 63 83 40

# TABU

- DIN NYE HORISONT!



*BLADET MED MERE OM:*

*DUNGEONS & DRAGONS - GURPS! - CALL OF CTHULHU - DRAGER OG DÆMONER*
*MEGA-TRAVELLER - STAR FRONTIERS - TWILIGHT :2000 - ROLEMASTER*
*PARANOIA - WARHAMMER FRP - SPACE MASTER - OG MEGET MEGET MERE....*

*- WE GIVE YOU THE SWEETEST TABU!*