SPILTIDSSKRIFTET SAGA

Nr. 6 20,-

Eventyrernes Kreds
Overg. O. Vandet 90, kld.
1415 København K

VIKING-scenarie

Drager og Dæmoner/D&D/AD&D-scenarie

Nye regler til DoD

Nu på dansk!

Med Ekspert Regler er det ikke alene muligt at komme op af dungeon'en og ud i vildmarken, men også stige helt op til 14.niveau. Nye formularer, nye våben, nye uhyrer...kort sagt: nye udfordringer for dine spilpersoner. En æske fuld af eventyr og mystik. Alt dette samt Rædslernes Ø, et modul der straks lader dig bruge dine nyvundne evner.

Tør du forlade det trygge fastland og bevæge dig mod Rædslernes Ø - en ø hvor fortidsuhyrer hersker, for slet ikke at tale om det frygtelige, der bevogter den sagnomspundne skat.

Ring eller skriv for at få oplyst nærmeste forhandler.

Fafner Spil
Ermelundsvej 92D
2820 Gentofte
Tlf. 31 65 56 25

Indholdsfortegnelse

4	**Spilmarkedet**
6	**Anmeldelser**
	AD&D Monstrous Compendium og Blood Brothers
7	**Bly og plastic**
	En gennemgang af de forskellige firmaer
9	**En ungmø**
	En VIKING-saga af Troels C. Jacobsen
18	**Rettelser til D&D Ekspert**
20	**Rodekassen**
	Nye regler til Drager og Dæmoner
22	**Udflugt med døden**
	DoD/D&D/AD&D-scenarie
33	**Læserbreve**
35	**Klubnyt**
36	**Æsken**
	Tegneserie af Alsted og Gabel
	Næste nummer

der

er en kilde til evig diskussion, hvorvidt spilbegreber på engelsk
skrives på engelsk eller dansk. Mange synes at jo flere engelske
der er i en artikel, jo flottere lyder det. Klubben The Realms of
nturers i Ålborg har endda mange artikler i deres klubblad, som
nde nok er det ofte de yngste
ens de ældre foretrækker det

isttømre nogle danske ord for be-
f.eks. spilmester og spilperson.
bestemt spil, som f.eks. Sanity
gen grund til at oversætte. Des-
samme i de tre rollespil på dansk,
s, Drager og Dæmoner og Viking,
på i fremtiden.

Kasper T. Mortensen

Lars Wagner Hansen
Palle Schmidt

Lay out og DTP
Signe Dahl-Madsen
Palle Schmidt

Illustrationer
Caspar Vang Hansen
Jesper Ejsing

Forsiden
Caspar Vang Hansen

Abonnement: 200 kr. for 12 numre og 110 for 6 numre.
Indbetales på giro 5970733.
Gamle numre: Et begrænset antal Fafner Tidende, Kaos og Saga haves på lager.
Annoncepriser: 2000 kr. for 1/1 side, 1000 kr. for 1/2 og 500 kr. for 1/4.
Saga distribueres i alle velassorterede bog- og hobbyhandlere.

Eftertryk kun tilladt efter aftale og med kildeangivelse.

Spilmarkedet

TSR
Den største nyhed herfra er den nye udgave af Dungeons & Dragons, hvor der lægges særlig vægt på at lære nye spillere hvad det er at rollespille i en fantasiverden. I modsætning til det gamle Basis sæt, som denne udgave afløser, er der regler for spilpersoner fra 1. til 5.niveau. I november kommer bogen Rules Cyclopedia, der giver de resterende regler. Tilsammen giver de alle regler til det nye Dungeons & Dragons. Det gamle Dungeons & Dragons er det hidtil bedst solgte rollespil. På verdensplan er der afsat over 1,5 million eksemplarer.

Samtidig med det nye grundsæt kommer også nye Character Record Sheets, der er revideret så de passer til de nye regler. Til Buck Rogers universets rollespil, XXVc, er der kommet Inner Worlds, et supplement, der sætter fokus på forholdet mellem Merkur og Venus og deres kulturer. I juni bliver dette fulgt op med modulet A Matter of Gravitol.

Den verden, der i øjeblikket kommer flest AD&D produkter til er Forgotten Realms, som vi netop har haft en artikel om her i bladet. Her er udkommet Nightmare Keep, et modul om en gammel borg, der tidligere var hjem for mægtige krigere og magikere. Nu er den overtaget af stærke monstre, der bevogter skattene deri. Horde Campaign er et supplement, der uddyber oplysningerne fra The Horde box sættet. Indeholder bl.a. en oversigt over Empires krigen, der viser krigere fra alle større aktioner og deres millitære organisationer. Dette Forgotten Realms supplement kommer i juni.

Dragonlance verdenen er blevet beriget med Tree Lords, et modul, der beskriver Silvanesti højelvernes liv og kultur. Deres land er blevet invaderet og de beder omverdenen om hjælp.

Det tiende Monstrous Compendium er også udkommet. Denne gang er det monstre til gyserverdenen Ravenloft, der er tale om. En verden, hvor de udøde og lykantroperne er på hjemmebane.

Heroppe langt mod nord kan vi også glæde os over at der endelig er kommet et vikingesupplement til AD&D. Vikings Campaign Sourcebook beskriver hvordan man indpasser store, stærke vikinger til AD&D systemet. Der er noget at leve op til.

I juni kommer der også en ny hardcover bog, Tome of Magic, med nye spells og regler for hvordan man laver magic items. Bogen indeholder også baggrundsinformation og råd om hvordan man bedre rollespiller brugen af magi. Det bliver spændende at se om det kan lade man kan gøre magi i AD&D mere spændende og mystisk. Ofte bliver det lidt for rutineagtigt.

Superheltene vender tilbage! Det er ikke bare D&D, der har fået et lift, også Marvel Super Heroes er tilbage i en ny udgave. Efter sigende skulle reglerne nu være så enkle at man kan gå igang i løbet af et par minutter. Marvelserierne er bygget over et samlet univers, der hænger logisk sammen (sådan da), hvor bl.a. Edderkoppen, Hulk, De Fantastiske Fire og Projekt X optræder. Dem er der selvfølgelig stats for i æsken. I juni bliver det så fulgt op med modulet X-Terminate. Det handler om konflikten mellem mutanter og dem, der bekæmper og diskriminerer dem. Hovedpersonerne i dramaet er X-Factor, der består af dem som oprindelig udgjorde Projekt X/X-Men. Da Chris Claremont og John Byrne lavede denne serie opnåede den kultstatus i USA, hvor den hurtigt blev ikke alene den mest anerkendte, men også den mest solgte tegneserie. Denne succes lagde grunden til den "mutantbølge", der siden har præget mange af Marvels udgivelser og dermed også modulerne til Marvel Super Heroes rollespillet. Vi vil se nærmere på Marvel Super Heroes i en senere artikel.

I juni kommer også Pacfic Theater of Operations, en udvidelse til strategispillet World War II. Nævnes skal det vel også at TSR nu er begyndt at udsende samlekort med bl.a. heltene fra Dragonlance...

Chaosium
Orient Express er et nyt box sæt til Call of Cthulhu i 20'erne. Rejsen begynder i Paris 1923, kærlighedens og kunstens by. Spillerne er på den legendariske Simplon Orient Express, et system af luksuriøse toge, der yder fremragende service og komfort på turen fra Paris til Istanbul, porten til det mystiske Mellemøsten. Efter sigende skulle box sættet med fire bøger på ialt over 228 sider, kort og handouts også indeholde en novelle i den klassiske Lovecraft stil.

Steve Jackson Games
Til SJGs universelle rollespil, GURPS, er kommet GURPS China, et ambitiøst supplement, der beskriver såvel kultur som historie for riget i midten helt fra forhistorisk tid op til nutiden.

Altsammen naturligvis med synsvinklen: Hvordan kan det bruges i en rollespilskampagne? Bestiary sektionen beskriver mytiske uhyrer fra kinesiske legender og der er også at kapitel om overnaturlige fænomener, så trods den historiske baggrund kan man altså bruge supplementet til andet end en strengt realistisk kampagne.

FASA Corporation
Der er to nye moduler til Shadowrun, der har været ude et stykke tid. Det første er Harlequin, et eventyr med en 5000 år gammel hævner. Eventyret udspænder sig ikke alene i Seattle, men også i de bayerske alper , Missouri og Amazonfloden. Det næste er Dragon Hunt, hvor spillerne bliver hyret til at finde en forsvundet person. Men ikke alle er interesseret i at han bliver fundet...

West End Games
Til Torg er kommet supplementet The Cyberpapacy, der beskriver det kybernetiske teokrati under ledelse af pave Jean Malraux I. Med Torg er inkvisitionen vendt tilbage til Frankrig.

Oversigt med priser:

TSR Maj

Dungeons & Dragons. 210 kr.
D&D Character Record Sheets. 110 kr.
XXVc Inner Worlds. 128 kr.
AD&D Nightmare Keep. 128 kr.
AD&D Tree Lords 79,50 kr.
AD&D MC 10 Ravenloft Appendix. Pris 110 kr.
AD&D Vikings. Pris 168 kr.
Marvel Super Heroes 210 kr.

TSR Juni

XXVc A Matter of Gravitol. Pris 79,50 kr.
AD&D Horde Campaign. Pris 148 kr.
MSH X-Terminate. Pris 79,50 kr.

Steve Jackson Games

GURPS China. Pris 168 kr.

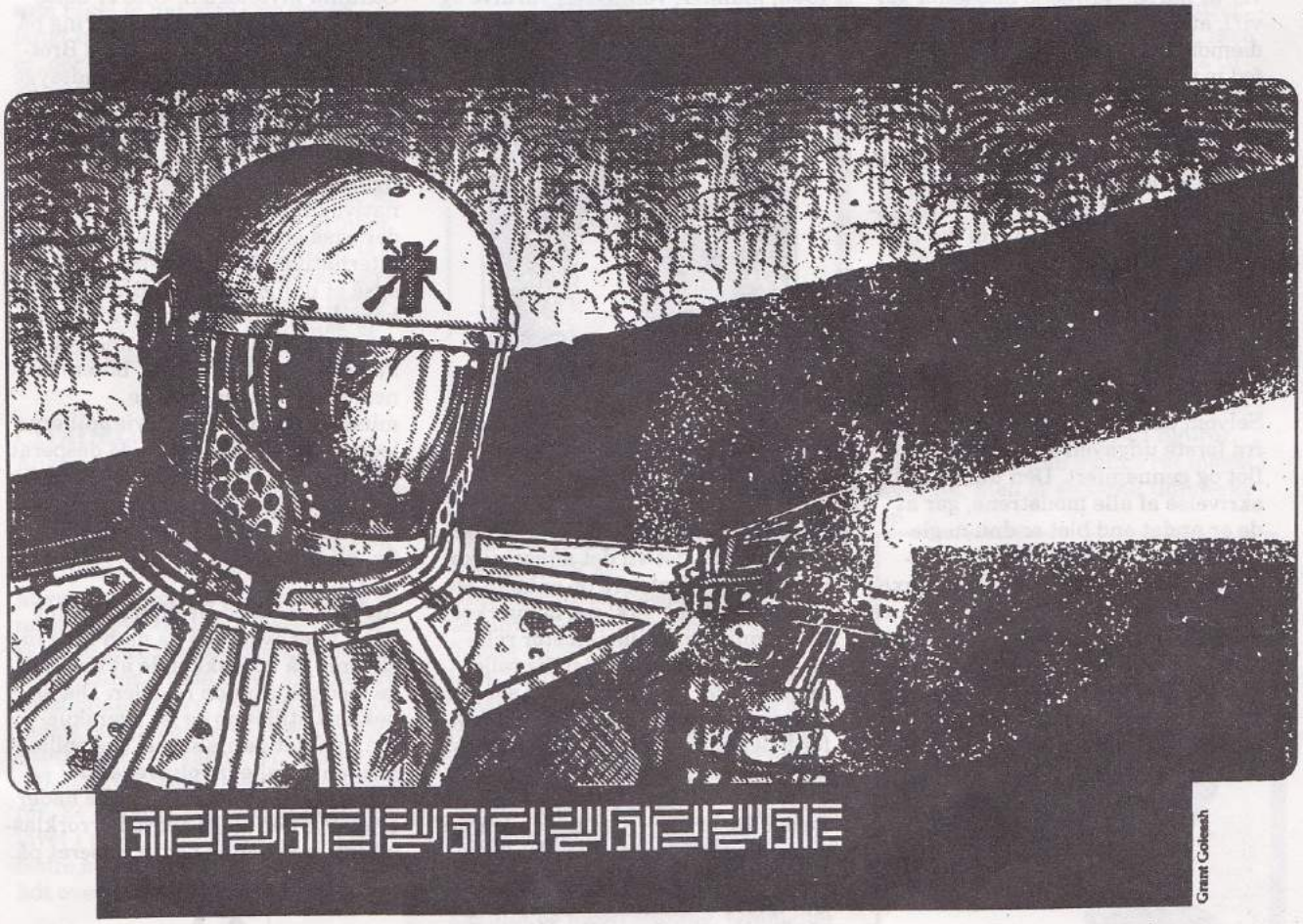
FASA Corporation

Shadowrun Harlequin. Pris 128 kr.
Shadowrun Dragon Hunt. Pris 98 kr.

West End Games

Torg The Cyberpapacy. Pris 198 kr.

Kasper T. Mortensen



Anmeldelser

MC8 *Monstrous Compendium Outer Planes Appendix*
AD&D Hjælpemiddel
af TSR staff.
Pris 110,00 kr.

Så er de her igen, dæmoner, djævle og alt muligt andet fra de ydre planer. Men som med så meget andet af TSR's materiale til anden udgaven af AD&D, har de også her fjernet alt det der eventuelt kunne støde Moral Majority og andre af lignende overbevisning. Devils er blevet omdøbt til Baatezu, Demons hedder nu Tanar'ri og Daemons kaldes Yugoloth.

Desuden er alle de navngivne dæmoner og djævle fortsat ikke med. Hvis du vil lege med Orcus, Demogorgon, Asmodeus eller Baalzebul skal du hellere investere i de gamle monster manualer.

Jeg kan virkelig ikke se at det skulle være bedre. Hvem er det man prøver at narre? Vi ved jo alle (eller gør vi?), at det kun er et spil, og at en dæmon blot er et monster på lige (?) fod med orker og drager.

Nå, men der er nu også andet end de før omtalte monstre i dette appendiks. Der er blandt andet en kort gennemgang af hvordan de ydre planer hænger sammen, hvem der bor hvor, og hvem der kan lide, eller ikke kan lide, hvem. Der er også gode gamle monstre, som for eksempel Nightmares og Titans, samt helt nye monstre.

Selvom det meste bygger på bøger fra første udgaven af AD&D, er det flot og gennemført. Den udførlige beskrivelse af alle monstrene, gør at de er andet end blot endnu nogle monstre spilpersonerne skal nedkæmpe. Desuden har Thomas Baxa igen gjort et flot stykke arbejde, med de individuelle tegninger af alle monstrene. Skillebladene er selvfølgelig gamle kendinge, men de symboliserer flot hvilken slags monstre det drejer sig om, og deres kræfter.

Blood Brothers
En Call of Cthulhu
eventyrpakke.
Pris 228,00 kr.

"Blasfemi" var den første tanke der for gennem mit hovede, da jeg så forsiden på Blood Brothers. Her var selveste den mægtige Cthulhu afbildet, iført et blodbestænket læderforklæde, med en motorsav i hånden. Heldigvis (eller desværre, afhængigt af folks indstilling til Call) har dette intet med indholdet at gøre. Hvilken skade gør iøvrigt en motorsav i Cthulhustørrelse? Dette, Chaosiums nyeste værk, indeholder 13 selvstændige eventyr, der uden problemer bør kunne afvikles på en enkelt aften. Det bør understreges at scenarierne intet har med Cthulhumytologien at gøre; det drejer sig om alternative former for horror (ja, den slags eksisterer faktisk). Mere præcist drejer det sig om klassiske rædsler, som folk måske vil kunne genkende fra gamle film fra omkring 1960; mumier, vampyrer, varulve og deslige.

Lyder det kedeligt? Lad mig forsikre om at det vil det vil det afgjort ikke være. Uden at afsløre de enkelte scenariers indhold, skal det bemærkes at stemningen spiller en stor rolle og giver gode muligheder for rollespil (altså det at leve sig ind i sin person, red.). Sidstnævnte ikke mindst fordi der er prægenererede spilpersoner til hvert af eventyrene. Personerne er afstemt efter hinanden og historien. De er afgjort en del af den underholdningsmæssige værdi. Jeg morede mig længe ved at læse dem.
Det første af scenarierne vil muligvis forekomme folk velkendt, da det har været kørt som turneringsscenarie på sidste Viking Con. Det drejer sig selvfølgelig om Uncle Timothys Will/ En Enkelt Klausul, der også blev bragt i Saga 4.

Resten af eventyrene holder samme kvalitet. Længden af de enkelte scenarier passer som sagt til en enkelt aftens spil, selv om det varierer en smule. Periodemæssigt foregår de fra 20erne til efter 1980. Hvert enkelt scenarie er velordnet og meget overskueligt. Der er yderligere referencer til film, hvis keeper skulle ønske at finde den rigtige stemning. Ingen af dem involverer en stram tidslinje, hvilket gør det let at tilpasse spillet til spillernes foretagsomhed (eller mangel på samme).

Illustrationerne er veludførte og giver et glimrende overblik over omgivelserne i spillet. Gennem hele bogen er en række situationer afbildet til keepers udelte fornøjelse, selv om spillernes måske vil være lidt mere blandet. Man kunne måske savne et handout mere eller to, selv om dem der er ibogen er tilfredsstillende.
Det er ikke ualmindeligt at spillerne går bananas, når de ser et uhyre fra Cthulhu mytologien! Ofte er dette ensbetydende med indespærring på et "sikkert sted", men i Blood Brothers anbefales det at lade sindssyge personer deltage så meget som muligt. Dette opnås dels ved at give dem neurose, der ikke ubrugeliggør figuren, dels ved at benytte et alternativt sindssyge tildelingssystemer, der også er omtalt i bogen. Apropos alternativer: for våben-freaks er der også et par godbidder i Blood Brothers. Blandt de alternative våben, som tit ses i film, som denne bog er inspireret af, findes bl.a. boremaskinen, stegepanden og ikke mindst...motorsaven! Hvis spillerne leder efter et våben, når de desperat har brug for et, så er der muligheder her. Selvfølgelig kunne keeper også bruge disse våben mod spillerne (gnæk, gnæk...).

Alt i alt er Blood Brothers absolut værd at erhverve, hvis man ikke insisterer på udelukkende at beskæftige med cthulhuide rædsler. Det er lækkert stillet op og let overskueligt, hvilket gerne skulle øge spilleglæden for alle involverede. Det er dog en betingelse at folk ikke hader og afskyr den slags ældre horrorklassikere, som denne bog er baseret på.

Bly og plastic

af Svend-Erik Jepsen

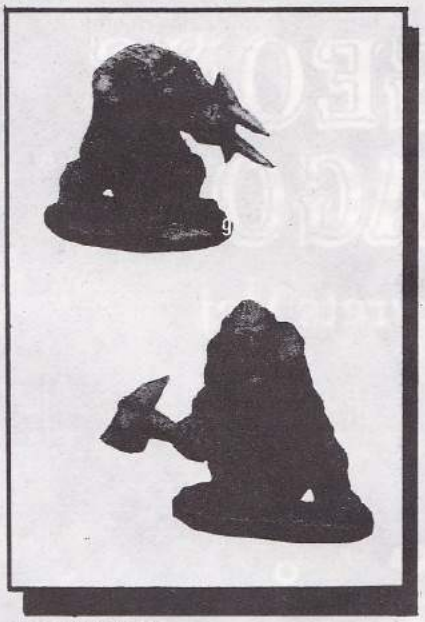
Denne artikel er ment som en kortfattet gennemgang af de største producenters figurer. Jeg har i min kvalitetsbedømmelse af figurerne udelukkende set på den tekniske fremstilling og de enkelte legemsdeles proportioner og udførelse, da jeg af erfaring ved, at den generelle bedømmelse af figurer kan variere utroligt meget. Artiklen er beregnet på absolutte nybegyndere inden for figursamling og -maling.

Jeg må hellere fra starten gøre opmærksom på, at min smag i figurer er den mere stilrene og middelalderagtige. Jeg kan derfor meget nemt skrive noget om de enkelte figurer, som mange vil være uenige i. Husk også på, at firmaernes figurer kan variere utroligt meget. Firmaer, der normalt laver glimrende figurer, har som regel et par stykker, der er langt under lavmålet, ligesom firmaer, der normalt laver halvdårlige figurer, som regel har et par stykker, der er fremragende. Min bedømmelse går derf or på gennemsnittet af et givet firmas figurer. Til slut må jeg hellere på forhånd undskylde, at jeg måske har overset nogle få firmaer. Så hvis netop din yndlingsfigur ikke er med, må jeg bede dig om at bære over med mig. Der er mange firmaer, der l aver figurer, og mange af dem minder meget om hinanden.

CITADEL:
Angående Citadels figurer skal det lige nævnes, at de tidligere har lavet et stort antal fantasy-figurer. Denne del af deres produktion er for en stor dels vedkommende opgivet på nuværende tidspunkt. Da mange er meget begejstrede for disse figurer, skal jeg gøre opmærksom på Marauders figurer. Disse laves af tidligere Citadel-designere, fremstilles på Citadels fabrik og distribueres af Citadel/Games Workshop. Figurerne minder i alt meget om Citadels figurer. Et antal af boksene er desuden lavet i plastic, hvilket giver en lidt bedre støbning på bekostning af det lidt overdrevne helhedsindtryk.

