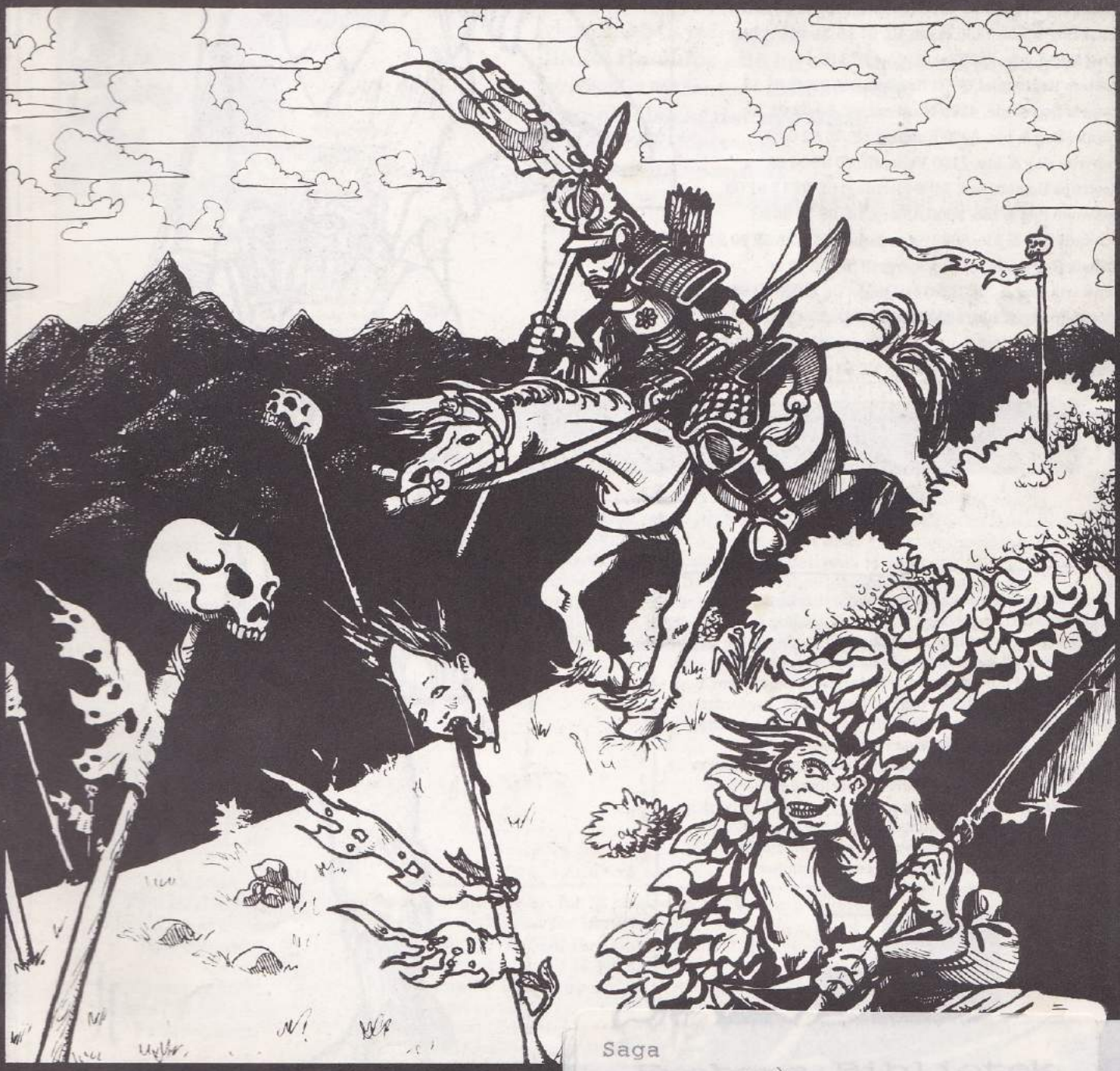
SPILTIDSSKRIFTET SAGA

NR. 9

20 KR.



ORIENTALSK MI
STAR WAR
EUROPA

Saga

9
Materiale nr.: 3-210-0-009
Lånemulighed : JA!

Ejer : 0000 Foreningen Erebor

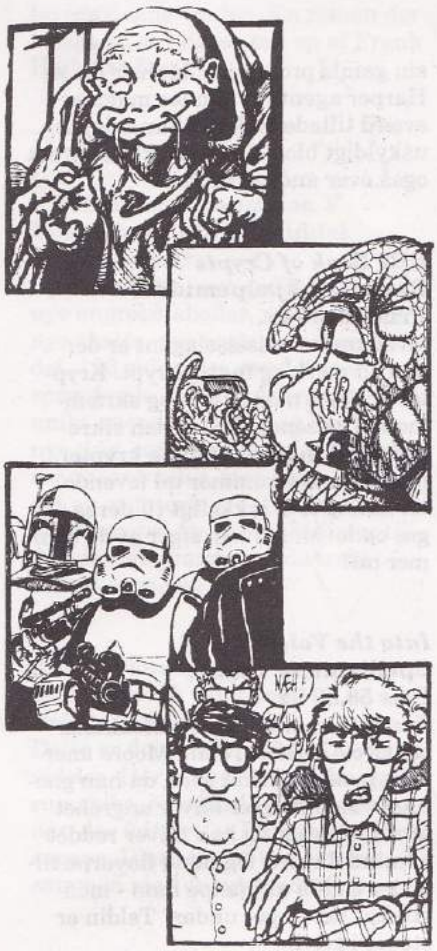
Rollespil køber man hos Bog & Ide

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



Indholdsfortegnelse

1	**Forside af Anders J. Hulgaard**
3	**Indhold og leder**
4	**Spilmarkedet**
6	**Anmeldelser**
7	**Europa i opbrud** krigserfaring til 1920'er-personer
12	**Haaiyargh!** orientalske klasser til Warhammer
16	**Orientalsk miljø i rollespil** ide-artikel af Malik Hyltoft
18	**Fra jer til os** vejledning til bidragsydere
21	**Blood Bowl for alle og alle for Blood Bowl** nye regler til fantasy football spillet
23	**Anmeldelse af det nye D&D** af Kasper T. Mortensen
24	**Rebeller på spanden** et STAR WARS-scenarie af Christian Sørensen
34	**Klubnyt**
36	**Læserbreve** Spørgsmål og debatindlæg fra vore læsere
39	**Abonnementsoplysninger og næste nummer**
40	**Bagside af Jesper Ejsing**

SAGA

Nr. 9

September 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

Danmark er et land fuld af brokkerøve, og rollespillere er ingen undtagelse. Der er ingen grænser for hvad man kan finde på af årsager til at rakke nye initiativer ned. Hvis en forening prøver at sælge noget eller give sine medlemmer fordele bliver der straks skreget op om kommercialisme. Hvis nogen prø ver at lave et perfekt arrangement, bliver de kaldt selvhøjtidelige. Hvis friske kræfter forsøger at binde an med et større arrangement, bliver de banket på plads af de erfarne. Der burde stå en brækspand til mavesure opstød ved alle con'er, så man får en chance for at koncentrere sig om det væsentlige.

