SPILTIDSSKRIFTET SAGA

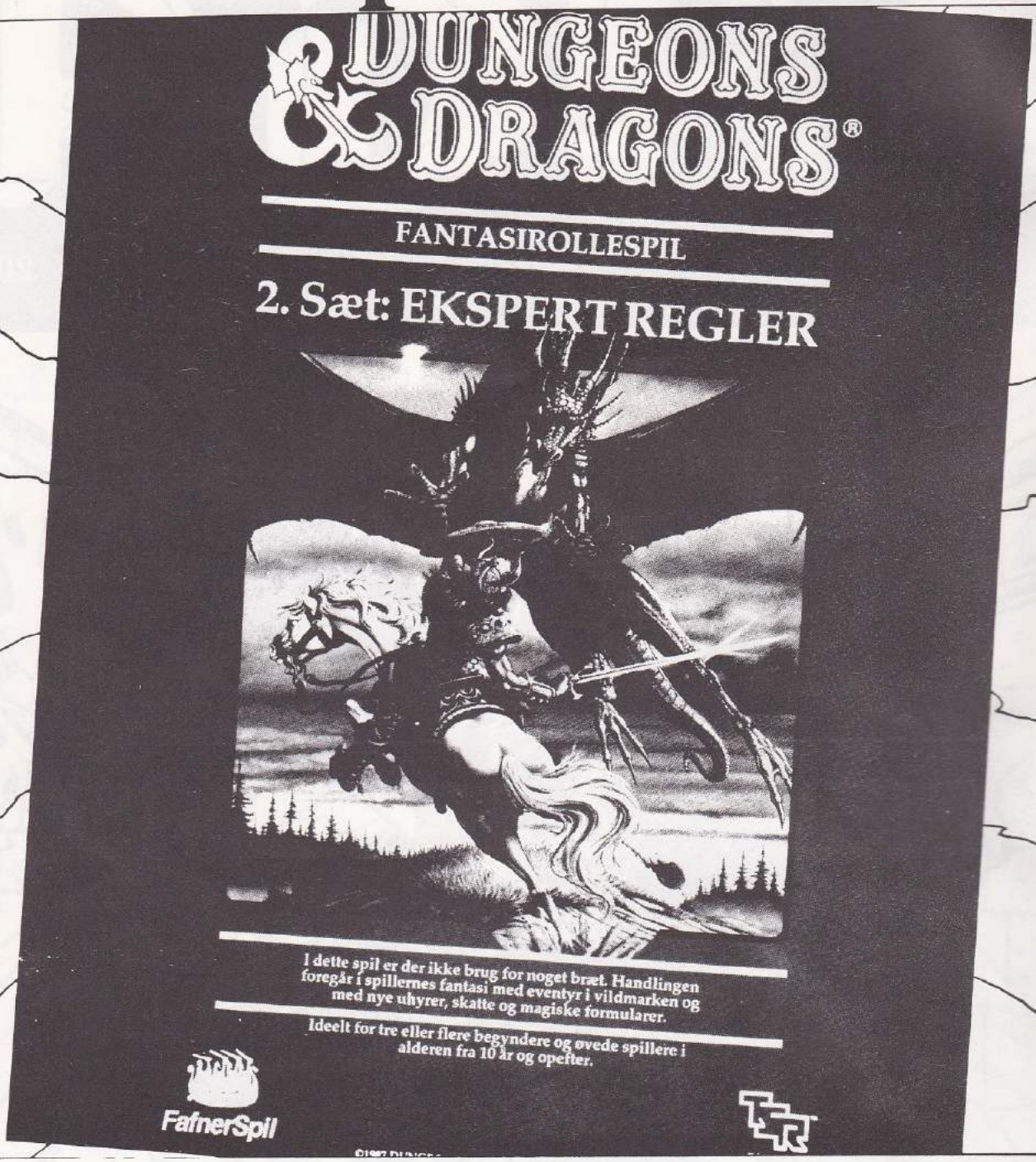
NR. 8

20 KR.

TEMA OM EUR
CALL OF CTHULHU
MAGI I SH

Erebors Bibliotek
3-210-0-008
Spiltidsskriftet Saga 8

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

1 **Forside af Palle Schmidt**
3 **Indholdsfortegnelse og leder**
4 **Spilmarkedet**
7 **Anmeldelser**
9 **Sejd, signen og Shadowrun**
en artikel om magi i Shadowrun af Lars W. Hansen
18 **Marvelheltene**
temaanmeldelse af Kasper T. Mortensen
20 **Europa i opbrud**
historisk baggrund for Europa i 1920'erne
23 **Ungarsk Rhapsodi**
Call of Cthulhu/GURPS-scenarie af Paul Hartvigson
34 **Klubnyt**
nyheder om kongresser i landet
36 **Læserbreve**
denne gang med et særligt debatindlæg
38 **Rollespil**
anmeldelse af Svend-Erik Jepsen
39 **Abbonementsoplysninger + næste nummer**
40 **Bagside af Jesper Ejsing**

SAGA

Nr. 8

August 1991

SAGA udgives månedligt af
Fafner Spil
Ermelundsvej 92D
2820 Gentofte
Tlf. 31 65 56 25
ISSN: 0906-3552

Ansvarshavende redaktør
Kasper Thing Mortensen
Tlf. 31 60 56 54

Produktionschef
Merlin P. Mann

Redaktion
Paul Hartvigson
Lars Wagner Hansen
Palle Schmidt

Layout og DTP
Signe Dahl-Madsen
Palle Schmidt

Leder

Det har været en del af kritik af brætspil som *A Line In The Sand* og *Gulf Strike*. De siges at have udnyttet Golfkrigen til at skabe profit. Den kritik mener jeg er helt forfejlet, da det må være en del af spillenes opgave i det moderne samfund at sige noget om den verden vi lever i. Romaner har ofte været med til at ændre folks syn på krige. F.eks. viste *Intet nyt fra Vestfronten* mange mennesker hvordan livet var i skyttegravene under 1.verdenskrig og brætspil er et medie, der er lige så vigtigt som romaner.

De, der udelukkende vil bruge spil om krige, der foregik for flere hundrede år siden er netop med til at fastholde det eventyragtige, romantiske syn på krig, der er så farligt. Det er dog ærgeligt, at der ikke er kommet spil om Golfkrigen, der kombinerer politik, diplomati, økonomi og krig som f.eks. *Blood Royale* og *Empires in Arms*, hvor krig ikke altid er den bedste løsning. Det havde også været rart med et irakisk spil om krigen, så der havde været balance i tingene.

Kasper T. Mortensen

Abonnement: 200 kr. for 12 numre og 110 kr. for 6 numre.
Abonnement tegnes ved indbetaling af beløbet til
Spiltidsskriftet SAGA, Ermelundsvej 92 D, 2820 Gentofte på giro 5970733.
Eller pr. check udstedt til Fafner Spil.
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.
Henvendelse til Fafner Spil, tlf. 31 65 56 25.
SAGA distribueres i alle velassorterede bog- og hobbyhandlere.

Eftertryk kun tilladt efter aftale og med kildeangivelse.
SAGA påtager sig intet ansvar for uopfordret indsendt materiale.

Spilmarkedet

Er udkommet:

Games Workshop

Ork & Eldar Paint Set
Figurmaling
Pris 148,00 kr.
Absolut nødvendig (?) hvis du spiller med orks eller eldars. Hvis ikke du spiller med orks eller eldars, kan du sikkert finde andet at bruge det til. Farverne kan naturligvis bruges til at male alle slags figurer, men indeholder netop den blanding af farver, som orks og eldars elsker. Æsken indeholder 9 forskellige farver.

Space Marine Strike Force
Metal figurer
Pris 278,00 kr.
Denne æske indeholder ikke mindre end 15 metal figurer (3 komplette squads). Figurerne forestiller space marines i MK7 armour, det nyeste og bedste inden for powered armour. Komplet med plastik arme, backpacks og masser af våben.

Shadowbreed
Warhammer Fantasy roman
Pris 98,00 kr.
Romanen er efterfølgeren til *Konrad* af David Ferring. Konrad fortsætter sine eventyr i den kaosfyldte Warhammer verden. Hvordan vil det gå? Hvem vil han møde? Uden tvivl ikke nogen han ønsker at møde.

Fantasy Miniatures III
Kunstbog
Pris 168,00 kr.
Alle vinderminiaturerne fra *Golden Demon 1990* samlet i et bind. Denne Fantasy Miniatures er bestemt ikke ringere end de to foregående. Figurerne bliver bedre, og figurmalerne bliver det bestemt også. Her er inspiration til alle figurfreaks.

Terminators & Tyranids
Plastik figurer
Pris 228,00 kr.
Denne æske indeholder ikke mindre end 37 figurer (3 tyranids, 12 genestealers, 4 genestealers hybrids, 10 space marine scouts, 6 terminators og 2 terminator librarians). Æsken er skabt til Advanced Space Crusade, men kan sagtens bruges til Space Hulk og Warhammer 40.000.

'Ere We Go!
WH40K hjælpemiddel
Pris 378,00 kr.
Efterfølgeren til *Waargh!* Her får du blandt meget andet nye våben, orks, regler, orks, data, orks og ork army lists for Goofs, Snake Bites og Blood Axes klanerne. Noget af det har været trykt i White Dwarf, men her er der meget mere.

Krokodil Tears
Dark Future Roman
Pris 98,00 kr.
Her er fortsættelsen på *Demon Download*. Spænding fra først til sidst i den nære fremtid. Lykkes det for Elder Nguyen Seth at gennemføre sine planer, eller kan Jazzbeaux stoppe ham. Fortsættelse følger i...

Comeback Tour
Dark Future Roman
Pris 98,00 kr.
Efter at have gemt sig 20 år i hæren er Elvis Aron Presley tilbage in action. Han er ansat af Krokodil, og hans job er måske ikke så nemt som det lyder: Stop Nguyen Seth.

Storm Warriors
Warhammer Fantasy Roman
Pris 98,00 kr.
Brian Craig fortsætter sine historier om historiefortælleren Orfeo. Vi er nu nået til tredie og sidste afsnit, og denne gang fortæller Orfeo en historie fra Albion og det nordlige Chaos Waste. Elvere, magi og ikke mindst kaos fylder godt i denne historie.

Freebooterz
WH40K hjælpemiddel
Pris 378,00 kr.
Endnu en gennemgribende gennemgang af orkerne i Warhammer 40.000. Denne gang er der blandt andet army lister til Death Skull, Evil Sunz og Bad Moon klanerne. Derudover er der selvfølgelig en masse om Freebooterz, samt nye køretøjer og meget andet sjovt.

Beasts In Velvet
Warhammer Fantasy Roman
Pris 98,00 kr.
Et bæst gør gaderne i Altdorf usikre. Men hvem er bæstet? En mand? En kvinde? Et kaosvæsen? Hvem kan stoppe bæstet? Hvad sker der hvis ikke det stoppes? Vil Altdorf blive forladt?

West End Games

Pixaud's Practical Grimoire
Torg hjælpemiddel
Pris 178,00 kr.
Over 150 nye formularer. Reviderede versioner af alle formularene fra grundbøgerne. Nye regler for magi i Torg. Et uundværligt hjælpemiddel til Torg, specielt hvis kampagnen foregår i Aysle, eller andre steder hvor magi har stor indflydelse.

Operation: Hard Sell
Torg modul
Pris 148,00 kr.
Hvorfor er Kanawa firmaerne pludselig blevet så interesserede i Sacremento? Og hvorfor køber de japanske firmaer al jorden i Nordvest området. Storm Ridderne må kæmpe mod Kanawa agenter og ninjaer, når de rejser til Oregon for at stoppe Operation: Hard Sell.

High Lord of Earth
Torg modul
Pris 148,00 kr.
Malcolm Kane, massemorder og tidligere underdanig hos the Gaunt Man, har fundet ud af, hvordan man kan skabe et nyt rædselsrige på jorden. Et rige skabt efter det blodige sydamerikanske forbillede. Vil det lykkes ham at skabe et syvende rige, eller vil heltene gøre deres pligt?

Nippon Tech
Torg hjælpemiddel
Pris 218,00 kr.
Her bliver Nippon realiteten grundigt beskrevet. En verden fyldt med magtfulde firmaer, økonomisk magt og avanceret teknologi. Alt dette styres tilsyneladende af en mand, men ikke en som de andre High Lords. Han går under dæknavnet 3327, og bruger list og hemmelige forbindelser frem for åbenlyse angreb. Kan Storm Ridderne gøre noget, eller er ninjaer og teknologi en farlig forbindelse?

Kanawa Personal Weapons
Torg hjælpemiddel
Pris 158,00 kr.
Alt inden for våben. Lige fra flintbøsser til fuldautomatiske rifler til laservåben. Her er dit våben, lige meget om dine udfordringer er i et høj- eller lav-tech rige. Historie, bedømmelse, beskrivelse og spil-termer for alle våben.

Steve Jackson Games

GURPS Terradyne
GURPS hjælpemiddel
Pris 198,00 kr.
Det er det toogtyvende århundrede. Jorden er fyldt op, så mennesket er flyttet ud på de omkringliggende planeter. To store kræfter slås om magten. De Forenede Mennesker fra Jorden og Terradyne, et kæmpemæssigt firma, med dets egne kolonier på Månen og Mars. Det er SF så det basker, men uden fremmede. Vi kan selv være besværlige nok.

GURPS Psionics
GURPS hjælpemiddel
Pris 210,00 kr.
En verden helt som vores egen, men med en lille forskel, mentale kræfter virker. Folk kan teleportere, tænde ild, telepatere og meget andet ved tankerne alene. *GURPS Psionics* kan bruges alene, eller sammen med andre verdener, mulighederne er utænkelige.

Chaosium

Savage Mountains
Pendragon hjælpemiddel
Pris 228,00 kr.
128 sider fyldt med eventyr! Kong Arthurs brave riddere kæmper mod giganter og frygtsomme væsener. *Savage Mountains* indeholder også beskrivelser af nogle af de landområder, der ikke var med i Pendragon reglerne.

FASA Corporation

Wolf Clan Sourcebook
Battletech hjælpemiddel
Pris 178,00 kr.
Hvem er klanerne, hvor kommer de fra, og hvad er det de vil? Denne bog fortæller de historiske, kulturelle og militære facts om Ulvene, en af de fremmeste klaner. Alt om den indre struktur, personlighederne og deres unikke 'Mechs.

Lost Destiny
BattleTech roman
Pris 59,50 kr.
Lost Destiny er den tredie og sidste bog i *Return of Kerensky* serien. Uden at kunne standses, er indtrængerne nu på vej mod vores allesammens moder jord. De har kun et mål: Total underlæggelse af hele solsystemet.

BattleMech Record Sheets #4 - Assault 'Mechs
BattleTech hjælpemiddel
Pris 98,00 kr.
Det fjerde sæt indeholder blandt andet ANH-1A Annihilator, Mad-4A Marauder og SHG-2E Shogun. Over 50 'Mechs, parate til brug.

Steve Jackson Games

Car Wars The Card Game
Science Fiction Kortspil
Pris 178,00 kr.
En nem måde at spille Car Wars på. Car Wars har altid været en favorit blandt Mad Max fans. Og det bliver nok ikke mindre spændende, med dette nye hurtige spil. Skyd dine missiler, speed op eller gør noget helt tredie. Men gør det med Car Wars.

GURPS Time Travel
GURPS hjælpemiddel
Pris 210,00 kr.
Mulighederne er utømmelige. Nu kan du hoppe fra en verden til en hvilken som helst anden verden. Alle GURPS bøgerne kan nu kædes sammen til en kæmpekampagne. Science-Fiction og Fantasy, Cyberpunk og Horror, Supers og Swashbucklers, eller en hvilken som helst anden kombination.

TSR

The Kinslayer Wars
Dragonlance roman
Pris 59,50
Den anden bog i *The Elven Nations* trilogien. Kith-Kanan begår kætteri da han forelsker sig i et menneske. Desværre for ham, deklarerer hans broder krig mod menneskene, og Kith-Kanan må kæmpe i den forfærdelige Kinslayer Krig.

AD&D Trivia Game
AD&D brætspil
Pris 288,00 kr.
Et af de berømte hvem, hvad, hvor spil - men denne gang med et af vores ynglingsemner: Advanced Dungeons & Dragons. Kender du dine regelbøger, eller er du nødt til at checke. Med dette spil får du genopfrisket reglerne.

Warlord of Baluur
Marvel Super Heroes modul
Pris 79,50 kr.
De Fantastiske Fire mod Blastaar. Den kosmiske kontrol stav er blevet stjålet, og åbner derved en port til den negative zone.

September

Chaosium

Sorcerers of Pan Tang
Stormbringer hjælpemiddel
Pris 228,00 kr.
Dette er det første supplement til Stormbringer, som systematisk vil udforske landene i the Young Kingdom. Denne bog fortæller om Pan Tang øen, så den er lige til at bruge. ca. 40% af bogen er baggrundsmateriale og resten er eventyr.

FASA Corporation

Solaris VII
BattleTech/MechWarrior hjælpemiddel
Pris 298,00 kr.
En fuldstændig beskrivelse af Solaris VII verdenen. Boksen indeholder alt, hvad der er brug for: kort, personligheder, beskrivelser og meget mere.

MechWarrior 2nd Edition
Science-Fiction rollespil
Pris 178,00 kr.
Rollespillet til BattleTech systemet. Anden udgaven indeholder fuldstændigt opdaterede regler for, hvordan man rollespiller en BattleTech pilot. Alt, hvad du har brug for, er samlet i et omslag.

London Sourcebook
Shadowrun hjælpemiddel
Pris 178,00 kr.
England er et farligt sted i år 2050, specielt for folk der tænker anderledes end de, der har magten. Cyberware og magi er underlagt strenge regler. Nobiliteten, megacorpsene og druiderne strides om magten, og det er ikke til at se, hvem man bør holde med. Bogen indeholder en komplet baggrund for London og resten af Storbritannien. Alt hvad der er brug for til et rigtigt Shadowrun.

TSR

Fires of Zatal
Forgotten Realms modul
Pris 118,00 kr.
Zatal er en kæmpe vulkan. En vulkan, der spiller en vigtig rolle i dette første eventyr til den eventyrverden, der er beskrevet i Maztica boksen. Området er præget af en stor interaktion mellem guderne, og det er da også nogle af disse der har sat gang i den i dette modul.

Legend of SPELLJAMMER
Spelljammer hjælpemiddel
Pris 230,00 kr.
Endelig bliver Spelljammer-skibet gennemanalyseret. Komplette kort over hele skibet. Beskrivelser af alle de væsener, der lever i skibet. Ialt over 200 siders informationer om denne mastodont.

Atruaghin Clans
D&D hjælpemiddel
Pris 128,00 kr.
Den fjortende gazetteer fortæller om et folkeslag, der minder meget om de amerikanske indianere. Der er den sædvanlige dybdegående gennemgang af deres kultur, skikke, personligheder, religioner og meget andet. Der er også en beskrivelse af en masse nye indgange til den hule verden (*Hollow World*).

Technical Compendium
XXVc hjælpemiddel
Pris 230,00 kr.
Den første hardcover regelbog til *Buck Rogers* rollespillet. Bogen er fyldt med nye våben, nye rumskibe, nyt udstyr og nye regler. Alt sammen nye ting, der går ud over vore dages teknologi.

Battlesystem Skirmishes
AD&D hjælpemiddel
Pris 178,00 kr.
Nu bliver det muligt at kæmpe med langt mindre enheder i Battlesystem. Helt ned til mand- mod- mand kampe. Komplette regler for gladiator- kampe og kampagner.

TSR Collector Cards Set #2
Pris 15,00 kr.
16 helt nye kort med informationer fra Forgotten Realms, Dragonlance, Greyhawk, Spelljammer og Ravenloft. Helte, våben, monstre, skurke og regler. Alt samlet, så det er lige til at bruge.

The Battle for Smithville
RIP kortspil
Pris 118,00 kr.
Kampen om Smithville startede i RIP-bladet. Men nu er det her i en gennemtestet og forbedret version. Hvis du spiller menneskene, gælder det om at finde de rigtige våben, før du går i krig. Hvis du spiller monstrene, er det bedst at vente til månen står i den rette stilling, uret slår tolv slag, og tågen ligger tæt.

Der tages forbehold for prisændringer og trykfejl.

Indsamlet og redigeret af Lars Wagner Hansen

Vikings - Campaign Sourcebook
af David "Zeb" Cook
Pris 178 kr.
Hidtil har AD&D været noget med ildspyende drager og onde troldmænd, der slynger om sig med magi. Dværge, elvere og andre fantastiske racer har slet ikke været så fantastiske - de var dagligdags ting for en eventyrer.

Sådan behøver det ikke at være længere: TSR har netop (april) udgivet en baggrundsbog til alle DM'ere, der har lyst til at starte en vikingekampagne.

Bogen er den første i en serie af historiske baggrundsbøger, men følger desværre ikke TSR's 2nd edition standard op m.h.t de mange flotte farveillustrationer. Den starter med at understrege den historiske periode med en kort gennemgang af vikingetiden, lige fra det første vikingetogt mod Lindisfarne til slaget ved Hastings 1066. Derefter begynder de "tekniske" oplysninger: De forskellige racers og klassers plads i vikingetiden bliver beskrevet, og to nye klasser bliver tilføjet: "The Berserker" og "The Runecaster". Berserkeren får temmelig mange fordele og vil let komme til at være for "rå", og Runecaster'en er blot en præst, der smider om sig med en anden slags magi, runerne. Disse runer vil næppe komme til at spille den store rolle, da de falder uden for AD&D-systemet. Det gælder også med de såkaldte "gifts", selvom de to "good luck" og "bad luck" er sjovt fundet på.

Som modstander til spillerne er der et helt kapitel med monstre - der dog bare er ny defination af gamle monstre. Beskrivelserne indeholder dog en del detaljer, der kan bruges til spiloplæg. Her skal spillerne dog være på vagt: en kobold kan mere magi end de fleste PC'ere.

Det næste kapitel omhandler udstyr og skat. Det beskriver grundigt et nyt pengesystem, hvor alt har værdi efter vægt (ikke kun mønter, også smykker - bidesølv). Det ville have været smart, hvis ikke det blev oversat til oldnordiske mål. Det engelske system med pund er besværligt nok. Resten af kapitlet udelukker allerede eksisterende magiske ting (på må og få?), til gengæld er 14 nye vikingeagtige magiske beskrevet.