I almindelighed er Citadels figurer udmærkede, men måske noget overdrevne. De laver figurer til næsten alle Games Workshop's spil og et meget stort antal af bokse med figurer. Bemærk i øvrigt at specielt i bokse med mange plastfigurer kan der være fi gurer, der er ens. De figurer, der er i boksene, specielt de store enkeltfigurer, er blandt de bedste figurer på markedet, og kvaliteten på Citadels figurer i bokse er generelt lidt højere end i de billigere sæt, dog er deres startsæt ret ringe. Citadel laver i øvrigt flere forskellige sæt med fødder til figurer.

Marauder laver et antal figurer og sæt af en ret god kvalitet. De minder meget om Citadels figurer, og deres store enkeltfigurer er af samme usædvanligt høje kvalitet. De laver også løse sæt med skjolde.



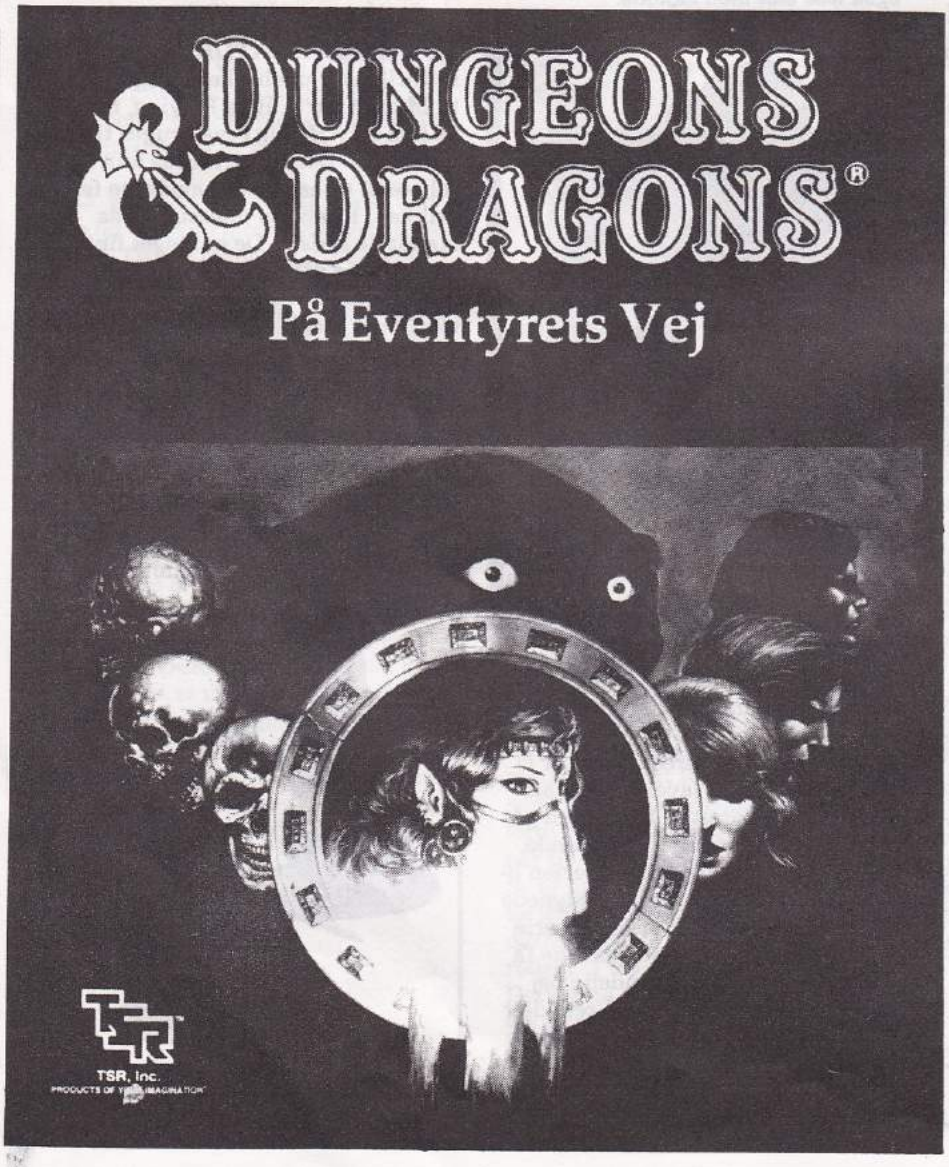
GRENADIER:
Grenadier laver næsten udelukkende fantasy-figurer af enhver salgs og figurer til Star Wars og Shadow-Run. De fleste af deres figurer er i "blisters", men de laver også et antal bokse. Generelt er kvaliteten på deres figurer rimelig til glimrende, men f.eks. "Fantasy Lords"-serien lider generelt under dårligt designede ansigter. Til gengæld er deres serie af Star Wars figurer med ganske få undtagelser af en ualmindelig høj kvalitet og forarbejdning. Grenadier er et af de to firmaer med de største svingninger i kvaliteten.

METAL MAGIC:
Metal Magic laver et ret bredt udvalg af figurer inden for alle genrer, men det er næsten udelukkende deres fantasy-figurer, der kan skaffes i Danmarkt, til trods for at de laver de suverænt bedste science fiction figurer, jeg til dato har set. Fanta sy-figurerne fås kun enkeltvis, hvilket kan være en fordel, og det er næsten udelukkende "karaktertyper". Kvaliteten på dem svinger utroligt meget; min absolut flotteste figur er fra dette firma, men de har også lavet figurer, der er langt under lavmålet rent kvalitetsmæssigt. Metal Magic laver også en ret omfattende serie af udstyr, f.eks. skattekister, møbler etc.

MITHRIL MINIATURES:
Mithril laver udelukkende figurer til Middle Earth Role Playing, men de kan selvfølgelig også bruges til andre spil. Deres figurer fås kun i "blisters" og er grundmalede fra fabrikken. Kvalitets-mæssigt er de blandt de bedste. De er meget fint forme de og utroligt stilrene og kan derfor måske virke lidt kedelige, men de er meget realistiske.

PRINCE AUGUST:
P.A. laver udelukkende fantasy figurer, både i "blisters, " Store enkeltfirugurer og startsæt. De laver i øvrigt også støbeforme til figurer. Deres figurer kan svinge ret meget i kvalitet, men er generelt udmærkede.

RAL PARTHA:
R.P. laver hovedsageligt en lang række af fantasy-figurer og historiske figurer, men det kan være meget svært at skaffe andet end fantasy- og BattleTech-figurerne. Dette er det andet firma med stærkt svingende kvalitet. Eksempelvis er BattleTechfigurerne ret gode, men de kommer nemt til at virke lidt kedelige på grund af designet. Et andet eksempel er "All American"-linien, hvor figurerne, med undtagelse af dværgene, er utroligt dårlige, fejl-proportionerede og med dårligt udstyr. Et andet "problem" er deres linie af officielle AD&D-figurer. De er fremragende, men kan se lidt forkerte ud, hvilket skyldes, at de i modsætning til næsten alle andre figurer (med undtagelse af Grenadiers Star Wars-figurer) er ægte 25 mm figurer. De fleste firma er laver deres figurer i 30-35 mm og en anelse for kraftige, hvilket får 25 mm figurerne til at se små og spinkle ud, selv om det faktisk er de andre figurer, der er for kraftige. Dette kan gøre det vanskeligt at bruge dem sammen med andre firmaers figurer, men det kan være den eneste måde at skaffe sig en figur af et bestemt monster på, specielt til brug i AD&D.



I Rahibs kløer...

Slavehandel. En ond kult styret af Rahib. Prinsesse Rahasia er forsvundet.

Der er dramatik i luften i det nye Dungeons & Dragons modul til Basis Regler, der er udkommet på dansk. Tre af de bedste eventyr på basis-niveau er samlet til én lang historie. Udfordringer og mystiske hændelser venter På Eventyrets Vej.

Vejl.pris: 138,00 kr.

Ring til Fafner Spil på tlf. 31 65 56 25 og få oplyst nærmeste forhandler.

FafnerSpil

En Ungmø

- En VIKING saga af Troels C. Jakobsen

Ung mø megen Møje
I Tvende Tider tog
Fanget mellem Mænds Magt
Kærlighed døde da Dystert

En Ungmø er en saga om kærlighedens trængsler i skyggen af fortidens forsyndelser. Om hvordan hjemmets lyse og sikre arne viser sig at skjule en dunkel hemmelighed. Så dunkel at den kræver kærligheden og mænds blod som offer. I denne kamp mellem had og kærlighed fanges vores helte.

Sagaen er beregnet til at kunne skydes ind hvorsomhelst i en VIKING kampagne. De forudsætninger, der skal til, for at den kan spilles, er, at Spillepersonerne (herefter SP'erne) tager ophold på den gård, hvor handlingen udspiller sig. Årsagen til opholdet er op til spillelederen (herefter SL), det kan være overvintering, gæstebud eller SL kan indarbejde gårdens familie i sin kampagne således, at SP'erne får en god grund til at besøge gården (F.eks. frierfærd).

Historien er følgende:

Stedet er gården Heimsfjor, som stormanden Galthor sidder på sammen med sin kone Ingerd og deres familie. Familien er egnens mægtigste, og Galthor er meget stolt over at have ført det så vidt. Han er nu ved at nå op i alder og har kun en bekymring: En værdig arvtager. Han har masser af nevøer og lignende fjerne slægtninge, der står på spring, men hans højeste ønske er at hans eneste barn, Ingrid, finder sig en god mand, der kan sætte sig i gårdens højsæde. Ingrid er hans øjesten. Hun er smuk. Hun er intelligent og virker meget selvsikker. Hun er kort sagt alt det, en rigtig mand drømmer om.

Problemet er at, der hviler en forbandelse over hende. Hver gang hun er faldet for en mand, hun har fundet værdig til sin kærlighed og arv, er han blevet fundet død. Som regel under mystiske omstændigheder.

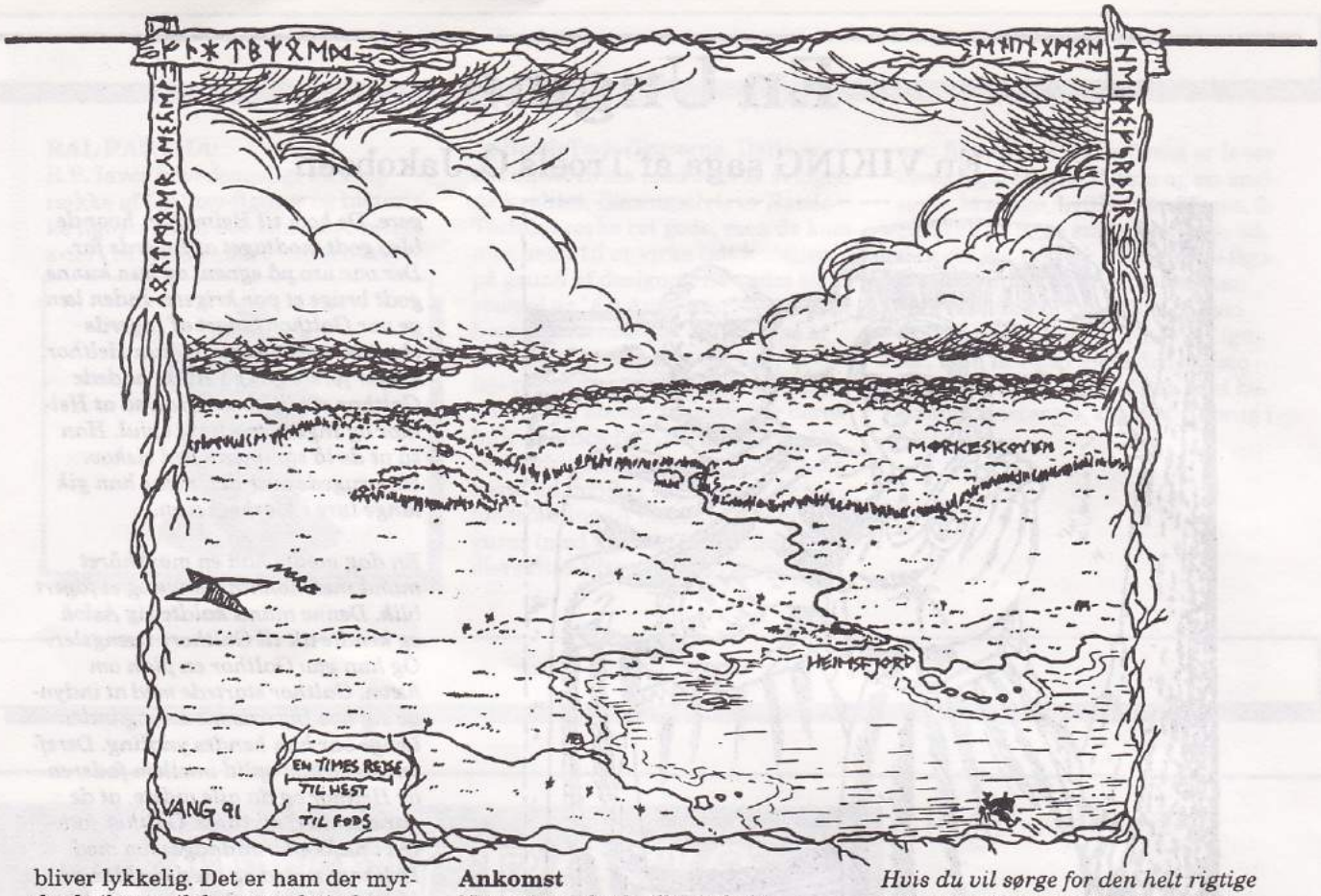
Alle på egnen ved det, men ingen taler om det åbenlyst og ingen, på nær en mand, ved hvad forbandelsen kommer af. Den ene mand, der aner sagens sammenhæng, er Galthor. En eneste gang i sit liv har han begået en niddingsdåd:

I sin ungdom var han og hans bror, Helthor, to fattige, men berømte krigere. De kom til Heimsfjor, hvor de blev godt modtaget af Ingerds far. Der var uro på egnen, og han kunne godt bruge et par krigere. Inden længe var Galthor fanget af Ingerds charme, men Ingerd så kun Helthor. Og for første gang i sit liv hadede Galthor sin lillebror. Han så at Helthor og Ingerd mødtes i skjul. Han så at de lå sammen i hed elskov. Han rugede over det, mens han gik lange ture i Mørkeskoven.

En dag mødte han en mørkhåret mand med honningtunge og et fagert blik. Denne mand kaldte sig Aslok og kendte alt til Galthors trængsler. Og han gav Galthor en plan om hævn. Galthor startede med at indynde sig hos Ingerds moder, og inden længe var han hendes yndling. Derefter sådede han splid imellem faderen og Helthor og da alle vidste, at de var uvenner, myrdede Galthor faderen i hans eftermiddagssøvn med Helthors sværd og skød skylden på Helthor. Helthor flygtede og Galthor trøstede Ingerd.

Inden længe var de, ved moderens hjælp, gift. Ingerd fødte efter brylluppet en pige: Ingrid. Hun er Helthors datter og kun Ingerd ved det, men skammer sig over at have ligget med sin faders morder, og har aldrig fortalt nogen det.

Forbandelsen er Lokes. De to brødre havde, som de store helte de var, forpurret en af hans planer og Loke vil ikke give dem fred. Så den ene sidder på en stor gård, som en mægtig mand, med alt hvad han nogensinde har drømt om, men er bange for forbandelsen. Den anden strejfer om i Mørkeskoven, formørket i sit sind, med kun et ønske: At Galthor aldrig



bliver lykkelig. Det er ham der myrder bejlerne til den unge kvinde, han tror er Galthors datter.

Det er her at SP'erne kommer ind i historien. Ingrid bliver forelsket i en af SP'erne (SL's valg) og de bliver alle viklet ind i forbandelsen.

Heimsfjor

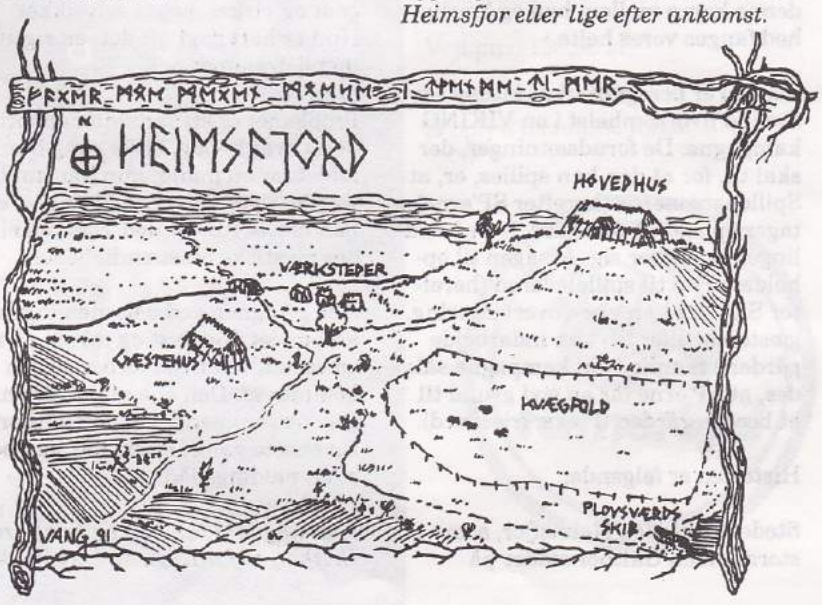
På Heimsfjorgården lever en mængde folk og over dem lever Galthor som en konge, med Ingerd ved hans side som en dronning. Galthor er en mægtig mand, hvis ord har stor vægt på tinge. Han kan i krisetider mønstre mange bevæbnede mænd. Men i dette drama er der kun enkelte personer, der er interessante. Resten er trælle, slægtninge og ansatte. SL er fri til at bruge sin fantasi, når det gælder disse. Gården er meget rig. Det skorter aldrig på mad og drikke, og Galthor er ikke typen, der er nærig. Han har mange i sit brød og udover selve Heimsfjorgården, ejer han en del gårde på egnen, hvorfra han modtager en god indtægt.

Hvor i verden Heimsfjor ligger, er også op til SL. Det bedste vil være Danmark, men der er intet i vejen for, at den ligger i et hvilket som helst område hvor der er vikingebosættelser (Norden, De Engelske Øer eller endda Rusland).

Ankomst

Nøjagtig under hvilke forhold SP'erne kommer til Heimsfjor, er som tidligere nævnt, op til dig. Det eneste der er sikkert er, at Galthor vil være meget gæstfri. Han vil præsentere SP'erne for alle vigtige personer og derefter tage SP'erne med ud på en rundvisning på sit område, hvor det er vigtigt, at du giver spillerne et indtryk af Heimsfjorområdet, som et sted hvor alt er godt og lykkeligt. Alt er perfekt. Kornet er gyldent på markerne og kvæget ligner præmiekvæg (En 6'er for Agerbrug vil fortælle SP'erne at alt er overnaturligt godt).

Hvis du vil sørge for den helt rigtige indgang til sagaen, bør du lave en såkaldt 'Krog'. Det vil sige åbne spillet op med en hændelse, der varmer spillerne op og gør dem interesseret i at spille sagaen. En oplagt krog vil være noget i stil med en kampscene, hvor SP'erne får chance for at indynde sig hos Galthor. Det helt oplagte vil være en scene i Mørkeskoven, hvor Ingrid går aftentur med en ung mand og bliver overfaldet af en flok ulve ledet af Helthor. SP'erne ankommer selvfølgelig i rette tid og kan slå ulvene bort og få et glimt (og kun et glimt) af Helthor. Denne krog kan ligge lige inden SP'erne kommer til Heimsfjor eller lige efter ankomst.



Galthor vil også afholde en fest til ære for de nyankomne. Og her har du chancen for at introducere nogle af sagaens vigtige elementer: Familien, de andre bejlere og enkelte rygter. Men vigtigst: SP'erne har en mulighed for at berette om deres bedrifter og forøge deres omdømme. De kan ligeledes underholdes med bryde-, drikke- eller skjaldekampe. Det er altid god underholdning at lade SP'erne bruge deres evner i venlig dyst.

Dagligliv
Efter festen starter dagligdagen. Det lyder kedeligt, men det behøver det ikke at blive.

Til at starte med, inden forbandelsen viser sig, kan du underholde spillerne med Ingrid og din udvalgte SP's romance, dertil kommer de skinsyge bejlere og forskellige gøremål, Galthor vil have SP'erne til at hjælpe sig med.

Gøremål: Dette er et idékatalog til, hvad Galthor vil bede SP'erne om hjælp til. Den nøjagtige udformning er op til dig.

Ulvejagt: En flok ulve æder løs af Galthors kvæg. Galthor beder SP'erne om at hjælpe ham og et par mænd med at udrydde flokken. Flokken er under ledelse af en stærk førerulv, der er snedigere end de fleste ulve. Stikord: Lokkedue, Overfald om natten på jagtlejren, Sporfinding, Dyreviden, Blot, Sidste-øjeblik-redning af uheldige ulvejægere (Galthor).

Bersærker: En frygtet bersærker besøger gården. Galthor beder SP'erne om at smide ham ud, inden han laver ulykker. (Bersærkere er mænd der har mistet alt, og kun lever for at slås, strejfende om fra gård til gård, hvor de ypper kiv).

Praktiske gøremål: Rejse en ny lade (Håndværk), Høste eller pløje (Agerbrug), Sejle nogle varer til en handelsplads (Skibsbrug), eller andre småting, du kan finde på. Lad SP'erne slå for deres relevante evner, og hvis nogen klarer sig specielt godt, kan du lade Galthor belønne dem med en lille gave, eller i Ingrids udkårnes tilfælde, et skulderklap og beundrende blikke fra Ingrid.