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

Starfleet
Science Fiction brætspil
Pris 238,00 kr.
Efter adskillige år kom det endelig. Brætspillet hvor man får fornøjelsen af at skyde elviske flåder i stumper og stykker. Eller Imperiets flåder hvis man synes det er bedre. Spillet er fyldt med plastik miniaturer og der kommer hurtigt flere til.

Warhammer 40.000 Compilation
WH40K hjælpemiddel
Pris 238,00 kr.
Her er alle de sidste nye regler til WH40k samlet under et bind. Regler for terminators, eldars og genestealers. Alle deres specielle våben, deres strategier, deres livsform og meget mere. Selv om det har været i White Dwarf er det et must for alle WH40K freaks.

West End Games

Orrorsh
Torg hjælpemiddel
Pris 220,00 kr.
Torgs horrorverden beskrives. The Gaunt Man ved at du ønsker at leve. Derfor har han sørget for at du kan leve uendeligt, hvis du hjælper ham. Hvis du vil hjælpe ham, skal du fange dem, der er imod ham. Storm Knights. The Gaunt Man ved at han skal vinde. Han lavede Orrorsh. I legenderne i Orrorsh dør heltene. Kun dem der ønsker døden kommer til Orrorsh.

Cracken's Rebel Field Guide
Star Wars hjælpemiddel
Pris 158,00 kr.
Dette hjælpemiddel til Star Wars forklarer om de mange usædvanelige teknologiske dimser der findes i Star Wars universet. Der er også tips til spillerne om hvordan de kan ændre og bruge dimserne på deres missioner.

Oktober

TSR

25CS4 Phases of the Moon
XXVc modul
Pris 79,50 kr.
Månens faser har altid haft indvirkning på hvordan mennesker opfører sig. Og bare fordi det er blevet det femogtyvende århundrede, er det ikke blevet anderledes. Under en diplomatisk mission til Luna, får en vigtig NEO person et nervesammenbrud. Han udtaler at han vil skifte side til RAM, og vil have beskyttelse indtil nogen kan bringe ham "hjem" til Mars. Spillerne bliver sat til at overtale Luna-beboerne til at udlevere forrædderen så han kan bringes tilbage til jorden.

Dark Sun Boxed Set
AD&D verden
Pris 230,00 kr.
En helt ny verden til AD&D. Denne verden var engang et civiliseret sted. Athas, som verdenen hedder, var baseret på mentale kræfter og magikernes kræfter. Senere blev jorden fordrejet, en kæmpeørken, muterede dværge, elvere og superintelligente drager. Nu kontrollere menneskene alle byerne, og mennsekenes magi suger kræfterne ud af omgivelserne. Alle eventyrene til Dark Sun indeholder en novelle, der beskriver baggrunden, og sætter atmosfæren for hele verdenen.

The Verdant Passage
Dark Sun roman
Pris 59,50 kr.
Den første roman til Dark Sun universet. En saga med heltemod, skummelt magi, og ikke mindst en kærlighedsaffære. Tre helte mod et helt univers af onde troldmænd.

Elfshadow
Forgotten Realms roman
Pris 59,50 kr.
Vi er her nået til den anden bog i Harpers trilogien. Harperne bliver myrdet, og sporet leder til halv- elveren Arilyn Moonblade. Er hun skyldig, eller er hun det næste bytte? Selvom hun engang var en snigmorder, har hun forbedret sig, og afsværget sin gamle profession. Hun er nu en Harper agent, og hendes magiske sværd tillader ikke at hun udgyder uskyldigt blod. Men dækker sværdet også over andre kræfter?

RR2 Book of Crypts
Ravenloft hjælpemiddel
Pris 128,00 kr.
Hvad mere rædselsslagent er der end en mørk og fugtig krypt. Krypter en fyldt med skatte og skræmmende væsener. Det er den sikre død at gå ind i en af disse krypter, men dem der kommer ud levende, vil kunne leve lykkeligt til deres dages ende. Men hvem siger at de kommer ud?

Into the Void
Spelljammer roman
Pris 59,50 kr.
Den anden af bøgerne i Cloakmaster Cycle serien. Teldin Moore aner ikke hvad han skal gøre, da han gnomiske sidewheeler bliver angrebet af rumpirater, og han bliver reddet af mind flayers. Og mind flayerne tilbyder endda at hjælpe ham - men stikker der noget under? Teldin er stadig i tvivl!

WGS2 Howl From The North
Greyhawk modul
Pris 118,00 kr.
Endelig er de fem sværd samlet. Men de skal bringes til en ceremoni hvor de blev smedet. Denne ceremoni foregår selvfølgelig på den anden side af bjergene, og i bjergene lever der en stamme isbarbarer, som også gerne vil have de fem sværd.

MSL3 Spore of Arthros
Marvel Super Heroes modul
Pris 79,50 kr.
Kosmiske kontrol stave er ikke noget man sådan uden videre leger med. Og nu er der en eller anden, der bruger den til at lave kaos på Jorden. Annihilus kommer til Jorden for at finde hans stav. De Fantastiske Fire må sende ham tilbage til den negative zone før han finder sin egen stav, for så vil det først blive rigtig kaos.

The Cloud People
Science Fantasy roman
Pris 59,50 kr.
En "flyvende maskine" der falder ned i de østlige bjerge. En frelser der skulle komme fra bjergene. En familiemedallion, med kræfter der

lavede denne verden. En roman der i miljø og stil ligger tæt op af Frank Herberts *Dune*.

ICE

Rolemaster Companion V
Rolemaster hjælpemiddel
Pris 168,00 kr.
Nye magikere, nye spells, nye skills, nye angrebstabeller, nye monstre, nye skatte, nye regler, og meget andet. 128 sider, der gør det mere spændende, mere fasinerende, mere unikt, mere... Denne bog har helt nye ting, som for eksempel tidsrejser og jordnoder, men også ændringer og opdateringer af gamle regler, for eksempel nye formularlister til druider, alkymister, onde troldmænd og meget andet.