De to sidste kapitler beskriver verdenen, som en viking oplevede den.

Først kommer et eventyr, der beskriver "Ivar's Year" - desværre har den kun en hovedperson modsat rollespil, hvor der er flere helte. Dernæst kommer der et oplæg til DM'en, der beskriver samfundet på et løst plan: Sociale klasser, Krigerlivet, Vikingekvinder, Huse, Mad, Handel, Lov og Religion. Det hele er så generelt, at det kunne være taget fra en vilkårlig historiebog. En lidt grundigere gennemgang ville være på sin plads, f.eks. kunne de detaljerede kort over vikingehuse være blevet beskrevet, og en typisk landsby være nævnt.

Det sidste kapitel beskriver kort nogle forskellige mere eller mindre fantastiske steder, hvor eventyret findes. Det vil kræve en del arbejde at få et detaljeret land frem, men for et kort visit er det muligt at improvisere sig frem.

Kort sagt: Hvis du er en erfaren DM, der vil køre et par vikingescenarier, er bogen udemærket, men bogen er ikke en nem måde at beskrive en mørk afkrog af en allerede eksisterende kampagne.

Frederik Johs. Jensen

GURPS Terradyne - The Conquest of the Solar System
Steve Jackson Games.
Pris 198,00 kr.
Et GURPS supplement, der er designet for brug med GURPS Space. *Terradyne* er en worldbook, der koncentrerer sig om vores eget solsystem i en nær fremtid (TL 8).

Det er en verden der er en relativt troværdig fortsættelse af den vi kender i dag, fremmede rumvæsener eksisterer ikke. De to største magtfaktorer i det 22. århundrede er United Peoples of Earth (UPOE) og det multiplanetare firma Terradyne, der næsten er en nation i sig selv, men ikke godkendt som sådan af UPOE. UPOE er solsystemets officielle regering, en slags udvidelse af FN. Reelt styrer UPOE dog kun Jorden, i resten af solsystemet er det Terradyne der, i kraft af overlegen teknologi, har den egentlige magt. Terradyne er den primære leverandør af højteknologi og energi til Jorden.

Terradyne giver mange detaljer om de to magtstrukturer, samt gode beskrivelser af de vigtigste historiske begivenheder op til 2120 og miljøproblemerne på Jorden og i rummet.

Samfundene på Jorden, Månen og Mars er nærmere beskrevet, herunder også arbejdet med at gøre Mars' atmosfære ugiftig for mennesker.

Terradyne omfatter også et afsnit med ny teknologi og et med nye advantages, disadvantages og skills, her er dog ikke tale om egentlige nyheder, kun gentagelser fra tidligere udgivelser.

Hvis man skal køre en Terradyne kampagne bør man nok, foruden GURPS Basic Set og Space, anskaffe GURPS High-Tech og Ultra- Tech samt evt. Cyberpunk. Men så får man også et godt overblik over en spændende verden med mange gode og morsomme detaljer, der giver idéer til eventyr for: Nybyggere på Mars, smuglere, fribyttere, spioner, lejesoldater, rebeller, virtual reality stjerner, miljøforskere o.m.a.

Det hele er spændende beskrevet, sat op på den sædvanlige overskuelige måde med forklarende spilteknisk noter i margen, og med en anelse samfundspolitisk interesse er *Terradyne* også udmærket science fiction læsning.

Dette er et mere relevant produkt end nogle af de sidste par worldbooks fra Steve Jackson Games.

Noel Wibrand

Tome of Magic
AD&D hjælpemiddel
af TSR Staff
Pris 230,00 kr.

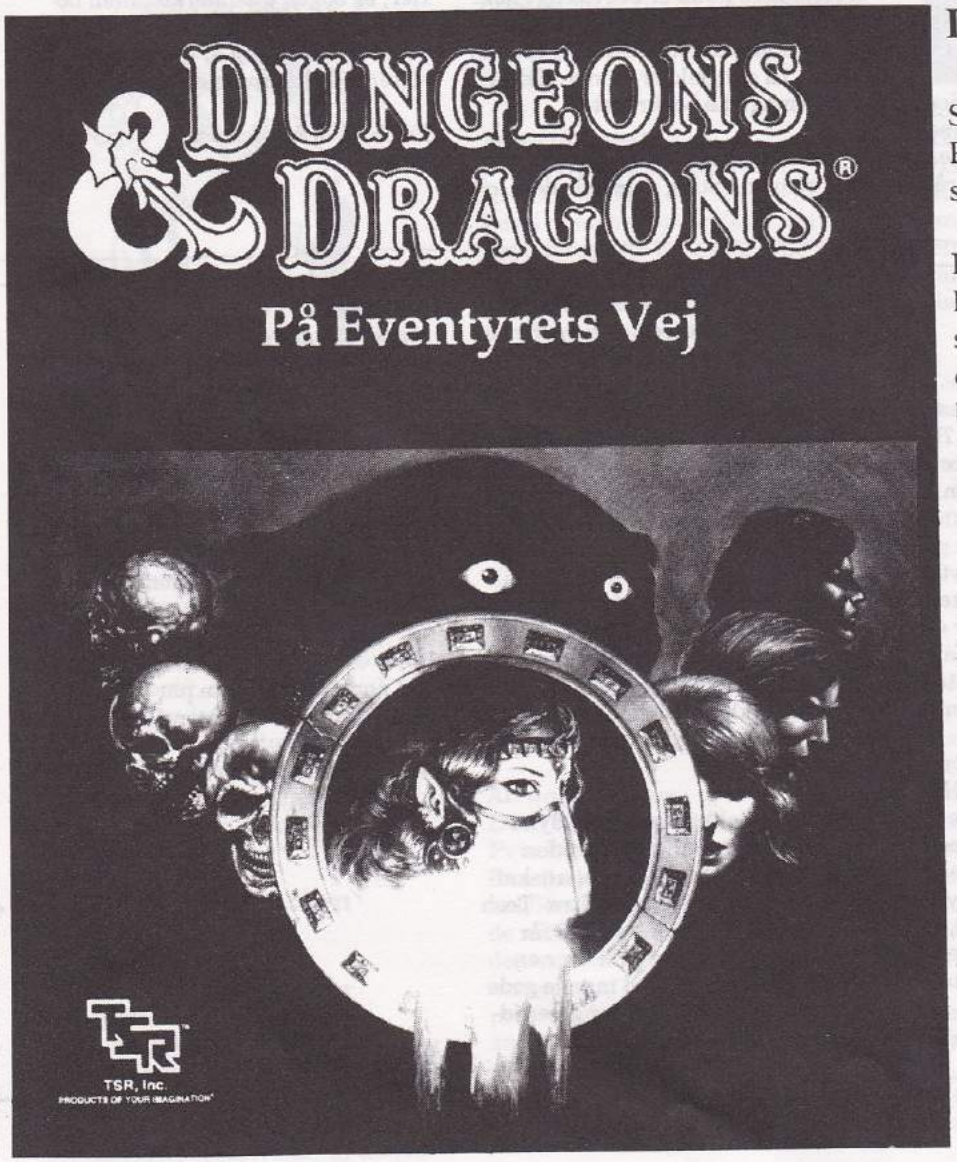
Det ser ud til at være et ret populært emne, dette her med magi. Næsten alle spilsystemer får på et eller andet tidspunkt en hel bog dedikeret til emnet. Og nu har AD&D fået sin *Tome of Magic*. Bogen er på 160 sider og i hardcover, og synsmæssigt er den lige så flot som alle de andre hardcover bøger til AD&D. Men nu er det jo ikke kun det ydre det drejer sig om, det er langt mere vigtigt om man kan bruge det der står indimellem.

Og kan man så det? Ja og nej! Der er tretten sider om nye former for magi. Disse inkludere blandt andet elementalister, og magikere der kaster en form for ukontrolleret magi (Wild Mages), samt ikke mindre end syv nye spheres for præster. Siderne indeholder også beskrivelse af hvordan man kan indføre alt det nye i ens eksisterende kampagne, uden at det falder ned over hovedet på spillerne. Disse tretten sider er særdeles velskrevede og er værd at læse for enhver DM.

Resten af bogen er spells, spells, og atter spells, samt nogle nye magic items i det afsluttende kapitel. Selvfølgeligt er det meget godt at se nogle eksempler på hvordan man kan bruge de nye spheres, og noget af det andet de omtaler i de første tretten sider. Men med over 250 nye spells og næsten 100 nye magic items, bliver det en smule ensformigt

AD&D har selvfølgeligt allerede fået to bøger om magikerne og præsterne, men efter min mening burde der have været noget om dem i denne bog. Man kunne også have lavet nogle eksempler på hvordan magien hang sammen, for eksempel hvordan den blev påvirket af omgivelserne (tendens til at bruge varmebaserede spells i kolde områder og lignende). Men der er jo ingen grænser for hvad man kunne have gjort. Nu har TSR altså udgivet en artikel som efter min mening burde have været i Dragon, og fyldt en masse spells og magic items oveni.

Lars Wagner Hansen



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

Sejd, Signen og Shadowrun

Yderligere regler for magikere i Shadowrun

af Lars Wagner Hansen

Illustrationer af Jesper Ejsing

Shadowrunnernes magiske bog, The Grimoire, som blev anmeldt i KAOS nummer 13, introducerede en ny type magikere: Adepts.

Adepts er magikere der kun virker inden for særlige områder. Der findes Sorcery Adepts der kun kan kaste Spells, Conjurer Adepts der kun kan fremkalde Elementals eller Spirits, Enchanter Adepts der kun kan lave magiske genstande, Shamanic Adepts der kan gøre det hele men kun inden for visse områder, og så findes der Physical Adepts.

Physical Adepts er magikere der hverken kan kaste Spells, fremkalde (eller bortmane) Elementals eller Spirits, eller andre af de mere gængse magiske udskejelser.

Hvad de derimod har, er visse overnaturlige fysiske evner. Evnerne kan for eksempel være at se i det astrale plan, dræbe med de bare hænder, reagere ekstremt hurtigt, eller høre bedre end normale mennesker.

Flere af disse evner siges desuden, at være grunden til den store succes nogle mestre, af specielt orientalske kampformer, har haft.

The Grimoire er ikke særlig specifik, med hensyn til hvilke point det er, man kan bruge til at købe disse specielle evner. Men på baggrund af andre eventyr og eksempler, kan det slås fast at det kun er deres Magic Attribute. Physical Adepts får ingen Force Points.

Her bringes et nyt udvalg af alternative evner som Physical Adepts kan købe for deres Magic Attribute, en gennemgang og revidering af de originale evner fra The Grimoire, nogle nye former for magikere, samt en gennemgang af Sorcery og Conjuring.

Når der herefter refereres til regelbøger gøres det med følgende forkortelser: Paranormal Animals of North America: PARA. The Grimoire: GR. Shadowrun: SR. Street Samurai Catalog: SAM. T# er en forkortelse for Target Number.

Nye evner for Physical Adepts

Astral Projection
Cost: 4
En Physical Adept med denne evne, kan gå over i det astrale plan via Astral Projektion eller Astral Perception. Adepten har alle de normale evner og begrænsninger for en magiker på det astrale plan. Se SR side 88-91, samt GR side 15 og 60-73 for yderligere informationer.

Cast Spell
Cost: .5 per force point
Adepten kan lære at kaste en Spell. Spellens Force kan kun opgraderes ved at bruge flere Magic Attribute Points på den. Normale regler for Drain og Resistance gælder naturligvis, se SR side 78-82, samt GR side 50-54.

Adepten kan vælge en hvilken som helst Spell, men kan aldrig lære andre Spells. Selv hvis Adepten ikke har Sorcery er T# 2 for modstandernes Resistance Test, ellers er T# lig med Adeptens Sorcery Skill.

Adepten har en normal Magic Pool (=Sorcery Skill), og kan bruge denne som bonus til Spellcasting, Drain Resistance og Spell Defence, men kun mod den Spell som Adepten selv kan bruge.

En Physical Adept kan godt vælge at være af den Shamanske tradition, og skal så vælge et Totem. Dette kan naturligvis give Adepten yderliger fordele når han kaster Spells, men han får også alle ulemperne ved dette Totem.

Som nævnt på side 15 i GR, kan Physical Adepts ikke bruge Focuses af nogen som helst typer. En Physical Adept kan vælge at lære hans Spell med Force Modifiers (SR side 150- 151), dog kun Fetish versionen, ikke Exclusive Spell versionen.

Immunity
Cost: 1 per succes
Adepten får en automatisk succes per point imod en bestemt effekt.

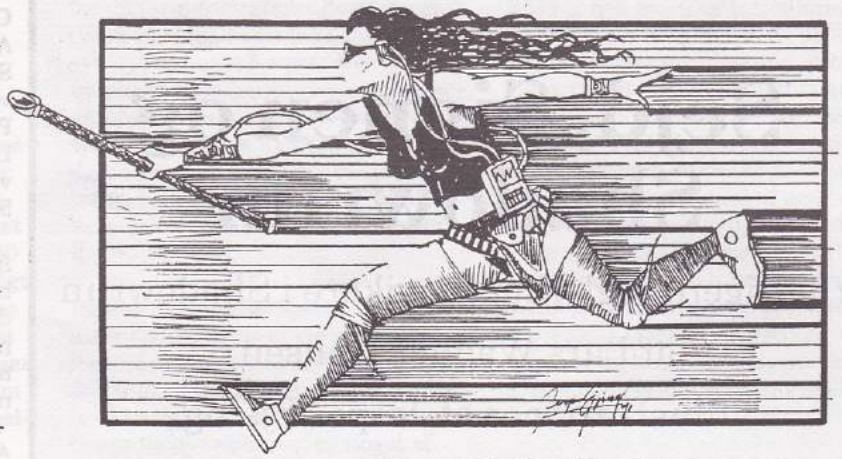
Fire: Inklusiv skade fra ild eller ild-baserede angreb (også magisk ild).

Ballistic Damage: Skade fra skydevåben og eksplosioner. Ranged Impact Damage: Skade fra projektil-, kaste- og visse skydevåben.
Mundane Melee Weapons: Skade fra ordinære nærkamps-våben.
Magic Melee Weapons: Skade fra magiske nærkamps-våben.
Cold: Kan leve komfortabelt i de koldeste områder, samt beskytter mod al skade fra kulde (inklusiv magisk kulde).
Pathogens: Beskytter mod infektioner og sygdomme.
Poisons: Beskytter mod alle toksiner (gifte og "drugs"). Spells: Beskytter mod Spells.

Magic Feeling
Cost: .5
Med denne evne kan man føle om noget er magisk, eller er under magisk påvirkning. Dette svarer til Astral Perception og Aura Reading (se SR side 89 og GR side 15 og 60-65), men man skal røre ved det man undersøger. Denne evne kan opgraderes til Magic Sense for .5 point.

Magic Hands
Cost: .5
Alle Unarmed angreb påvirker væsener der er immune eller har magisk forsvar mod normal våben. Forskellen på denne evne og Killing Hands fra GR, er at Killing Hands kun påvirker immune væsener når man giver den fysiske skade, ikke når man bruger hænderne til at give den normale (Stun) skade.

Magic Sense
Cost: 1
Denne evne virker på samme måde som Magic Feeling. Forskellen er at denne evne har en Range som er lig Adeptens Magic Attribute i meter.



Denne evne kan opgraderes til Astral Perception for 1 point.

Speed
Cost: 1
Med denne evne forhøjer Adepten sin Running Modifier og sin Quickness med 1 point hver. Quickness er dog kun forhøjet, når det drejer sig om løb og bevægelse. Derudover kan Adepten bevæge sig 1D6 ekstra meter hver gang han løber.

Gennemgang og revidering af originale evner

Astral Perception
Den eneste ændring med denne evne, er at den kan opgraderes til Astral Projection for 2 points.

Automatic Succeses
En stor ubalance med denne evne, er at man kan få 12 Automatiske Succeser i Athletics, som man derefter kan bruger til at slås med. Da man kun passerer 3 cirkler på Skill Web, har man altså 9 Automatiske Succeser i Armed og Unarmed Combat, hvilket er lidt for voldsomt.

En meget enkel løsning på dette problem er at man ikke trækker en Automatisk Succes fra for hver cirkel man passere, men at man halvere de Automatiske Succeser (rundet ned) for hver cirkel man passerer. Herved får man så kun 1 Automatisk Succes hvis man starter med 12, og passerer 3 cirkler (12/2=6, 6/2=3, 3/2=1.5 rundet ned til 1). Medens man stadig med rimelig succes kan bruge sin Armed Combat til Unarmed Combat, og omvendt, da man kun passerer en cirkel.

Killing Hands
Killing Hands er kun effektiv mod væsener der er immune eller har magisk forsvar mod normale våben, hvis man giver den fysiske skade. Killing Hands er ikke effektiv mod væsener der er immune eller har magisk forsvar mod normale våben, når man bruger hænderne til at give den normale (Stun) skade.

I stedet for at lære de to seje versioner af Killing Hands, kan man for de samme antal points, eller færre, lære Automatiske Succeser i Unarmed Combat. Disse Automatiske Succeser giver sammen med en af de svagere versioner, et resultat der er mindst lige så godt. Når man samtidig også kan bruge sine Automatiske Succeser til at forsvare sig med, ser det ikke fornuftigt ud.

Eksempel: Joe Doe lærer for 1 point Killing Hands, der giver (Str)M1 i skade. For 2 points lærer han Automatic Succes i Unarmed Combat. Hvis Joe laver 1 succes med hans normale Unarmed Combat, giver dette en skade på (Str)D1, 1 succes til at ramme, 2 successer til at gå fra M til D.

Hvis Joe havde brugt 4 points på Killing Hands, ville disse giver (Str)D1 i skade. Sammen med 1 succes med hans normale Unarmed Combat ville dette også give en skade på (Str)D1, 1 succes til at ramme, ingen successer til at give mere skade.

For 1 point mindre, kan Joe altså give den samme skade, hvis han ruller det samme antal successer på hans normal Unarmed Combat. Samtidig er han sikker på altid at ramme, og han har Automatisk 2 Succeser mod Melee angreb.

Den simpleste løsning på dette er at sætte priserne ned til disse:

KILLING HANDS COST

Wound Category	Cost Per Category
(Str)L1	0.5
(Str)M1	1.0
(Str)S1	1.5
(Str)D1	2.0

Pain Resistance
Når man checker om man besvimer af skade, får man en bonus på lige så mange terninger, som man har i Pain Resistance.

Man checker om man besvimer, hver gang man tager skade. For ikke at besvime skal man klare et Body+Willpower check, med et T# på det antal felter man har fyldt på sin Physical+Mental Condition Monitor.

Dette betyder, at man nu har en chance for at besvime af selv et Light Wound. Man får lov til at checke for at vågne, hver gang der er gået lige så mange kamprunder, som man har felter fyldt på sin Physical+Mental Condition Monitor.

Physical Attributes
Physical Attributes er ret ubalancerede i forhold til det tilsvarende Cyberware. Man kan for lige så mange points Essence (og i nogle tilfælde færre), købe de tilsvarende forbedringer, ved at købe Muscle Replacement og Dermal Armor.

Der er dog forskelle, Dermal Armor virker ikke mod sygdomme, og Quickness forbedringen for Muscle Replacement påvirker ikke Reaction. Men hvis man overskrider ens Racial Maximum, koster Cyberware kun halvt så meget som den tilsvarende magiske forbedring.

Når man så husker på at Physical Adepts har de sædvanlige problemer med Healing og Magic Loss, ser det ikke ud som at det er en fordel for Adepten.

Jeg har valgt at de første 3 points for hver af de tre Physical Attributes altid kun koster .5 per +1. Derefter koster de det samme som de gør ifølge GR.

Se deuden reglen om Geasa, under Physical Sensory Improvements.

Physical Sensory Improvements
Med hensyn til Physical Sensory Improvements er den helt gal. Her kan man for 0.2 points Essence (=Magic) få Cybereyes med Low-light, Thermographic og Flare Compensation Vision. Hvis dette læres ad magisk vej koster det 0.75 points Magic. Selv om dette er en meget speciel situation, ville Low-light, Thermographic og Flare Compensation Vision kun koste 0.5 points Essence, uden Cybereyes.

Man kunne selvfølgelig begynde at sætte individuelle Magic-priser på hver enkelt evne, som så skulle svare til Essence-cost.

Jeg har dog valgt at lade dette være, men derimod ændre reglen om at Physical Adepts ikke lider under Geasa reglen (GR side 17 og 28-30). Ved at lade denne regel gælde for Physical Adepts, vil de ikke være alt for vilde efter at bruge Cyberware.

En Physical Adept der lider under en Geas (en Geas, to Geasa), vil få +2 til alle hans T# der berøres af magi, hvis han bryder den. En Physical Adept der for eksempel har 1 Automatisk Succes i Unarmed Combat, og som bryder sin Geas, vil så få +2 på alle T# der har med Unarmed Combat at gøre. I visse tilfælde må GM'en afgøre, hvordan Geasa reglerne skal fortolkes, når det drejer sig om Physical Adepts.

Man kan lære alt hvad der er nævnt under Enhanced Senses (SR side 176 og PARA side 10), samt en del andre evner. Her er en liste, som dog ikke på nogen måde er udtømmende:

Amplified Hearing: Som beskrevet i SR og SAM side 78.
Damper Hearing: Som beskrevet i SR side 126.
Flare Compensation Vision: Som beskrevet i SR side 126.
Hearing Amplification: Se Amplified Hearing.
Heat-sensing: Som beskrevet i SR og PARA.
High Frequency Hearing: Som beskrevet i SR side 126.
Improved Eyesight: Som beskrevet i PARA.
Improved Hearing: Som beskrevet i SR og PARA.
Improved Smell: Som beskrevet i SR og PARA.
Improved Taste: Som beskrevet i SR og PARA.
Improved Vision: Som beskrevet i PARA.
Low Frequency Hearing: Som beskrevet i SR side 126.
Low-light Vision: Som beskrevet i SR side 66 og 126 og PARA.
Motion Detection: Som beskrevet i SR og PARA.
Rangefinder Vision: Som beskrevet i SAM side 37 og 80.
Select Sound Filter: Som beskrevet i SAM side 82. Brug Willpower som Rating.
Sonar: Som beskrevet i SR og PARA.
Thermal Sense: Som beskrevet i SR.
Thermographic Vision: Som beskrevet i SR side 66 og 126 og PARA.
Vision Magnification: Som beskrevet i SR side 65 og SAM side 85. Brug Willpower divideret med 2, rundet ned, som Rating.
Wide-band Hearing: Som beskrevet i SR og PARA.