Ingerd
En dygtig kone er guld værd på en gård, og hvis hun oveni købet er smuk, er alting perfekt. Ingerd er netop sådan en kone. Det eneste ved hende, der ødelægger illusionen om et lykkeligt liv, er et sorgfuldt udtryk i hendes øjne, hvilket dog ikke gør hende mindre smuk.

Ingerd elsker stadig sin mand, men har alligevel ikke efter 21 år kunnet udslette mindet om den mand hun virklig elskede, Helthor, på trods af at hun hader ham, fordi hun, som alle andre, tror at han myrdede hendes far.

Hendes følelser for sin datter er lige så tvetydige. Hun elsker hende, men kan aldrig lade være med at genkende Helthor i hende. Hun er overbevist om, at Ingrid er hans datter. Og hun skal presses hårdt for at indrømme det. Ingen har hidtil anet noget.

Galthor
Galthor er egnens midtpunkt. En kraftfuld mand, der forstår at holde alle hjul igang, både hos sig selv og andre. Han er ligesom sin kone stadig "et godt hug".

Hans store stolthed er gårdens betydning og hans smukke datter. Dybest set er Galthor måske godt klar over at Ingrid er Helthors datter, men han er ikke bevidst om det, og hans kærlighed til hende overskygger langt den anelse. Hun minder ham mest om sin mor, da hun var ung. hvilket dog også smerter ham, da det på en eller anden måde også bringer mindet om hans bror og hans egen niddingsdåd frem. Galthor er en munter, men alligevel alvorlig mand. Han nyder en god sang

eller et godt slagsmål, men også alvorlige ord om skæbne og heltemod.

Ingrid
Ingrid er en åbenbaring. Hun er smuk som forårsskoven, blød som efterårsmulden, klar som en vinterdag og varm som sommeren. Men som resten af familien har hun også sin sorg at bære på. Hun har tre gange tidligere forelsket sig, og alle tre mænd er døde. Dette får hende ikke til at græmme sig, det forlener hende blot med en dybde og mystik som en fuldmånenat.

Da SP'erne ankommer er hun igen rede til at forelske sig. Hun er kommet over den værste sorg. Og kan let fortrylle en hvilkensomhelst mand med sin charme. Spil hende som din drømmekvinde, eller rettere som dine spilleres drømmekvinde.

Ingrids forelskelse
Ingrid bliver allerede ved festen spundet ind af Freja. Hun falder for en af SP'erne. Meget af sagaen afhænger af hvem du vælger som den udkårne. Både SP'en og spilleren skal være parat til at spille en romance igennem. Hvis situationen er helt desperat, kan du altid hjælpe lidt på vej med at nævne Ingrids store arv. Et billigt kneb, men alt for et godt eventyr.

Men forudsat at du har en spiller, du tror vil gå med på legen, går vi videre til det svære: At køre det som rollespil. Det bedste er at veksle imellem samtaler under fire øjne, hvor du tager den udvalgte med udenfor, for at lade hans spillerperson møde Ingrid, og hændelser ved bordet, hvor du kan øge spillerens status med gunstbevisninger fra Ingrid og familien foran øjnene af alle. (De andre SP'ere og ikke mindst de andre bejlere.)

Dit vigtigste redskab til at få spillet til at virke overbevisende er dit kendskab til din udvalgte spiller og hans SP. Du bør lade Ingrid fremstå som hans idéelle partner igennem deres samtaler under fire øjne.

Andre bejlere
På Heimsfjor er der to andre bejlere. De er begge fattige og ambitiøse nok til at turde kurtisere Ingrid på trods af forbandelsen. De har endnu ikke haft rigtig succes hos Ingrid, men den ene, Kell Surresøn har haft succes hos moderen, Ingerd, forstået sådan at hun synes, at han er god nok til Ingrid, da han er skjald og har et følsomt sind. Den anden, Ingolf Plovsværd, er kriger og bonde, og har selvfølgelig gjort sig godt bemærket hos Galthor. Derfor er de begge stadig på gården. Du kan eventuelt bringe endnu en bejler ind i billedet, især hvis dine SP'er har en gammel yndlingsfjende, der er giftemoden.

Intrigen

Intrigen kræver undersøgelse af sagaens sammenhænge. Et vitalt punkt i næsten alle gode scenarier. At finde denne sagas sammenhænge afhænger af spillernes evne og lyst til at lokke oplysninger ud af folk og sætte dem rigtigt sammen. Hvis dine spillere ikke gider at undersøge, bliver du nødt til bare at påtvinge dem de informationer, du mener er nødvendige for at de kan afslutte sagaen.

Rygterne
Selv om folk nødig taler om hvad der tidligere er hændt på Heimsfjor, er det bestemt ikke umuligt at opsnuse nogle gode rygter. Hvert rygte har en kildeangivelse, og er en anvisning på, hvorfra SP'erne kan hente rygtet i en eller flere versioner, eller hvilke folk du kan bruge til at prakke dem rygtet på. Det skal understreges, at en del af kilderne er Ikke-SpillePersoner (ISP'er), du selv må finde på.

Det er vitalt, at du styrer rygterne rigtigt, og her er det vigtigt, at du venter så lang tid så muligt med at afsløre familehemmeligheden (og at der findes en bror til Galthor).

Derudover kan du nå langt med at lade folk nøjes med at antyde at forskellige ting ikke er som de skal være. Antydninger om dunkle hemmeligheder kan gøre de fleste spillere nysgerrige og lidt forsigtige.

Ingrid er besat

Kilder: skinsyge kvinder.

Rygtet fortæller, at Ingrid er besat af en vætte, der får hende til at myrde sine bejlere.

Familiehemmeligheden

Kilder: Alle, undtagen Galthor og Ingerd.

Dette er det sværeste rygte at få halet ud af folk. Det kan være at enkelte vil antyde at et-eller-andet i familiens fortid er et ømt punkt. Men det vil kræve en del overtalelse fra SP'erne at få nogle til at give hele historien om de to brødre, den myrdede far og Ingerd (Lad evt. SP'erne bruge Smiger, Menneskekender eller Høviskhed).

Vætte-i-skoven-rygtet:

Kilder: Alle, bortset fra Galthor.

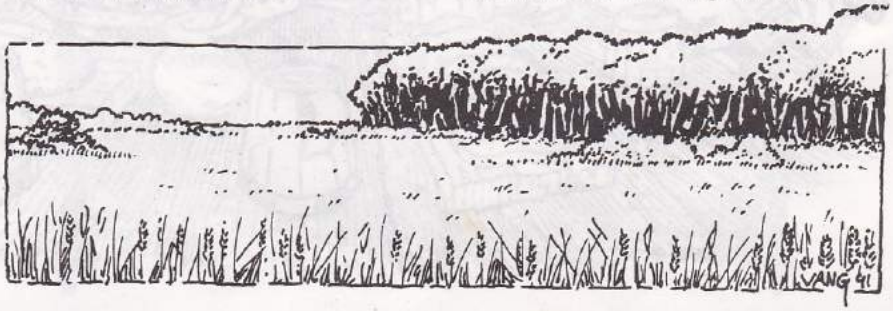
Et rygte om at en ondsindet eller drilsk vætte huserer i Mørkeskoven (Helthor). Der er mange udgaver af rygtet. Den drilske version går på at den blot spiller hovmodige mennesker et puds. Den ondsindede version understøttes af forskellige historier om forsvundne spædbørn, forgiftet drikkevand, døde kreaturer o.s.v. Nogle vil endda gå så langt som at påstå at det er en trold eller en jætte.

Enkelte påstår at have set den og halvdelen af dem vil beskrive den som en mørk lidt pelset skikkelse større end en mand, der bevægede sig lydløst, ja nærmest svævede og kunne forsvinde i den blå luft (Dette er en passende omend lidt overdrevet beskrivelse af Helthor) og andre vil beskrive den meget forskelligt (Læs: Utroværdigt). Nogle mener, at den har været der altid, andre at den kun har været her de sidste ti år.

Forbandelsen:

Kilde: Skinsyge eller ondsindede bejlere.

Dette er det rette rygte for en udkonkurreret bejler at bringe på bane. En af bejlerne vil med gode miner til



slet spil, venligt oplyse den udkårne SP eller hans venner om den kedelige lille sag; Ingrids forbandelse, ja, han vil sikkert gå så langt at afslå at han selv er interesseret i hende. Han vil i detaljer beskrive, hvordan de andre bejlere døde: Den første, en ung, fager dansker med kælenavnet Balder, blev pludselig syg. En mystisk sygdom ingen havde set før og ej heller ingen kunne læge. Han lå syg i en uge med en forfærdelig feber og talte i vildelse om ragnarok. Hans lidelse endte med, at et sår sprang frem på hans bryst og det væltede ud med blod og betændelse. Da man begravede ham, fandt man en frisk mistelten i hans amuletpung

Den anden, en kraftfuld nordmand Thorkild med et godt greb på agerbrug og dyr, var ude og pløje på en fjern mark, hvor man fandt ham trampet ned af trækdyrene og flået i stykker af ploven. Man bar ham hjem i ni stykker.

Den tredie, Helge Sværdbue, endnu en dansker, dennegang fra Sjælland, mødte sin skæbne under en jagt, hvor han havde forladt jagtselskabet. Man fandt ham nedenfor et træ, han åbenbart havde søgt frelse i fra en ulveflok. Han var tilsyneladende faldet ned og havde spiddet sig selv på sine pile og var derefter gjort færdig af ulvene.

Bejleren understreger, at der ikke kan være tale om uheld eller en generel forbandelse, for der er ikke døde andre under lignende omstændigheder.

Galthors sorte hemmelighed:

Kilder: Misundelige bønder.

Bønder fra omegnen kan have interesse i at sværte Galthor til. Deres historie har kun lidt med den niddingsdåd at gøre som Galthor vitterligt begik i sine unge dage. Historien går derimod på at Galthor i sine unge dage stod i Lokes tjeneste og som belønning fik han Heimsfjor. Rygtet vil vide, at han har slået mangen en ærlig mand ihjel for at opnå Lokes gunst. Ingen bonde vil dog ansigt til ansigt anklage Galthor for dette, han er en mægtig mand og stadig kampduelig.

Ingerd
Ingerd sidder inde med en del af gådens løsning. For at få hende til at tale skal der dog en del til.

At være gode venner med hende og have hendes tillid er dog en god hjælp.

At stille hende i en presset situation, det være sig at afsløre, at Helthor stadig lever og holder fast på sin uskyld, eller andre informationer der kan få hende til at indse nødvendigheden af at afsløre sin viden om den rigtige fader til Ingrid. Direkte adspurgt og presset vil hun måske også indrømme det.

Det er en anelse lettere at få hende til at fortælle om familiedramaet, dengang for 21 år siden. Hvis man ellers har hendes tillid.

Galthor
Galthor er på ingen måde villig til at indrømme noget som helst om sin egen niddingsdåd. Han vil, hvis man nævner de uheldige hændelser for 21 år siden, få et bittert drag om munden, men vil ikke kommentere det nærmere. Hvis nogen direkte anklager ham for noget og pletter hans ære er de på vej ud i problemer.

Ingrid
Ingrid ved ikke særlig meget. Hun kender historien om sin farbror, der myrdede hendes morfar, og vil være villig til at tale om det.

Det interessante ved hende er forbandelsen. Hvis hendes udkårne eller andre, hun stoler på, vil diskutere det, er hun ikke meget for det til at starte med. Men hvis der først kommer hul på bylden, vil hun fortælle hvor stor sorg hun har haft, hvordan hverken hendes mor eller far har villet tale om det, og om at hun nogle gange føler sig iagttaget.

Spådomme
Som altid i en god Viking saga spiller spådomme også en rolle. Det er op til SP'erne selv at tage spådomme. Sagaens gennemgående spådom bruges, når der tages spådom om 'hvad der er i vejen' eller bare som generelt varsel.

En 6'er

Fager Mø megen Møje
I Tvende Tider tager
Fanget mellem Mænds Magt
Kærlighed dør da Dystert

Ved Loke Livet lider
Ej Frejas Fryd følges
Når Had higer Højt
Mellem brave barske brødre

Tvende modige Mænd mødte
Fager Mø med Mod
I Hendes Hjem hyttede
Faderen begge Brødre bravt

To 6'ere

Den Fagre fulgte Freja
Hun straks så Sødme
I Krigerens kraftige Krop
De snart sammen spandt

Greb Frejas Fryd flere
Den anden anglede artigt
Efter Møens milde mælk
Men Loke lokkede listigt

Sværdet gutten grådigt greb
Og Hel hilste højt
Faderen ind i ilden
Gutten snu skjulte sværdet

Tre 6'ere

Flygte måtte møens Mand
For Guttens grumme Gerning
Moderen raskt rådede råt
Møen giftede Gutten

Mø undfangede underbar ungmø
Født til Tvivls Tvist
Mænds Hede Had helt
Ungmøs Kæreste karskt kræver

Fager Mø megen Møje
I Tvende Tider tog
Fanget mellem Mænds Magt
Kærlighed Døde da Dystert

Udover denne spådom, kan SP'erne selvfølgelig spå om specifikke emner. F.eks: 'Vil der ske noget ondt i aften?' Til sådanne Spådomme må SL improvisere, men sørg for at være tilpas vag alt efter det antal 6'ere, du hemmeligt slår for SP'ernes Spådom.

Helthor og mørkeskoven
I de sidste mange år har Helthor levet i Mørkeskoven. Mørkeskoven er den nærmeste store skov, og det var her, han flygtede ud, på flugt fra det mord, han ikke begik. Det var om vinteren. Skoven var kold og fyldt med ulve. En stor flok overfaldt ham. Han slap med nød og næppe bort med livet i behold. Han slæbte sig igennem den viltre skov. Til sidst lagde han sig til at dø på en lille tilfrosset skovsø. Her fandt Ellefolket ham. De så at han var en falden helt og tog ham med sig dybt ind i skoven til deres hjem. Han blev længe hos dem, og fik pleje og lægedom for sine sår på krop og sjæl. Da hans sår var lægte, begyndte han at lære en anden kunst end den krigskunst, han kendte, nemlig Sejdkunst: Runernes og ordenes magi. Han lærte spådom, den tveæggede kunst. Og den ramte ham så hårdt, at hans sjæls sår sprang op igen, fordi han i et syn så, at det var hans bror der havde dræbt Ingerds far og at Galthor og Ingerd nu var gift og havde et barn. Han forlod så Ellefolket, til deres store sorg, for de holdt af ham og så, at han nu gik sin undergang i møde.

Siden da har han levet alene i Mørkeskoven. Han befinder sig i dens mørke dunkle krinkelkroge som en fisk i vandet. Han er ét med den og har i de ti år gjort den mere mystisk med runemagi. Han har overalt gemt runestave og stene med fortryllelser, der værner og hjælper ham. Mørkeskoven er hans levende fæstning, hvorfra han søger hævn for sin brors niddingsdåd. Han har lært, at han ikke kan løfte sværd eller udøve sejdkunst direkte mod hverken Galthor, Ingerd eller Ingrid, de er beskyttet imod ham. Men har istedet svoret, at ingen af dem skal se slægten ført videre med Galthors blod. Så fra sin hytte i Mørkeskoven vogter han med sejdkunst på de mænd der finder en plads i Ingrids hjerte og dræber dem såsnart de har kysset hende første gang.

Helthor føler ved disse mord en sær blanding af fryd, jalousi og anger. Fryd, fordi han føler at det hævner hans smerte. Jalousi, fordi Ingrid ligner sin mor, og bejlerne minder ham om hans bror. Anger, fordi han egentlig ikke ønsker at smerte Ingrid.

Runer og tvekamp

Skinsyge bejlere
En oplagt mulighed, for at få lidt kamp på bordet, er de andre bejlere. Så snart det bliver tydeligt at din udvalgte SP, har gode chancer for at ende som herre på Heimsfjor, vil en af dem, udfordre ham til tvekamp, med begrundelse i en bagatel.

Du kan, som bejler, starte med at yppe kiv, prøve at fremprovokere en tvekamp. Når alle opdager, hvad der går for sig, vil folk stimle sammen. Ingrid vil prøve at tale kamphanerne fra deres gøremål, men får ingen støtte fra sin far. Han er jo gammel kriger og respekterer en god tvekamp som tvekæmpernes egen sag. Han vil blot sørge for at, alt går til efter reglerne.

Hvis din udvalgte SP skulle være så uheldig, at gå hen at dø, er sagaen i en uheldig situation, men den overlever nok på at, de andre SP'ere har hævnlyst.

Tvekamp med Galthor
Hvis dine spillerer på et tidspunkt har tænkt sig at forlade Heimsfjor, er det en god grund til at køre Galthor i stilling. Han vil se det som en fornærmelse - 'Nu hvor Ingrid kommer så godt ud af det med...' - Og vil i yderste konsekvens påstå, at nogle af de andre SP'ere prøver at lokke Ingrids udkårne væk. Han vil bede de mistænkte om at lade den udkårne i fred og forsvinde, hvis de mener gården, er for ringe til dem. Hvis de på nogen måde går på tværs af ham, er han parat til at tage en tvekamp - Galthor er desperat efter at få sin datter godt gift.

En anden grund til tvekamp vil være beskyldninger om niddingsdåd, hvadenten de er falske eller rigtige. Falske fører uden tvivl til tvekamp, med mindre de meget hurtigt trækkes tilbage.

Beskyldes Galthor derimod for sin gamle niddingsdåd, er der en mulighed for at undgå tvekamp. Nogle velvalgte ord (Evt. et godt slag for Høviskhed el.lign) vil bringe Galthor til sammenbrud. Han vil erkende sin skyld og vil enten forlade gården for at blive bersærker eller opsøge sin bror, så han kan få lov at dræbe ham.

Helthor
Alt efter hvordan SP'erne griber sagaen an, kan Helthor blive en hård modstander eller en god ven.

Ingrids udkårne vil efter et stykke tid blive forsøgt myrdet. Dette fortsætter, enten indtil det lykkes, Helthor er død, den udkårne flygter eller SP'erne får Helthor talt fra det. Han er villig til at lytte til fornuft, hvis blot han grejes rigtigt. Han opfatter normalt alle andre mennesker som mulige fjender og vil være meget hurtig til at angribe eller flygte. Der er to muligheder for at komme i snak med ham: At fange ham levende eller være meget tålmodig. Du kan betragte ham som en hund, der har levet mange år blandt ulve, og har glemt hvad venlighed og godhed er.

Hvis han bliver SP'ernes fjende, har han mange midler til at bekæmpe dem. Han kender skoven ud og ind og bevæger sig hurtigt og uset i den. Han kender til dyr, og har et godt greb på ulve, og hvis han ovenikøbet bruger sejdkunst, kan han få dem til at adlyde sig.

Han forstår stadig at bruge sit sværd, men stoler mere på fælder og sejdkunst.

Eksempler på hvad Helthor kunne bruge af fælder og sejdkunst:

Netfælde. Han lokker SP'erne ned af et dyreveksel og dropper et net på dem. Hvis man klarer to 6'ere på Balance undgår man nettet. For at undslippe derefter kræves der tre 6'ere. Så snart nettet er landet, hopper Helthor ned fra et træ, og forsøger at dræbe alle. Folk i nettet kan bruge Undvige med halverede terninger (Husk: rund ned). Helthor vil overveje at flygte så snart, der er kommet to SP'ere fri.

Ulve. Galthor samler ulve nok til at angribe SP'erne på åbent land eller i skoven.

Del-og-hersk. Igen i skoven. En god gammel taktik er at få SP'erne til at dele sig. Dette kan Helthor forsøge ved at lave skinangreb, for derefter, når nogle af SP'erne forfølger ham, at ryste dem af med det formål at de bliver væk for hinanden, så han kan angribe, hvor der er færrest.

Han angriber først med Bue. Flygter med Løb (Sammenlign SP'ers og Helthors slag for Løb, for at se om han ryster dem af, og om SP'erne bliver spredt). SP'erne skal bruge Evnen Jagt, for at orientere sig i skoven (En 6'er for at finde frem til tabte venner). Helthor angriber udsatte SP'er med sværd.

Sygdom. Helthor sniger sig ind på gården om natten og placerer en runestav i den udkårnes leje. Runestaven gør ham syg, så længe den ligger (skjult) i lejets halm. Sygdommen vil gøre det af med ham i løbet af 5 dage. Kan holdes i ave ved at

slå to 6'ere på helbredende urter hver dag, eller endda kureres ved at klare fire 6'ere en dag. Helthor kan på andre måder overbringe en sygdom. F.eks. var den omtalte Dansker, 'Balder', så dum at tage imod en mistelten fra ham, den havde næsten usynelige runer på.

Uheld. Helthor kan forberede uheld i stil med Plovmordet omtalt tidligere. Dette gøres ved at han forudsiger (Med Spådom) hvor og under hvilke omstændigheder, hans offer befinder sig i nær fremtid. Derefter 'gøder' han stedet med runepinde, der kan udløse et kraftigt uheld under de forudsagte omstændigheder.

En generel retningslinie ved brug af Helthors Uheld v.hj.a. Fortryllelse, er at hver 6'er, du slår for hans Fortryllelse, tæller som én skadesterning, hvis offeret går i fælden.