Black Guard
Silent Death udvidelse
Pris 110,00 kr.
Dette er den anden Silent Death udvidelse. Her er regler for seks nye rumskibe, og adskillige nye missioner, der fortsætter Ptolemean Wars sagaen. Disse regler kan bruges sammen med de nye metalfigurer.

Minas Ithil
MERP hjælpemiddel
Pris 220,00 kr.
En gennemgribende gennemgang af Minas Ithil. Inde i denne bog finder man blandt anden et kæmpe farve kort over byen, en detaljeret gennemgang af de vigtigste bygninger og områder. Baggrundsmateriale om historie, politik og militær. Tre spændende eventyr, og spiltermer for vigtige personer.

Aliens & Artifacts
Space Master hjælpemiddel
Pris 168,00 kr.
Denne udvidelse er beregnet til Space Master, men som med så meget fra ICE kan den naturligvis også bruges til Dark Space, Cyperspace eller et af de andre ICE rollespil. Her er en fyldstændig beskrivelse af fremmede væsener og hvilken slags teknologi de bruger. Med bogen følger også Claw Law supplementel, så man straks kan se hvor farlige disse væsener er.

Chaosium

Kingsport
CoC hjælpemiddel
Pris 230,00 kr.
Kingsport er en lille søvnig fiskerlandsby, som H. P. Lovecraft beskrev i nogle af hans historier om rædsler og det der var værre. Turisterne elsker den lille landsby, med den hyggelige og lidt gammeldags atmosfære. Et sted hvor man rigtigt kan komme til at slappe af. Men pludselig er nogle af turisterne indblandet i et mareridt med gamle kulter og blasfemiske guder.

FASA Corporation

Centurion 2nd Edition
Science Fiction brætspil
Pris 298,00 kr.
Anden udgaven af Centurion indeholder opdaterede regler, samt regler for hvordan man inkorporere Interceptor, Leviathan og Legionnaire spillene. Denne gang er der heller ikke nogle papfigurer, men derimod 36 plastic miniaturer.

Native American Nations Vol. 2
Shadowrun hjælpemiddel
Pris 144,00 kr.
Denne bog indeholder informationer om de sidste lande i Nordamerika. Der er baggrundsmateriale om deres historie, kulturer, økonomi, og livsstil. Der er også et eventyr, så du straks kan sende dine spillere ud i den vilde natur.

Blood-Name
BattleTech roman
Pris 59,50 kr.
Det lykkedes ikke for Aidan at bestå testen. Ogdermed mistede han alt. Sin position, sin familie, og sit blod-navn. Men hvis han tjener et nyt blod-navn vil alt være forgivet. Med et blod-navn kommer ære, værdighed og respekt. Aidan vil gøre alt for at fortjene et nyt blod-navn.

West End Games

The Land Below
Torg modul
Pris 188,00 kr.
Kun få dage efter invasionen startede der et nyt rige. Dybt under jorden, langt væk fra nysgerrige øjne. Men hvilken Storm Knight kan lade et hul i jorden være, der må være noget dernede, og det må være min skæbne at undersøge det. Et kæmpe hulesystem, der dækker hele jordens inderside. Kampen om Sandsynlighedens Krigen har taget en ny drejning.

Mad Mechs
Paranoia modul
Pris 128,00 kr.
Et rigtigt efter-megawhoops eventyr. Dette eventyr sætter Troubleshooters op mod tiden, radioaktive australske mutanter og mod de frygtløse (men alligevel mærkelige) Mad Mechs. Og sidst men ikke mindst skal vi lige huske at nævne at computeren er tilbage.

Palladium

RIFTS Conversion Book
RIFTS hjælpemiddel
Pris 178,00 kr.
Her er alt hvad du behøver for at overføre din TMNT-character til RIFTS, eller din Heroes Unlimited, eller en hvilken som helst anden character fra et af Palladium spillene.

The Vampire Kingdoms
RIFTS hjælpemiddel
Pris 178,00 kr.
En gennemgribende beskrivelse af Vampyr Landene. De lande der er styret af vampyrer, hvor vampyrene bor, hvordan de bor og hvem de helst spiser. RIFTS har signe egne vampyrer, og det er ikke helt sikkert at de lever op til alle de gamle fortællinger.

Steve Jackson Games

GURPS Old West
GURPS hjælpemiddel
Pris 210,00 kr.
Det vilde vesten blev ikke kaldt for vildt for ingenting. Det var farligt og dødeligt. De stærke overlevede og de svage blev liggende i støvet. Her er der en komplet oversigt over det vilde vesten. En udførlig tidslinie over hvordan udviklingen forgik, udførlige kort over byerne og landet, samt udførlige beskrivelser af indianer stammerne og deres magi.

Der tages forbehold for prisændringer og trykfejl.

Indsamlet og redigeret af Lars Wagner Hansen.

Anmeldelser

Virtual Realities
Shadowrun hjælpemiddel
af Tom Dowd & Chris Kubasik
Pris 188,00 kr.

Det er jo ikke første gang at vi støder på begrebet Virtual Reality (VR) i rollespil. Det er både en del af GURPS Cyberpunk, Cyberspace, Cyberpunk 2020, Torg og en del andre science fiction spil. Begrebet stammer fra dataverdenen, og betyder direkte oversat, en tænkt virkelighed. Altså en virkelighed som kun eksistere i vores hjerner. Dette gøres ved at man påvirker hjernen direkte med nogle elektroniske impulser, der får den til at tro at man er i en anden virkelighed. Hjernens svar på de elektroniske impulser registreres også, og den tænkte virkelighed reagere på dette. Denne måde at kommunikere med omgivelserne i en dataverden, skulle efter sigende, være både hurtigere og bedre end den gammeldags metode med keyboard.

I Shadowrun har VR længe været en del af dagligdagen, for alle der arbejder seriøse med computere. Hele verdenen er koblet ind på et kæmpe omspændende netværk, kaldet Matrix. For at arbejde VR på Matrix er det nødvendigt med et cyberdeck (et keyboard med interface-kabler til et datajack) samt et datajack (et stik i kraniet med forbindelse til nervesystemet). Det er selvfølgelig muligt at arbejde i Matrix uden at koble hjernen direkte ind, men hvis man vil være seriøs er det et must. Derudover er det ikke nødvendigt, men en stor fordel, at have nogle programmer, der kan gøre noget af arbejdet for en.