Increased Reaction
Man bør under ingen omstændigheder lade denne evne gå i spænd med Vehicle Control Rig, Boosted Reflexes eller Wired Reflexes. Hvis en Physical Adept får indopereret nogle af disse, bør han straks miste alt hvad han lært af Increased Reflexes. Han kan imidlertid bruge de point han får tilbage på andre evner.

En kombination af Increased Reflexes (Level 2) og Boosted Reflexes (Level 3), vil ellers give det samme resultat som Increased Reflexes (Level 4), men for 4.8 points Essence/Magic.

Increased Reflexes vil heller aldrig give ekstra terninger til Initiativ i Matrix, men bonussen til Reaction gælder stadig.

Bortset fra at jeg ikke tror at der er nogen, der vil bruge 8 point på at lære 4. niveau, er der ikke noget yderligere at udsætte på denne evne.

Nye Magikere

Astral Adept
En Astral Adept er en helt ny slags Adept. Denne Adept har automatisk Astral Perception og Astral Projecti-

on. Han kan desuden kaste Spells og kæmpe som normalt på det Astrale Plan. Når han ikke er på det Astrale Plan, kan han ikke bruge nogle aktive magiske evner. På det normale plan kan han altså kun bruge magiske våben og Spell Defense.

Negamage
Negamages er magikere der kun kan beskytte mod magiske angreb. De kan bruge Spell Defense, men får desuden deres Magic Attribute som tillæg til deres Magic Pool. En Negamage der har en Sorcery Skill på 3 og en Magic Attribute på 5 vil kunne bruge Spell Defense på 3 personer med en Spell Defense bonus på 8 terninger. Hvis en Negamage ikke har nogen Sorcery Skill kan han kun bruge Spell Defense på sig selv.

Hvis en Negamage bliver en Initiate, vil han kunne bruge Shielding, også selv om han ikke kan bruge Astral Perception eller Astral Projection. For at blive Negamage skal man have Magic som sin tredie prioritet hvis man er menneske, og fjerde hvis man er metamenneske. En Negamage vil således skulle sætte Magic som prioritets niveau 2 hvis han er menneske, og prioritets niveau 1 hvis han er metamenneske.

Ud over dette gælder alle regler for magikere selvfølgelig også for Negamages, både med hensyn til Healing, Magic Loss, grupper og så videre.

Specialist Sorcerer
En Specialist Sorcerer skal vælge om han vil tilhøre den Hermetiske eller den Shamanske tradition. Dette får betydning for hvilke Spells han kan bruge og beskytte imod.

Hvis man vælger den Hermetiske tradition, kan man kun bruge spells, inden for den kategori man vælger (Combat, Detection, Health, Illusion eller Manipulation). En Hermetisk Specialist kan desuden også kun bruge Spell Defense mod Spells inden for samme kategori, som han selv kan bruge Spells fra.

Hvis man vælger den Shamanske Tradition, skal man desuden bestemme sig for hvilket Totem, man har. Der er kun Spells som påvirkes positivt af dette Totem, som man kan kaste og beskytte imod. Her gælder samme begrænsninger som for Shamanic Adepts, se noten på side 15 i GR. Derudover får man naturligvis de andre ulemper en Shaman af dette Totem har.

En Specialist Sorcerer kan ikke bruge Astral Perception eller Astral Projection, og kan heller ikke fremkalde eller bortmane Elementals eller Spirits.

Specialist Sorcerers omtales typisk som Fighters, Warriors, Detectors, Diviners, Healers, Illusionists, Manipulators, eller andre navne der forbindes med deres specielle kategori.

For at blive en Specialist Sorcerer skal man have Magic som sin tredie prioritet, hvis man er menneske og fjerde hvis man er metamenneske. En Specialist Mage vil således skulle sætte Magic som prioritets niveau 2, hvis han er menneske, og prioritets niveau 1 hvis han er metamenneske.

Specialist Conjurer
En Specialist Conjurer skal vælge om han vil tilhøre den Hermetiske eller den Shamanske tradition. Dette får betydning for hvilke Spirits de kan fremkalde og bortmane.

Hvis man vælger den Hermetiske tradition, skal man bestemme sig for hvilken af de fire Elementals, man vil kunne påvirke (Air, Earth, Fire eller Water). Det vil kun være Elementals inden for denne type man kan fremkalde og bortmane.

Hvis man vælger den Shamanske tradition, skal man desuden bestemme sig for hvilket Totem man har. Der er kun Spirits som påvirkes positivt af dette Totem, som man kan fremkalde eller bortmane. Her gælder samme begrænsninger som for Shamanic Adepts, se noten på side 15 i GR. Derudover får man naturligvis de andre ulemper en Shaman af dette Totem har.

	Body	Qui	Str	Move	Int	Will	Per	React	Attacks	Reach
Bear:	+6/1	+1	+6	-1	-1	-1	+1	+1	(Str-2)S2	+1
Cat:	-1	+1	-1	0	-1	-1	+1	+1	(Str+2)M2	-1
Coyote:	0	+1	-1	+1	-1	-1	+1	0	(Str+1)M3	0
Dog:	0	+1	0	0	-1	-1	+1	0	(Str+1)M2	0
Eagle:	0	0	0	-1	0	-1	+1	0	(Str+2)M1	0
Flying				+1						
Gator:	+2/2	+1	+2	0	-1	-1	0	+1	(Str)S2	0
Swimming				+1						
Lion:	+5	+1	+5	0	-1	-1	+1	+1	(Str-1)S2	+1
Owl:	-1	-1	-1	-1	0	0	+2	0	(Str)M1	-1
Flying				+1						
Raccoon:	+1	0	+2	0	-1	-2	+1	+1	(Str+1)M3	0
Rat:	-2	+2	-3	-1	-1	-2	+1	+1	(Str+2)L1	-1
Raven:	-1	+1	-1	-1	-1	-1	0	+1	(Str)M1	0
Flying				+1						
Shark:	+2/1	+2	+1	0	-2	-2	0	+1	(Str+3)S3	0
Snake:	0	+1	0	0	0	-1	+1	0	(Str+1)L2	0
Wolf:	+2	+2	+1	0	0	-1	+1	+1	(Str+1)M2	0

der samme begrænsninger som for Shamanic Adepts, se noten på side 15 i GR. Derudover får man naturligvis de andre ulemper, en Shaman af dette Totem har.

Som Specialist Conjurer kan man ikke bruge Astral Perception eller Astral Projection, og kan heller ikke kaste eller beskytte mod Spells.

For at blive en Specialist Conjurer skal man have Magic som sin tredie prioritet, hvis man er menneske, og fjerde hvis man er metamenneske. En Specialist Conjurer vil således skulle sætte Magic som prioritets niveau 2, hvis han er menneske, og prioritets niveau 1 hvis han er metamenneske.

Totem Adept

Når en shaman bruger magi, antager han som regel en af sit Totems ydre former. Måske bliver hans negle til bjørnens klør, hans næse blive til uglens næb, eller hans hår bliver til løvens manke. Jo stærkere magi han bruge, jo mere kommer han til at ligne sit Totem.

Totem Adepts er shamaner, der er så tæt forbundet med deres Totem, at de kan antage Totemets form. Dette er dog den eneste form for magi de kan udføre.

Totem Adepts kan frivilligt prøve at ændre deres forn., dette tager en Action. Adepten laver en Willpower Test, med et T# på 12 minus hans Magic Attribute plus det antal gange han allerede har ændret sig inden for de sidste 24 timer. Hvis han får en eller flere successer, laver han en kontrolleret ændring. Hvis han ikke får nogle successer laver han en ukontrolleret ændring.

Totem Adepts skal også checke om de ændrer sig hver gang de tager skade (kun ved Wounds, ikke ved Stun skade), og hver gang de er udsat for stress (GM'en bestemmer hvornår dette er tilfældet). Testen er den samme som ovenfor, men resultatet er en smule anderledes. Ved en eller flere successer kan Adepten enten vælge at lave en kontrolleret ændring, eller ikke at ændre sig. Under alle omstændigheder skal Adepten ikke checke igen før varigheden er gået (varigheden svarer til antal successer x Magic Attribute i minutter). Hvis Adepten ikke får nogle successer laver han en ukontrolleret ændring.

Ved en kontrolleret ændring påtager Adepten sig sit Totems ydre form, og alle sit Totems fysiske modifikationer (Body, Quickness, Strength, Reaction, Movement Modifier, Attacks og Reach), samt modifikationer på Perception-Tests. Denne modifikation på Perception- Tests svarer til en forbedring af synet, lugtesansen og/eller hørelsen.

En Totem Adept der er under en kontrolleret ændring, har stadig alle sine Skills og Dice Pools, og kan bruge dem hvis ellers formen tillader det. Totem Adepten bruger derfor også sin Unarmed Combat Skill i kamp. Varigheden af en kontrolleret ændring, er antal successer x Magic Attribute i minutter.

Ved en ukontrolleret ændring påtager Adepten sig sit Totems ydre form, og alle sit Totems modifikationer. Desuden vil Adepten også opføre sig som et typisk eksemplar af det dyr, han har ændret sig til, og vil som sådan blive styret af GM'en. En Totem Adept der er under en ukontrolleret ændring, slås som andre dyr (SR side 70), og kan ikke bruge sine Skills. Varigheden af en ukontrolleret ændring, er 0.5 x Magic Attribute i minutter.

En Totem Adept har naturligvis også alle de ulemper der er beskrevet under deres Totem (SR side 75-77 og GR side 107-108).

Totem modifikationer: Reaction er baseret på gennemsnittet af Quickness og Perception, plus eventuelle modifikationer. Alle modifikationer er baseret på Adeptens Attributes i menneskelig form.

Totem Adepts skal ikke bare være en måde at få en masse ekstra bonuser på. Læs omhyggeligt beskrivelsen af Totemet, før du bestemmer dig for at spille en Totem Adept, personligheden er en lige så stor, hvis ikke større, del af Totemet. Desuden kan GM'en frit bestemme, om det er alle Totemer, der har Totem Adepts. Se tabellen på foregående side.

Improviseret Magi

Når din magiker pludselig opdager, at han står på bunden af en kløft, med et vildt og ophidset næsehorn der spærrer udgangen, hvad gør han så? Tja... Med mindre han har de rigtige Spells, eller er god til at slås, eller har en anden fiks løsning gemt i ærmet, er han mildest talt på spanden.

Men frygt ikke længere, for nu får han mulighed for at bruge lige præcis den Spell, han har brug for. Med Improviseret Magi er intet længere umuligt.

Magikeren kaster simpelthen den Spell, han har brug for, også selv om han ikke under normale omstændigheder kan bruge denne Spell. Der er selvfølgelig forbundet visse farer og ulemper med dette. Magikeren kan kun bruge hans Magic Pool til at kaste Spellen. Dette betyder også at Spellens Force egentlig er på 0 (se GR side 51). Hvis det er en Spell man har mærket på sin egen krop før, stiger Drain Category med +1. Hvis det er en Spell man har hørt omtalt, eller set kastet, men aldrig selv har været påvirket af, stiger Drain Category med +1 og Drain Staging med +1. Hvis det er en Spell man selv finder på i sidste øjeblik stiger Drain Category med +2 og Drain Staging med +1. Hvis det er en Spell fra en kategori, hvorfra man ikke kender nogle Spells, stiger Drain Staging med yderligere +1.

Skade fra Drain i forbindelse med improviseret magi, vil altid vise sig i form af Wounds, selv om force altid vil være mindre end Magic Attribute. Det er kun Shamaner og Mages der kan bruge Improviseret Magi. Hverken Adepts eller Specialists har denne mulighed.

Sorcery

Som det kan ses, kan man sagtens lære at kaste Spells, også uden at have Sorcery (dette gælder også for

Udvikling af Characters

Når man vælger selv at lave sine Characters, i stedet for at bruge en Ærketype, skal man ændre følgende tabeller på side 53 i SR og side 107 i GR. Tech ændringen gælder dog kun for Characters der er magisk aktive.

MASTER CHARACTER TABLE

Magic

Priority	Human	Metahuman	Tech/Force
0	None	None	100/5
1	None	Specialist/Negamage	1,000/10
2	Specialist/Negamage	Adept	20,000/20
3	Adept	Yes	150,000/50
4	Yes	-	300,000/50

normale Mages og Shamans). Dette lyder måske ufornuftigt. Men hvis man gennemgår hvilke følger det får, vil man se, at det kan lade sig gøre, men ikke er et fornuftigt træk for magikerens side.

En magiker uden Sorcery har følgende begrænsninger.

1) Astral Pool er formindsket. Hvis man bruger reglerne fra GR, er det kun den Astrale Defense Pool og den Astrale Magic Pool der bliver påvirket.
2) Magic Pool er på 0.
3) Modstandernes Resistance Tests har et T# på 2 (minimum i alle Tests).
4) Kan ikke Sustaine (fastholde) Spells.
5) Kan ikke deltage i Ritual Sorcery.
6) Kan ikke bruge Sorcery som Combat Skill i Astral Space.

Conjuring

Når man bruger Conjuring til at fremkalde Spirits eller Elementals, er det lige meget hvad ens Magic Attribute er. Så den udbrændte mage der ikke er god til at kaste Spells, er stadig lige så god til at fremkalde Elementals. Drain for Conjuration, er meget forudsigelig. At fremkalde en Spirit eller en Elemental, giver enten (Force)M1 Stun, (Force)S1 eller (Force)D1. Det er altid bestemt på forhånd, om det giver rigtig skade eller det blot giver Stun skade.

Det eneste man bruger sin Magic Attribute til i Conjuring, er bortmaning (Banishing). Dette har jeg tænkt mig at ændre på følgende måde. I Sorcery kommer det an på, om Forcen overstiger ens Magic Attribute. Dette kan man også sagtens indføre i Summoning. Drain koden afgøres stadig af forskellen på Spiritens Force og magikerens Charisma. Hvis Charisma er større end eller lig med 2xForce, giver det (Force)L1 i drain. Hvis Charisma er større end eller lig Force, giver det (Force)M1 i drain. Hvis Charisma er mindre end Force, giver det (Force)S1 i drain. Hvis Force er større end 2xCharisma, giver det (Force)D1 i drain.

Om det er fysisk eller mental skade, afgøres af om Spiritens Force er større end magikerens Magic Attribute. Hvis den er mindre end eller lig magikerens Magic Attribute giver det Stun skade, ellers giver det fysisk skade.

Samlede tabeller

De nye magikere der omtales, kan være lidt svære at holde rede på, og specielt hvad de kan og ikke kan. Så her bringes en tabel der forhåbentlig gør det lidt nemmere:

Magic type	Cast Spells	Conjure	Enchant	Astral Perception	Astral Projection
Mage/Shaman	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Sorcerer Adept	Yes	No	No*1	No	No
Conjurer Adept	No	Yes	No*1	No	No
Enchanter Adept	No	No	Yes	No	No
Shamanic Adept	Yes*2	Yes*2	No*1	Yes	Yes
Physical Adept	Yes*3	No	No*1	Yes*3	Yes*3
Astral Adept	Yes*4	Yes*4	Yes*1*4	Yes	Yes
Totem Adept	No	No	No*1	No	No
Specialist Hermetic Sorcerer	Yes*5	No	No*1	No	No
Specialist Shamanic Sorcerer	Yes*6	No	No*1	No	No
Specialist Hermetic Conjurer	No	Yes*5	No*1	No	No
Specialist Shamanic Conjurer	No	Yes*6	No*1	No	No
Negamages	No	No	No*1	No	No

*1: Alle kan bruge Talismongering.
*2: Kan kun kaste Spells og Conjure Spirits som påvirkes positivt af deres shamanske kræfter. Kan bruge deres Sorcery og Conjuring fuldt ud ved defensive træk (Banishing, Spell Defense etc.)
*3: Kun hvis disse evner er lært.
*4: Kun på det astrale plan.
*5: Kun fra en bestemt kategori.
*6: Kun inden for kategorier som er påvirket positivt af deres shamanske kræfter.

To be or not to be...

I Shadowrun er magi ikke bare en evne som alle andre. Det kan kun læres af de personer, der har forudsætningerne. Det betyder, at det lige fra starten af, er bestemt hvem, der kan lære at bruge magi. For PC'erne står valget allerede ved kreationen af Characteren. Hvis man ikke vælger at kunne bruge magi fra starten, er det heller ikke muligt at lære det senere.

For NPC'er er det derimod anderledes. GM kan jo, på et hvilket som helst tidspunkt, vælge at NPC'en opdager sine magiske evner.

I stedet for at fornægte PC'ere retten til at opdage deres magiske evner, efterhånden som kampagnen udvikler sig, kan man indføre følgende mulighed.

Med disse regler bliver det ikke alene muligt at kunne lære at bruge magi senere i ens karriere som Shadowrunner, men også at skifte fra en type af magiker til en anden type. Det hele kommer naturligvis til at koste en masse Karma, hvilket vil reflektere hvor svært det er at lære at bruge magi. Dette vil forhåbentlig også hindre de fleste i at gøre dette, så magi stadig er noget specielt. Hvis magi går hen og bliver noget hverdagsagtigt, må du lægge yderliger forhindringer i vejen. Nogle gange vil det også være en fordel at kunne "glemme" en evne. I de fleste tilfælde kan man blot lade være med at bruge evnen, men med magi er det sådan at man ikke kan lære en anden form for magi, med mindre man har "glemt" hvad man kunne før. Inden for magien svarer det til at man dropper forbindelsen til det astrale plan. Det koster naturligvis også Karma at glemme en evne, det koster halvdelen af hvad det kostede at lære evnen.

Magi inddeles i fire niveauer:
1. niveau: Mundanes.
2. niveau: Negamages & Specialists.
3. niveau: Adepts.
4. niveau: Mages & Shamans.

Som Mundane kan man lære alle slags magi, og det koste følgende:
2. niveau: 40 points.
3. niveau: 60 points.
4. niveau: 80 points.

Alle magisk aktive personer skal først, "glemme" deres foregående evner. Dette koster som sagt halvdelen af hvad det kostede at lære dem. Derefter skal de lære de nye evner. Hvis man også vil skifte fra shamansk til hermetisk magi, eller vil skifte Totem, koster det dobbelt så meget at lære den nye evne.

Eksempel: Ali er en Gator Shaman, men han er ved at miste troen på den store kødæder. Han ønsker at lære at beherske den hermetiske magi.

Først dropper han forbindelsen til det astral plan (bliver Mundane). Dette koster ham 40 points Karma. Senere finder han en mester, der kan lære ham de indviklede formularer, og nogle af de hermetiske hemligheder.

Han ønsker at blive en hermetisk Sorcerer Adept, dette koster ham ialt 120 points Karma (2x60 points for at blive en Adept og skifte fra shamansk til hermetisk magi), plus en masse tid, og Nuyen til hans mester.

Ærketyper

Her er som eksempel på nogle af de nye regler tre forskellige magikere.

Physical Adept

"Hvis du tror at alt det der pjat med magi, drejer sig om ildkugler og fremmaninger, så kan du godt tro om igen. Magi er meget andet, og min form er suveræn."

"Ingen smarte tricks. Ingen billig teknologi. Ingen halvfærdige løsninger. Ingen spirits der bestemmer. Kort sagt, når jeg er med dig, har du ingen problemer. Men er du ikke med mig, er du mod mig."

"Selvgjort er velgjort har altid været mit motto. Om jeg ved hvor jeg fik mine evner fra? Næ, men de virker, og er det ikke det vigtigste?"

"Ja jeg har en Uzi, men den er kun til langdistance og backup. Du tror mig ikke? Send ham det store brød ud sammen med mig, og ansæt den af os der kommer ind igen! Men kun hvis du ved, at du kan undvære ham."

Kommentarer: Denne knægt ser måske ikke ud af så meget, men lad dig endelig ikke narre. Det hele ligger indbygget under huden, og her er ikke tale om cybertech. Da han ikke har haft en læremester, som man kan udspørge, er der kun en måde at lære ham at kende på. Lige på og hårdt. Knægten kan det hele, og lidt til.

Attributes:
Body: 5
Quickness: 6 (7x5)
Strength: 5
Charisma: 2
Intelligence: 6
Willpower: 6
Essence: 6
Magic: 6
Reaction: 6 (7)
Initiative: +1D6 (+2D6)

Skills:
Biotech: 4
Firearms: 4
Negotiation: 3
Sorcery: 4
Stealth: 4
Unarmed Combat: 6

Dice Pools:
Defense (Armed): 1
Defense (Unarmed): 6 +1 Automatic Succes
Dodge: 6
Magic: 4

Cyberware:
None

contacts:
Any Magic Type
Any Street Type
Talismonger

Gear:
3 Expandable Healing Fetish (+2 Force)
Synthetic Leather Armor (0/1)
Uzi III (4M3)

Powers:
Automatic Succes (Unarmed Combat 1)
Increased Reaction (Level 1) (+1 Reaction, +1D6 Initiative)
Speed (+1 Quickness, +1 Running Modifier, +1D6 meters when running)
Magic Hands (Affects creatures immune to normal weapons)
Physical Sensory Improvements: Low- light Vision, Thermographic Vision
Immunety (Ballistic Damage 1)
Cast Spell (Treat Severe Wound 2, Expandable Fetish option)

Dwarf Healer

(Specialist Hermetic Sorcerer - Category: Healing)

"Ja, jeg var blandt de første, og derfor er jeg også blandt de bedste. Jeg fik en oplæring som man ikke glemmer uden videre. Hvis du vidste hvordan vi og andre metahumans blev behandlet, så ville du gå hjem med din forkølelse."

"Hvis du havde oplevet the Night of Rage, vidste du også hvad din mission i livet burde være. At jeg så har magi til at hjælpe mig, burde ikke betyde noget. Det er trods alt alle jer andre, der bliver hjulpet i den sidste ende."