Sagaens Personer i tal

Galthor
STYRKE:11 VISDOM:6 CHARME:4

Sejhed: 15

Beskyttelse: (Ringbrynje)

Styrkeevner: Kraft (Spring) 8, Nærkamp (Slåskamp) 6, Kampvåben (Økse) 8, Forsvar (Skjold) 10

Visdomsevner: Agerbrug (Dyrkning) 9, Viden (Lovkundskab) 6, Gudeviden (Blot) 5

Charmeevner: Handel 5, Menneskekundskab (Smiger) 6, Høviskhed 6

Vigtige sager: Meget rig

Ingerd
STYRKE:4 VISDOM:5 CHARME:11

Sejhed:10

Beskyttelse: -

Styrkeevner: Balance (Ride) 4

Visdomsevner:Agerbrug (Hushold) 9, Urteviden (Helbredende) 6

Charmeevner: Udsmykning 6, Underholdning (Harpe) 8, Menneskekundskab (Menneskekend.) 7, Udseende 8, Høviskhed 5, Nordisk 9

Vigtige sager: -

Ingrid
STYRKE:8 VISDOM:9 CHARME:12

Sejhed:15

Beskyttelse: -

Styrkeevner: Håndværk (Væve) 6,Kraft (Svømning) 8, Balance (Ride) 8

Visdomsevner:Agerbrug (Hushold) 7, Viden (Lovkundskab) 4, Gudeviden (Spådom) 5, Urteviden (Sårhel.) 6

Charmeevner: Udsmykning 6, Underhold. (Kvad) 6, Udseende 12, Menn.kundsk.(Smiger) 6, Høvisk. 3

Kell Suressøn
STYRKE:8 VISDOM:11 CHARME:9

Sejhed:18

Beskyttelse:(Læderbrynje)

Styrkeevner:Kampvåben (Sværd) 6, Afstandsvåben (Bue) 6, Forsvar (Parere) 7

Visdomsevner: Jagt (Snige) 5, Skibsbrug (Sejlads) 5, Viden (Lovkundsk.) 4, Kampkunst (List) 8

Charmeevner: Underholdning (Fortællekunst) 6, Udseende 6, Høviskhed 4, Nordisk (Norsk) 8

Vigtige sager: Meget flot sværd

Ingolf Plovsværd
STYRKE:11 VISDOM:7 CHARME:4

Sejhed:18

Beskyttelse:(Læderbrynje)

Styrkeevner: Nærkamp (Slåskamp) 6, Kampvåben (Sværd) 8, Forvar (Skjold) 9

Visdomsevner:Agerbrug (Dyrkn.) 7, Viden (Lovkundskab) 5, Gudeviden (Blot) 4

Charmeevner: Handel 5, Udseende 3, Høviskhed 3

Vigtige sager: Lille handelsskib fyldt med plove

Rolf, Leif, Sune
- Slægtninge
STYRKE:7 VISDOM:7 CHARME:7

Sejhed:14, 12, 16

Beskyttelse:(Læderbrynje)

Styrkeevner:Kampvåben (Økse) 5, Forsvar (Skjold) 6

Helthor
STYRKE:11 VISDOM:9 CHARME:3(10)

Sejhed: 22

Beskyttelse: Vams

Styrkeevner: Kraft (Løb) 10, Balance (Klatre) 10, Nærkamp (Slåskamp) 9, Kampvåb. (Sværd) 10, Afstandsvåben (Bue) 9, Forsvar (Undvige) 12

Visdomsevner: Jagt (Snige) 10, Årvågenhed 8, Gudevid. (Spådom) 8, Runekundskab (Fortryllelse) 10, Urteviden (Sårhel.) 8, Kampkunst (Finter) 10

Charmeevner: (Underholdning (Fortællekunst) 6, Menn.kundskab (Menn.kender) 7,) Udseende 1 (8), Høviskhed 1 (9), Nordisk (Dansk) 2 (7)

Vigtige sager: urteposer, runekniv

Ulve
Leder:

Styrke: 12 Visdom: 4 Sejhed: 20

Beskyttelse: Pels

Styrkeevner: Kraft (Løb) 8, Nærkamp (Bid) 9, Forsvar (Undvige) 10

Visdomsevner:Kampkunst (Finter) 5

Alm.Ulve: Styrke 10 Sejhed:15, 16, 13, 17, 19, 12, 20, 21, 15, 14

Beskyttelse: Pels

Styrkeevner: Kraft (Løb) 5, Nærkamp (Bid) 4, Forsvar (Undvige) 6

Slutning & Belønning

Sagaen kan slutte indenfor følgende modeller:

Helthor dræbes
Og familiehemmeligheden afsløres ikke. SP'erne vil være i kridthuset hos Galthor, der nærmest vil være ked af, at han ikke har døtre nok til dem alle, men han vil ihvertfald give Ingrids hånd til den udkårne, og han vil gå en lys fremtid i møde som stormand på Heimsfjor, medmindre Lokes forbandelse slår til igen.

Familiehemmeligheden afsløres
En overbevisende afsløring af Galthors niddingsdåd, mordet på Ingerds fader, vil, på den ene eller anden måde, efterlade højsædet på Heimsfjor tomt. Hvis SP'erne har bragt Helthor tilbage fra Mørkeskoven, og han er blevet normal igen, gifter han sig med Ingerd. Han vil ikke tøve med at vise sin taknemmelighed overfor SP'erne. Hvis han ikke er vendt tilbage til et normalt liv, hvad enten han er død eller levende, vil der være gode chancer for et mindre slagsmål imellem bejlere og diverse slægtninge om retten til højsædet. Detaljerne overlades til dig, men en god intrige med alliancer og knive i ryggen og alt det der, vil være passende. Giftermål med Ingrid eller Ingerd er et godt adgangskort til højsædet.

Flugt eller nederlag
Begge situationer kan nemt opstå, og jeg vil ikke komme nærmere ind på nogle af disse nedværdigende slutninger. Husk blot: Det er bedre at ydmyge sine spillere/SP'ere end at dræbe dem.

Belønning
Belønning skal der til, og som altid falder den i tre afdelinger:

Omdømme: Sagaen giver i gennemsnit en fortælleværdi på 2, med udsving på 1 i hver retning, alt efter hvor godt, den enkelte klarede sig.

Sagaerfaring: Der gives to chancer for at forbedre Sejhed, evner eller færdigheder.

Guld & Gods: Udover at kunne blive stormand (eller kommende stormand) med mange folk og gårde under sig, er der også 'bytte' at hente ved Ingolf Plovsværd (skib og last) hvis han skulle gå hen og dø. De succesfulde SP'ere, der ikke gifter sig til Heimsfjor, vil modtage passende gaver fra familien som tak. Typisk ting fra handelsgruppe 4-5.

BESØG COMIX!

COMIX ER FYNS FØRENDE SPECIALFORRETNING FOR:

- Danske tegneserier og albums
- Udenlandske tegneserier og albums
- Rollespil
- Strategiske spil
- Science-Fiction bøger
- Filmtidsskrifter
- Posters
- COMIX er for både børn og voksne

COMIX

COMIX
JERNBANEGADE 16
5000 ODENSE C
TLF. 66 11 36 58

COMIX
GÅSESTRÆDE 2
5700 SVENDBORG
TLF. 62 22 36 58

Errata i Dungeons & Dragons Ekspert-sættet:

s. 4: Klerik: Antal form./sværhedsgrad: 11. Niveau:

Nuværende: 4 4 4 3 2 1
Rettet: 4 4 4 3 2 -

s. 4: Bortmaningstabel: Zombie:

Nuværende: 9 7 B B U U U U U U U
Rettet: 9 7 B B U U U U U U U+

s. 6: Fjerne Forbandelse er kaldt Hæv Forbandelser

s.10:
Magiker:
Form./sværhedsgrad mangler
"." mangler hos kriger/magiker for hver tusinde.

s. 18: Elver afværgeslag:

Nuværende:				Rettet:			
1-3	4-6	7-9	10	1-3	4-6	7-9	10
12	8	4	2	12	8	4	2
9	7	5	3	13	10	7	4
10	8	6	4	13	10	7	4
13	10	7	4	15	11	7	3
12	10	6	3	15	11	7	3

s. 24:
Anden halvdel af tabellen skulle se således ud:

Nuværende: "Pladerustning +110.000 6 måneder"

Rettet: "Pladerustning +1 10.000 6 måneder"

s. 29: Spilpersoners kampslag:

Kriger 10-12 (Klerik 13-16)

Nuværnede: 4 5 6 7 8 9 11 12 13 14 14 15 16 17 18 19 20 20 20
Rettet: 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 20 20

s. 29: Afværgeslag: Magiker skal være:

1-5	6-10	11-15
13	11	9
14	12	10
13	11	9
16	14	12
15	12	9

s. 36: b. Andre våben: "75-82 Spyd +1" mangler

SkadeP: Se nedenunder

Aslag som: Almindeligt Menneske

s. 52: Kæmper: Alle kæmper mangles SkadeP

SkadeP: 2-16 3-18 4-24 5-30 6-36 8-48+Specielt

s. 52: Kæmpestør: #T skulle være 0 (1-2)

s. 53: Manticora skal kunne flyve: 54 m (18 m)

s. 54:
Pterodactyl: HUB: Flyvende mangler, m sættes efter 72

s. 60: Tabel: Teksten kører ned på næste linie

s. 60:
Sværd skade: Uberegnelig mod Troværdig giver 2-12

s. 63: Mangler beskrivelse af Livsfangespejl:

Dette unikke spejl, kan holde på væsener i uendelig lang tid. Ethvert væsen af menneskestørrelse eller mindre, skal klare et afværgeslag vs. formularer, for ikke at blive suget ind i spejlet (med alt udstyr)! Spejlet kan holde op til tyve væsener; når det er fuldt, kan det ikke fange flere. Væsner som er fanget i spejlet ældes ikke, behøver ikke luft, vand eller mad, men er fuldstændigt hjælpeløse. Enhver kan snakke med væsenerne, som er fanget i spejlet (hvis de taler det samme sprog). Hvis spejlet ødelægges, befries alle de væsener, der var fanget, samtidigt.

Errata i X1:

Tabel 6 side 29.
Indfødt HUB/lpt.

s. 31: RfP point og ARK0 for monstre sektionen

Tabel seks

Klasse (t10)	Niveau (t12)	Livsanskuelse (t8)	Køn (t6)
1-6 Alm. menneske	1-5 1.	1-3 Troværdig	1-3 Mand
7 Klerik	6-8 2.	4-5 Neutral	4-6 Kvinde
8 Kriger	9-10 3.	6-8 Uberegnelig	
9 Magiker	11 4.		
10 Tyv	12 5.		

Rollespil køber man hos Bog & Ide

Forhandlere over hele landet

Albertslund Bogcenter, 2620 Albertslund, Tlf. 42 64 88 77
B.O. Bøger, 6700 Esbjerg, Tlf. 75 12 11 77
B.O. Bøger, 2800 Kgs. Lyngby, Tlf. 42 87 04 45
B.O. Bøger, 2610 Rødovre, Tlf. 31 41 04 85
B.O. Bøger, 5100 Odense, Tlf. 66 11 40 33
Ballerup Bogcenter, 2750 Ballerup, Tlf. 42 97 90 09
Bollerup Bogcenter, 6950 Ringkøbing, Tlf. 97 32 04 11
Ditzel's Bog & Ide, 3400 Hillerød, Tlf. 42 26 05 48
Farum Bog & Kontor, 3520 Farum, Tlf. 42 95 12 25
Flensborg, 4000 Roskilde, Tlf. 42 35 00 08
Ikast Bøger & Papir, 7430 Ikast, Tlf. 97 15 31 44
Ishøj Boghandel, 2635 Ishøj, Tlf. 42 73 99 11
Køsters boghandel, 8900 Randers, Tlf. 86 42 01 13
Langes Bog & Ide, 4700 Næstved, Tlf. 53 72 01 16
Munk Bob & Ide, 6000 Kolding, Tlf. 75 52 03 77
Papyrus, 7100 Vejle, Tlf. 75 82 04 85
Rostrups Bogmarked, 7400 Herning, Tlf. 97 12 61 00
Samsons Bog & Ide, 9000 Ålborg, Tlf. 98 12 05 93
Schmidt's Bog & Ide, 8660 Skanderborg, Tlf. 86 52 00 27
Schous Bog & Ide, 8800 Viborg, Tlf. 86 62 42 66
Schwartz Bøger, 3200 Helsinge, Tlf. 48 79 40 01
Storkfeldts Bog & Ide, 4300 Holbæk, Tlf. 53 43 00 74
William Dam's Bog & Ide, 3700 Rønne, Tlf. 53 95 01 67
Wulff Boghandel, 4300 Holbæk, Tlf. 53 43 00 45

Bog & Ide er Danmarks største boghandlerkæde, hvoraf nogle har specialiseret sig i rollespil. Disse Bog & Ide forretninger gør det lettere for dig af finde de rigtige ting til rollespillene. Vi har et stort udvalg af alle spilleartikler - og kan samtidigt hurtigt skaffe de manglende sager hjem. Bog & Ide sender selvfølgelig også rollespil ud pr. postordre - og vi er hurtige: Cirka to dage efter din bestilling modtager du varerne. Ring og forhør nærmere. Bog & Ide har endvidere nogle af landets billigste priser, som absolut er konkurrencedygtige med enhver forretning herhjemme. Bog & Ide har daglig kontakt med Fafner Spil, Danmark's største grossist indenfor rollespil og er derfor altid først med nyhederne. Vi reserverer gerne på forhånd og giver dig besked samme dag, som tingene udkommer.

Bog&idé

RODEKASSEN

En samling af nye regler til Drager og Dæmoner.

BEVÆGELSE

I både grund- og expertreglerne bevæger alle sig lige hurtigt. Det kan godt virke lidt tungt og det blev faktisk også rettet i det svenske Gigant. Vi bringer hermed de nye regler.

Man lægger rollepersonens STØ, FYS og SMI sammen og aflæser sin flytteformåen i nedenstående tabel:

Sum	Flytteformåen
0-11	7
12-20	8
21-29	9
30-38	10
39-47	11
48-56	12
57-65	13
66-74	14
75-83	15
84-92	16

Desuden skal ens flytteformåen modificeres alt efter race.

And	-1
Øglemand	-1
Kattemand	+1
Elverfolk	+1
Dværge	-2
Sortfolk	+1
Karkion	-2
Øvrige	0

Nye Færdigheder

Ride Flyvende Dyr
Type: VIL
Grundegenskaber: SMI
Pris: 3
BC: SMI

Denne færdighed fungerer på samme måde som Ride (Expert s41), men gælder for flyvende dyr, f.eks. pegasi eller hippogriffer. Eftersom det er direkte livsfarligt at falde af et flyvende dyr, sidder rytteren som regel fastbundet i sadlen. Flyvende dyr er sjældne og det er svært at få fat i dem. Af samme årsag er det også svært at finde en træner i denne færdighed.

Udbryderkunst
Type: TYV
Grundegenskaber: SMI
Pris: 4
BC: 0

Udbryderkunst er evnen til at slippe fri af lænker og reb, ved at udnytte kroppens bevægelighed fuldt ud. SL må justere CL alt efter lænkernes sværhedsgrad (fra 0 til -20/100%). Et forsøg tager flere minutter at gennemføre. Hvis rollepersonen fumler, bliver han skadet (1T3 eller hvad SL finder rimeligt).

Memorere
Type: LÆR
Grundegenskaber: INT
Pris: 2
BC: 0

Dette er evnen til at lære en tekst eller huske et billede udenad og nedskrive eller beskrive dem korrekt på et senere tidspunkt. Indlæringen er begrænset til 50 ord eller ét billede pr. minut. Først når rollepersonen første gang skal forsøge at huske hvad han har memoreret, skal han slå for om det lykkedes.

Skjule
Type: TYV
Grundegenskaber: SMI
Pris: 2
BC: 0

Med denne færdighed kan man forsøge at skjule en lille genstand, f.eks. en juvel eller en dolk på sin krop så det er svært at opdage den. CL bør modificeres alt efter størrelsen af genstanden. En juvel er lettere at skjule end en dolk. Bliver man grundigt kropsvisiteret, vil CL blive reduceret til halvdelen eller mindre alt efter hvor grundig undersøgelsen er. I værste fald kan CL blive 0.

Nye Helteevner

Skjoldknuser (2 HP)
I stedet for et normalt angreb, kan helten slå mod modstanderens skjold med +4 på CL. Hvis han rammer gør våbnet normal skade. Hvis skaden overstiger skjoldets absorbering på modstandstabellen, vil det blive smadret.

Hurtigfod (3 HP)
Heltens flytteformåen øges med +2.

Heltespring (4 HP)
Helten kan udføre enorme spring. Uden tilløb kan han hoppe op til fem gange sin egen højde i længden og 1,5 gange i højden. Med tilløb bliver det til hhv. 7 og 2 gange sin egen højde.

Afvæbning (6 HP)
I stedet for at udføre et almindeligt angreb, kan helten forsøge at afvæbne en fjende, der ikke selv er en helt. Først skal han klare et angrebsslag med -10 på CL. Hvis dette lykkes skal modstanderen klare et svært SMI-slag. Hvis han klarer det sker der intet, men hvis det mislykkes rives våbenet ud af hånden på ham og flyver 0-2 meter væk. Denne evne kan selvfølgelig ikke benyttes mod naturlige våben.

Guld og grønne skove: Udflugt med døden

Introduktion

Dette scenarie foregår både i Port Scott og ude i sumpene. Spillernes opgave er umiddelbart at finde en flygtet fange - død eller levende, men hvis spillerne begynder at undersøge nærmere, går det hurtigt hen og bliver en kompliceret affære.

Scenariet giver spillerne gode muligheder for at lære en masse folk at kende, få sig nogle fjender og score en masse penge. Samtidig lærer de at omgås Glenmorrans natur med en god portion forsigtighed og omtanke. Tager man f.eks ud i sumpene uden slangemodgift, eller glemmer at se sig for i et område med meget kviksand, vil det nok lære en at passe bedre på næste gang... Hvis der bliver en næste gang!

Udflugt med døden indeholder tal til både DoD og D&D/AD&D. Den danske version af D&D-tallene er anbragt bagerst i dette scenarie. Scenariet er en fortsættelse af den kampagnebaggrund vi bragte i sidste nummer. Det kan dog spilles uafhængigt

Vigtig meddelelse
- til DoD-spillere
Under personbeskrivelserne er der også angivet færdigheder til Expert. Jeg anbefaler at man kigger lidt på disse - også hvis man ikke spiller Expert - da de giver et bedre indblik på personen. De fleste af færdighederne er selvforklarende, såsom Områdekendskab, Forklædning osv., og derfor kan du sagtens bruge dem i almindelig DoD. Du regner tallene for almindelig DoD ud, ved at gange Expert-tallene med 5.

Vigtig meddelelse
- til D&D/AD&D-spillere
Eventyret egner sig nok bedst til karakterer på 3-5 niveau, men hvis man reducerer modstanden lidt, og nøjes med at skræmme, kan det sagtens bruges til begyndere. Spil eventuelt et par andre eventyr igennem først.

Hvis dine spillere er mere erfarne, kan du øge sværhedsgraden ved at give modstanderne rustninger. Det er dog ikke særlig realistisk.

AD&D: Under personbeskrivelserne er der desuden angivet hvilke profiencies personerne har. For yderligere information om hvad de enkelte personer kan og interesserer sig for, kan man sagtens kigge på DoD beskrivelserne.

Struktur

Scenariet kan deles op i 3 dele, eller sekvenser, der hver især er interessante.

Første del er opdagelsen og udforskningen. Her gælder det om for spillerne at finde ud af, hvad der er sket, hvorfor, hvordan osv., inden de kaster sig hovedkuls ud i sumpene på jagt efter den undslupne fange - Ellis Dragvendill. Hvis de er smarte falder de måske over nogle ting, som andre helst så uopklarede. Allerede her kan det blive farligt for dem. Man bør ikke forære dem skjult information - det skal der nok blive tid til når spillerne kommer tilbage fra deres lille udflugt.

Anden del er så selve jagten, hvor spillerne begiver sig ud i den ubarmhjertige natur, alt efter hvilke oplysninger de har fået i byen. Her vil der blive lagt op til at spillerne skal organisere sig med hensyn til overnatning, vagtskifte, forsyninger osv. Alt det eventyrere elsker. Samtidig bør man som spilleder gøre sit bedste for at gøre spillerne paranoide. Her er også masser af action til råvoldsspillerne. Denne sekvens varer lige indtil spillerne finder Ellis' skjulested.

Tredje og sidste del er naturligvis det uundgåelige klimaks, hvor spillerne ikke alene skal besejre Ellis, men også resten af hans bande! Det bliver enten en fredelig overenskomst eller en lang og blodig kamp, hvor spillerne i sidste ende nok vil gøre sig overvejelser med hensyn til, hvem der er "de onde".

Spil-start

På vej hjem fra en mindre udflugt til et af byens værtshuse, kommer spillerne tilfældigvis forbi arresten. Pludselig bliver de råbt an af en mand, der sidder bag et af bygningens tremmevinduer.

Fangen er den berygtede flodpirat Ellis Dragvendill - spillerne har formentlig hørt om ham - der for nylig er blevet fanget. Han vil prøve at overbevise spillerne om, at hvis de befrier ham, vil de ikke komme til at fortryde det. Han har stadig byttet fra mange overfald liggende skjult ude i sumpene.

Beslutter spillerne at ville prøve at befri Ellis, vil der "tilfældigvis" komme et par vagter gående, og Ellis vil da bede spillerne komme igen den efterfølgende dag, omkring middag. Beslutter spillerne at lade Ellis sejle sin egen sø, vil der naturligvis ikke ske noget.

Kommer spillerne igen den næste dag, vil de opdage, at Ellis er væk. Spørger man sheriffen eller hans mænd, vil man muligvis kunne få at vide, at Ellis er blevet eskorteret til Kingston, for at blive henrettet. Spillerne vil ikke kunne nå at indhente båden.

Efter et par dage, vil der begynde at gå rygter i byen, om Ellis' flugt. Folk lader fuldstændig til at have glemt den snedige plan, hvormed sheriff Crubb fangede den frygtede Ellis, og dræbte to af hans mænd. De velhavende købmænd søger igen lejesoldater til beskyttelse af deres transporter, og folk har kun sure miner tilovers for byvagten. I løbet af en uge ved alle i byen at Ellis er flyg-

tet, og efterlysningsplakaterne kommer op at hænge - igen. Denne gang er dusøren 3000 SM/GP.