Alt dette har naturligvis været beskrevet grundigt i Shadowrun grundbogen. Men som med så meget andet i Shadowrun universet, ændrer det sig hele tiden, og derfor er der naturligvis også udkommet en bog der gennemgår alt omkring Matrix i de mindste detaljer. Bogen gennemgår både hvordan sikkerheden kan maksimeres, uden at det går ud over de daglige brugere, samt hvordan en del af et computersystem påvirker en anden del. Der kommer også nogle fornuftige sammenhæng mellem en computers størrelse, og hvor store programmer den kan køre, hvor meget hukommelse den kan håndtere, hvor hurtigt den kan køre, og en masse andre ting som der ikke var omtalt i grundbogen. Derudover er der en del nye programmer og IC (beskyttelses-programmer), samt opdaterede regler for hvordan man bygger sit eget cyberdeck.

I bogen er der også 16 computergenerede farvesider, med billeder fra Matrix. Der er også en novelle, med en historie der primært foregår i Matrix, dette er alletiders ide, og man får virkelig nogle input om hvordan man kan lave scenarier i Matrix, samt stemningen i Matrix. Men når historien næsten fylder halvdelen af bogen er det ved at være lidt rigeligt.

Stort set er det en rigtig god bog. Den får virkeligt lavet nogle fornuftige regler for alt hvad der har med Matrix at gøre. Der er blot to små ting jeg ikke bryder mig så meget om. Den ene har jeg allerede nævnt, og det er historiens længde. Det andet jeg synes burde havde været i bogen, er nogle regler for hvordan man laver sine egne programmer og IC. Dette var nemlig en af de fineste ting om magien i The Grimoire, og jeg havde derfor forventet at FASA havde levet op til den samme standard. Men man kan ikke være perfekt hvergang. Denne gang var FASA kun få millimeter fra at gøre det igen.

Lars Wagner Hansen

The Boy King
Pendragon supplement.
Chaosium.
Pris 228,00 kr.

Kampagner i rollespil er serier af scenarier, der strækker sig over en længere periode. Det kan man godt sige om Chaosiums nye kampagne til Pendragon, The Boy King. Den varer 80 år! Ideen er, at succesfulde spillere inden kampagnen er slut vil spille deres egne børnebørn.

På denne måde holder *The Boy King* sig stramt til linien fra de øvrige materialer til Pendragon. Spilpersonerne er ikke opportunistiske individualister, der bevæger sig rundt i verden. De har en plads i livet, både med familie og status.

Sådan en idé er både spændende og besnærende, men den er meget svær at gennemføre. Især er det svært for spilmesteren at holde sammen på en handling, der skal strække sig over det meste af et århundrede.

The Boy King er en god hjælp til at gøre det muligt at holde sammen på alle trådene. I vanlig stil er arthurske æra delt op i fem hovedperioder á 15 år. Men hver hovedperiode er så sat op sådan, at man tydeligt kan overskue hvordan den skal køres. Der er en præsentation af de vigtigste personligheder, en kort oversigt over praktiske ting - penge, våben, borge, og priser på lejesoldater. Så kommer der en gennemgang af de vigtigste hændelser i perioden, men klare henvisninger til hvordan de kan bruges i spillet. De to første perioder afsluttes desuden med et til et helt dusin mini-eventyr, der kan bruges til at fylde et hul i handlingen ud med eller give en hel aftens spil, hvis man arbejder lidt derhjemme i forvejen. Ud over disse materialer indeholder The Boy King en oversigt over samtlige større slag fra Arthurs kroning og frem til Battle of Tara (530) - blandt andet felttoget mod Rom - med anvisninger, der gør det betragteligt lettere at lede dem.

Som sidste ingrediens er der et enkelt længere og eventyrpræget eventyr, Castle Joy. Personligt føler jeg at spillerne mere eller mindre bliver trukket rundt ved næsen i Castle Joy, ligeson de gør i en del andre større eventyr til Pendragon. Men det er god læsning, så der er vel også basis for et rimeligt spil.

Alt i alt er The Boy King et vel gennemarbejdet og fyldestgø rende supplement til Pendragon. Det kan godt bruges i forbindelse med en løbende kampagne, men det bør benyttes som grundstamme i en selvstændig kampagne. Side lay-out'et og illustrationerne er ikke så godt som man kunne ønske sig, men de enkelte skemaer er til gengæld meget brugervenlige.

The Boy King starter 15 år før Arthur kommer på tronen og sluttet midt i hans regeringsperiode. Jeg ved ikke hvorfor, men jeg tror der kommer en fortsættelse - og jeg venter utålmodigt på den for så tror jeg endelig det bliver praktisk muligt at køre en fuld Pendragon-kampagne.

NB! Man skal have Pendragon reglerne, og helst også supplementet *Knights Adventurous* for at kunne anvende *The Boy King*.

Malik Hyltoft

Europa i opbrud

fra den gang verden gik ad lave

Verden var værre...

Krigserfaring til 1920'er-personer
af Paul Hartvigson

Første Verdenskrig - "Verdenskrigen" efterlod en stor gruppe fysisk og psykisk nedbrudte mennesker. Ca. 43 millioner veteraner. Lige så smadrede som de Vietnam- veteraner der er så berømte fra Hollywood. Og 19 millioner døde soldater (6 mill. døde civile).

Tidligere soldater er næsten perfekte som rollespilspersoner. De kan vel være den slags, der har mistet ståstedet i livet, og driver omkring i verden og håber på at finde noget til at optage dem. Muligvis vil de også kunne vise lidt dødsforagt.

De har også nemmere ved at tilpasse sig det frygtelige i et rædselseventyr. F.x. når gruppen bliver angrebet af smågrupper ghul'er i "Zaag- Xemoths dødeby i de Navnløse Huler", og Heinz Goldblum bare trækker på skuldrene: "Verden var værre - hellere det her end Høj 304".

REGLER

Systemet er tænkt til Call of Cthulhu. Det er meget i spillets ånd at personerne udsættes for rædsler de ikke kan gøre noget ved. Krigen er en af disse. Der er regler i CoC- supplementet Green and Pleasant Land for Britiske personer. Disse regler henvender sig til alle lande, og tager hensyn til tabstal, tilfangetagelse osv.

Nogle af betragtningerne kan også bruges når man kreerer og detaljerer sin person i GURPS. Spillelederen har kan evt. lave et "russisk roulette" system, hvor spillerne får ekstra Character Points mod en chance for at pådrage sig fysiske eller psykiske Disadvantages fra krigen.