"Selvfølgelig vil jeg hjælpe dig. Men jeg må hellere advare dig, jeg hjælper lige så gerne de andre. Og en lille erkentlighed vil ikke være at foragte, du kan blot overføre pengene til min credstick, tak."

Kommentarer: Er der noget at sige til at han er blevet som han er? Han har set hvordan de første dværge og elvere blev behandlet (skidt), og hvordan orkerne og troldene blev behandlet (rigtigt skidt). Nu har han givet sit liv til at redde andre i nød. Men han kan godt forsvare sig i en kneben situation. Og for et par nuyen er han sikkert også til at stole på.

Attributes:
Body: 4
Quickness: 1
Strength: 3
Charisma: 1
Intelligence: 2
Willpower: 7
Essence: 6
Magic: 6
Reaction: 1
Initiative: +1D6

Skills:
Sorcery: 5
Biotech: 4
Unarmed Combat: 2
Computer: 1
Etiquette (Street): 2
Physical Sciences: 3
Cybertechnology: 4
Biology: 3
Psychology: 3
Magical Theory: 3

Dice Pools:
Defence (Armed): 1
Defence (Unarmed): 2
Dodge: 1
Hacking: 2
Magic: 5

Cyberware:
None.

Contacts:
Fire Fighter
Paramedic
Dwarf Pedestrian
Plain Clothes Cop
Street Doc
Street Kid
(Dwarf Healer kan vælge en ekstra Contact, ialt tre Contacts)

Gear:
Chemsuit
DocWagon Contract (Basic)
Lined Coat (4/2)
Medkit
Medkit Supplies
Patches:
Antidote (5): 3
Stimulant (5): 4
Tranq (5): 4
Trauma (5): 4
Preassure Regulator
Ration Bars (10 Days)
Respirator
Survival Kit
Table Top Computer (100 Mp)

Spells:
Cure Medium Disease: 1
Decrease Medium Cybered Body: 4
Heal Medium Wounds: 2
Healthy Glow: 1
Increase Reaction +3: 3
Resist Moderate Pain: 3
Treat Deadly Wounds: 6

Powers:
Thermographic Eyes
Resistance (+2 Body) to Disease

Weakneses:
Check for Allergic Reaction

Troll Negamage

"Buh! Blev du overrasket? Ja, jeg er en trold. Ja, jeg er en negamage. Er det det du har brug for? Eller skal jeg finde et andet job?"

"Tro mig, det er ikke svært at få noget at lave. Ikke for en som mig. De kan ikke skyde mig, da jeg er en trold, og de kan ikke zappe mig med magi da jeg er en negamage. Men jeg kan skyde dem. Nå, du havde ikke set hullet i håndfladen. Det er en maskinpistol, og den virker."

"Hvis de alligevel skulle nå at komme foran os, kan Harley og jeg sagtens hente dem. Og Harleys to pusterør skal nok standse dem."

"Tro mig, jeg er den du søger. Jeg er den du har brug for. Jeg er den bedste. Men jeg er ikke den billigste, jeg skal jo dele med Harley!"

Kommentarer: Ja, han har ret hele vejen igennem. Trolde og magi plejer ikke at være en sund blanding for trolden. Men her er undtagelsen der bekræfter reglen. Køb dig til hans ydelser, før andre bruger ham mod dig.

Attributes:
Body: 7 (8)
Sickness: 3
Strength: 5
Charisma: 1
Intelligence: 3
Willpower: 4
Essence: 5
Magic: 5
Reaction: 3
Initiative: +1D6 (+2D6)

Skills:
Armed Combat: 6
Firearms: 5
Sorcery: 3
Bike: 3

Dice Pools:
Defence (Armed): 6
Defence (Unarmed): 1
Magic: 3 (8)

Cyberware:
Boosted Reflexes (1)
Cybergun: Machine Pistol (3M2)
Vision Magnification: Electronic 3

Contacts:
Former Troll Bounty Hunter
Metahuman Rights Activist
Talismonger
Troll Bouncer
Troll Street Samurai

Gear:
Ammo:
APDS Ammo (SMG): 20 rounds (1 Clip) (6M3, -1 Ballistic)
Explosive Rounds (MP): 20 rounds (2 Clips) (3M4)
Regular Ammo (SMG): 100 rounds (5 Clips)
Regular Ammo (MP): 50 rounds (5 Clips)
Armor Jacket (5/3)
DocWagon Contract (Gold)
Harley Scorpion with 2 Firmpoints
2 Heckler & Koch HK227 SMG, adaptable for bike (5M3)
Maglock Passkey
Medkit
Middle Lifestyle (4 months prepaid)
Monofilament Whip (6S4)
Ration Bars (10 Days)
Survival Knife (5L3)

Powers:
+1 Reach Armed/Unarmed Combat
Thermographic Eyes
Dermal Armor (1) (er incl.)

Weaknesses:
Check for Allergic Reactions, +2 on Severity Rolls

Rollespil køber man hos Bog & Ide

Forhandlere over hele landet

Albertslund Bog & Ide, 2620 Albertslund, tlf. 42 64 88 77
B.O.Bøger Bog & Ide, 6700 Esbjerg, tlf. 75 12 11 77
B.O.Bøger Bog & Ide, 2800 Kgs. Lyngby, tlf. 42 87 04 45
B.O.Bøger Bog & Ide, 5100 Odense C, tlf. 66 11 40 33
B.O.Bøger Bog & Ide, 2610 Rødovre, tlf. 31 41 04 85
Bollerups Boghandel, 5950 Ringkøbing, tlf. 97 32 04 11
Farum Bog & Kontor, 3520 Farum, tlf. 42 95 12 25
Flensborg Bog & Ide, 4000 Roskilde, tlf. 42 35 00 08
Ikast Bog & Ide, 7430 Ikast, tlf. 97 15 31 44
Ishøj Bog & Ide, 2635 Ishøj, tlf. 42 73 99 11
Køsters Boghandel, 8900 Randers, tlf. 86 42 01 13
Langes Bog & Ide, 4200 Næstved, tlf. 53 72 01 16
Munks Bog & Ide, 6000 Kolding, tlf. 75 52 03 77
Papyrus Bog & Ide, 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 Bog & Ide, 8660 Skanderborg, tlf. 86 52 00 27
Schous Bog & Ide, 8800 Viborg, tlf. 86 62 42 66
Schwartz Bog & Ide, 3200 Helsinge, tlf. 48 79 40 01
Storkfelt Bog & Ide, 4300 Holbæk, tlf. 53 43 00 47
William Dams Bog & Ide, 3700 Rønne, tlf. 53 95 01 67
Wulff Bog & Ide, 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

Marvelheltene

Lidt om Marvel-rollespillet, et nyt modul og hvordan man kører en kampagne i det

af Kasper Thing Mortensen

Edderkoppen, Jærven, Dæmonen, Kaptajn Amerika, Hulk og Thor. Alle er de superhelte i Marvel- universet. Et univers, der i de senere år via Interpresses Marvel- blade også for alvor har kunnet opleves på dansk. I USA kan man læse om det i udgivelserne fra forlaget Marvel Comics Group, hvis største konkurrent er DC Comics.

Marvel-universet ligner vort eget, der er bare lidt større sandsynlighed for at usædvanlige ting sker. F.eks. at en person, der bliver bidt af en radioaktiv edderkop udvikler dens proportionale evner eller at et serum gør en svækling til en sand kampmaskine.

På trods af at historierne sjældent er overdrevent realistiske er der på en måde tale om et meget "virkeligt" univers, forstået på den måde, at ting der er foregået i en måneds blad også har betydning for næste måneds blad, og for de andre Marvel- serier.

Der er lavet både tegnefilm, plakater, klistermærker, bøger og meget andet både om og med de populære figurer. Naturligvis også et rollespil, der har været på gaden siden 1984.

Dette spil, Marvel Super Heroes fra TSR, er fornylig kommet i en ny udgave. Der var tidligere Original Set, som var meget enkelt og Advanced Set, der var forholdsvis indviklet. Nu er Original Set altså erstattet med Basic Set, mens Advanced Set består som en udvidelsesmulighed.

For at kunne håndtere alle personer, fra Aunt May til Hulk, i samme spil- og kampsystem, er næsten alt inddelt i ranks. De "almindelige" ranks er Feeble, Poor, Typical, Good, Excellent, Remarkable, Incredible, Amazing, Monstrous og Unearthly. Som man kan høre ud fra navnene er Feeble det dårligste og Unearthly det bedste. Derudover er der Shift X, Y og Z, der mest bruges hvis chancen for et eller andet er særlig god. Oveni disse kommer så Class 1000, 3000 og 5000, der betegner kræfter eller evner af en ufattelig styrke. Man slår med procentterninger ud fra disse ranks og kan så få et hvidt, grønt, gult eller rødt resultat. Det hvide betyder at forsøget mislykkedes, det grønne at man lige klarer den, det gule noget bedre og det røde et perfekt resultat. Disse farver kan aflæses af The Universal Table, der er aftrykt bagpå *Rule Book*.

Udover *Rule Book* findes også *Campaign Book*, der giver viser de forskellige superhelte og superskurke i spiltermer. Her er det ret uigennemtænkt at der i bunden af hver side bliver vist tegninger af fire tilfældige helte eller skurke, der intet har at gøre med de helte eller skurke, der rent faktisk bliver beskrevet på siden. De er overhovedet ikke illustrerede. Det er ikke særlig smart, da det er de færreste, der kan huske hvordan f. eks. Namorita eller Jubilee ser ud.

Reglerne som helhed har nok detaljer til at gøre kampe interresante, men er ikke så indviklede at alting tager hundrede år. De bliver forklaret sådan at alle, der kan læse engelsk, skulle kunne forstå dem. Når man skal i gang, kan man både vælge at spille helte fra tegneserierne eller sine egne. Der er regler for begge ting i Marvel Super Heroes. Men såvel moduler som regler er mest lagt til rette for de eksisterende helte.

Med i æsken hører også et kort over en bydel i New York med tilhørende

papfigurer, så man kan udkæmpe drabelige superkampe i gaderne. Her behøver man ikke at sidde i timevis og fedte med maling. Alt hvad der behøves er en saks og noget lim. Kortet er delt op i nogle felter, der svarer til hvad heltene kan bevæge sig.

Det første modul til den nye udgave af spillet, *X-Terminate* af Dale Henson, er kommet. Spilpersonerne er her X-Factor (de gamle X-Men/ Projekt X), der er oppe mod Dominus, Mister Sinister og Apocalypse. Modulet er opbygget på en måde, så spillerne næsten kun kan gøre én ting i hver situation. Til gengæld bliver historien enkelt og underholdende fortalt. Et klassisk superhelteeventyr, der dog savner kærlighedsscener (suk!).

Modulerne til det gamle Marvel Super Heroes var som regel beregnet for specielle superheltegrupper, og med dette nye modul ser den tendens altså ud til at fortsætte. Det kan muligvis lade sig gøre at bruge modulet til en anden heltegruppe end X-Factor, med de skal være mutanter og der skal så også justeres nogle andre ting i det.

Ligesom i Basic Set er de fleste tegninger uigennemtænkte og tilfældige. F.eks. er der en halv side med Edderkoppen, selv om han overhovedet ikke har noget med historien at gøre. Der er også tegninger af Dæmonen og Jærven, selvom de heller ikke er med i historien. Det er dog X-Factor, der er afbildet på forsiden, men ellers virker det som om redaktøren, Caroline Spector, har taget en vilkårlig tegning fra sin samling og sat ind hver anden side. Specielt irriterende er det, at den tegning af de tre skurke, der trods alt er, ikke er på samme side som omtalen af dem.

Når man spiller Marvel Super Heroes bør man huske den særlige stemning fra tegneserierne og ikke være bange for klichéer. Som Judge (spilmester) er det en god idé til tider at se bort fra reglerne for at opnå den rigtige stemning.

Hvis man skal køre en Marvel- kampagne er det også en fordel at følge med i de vigtigste serier fra USA, så man er klar over hvad der foregår i Marvel- universet. Som dansk tegneserielæser kan det godt virke uoverskueligt, når man ser på de uendeligt mange titler. Jeg vil her fortælle lidt om de vigtigste. I Marvel Age fortælles der om alle nyhederne fra forlaget. Avengers (Alliancen) er den vigtigste superheltegruppe, da den med sine hyppige udskiftninger og samarbejde med regeringen er omdrejningspunkt for mange af de "store" historier, der berører hele Marvel- universet. De har også en vestkystafdeling, der overraskende nok kaldes West Coast Avengers.

Mange af mutanterne hører også til blandt superheltene, men de er ikke nær så populære i befolkningen. Det største mutantblad er X-Men (Projekt X), der normalt også er Marvels mest solgte. Derudover er der bl.a. X-Factor og New Mutants. Af serierne med enkelthelte er især Spider-Man (Edderkoppen) og serien med selvtægtsmanden Punisher populære. Følger man med i disse serier, har man et godt overblik, men mindre kan selvfølgelig også gøre det.

Hvad der end sker, så vær sikker på at Marvel- serierne vil overleve mange år endnu.

Marvel Super Heroes Basic Set
af Jeff Grubb.
TSR.

X-Terminate
af Dale "Slade" Henson.
TSR.

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

EUROPA I OPBRUD

En serie i flere dele

At tale om Europa blev en modesag ved selv-befrielsen af Østeuropa i 1989. Da vi i SAGA altid er forsinkede kommer vores reaktion først nu.

1920'erne er en populær historisk ramme for rollespil - ikke kun i Call of Cthulhu der introducerede miljøet; men også GURPS Horror benytter sig også af det. Eventyrene udspiller sig oftest i USA - næsten aldrig i Europa.

Til ære for europæerne (os) bringer vi i SAGA en serie artikler og især eventyr, der bruger dette miljø med dets mange muligheder.

FOR AT GØRE DET NEMT

Datidens Europa minder meget om vores. De fleste lande var der - måske med andre grænser. Og ligesom i dag var det et broget billede, der havde efterfulgt 50 års faste former. Men det var et Europa der havde fået et chok.

KRIGEN

Første Verdenskrig - Verdenskrigen (med stort V) er nøglen til dette. Den mest udueligt udkæmpede af alle store krige. Af 65 millioner soldater blev over halvdelen dræbt, såret, invalideret, taget til fange - ofte til ingen nytte. På vestfronten, hvor skyttegravene lå fast i 4 år - Belgien, Østfrankrig - efterlod den spøgelseslandskaber med ruinbyer. Østpå var krigen noget mere mobil - her døde ca. 5 millioner civila af deportationer, sygdom og hungersnød.

OPBRUDDET

Før krigen var der stormagter, småstater og kolonier. Stormagterne havde kolonier - i Asien eller Afrika - eller i deres egne provinser i Europa. Irland var mest en engelsk koloni. Finland var russisk, Polen var delt mellem Tyskland, Rusland og Østrig-Ungarn (sammen med Bøhmen, Slovakiet, Slovenien, Bosnien, Transylvanien osv, osv.).

Krigen medførte tre kejserdømmers fald. Gamle provinser var pludselig nye lande. Tyskland (nu republik) var reduceret, Rusland (nu Sovjet) var klædt af til skindet, og Østrig-Ungarn var fuldstændig splittet op.

Knækkede tabere, svækkede sejrherrer og nye stater, der ville hævde sig. Skoleelever fik det sværere i geografitimerne.

I KAMPAGNEN

USA OG EUROPA

Forskellene på omgivelserne betyder forskelle i spillets stil. USA havde isoleret sig fra verdens problemer. Europa var arnested for mange af disse. USA er et kontinent, men med stort set det samme sprog og benzinkæder, mad, sprog, republikanske præsidenter, økonomisk vækst og spiritusforbud stort set hele årtiet igennem.

Europa havde 32 lande med politiske kriser, kup, kommunister, fascister, grænsestridigheder, krigstrusler og tilbagevendende økonomisk krise - f.eks. med 10-millardermark sedler i omløb i Tyskland.

Selve stemningen er anderledes - selvom man ikke gider at gå op i de historiske detaljer. Der er altid chancen for at blive indblandet i sære komplotter, løbe ind i surrealister, storhertuger i eksil - udover selvfølgelig de sædvanlige kriminalhistorier og okkulte intriger (grundet årtusinders historie).

Da meget få kender specielt meget til Europa i perioden, kan det være meget passende at lade spillerne udforske det som "uvidende amerikanere".

SPROG

Engelsk er bestemt ikke nok. Det blev først verdenssprog i Europa efter Anden Verdenskrig.

Fransk er det internationale diplomatiskesprog, togsprog, postsprog osv. Det tales af dannede mennesker overalt (og af 40 millioner indfødte fransktalende).

Tysk er det centraleuropæiske sprog - talt i tidligere egne af Kejserrigerne Tyskland og Østrig-Ungarn (og Schweiz) - et område med ca. 120 millioner indbyggere. Derudover var det første fremmedsprog i resten af Østeuropa, Holland og Skandinavien.

Russisk tales af ca. 100 millioner, incl. Ukraine og Hviderusland. Men Rusland er et kapitel for sig.

Og man kan sagtens finde områder i Spanien, Serbien, Finland, Irland og Norge hvor man hverken kan eller vil tale andet end lokalsproget.

SERIEN
Vi satser på eventyr fremfor beskrivelser. Vi kan anbefale at eventyrerne er parate til lidt af hvert - særligt at lege lykkejægere, villige til at tjene penge på alternative måder. Det kan selvfølgelig være at dine spillere vil være fuldt tilfredse med at udspille café-besøg, snak osv. Så vil du ikke kunne bruge eventyrene til så meget.

Dette nummer: "Ungarsk Rhapsodi", Nr. 10: "Polonaise" (i Warszawa), nr. 11: "Kletchmer" (også i Polen), nr. 12 "Valsedrømme og Mareridt" som finder sted i Østrig. Og vær bare rolige - der kommer rigeligt med okkult bavl.

Samtidig med disse eventyr kører der forskellige artikler om miljøet, bla. om jøder og krigserfaring.

SAGA udkommer (i teorien) månedligt og til tiden. Men selv da kan du få brug for eventyr til at fylde ud med.

SCENARIEFORTEGNELSE:
Følgende scenarier og supplementer kan være nyttige:

"GURPS Cliffhangers" beskriver verden i 30'erne med henblik på pulp (trivial/ Indiana Jones- stil) eventyr. Langt det meste gælder også for 20'erne.

Det har været småt med CoC- eventyr i Europa. Vi venter spændt på stor-modulet "Horror on the Orient Express" som snarest vil blive anmeldt.

Allerede ude er "Cthulhu Casebook" med "The Mauretania", om en munter rejse over Atlanten og "The Auction", et stilsikkert og stemningsmættet Wiener-eventyr. "Fatal Experiments" (se SAGA #5) har "The Songs of Fantari", der foregår i Italien. Kampagnen "The Fungi from Yuggoth" (genoptrykt i "Curse of Cthulhu") fører opdagerne til Østeuropa og har en pause i handlingen der ligger godt til andre europæiske eventyr.

England er (over)repræsentret med supplementet "Green and Pleasant Land" og et par af eventyrene i "Dark Designs" kan opdateres til 20'erne.

I TABU #10 (en forgænger til SAGA) er der "Champagnegaloppen", en noget rodet historie af undertegnede fra det lystige Paris. TABU kan bestilles for 20 kr. (incl. porto).

EGEN RESEARCH
Til research i dag anbefaler jeg Salomonsens Konversationsleksikon til baggrundsoplysninger. Nok er det en national skam at vort seneste store leksikon udkom i 1914-1930 (26 bind). Det betyder at det står fremmee på de fleste større biblioteker med længere artikler om lande, byer, ideer - bla. med kort over de fleste europæiske hovedstæder og et væld af irrelevante oplysninger at genere spillerne.

Store dele af baggrunden til eventyr osv. i serien er herfra. Andre oplysninger er fra Baedekers Rejseførere fra perioden, lånt på det Kongelige Bibliotek.

STEMMER FRA DET GLEMTE KONTINENT

(en drama-dokumentarisk fidus)

Denne krig bliver den sidste.

- Anonym, almen opfattelse.

Krigens rædsel og de ændringer den afstedkom overbeviste mange om at der ikke kunne blive krig igen. Ingen ville vove kaste verden ud i sådanne rædsler igen, og ændringer ville fra nu af være fredelige.

Greven har fået et automobil!

- Jan Wojtaszek, polsk daglejer.

Og der var ændringer på programmet. Store dele af Europa befandt sig på et U-lands-stade. I Østeuropa, Italien og Sydspanien dominerede storgodser ejet af rige, adelige familier. Bønderne var fattige daglejere. Biler, traktorer, telefoner, vaccine, radio var nye og tvivlsomme fænomener.

Det var agitatorer udefra. Det var ikke vore egne bønder der gjorde oprør. Når vi vender tilbage, vil de byde os velkomne. Det første jeg gør (når vi har hængt de røde) bliver at reparere kirken.

- Vasil Durgenyev-Roth, hotel-portier i paris, tidligere hertug.

Der var et sted hvor det ikke længere holdt stik. I Rusland havde revolutioner styrtet kejserdømmet. En blodig borgerkrig med 10 millioner ofre 1918-23. Den Røde Hær indlemmede områder, der havde revet sig fri fra Rusland. Som 20'erne skred frem gennemførte de reformer - uden hensyn til modstand. Hundredetusinder eksilrussere drømte om at vende tilbage - fra det store russiske miljø i Paris til dele af den kejsertro "hvide hær" i Storserbien, der fordrev tiden som lejesoldater.

Krigen startede fordi nogen antændte Balkan-krudttønden. Men al krudtet er ikke futtet af endnu.

- Hans Malmquist, korrespondent for Dagens Nyheter i Beograd, Storserbien.

Der var mange konflikter mellem stater efter freden. På Balkan var den faldet ud til fordel for Storserbien (serbernes, kroaternes og slovenernes kongerige - senere Jugoslavien), Rumænien og Grækenland (alle støttet af Frankrig). De var i grænsestrid med hverandre, og med Ungarn og Bulgarien. Op til 1912 havde store dele været under tyrkisk herredømme, og var totalt tilbagestående - især Albanien, hvor 2/3 af de mandlige dødsfald på landet skyldtes slægtsfejder.

Al den Balkan-politik skal man ikke lade sig forvirre af. Med Pund Sterling og sin Baedeker er man altid på den sikre side.

- Alfred Winthorpe-Heede, engelsk arving.