Det formodes nu at spillerne vil prøve at undersøge, hvor Ellis er blevet af. For det første er 3000 SM/GP mange penge - også selv om man er 5-6 stykker om at dele dem - for det andet ved spillerne, at hvis de finder Ellis, finder de nok også hans bytte, hvilket de naturligvis ikke behøver at fortælle nogen om.

Spørgerunde

Der er en del forskellige oplysningskilder, man kan opsøge i Port Scott. Det mest nærliggende ville nok være at spørge lovens lange arm, sheriffen eller hans mænd. Sherif Crubb kan fortælle spillerne, at båden, der skulle transportere Ellis til Kingston, stødte mod en træstamme ca. 7 kilometer oppe af floden. En af vagterne snublede, og Ellis greb chancen. Han sparkede sig fri af de andre vagter, og sprang i vandet. Vagterne turde ikke forfølge ham på grund af krokodiller i vandet, men de skød efter ham med deres armbrøster og sårede ham. Han forsvandt ind mellem nogle siv, på den vestlige bred. (Dette er den historie sheriffen har fået af sine mænd. Det meste er løgn.) Crubb kan også fortælle spillerne, hvem der var med på turen, hvis de skulle have flere spørgsmål.

Connor, Sullivan, Owen og Marc var de fire vagter, der skulle passe på Ellis under transporten. De vil fortælle samme historie som sheriffen, men bliver de nødt til at gå i detaljer, vil man opdage at de ikke har helt den samme version af, hvordan det skete. F.eks vil Marc påstå, at hans blå øje stammer fra et spark Ellis gav ham, da han flygtede, mens Connor siger, at han ramlede hovedet ind i Owens skjold. Disse små afvigelser, vil naturligvis kun finde sted, hvis vagterne udspørges hver for sig.

Sandheden er, at vagtlederen Sullivan blev træt af sejlturen, da de var kommet ca. 6 km. op ad floden, og derfor foreslog at de ordnede sagen på en anden måde. Helt konkret gik hans forslag ud på at skyde Ellis ned "under flugtforsøg", for at spare den lange sejltur. Han skulle jo alligevel op og henrettes. De andre var straks med på ideén, og de holdt ind til den østlige bred, og låste Ellis' håndjern op. De ville lade ham løbe et lille stykke, for derefter at skyde ham i ryggen.

Desværre for dem, gjorde Ellis ikke som planlagt. Det første han gjorde da han blev løsnet, var at slå vagterne til jorden, og springe i floden! Marc var bevidstløs, og de andre turde ikke springe efter, da de var bange for krokodiller (skønt de to sømænd forsikrede dem, at der ikke var krokodiller i denne del af floden). De skød dog efter Ellis, og ramte ham vist også, men væk slap han.

Sullivan fandt lynhurtigt på en historie, og efter at have terpet den et par gange, begyndte de deres hjemrejse. Det vil være meget svært at få denne historie frem, medmindre man direkte truer nogen, eller kommer med afgørende beviser. Sullivan siger i hvert fald ikke noget.

Ferg og Mortimer var de to sømænd der var med på turen. Mortimer er døv, så ham får man ikke meget ud af. Ferg derimod, vil være meget behjælpelig. Han er gråelv og en meget dygtig sømand. Han er desuden

Lidt om kampagnen

Vil man bruge Glenmorran og Port Scott i en længere kampagne, bør man for det første være opmærksom på, at eventyrerne ikke behøver at være i området hele tiden. Port Scott er jo i særdeleshed en by, hvor folk kommer og går. Tving dem ikke til at være her hele året.

En anden vigtig ting er, at lade spillerne udforske området langsomt, og ikke lade dem få serveret alle dets hemmeligheder på én gang. Det samme gælder for SLP - Spille-Leder Personer. De bør også introduceres langsomt. Der er ingen grund til at give spillerne en masse navne på folk, som de alligevel ikke kan huske.

Af og til kan det også være et problem for Spillederen at huske alle navne og beskrivelser. Lav eventuelt et SLP-kartotek, hvor du skriver navnene op efterhånden som de bliver aktuelle.

SLP'ere er også mennesker, og de bør spilles som sådan. Hvis spillerne truer dem, eller på anden måde er ubehagelige over for dem, vil de naturligvis ikke have mere med dem at gøre. Opfører spillerne sig derimod pænt, kan de få venner og kontakter. Et eventyr bliver ofte bedre, hvis en gammel ven er involveret.

Man bør som spilleder sørge for at spillerne bruger de institutioner, der nu engang er i byen. Opdager de f.eks en smuglerrede, bør de ikke brase ind og banke smuglerne, men derimod gå til byvagten. Senere vil byvagten måske være knap så villig til at anholde eventyrerne, hvis de begår mindre forteelser. Sådan er det i en by som Port Scott. Hjælper man folk, hjælper de måske én en anden gang.

Vil spillerne bruge systemet eller samfundet til at få gennemført egne planer, bør du ikke blive irriteret. Derimod skal du tage det som en kompliment, da det jo må betyde, at du har givet området liv. Det er jo det, det hele drejer sig om. Port Scott ændrer sig hele tiden; folk flytter, nye folk kommer til, tiderne skifter, og nye embedsmænd vælges. Specielt hvis eventyrerne kun kommer til Port Scott en gang imellem, vil dette have betydning. Næste gang de kommer til byen, er der måske kommet en ny sherif, eller deres stamkro har skiftet ejer.

For at kampagnen skal være levende, skal man naturligvis ikke kun introducere nye mennesker... Man skal også introducere gamle. Arvefjender, der pludselig dukker op igen, er noget af det bedste ved en kampagne, frem for korte eventyr. I scenariet er der adskillige potentielle arvefjender, der vil være gode at hive frem, når spillerne mindst venter det.

For at få kampagnen til at køre godt er det vigtigt, at spillerne har indtryk af, at deres handlinger har indflydelse, og får konsekvenser. Bryder de loven bliver de straffet, og opfører de sig ordentligt, vil de blive belønnet. Konflikter opstår i det øjeblik, spillerne sætter sig op mod systemet, men bruger de det derimod til deres egen fordel, kan det give pote.

en flink fyr. Han vil fortælle eventyrerne, hvordan det gik til, hvis han kan lide dem. Han er imod bestikkelse, og ville heller ikke tage imod de penge Sullivan tilbød ham for at holde mund. Grunden til at han ikke har fortalt nogen hvad der virkelig skete, er at ingen har spurgt! Ferg vil gerne sejle eventyrerne rundt i sumpene, hvis der ikke er andre opgaver.

FERG
ærlig sømand

DoD:
STY:14 STØ:9 FYS:16 SMI:19
INT:15 PSY:11 KAR:16 KP: 13

Våben: Armbrøst 65%, Kastekniv/Dolk 85%, Knytnæve/Spark 60%

Færdigheder: Fremmede kulturer 55%, Førstehjælp 30%, Geografi 70%, Klatre 55%, Navigere 95%, Springe 85%, Svømme 100%, Søkyndighed 100%, Tegnsprog 90%, Zoologi 70%

Expert: Områdekendskab 20, Tegnsprog 18, Bykendskab 16, Camouflage 3, Fiske 17, Kano 18, Orientering 20, Overlevelsesevne 18

D&D/ AD&D:
Gray elf, 3rd level fighter, AL: LN

Str 14; Dex 19 (+3 missile attacks, -4 AC); Con 16 (+2 HP); Int 15 (+4 Prof.); Wis 11; Cha 16; HP 23; AC 6; ML 12; XP 270

Abilities: 90% resistance mod Sleep og Charm-spells; Infravision 60 feet; Detect secret and concealed doors.

Non-weapon proficiencies: Animal lore (Int); Direction sense (Wis+1); Jumping (Str); Mountaineering (NA); Navigation (Int-2); Seamanship (Dex+1); Survival (Int); Swimming (Str).

Weapons	THAC0
Dagger	19
Thrown	16
Heavy crossbow	16
Point blank (Specialization)	14

Ferg er som sagt gråelver, og sejler for Handelskompagniet. Han er meget loyal, og vil gerne hjælpe med at finde Ellis, men han vil dog ikke udsætte sig selv for unødig fare, idet han har en kæreste i Port Scott, han ikke har lyst til at forlade endnu. Man kan dog trygt regne med, at har han først givet sit ord, så svigter han ikke.

MORTIMER
gammel sømand
Her behøves egentlig ingen specifikke tal. Mortimer er en dygtig sømand, ligesom Ferg, men han er knap så villig til at træde til i kampsituationer osv.

Bonus
Finder spillerne ud af hvad der virkelig skete, kan de score en belønning på 50 SM/GP hver, ved at melde Sullivan og de andre til sheriffen. Har de ingen beviser overhovedet, vil der dog ikke ske Sullivan noget. Derimod kan spillerne forvente at blive snigmyrdet af ham, hvert øjeblik det skal være! Det samme vil ske hvis han opdager, at spillerne ved for meget.

SULLIVAN
korrupt vagtmester

DoD:
STY:15 STØ:14 FYS:12 SMI:15
INT:13 PSY:9 KAR:13 KP: 13 Rustning: 2 pt. læder

Våben: Slagsværd 85%, Dolk 75%, Armbrøst 55%, Knytnæve/Spark 75%

Færdigheder: Finde skjulte ting 75%, Heraldik & Genealogi 65%, Klatre 35%, Læse & skrive 70%, Opdage fare 60%, Ride 70%, Skak & brædtspil 45%, Sporsans 40%, Svømme 55%, Søkyndighed 35%, Taksere 80%

Expert: Administration/Jura 14, Områdekendskab 12, Taktik 13, Trække våben 17, Bluff 10, Forhøre 15, Overklassestil 8, Overtale 15, Bykendskab 18, Skygge 9, Underverdenen 4, Overlevelsesevne 6

D&D/ AD&D:
3rd level fighter, AL: N

Str 15; Dex 15 (-1 AC); Con 12; Int 13 (+3 Prof.); Wis 9; Cha 13; HP 13; AC 8 (leatherarmor); ML 12; XP 120

Non-weapon proficiencies: Appraising (Int); Etiquette (Cha); Gaming (Cha); Heraldry (Int); Reading/Writing (Int+1); Riding, landbased (Wis+3); Swimming (Str).

Weapons	THAC0
Dagger	18
Thrown	18
Light crossbow	18
Broadsword (Specialization)	17

Sullivan var tidligere officer i kongens hær, men tog imod tilbuddet, om at blive vagtmester i Port Scott for 6 år siden. Via denne post har han tilranet sig en del magt og anseelse blandt folk i byen. Denne magt er han ikke parat til at lade nogen tage fra ham, og han vil gøre alt for at undgå at dette sker.

Andre oplysningskilder
Nogle oplysningskilder behøver man ikke opsøge - de kommer helt af sig selv. En sådan kilde er Gerloc, en slesk småforbryder, der vil henvende sig, hvis han opdager at spillerne søger oplysninger om Ellis. Han blev i sin tid uvenner med Ellis, og nu sælger han hans hemmeligheder til højestbydende. Han ved sådan cirka hvor Ellis holder til; på en ø der kaldes "djævelens lillefinger", og han

FOX
Fox er en korrupt jæger, der arbejder sammen med Ellis. Deres aftale går ud på, at Fox skaffer banden mad, fodrer "vagthundene", og holder folk væk fra området. Til gengæld får Fox del i byttet fra Ellis' overfald.

Fox har igennem adskillige år arbejdet sammen med øglefolket. Han har lært deres skikke, ritualer og magi, og har indgået en aftale med dem, om at hjælpe med at udslette menneskene. Han er derfor ikke særlig interesseret i at have folk til at snuse omkring ude i sumpene og skovene, hvor han har alle sine hemmeligheder. Fox tilbeder krokodilleguden Morrhckeerr - øglefolkets ældgamle gud. For 3 år siden beskæftigede Fox sig en del med sort magi, og en nat han forsøgte at gennemføre et ritual, gik det galt. Formularen vendte sig imod ham, og han blev ramt af en evig forbandelse. Fra da af kunne han ikke føle varme - det forklarer hvorfor han render rundt i pelstøj.

Fox er en yderst mærkværdig personlighed - på én gang farlig og harmløs. Hans roden med øglefolkets magi, hans evige drikkeri og de mange mord han har på samvittigheden, har gjort ham sindssyg. Føler han sig blot den mindste smule truet, vil han reagere med blodsudgydelse - ikke direkte, men skjult i det grønne helvede som han har trukket sig tilbage til. Herfra vil han lokke eventyrerne ud i kviksand, fælder eller snigmyrde dem på bedste indianermanér.

DoD:
STY:12, STØ:13, FYS:15, SMI:17, INT:16, PSY:8, KAR:7, KP: 14

Våben: Langbue 85%, Jagtkniv 75%

Færdigheder: Afmontere/opsætte fælder 85%, Botanik 60%, Læse & skrive 80%, Skjule sig 90%, Snige sig 90%, Sporsans 75%, Søkyndighed 45%, Øglesprog 85%, Zoologi 80%

Magi: Fremmane/fjerne elementarånder: Ild-salamander 60%, Jord-gnom 45%, Vand-undine 70%

Expert: Drogekundskab 5, Giftkundskab 13, Kundskab om magi 14, Områdekendskab 20, Trække våben 15, Bluff 16, Overklassestil 2, Bykendskab 6, Skygge 12, Underverdenen 8, Camouflage 18, Dyretræning 5, Fiske 12, Ilmarch 17, Jage 18, Kano 8, Orientering 16, Overlevelsesevne 18

D&D/AD&D:
Dual-class, 2nd level conjurer, 4th level thief, AL: CN

Str 12; Dex 17 (+2 missile attack, -3 AC); Con 15 (+1 HP); Int 16 (+5 Prof.); Wis 8; Cha 7; HP 20; AC 7; ML 12; XP 420

Abilities: Pick pockets 25%; Open locks 20%; Find/remove traps 65%; Move silently 65%; Hide in shadows 65%; Detect noise 15%; Climb walls 70%; Read languages 0%; Cast spells (3*1st, mindst en skal være conjuration/summoning).

Non-weapon proficiencies: Agriculture (Int); Direction sense (Wis+1); Fishing (Wis-1); Hunting (Wis-1); Lizard man language (Int); Reading/writing (Int); Running (Con-6); Seamanship (Dex+1); Spellcraft (Int-2), vs. conjuration/summoning (Int+1); Survival (Int); Trailing (Dex).

Weapons	THAC0
Shortbow	17
Knife	19
Thrown	17

Spellbook: 1st level: Affect normal fires; Armor*; Cantrip*; Dancing lights; Detect magic; Erase; Identify; Mount; Read magic; Unseen servant* Fox har normalt memoriseret de formularer der er markeret med en stjerne (*).

Kun ganske få mennesker kender ret meget til Fox, og det kan være svært at finde ud af noget om ham. En der muligvis kunne hjælpe, er Fox's søster Megan. Hun bor i Port Scott sammen med sin mand Rowan. Udspørges hun, vil hun umiddelbart være fjendtlig, men overbeviser man hende om, at man ikke vil Fox noget ondt, vil hun gerne hjælpe.

Megan er ret naiv, og tror derfor på de fleste af Fox's løgne. Hun mener dog med sikkerhed at kunne sige, at Fox er på vej ud i noget han ikke kan overskue konsekvenserne af. Hun ser ham stort set aldrig, og når han er i byen, er det altid for at drikke sig fuld på kroen. På det seneste har hun bemærket at han er blevet ret voldsom, og mere hemmelighedsfuld end før.

Spørger man andre i byen, vil de sige at Fox er en underlig type, som man nok bør holde sig fra. En gammel mand kan fortælle om en episode, hvor en ung kvinde faldt ned fra en stige og brækkede ryggen. Fox var den eneste af de tilstedeværende, der ikke gad løfte en finger for at hjælpe. I byens badstue, kan man høre rygter om, at Fox har nogle forfærdelige brændsår på kroppen. Dette er ganske rigtigt. Brandsårene er enten forårsaget af den magi, der vendte sig imod ham, eller af ham selv, i et forgæves forsøg på at få varmen tilbage.

kender hans bande. Han ved også at Ellis samarbejder med en jæger, der skaffer dem mad, men han ved ikke hvem. Gerloc vil forsøge at få spillerne til at betale 500 SM/GP for disse oplysninger, men med en del forhandlinger eller rå vold, vil man kunne få ham ned på et rimeligt beløb.

GERLOC
slesk småforbryder

DoD:
STY:10 STØ:12 FYS:11 SMI:17 INT:11 PSY:9 KAR:7 KP: 12

Våben: Dolk 75%, Knytnæve/Spark 30%

Færdigheder: Dirke låse op 80%, Finde skjulte ting 45%, Hasardspil 80%, Klatre 75%, Lytte 50%, Skjule sig 60%, Snige sig 75%, Stjæle 90%

D&D/AD&D:
2nd level thief, AL: CN

Str 10; Dex 17 (+2 missile attack, -3 AC); Con 11; Int 11 (+2 Prof.); Wis 9; Cha 7; HP 6; AC 7; ML 11; XP 35

Abilities: Pick pockets 50%; Open locks 40%; Find/remove traps 5%; Move silently 40%; Hide in shadows 35%; Detect noise 25%; Climb walls 70%; Read languages 0%.

Non-weapon proficiencies: Gaming (Cha+4); Trailing (Dex).

Weapons	THAC0
Dagger	20
Thrown	18

Gerloc er en skummel fyr med specialе i at undslippe lovens lange arm. Han har spillet hasardspil med Ellis et par gange, og han troede på et tidspunkt at han skulle være med i hans bande. Da Ellis gjorde opmærksom på at dette aldrig ville ske, blev Gerloc sur. Gerloc er en elendig amatør, der altid mangler penge. Han vil forråde hvemsomhelst og hvadsomhelst, for en håndfuld mønter.

Ud i sumpene

For at finde Ellis må man naturligvis først finde stedet, hvor han slap

væk. Dette kan godt volde lidt problemer hvis ikke man har Ferg med. Det kommer til at koste spillerne 10 SM/GP om dagen at hyre Ferg og Mortimer til at sejle dem rundt. Hvis spillerne vælger at købe en båd istedet er her nogle priser.

Kano (højst 3 personer): 300 SM/GP
Robåd (højst 4 personer): 400 SM/GP
Flodbåd (højst 6 personer): 500 SM/GP
Stor flodbåd (8-10 personer): 850 SM/GP

Fordi Ellis nu er på spil igen (mener man), er det stort set umuligt at leje en båd for tiden. Udlejerne er bange for, at de aldrig ser den igen.

Udflugt med døden

Når spillerne først når ud i vildmarken, vil de opdage at selve terrænet i virkeligheden er et større problem end den eftersøgte pirat. Dybe vandhuller, krokodiller, giftige smådyr, myg, insekter osv. Her bør man i høj grad spille på eventyrernes paranoia.

Et andet problem er jægeren Fox - den jæger Ellis samarbejder med. Han kender området som sin egen baglomme, og han vil gøre sit bedste for at skræmme spillerne væk derfra. Han kan nemt have overhørt nogle af deres samtaler i Port Scott, eller på anden måde have fundet ud af, at de leder efter Ellis.

Antydningens kunst er vigtig i denne del af scenariet. Det gælder for spillederen om hele tiden at antyde, at rollepersonerne bliver forfulgt, overvåget, eller truet.

Sumpens farer

For at beskrive stemningen i de store sumpe, er det godt at smide om sig med sætninger, der kan sætte spillernes fantasi igang. F.eks : "Du kommer vadende gennem det knæhøje vand, mens du søgende lader dit blik feje hen over landskabet. Du er omgivet af høje, slanke træer, der rager op af vandet som kolossale hegnspæle efter en oversvømmelse. Enkelte solstriber skinner igennem træernes kroner, og deres spil i de grønne alger, får dig til at tænke på, hvad der mon kunne gemme sig under vandoverfladen. I samme øjeblik glider en slange hen over din støvle, og hvirvler mudderet op".

Sumpen er natuligvis ikke ens over det hele. Herunder er en tabel (fig.1) du kan benytte for at finde ud af, hvad det er eventyrerne knokler ud i, fordi de syntes de så noget bevæge sig. Tabellen skal ikke bruges slavisk, men kun i tilfælde hvor eventyrerne kommer sejlende, og af den ene eller den anden grund bestemmer sig for at hoppe i vandet. Det er også rart at vide om der er 2 meter, eller 1 meter dybt, hvis man skal slås i det. Fig. 2 er en mødetabel du kan bruge nårsomhelst, og Fig. 3 er

FIG. 1: SUMP-TABEL

1-4: Mudret vand, ca. 1 m. dybt - Kraftig rodbevoksning, buskads, spredte træer (Modstand: 15/-3).
5-12: Forholdsvis klart vand, ca 30 cm. dybt - Spredte træer (Modstand: 5/-1).
13-20: Fastland, mudret - Spredte træer og en del buskads.
21-25: Mudret vand, ca. 50 cm. dybt - Enkelte vandhuller - Kraftig sivbevoksning, uigennemtrængelgt krat (Modstand: 20/-4).
25-30: Pladret vand overdækket med alger og åkander, ca. 2 m. dybt(!) - Spredte træer og en del siv. Her skal svømmes.
31-40: Fastland - Enkelte træer, sivgræs.
41-43: Mudder, bundløst - Siv og krat, spredte træer (Modstand: 20/-4).
44-50: Forholdsvis klart vand, ca 1 m. dybt - Spredte træer og siv (Modstand: 10/-2).
51-56: Mudret vand, ca. 150 cm. dybt - Spredte træer og siv (Modstand: 15/-3).
57-60: Mudret vand, ca. 70 cm. dybt, dynd og pladder - Spredte træer, siv og krat (Modstand: 10/-2).
61-70: Fastland, mudret - Tæt træbevoksning, en del buske.
71-77: Plumret vand, ca. 1 m. dybt - Siv og enkelte træer (Modstand: 5/-1).
78-79: Kviksand! (Modstand: 25/-5)
80-84: Mudret vand, ca. 1 m. dybt, overdækket med alger, enkelte huller - Tæt træbevoksning og enkelte buskadser (Modstand: 20/- 4).
85-90: Forholdsvis klart vand, ca. 50 cm. dybt - Siv og vandplanter (Modstand: 10/-2).
91-97: Mudret vand, ca. 1 m. dybt, overgroet med alger - Spredte træer (Modstand: 5/-1).
98-100: Fastland, mudret, enkelte huller - Spredte træer, enkelte buske.