Mandlige personer i den krigsdueli-ge alder kan have deltaget i Krigen. Normalt kan de have deltaget fra de var 16 til ca. 50. Men særligt i Øst-Europa kan både lidt yngre og meget ældre mænd have være med. Kvinder kan ikke komme i krig - undtagent som sygeplejersker eller i rustningsindustrien. Der er ingen kvinder i kamptropperne. Kun i nogle af de efterfølgende borgerkrige forekom nogle kvindelige partisaner.

CALL OF CTHULHU

Tak til Søren Bargmann for råd.

ERFARING - og FARE:
Den erfaring man får og den risiko personen løber er bestemt af et begreb der hedder FARE. Udfra dette får man nogle %-point pr. krigsår man har været med. Nogle eksempler:

5 - Total ufarligt hjemmearbejde.

10 - Fabrikstjeneste.

15 - Tjeneste bag fronten

20 - Normale kamptropper,

25 - Hårde frontafsnit

30 - Meget hårde kampe, flyvere

35 - Dødsforagt

Tal for FARE for enkelte våbengrene og krigsskuepladser er givet senere.

Man får et antal %-point pr. år at fordele, der svarer til FARE- tallet. Man kan lade sin person spille helt, og dermed få flere point - op til 10 mere i erfaring - og risiko.

UHELD
Inden pointene skal fordeles, skal du se om personen bliver såret o.l.

Der går en periode før man checker for skade, tilfangetagelse osv. Første check finder sted efter t4-1 år. Slår man 1 år (0) bliver man såret tidligt. Ellers får man erfaring det an-

Stridende og Skuepladser
Dødsfald og sår. Tabellen viser andelen af døde og sårede og tilfangetagende alt efter hær for hele krigen. Du kan bruge dem til at besteme FARE for at være aktiv på de forskellig fronter - og modificere chancen for tilfangetagelse, sår og katastrofer i forhold til hverandre.

Første Verdenskrig var den større krig, hvor det var farligst at være soldat. Den næste runde var blodigere - men mere for de civile.

Tallene er Antal indkaldte - og Døde/ Sårede/ Fangne i % af dette. (Kilde: Hickmanns Universal Atlas, Wien 1921).

De Allierede
Samlet: 40,6 mill. 14% / 34% / 10,5%

Rusland: 15 mill. 17% / 38% / 17%

Frankrig: 9 mill. 17% / 49% / 6%

Britiske Rige: 7.4 mill. 10% / 27% / 2.7% (heriblandt kolonitropper, der ikke så kamp)

Italien: 5 mill, 10% / 16% / 10% (med 1917-18)

USA: 2 mill, 2% / 5% / 0,5% (der var mange amerikanske frivillige bl.a. i Frankrigs og Canadas hær).

Serbien: 0.8 mill, 50% / 19% / 25% (FARE 40%!)

Rumænien: 0.6 mill, 17% / 25% / 33% (kørt over 1916-17!)

Belgien: 0.5 mill, 20% / 30% / 14% (lå i vejen...)

Grækenland: 0.2 mill,2% / 5% / 8%

Portugal: 40.000, 7.5% / 17% / 25% (Kolonitropper i Østafrika)

Japan: 30.000: 3% / 4% / 0% (billigt)

Centralmagterne
Samlet: 22,2 mill, 18% / 33% / 15%

Tyske Rige: 11 mill, 18% / 41% / 9%

Østrig-Ungarn: 9 mill, 16% / 22% / 20%

Tyrkiet: 1,6 mill, 19% / 37% / 19%

Bulgarien: 0.6 mill, 16% / 33% / 25%

KRIGSSKUEPLADSER
"Krigen" i sig selv varede 5 år; alt incl (1914 tæller som et helt år for dem der var med fra starten selvom den startede i August). FARE for de forskellige fronte er min usaglige bedømmelse.

Krigsskuepladserne var:

(forspil: Balkankrigene 1912-13)

Vestfronten: Frankrig/Belgien 1914-1918 (20-35)

Østfronten: Østeuropa/Rusland/ 1914-1917 (15-35)

Balkan: 1914-1918. (15-40)

Nordfralien: 1917-18 (25-30)

Mellemøsten/Mesopotamien: 1914-1918 (10-30)

Fjernøsten: 1914 (10-20)

Tysk Østafrika: 1914-1918. (10-30)

Nogle af disse steder så ikke så meget kamp, skønt der måske var erfaring at vinde - f.x. var der sikkert større chance for at pådrage sig Malaria i Østafrika end at blive såret.

Der var søkrig indtil ca. slaget ved Jylland i 1916; derefter u-bådskrig.

"Krigen" - det gamle Europas opbrud - fortsatte i følgende krige:

Den russiske revolution og borgerkrigen: 1917 og 1918-21 (Røde Russere, Hvide Russere, Franske, Amerikanske, Engelsk interventionstropper - tjekkiske krigsfanger på vej hjem den lange vej gennem Sibirien). (FARE 20-40)

1918 - Røde mod hvide finner i den finske borgerkrig). (FARE 30-35)

1919 - krig mod Ungarnsk kommunistregime (Rumænien- Ungarn)

Den Polsk-Russiske krig 1920-21 (Polakker, Russere, Fransk hjælpekorps) (FARE 25-30)

1919-22: Irske borgerkrig.

1920-22 Græsk-tyrkiske krig.

tal år man har slået.

For næste periode slår man en t4. Man får erfaring for det antal år, og checker så for uheld.

CHANCE FOR UHELD. Den er 2 x FARE - 10. Fx. Artelleri: 2 x FARE er 30. - 10 = 20% chance. For en flyver (FARE 30) er chancen 60-10 = 50%!

Effekten er (slå her)

01-25: Tilfangetagelse

26-70: Personen sårES

66-85: Begge dele

86-00: Katastrofe

Forklaring i senere afsnit.

Du kan tilpasse tabellen efter våbenart, krigsskueplads osv.

ERFARING
Evner til tildeling afhænger af, hvor man har tjent.

Man kan vælge evner fra Grundtræning eller Officerer alt efter, hvad man er (se senere). dertil kommer een anden gruppe. Det står for grundtræning. Hvis man ikke har været i skudlinien, så kun fra den anden gruppe.

GRUNDTRÆNING: *Jump, Bayonet, Rifle, Speak Language (fjendens, de alliereDes osv.)*

UNDEROFFICER: Grundtræning + Psychology, Handgun, Oratory.