Ro eller uro - man rejste i Europa som aldrig før. "Bedre mennesker" (og folk der ville anses som sådanne) tog til Paris, Wiesbaden, Wien osv. Man tog toget og man havde sin Baedeker turistguide med sig.

Og tænk Dem, Dr. Hunyadis søn, Ferenc, var kommet tilbage fra Szeged. Han bar et gult slips ved middagen!!! Storbyen fordærver ungdommen.

- Fru skatteinspektør Maria Sztójav, Szolnoc, Ungarn.

Nye tider ændrede mere end landegrænser, og det var ikke kun tekniske vidundere, der vakte opsigt i det provinsielle Europa.

Det var smukt, hæsligt, dumt, plat og uforståeligt - troede jeg. De lede borgerdyr klappede og jublede bare. Jeg hader Paris!

- Maxim Richard, dadaist.

Andre steder kunne den slags ikke chokere. F.eks. Paris, Berlin og Wien, der var centre for nye strømninger.

Det var den mest henrivende herregård. Når kasserne ankommer, kan du se de køb vi gjorde. De vil pynte dejligt op i villaen på Long Island.

- Mary Schooler, millionærkone, USA.

Tre kejserrigers fald førte til en flytning - ikke bare af politisk magt. Gamle familier var blevet ruinerede, traditionelle skikke ophørte. Rigdommen skiftede til England og især USA.

Vi må holde på traditionerne. Regnvejr eller ikke regnvejr. Familien skal til koncert!

- Johann Wimmer, bagermester i München.

Med alt denne ændring of forfald omkring sig, galdt det for mange mennesker om at holde på formerne. Der var stadig traditionelle værdier og omgangsformer, som dominerede blandt de fleste.

Gamle slyngel, hvis vi hænger både jøderne og kapitalisterne, så kan vi da blive enige.

- Wolfgang Brandt, løsarbejder, Hamburg.

Både kommunister og fascister fik vind i sejlene. Begge parter lovede at vælte de gamle strukturer og indføre en ny stat. Mossulini tog magten i Italien i 1921, fascismen havde mange beundrere, der foretrak "de brune" fremfor "de røde". Særligt før de fik magten var venstre og højre ikke så forskellige i ideologi og opbygning. Både fascister og kommunister havde deres rod blandt arbejdere. Derfor blev kampen mellem dem forbitret, ligesom deres kamp med den moderate arbejderbevægelse, der foretrak langsomme fremskridt fremfor revolution.

I dag, tyske ungdom, gør I gymnastik og eksercerer med træstokke. Snart vil den dag komme, hvor I vil bære rifler! Opgøret vil komme mod kommunisterne der forrådte Fædrelandet.

- Graf Augustus zum Rothenberg (tidl. kaptajn), leder af lokalt vandrelaug.

Efter freden og Folkeforbundet kom nationalisme på private hænder. For nogle forekom sejren som et forræderi. Man så bort fra visse naturlige grunde og ledte efter fjender. Særligt i Tyskland opstod "vandrelaug" og "skytteforeninger" som erstatning for den hær, der var blevet skåret ned efter freden.

Når vi er i Rhinlandet er det kun for at få, hvad der tilkommer Frankrig og iøvrigt opretholde freden.

- Oberst Aristide Bidault, fransk forsyningsofficer, Kobelnz, Rhinlandet.

Krigsårene fik Frankrig til at gennemføre en "røverfred", forhadt i Tyskland. Bl.a. okkuperede Frankrig dele af Tysklands Rhinland for at sikre krigsskadeerstatning.

Udfra disse historiske beviser er det tydeligt at Tjekkeslovakiet intet krav har på at besidde Teschen!

- Professor Wyszynzki, Krakows universitet.

Også de nye stater var i totterne på hinanden. Særligt Polen, opstået efter krigen, håbede på stormagtsstatus mellem det besejrede Tyskland og det røde Rusland.

Det korrekte svar overfor denne Bulgarske trussel mod vor sikkerhed er at samle magten hos en stærk mand.

- Major Georgis Pandelikis, Saloniki.

Første Verdenskrig blev efterfulgt af en demokratibølge i Central- og Østeuropa. De hårde tider skabte en modbølge af diktatoriske og autoritære regimer. Kun i Tjekkeslovakiet holdt demokratiet gennem 20'erne og 30'erne.

Folkeforbundet må meddele sin meget dybe beklagelse over dette skridt.

- Franz van Houten, sekretær.

I Geneve, Schweiz, havde Folkeforbundet - datidens FN - sæde. Det havde til formål at holde fred. Forbundet viste sig totalt ude af stand til at varetage sine opgaver. Fælles handling druknede i taler og strandede på egeninteresser. Men det var en smuk drøm.

Der bliver krig igen.

- Anonym, almen opfattelse.

Paul Hartvigson

Næste gang: Krigserfaring, Første Verdenskrig og Call-karakteren.

Ungarsk Rapsodi

EN POLITISK THRILLER
TIL CoC OG GURPS
AF PAUL HARTVIGSON
ILLUSTRERET AF
CASPAR VANG

Et nytårs-mord i Paris fører eventyrerne ind i en hektisk pengejagt i Marseille med korsikanske gangstere og hemmelige agenter fra Ungarn som modspillere.

SPILSTART

Paris, Nytår (1925-26)
Eventyrerne er i Paris for at fejre nytår. Det er nytårsnat, klokken er to om natten, og det sner over Byernes By. Tunge fnug hvirvler ned mellem sandstensfacader og lygtepæle. De er et par grader over frysepunktet, og luften er tyk af væde.

Skikkelser i natten er uklare skygger gennem snefaldet, undtagent når de passerer en lygtepæl.

En lille gruppe muntre udlændinge (eventyrene) har forladt een bars larm og varme og er på vej til en anden. De har drukket godt, og er ude på lidt af hvert (småfuldefolk finder på lidt af hvert - og kommer ofte til skade sig, det til spillerne).

Da kommer en løbende skikkelse til syne på den anden side af en plads - iført smoking. Han kigger over skulderen; en forfølger kan skimtes bagved. Han får øje på opdagerne, og løber imod dem, henover pladsen. Løbende løfter han armene og råber

om hjælp *"Au secour!"*. Da lyder et smæld, og manden falder.

Fra dette tidspunkt kan eventyrene blande sig.

BAGGRUND

Eventyret er inspireret en historisk begivenhed. Handlingen er dog kun løseligt bygget på virkeligheden.

I Januar 1926 afsløredes et komplot i Ungarn. En gruppe indenfor den regeringen havde trykt falske franske 1000- franc- sedler. Disse skulle bruges til at bestikke franske politikere til at støtte udnævelsen af en vis Prins Albrecht til konge af Ungarn. Ved et tip (fra en forsmået elskerinde) blev de franske myndigheder advaret, og en general med en kuffert-fuld falske sedler blev opsnappet i Amsterdam.

Eventyret:
Denne version forudsætter, at var en kuffert til, som politiet ikke var underrettet om. En lyssky grosserer, Martin Blanchard i Marseilles, har smuglet modtaget kufferten ind for ungarerne. Det bliver opdaget af de lokale gangstere, Union Corse. Blanchard stikker af efter at have skjult kufferten sikkert. Han dør under flugten, og korsikanerne finder en forbindelse til Paris - til en vis herr Hédervàry, der stod bag indsmuglingen. Under gangsternes jagt på ham, vil opdagerne blive inddraget, og får færten af penge....

I Virkeligheden.
Der er ingen tegn på at der var andre sendinger. Virkeligheden er god som inspiration, men man skal ikke lade sig binde af den. Det sneede heller ikke i Paris Nytårsnat 1925-6.

ISCENESÆTTELSE

Ungarsk Rhapsodi er et handlings-scenarie. Det bygger på nogle enkelte begivenheder (fx. skuddramaet i Paris, Ungarernes ankomst i Marseilles). Eventyrerne er stillet ret frit mellem disse. Selve handlingen kan synes meget simpel. Det er bare at følge et spor med enkelte vildspor. Det krævende kommer ind med eventyerenes modstandere og de handlinger de foretager. Det gælder Union Corse, der begynder at vise sig når eventyrerne roder i handlingen. Og med den 3/1 kommer ungarerne til byen og tingene tager fart. Eventyret bliver først svært at løse når modstanderne kommer med. Det er din opgave at gøre det så udfordrene som nødvendigt.

De faste optrin i Paris og Marseilles er til ære for spillerne, ikke for at genere dem. Brug brug dem til at "introducere" de andre. Spil dem ud så de er interessante. Lad eventyrerne drage fordel af dem - f.x. gennem observationer - og giv dem en chance for at reagere. Slutscenen kan nemt blive en lignende scene. Men her er det vigtigt at eventyrerne får en chance for at sætte rammerne, hvis de vil. De kan få brug for det! Det kræver også planlægning fra din side.

Tidspunktet for scenariet er også uvæsentligt. Ungarerne kunne have fundet på den slags stort set hele vejen gennem tyverne (se note om den "Sorte Alliance, etc.).

SPILSTART - fortsat
Skytten løber hen til den faldne og kigger sig omkring. En anden forfølger kommer op til ham, stærkt nysende. Han bøjer sig og begynder at rode i offerets lommer.

Offeret er den ungarske konspirator Miklos Hédervàry, og forfølgerne er de to Union Corse "soldater" Louis og Gianni. (Se boks om Union Corse.)

Både Louis og Gianni er typiske Union Corse-folk, som beskrevet senere. De vil være overraskede og usikre, og vil forsøge at flygte. Det er heller ikke så svært, da eventyrene er noget snalrede. Gianni optræder senere i handlingen, og i hvert tilfælde han bør undslippe; et nys i natten er det sidste de hører til ham den nat.

Den døende mand vil gribe den første der bukker sig ned i kraven. Han raller *"... L'argent, le valise, Prenez gare! pas - pas la police... Le poing du fer ..."* Så udånder han. Personen vil man kunne huske ordene selvom han ikke er ret god til fransk.

(Udtale: *[..larsjann', løh valiz, præneh gahr! pah - pah la polise... læh pwang dy fæhr..."]. Oversættelse "... pengene, kufferten, Pas på! Ikke - ikke politiet ... jernnæven!").*

Korsikanerne har fundet og måske taget hans tegnebog og nogle papirer han havde på sig. Men udover det vil eventyrene hurtigt finde følgende på ham:

Et telegram, En adressebog, en lap papir og en restaurantregning. Derudover er der nøgler og visitkort. Visitkortene røber at "M. Hédervàry" er økonomisk konsulent, og at han bor tæt på.

NB. Nogle spillere vil hårdnakket insistere på at melde det hele til politiet. I så tilfælde kan gennemspille det. Næste dag vil den person, der prøvede at hjælpe den døende finde de ovennævnte effekter i sin frakkelomme.

Hvis de stadig nægter at bide på krogen er de altså for kedelige.

SPOR

Visitkortet.
Kortet kan lede til lejligheden på første sal. Døren står åben ud til den brede trappe. En stadig snevåd overfrakke og høj hat hænger med i entreen sammen med et sliketørklæde.

Køkkendøren er brudt op. Spisestuen har Louis XIV møbler og landskabsbilleder fra Donaus bredder.

En stok med effenbenshåndtag ligger smidt ved døren til arbejdsværelset.

Her er der reoler med værker - på tysk, fransk og ungarsk - om Østeuropas historie - særlig Østrig-Ungarn og dets konger og kejsere. Breve osv. er stjålet fra skrivebordet. Men her er også en række avisudklip - bl.a. læserbreve og artikler af Hédervà ry selv - alle forvarer, støtter eller roser ungarsk politik, eller prøver at "sælge" Ungarn. Noget, som vi idag ville kalde lobby-virksomhed. Man kan bemærke en togplan, der er faldet i skraldespanden. På side 37 er ankomsten til Marseille mandage 14.36 Wien understreget.

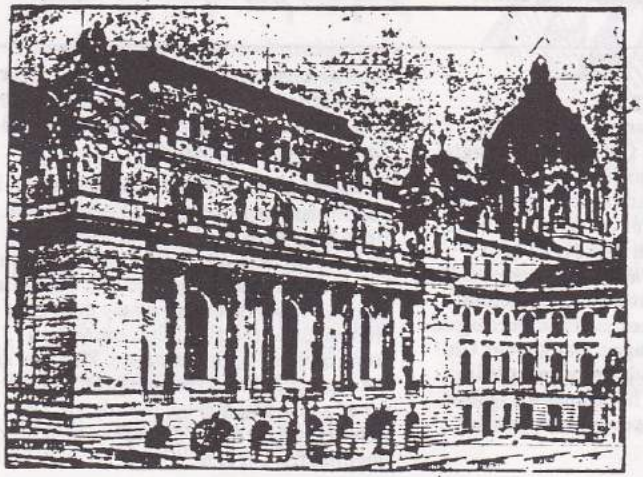
Soveværelset er koldt med dobbelseng, skabe og toiletbord med alt en elegant herre har brug for (ungarsk skægbalsam osv.). Indholdet af skabe og toiletbord er rodet ud på gulvet. Bl.a. en ladt kaliber .38 revolver og en nålepude med med tre Østrig-Ungarske militærmedaljer.

Telegrammet
Telegrammet er på ungarsk, men visse oplysninger er let forståelige. Tidspunktet på telegrammet svarer til Wien- Lubjana- Venezia- Milano-expressens ankomst i Marseille. Hvis det oversættes er teksten:

Besked forstået - afsender Jernnæve for at bistå Bl. - Ankommer Marseille, Gare St. Charles 3/1 kl 14.36 med expressen fra Wien. Forhold dem roligt. Hold gavemodtagerne hen.

Telegrammet kan oversættes af enhver ungarer. Bruger de en ordbog (kan findes i Hédervàrys lejlighed) kan de udregne enkelte ord som "Be-

UNGARNS KONGEKRONE SKULDE KØBES MED FALSKE PENGE



Falske 1000 Francs-Sedler til Millionbeløb skulde anvendes mod Frankrig og til Genskabelse af et Stor-Ungarn med Erkehertug Albrecht som Konge.

DEN SORTE ALLIANCE

"Nazis - I hate those guys"
Indiana Jones

Komplotmagerne i Ungarn arbejde sammen med både Mussolinis fascist-regime i Italien og nazisterne i Tyskland. De var uromagere på den europæiske scene, men fik agt som de fik magt. Sådan en "international fascistisk sammensværgelse" er en fremrangende modstander til eventyrerne i en 20'er-kampagne:

De er fanatiske og skruppelløse, de stræber efter verdensherredømmet, og de skyer intet middel i deres kamp.

De beviste alle tre dele senere - under anden verdenskrig.

Det var nok nazisterne der tog føringen senere, og ungarerne var også mere "reaktionære" end fascister.

Ved Hjælp af falske Tusindfranc-sedler skulde Erkehertug Albrecht anbringes paa Ungarns Trone. Han blev støttet af Horthy, hvem han havde lovet en Fyrstetitel og et stort Landgods.

Ungarns ledende politiske Personligheder er kompromitteret ved Falskmøntneraffæren, som synes at skulle undergrave det herskende Regime. Udenrigsminister Rakofsky er traadt tilbage, Kultusministerens Tilbagetræden er umiddelbart forestaaende, og fhv. Ministerpræsident, Grev Paul Teleki kan hvert Øjeblik vente at blive arresteret.

Man formoder, at de italienske Fascister saa vel som Hitler-Nationalsocialister staar i Forbindelse med Affæren.

Det forlyder, at Ministerpræsident Bethlen skal have haft i Sinde at demissionere. Man venter en politisk Omvæltning. Bladene i Prag kræver, at Folkeforbundet skal skride ind. I Budapest er Politiet sat i Alarmberedskab.

Fra Dagbladet Politiken: 6/1/1926

Men det hemmelige samarbejde var en realitet. De var med i undergravelsen af den usikre fred i mellemkrigstiden. F. eks. da ungarnske agenter snigmyrdede den franske udenrigsminister og kongen af Jugoslavien i Marseilles i 1934 under et statsbesøg.

Det er selvfølgelig lidt bagklogt at vælge dem som modstandere. I tidens ånd ville mere være selvstændige "masterminds" som Fu Manchu eller Dr. Mabuse.

sked", "jernnæve" og "gavemodtager", udover navne og tal.

Adressebogen:
Bogen indeholder diverse adresser i Frankrig, Tyskland, Italien, Østrig og Ungarn (blanding af elskerinder, højere selskabsliv og fascistoide sammensvorne).

De fleste franske adresser er fra Paris. Det drejer sig om Hédevà rys forretningsforbindelser, Østeuropa-kyndige journalister og akademikere, plus folk tilsluttet den ungarske ambassade, russiske emigranter og løsere sociale forbindelser.

Der er en adresse i Marseille: Martin Blanchard med adresse c/o "Importes Danube" ved havnen.

Lappen.
Der ligger en lap papir i adressebogen: en Camilo Tamagni, c/o Café de l'Etoile, Rue Inkerman i Marseille.

Regningen.
På restauranten kan man få at vide, at Hédevàry spiste frokost der. Et par tjenere fra om aftenen kan fortælle, at han sluttede sig til en herre ved kaffen - en Senator Alexandre Givray.

Senatoren er en nordfransk fabriksejer, der er ret aktiv i udenrigspolitiske anliggender. Han kan opsøges i sin Pariser-lejlighed. Man skal tale sig forbi en sekretær for at få ham i tale. Senatoren ønsker ikke at diskutere Hédevàry - han vil indrømme at de "diskuterede situationen i Rumænien" - ikke mere. Senatoren vil virke en smule utilpas ved situationen. Hédevàry havde nemlig tilbudt senatoren bestikkelse i form af et lån til et bankerot-truet selskab ejet af senatorens bror.

Der er ikke lagt op til flere undersøgelser i Paris, men hvis nogen af karakterene bliver i byen, eller hvis de bruger presseforbindelser eller lignende der, må du bruge din fantasi. Hvis de irriterer senatoren for meget, vil han sætte politiet på dem.

Hvis de kontakter den ungarske ambassade, er der en chance for at en medsammensvoren hører om det og prøver at advare sine kumpaner. Det kan også skaffe eventyrerne på en "sort liste".

MARSEILLES

I Marseille kan opdagerne opsøge adresserne fra Hédevàrys lommebog, og de kan vente på Gare St. Charles d. 3.1. kl 14.36, ifølge telegrammet.

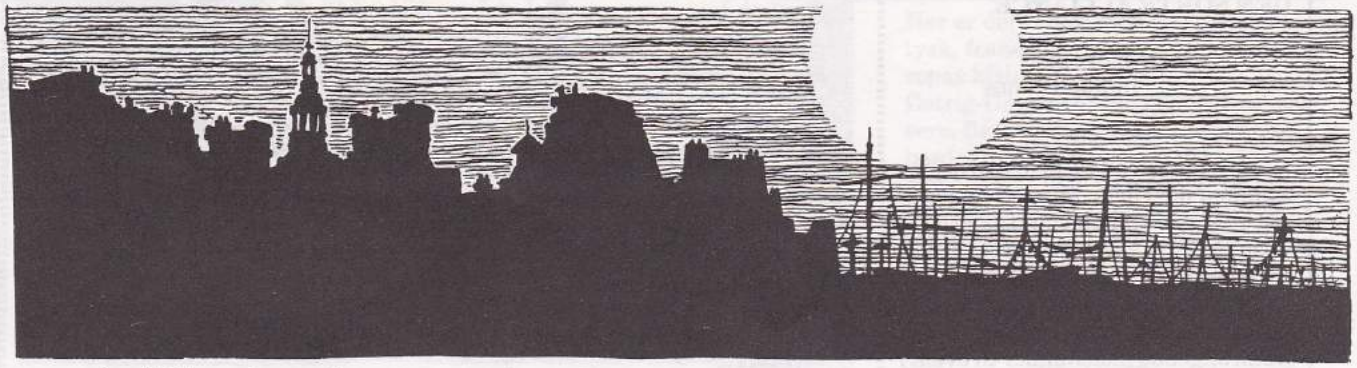
Nu går turen sydpå. Fra det klamme Paris med smeltende sne og Seinen der er ved at gå over sine bredder med tog mod syd. Omkring Lyon begynder vejret at skifte - fra regnskyl og blæst til skydække - og så klart vejr som toget følger Rhone-dalen mod Marseille.

Første klasse er fuld af Parisere og englændere af det bedre selskab på vej mod Nice, Cannes, Monaco, Menton. De skal ned og nyde solen, spille tennis, sejle, danse, flirte og gå på Casino. Hvem der bare havde nogle penge...

MARSEILLES
Men Marseille er ikke en ferieby som Nice, Cannes, osv. Det er en storby (586.000 indb. i 1921) og porten til det omfattende franske kolonirige. Den gamle og nye havn er anløbssted for tusindvis af sejl, damp- og motorskibe. (Se kortet til sidst.)

Marseille er en sydlandsk by med en blanding af hektisk aktivitet og ophøjet ro. Livet foregår udendørs - på veje og gader, grønttorve, havnekajer og cafeer. Her er folk fra hele vejen rundt om middelhavet og fra alle hjørner af koloniriget.

Centeret af denne "smeltedigel" er det gamle havnekvarter, der er kendt og berygtet for sit skumle miljø. Det ligger på skråningerne ned imod den gamle havn. Det er et vir-



var af små dybe gyder mellem snavsede kareer med beboelse, kroer, værksteder og bordeller - overskuet af domkirken på sit forbjerg.

Nord herfor, ved de nye havnebassiner er handelsbyens hjerte med store pakhuse, fabrikker osv. Uden for disse ligger store beboelseskvarteterer afgrænset af træbeplantede boulevarder - eller industri og arbejderkvarterer f.x. ved banegårdene.

Vejret i Sydfrankrig er som sagt langt mere behageligt end nordpå - undtagent når den gustne Mistral blæser ned fra kystbjærgene og lader det løbe koldt ned af ryggen på opdagerne, når spillelederen har brug for det.

UNDERSØGELSER

Opdagerne vil kunne ankomme og undersøge allerede fra den 1'ste om aftenen. men de vil næppe have til til at finde Melikian og nøglerne før Jernnæve og hans slæng ankommer. Samtidig skal de passe på ikke at blive opdaget af Union Corse.