FIG. 2: MØDETABEL

1: Krokodiller (uha!)
2: Giftslange (falder måske ned på en af eventyrerne fra et træ)
3: Vadefugle (plasker og gør eventyrerne nervøse)
4: Fiskestime (pludselig mærker en af eventyrerne noget nede i vandet)
5: Vandsnog (ganske ufarlig)
6: Abe (larmer og gør eventyrerne nervøse)
7: Bævere (plasker med halerne, så det lyder som løbetrin i vandet)
8: Kvælerslange (vikler sig måske omkring en eventyrer under vandet)
9: Firben (piler pludselig hen over vandoverfladen)
10: Giftig skrubtudse (larmer, og kan desuden være ubehagelig at spise)

FIG. 3: UBEHAGELIGE EPISODER

1: Én af eventyrerne får øje på nogle skikkelser der løber i sik- sak mellem træerne. Dette er øglemænd! Er man hurtig nok, kan man nå at slippe væk. Det er jo heller ikke sikkert de angriber - måske er de på vej væk.
2: Eventyrerne finder et slagtet hjortedyr. Dyret ligger i en cirkel af sit eget blod, og nogle underlige tegn er skrevet i den - også med blod. Fox er et sted i nærheden.
3: Kviksand!
4: En eventyrer kommer til at træde på en mørnet træstamme, der fungerer som bolig for et halvt hundrede taranteller. Forestil dig eventyrerens rædsel, da det pludselig vælter frem med store edderkopper! Tarantellerne vil ikke bide, men det er heller ikke sjovt at have dem kravlende på sig, mens man ligger og roder rundt på jorden.
5: Eventyrerne kommer vadende gennem vandet, da en af dem pludselig forsvinder. Han er faldet i et vandhul. Det vil være besværligt at få ham op - især hvis han er tungt lastet - men man bør nok lade dem slippe med skrækken.
6: Eventyrerne befinder sig pludselig midt i en kolossal myggesværm. Måske kunne disse myg give grimme sygdomme?
7: En mærkelig stank får eventyrerne til at kigge nærmere på en trægruppe. Da de kommer nærmere kan de se, at der er blevet hængt indvolde op i flere af træerne. Midt i trægruppen er der en stensøjle, med nogle underlige tegn indhugget. Søjlen er overstænket med blod. Dette er et offersted for krokodilleguden Morrchkeerr.

SUMP-SYSTEM

DoD:
På sump-tabellen er der angivet hvilken Modstand de forskellige områder har. Denne Modstand sættes op i Modstandstabellen (DoD- regelbogen s. 16), og rollepersonens SMI som AKTIV. Klarer man det ikke, sidder man fast, og må klare sit rul for at komme videre. Rustning besværliggør bevægelse i sumpen. En læderrustning øger derfor Modstanden med 5, en ringbrynje med 10 osv. Derudover øger oppakning, skjold og våben også Modstanden, alt efter hvor meget spillederen finder det rimeligt.

D&D/AD&D:
På sump-tabellen er der angivet hvor besværligt det enkelte område er at bevæge sig i. Ved hjælp af en t20 kan man afgøre, hvorvidt personen sidder fast. Det gælder om at slå lavt. Alle personers basischance er 10. Fra denne trækker du, alt efter hvilken rustning, du har et tal fra.

Ingen rustning	-0
Skjold	-1
Læderrustning	-2
Ringrustning (chain mail)	-5
Pladerustning (plate mail)	-7

Skjold trækker altid yderligere 1 fra. Tunge våben og oppakning giver også minusser, alt efter hvad spillederen finder rimeligt. Oven i dette skal man lægge sin BEH/DEX bonus.

Kviksand
Kviksand er rimelig lumsk, og ofte opdager man det ikke før man er ude i det. Falder man på maven, synker man langsommere end hvis man står oprejst, og af og til kan et skjold være behjælpeligt. Det tager et vist antal runder at synke helt i:

Omstændigheder	Runder
Ofret står oprejst	1t8
Ofret er tungt lastet	1t6
Ofret er tungt lastet og står oprejst	1t4
Ofret klamrer sig til noget (F.eks et skjold)	1t10
Ofret ligger fladt ned	1t20+10
Ofret fortjener en chance	1t20

DoD:
Man indsætter kviksandets Modstand i tabellen, med rollepersonens SMI som AKTIV. Man har 3 chancer for at komme op. Prøver man at hjælpe nogen op af kviksand, skal man overvinde dets modstand med sin STY. Fumler man, ryger man selv i. Det er naturligvis nemmere, hvis man er flere til at trække.

D&D/AD&D:
For at komme op af kviksand skal man klare sit normale rul, mod Kviksandets sværhedsgrad. Man har 3 chancer for at komme op. Prøver man at hjælpe nogen op af kviksand, skal man bruge sin STY/STR bonus, istedet for BEH/DEX. Det er naturligvis nemmere hvis man er flere til at trække.

D&D/AD&D systemet er efter originalkoncept af Lars "Strikker" Jalking.

en tabel for "særligt ubehagelige episoder".

GLENMORRANS ANDRE BEBOERE

Kentaurer
I skovene vest for floden, holder en kentaurstamme til. Høvdingen, en gammel gråhåret kentaur ved navn Ash, vil være venlig stemt over for spillerne, hvis de giver ham gaver - våben, rustninger, hjelme eller noget andet spændende. Han kan give spillerne oplysninger om Ellis hvis de spørger. Han kan beskrive de andre medlemmer af banden - også de to der er døde - og han ved nogenlunde hvor Ellis holder til. Udspørges han om Fox, vil han blive kridhvid i hovedet og fremstamme, at ham skal man holde sig langt væk fra. Desuden overværede 2 af stammens spejdere den dramatiske scene på flodbredden, og kan vise spillerne hvor det skete. De to kentaurer morede sig gevaldigt over menneskenes dumhed, og de kan med humoristiske vendinger genfortælle hele seancen. Kentaurerne kan være gode at have som venner i senere eventyr.

Øglemændene
Vover spillerne sig alt for langt ud i sumpene, er der en vis chance for at de støder på nogle repræsentanter for øglefolket. De vil bestemt ikke være venligt stemt, og eventyrerne gør nok klogest i at stikke af hvis de ser nogle. Der er sat advarselsskilte op ved stier og floder, så man ikke kommer til at vade lige ind i øglemændenes domæne. Skiltene er sat op 3-4 kilometer fra hvor øglemændene normalt færdes.

Øglemændenes forbandelse
Den ældgamle skrøne om hvorledes øglemændene kastede en forbandelse over visse dele af sumpene, kan også medvirke til at styrke spillernes nervøsitet. Fox vil benytte sig af dette i sin guerilla-krig mod eventyrerne. Begynder de at komme lidt for tæt på, vil han prøve at skræmme dem væk.

Fox vil f.eks:

- Lave sære lyde, rasle med blade, banke på træer osv.
- Smide en sækfuld slanger ind i spillernes lejr midt om natten
- Skyde en af spillerne ned bagfra, uden at nogen ser ham
- Lokke spillerne i fælder, eller ud i kviksand
- Forgifte spillernes forsyninger (bare så de bliver syge)
- Lave sære tegn på jorden med dyreblod
- Lægge en stor fugleedderkop på en af spillerne mens han sover
- Smide en død ozelot (en slags vildkat) ind i spillernes lejr

Der er ikke så mange vilde dyr i området, men Fox ved, hvor han kan finde dem!

Mens han gør alt dette, vil han naturligvis forholde sig fuldstændig uset. Som en sidste udvej hvis eventyrerne nægter at give op, vil Fox få en flok øglemænd til at angribe dem - også selvom de er langt fra deres område.

Ellis' skjulested

Ellis og hans bande holder til på en lille ø kaldet "Djævelens Lillefinger". En adelsmand begyndte engang at bygge en fæstning her, men da han var cirka halvvejs med byggeriet måtte han give op, da det viste sig at borgen sank. Denne nedsunkede ruin fungerer i øjeblikkket som Ellis' skjulested.

Ruinen ligger ca. 10 minutters gang fra kysten, og er umiddelbart usynlig. Den vil virke ubeboet, medmindre man kommer om natten. Så vil man kunne se lys, og høre saven og banken. Det er James Farkley ,Joshua og Crovic, der reparerer på bandens båd. Deres arbejde foregår i

ØGLEFOLKET

Glenmorrans oprindelige herskere, øglemændene, har i mange år levet tilbagetrukket i skovene og sumpene. Deres eneste ambition er at hævne sig på menneskene, der stjal deres land. I de senere år har de fået samlet deres styrker, og er nu for alvor i gang med at forberede deres generobring af Port Scott. De er ikke længere så bange for menneskene, og efter de har fået kontakt med Fox, har de erfaret, at menneskenes store hær er rejst. Fox har også fortalt dem, hvordan de kan komme ind i byen, dens svage punkter osv. Hvad Fox ikke ved, er at øglemændene har planlagt at dræbe ham, så snart de ikke kan få flere oplysninger ud af ham.

Øglemændene er et primitivt naturfolk, med krigerriske tendenser. Dengang de havde Port Scott, var de rimeligt veludviklede, men efter at være blevet spredt for alle vinde, og tvunget til at leve i sumpene og skovene, er det gået tilbage for deres civilisation. De lever nu i stammer på omkring 20-30 medlemmer, ledet af en høvding og en shaman - en slags medicinmand og åndemaner. De ernærer sig ved jagt og et begrænset agerbrug, hvor det nu kan lade sig gøre. Høvdingene for de forskellige stammer er nu efter 50 års forhandlinger endelig blevet enige om at hævne sig på menneskene én gang for alle. I den senere tid, har de haft spejdere ude og holde øje med menneskene, og det er kun et spørgsmål om tid før øglemændene igen skal herske over Glenmorran. OBS!: Hvis eventyrerne dræber Fox, vil det sætte en stopper for invasionen - for en tid. Øglefolket har ikke lyst til at gøre noget overilet.

ØGLEMÆND

DoD:

Egenskab	Terninger	Typeværdi
STY	4T6+3	17 SB: +1T4
STØ	2T6+6	13 KP: 11
FYS	4T6	13
SMI	3T6+2	12
INT	3T6	11
PSY	2T6	9
KAR	3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
2 kløer	30%	1T6
1 haleslag	20%	1T4
1 bid	30%	1T6

Naturlige værn: 3 point Skælpanser
Flytteformåen: L10/S6

Profession/Færdigheder:

Krigere:
Spyd/Kølle/Økse/Sværd: 50-80%, Springe 30%
Jægere:
Håndtere fælder: 40-50%, Zoologi: 50-60%
Shamaner:
Botanik, Førstehjælp, Historie, Overtale, Synge & spille (tromme), Spådom
Alle:
Skjule sig/ Snige sig 40-50%, Sporsans 50-60%, Svømme 90%, Søkyndighed 20-30%

D&D/AD&D:

Alle øglemændene er standard AD&D lizard men. De har alle følgende stats, med mindre andet er angivet:

Lizard man: AL N; AC 5; MV 6, Sw 12; HD 2+1
THAC0 19; #AT 3; Dmg 1d2/1d2/1d6; S M (7'Tall); ML 14; XP 65.

For hver 10 lizard men er der desuden en patrol leader og 50% chance for en 3. niveau shaman:

Patrol leader: hp 17; XP 120. 3rd level shaman: HD 3
THAC0 17; SA/SD spells and abilities as a 3rd level cleric; XP 120.

Hvis hele stammen mødes vil der også være en war leader, to subleaders og en 4. eller 5. niveau shaman (50% chance for hver):

War leader: HD 6; THAC0 15; XP 270.
Subleaders: HD 4; THAC0 17; XP 120.

4th level shaman; HD 4; THAC0 17; SA/SD spells and abilities as a 4th level cleric; XP 175.
5th level shaman; HD 5; THAC0 15; SA/SD spells and abilities as a 5th level cleric; XP 420.

skoven ca. 50 meter fra ruinen. Rundt omkring ruinen er der sat fælder op, så "tilfældige forbipasserende" ikke kommer for tæt på.

Selve bygningen er sunket ned i jorden, og overgroet med slyngplanter og mos. Vinduerne sidder næsten 3 meter over jorden (Dette er 1. salens vinduer - stuens vinduer og døren er begravet). Ét af vinduerne virker som om det bliver brugt som indgang, idet en slyngplante fører ind af det. Undersøger man nærmere, vil der vise sig at være en anden indgang under nogle buske.

Kravler man ind af vinduet, vil man blive nødt til at kravle gennem gulvet for at komme videre. Denne indgang er nøje planlagt som fælde af Ellis og hans kumpaner, og i stuen venter der spillerne en slem overraskelse. Stuen er oversvømmet, og i vandet er der 5 store krokodiller. Vandet er ca. 1 meter dybt, men med de store uregelmæssigheder i gulvet, kan man aldrig helt være sikker.

På den anden side af døren ligger Ellis' bande på lur. De kan umuligt have undgået at høre de brave eventyreres kamp med "vagthundene". Man kan dog overrumple dem, hvis man benytter den skjulte indgang under busken. Om dagen sover hele banden.

Ellis vil genkende spillerne og være villig til at snakke med dem. Dette kommer naturligvis an på, hvordan de har behandlet ham i starten af eventyret, men der skal nok være et par stykker, der har opført sig pænt.

Det må nu være op til spillederen at afgøre, hvad Ellis vil sige og gøre i denne situation. I boksen ... vil man kunne hente inspiration. Måske vil Ellis tilbyde spillerne at blive medlemmer af banden - måske vil han bare slå dem ihjel? Måske vil spillerne slet ikke snakke, men bare slå Ellis ihjel?

Hvis Ellis hører om spillernes mistanker til Fox, vil han blive oprevet og ønske at dræbe det forræderiske

ELLIS DRAGVENDILL

Ellis'livshistorie er lang og tvivlsom. Han har hele sit liv været på farten, og stort set gjort hvad der passede ham. Hans kriminelle løbebane er kilometerlang, og spænder vidt, lige fra tyveri til mord, ildspåsættelse og sabotage. "Én gang tyv, altid tyv", er hans valgsprog, og han mener desuden at enhver er sin egen lykkes smed. For 6 år siden kom han til Glenmorran med sin bande, og efter at have udset sig et godt skjulested, begyndte de at overfalde handelsrejsende og lokale købmænd.

Findes der noget, man kan kalde en ærlig tyv, så er Ellis Dragvendill en sådan. Han svigter ikke sine venner, og har han først givet sit ord, holder han det - for det meste. Til gengæld er han flintrende ligeglad med folk, han ikke kender.

Ellis går ind for "poetisk retfærdighed, og han har visse æresbegreber. Ellis ville f.eks aldrig stikke nogen ned bagfra, eller nægte at imødekomme sin modstanders ønske om en fair kamp. Hans holdning til døden er, at skal man dø, så skal det være med stil. Det var bl.a derfor det passede ham meget dårligt, at blive skudt ned bagfra af nogle feje byvagter.

I Kingston er Ellis eftersøgt for mordet på en højtstående embedsmand. Det var derfor, han skulle transporteres hertil for at blive henrettet. Bringer man Ellis direkte til Kingston i levende live, kan man regne med at få en klækkelig bonus.

DoD:

STY:16, STØ:11, FYS:17, SMI:18, INT:17, PSY:15, KAR:16, KP: 15

Styrkebonus: 1t4

Våben: Kastekniv/Dolk 85%, Slagsværd 65%, Langbue 55%, Armbrøst 60%, Knytnæve 80%, Spark 65%

Færdigheder: Botanik 30%, Finde skjulte ting 55%, Fremmede kulturer 20%, Hasardspil 85%, Læse & skrive 40%, Overtale 75%, Ride 45%, Skjule sig 60%, Snige sig 55%, Sporsans 25%, Stjæle 70%, Svømme 90%, Søkyndighed 45%, Taksere 50%

Expert: Kundskab om magi 5, Områdekendskab 16, Regning 2, Taktik 7, Trække våben 18, Bestikke 17, Bluff 17, Overklassestil 12, Bykendskab 13, Forklædning 15, Underverdenen 18, Camouflage 10, Ilmarch 15, Kano 17, Køre vogn 8, Orientering 16, Overlevelsesevne 18

D&D/AD&D:

6th level thief, AL: LE

Str 16 (+1 Dmg); Dex 18 (+3 missile attacks, -4 AC); Con 17 (+2 HP); Int 16 (+5 Prof.); Wis 15 (+1 save vs. magic); Cha 16 (+4 loyalty); HP 35; AC 6; ML 15; XP 650

Abilities: Pick pockets 60%; Open locks 25%; Find/remove traps 10%; Move silently 55%; Hide in shadows 60%; Detect noise 15%; Climb walls 70%; Read languages 40%.

Non-weapon proficiencies: Boating (Wis+1); Disguise (Cha-1); Fast- talking (Cha); Gaming (Cha); Running (Con-6); Survival (Int); Swimming (Str).

Weapons	THAC0
Dagger	18
Thrown	15
Broadsword	18
Shortbow	15

Backstab: +4 to hit, 3*Dmg.

svin. Ligeledes hvis han hører om det falske lig. Spillerne vil muligvis kunne se fornuften i at dræbe Fox først, og dette kunne blive starten på et nyt eventyr.

Det vil også være muligt at få Ellis til at hjælpe med at bekæmpe øglemændene - han er jo ikke interesseret i at alle menneskene bliver udryddet.

Note om Ellis:

Ligegyldigt hvor seje eventyrerne er, bør man under ingen omstændigheder lade dem slagte Ellis sådan uden videre. Hvis tingene ser håbløse ud for ham, vil han udfordre én af eventyrerne til duel - mand til mand. Hvis de har bare den mindste smule ære i livet, vil de naturligvis slå til.

Slår de ham ihjel, bør han bestemt have lov at få sine sidste ord. Han kunne f.eks fortælle eventyrerne ,at han ikke bebrejder dem noget, sige tak for kampen eller noget lignende. Har de imidlertid været rigtig svinske, skudt ham ned bagfra under kampen eller noget i den stil, vil han løfte hovedet, gylpe lidt blod op, og med et mystisk glimt i øjet sige med hæs stemme: "Vi ses i helvede!". Det skal nok få spillerne til at ryste lidt i bukserne.

Afslutning

Alt efter hvordan klimakset nu har udartet sig, vil der naturligvis være forskellige afslutninger. Den mest sandsynlige vil nok være at spillerne vender tilbage til Port Scott med Ellis - død eller levende. Det er trods alt svært at få spillerne til at skifte side midt i et spil.

Hvis Ellis er død, er der ikke så meget at rafle om. Spillerne vil få deres belønning, blive udråbt som helte osv. Men kan de nu også føle sig helt sikre? Hvad med Fox? Og hvad med øglemændenes forbandelse? Og er de nu sikre på at de fik ram på alle Ellis' kumpaner?

Der er mange måder at fortsætte scenariet på.

Hvis Ellis bliver bragt levende med tilbage (tvivlsomt), vil hans sidste ord til spillerne naturligvis være: "Jeg glemmer jer ikke!" Hævnen er sød. Det næste eventyr kunne f.eks gå ud på at transportere Ellis til Kingston, for at blive henrettet!

Fox's endeligt
- et opfølge-eventyr?

Det er jo nok også rimeligt sandsynligt at spillerne vil ønske at få ram på Fox. Det er også meget fornuftigt, idet det jo sådan set er ham der er ondskaben i dette eventyr - og hvis man ikke dræber ham, kan man godt forvente at Port Scott snart vil blive erobret tilbage af øglefolket.

En passende død for Fox, ville være at spillerne opsporede ham, og fandt ham i færd med at ofre et menneske til krokodilleguden. En længere kamp vil følge, og eventyrerne vil få overtaget, trods Fox's brug af feje tricks og magi. Men i samme øjeblik de tror han skal til at overgive sig, kaster han sig desperat ud i floden og begynder at vade over. En stor krokodille glider lydløst ud i vandet efter ham, og trods eventyrernes advarsler vader han videre.

Ruinen

1. sal.
Her er ikke ret meget af interesse. Alt er overgroes med mos og slyngplanter, og gulvet er overstrøet med murbrokker. Et stort hul i gulvet fører ned til stuen.
OBS!: Hvis eventyrerne går for tæt på kanten er det nødvendigt at slå et SMI/BEH (DEX)- check - under sin SMI/BEH med 1t20 - for at undgå at glide, og falde ned i hullet. Falder nogen ned, giver det 1t4 i skade, medmindre de falder ned på en af stenene. Dette giver 1t6+2! Smider man noget ned i hullet, vil man kunne høre et plask, og derefter flere plask. Det er krokodillerne. Hvis man lyser ned i hullet, vil man ikke kunne se andet end vand og sten, medmindre man klarer et Finde Skjulte Ting-rul/1-2 på t6.

For at komme uskadt ned kræver det at man fires ned med et reb, eller springer ned på de store kampesten der ligger ned i vandet. Det kræver dog SMI/BEH check for at se om man lander ordentligt, idet stenene er ret glatte. Gør man ikke det, giver det skade.