OFFICERER: *Credit Rating, Handgun, Oratory, Ride, Sabre, Languages.*

VÅBENGRENE

INFANTERIET: Udover grundtræning, finder de også ud af nyttige ting som f.x. at gemme sig under ild osv. FARE: 15-35. *Evner: Climb, Camouflage, First Aid, Hide, Sneak, Spot Hidden, Throw, Jump, Dodge, Knife - Machinegun, Flamethrower* efter Keepers bedømmelse.

KAVALERIET: Kavaleri var fuldstændig uegnet til moderne skyttegravskrig, mange enheder blev infanterister. Til tider på østfronten og i mange af side- kampagnerne og efter-krigene var kavaleri vigtigt på grund af mobilitet. FARE (20-30). *Evner: Ride, Animal Handling, Drive*

Horse Wagon, First Aid, Spot Hidden, Carabine, Lance, Sabre.

ARTILLERI: Artilleritjeneste var bag fronten. Der er mindre chance for at blive såret (Fare 15-20) *Evner: Make Maps, Explosives Use, Mechanical Repair, Operate Field Gun, Operate Hvy Machinery, Drive Truck / Wagon.*

INGENØRKORPSET: FARE svinger stærkt fra om man holder øje med krigsfanger der lægger jernbanespor (10), eller graver mineskakter ind under fjendens linier (25) - passende evner alt efter FARE. *Evner: Explosives Use, Engeneering, Flamethrower, Mech. & Elec. Repair, Drive Auto / Wagon, Operate Machinery - (og evner fra Infanteri / Officerer).*

FLYVEKORPS: Fly spillede en rolle i recognicering. Dødeligheden var enorm når piloter fra de forskellige lande engagerede hinanden. Kun Centralmagterne og Amerikanerne brugte faldskærme! Alle fly-piloter var officerer. Luftskibe: Særligttyske Zeppelinere foretog længere bombetogter. Fare 30-35. *Evner: Pilot Aircraft (ell. Airship), Machinegun, Make Maps, Mechanical Repair, Spot Hidden.*

TANKS: kampvogne var i funktion på vestfronten 1917-18 - langsomme, upraktiske metalskrog. FARE: 30 (god chance for at køre fast et uheldigt sted) *Evner til Kampvognstropper: Mechanical Repair, Operate Heavy Machinery (Tank), Cannon, Machine Gun.*

LÆGEPERSONNEL: Her gjorde både mænd og kvinder tjeneste. Samvittigheds- nægtere kunne komme ind her. FARE varierer stærkt. Bag fronten er den 15, på feltlazaret 20, og for ambulancetjenester kan den være 25 for at hente sårede i ingenmandsland. skaden kan også være at blive smittet. *Evner: Accounting, First Aid, Treat Disease, Treat Poison (giftgas), Pharmacy, Psychology, Speak Language.*

STABSTJENESTE: *Accounting, Bargain, Drive Auto, Etiquette, Law, Make Maps, Speak Languages* (FARE 5-20) Er FARE større end dette, kan man også tage kampevner.

FORSYNING: FARE (10-20). Evner: Accounting, Bargain, Mechanical Repair,

Operate "Gullasch-kanon", Drive Auto/ Horse Wagon.

FLÅDEN: En vid række af funktioner er dækket af dette fra officerer på broen til mekanikere i skibets fabriksagtige indre. Nogle sømænd er også Marinere og grundtræning. HANDELSFLÅDEN var ikke forskånet - særligt efter den uindskrænkede u-bådskrig. På den måde kan f.x. danske og særligt norske søfolk reelt have krigserfaring, blive paranoide, osv.

FARE: noget anderledes. Enten går man ned med mus og mand eller ej. Større chance for "Katastrofe" når noget endelig går galt (redningsbåd i ugevis osv.). *Evner: Shiphandling, Navigation, Boating, Mechanical Repair, Electrical Repair, Operate Heavy Machinery, Operate Telegraph, Sprog, Spot Hidden (u-både).*

HJEMMEFRONTEN: Krigen var også her. Kvinder, unge, ældre og mænd i krigsvigtige erhverv får ikke de samme bonus. FARE 10. Skade er Arbejdsulykker ell. dårligt helbred fra at arbejde med ammunition, giftgas osv. *Evner: Acounting, Chemistry, Mech. Repair, Operate Hvy. Machine, Treat Disease.*

RANG OG DEKORATIONER

Officerer kommer fra overklassen, soldaterne fra alle klasser. Chancen for at være officer er afhængig af Spillelederens skøn. Man kan bruge EDU x 5 som en chance med +/- 50% for social stilling. Slå igen for rang og bestem den selv - fra små bjerge af løjtnanter til få oberster og generaler. "Jævne" folk kunne være underofficerer. Det kræver et Idea og et Luck Roll.

En spiller der har valgt officer som profession i forvejen vil få en passende rang. Spiller- personer vil oftest være afmønstret: rang betyder prestige i hjemlandet samt retten til at bære uniform ved festlige lejligheder. Det er mindre heldigt at være officer i tidligere fjendelande.

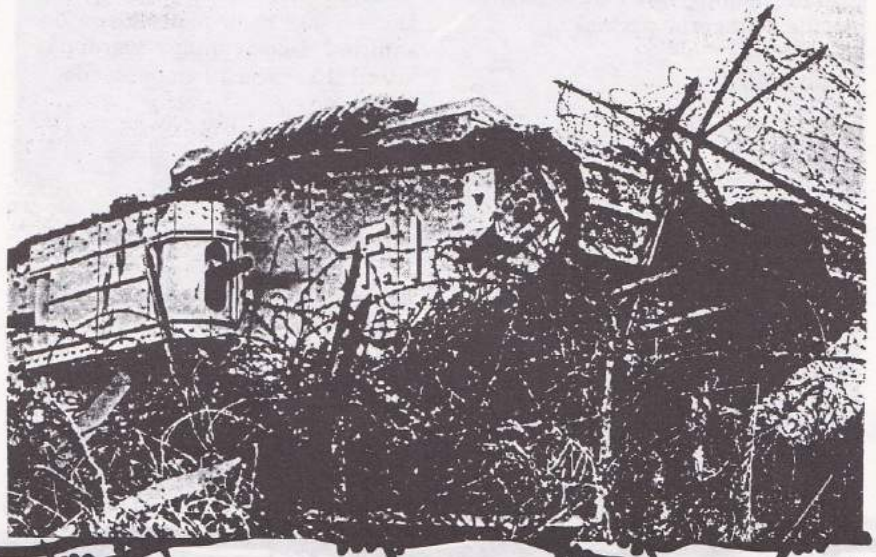
Dekorationer og forfremmelser. Der er en 10% chance pr. års krigsdeltagelse for at få en orden - og 5% pr. år for at blive forfremmet. Dette forbedres, hvis man spiller helt (keepers skøn).