MARTIN BLANCHARD
(adressen i Hédervàrys lommebog)

Den 57-årige Blanchard stiftede af "Importes Danube" (Donau-import). Det drev handel med Balkan udfra erfaringer og forbindelser han skaffede sig som forsyningsofficer for de franske styrker her under Verdenskrigen (og på sortbørshandel ved samme lejlighed). Det rygtes at han var kommet på tværs af Union Corse fordi han var ved at smugle en meget værdifuld last ind eller ud af landet.

Ulykken
Martin Blanchard er for nylig død i en trafikulykke. Det skete kl. ca. 22 d. 28/12, hvor Blanchards vogn styrtede 20 m. ned af en skrænt på kystvejen mod øst. Det var nat og mistralen blæste. Ifølge politirapporten bemærkede den varevognschauffør der meldte ulykken nogle folk nede ved vraget. Da han kom ned stak de af, og kort efter hørte han en bil starte. Rapporten bemærker at Blanchard ikke havde nogen tegnebog og nøgler, og at baggarerummet var åbnet.

Fru Blanchard
Familien boede i en mindre villa i byens østlige ende, og man kan tale med enkefru Zénie. Hun er en midaldrende kvinde, hvis store armbevægelser dækker over hendes sorg og irrationel skyldfølelse. Hun og hendes moder, der er kommet for at trøste hende er totalt uvidende om hans lyssky aktiviteter. Sønnen Eustace er på vej fra firmakontoret i Saloniki i Grækenland. Han ved bedre, ankommer først d. 7/1. Imellemtiden har Zénie prøvet at skrive til Haig Melikian, hendes mands højre hånd i firmaet, men han er forsvundet. Hun har hans adresse hos Mme Goulard.

"Importes Danube"
(v. Basin Joliette)

I den travle Rue Latour står kontoret tomt. De lokale ignorerer nervøst opdagerne, og spørgsmål får kun skuldertræk eller korte svar som reaktion. De ansatte har fået besked på at holde sig væk af Union Corse. Hvis opdagerne undersøger eller spørger for åbenlyst vil gangsterne blive varskoet. Et venligt menneske vil måske advare dem om, hvem de er oppe imod.

Et blik gennem vinduerne fortæller at ejerens død ikke er firmaets eneste problem. Kontor og pakhus er et rod. Kasser er smadret, gulvbrædder brækket op og papirer rodet i. Der er ikke tegn på at politiet har undersøgt (ingen har meldt det).

CAMILO TAMAGNI
(via Hédervàry's papirlap)

Denne uafhængige lejemorder var en mand Blanchard stolede på. Tamagni har kendet til Hédervàry og hans kumpaner, og kan ikke lide dem. Han vil ikke have noget mod at narre dem.

Café de l'Etoile er på en røgfyldt, dunkel bar i en snavset gade ved jernbaneterrænet. Kunderne er arbejdere, der stille iagttager fremmede. Et par stykker bevæger sig stille om et billardbord i baglokalet.

Tamagni (der kan være på Caféen eller hjemme) er en høj, fregnet og rødhåret norditaliener. Han adskiller sig fra de andre ved sit udseende,

sin gode form, og den afslappede elegance han bevæger sig på (der dækker over konstant årvågenhed). For tiden driver han den af for sine "sparepenge". Hans daglige rutine indeholder billard og pastis på cafeen - og Yvonne, hans samlever gennem 3 år.

Camilo generer ikke Union Corse (han arbejder kun udenfor byen), og de lader ham i fred. Den 28 December kom så en mand fra Blanchard og bad om hjælp til at finde et skjulested. Tamagni hjalp ham, særligt efter den fremmede (Haig Melikian) havde lovet belønning.

Da han senere hørte om Blanchards død, blev han bange. Han frygter han er kommet på tværs af Union Corse. Samtidig har han hørt et rygte om mange penge. Han håber at lægge hænderne en bunke og stikke af med Yvonne til Argentina, hvor han har gode forbindelser.

Tamagni vil se eventyrene an, og måske lave en aftale. Hvis de er dygtige, vil han være ærlig - han kan godt bruge venner nu. Hvis de er nogle skvat, vil han udnytte dem.

HAIG MELIKIAN
Blanchards højre hånd var Haig Melikian. En armener med stor viden om både handel og lyssky affærer i det østlige Middelhav. Han har fået kvitteringen til bankboksen, og besked på kun at give den videre til ungarerne. Han er så gået under jorden for at undslippe Unionen.

Madamme Goulard
Melikian boede på Madamme Goulards pensionat tæt på Importes Danube. Man kan finde Melikians adresse gennem forespørgsler omkring Importes Danube, ved at gennemrode papirstumperne på kontoret (og risikere uønsket opmærksomhed), eller via fru Blanchard.

Melikian har efterladt en besked hos sin pensionatsværinde, Madamme Goulard. Hun er en lille, meget fed, kvinde med tykke briller og adskillige lange hårnåle i sin grånende hår. Hun fortæller alt og alle at Melikian er rejst, og roser ham som en forbilledlig lejer. På et tidspunkt under samtale vil hun se sig til begge sider, og spørge med en listig mine *"De skulle vel aldrig være ungarer"*. Hvis de ikke bekræfter, vil hun efter en tid spørge om *"De måske skulle være kommet fra Paris"*.

Svarer de ja, vil hun hviske dem en adresse: Rue du Gùepes 13, 4 sal. Melikian ringede til hende (slagteren i nabohuset har telefon). Hun skulle give adressen videre til "en Ungarer - måske en mand fra Paris" - ikke til nogen anden. Hun husker adressen, men er ikke klar over hvad en ungarer præcis er.

Melikians Gemmested.
Melikian har siddet i en sømandslejlighed siden d. 29. Han har levet af tørt brød, dåsemad og smøger, og kun sneget sig ud to gange. Han er klar over hvem han er oppe mod, og ville egentlig helst stikke af, men løftet om en klækkelig belønning holder ham tilbage.

Normalt er han en kølig, velovervejet mand. Men i den uges tid der er gået er han blevet febrilsk og paranoid. Han er også normalt omhyggelig med udseende og påklædning.

BEGIVENHEDER - FØR OG SIDEN
Baggrund: Den linie af begivenheder der fører op til drabet i Paris er både usandsynlig og lettere usammenhængende. Det er ikke vigtigt! Opdagerne kommer "omvendt" ind på historien, og får ikke brug for at rekonstruere begivenhederne (medmindre de bekymrer sig om, hvem der "fortjener" pengene).

December: Hédervàry overtaler Blanchard i Marseille til at få en kuffert (falske) penge smuglet ind i Frankrig. Blanchard undlader at informere Union Corse om den værdifulde last.

Lørdag 26/12: Blanchard får smuglet kufferten i land, og låser den ind i en bankboks. Han deponerer en nøgle i informationen i banegården.

Mandag 28/12: Korsikanerne har alligevel fået færten, og begynder at holde Blanchard under opsyn. Han overlader boks-kvitteringen til sin betroede mand, Haig Melikian. Denne opsøger Camilo Tamagni for at få et sikkert skjulested. Blanchard advarer Hédervàry via telegram og prøver at flygte i bil. Men han forfølges af korsikanerne, og omkommer under jagten.

Onsdag 30/12: Komplotmagerne i Ungarn bliver varskoet af Hédervàry. De sender tre agenter under "Major Jernnæve" til Marseille for at skaffe kufferten. Union Corse sender to mand til Paris for at få fat i Hédervàry (efter adresse fundet på Blanchards lig).

Torsdag 31/12: Hédevàry mødes med senatoren. Han deltager i nytårsfest på den ungarske ambassade. Da han kommer hjem ved 2-tiden overraskes han af korsikanerne i sin lejlighed, men når at slippe fra dem. Under jagten bliver han skudt. Men ikke før han når at udstøde nogle sidste ord til opdagerne.

SIDEN: (tiderne holder kun, hvis eventyrene ikke gør noget der ændrer dem.)

(Søndag 3/1: Major Jernnæve ankommer til Marseille, og ryster Union Corse af sig).

Mandag 4/1: Jernnæve og Marczali kommer på sporet af Melikian. Krmer finder muligvis opdagerne.

(Tirsdag 5/1: (Aften) Jernnæve opsporer Haig Melikian, og Union Corse finder ungarerene)

Onsdag 6/1: Den anden sending falske penge opsnappes i Amsterdam, og skandalen bliver forsidestof.

Men med svedskjoldet skjorte, nikotinfingre, ugegamle skægstubbe, tjavset sort hår, gusten hud og ranker under øjnene ligner han ikke den forbilledelige lejer Madamme Goulard er så glad for.

Melikian ved ikke Blanchard er død, og han har besluttet med sig selv, at han kun vil åbne for ham. Selv vaskeægte ungarere vil ikke kunne "narre" ham. Han vil ikke svare døren i første omgang, men lugten af tobak og lokumsspand kan røbe ham.

Måske kan han snøres eller nedbrydes gennem psykisk krigsførsel.

Hvis nogen prøver at gøre trænge ind, vil Melikian være parat. Har de først givet sig tilkende, vil han bede dem skride af helvede til. Hvis de ikke har givet sig tilkende, forbliver han tavs.

UNION CORSE

Det er i havnekvarteret at underverdenen dominerede. Den kontrolleres af Union Corse, den lokale "mafia" styret af korsikanere efter samme metoder som sicilanerne brugte i USA. Disse gangsterne optræder i eventyret i en slags kliche-version. Selv da er de ikke til at spøge med. Måske er det på sin plads at lade en venlig NPC advare eventyrerne, hvis de er uforsigtige.

Dem der leder efter kufferten arbejder for capo'en Pietro Sabatone. Sabatone er officielt fiskegrosserer, og familien tjener sine penge på beskyttelse, hæleri og smugleri omkring fiskemarkedet ved den gamle havn. Pietro Sabatone er midt i 60'erne med mange dobblethager og buskede, grånende øjenbryn og en faderlig myndighed.

Sabatone hjalp Blanchard med at få kufferten smuglet ind - for en pris. Men da han hørte rygterne om lastens værdi følte han sig snydt. Han er helst fri for at gå ud over sit område, og vil helst heller ikke rodes ind i direkte konflikt med ungarerne, hvis det kan undgåes. Derfor vil han forsøge at bruge eventyrerne, hvis han får lejlighed til det (se længere nede).

Til gengæld vil han gerne skaffe nogle penge. Han har nemlig et meget blødt punkt for sin svigerdatter, der insisterer på at flytte ud i de pæne kvarterer og distancere sig fra det kriminelle miljø. Hun er mindre begejstret for Papa Sabatone, men hun ved godt, hvem der er far i familien (hendes mand er et skvat).

En del "soldater" er sat til at lede efter en kuffert. De meninge ved ikke, hvad den indeholder, men der går mange rygter. Hvis de bliver fanget gælder den "tavshedens lov", der også beskytter mod politiets indblanding.

Medlemmerne er alle korsikanere. Det vil sige de er mørkere og mindre. De er glade for springknive, baskerhuer og overskæg.

GANGSTERNE

Medlemmerne er alle korsikanere. Det vil sige at de er ret sydlandsk udseende (mørkere og mindre). De er glade for spring- knive, baskerhuer og overskæg. De er her opdelt i fodsoldater og eksperter.

Fodsoldater

CoC: STR 14; CON 13; DEX 13; HP 14

Damage Bonus: +1D4

Våben: Kniv 50%, damage 1D4+1D4

Kølle 40%, damage 1D8+1D4

.38 revolver 40% (x2), damage 1D10

Oversavet haglgevær 40%

Skills: Speak French, Speak Corsican (italiensk dialekt); Sneak 40%, Fast Talk 40%, Drive Automobile 30% De kan også anvende deres Fast Talk til at skræmme folk med trusler eller barske bemærkninger.

GURPS:

ST 14; DX 13; IQ 10; HT 13

Skills: Guns/TL6 (Shotgun) 11; Guns/TL6 (Revolver) 13; Knife 14; French 13; Korsican 15; Shadowing 13; Fast-Talk 13; Driving (Automobile) 11
Våben: Oversavet haglgevær, Skill Level 11, .32 revolver Skill Level 13 Kølle, Skill Level 14

Undervejs kan det være at spillerne møder nogle gangstere, som er specialister på et område (udover dem, der er nævnt i modulet). Disse vil have følgende karakteristika:

Eksperter

CoC: STR 13; CON 12; DEX 16; HP 13
Damage Bonus: None Skills: Ialt 200 procentpoints.

GURPS:

Anvend samlet 150 points.

Melikians tilstand gør ham ikke mindre farlig. Han har et oversavet haglgevær, en lommepistol og en springkniv. Haglgeværet har han sat til en mekanisk konstruktion. Det går af, hvis døren mellem entreen og køkkenet åbnes (løbet peger ud af døren, der står på klem) Melikian kan også udløse det ved at trække i en snor.

Hvis det er mørkt kan Melikian udnytte forvirringen. Han vil kæmpe som en galning, og giver sig ikke frivilligt. Efter skud høres vil det tage 5-15 minutter for politiet at nå frem (alt efter tidspunkt på dagen).

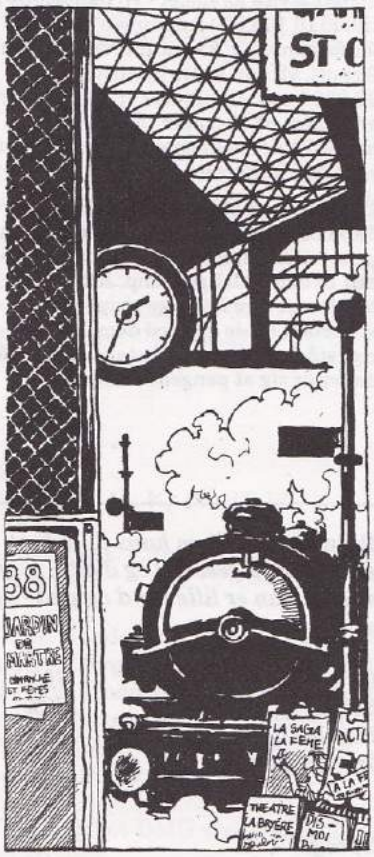
Melikian har kvitteringen til bankboksen i Credit Maritime i kapslen på sit lommeur.

TINGENE SKER

Efter et par dage ankommer ungarerne og dermed starter nye komplikationer.

3/1: GARE ST CHARLES
På Gare St. Charles kan opdagerne udse sig "Jernnæven". Men de er ikke alene - Union Corse er her også. Derudover har Jernnæve og hans adjudant følgeskab af en professionel spion. Ungarerne vil ryste forfølgerne af sig.

Mens vi venter...
I banegårdshallen i Marseille er der jævn aktivitet og en let hektisk stemning. Avisdrenge, dragere, stationspersonale og selvfølgelig passagerer bevæger sig rundt mellem hinanden. Der er også folk der venter på togets ankomst.



Midt på perronen står to mænd i ens mørke jakkesæt og ens siddende bowlerhatte. Opdagere underverdenenserfaringer vil kunne lugte politiagenter på lang afstand. En mere opmærksom opdager vil kunne bemærke, at der står og sidder tre-fire yngre mænd i mere afslappede sæt posteret for begge ender af perronnen.

De holder også øje med politifolkene.

Ankomst.
Kl. 14.33 trækker toget ind ved peronnen. Grå skyer af damp driver ned langs toget. Dragerne myldrer til i deres hvide uniformer - ned langs toget. Hjulene hviner ved den sidste opbremsning, og den sidste røg forlader skorstenen. Togets døre slås op med klak og lyde, konduktører springer ud, fulgt af passagerer, kufferter skramler, dragere hyres. Der tales på peronnen. De fleste rejsende er folk med ærinde i Marseille eller turister på vej hjem til kulden.

De to mørkklædte herrer holder vågent øje med passagererne - forgæves. De fire andre mænd spænder sig an på deres poster.

"Jernnæve"
To mænd fanger opdagernes opmærksomhed. Een er en høj mager skikkelse i en lys frakke af militærisk snit. Han er kortklippet og bærer monokel. I den ene hånd holder han en cigaret - den højre hænger tungt ned langs siden på ham overtrukket med en læderhandske.
Hans ledsager er en mindre, djærv mand i et slidt gråt sæt, og en åbenstående sort overfrakke. Hans blege måneansigt skjules af et stort sort overskæg med opadvendte ender. Han bærer en vadsæk over skulderen og to rejsetasker i hænderne.

Dette er Major Jernnæve (Tibor Karolyi) og hans adjudant Sergeant Béla Marczali. Der er også en tredie agent på toget, men han er mere diskret. Dr. August Kärmer er uanseelig halvskaldet mand med skæve briller og et stort halstørklæde. Han holder øje med om Jernnæve og Marczali bliver fulgt.

Jernnæve og Marczali går over og får udleveret en lille pakke i informationen. En ung mand støder ind i Majoren, men bliver brutalt skubbet omkuld før hans lommetyveri lykkes. De to ungarere sætter sig i jernbanecafeen, men den ubemærkede Kärmer holder øje for at finde ud af om de bliver iagttaget. Han skjuler så en besked på herretoilettet, som Marczali henter.

Lege Gemme
Når ungarerene ved de er under opsyn, stikker de af. De tager deres bagage, og prajer en taxa - direkte fra gaden. Nu går turen i Taxa gennem Marseilles gader. Folkene fra Union Corse i en vogn, og givetvis opdagerne i en anden. En hestevogn kommer mellem ungarerne og forfølgerne. Så smutter Sgt. Marczali ud og ned af en sidegade med vadsækken under armen - helt uventet.

Vognen kører ind i det gamle kvarter. Så bremser den og Jernnæve styrter ud - uden bagage - og forsvinder ind i en gyde. To korsikanere springer ud af deres bil efter ham. Opdagerne kan gøre det samme, hvis de vil. De kan jage rundt i det gamle kvarter, gyder, skraldespande osv. Så køres to skud. Måske kan de lytte sig til, hvor det foregår. Om et hjørne ligger to døde mænd - forfølgerne. Der er intet spor af Majoren. Den ene er stukket ned bagfra; den anden har en udfoldt springkniv i hånden. Han er skudt i halsen og brystet. Opdagerne gør klogt i at fortrække hurtigt.

Ungarerne har aftalt nødplaner. De vil mødes på et sikkert pensionat i byens udkant. Den efterladte baggage i taxa'en indeholder måske spor.

Ungarernes handlinger.
Kärmer vil lede efter Tamagni, som skulle vide hvor Melikian er. Tamagni vil dog ikke tale med ungarerene. Derfor vil Jernnæve og Marczali samtidig lede efter armeneren på egen hånd. Ungarerne vil finde frem til Melikian d. 5'te om aftenen, hvis opdagerne ikke har gjort det. Det vil sætte gruppen ud af spillet - ganske velfortjent, hvis de ikke har kunnet finde noget efter 5 dage.

UNGARERNE

De tre agenter er mere effektive og professionelle end de folk, der i virkeligheden var involveret i den idiotiske affære.

"Korsikansk Tilberedning"
Det er gode chancer for at opdagerne bliver opdaget. Den følgende episode kan flettes ind i spillet på et passende tidspunkt. Situationen vil være anderledes, hvis eventyrerne ikke vil efterkomme invitationen. Så må du modificere. Selvfølgelig kan de også helt undgå at blive opdaget.

Engang efter ungarernes ankomst vil Sabatone udsende en indbydelse til et besøg på restauranten "Le Beaupré" nær fisketorvet. Hvis de ikke efterkommer, vil han blive skuffet, og sende nogle drenge for at hente et par stykker af dem.

"Restauranten" er et kælderagtigt lokale i en baggyde i labyrinten af gader og stræder lige ved fiskemarkedet. I kælderlokalet breder gadens lugt af rå fisk sig med cigaretrøg, samtaler og latter og en lugt af krydderier fra køkkenet.

Det er et bord klar til eventyrene. Hvis de er blevet "bragt" vil deres ledsagere sidde ved bordet ved udgangen. Der er under alle omstændigheder et forbavsende andel af kunderne der bærer skjulte våben. Der bliver også holdt øje uden for restauranten, i tilfælde af at nogle skulle være så uforskammede at ankomme uanmeldt.

En høflig ung tjener vil bringe dem brød, vin og en velkomponeret skaldyrssuppe. Han vil ikke svare på spørgsmål. Efter suppen er spist vil tjeneren fortælle, hvor beæret køkkenchefen er over besøget. Han vil vise dem noget. De kan følge med til køkkenet og se faciliteterne. Køkkenet er grotteagtigt med gryder og pander hængende ned over et stort stenbygget ovn og komfur, her er levende ild. Kokken og hans to hjælpere er der. I et skyggefuldt hjørne stør en kraftig ældre mand og to yngre (vagter). Det er Sabatone. Han er ankommet efter hans vagter har set området efter (vagterne vil fjerne

de luskede folk der gemmer sig udenfor, hvis de kan finde dem).

Med et blik over i hjørnet vil tjeneren fortælle, at deres fisk altid er friskfangede, og de er tilberedt efter bedste korsikanske skik. Kokken vil nu gribe ned i en tønde vand og trække en sprællende fisk op. Han smider den på bordet, og tager en kniv. *"Se nu godt efter"*. Kokken skæver over i hjørnet. Et nik fra den midterste mand mere anes en ses.

Så skærer, renser og filleterer kokken i lyntempo fisken. Kniven glider uden ophold gennem det rød-hvide kød imellem hans fingre. Hoved, hade og finner falder af for kniven. Bugen sprættes op, rygrad og ben fjernes i samme flydende bevægelse. På 14 sekunder er fisken renset og filleteret. Skødesløst fejer kokken filetterne af spækbrættet, over på en pande, hvor løg, champignon og fristende krydderier snurrer.

Er eventyrene høflige, ærbødige, eller viser lidt stil i det hele taget vil Sabatone tale med dem. Der bliver snart serveret en utroligt lækker filleteret hviding med grønsagsstuvning.

Papa Sabatone vil være høflig og komplimentere eventyrene. Han vil i henkastede vendinger fortælle, at M. Blanchard havde svigtet hans tillid. Han søger også efter noget, der retteligt tilkommer ham som kompensation for tillidsbruddet. Han erkender at eventyrene har brugt tid og indsats. Han vil derfor gøre dem et forslag. De hjælper ham at skaffe kufferten, og modtager 200.000 franc for deres besvær. Høflig forhandling kan bringe ham op på 250.000.