Stuen.
Det store rum under hullet er helt oversvømmet med vand. Ude i vandet ligger der enkelte sten, og 6-7 meter fra hullet kan skimtes en dør og en trappe, der fører nede i vandet. Den eneste mulighed for at komme derover er gennem vandet.
OBS!: Medmindre man klarer et rul, kan man ikke se krokodillerne! I det øjeblik eventyrerne træder ned i vandet, vil krokodillerne komme glidende som store, tavse skygger.

Døren på den anden side af vandet er naturligvis låst og boltet, så selv ikke når de har nået den, kan eventyrerne føle sig sikre.

Den beboede del af stuen består af 3 store rum.

1: Matthew Stones kammer. Det indeholder intet af værdi, ud over en del bøger om magi, geografi og historie. De ligger i en kasse under sengen. Døren herfra ud til gangen er låst.

2: Langs den ene væg står to køjesenge. Her sover Crovic, Farkley, Carruthers og Joshua. Under sengene ligger deres våben, en kiste fyldt med dyrt tøj og et skrin med smykker (200 SM/GP). I den sidste seng sover Rachel. Under sengen er en kasse med tøj, og en sæk med sølvbestik, tallerkener og bægre (800 SM/GP). På bordet står 2 flasker rødvin, og et spil kort.

3: Ellis'kammer. Her ligger en del fornemt tøj, 650 SM/GP, smykker (700 SM/GP), og en kiste med søkort og bøger. Pengene er naturligvis skjult, og man vil være nødt til at lede grundigt for at finde dem.

4: Her står en del tønder med fisk, salt, mel osv. Nogle kasser med vin og krydderier er her også.

5: På gulvet står en kasse med værktøj, og på et søm hænger nøglerne til jerndøren.

4 KROKODILLER

DoD:

Naturlige våben	Ang	Skade	Naturlige værn: 4 pt. læder
1 Bid	70%	1t8	Flytteformåen: L6, S10
1 Haleslag	60%	1t6	Styrkebonus: 2t6

KP: 1: 23, 2: 34, 3: 19, 4: 27

D&D/AD&D:
AL N; AC 5; MV 6, Sw 12; HD 3; hp 15, 12, 14, 13; THAC0 16; #AT 2; Dmg 2d4/1d12; SD -2 surprise; S L (12' long); ML 9; XP 65

Da han får øje på krokodillen, råber han op om Morrhckeerr, den alvidende hersker, flodernes og sumpenes hertug, konge over alt levende. Flere krokodiller kommer til, og floden forvandles til et inferno af sprøjtende vandmasser, piskende haler, kløer, tænder og blod. Det sidste spillerne hører til Fox er et fortvivlet skrig, idet han for sidste gang forsvinder ned i det mudrede vand, der snart farves rødt. En fjer ligger og vipper i vandoverfladen.

Fox' tragiske død symboliserer at Morrchkeerr afviser hans tjenester, og tager afstand fra hans gerninger. Dette gør også øglemændenes formodede ondskab til et tvivlsspørgsmål, samtidig med at det renser eventyrernes samvittighed.

Fortsættelse følger...
At forsætte scenariet burde ikke være det helt store problem. I selve scenariet og kampagnebaggrunden burde der være nok oplysninger og tal til at spille videre, men vil man give spillerne et pusterum eller en tænkepause inden de møder evt. overlevende bandemedlemmer, sure øglemænd, forræderiske jægere i pels osv. er her nogle forslag:

En plantage overfaldes og en familie dræbes. Hvem står bag? Spillerne bliver tilbudt en belønning for at finde ud af, hvad der er sket. Du vælger selv hvilket frygteligt monster, der venter dem ude i skovene.

En ualmindelig stor kvælerslange har forvildet sig ind mellem husene udenfor bymuren. Forleden blev 2 kanoer smadret, og i går tog slangen en voksen kvinde - måske én spillerne kendte?

En mystisk fremmed kommer til Port Scott, og flytter ind i et gammelt forfaldent hus. Samtidig begynder der at forsvinde folk på mystisk vis, og den fremmede bliver anklaget. Men er han den skyldige? Eller passer det når han siger at han er kommet til byen for at dræbe en vampyr, som han påstår er skyld i forsvindingerne?

Flere og flere fiskere sværger på at have set øglemænd i områderne langs floden. Hvad er de ude på? Vil de overfalde byen? Ja!!! (Og huskede vi nu at få ram på Fox?)

Nogle store, modbydelige sumptrolde hærger floden, overfalder samlere, fiskere og jægere, og dræber dem - bare for sjov! De skal stoppes!

Spillerne hyres af Lejesoldaternes Hus til at tage med som eskorte på en samlerekspedition. Lejesoldaternes Hus har nemlig mistanke om, at der foregår skumle ting på netop denne købmands ekspeditioner, da adskillige lejesvende er døde af dem. Spillerne skal undersøge forholdene. Der er mange muligheder, og masser af steder at udforske. God fornøjelse!

Tekst: Palle Schmidt

Tegninger: Jesper Ejsing

Tak til Malik Hyltoft og Paul Hartvigson for gode råd og kritik, og tak til Jens Schmidt for opskrift på modbydelige tropesygdomme.

Tropiske sygdomme

Befinder man sig i et miljø som dette, vil der naturligvis være gode muligheder for at rage forskellige modbydelige sygdomme til sig. Her er nævnt de mest almindelige tropesygdomme og deres virkning. Du kan bruge dem, hvis spillerne har det for nemt, eller bare nævne dem for at skræmme dem. Modgifte og forebyggende midler kan fås hos Marcello i Port Scott.

NB: I D&D/AD&D mister man ikke HP/LP ved at få sygdomme, men derimod KP eller CP - Constitution Points. Man får ét KP tilbage om ugen, dog først når sygdommen er kureret. Når man ned på 0 i Con er man død. Alle Saving Throws er vs. Poison.

Malaria

Smittevej: Malaria-myg (lever i sumpene)

Virkning og forløb: Bliver spillerne stukket (afgøres med terningkast, om man vil) skal offeret slå under sin FYSx5/klare Saving Throw, for at undgå at få sygdommen. Klarer han det ikke, vil vedkommende efter 2-3 uger få et anfald af kraftig feber der vil vare i 1t10 timer. Her slår man igen et FYS-test/Saving Throw. Klarer man det ikke mister man 2 KP pr. time - klarer man det mister man 1 pr. time. Efter 2-3 uger gentager man processen.

Gul feber

Smittevej: larver i drikkevand

Virkning og forløb: Offeret slår et FYS-test/Saving Throw for at se om han bliver smittet. Klarer man det ikke, vil man efter 1t20 dage få kraftig feber og blive gul. Dette varer i 1-2 døgn (5t10 timer), hvor man mister 1 KP pr. 2. time.

Afrikansk sovesyge

Smittevej: Tse-tse fluen (lever i sumpene)

Virkning og forløb: Samme procedure som ved malaria. Klarer man ikke sit FYS-test/Saving Throw går der et par dage, hvorefter man falder i søvn. Den syge vil kun vågne 1t4 gange om dagen og være forvirret og ør. Denne konstante søvn har nogle ubehagelige virkninger på krop såvel som hjerne; offeret mister 1 KP pr. dag, og glemmer de andre at give patienten væske når han vågner, mister han 2 KP pr. dag. Desuden må den syge spiller hver dag slå under sin INT med 1t20, for ikke at få varig hjerneskade. Klarer han det ikke, vil han miste 1 INT point! Når den stakkels spiller har mistet 3 INT point på denne måde, mister han også 1 PSY/WIS point. Sygdommen holder ikke op af sig selv.

Tyfus

Smittevej: Forurenet føde

Virkning og forløb: Først et FYS-test/Saving Throw for at se om man bliver smittet. Gør man det, vil man efter 1t6 dage få diarré og feber, hvilket også betyder væsketab. Offeret mister 1 KP pr. dag, indtil modgift indtages.

Bilharziosa (flodblindhed)

Smittevej: En lille led larve, der lever i vand. Kommer ind i kroppen gennem øjet eller sår.

Virkning og forløb: Efter 1t6 uger bliver man blind, hvis man ikke klarer et FYS-test/Saving Throw. For at kurere dette, må man gennemgå en mindre operation.

Banden

Ellis' bande, er en blandet flok. Tyve og mordere, lejesoldater og troldmænd, alle tæt knyttet til Ellis, og til hinanden. Før var de 8, foruden Ellis, men under et overfald på en flodpram, der viste sig at indeholde ca. 20 bevæbnede byfolk + sheriffen og hans mænd, blev to af medlemmerne dræbt. Det var også ved denne lejlighed, at Ellis blev fanget. Samtlige bandemedlemmer vil, hvis de undslipper, være særdeles hævntørstige, og de vil være gode at hive frem senere i kampagnen.

James Farkley
kriger

DoD:
STY:16 STØ:12 FYS:15 SMI:13 INT:11 PSY:9 KAR:15 KP: 14 SB: +1t4
Våben: Slagsværd 80%, Dolk 55%, Knytnæve/Spark 45%
Færdigheder: Finde skjulte ting 45%, Førstehjælp 60%, Hasardspil 65%, Heraldik 80%, Klatre 50%, Springe 60%, Svømme 75%, Taksere 65%
Expert: Taktik 10, Trække våben 15, Forhøre 17, overklassestil 5, Bykendskab 4, Forklædning 7, Skygge 10, Underverdenen 8, Ilmarch 17, Orientering 12, Overlevelsesevne 9

D&D/AD&D:
3rd level fighter, AL: N
Str 16 (+1 Dmg); Dex 13; Con 15 (+1 HP); Int 11 (+2 Prof.); Wis 9; Cha 15; HP 21; AC 10; ML 15; XP 270
Non-weapon proficiencies: Appraising (Int); Direction sense (Wis+1); Gaming (Cha); Heraldry (Int); Mountaineering (NA); Running (Con-6); Swimming (Str).

Weapons	THAC0
Dagger	18
Thrown	18
Broadsword (Specialization)	17

Farkley er tidligere lejesoldat. Han mødte Ellis under en belejring af en by, hvor de sloges sammen. Han har et godt forhold til de andre medlemmer, og specielt Crovic og Carruthers er han meget sammen med. Farkley er en dygtig kriger, og en loyal følgesvend.

Rachel
kriger

DoD:
STY:13 STØ:10 FYS:15 SMI:16 INT:9 PSY:14 KAR:11 KP: 13
Våben: Kortsværd 65%, Krumsværd 55%, Kastekniv 60%, Knytnæve/Spark 70%
Færdigheder: Klatre 65%, Skjule sig 50%, Snige sig 65%, Stjæle 80%, Svømme 90%, Søkyndighed 65%, Zoologi 45%
Expert: Områdekendskab 13, To våben 17, Trække våben 10, Bestikke 12, Bykendskab 14, Forklædning 13, Underverdenen 5, Camouflage 8, Jage 5, Kano 12, Orientering 14, Overlevelsesevne 15

D&D/AD&D:
4th level thief, AL: N
Str 13; Dex 16 (+1 Missile attacks, -2 AC); Con 15 (+1 HP); Int 9 (+2 Prof.); Wis 14; Cha 11; HP 15; AC 8; ML 14; XP 175
Abilities: Pick pockets 80%; Open locks 20%; Find/remove traps 5%; Move silently 65%; Hide in shadows 50%; Detect noise 15%; Climb Walls 70%; Read languages 0%.
Non-weapon proficiencies: Boating (Wis+1); Direction sense (Wis+1); Disguise (Cha-1); Seamanship (Dex+1); Survival (Int); Swimming (Str).

Weapons	THAC0
Shortsword	19
Knife	19
Thrown	18

Rachel er født og opvokset i Port Scott. Hun har alle dage været noget vild, og da hun mødte Ellis og Carruthers for et

års tid siden, besluttede hun sig at følge med dem. Hun tilbringer meget tid sammen med Matthew Stone, der er hendes gudfader.

Crovic Rise

DoD:
STY:36 STØ:20
FYS:17 SMI:12
INT:11 PSY:7
KAR:5 KP: 19
SB: 2T6 Naturlige værn: 1 pt. hud
Våben: Stridsøkse 60%, Knytnæve 55%
Færdigheder: Lytte 55%, Skjule sig 75%, Snige sig 60%, Sporsans 45%, Søkyndighed 60%
Expert: Underverdenen 12, Prøvesmage 15, Ilmarch 17, Kano 8, Orientering 13, Overlevelsesevne 15

D&D/AD&D:
Ogre, 3rd level "ranger", AL: CE
Str 18/00 (+3 to hit, +6 Dmg); Dex 12; Con 17 (+3 HP); Int 11 (+2 Prof.); Wis 7 (-1 save vs. magic); Cha 5; HP 36; AC 5; ML 14; Size L (9.5' Tall) XP 175
Abilities: Hide in shadows 25%; Move silently 32%.
Non-weapon proficiencies: Boating (Wis+2); Direction sense (Wis+3); Running (Con-6); Seamanship (Dex+1); Survival (Int); Tracking (Wis+2).

Weapons	THAC0
Battleaxe	15

Crovic kæmper med en battleaxe i hver hånd. Han får ingen modifikationer på grund af hans "ranger"-evner.

Crovic har flakket om og lavet ballade stort set hele sit liv. For 4 år siden var han ved at blive brændt på bålet, men blev reddet af Ellis. Han har fulgt ham loyalt lige siden. Crovic er dødsdømt i 6 lande.

Matthew Stone magiker

DoD:
STY:10 STØ:9 FYS:7 SMI:7 INT:17
PSY:18 KAR:5 KP: 8 Værn: 1 pt. tykt klæde
Våben: Træstav 45%
Færdigheder: Botanik 75%, Geografi 90%, Heraldik 45%, Historie 35%, Læse & skrive 100%, Navigere 55%, Overtale 75%, Søkyndighed 60%
Magi: Antimagi 25%, Beskyttelse 15%, Frost 30%, Ild 35%, Løft 20%, Mørke 10%, Opløse 45%
Expert: Administration/Jura 17, Astrologi 6, Drogekundskab 3, Geologi 3, Giftkundskab 9, Kundskab om magi 18, Områdekendskab 13, Regning 17, Taktik 16, Bestikke 4,Bluff 16, Overklassestil 16, Tegnsprog 7, Køre vogn 14, Orientering 11

D&D/AD&D:
5th level mage, AL: NE
Str 10; Dex 7; Con 7; Int 17 (+6 Prof.); Wis 18 (+4 save vs. magic); Cha 5; HP 12; AC 10; ML 15; XP 420
Abilities: Cast spells (4*1st level, 2*2nd level & 1*3rd level).
Non-weapon proficiencies: Agriculture (Int); Charioteering (Dex+2); Direction sense (Wis+1); Etiquette (Cha); Fast-talking (Cha); Navigation (Int-2); Reading/Writing (Int+1); Seamanship (Dex+1); Spellcraft (Int-2).

Weapons	THAC0
Staff	19

Spellbook: 1st level: Armor, Burning Hands*, Chill Touch*, Feather Fall, Gaze Reflection, Jump*, Protection From Evil/Good, Read Magic, Shield* 2nd level: Blur*, Darkness 15' Radius, Flaming Sphere*, Levitate, Protection From Cantrips, Pyrotechnics 3rd level: Dispel Magic*, Fireball, Protection From Normal Missiles

Matthew har normalt memoriseret de formularer der er markeret med en stjerne (*).

Matthew Stone var tidligere medlem af købmandslauget i Port Scott. For 5 år siden blev det dog opdaget at han stjal af pengekassen, og Stone blev smidt ud. Manden der opdagede det blev en uge senere fundet myrdet på bestialsk vis, og man mente naturligvis at det var magikerens hævn, men ingen kunne bevise noget, og Stone blev frifundet. Nogle byvagter og magistratens 2 sønner, brød samme nat ind i Stones hus, og tog ham med ud i sumpen, hvor de skamferede hans ansigt og efterlod ham.

Imidlertid var Ellis og Carruthers i nærheden, og de hjalp ham. Siden da har Stone fulgt gruppen som rådgiver, og planlægger af overfald, tyverier osv. Han er besat af tanken om hævn, og får han chancen, vil han ikke bekymre sig om uskyldige der står i vejen.

Joshua sømand

DoD:
STY:17 STØ:14
FYS:11 SMI:13
INT:10 PSY:6
KAR:4 KP: 13
SB:1t6
Våben: Tømmerøkse 75%, Knytnæve/Spark 45%
Færdigheder: Geografi 35%, Købslå 10%, Læse & skrive 65%, Navigere 75%, Skjule sig 55%, Snige sig 25%, Springe 70%, Svømme 90%, Søkyndighed 80%
Expert: Bestikke 16, Bluff 20, Bykendskab 12, Forklædning 10, Skygge 7, Underverdenen 9, Fiske 17, Kano 15, Orientering 13

D&D/AD&D:
3rd level fighter, AL: N
Str 17 (+1 to hit, +1 Dmg); Dex 13; Con 11; Int 10 (+2 Prof.); Wis 6; Cha 4; HP 18; AC 10; ML 15; XP 65
Non-weapon proficiencies: Direction sense (Wis+1); Fishing (Wis-1); Jumping (Str); Navigation (Int-2); Reading/Writing (Int+2); Seamanship (Dex+1); Swimmimg (Str).

Weapons	THAC0
Battleaxe (Specialization)	16

Joshua fungerer som gruppens styrmand, og han er dygtig i kamp. Ingen af de andre ved at Joshua som 15-årig myrdede begge sine forældre og 3 mindre søskende med en tømmerøkse - den samme som han har i dag. Man kan med rette sige at Joshua er mentalt ustabil, og man ved aldrig hvornår han vil koge over.

Jed Carruthers Bueskytte

DoD:
STY:16 STØ:12 FYS:17 SMI:16 INT:15
PSY:16 KAR:14 KP: 15
Våben: Langbue 75%, Dolk 55%, Knytnæve/Spark 60%
Færdigheder: Botanik 45%, Finde skjulte ting 60%, Førstehjælp 55%, Historie 80%, Læse & skrive 50%, Navigere 70%, Skjule sig 65%, Snige sig 70%, Sporsans 35%, Svømme 85%, Søkyndighed 20%, Zoologi 60%
Expert: Kulturkundskab 8, Kundskab om magi 4, Lægekunst 2, Regning 6, Trække våben 7, Bluff 10, Overklassestil 17, Tegnsprog 12, Akrobatik 8, Bykendskab 16, Entrehage 15, Forklædning 18, Skygge 10, Underverdenen 5, Ilmarch 17, Orientering 14, Overlevelsesevne 18

D&D/AD&D:
3rd level Fighter, AL: LE
Str 16 (+1 Dmg); Dex 16 (+1 missile attack, -2 AC); Con 17 (+3 HP); Int 15 (+4 Prof.); Wis 16 (+2 save vs. magic); Cha 14; HP 22; AC 8: ML 15; XP 120
Non-weapon proficiencies: Direction sense (Wis+1); Disguise (Cha-1); Etiquette (Cha); Local history (Cha); Running (Con-6); Survival (Int); Swimming (Str).

Weapons	THAC0
Dagger	18
Thrown	17
Longbow	17
Point blank	15

Jed Carruthers og Ellis er blodbrødre. De voksede op i samme landsby, og har altid fulgtes ad. Man ved ikke særlig meget om Carruthers, bortset fra at han ville følge Ellis gennem ild og vand - og at Ellis ville gøre det samme for ham. De er to alen af ét stykke.

Dansk D&D-stats

FERG

3. niveau kriger eller elver, LA: troværdig

Sty 14, Beh 18 (-3 RK), Kon 16, Int 15, Vis 11, Kar 16, lp 23, RK 6, ml 12, RfP 270

Våben	ARKO
Daggert	19
Kastet	16
Armbrøst	16
Tæt på	14

SULLIVAN

3. niveau kriger, LA: neutral

Sty 15, Beh 15 (-1 RK), Kon 12, Int 13, Vis 9, Kar 13, RK 8 (læderrustning), ML 12, lp 13, RfP 120

Våben	ARKO
Daggert	18
Kastet	18
Armbrøst	18
Sværd	17

FOX

4. niveau tyv, LA: uberegnelig

Sty 12, Beh 17 (-3rk), Kon 15, Int 16, Vis 8, Kar 7, lp 20, RK 7, ML 12, RfP 420

Våben	ARKO
Kortbue	17
Daggert	19
Kastet	17

GERLOC

2. niveau tyv, LA: uberegnelig

Sty 10, Beh 17 (-3 RK), Kon 11, Int 11, Vis 9, Kar 7, LP 6, RK 7, ML 11, RFP 35

Våben	ARKO
Daggert	20
Kastet	18

ØGLEMÆND

Øglemand: LA neutral, RK 5, HUB 6, Svømning 12, lpt 2+1, ARKO 19, #AN 3, SkP 1-2/1-2/1-6, medium (7 fod høj), ML 14, RfP 65

Patrulje-leder: lp 17, RfP 120 3. niveau shaman: lpt 3, ARKO 17, trylleformularer og evner som en 3. niveau klerik, RfP 120

Krigsledere: lpt 6, ARKO 15, RfP 270

Subledere: lpt 4, ARKO 17, RfP 120

4. niveau shaman: lpt 4, ARKO 17, trylleformularer og evner som en 4. niveau klerik, RfP 175

5. niveau shaman: lpt 5, ARKO 15, trylleformularer og evner som en 5. niveau klerik, RfP 420

ELLIS

6. niveau tyv, LA: troværdig

Sty 16, Beh 18 (-4 RK), Kon 17, Int 16, Vis 15, Kar 16, lp 35, RK 6, ML 15, RfP 650

Våben	ARKO
Daggert	18
Kastet	15
Sværd	18
Kortbue	15

4 KROKODILLER

LA: neutral, RK 5, HUB 6, Svømning 12, lpt 3, lp 15, 12, 14, 13, ARKO 16, #AN 2, SkP 2-4/1-12, 12 fod lang, ML 9, RfP 65

JAMES FARKLEY

3. niveau kriger, LA: neutral

Sty 16, Beh 13, Kon 15, Int 11, Vis 9, Kar 15, lp 21, RK 10, ML 15, RfP 270

Våben	ARKO
Daggert	18
Kastet	18
Sværd	17

RACHEL

4. niveau tyv, LA: neutral

Sty 13, Beh 16 (-2 RK), Kon 15, Int 9, Vis 14, Kar 11, lp 15 , RK 8, ML 14, RfP 177

Våben	ARKO
Kortsværd	19
Kniv	18
Kastet	18

CROVIC

Ogre stifinder, LA: uberegnelig

Sty 18, Beh 12, Kon 18, Int 11, Vis 7, Kar 5, lp 36, RK 5, ML 14, 9,5 fod høj, RfP 175

Våben	ARKO
Tohåndøkse	15

MATTHEW STONE

5. niveau magiker, LA: uberegnelig

Sty 10, Beh 7, Kon 7, Int 17, Vis 18, Kar 5, lp 12, RK 10, ML 15, RfP 420

Våben	ARKO
Stav	19

JOSHUA

3. niveau kriger, LA: neutral

Sty 17, Beh 13, Kon 11, Int 10, Vis 6, Kar 4, lp 18, RK 10, ML 15, RfP 65

Våben	ARKO
Tohåndsøkse	16

JED

3. niveau kriger, LA: troværdig

Sty 16, Beh 16 (-2 RK), Kon 17, Int 15, Vis 16, Kar 14, lp 22, RK 8, ML 15, RfP 120

Våben	ARKO
Daggert	18
Kastet	17
Langbue	17
Tæt på	15

Klubnyt

Nyheder fra nær og fjern

Dette nummers nyheder er ret sparsomme. Vi venter med at bringe rapporten fra Vor Frelser Con til næste nummer, i håb om at kunne supplere med nogle billeder. I næste nummer vil vi ligeledes bringe referat af Fastaval.