"UHELD" - fortsat

TILFANGETAGELSE:

Personen tages til fange, og bliver sat til hårdt fysisk arbejde resten af krigen under dårlige forhold. Det giver 15% pr. år, der kan placeres på; Mechanical Rep. Speak Language. Der er også chance for Engeneering, Operate Macinne og Treat Disease.

Fangelejr indebærer en stor chance for sygdomme osv. Der er 30% chance pr. t4 år for at få tuberkulose osv.



Flugt osv. lader vi være op til den enkelte Keepers fantasi!

SÅR
Slå 3t6 for, hvor alvorligt såret er - sammenlign med personens total HP.

Under halvdelen af HP: et ar giver -5 på at bruge legemesdel ell. lign.

Mellem 1/2 -HP: Handicap: Stift ben, mistet øje, nedsat hørelse. -10-20% på relevante evner.

Over HP: lemlæstelse: Mistet hånd/ arm/øje osv.

Brug eventuelt en location- tabel til at placere sårene. Den største fare er i virkeligheden at der går betændelse i et sår, at man bliver smittet på lazarettet osv. Denne svækkelse kan specificeres ud, eller oversættes til tab af CON, DEX, STR osv.

BÅDE OG
Det er en slem situation. Chancen for betændelse i sår er større. Sårede krigsfanger er ret unyttige folk, og behandles ikke ret godt.

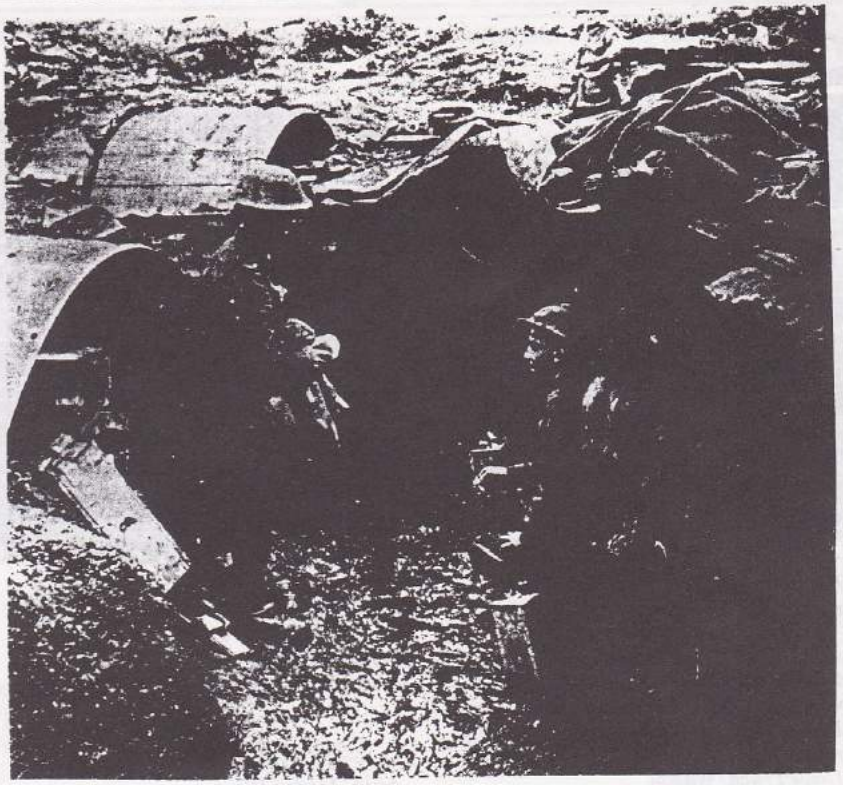
KATASTROFE:
Betyder her at man kommer ud for noget og lider store fysiske og/eller psykiske men. Det kan være at ligge fast under en hest i ingenmandsland i 2 dage, eller blive torteret under forhør. Den præcise effekt er op til aftale mellem Keeper og spiller. Man er i hvert tilfælde ude af krigen nu.

SJÆLENS SÅR: SANITY
Krigen medførte ikke kun fysiske skrammer. Deltagelsen og de langtrukne, meningsløse kampe påvirkede alle deltagerne psykisk også.

Sanity tab:

1 år:	t6
2&3 år	t6-1/år
3-5 år	t6-2/år
6-10 år	t6-3/år
11-15 år	t6-4/år

4 års krig vil svare til et tab på gennemsnitligt ca. 9 Sanity Points.



Ved tjeneste bag fronten bruges t4 i stedet for t6. Ved særlig farlige tjenester (FARE 30-35) bruges t8 i stedet for t6. Skifter du fra een tjeneste til en anden skifter terningen, men ikke minusset.

SAN-tab giver sindssyge som normalt:

for hvert tab på 5 gives en lille sindssyge - nervøs tic, dødsforagt osv. Det bryder kun ud i krisesituationer.

Ved tab på over 20% af personens SAN gives en sindssyge eller personlighedsændring. Det kan give sig udtryk i paranoia, nervøse trækninger, fobier, osv. Men også i "afvigende opførsel". For eksempler kan du se afsnittet om GURPS Disadvantages (særlig "feltvaner" og "efterveer"). Du kan tage nogle af disse som "Insanities". Disadvantage- værdi på -10 til -15 svarer til en passende sindssyge.

GURPS

Tak til Jens Kruse for hjælp

Dette spil lægger op til mere frihed i skabelsesprocessen.

Du satser på at få et antal Character points. Du løber chancen for at få minus-point til Disadvantages osv (det er efter sigende meget mod spillets ånd).

Som en rettesnor svarer det antal CP du satser på nogenlunde til FARE ved en bestemt front eller våbengreb efter Call-systemet - bare for hele krigsforløbet.

Antal CP	t6 x 5	2t6 x 5
5	4-5	3
10	5-6	3-4
15	6-9	3-5
20	7-10	3-6
25	8-11	3-7
30	10-13	3-9
35	11-14	3-10

Slå 3d6. Slår du under tallen ud for CP får du 1 eller 2 t6 x 5 point at "gøre op for".