Fornærmer de ham på en eller anden måde ved at spille for smarte, kalde ham franskmand, eller kritisere maden - eller blankt afvise forslaget - vil han ændre sit tilbud til 100.000 franc uden mulighed for forhandling. Fremturer de mod sund fornuft, vil han sætte beløbet ned til 20.000 franc. Derudover vil han invitere en af dem på "fisketur". Det vil sige at han beholder opdageren, og lade de andre få fat i kufferten.

Under alle omstændigheder forventer Papa Sabatone at blive orienteret om sagens forløb. Han vil stille folk til rådighed til den endelige kamp. Aftalebrud indebærer forudsigelige risici. Sabatone vil fortsat holde øje med dem. Han vil iøvrigt stå ved sit ord om betaling, selv når det viser sig at pengene er falske.

Major Jernnæve - Tibor Karolyi *er en værdig repræsentant for den "Internationale Fascistiske Sammensværgelse"; en modstander der ville være Indiana Jones værdig. Han har mistet sin højre hånd som rytteroffícer under krigen. Hans håndprotese er af jern, hvilket har givet ham hans øgenavn. Den er i sig selv et grumt våben, og har en skinne, hvorpå man kan montere et bajonetblad. Derudover kan den bruges til at skjule ting og sager.*

Sprog:	
Ungarsk, Tysk:	80%
Fransk	55%
Engelsk	25%
Veltalenhed	60%
Snige	55%
Ride	75%
Psykologi	50%

Våben:
Bajonetblad monteret på falsk højre hånd 70% (t4+2+t4)
Luger (9mm pistol) 50% (t8 + 1)

Undvige 58%

GURPS
ST 12; DX 14; IQ 15; HT 13

Advantages: Strong Will, Military Rank 4, Combat Reflexes

Skills: Hungarian 17; German 17; French 14; English 10; Bard 15; Shadowing 14; Riding 17

Våben:
Bajonetblad Type Imp, DMG 1d+3, Skill Level 16
Lluger Skill Level 13

Béla Marczali *en hans adjudant, en trofast følgesvend og dygtig snigskytte. Han er lille rund og glat - og smidig.*

Overtalelse	70%
Snige	60%
Skjule sig	80%
Dyrepasning	65%
Sprog:	
Ungarsk, Tysk	80%
Russisk, Tjekkisk	65%
Fransk	35%
Våben:	
Karabin	70% (t8+2)
Pistol	45%
Spark	60%

GURPS
ST 11; DX 15; IQ 13; HT 12

Advantages: Double-Jointed

Skills: Stealth 16, Animal Handling 15, Hungarian 17, German 17, Russian 15, Czek 15, French 12, Brawling 15

Våben: Karabin (kort gevær) Skill level 16

Den tredie agent, ***Dr. August Kärmer****, er østriger og var spion i Frankrig under krigen. Han er holdets skjulte reserve, og meget farligere end Jernnæve. Mange opdagere vil ikke mistænke hans eksistens.*

Evner:	
Skygning	60%
Debat	70%
Jura	50%
Førstehjælp	70%
Kodetydning	60%
Lokalkendt i Syd-Frankrig	(60%)

Sprog:	
Tysk, Ungarsk	90%
Fransk	70%
Italiensk, Engelsk	60%
Adskillige sprog	30-50%

Kamp:
Pistol: 32 kaliber50% (t8+1)
Stilet: (kniv) 75% (2t3)
Undvige 60%

GURPS
ST 12; DX 16; IQ 15; HT 13

Advantages: Charisma +3, Combat Reflexes

Skills: Shadowing 15; Law 14; First Aid 16; Cryptography (Special Ops) 15; Area Knowledge (Southern France) 15; German 19; Hungarian 19; French 16; Italian 14; English 14; Linguistics 14; Handgun 14

Våben: Stilet DMG sw+2, Skill Level 16

MOD OPGØRET

Eventyrerne finder Ungarerne
Der er en chance for at eventyrerne kan finde ungarerne ved at holde opsyn forskellige steder. Så er det op til dem, hvad de vil gøre af voldelige eller listige ting. Du må være forberedt på at tilrettelægge deres færden og forholdsregler på en realistisk måde.

Hvis opdagerne slår til mod ungarerne, vil Union Corse sikkert kunne reagere. Særligt, hvis de har check på opdagernes færden. Du må også tilrettelægge dette. Muligvis som et overfald på hotellet om natten, eller som en biljagt efter pengene er hentet.

UNGARERNE FINDER EVENTYRERNE
(Dette er den mest sandsynlige udgang, medmindre opdagerne har haft held til at finde frem til ungarerne på egen hånd).

Hvis opdagerne ikke således har initiativet - eller modsat er gået helt bag af dansen - bør spillelederen fremprovokere et klimaks i dagene før den sjette Januar, hvor historien kommer frem i pressen.

Der er en god chance for de er blevet opdaget af Dr. Kärmer, f.x. hvis de færdes med Tamagni. For at være fair bør de også kunne opdage ham, og muligvis finde de andre ungarere gennem ham.

Ungarerne vil prøve at stjæle kvitteringen eller overfalde dem, hvis de kan gøre det uden at komme i problemer. Ellers vil de prøve at slå en handel af. De vil gå med til ret meget for at få kvitteringen. De kan sagtens tænkes at prøve at skaffe den ved at bortføre en opdager, og kræve kvitteringen i retur.

Ellers vil de tilbyde 10.000 franc for sedlen. Opdagerne vil få overbragt besked via bud om at vente ved en telefonboks. Her bliver de så ringet op (fra et hotel). Ungarerne vil planlægge at snigløbe spilpersonerne. Det vil være muligt at få anelsen af dette forræderi ved at klare et psykologi-check.

Der vil være Union Corse medlemmer og lytte med på telefoncentralen.

Ungarerne foretrækker et øde sted så hurtigt som muligt - helst et med flere tilgangsveje - og helst sen aften eller nat. Det er selvfølgelig muligt at et andet sted for overdragelsen. Men ungarerne ønsker at kunne anvende vold.

SHOWDOWN?
Ungarene vil anlægge deres fremgangsmåde efter situationen. Jernnæve vil forestå selve udvekslingen, Marczali vil gemme sig et sted i forvejen, og dække stedet med riffel. Kärmer vil holde sig i reserve eller assistere Jernnæve direkte og han vil påtage sig Marczalis rolle (modstanderne forventer jo to ungarere).

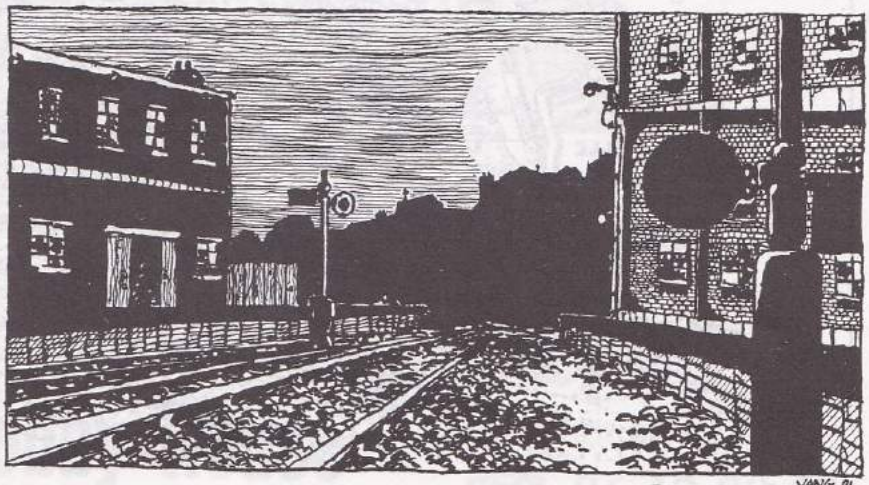
Korsikanerne vil postere nogle folk i udkanten af området. Antallet og afhænget af, hvor farlige de tror modstanderene er.

Hvis dette bliver udgangen er der lagt op til en forvirrende kampscene med tre parter. Det er op til dig at iscenesætte den. Netop som opdagerne og ungarerene er ved at gå i kamp kan du fx. lade en af Union Corse-soldaterne nyse højt - ham der undslap opdagerne i Paris.

SLUTSPIL

Nu har eventyrerne forhåbentlig både nøgler og kvittering og kan få opklaret mysteriet.

CREDIT MARITIME
Med nøgler og kvittering kan opda-



gerne få åbnet boksen i Credit Maritime. Det indebærer en del vandren op og ned af trapper i følge med en kontorchef, oplåsning af gitre osv. Kufferten er af jern med to nøglehuller (Nøglerne er i Majorens hule hånd). I kufferten er der 40 bundter med hundrede 1000-francsedler i hver - 4 millioner Franc. Det svarer til ca. 70.000 dollars eller 13.000 Pund Sterling. Det burde være for godt til at være sandt. Så det er det også!

SIDSTE STIK

Den 6/1 kommer historien ud i aviserne. Det vil eventyrerne finde ud af når de kommer forbi en kiosk osv.

Så sidder eventyrerne der med 4.000.000 Franc. Hvis de allerede har nået at bruge store beløb kan de blive eftersøgt af myndighederne.

Ellers kan pengene kun bruges i små portioner - på egen risiko.

Derudover har opdagerne sikkert skaffet sig fjender i Marseilles underverden og i højrekredse i Centraleuropa.

Men fortvivl ikke: I Marseille er det store rekrutteringkontor til fremmedlegionen. Der kan opdagerne få sjovt tøj, våben, gratis rejse og ophold i et spændende land. Og de må selv bestemme, hvad de vil hedde.

Morale: Hvis du kommer til penge, så brug dem hurtigst muligt!

Politikens private telegrammer

DE FALSKE 1000-FRANCSEDLER OVERSVØMMER EVROPA

Prins Windischgrätz, der har aflagt fuld Tilstaaelse, oplyser, at falske Sedler er deponeret i de fleste af Europas Storbyer.

EN POLITISK SKANDALE, DER SLAAR ENHVER REKORD.

HISTORISKE MOTIVER

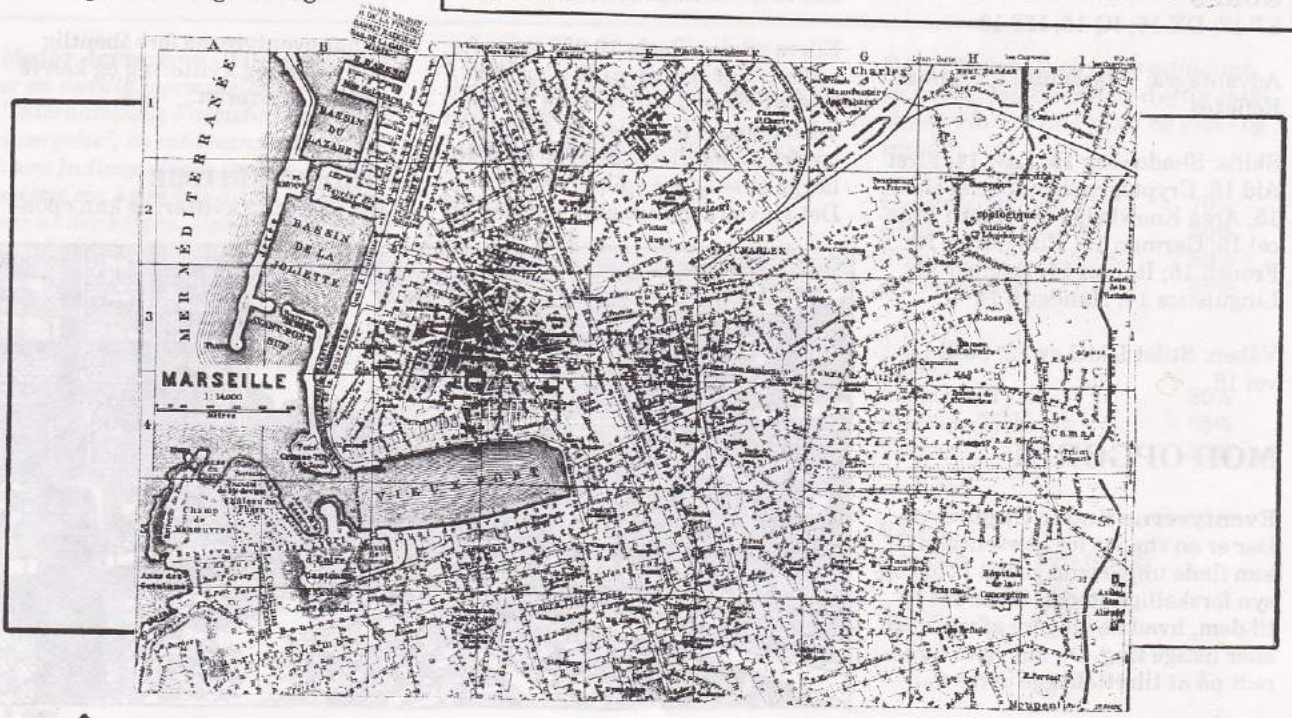
Der er en grund til alting. Der er storpolitik og såret stolthed bag denne historie. Ungarerne lavede ikke bare den slags ting fordi de var nogle banditter.

Storpolitik: Frankrig og Ungarn.

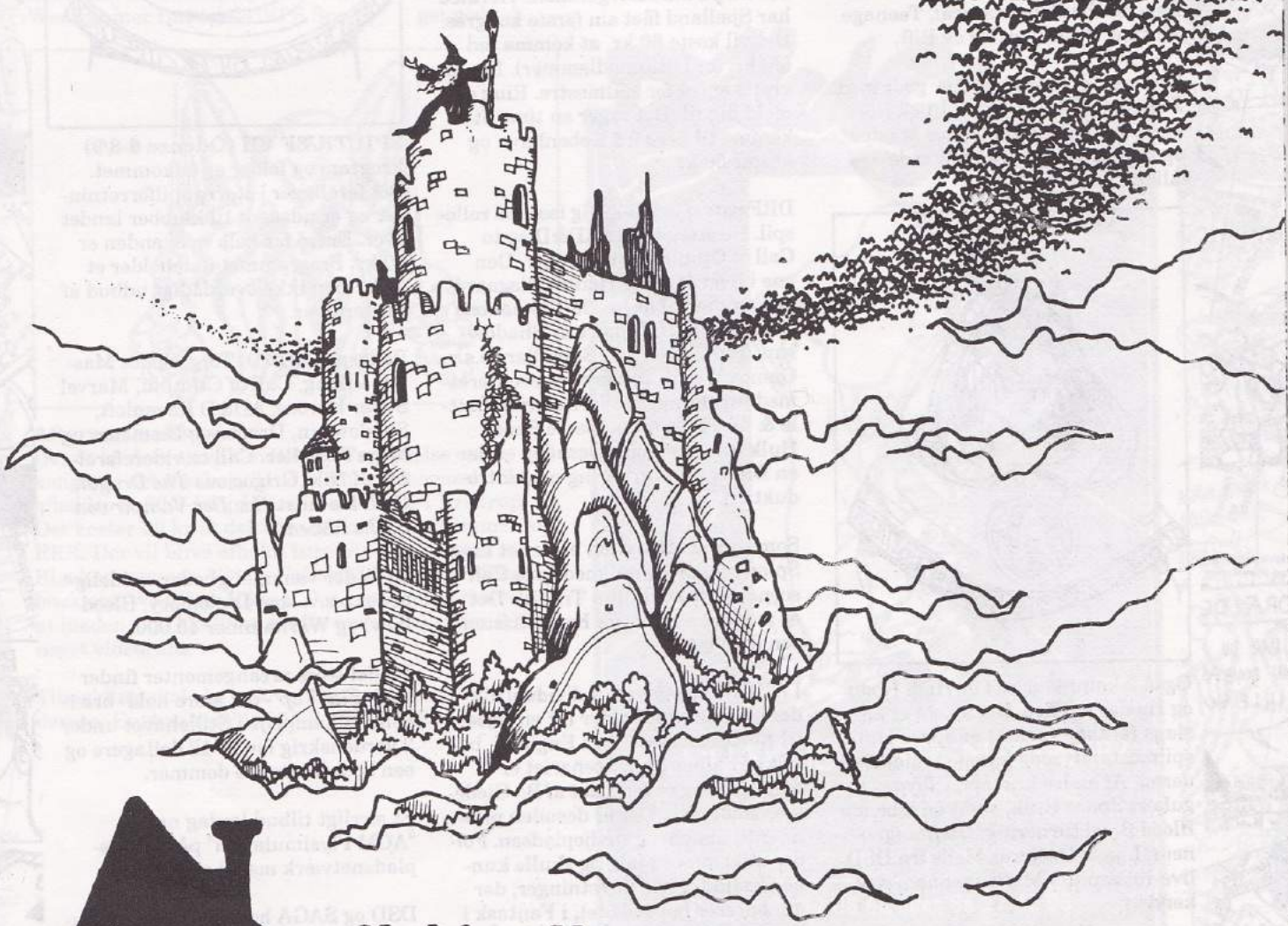
I tyverne var Frankrig den dominerende magt på det europæiske fastland. Frankrigs politik gik især ud på at holde Tyskland nede og Sovjet-Rusland ude i kulden. Resten af Europa skulle holdes i ro. I Østeuropa lavede Frankrig derfor en række alliancer med ny-opståede lande som Polen og Tjekkoslovakiet, der havde vundet ved freden.

Ungarn var en af krigens tabere, og en modstander af den ny orden i Europa. Det ny Ungarn gennemgik i borgerkrig, kommunistisk regime og en rumænsk besættelse. I 1921 kom en højreorienteret regering til magten under Rigsforstander Admiral Horty. Med en tom trone besad admiralen stor magt, skønt Ungarn var blevet afskåret fra kysten. Kredse indenfor regimet drømte om at indsætte en konge og løfte arven fra det Østrig-Ungarnske rige og blive Østeuropas nye stormagt. Ungarn var i 20'erne dobbelt så stort som Danmark og havde ca. 8 millioner indbyggere.

Da Østrig-Ungarn under den første Verdenskrig brød sammen, blev Ungarn en selvstændig Stat, men det var kun en lille Rest, Ungarn fik Lov til at beholde ved Trianonfreden 4/6 1920. Alle Omraader, som ikke var 100 pCt. ungarske, blev tildelt Nabostaterne, Tjekoslovakiet, Jugoslavien, Rumænien og Østrig. Ungarn maatte akceptere Freden, men opgav ikke Haabet om Revision.



Hobby House



Hobby House

NØRREGADE 51

8000 Århus C - Postgiro 5 25 43 53

☎ 86 12 00 62

Klubnyt

Nyheder fra nær og fjern

Efterårssæsonen

THE REALMS OF ROLEPLAY III (Ålborg 16-18/8)
En af The Realms of Adventurers' to årlige turneringer (eller kongresser). Den sidste, i februar, var omtalt i Saga 5. Denne gang foregår turneringen på Tårnhøjskolen (Ålborg Ø).

TRoA excellerer i rollespil, udbuddet kommer op på siden af Fastaval og rivaliserer det på Viking Con. Der er f.eks. tre AD&D-scenarier: Ravenloft samt et lav-niveau og et høj- niveau i standard- miljø.

Der er Viking ved DSD, Call of Cthulhu, Elf-Quest, Middle Earth, Beyond the Supernatural, Teenage Mutant Ninja Turtles og Rift.

Science fiction-rollespil er godt med: Star Wars, Shadowrun, Buck Rogers, Twilight 2000, Space Master og klubbens hjemmedesignede Aliens.

Også lokalproduceret er High Noon og Hæder og Ære. Det sidste er en slags fantasy variant af Space Hulk; spilmesterstyrede kampe i middelalderen. Af andre brætspil tilbydes regulært Space Hulk, samt en løbende Blood Bowl turnering, træffet igennem. Ligeledes kører Mads fra DSD live-rollespillet Mafia igennem weekenden.

Et andet gennemgående element skulle være Toastmaster, men der loves også mere menneskevenlig føde.

Prisen er 60 kr. for hele weekenden. Ved fortilmelding får du forret ved de arrangementer du vil deltage i. Derudover kommer spilmestre gratis ind.

Folderen vil være udkommet først i juli og udsendt til alle spilklubber (se liste i SAGA 5). Ellers kan du kontakte Søren Parbæk; Hvidkildevej 20A; 9220 Ålborg Ø (fortilmelding til ham på giro 2 12 21 03).

DRF-CON 1991 (Sorø 23-25/8)
Dansk Rollespil Forening har flyttet sin kongres til om efteråret og ud af det overophedede storkøbenhavnske miljø (se SAGA 2). Kongressen afholdes nu på Sorø Borgerskole. Hermed har Sjælland fået sin første kongres. Det vil koste 60 kr. at komme ind (30 kr. for DRF-medlemmer). Der er gratis entré for spilmestre. Ring og meld dig til. Det tager en time at komme til Sorø fra København og koster 50 kr.

DRF satser selvfølgelig især på rollespil. De store bliver AD&D og to Call of Cthulhu-turneringer. Den ene bliver lavet af Henrik Bisgaard og kommer til at hedde *Tusmørkets Smådjævle III*. Mindre er Shadowrun, Top Secret/S.I., Star Wars o.s.v. Games World- spil er repræsenteret med turneringer i Warhammer Battle & 40.000 samt et løsere Space Hulk arrangement. Desuden er der en Diplomacy turnering med introduktion.

Som særlig attraktion er der et Live Spion scenarie i stil med Live Call scenariet fra Cthulhu Træf'et. Det er arrangeret af Lars Kroll Kristensen fra Vejle.

I AD&D udpeges en individuel vinder efter to runder, der får en rejse til *European Gen Con* i England, betalt af Fafner Spil. Scenariet er dansk i år og er forfattet af Bo Giedekier Andersen. Der er desuden præmier til anden- og tredjepladsen. Folder udkommer i juli, og skulle kunne forefindes i de forretninger, der annoncerer her i bladet, i Fantask i København og i Hobby House i Århus.

Ellers kan den rekvireres ved at sende en addresseret og frankeret kuvert til: Lars Wagner Hansen; Ringstedvej 87; 4180 Sorø; Tlf. 53 63 16 50.

Der kan desuden ringes til enten Anders Vad Bruun på 31 18 17 55 eller Johnny Jacobsen på 31 78 91 01. Forhåndstilmelding inden 14. august på giro 3 97 41 11.