April

Fastaval
Fastaval bliver afholdt på Brobjergskolen i Århus, 25-28/4 (Store bededagsferien). Folderen er udkommet. Hard facts: 50 kr for hele weekenden eller 20 kr pr. dag. Derudover 10 kr pr. nat for overnatning, 40 kr for aftensmad.

Arrangementer: Gamle travere som gunslinger, Marvel, Car wars, AD&D, Call of Cthulhu (hele 2 turneringer i de to sidste spil. Atter er der sat plads af til de store brætspil FASTA excelerer i; Empires in Arms og World in flames.

SAGA gentager succesen fra Viking Con og Games Weekend, ved at lave bod sammen med Dansk Spil Design - og en turnering. Denne gang i DSD-spillet VIKING. Vi kører også useriøse one-shot scenarier, paneldebat og andet sjov.

To gengangere fra sidste år vil være: endeløse ODDS møder og Live Detective. Ak og ve! Dem der (som rapporteret i SAGA 2) troede at skurrrken Ernst Blomfeldt var død, har taget fejl. Som professor Moriarty, Dr. Mabuse og Fu Manchu, er han ikke sådan a t få bugt med. Vi tæller i år ikke 1947 men 1959, og vor ven Blomfeldt og hans trofaste måge Kvik leder Danmark gennem verdenskrigen. Velkommen til Kviktopia!

Send dine nyheder til:

Paul Hartvigson
Lyshøjgårdsvej 77 III
2500 Valby

KLIP UD OG TAG MED

SAGA PRÆSENTERER: FASTAVAL-BINGO

REGLER:
Sæt kryds hvis du ser den afbillede person eller begivenhed på Fastaval. En hel række giver gevinst.

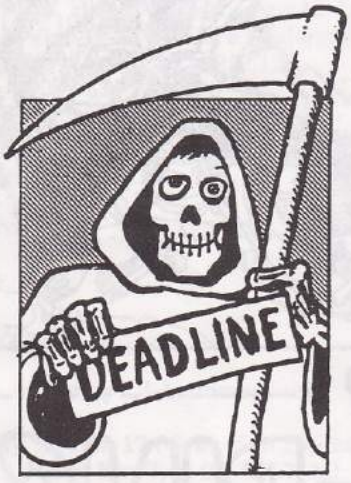
Tak til Eric Andresen, fordi vi måtte stjæle hans bingo-ide.

Læserbreve

Eftersom læserbrevene udgik i sidste nummer pga. pladsmangel, vil dette være et passende tidspunkt at få samlet op omkring nogle ting, især overfor abonnenterne.

Som det blev sagt i SAGA 4 skulle gamle SAGA-abonnenter have fået KAOS 13, som en slags bonus. Det var ikke alle der var tilfredse med denne ordning, f.eks. Rasmus Bjerregaard, der bla. skrev:

Jeg vil gå lige på og hårdt: Jeg har nu gået siden december og ventet på SAGA 4, og så kommer der, i slutningen af februar dette her "blad" KAOS ind ad døren. Jeg synes ærligt talt at det er langt under jeres standard at sende sådan noget bras ud.



Det var ikke alle der fik KAOS 13, da oplaget ikke var stort nok. De der ikke fik KAOS 13, vil i stedet få deres abonnement udvidet med et nummer.

Det lykkedes også at få SAGA 4 ud og SAGA 5 fulgte lige i hælene. Med nr. 6 har vi bevist at vi nu er et regelmæssigt blad, og jeg håber læserne vil tilgive det rod der har været i starten af året og fortsat give SAGA en chance.

Der har været nogle kritikpunkter på vores nye produkt. De bliver bla. bragt frem i et langt brev fra Peter Dyring-Olsen:

Det første der faldt mig i øjnene, da jeg så [SAGA 4], var den dårlige papirkvalitet og det deraffølgende dårlige tryk - hvorfor skifter I til denne papirkvalitet? Jeres omkostninger må have dalet drastisk, da sideantallet også er det!

Heri har Peter ikke helt ret. De 8 sider vi er gået ned i forhold til SAGA 3 er ikke af den store økonomiske betydning. Det der koster noget er at sætte maskineriet i gang og få en trykker til at passe det. SAGA 4 led under at hele tre trykkere havde arbejdet på det. Det er blevet meget bedre fra nr. 5. Hvad angår papirkvaliteten, er det ikke bare et spørgsmål om penge, men også det udstyr man har til rådighed.

Peter kritiserer også vores layout, som i SAGA 4 heller ikke var så godt som det kunne have været. Vi bestræber et konsistent sidelayout, men når man arbejder hurtigt og med nyt maskinel, går det ikke altid godt. Vi synes selv vi har fået det forbedret kraftigt med de to efterfølgende numre, og mener vi er tilbage på en høj standard.

Vi modtog også et længere brev fra Jens Kruuse, der bla. skrev:

Angående "Nyheder" ville det være interessant at læse om andet end TSR og Chaosium.

Anmeldelserne var rimelige og en smule overstrømmende. Visse steder er sproget ret beset uegnet til tryk i et seriøst blad (F.eks. "I Player's Guide er de mange nye racer og folkeslag, det er muligt at spille, beskrevet.").

[Stammer i Krig] var bedrøvelig god, idet den satte en standard, som få kan leve op til.

Derudover har vi også fået de almindelige læserbreve, som vi også i fremtiden vil være taknemmelige over at modtage. Skriv til: SAGAs Brevkasse, Ermelundsvej 92D, 2820 Gentofte.

Vær hilset!

Endelig et stort DANSK spiltidskrift, og nu lader det endda til at SAGA vil begynde at udkomme regelmæssigt! Især er jeres artikler med råd og vejledning til RPG-kampagner gode (f.eks. "Ti-

dens Tand" og "Stammer i Krig"). Kan vi få nogle flere af dem? Hvis der forresten skulle være nogle læsere derude, der er indehavere af de gamle AD&D Greyhawk moduler, "Mordenkainen's Fantastic Adventure WG5", "The Forgotten Temple of Tharizdun WG4" og/eller Gary Gygax' og Rose Estes' Greyhawk serier "Greyhawk Adventures" og "Gord the Rogue", vil jeg være yderst interesseret.

Med venlig hilsen, Sune Lægaard, Hulegårdsvej 2, 4320 Lejre, Tlf. 42 38 06 24.

Hej SAGA!

Først og fremmest vil jeg skælde ud over at I har lidt for meget Call of Cthulhu i jeres ellers så udmærkede blad. Det er lækkert at I skriver om andre rollespil end de normale (D&D, DoD osv.). I har f.eks. set på GURPS, Warhammer og så tilmed skrevet lidt om Mafia og Viking! Jeg er helt vild med den nye tegneserie. Nu et par spørgsmål:

1) Kunne I ikke basere lidt på brætspil som f.eks. Bloodbowl og HeroQuest?

2) Var det ikke en idé at skrive lidt mere om monstre og humanoider?

3) Kan man købe Ars Magica i Danmark, udenfor Købehavn?

Det var alt! Morten D.

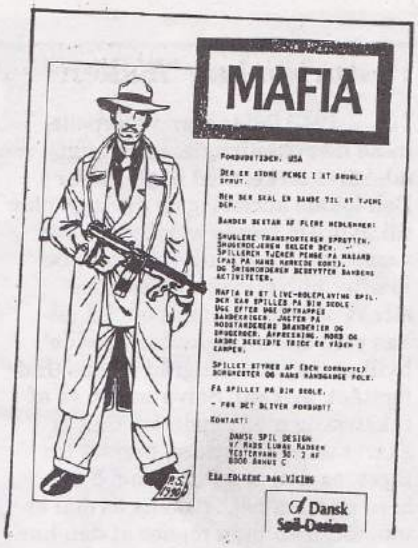
Hej Morten D.

1) Vi tager det til efterretning. Vi håber snart at bringe en artikel om Space Hulk.

2) Se SAGA 4, "Stammer i Krig".

3) Det bliver nok svært. Prøv enten Comix i Odense og Svendborg eller Hobbyhouse i Århus.

Det var det, Merlin M.



Kære SAGA

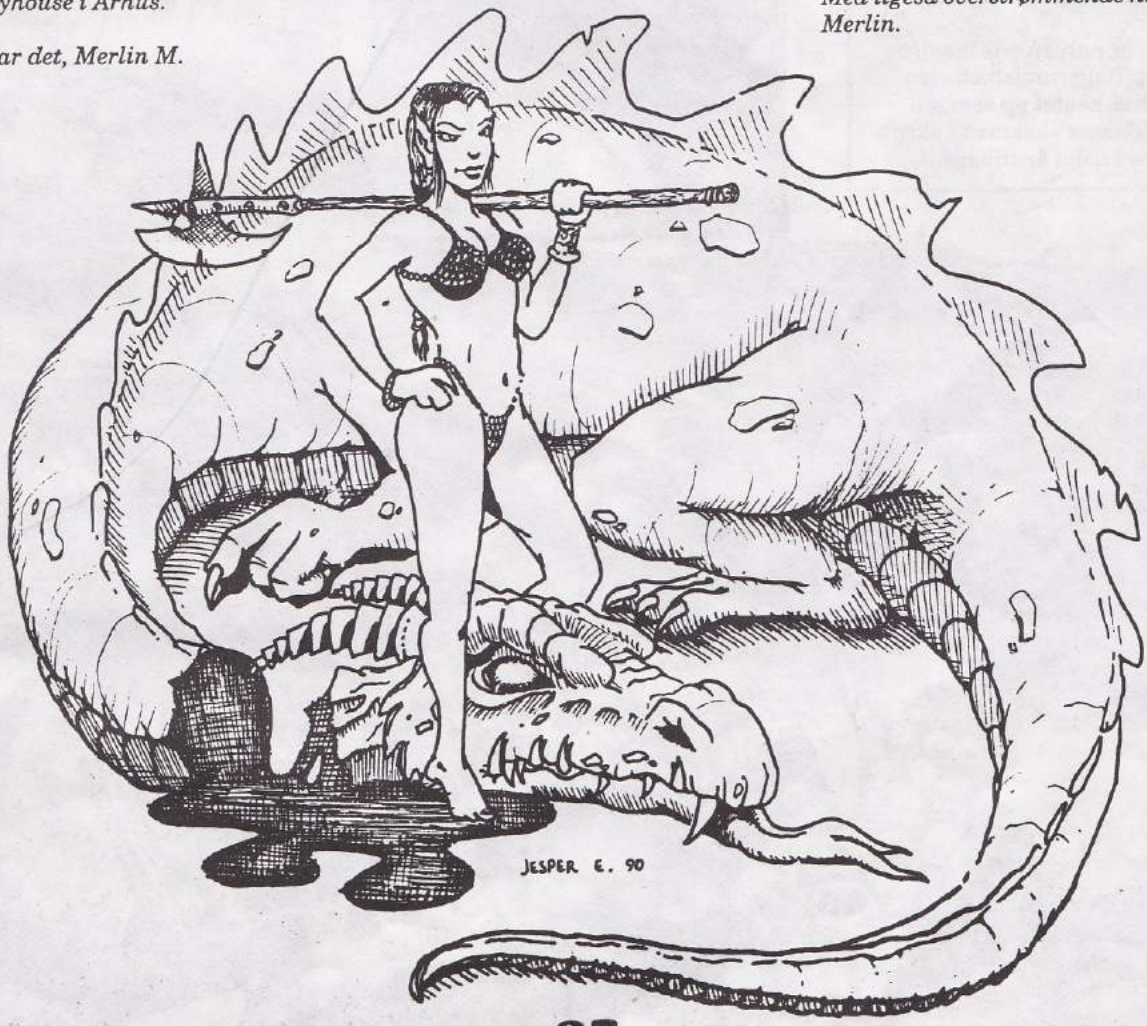
SAGA er et dejligt generelt blad. Jeg synes det er godt, at der er et par forskellige moduler med, men I skulle hellere forkorte dem og istedet prøve at få flere små artikler med. Til sidst et spørgsmål, hvilket spil kom egentlig først: DoD eller Call of Cthulhu? Det ene må da være en efterligning af det andet, da de ligner hinanden så meget, som de gør. Eller er DoD bare Stormbringer oversat til svensk og så til dansk?

Med mange mange gange venlige hilsner Andreas R. Møller.

Kære Andreas

Drager og Dæmoner (DoD) er baseret på et regelsystem som hedder Basic RolePlaying (BRP). Det blev brugt til bla. RuneQuest og Call of Cthulhu. Det svenske firma, Äventyrsspel købte rettighederne til det i starten af 80'erne, før Call of Cthulhu fik sit store gennembrud. Svenskerne baserede så Drager og Dæmoner på systemet og har siden licenseret både norske og danske udgaver. Stormbringer og andre engelske spil er også baseret på BRP, men er lavet af Chaosium, som originalt stod for systemet.

Med ligeså overstrømmende hilsen, Merlin.



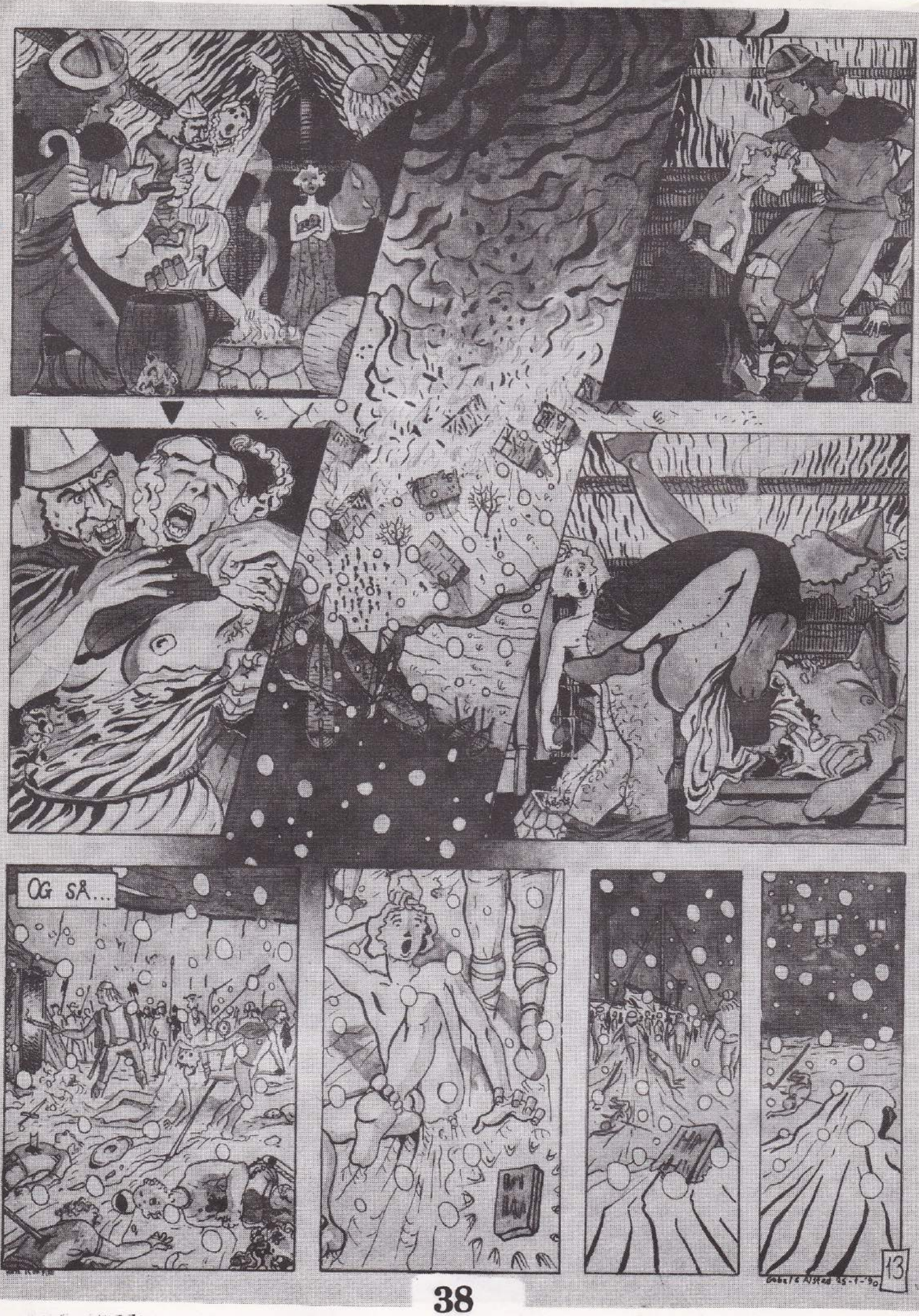
Historien bag "Æsken"

I Juni 1947 fandt man i Garbølle mose nær Stenmagle, en dygtigt udskåret æske, med nogle ridser i. Den lokale arkæolog og dyrlæge blev tilkaldt. De mente at ridserne var vaskeægte runer, og dette blev bekræftet af Nationalmuseet, der straks sendte en mand ud. På æsken stod der : "hagiradaR tawide", hvilket betyder "Hagråd lavede (indforstået: æsken). Selve æsken er af takstræ og med skydelåg. Den er skåret ud af ét stykke, bortset fra låget, og den er 17 cm lang, 5 cm bred og 5 cm høj. Æskens formål er ukendt, men man mener at den har været brugt til opbevaring af madding.

Runerne på æsken placerede årstallet, omend noget upræcist. Den menes at være fra 200 - 550 efter Kristi fødsel. Æsken gav forskerne vigtige oplysninger om sproget på den tid.

Tegneserien "Æsken" er skrevet og tegnet af Lars Gabel, og farvelagt af Alsted. Desværre har vi ikke kunnet bringe tegneserien i sin originale form, men har måttet gengive den i sort/hvid, hvilket unægteligt tager lidt af kvaliteten. Vi håber dog på denne måde at kunne give de to herrer et skub i den rigtige retning.

Tegneserien er naturligvis inspireret af fundet. Baggrundshistorien har også været kastet op som stileemne i 9. klasses eksamen i skriftlig dansk, for en del år tilbage.


OG SÅ...

Undgå skuffelser - abonnér

Gennem regn og blæst stormer du ned til din spilforhandler. Udmattet og våd går du ind i butikken. Kun for at opdage at Saga er udsolgt. Skuffet knuger du dine terninger og ser op mod den mørke himmel med en tåre i øjenkrogen og tænker: "Der må være en anden måde!". Det er der! Abonnér og få et spændende nyt blad ind gennem dørsprækken hver måned. Der er endda penge at spare. Ved at tegne abbonement på 12 numre til 200 kr., sparer du 40 kr. og nøjes du med 6 numre for 110 kr. har du stadig tjent 10 kr. Portoen betaler vi naturligvis.

Sådan gør du:

a) Gå op på posthuset og indbetal 110 eller 200 kr. på girokon- to nr. Giro 5 97 07 33.

b) Skriv under "Eventuelle meddelelser vedrørende betalingen" hvilket nummer du vil starte med (f.eks. nr.7).

c) Skriv under "Modtager": Saga; Ermelundsvej 92D; 2820 Gen- tofte.

d) Endelig skriver du naturligvis dit eget navn og addresse under "Indbetaler".

I NÆSTE NUMMER

Friedtstadt ved juletid

- Et scenarie til Warhammer Fantasy Roleplay

Kejserens Grav

- Scenarie til AD&D Oriental og Land of Ninja

Call i GURPS

- En artikel om overføring

Missilsystem til Viking

Nr. 7: midt i maj

tilhører
AVALON
biblioteket

#6 CA-SGA-06-002
Saga Uerstattelig
Kan hjemlånes

KASSERET
03558 4061 00
KØBENHAVNS HOVEDBIBLIOTEK
TIDSSKRIFTAFDELINGEN
KULTORVET 2
1175 KØBENHAVN K
SOLGT

JESPER EJSINGS »MERMAID«

KKB
S991568034

Rollespilsmagasinet
SAGA
1991 nr. 6