SPILTRÆF VII (Odense 6-8/9)
Program og folder er udkommet. Det foreligger i større spilforretninger og er udsendt til klubber landet over. Entré for hele weekenden er 60 kr. Programmet indeholder et godt, men ikke overdådigt udbud af turneringer.

Rollespil: AD&D, Torg, Space Master, Viking, Call of Cthulhu, Marvel Super Heroes, AD&D Ravenloft, Shadowrun, Drager og Dæmoner og MegaTraveller. Call er videreførelsen af Niki Grigorious *The Dragon Club* fra sidste år: *Der Vampir von Sachs Räben*.

Så er der væmmeligheder, voldeligheder o.s.v. som Diplomacy, Blood Bowl og Warhammer 40.000.

En del store arrangementer finder sted: *Flat Top* - det store hold- brætspil om kampene i Stillehavet under 2.verdenskrig for 10-12 deltagere og een koordinerende dommer.

Et særligt tilbud lørdag nat er "ACM Flysimulation" på arbejdspladsnetværk med 8 computere.

DSD og SAGA holder bod. Mads Lunau fra DSD optræder atter med sit Mafia loppecirkus, og vi sætter hhv. et Call-scenarie og Viking op. Lørdag 7/9 er iøvrigt min fødselsdag.

Endelig er der mad fra køkkenholdet - med madlavning som eneste pligt - som plejer at producere Danmarks bedste kongresmad.

Oplysninger/folder: Benny Madsen; Solfaldsvej 12; 5000 Odense C; Tlf. 66 12 05 81.

LUX-CON '91 (Fårevejle 20-22/9)
Det er et forsøg på at lave den perfekte con. Arrangørerne mener at mangel på komfort og dårlig planlægning er ødelæggende for con'er. Deres løsning er seksmandsværelser eller sovesal med rigtige senge, tider der bliver overholdt og allerede testede eventyr. Det hele foregår i lejrhytten Klinteborg i Nordvestsjælland.

Prisen bliver 260 kr. for en plads i sovesalen eller 330 kr. for en i et seksmandsværelse. Der bliver afholdt turneringer i Call of Cthulhu, Boot Hill, Live-Roleplay, AD&D, Warhammer Battle, GURPS Space, Warhammer Roleplay, Mega Traveller og Shadowrun. Desuden rollespillet Endless Pain, der er konstrueret af en af arrangørerne. Det kan man melde sig til på con'en. Der er kun 102 pladser, så det gælder om at være hurtigt ude. Pjecerne er ude, bl.a. i Fantask.

Kontaktperson: Jesper Larsen; Baunebakkevej 5; 2650 Hvidovre.

Nærmere oplysninger på tlf. 31 75 28 40 eller 31 81 89 91.

Indbetaling senest 7.september på giro 4 95 00 03.

Andre con'er
Nok har vi godt check på hvad der foregår, men det er bedre hvis I kommer til OS med oplysningerne i god tid. Redaktionen er ofte afsluttet ca. 1 måned før bladet er trykt og udsendt, så vi skal have nyheder i meget god tid.

Klubliste: Der bringes en revideret udgave i løbet af de næste numre. Er jeres klub på listen i SAGA 5, og passer oplysningerne? Ellers SEND os besked.

Har jeres klub faste lokaler eller faste begivenheder. Vi bringer en liste i et af de næste numre.

Vi vil også lave en feature om klubblade: Vi modtager allerede The Realm of Adventurers fra Ålborg, I.N.F.H. fra Odense, Monokeros fra Erebor i København, Consim/Østerbro nyhedsbrev - eller Torden og Lynild. Sørg for at vi får jeres blad. Nogle af dem har også interesse for ikke-klub medlemmer. F.eks. er der en hel del AD&D-stof af god kvalitet i TRoAs blad.

Nyhederne skrives / redigeres af Paul Hartvigson; Lyshøjgårdsvej 77, 3.th.; 2500 Valby; Tlf. 31 46 92 29.

Aftermath - Randers
Der er i sidste øjeblik indløbet en meddelse om en spilkongres i det mørke jylland, nemlig Aftermath. Con'en afholdes d. 30/8-1/9 på Tirsdalens Skole i Kristrup. Det koster 20 kr at deltage - 10 kr for medlemmer af RRK. Der vil blive afholdt turneringer i næsten alt. Bl.a kan nævnes Aliens, CoC,AD&D, GURPS Swashbucklers, WFRP og Viking. Der gøres opmærksom på at maden skal skaffes udenfor con'en, og at der ikke er noget videorum.

Tilmelding skal ske snarest til: Søren Maagaard Andersen, Engboulevarden 45 2. th, 8900 Randers.

Læserbreve

På trods af det ustabile sommervejr (så har vi i det mindste noget at snakke om), har vi stadig modtaget læserbreve fra trofaste læsere. De fleste har drejet sig om forsinkelsen af SAGA #7. Tja, det må vi undskylde - sommerferien besværliggjorde en stor del af arbejdet.

Men nu til nogle af månedens breve:

Hiel SAGA.

Det er et eddergodt blad, men kunne I ikke bruge lidt mindre plads på Spilmarkedet og anmeldelser? Men det skal vel til.

1. Må en Spilleperson gerne blive gravid, da jeg har oplevet det (og hvad gør man så)?

2. Kunne I ikke lave nogle professioner til DoD med magi, for det er lidt kedeligt at kun troldmænd kan magi. I kunne lave en KLERIK osv.

3. Hvad med at lave et eventyr til HERO QUEST.

Fra: J.B. (ønsker gode svar).

Hiel (?) J.B. (??)

For fremtiden vil vi nok forsøge at holde de almindelige anmeldelser på to sider pr. nummer.

1. Det må vel være op til din SpilleLeder om du må. Ellers må du jo få en abort. Du kunne jo også have været fornuftig og have brugt prævention. Men når nu uheldet er ude må din spilleperson nok opgive eventyrlivet fra omtrent 6 måneders graviditet og 18 år frem. Du kan evt. låne bøger om emnet på biblioteket (hvorfor føler jeg mig pludselig som Suzanne).

2. Det afhænger af ens kampagne om det er passende at præster har magi. Det ville bryde balancen i DoD, hvis alle kunne magi, men man kunne vel forestille sig en druide el.lign. med begrænsede magiske kræfter.

3. Det bliver ikke i den nærmeste fremtid, men det er kastet op til overvejelse.

Fra: M.M. (Ønsker bedre spørgsmål).

Hej Merlin!

Det skuffer mig at du i SAGA #4 skrev at I ikke vil beskæftige jer med Play-By-Mail, men jeg giver ikke op så let. Jeg opfordrer derfor alle PBM'ere til at skrive anmeldelser, tips, firmaadresser osv. til SAGA.

Hans-Henrik Hansen, Bregnevej 65, 4900 Nakskov.

PS. Alle som er interesserede i PBM, specielt It's A Crime, kan/bør skrive til mig (et par linier, tlf.nr., navn og adresse). Så vil jeg få jer skrevet op til IAC og en brochure.

Hej SAGA!

I laver et drøngodt blad. Jeres artikler er gode, men scenarierne er det bedste. Særlig gode var artiklerne om nekromanti og kamp i CoC og scenarierne Filosoffens Nøgle og En Enkelt Klausul. I kunne godt videreføre Indkøbslisten fra nr. 2 og 3. Dog burde I måske beskrive stemningen/genren i de enkelte rollespil, istedet for at beskrive en masse supplementer som udenforstående ikke får meget ud af. Ligeledes med Spilmarkedet.

Hilsen Gunnar Sønderborg.

Hej Gunnar,

Mange tak for rosen. Indkøbslisten er ment som en produktliste med små kommentarer, så man ved hvad man skal undgå og hvad man bør have, når man går i gang med pågældende spil. I SAGA #5 er der en indkøbsliste til AD&D Forgotten Realms og i #9 kommer en til Star Wars.

Hilsen Merlin.

Hej SAGA

Bladet er helt suværent med fede tegninger og moduler. Det er bare ærgeligt at det ikke udkommer oftere og aldrig til tiden. Jeg skriver for at efterlyse brætspillet "Dune". Da det ikke produceres mere vil jeg høre om nogle af jeres kære læsere har et komplet eksemplar til salg? Hvis der er, så kontakt mig på tlf. 31-810594.

På forhånd tak, Jesper Hansen, Fr.Sundsvej 14F 3TV, 2400 KBH NV.

Til Merlin,

Først vil jeg rose jer for et supergodt blad. Det er fedt, at I har eventyr, som man kan tage ud og bruge i sine egne kampagner. Men jeg synes det er for dårligt at få sit blad 14 dage forsinket. Så har jeg nogle spørgsmål:

1. Sender I et girokort ud sammen med det sidste nummer af abonnementet?

2. Er der nogle forretninger på Fredericiaegnen der forhandler figurer o.l.?

3. Jeg ved godt det er næsten umuligt, men kunne I ikke prøve at lave en komplet udstyrsliste til DoD?

Til sidst vil jeg gerne bede jer om også at udarbejde et rolleskema til Expert-DoD. Det til grundsættet var jo flot.

Venlig hilsen, Kristoffer Enggaard, Fredericia.

Kære Kristoffer,

1. Alle abonnenter får fremsendt besked sammen med et girokort, når de har modtaget deres sidste nummer. Husk at bruge det nye girokort - ellers går I jo glip af SAGA (enormt ærgeligt).

2. Du kan prøve hos: STJERNEN, Egeskovsvej 29, 7000 Fredericia.

3. Selvfølgelig er det umuligt - den kan aldrig blive komplet. Jeg ved ikke om du allerede har læst "Kyllingestandarden" fra SAGA #3, men det er et godt system til at udregne priser.

Vi vil gerne lave et nyt rolleskema, men det fylder en hel del, så det bliver ikke lige foreløbigt.

Venlig hilsen, Merlin.

DEBAT!!!
Vi har modtaget et utraditionelt brev fra en rollespiller:

PROVOKATION!

af Christine Gjørtz Drageholm
Jeg ved at, det jeg har skrevet i dette brev, vil virke stødende på nogen rollespillere. Det er også min mening.

En sommerdag i 1984 mødte jeg rollespil for første gang, da jeg opdagede at nogle drenge fra min paralelklasse spillede AD&D. Jeg havde netop læst Ringenes Herre og var ganske bidt af eventyr, så jeg tog kontakt til dem og inden længe havde jeg både prøvet at spille og var fast Dungeon Master.

Lige siden har jeg spillet rollespil. I nogle perioder meget, i andre næsten ikke. Jeg har været medlem af en rollespilsklub igennem en årrække, og jeg har selvfølgelig også deltaget i en masse Con'er.

Den beskrivelse af mit liv adskiller sig ikke meget fra, hvad alle andre rollespillere kan berette, men i modsætning til flertallet af rollespillere har jeg også en stor del af mit liv udenfor rollespilsverdenen. For godt nok er det fedt at spille, men langt de fleste rollespillere er nogle skrækkelige nørder, der tilsyneladende er hjernetomme og fuldstændig charmeforladte.

Jeg har kun enkelte gange i klubben eller til Con'er mødt en rollespiller af det andet køn, som kunne få mit pis i kog. Derfor er det absolut livsnødvendigt for mig at have venner udenfor rollespilsmiljøet, som jeg kan gå i byen med, diskutere mænd med, lave sjov sammen med og alt muligt andet, der gør livet værd at leve.

Men hvorfor skriver jeg så dette. Jeg har jo tilsyneladende fundet en god måde at leve med rollespil på. Yes baby, men hver eneste gang jeg er til Con eller bare tilfældigvis møder en rollespiller, får jeg det elendigt over deres usle liv. De er alle, uanset alder, små sex-frustrerede teenage drenge, der kun i deres fantasi ejer mandsmod og stil. Deres fantasi, som til gengæld udgør hele deres liv. Jeg er ved at brække mig, når en fedtet, lidt overvægtig fyr for tredie gang på en Con med brændende øjne fortæller hvordan hans 17. Lvl Fighter slog tre 28. Lvl Magic-users ihjel. Det stinker langt væk af, at han ikke har et liv, der er værd at leve selv, men er tvunget til at vælte sig rundt i billige fantasier.

Så når jeg skriver dette, er det for at advare mod den mørke side af rollespil. For som med alt andet har rollespil også en mørk og en lys side. Den lyse side giver, udover fællesskabet med vennerne og de spændende oplevelser, deltageren mulighed for at lære noget nyt om sig selv og verden. Præcis som med en god bog eller film. Den mørke side fungerer ligesom narko. Den kan give brugeren en flugt fra sin egen virkelighed og lindre de smerter, han føler ved sin tilværelse. Når man bruger den mørke side bliver man misbruger, junkie eller slet og ret en Nørd. Og man er godt på vej til at blive en livstaber

De ydre symptomer på misbrug er mange. De optræder ikke alle på en gang, men kan der konstateres babre tre er diagnosen næsten sikker.

SYMPTOMER
Fedtet hår, tykke briller, dårlig kropslugt, mangel på samtaleemner udover rollespil, kan kun tale om egne spillepersoners bedrifter, usoigneret tøj, kedeligt tøj, dårlig kropsholdning, dårlig kondition.

Jeg henvender mig først og fremmest til dem, der er misbrugere, så I selv kan indse jeres situation og selv gøre noget ved den. Hvis du ikke kan finde andre udveje, er der ikke andet for end at lægge rollespil på hylden i en periode, og istedet fokusere på det, der kan blive dit helt eget liv. For først når man har sit eget liv kan man bruge den lyse side af rollespil.

I starten af mit liv som rollespiller, var jeg selv en Nørd. Jeg var teenager. Jeg var bange for livet. Især var jeg bange for det andet køn og sex. Jeg regnede ikke med at jeg så godt nok ud eller at jeg sagde og gjorde de rigtige ting. Jeg var kort sagt usikker på mig selv. Og intet var nemmere end at blive rollespils Nørd. Det var en sikkert verden, hvor de eneste ting jeg skulle tage stilling til var opdigtede eller af regelmæssig art. Alle de andre drenge jeg spillede med var lige så usikre på sig selv som jeg var. Tiden gik og jeg udviklede mig til et klassisk tilfælde af en Nørd, indtil jeg et år blev sparket væk fra rollespil og min vante dagligdag. Det var mit held. Jeg opdagede at der var andre ting i livet end rollespil. Jeg opdagede at hvis jeg bare gjorde lidt mere ud af mit udseende og samtidig spillede slevsiker, ja, så var selv attraktive drenge pludselig interesserede i mig. Og sådan fortsatte det år med, at jeg opdagede at jeg havde evner for at leve i den virkelige verden.

Så dette er mit spark til alle jer. Get real. Prøv jeres mod af. Leg lidt med virkeligheden. Brug lidt færre penge på rollespil og lidt flere på tøj, deodoranter, barbersprit og fester. Tag ud at rejse. Brug kroppen. Giv dig selv virkelige udfordringer. For jeg er fandme' træt af rollespils Nørder, og jeg vil nødig have at det skulle forhindre mig i at tage til Con'er. Årh, kom nu, vær nu ikke en tøsedreng.

Christine Gjørtz Drageholm er 22 år og studerer i dag filmvidenskab på Københavns Universitet. Ved siden af studiet er hun ved at lave et rollespil for et større dansk forlag.

Ja, det var jo en barsk omgang. Det må siges at handsken er kastet, og vi vil da benytte denne lejlighed til at opfordre alle til at indsende deres mening til debatten. Har hun ikke ret, når hun siger at vi er nogen nørder, der kun kan tale om rollespil? Har hun ikke ret når hun siger at vi ikke gør nok ud af os selv? Eller er hun blot en små-fascist, der vil ensrette os alle og ødelægge fantasien, som er grundpillen i vores spil. Skal hun have lov til at smide mudder på os? Giv jeres mening til kende - tøsedrenge!

Debatindlæg og læserbreve sendes til: SAGA, Ermelundsvej 92D, 2820 Gentofte. Mærk kuverten *"Læserbrev"*.

Christian Johansen og Erik Swiatek: "Rollespil".
Bogfabrikken fakta.
1991.
133 s.
Pris 158 kr.

Lad det være sagt med det samme; denne bog henvender sig til folk, der overhovedet ikke kender noget til rollespil. Bogen er, ifølge forordet, ment som en hjælp til "personer der gerne vil vide mere om rollespil, bibliotekarer og pædagoger... og til undervisere...". Dette medfører at bogen er holdt i et meget simpelt sprog og er ekstremt tydelig, hvilket ikke nødvendigvis er en fordel. Her er det ikke noget stort problem, men et lille irritationsmoment, p.g.a. det noget "barnlige" sprog. Den indeholder [illegible] noget nyt for folk, der er rimeligt godt inde i rollespilsmiljøet, men det er som sagt heller ikke meningen.

Det lykkes for forfatterne at give en kort og enkel forklaring på stort set alle aspekter af rollespil og specielt kapitlet "Er det farligt?" er rigtig godt.

Der er ikke noget entydigt dårligt i bogen, men der er nogle store irritationsmomenter. En af de ting, der har irriteret mig mest ved læsning af bogen er forfatternes utroligt skråsikre holdning, bl.a. skriver de "Citadel er figurernes Rolls Royce". Jeg forbeholder mig ret til at have en ganske anden mening om Citadel's figurer.

Eksemplets magt forkastes af forfatterne med bemærkninger om at man ikke kan undervise i rollespil ved at spille med sine elever, for så "...har eleverne misforstået en god del og underviseren det hele." Dette er jo fuldstændig afhængigt af hvad meningen med kurset er.

Personligt har jeg undervist i rollespil ved at spille med folk. Ikke for at forklare dem "hvad rollespil er", det lader jeg andre om, men for at udbrede kendskabet til andre spil end de mest gængse og for at få mine elever til at stille nogle flere krav til deres spil. Derved bliver de mere interesserede i spil, der er mere avancerede end de typiske begynderspil. Jeg har med andre ord undervist for at åbne elevernes øjne for det store udbud af forskellige spil der findes, og jeg kan se at det rent faktisk er lykkedes for mig, men det kræver selvfølgelig også at underviseren skal være åben for at diskutere de forskellige ting med sine elever.

En anden ting der irriterer mig er de mange småfejl, forkerte kontaktpersoner i afsnittet om foreninger, forkerte navne på klubblade og lidt rod i hvilke spil, der er udgået af produktion, for blot at nævne et par stykker. Man kunne også godt have skrevet lidt om spilkongresser, der er jo efterhånden en hel del af dem i Danmark.

En ting, der irriterer mig personligt er at forfatterne ikke omtaler at der findes andre spilforretninger i Danmark end Fantask. Det bedste eksempel herpå findes i afsnittet "Spørgsmål om figurerne", hvor spørgsmålet "Kan alle få udstillet deres figurer i Fantask?" har sneget sig ind i rækken af spørgsmål om figurbehandling. Forfatterne burde efter min mening have erstattet "Fantask" med en "spilforretning" flere steder i bogen, jeg synes nærmest at det er lidt pinligt for dem at de ikke har gjort det i betragtning af at der er en økonomisk forbindelse mellem Fantask og Bogfabrikken.

Nu kunne man jo få det indtryk af ovennævnte at jeg synes bogen er dårlig, men det er ikke tilfældet. Bogen er såmænd ganske udmærket. Jeg kunne dog godt ønske mig at den var blevet redigeret en gang igennem for at få fjernet de mange småfejl, der er i den, men ingen af dem er ødelæggende for bogen. Den giver en ganske god hurtig indføring i rollespilsmiljøet i Danmark, beregnet for nybegyndere og uindviede, hvilket også er meningen med den. Der er en del i bogen, der kunne være lavet på en anden måde, og det skal da nok afføde en del diskussion blandt spillere, men det er forfatternes ret at vælge hvordan de vil lave deres bog, så det kan man ikke sige dem noget på for.

Bogen er måske noget dyr, men det er bøger i Danmark jo generelt og den bliver jo nok nedsat på næste bogudsalg, så det er jo også helt fint. Det eneste større problem jeg kan se i den er at den kan give udenforstående et lidt skævt billede af spilmiljøet, p.g.a. forfatterens unuancerede holdninger til en række ting, hvilket kan være problematisk, da bogen sikkert vil blive mange menneskers eneste adgang til rollespillenes verden. Men, som sagt, en udmærket bog for nybegyndere og folk som ønsker en kort gennemgang af rollespil, men uden den store interesse for mere erfarne spillere.

Svend Erik Jepsen

Anmelderen underviser på aftenskole i rollespil og har holdt foredrag for pædagoger og bibliotekarer om rollespil. Han har været aktiv rollespiller i ca. 10 år, og er ansat i spilforretningen Comix i Odense.

Rettelse: I SAGA nr. 5 skrev vi, at SAGA og resten af den danske rollespilspresse kun blev nævnt i een sætning i bogen "Rollespil". Dette er ikke helt rigtigt og vi beklager fejlen.

Undgå ydmygelser - abonner!

Kender du denne situation? Enten kan din lokale rollespilsforhandler ikke lide SAGA fordi det er på dansk, eller også vil han ikke sælge dig det, fordi han ikke selv har været med til at lave det. Måske tilbyder han dig 2 numre af sit eget blad til den samme pris? Men hvad får du? To stykker sammenfoldet WC-papir farvelagt med fedtfarver! Køb SAGA istedet, og bliver du chikaneret af din forhandler, så få det sendt ind ad døren, direkte fra os. Vi er nemlig ikke særlig flabede.

Du kan tegne abbonement for 12 numre af SAGA for 200 kr. (40 kr . sparet), eller 6 numre for 110 kr. (10 kr. sparet).

Sådan gør du:

a) Gå på posthuset og indbetal 200 eller 110 kr. på girokonto nr. 5 97 07 33.

b) Skriv under "Eventuelle meddelelser vedrørende betalingen", hvilket nr. af bladet du vil starte med (f.eks. nr. 8).

c) Skriv under "modtager": SAGA; Ermelundsvej 92D; 2820 Gentofte.

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

I NÆSTE NUMMER

- **Orientalske klasser til Warhammer**
- **Star Wars-eventyr**
- **Tema-anmeldelse af D & D 2. edition**
- **Nye regler til Blood Bowl**
- **Mere om Europa i 20'erne**

SAGA udkommer næste gang først i september.

03558 2020053 00

FORENINGEN EREBOR

POPPELGADE 8-4 TV
2200 KØBENHAVN N