Du "gør op" ved at købe Disadvantages eller at undlade at tage de CP, du satsede på. Mindst halvdelen kan du tage som Disadvantages. Resten kan du trække fra de Character Points, du ellers ville have fået.

Det er op til dig selv at fortolke, hvad det betyder.

Oversatte Skills kan ses i JHK's artikel i SAGA 7. Nogle passende Advantages og Disadvantages (kun fra GURPS Basic sæt - find selv fra andre supplementer):

ADVANTAGES:
Acute Hearing, Taste & Smell, Acute Vision, Alertness (alle disse er

2/+), Combat Reflexes (15), Military Rank (halv pris, hvis "Retired with Pension" - bestem pensionens størrelse), Allies (Varies), Patrons (Varies - måske en officer du har frelst).

DISADVANTAGES:

Fysiske Krigsskader: Bad Sight (-10/-25), Blindness (-50), Deafness (-20), Eunuch (-5), Hard of Hearing (-10), Lame (-15, -25, -35), Mute (-25), One Arm (-20), One Eye (-15), One Hand (-15), Pyromania (-5, Flammekaster, artilleri), Skinny (-5; den gode mand i fangelejren?).

Feltvaner: Odious Personal Habits (-5/-), Bloodlust (-10), Bully (-10 - kæver Military Rank på 2 eller over), Compulisve Behavior (Varies - f.x. Gambling), Fanaticism (-15), Gluttony (-5), Miserliness (-10), Sadism (-15 - tvivlsom...). Sense of Duty (varies - over for landet, gamle kammerater osv.)

Efterveer: Alcoholism (-15, -20 - sprit dulmer minderne), Combat Paralysis (-15 - Hver gang du kommer i kamp husker du den unge officer du stak ned med din bajonet i Somme-slaget), Intolerance (-1, -5, -10), Jealosy (-10, de andre fik medaljerne...), Pacifism (-15, -30), Phobias (varies - kræver en forklaring fra spilleren).

Eksempel: Du satser på at få 30 CP. Du slår 3t6 = 9. Du mister t6 x 5 (slaget bliver 5 = 25 CP).

Du tager Disadvantage: One Eye for 15 point. Du beslutter at bruge de sidste 10 ulempe-point på at få færre CP (det kan svare til at personen blev såret engang midt i krigen). Du har nu 20 CP at bruge på din person - krigsrelevante evner

SIDSTE ORD

Pas på ikke at lave for psykopatiske krigsveteraner. De fungerer dårligt i en kampagne der foregår i den virkelig verden.

NÆSTE DEL af Europa i Opbrud er eventyret Polonaise i nummer 10.

Tekst: Paul Hartvigson

Billederne er fra "Den første Verdenskrig 2" af Ole Helmer Jensen, forlaget Munksgaard 1983.

EKSEMPEL:

Jozef Dombrowski. Tysk polak. Første slag 55%. Op til 51 er det et sår; mellem 51 0g 63 (55+12) er det tilfangetagelse. Det sker altså efter t4 år: Det sker i 1915 (efterårsoffensiven v. Champagne).

Efter et par år som krigsfange får Jozef tilbuddet om at indgå i en polsk enhed på allieret side i 1917. Det er i ingenørtropperne - FARE 20. Spillerne slår t4-1 (ialt 3). Krigen når altså at være omme, og der checkes ikke for uheld.

I 1919 er Jozef en fri mand. Han tager hjem til sit nye hjemland Polen. I 1920 deltager han i den polsk- russiske krig - denne gang som officer. Han vil være en helt (FARE 30). Han slår t4-1 (ialt 1). Chancen for der sker noget er 2 x 30 - 10. Jozef slår 23% og bliver såret.

Sår: Placering - 18 - venstre arm. slå 3t6 = 11. Sammenlignet med Jozefs HP på 14, er det et mellem-sår. Jozef har en stiv venstre arm. Det giver -20 på at bruge den, og -5 når den bruges sammen med den anden arm.

ERFARING: Jozef har 3 års reel soldater-erfaring, og 2 år i lejr.

1914-15: Tyske hær (FARE 20): 40% ialt, placeret 20 på Rifle, der kommer op på 30%, 10 hver på Hide og Sneak,

1916-17 Lejr-erfaring (FARE 15): 30% ialt; 20% på Speak French og 10 % på Mechanical Repair.

1918: Fransk Ingenørsoldat (FARE 20): 10% på Hide og 10% på Explosives Use.

1920: Polsk Officer (FARE 25): Han placerer 10% på Handgun, 5% på Oratory og 10% på Ride.

Sanity: Resultater t6 (4), 1 t6-1 = (3), 1 t4-1 (0) 1 t4-2 (1), t6-2 (0), t8-2 (5) - samlet tab = 14. Det er nok til at give en permanent ulempe. Keeper og spiller bliver enige om Jozef lider af en fobi.

Evner: Rifle 30%, Handgun 30%, Sneak 20%, Hide 30%, Mechanical Repair 30%, Speak French 20%, Explosives Use 10%, Oratory 15%. Dertil kommer normale evner fra EDU og INT.

- med stiv arm og nervøse trækninger er Jozef en fri mand i Europa i 1921. Som veteran bliver han skuffet over det land han har kæmpet for i så mange hære. Han beslutter sig for at tage ud i verden...

魔戮天

Af Lars Wagner Hansen

Illustrationer af Anders J. Huulgaard

En artikel om indføring af orientalske regler i Warhammer Fantasy Roleplay.

Her følger nogle få men brugbare careers, skills og våben, som man kan bruge, hvis man ønsker at indføre noget orientalsk mystik i WFRP. Tro dog ikke at denne artikel kan få dig til at spille orientalsk rollespil. Det kræver mere end samuraier, katanaer og te-ceremonier. Se desuden den efterfølgende artikel "Orientalsk Miljø i Rollespil".

Careers

Ingen af de nuværende careers vil kunne blive nogle af de nedennævnte careers. Så den eneste måde man kan blive en af dem på, er hvis GM'en tillader, at man starter som en sådan, eller ved at man bliver introduceret til careeren via andre.

• GEISHA •

Class: Rogue

Den orientalske glædespige, var i virkeligheden ikke så meget en glædespige som en anstandsdame. En man kunne vise frem, få til at lave te, underholde, sove med og en masse andre fornuftige ting. Hun vil altid være yderst loyal over for sin herre, og vil ofte mødes sammen med en samurai.

大き

Advance Scheme													
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
						+20		+20	+10	+10	+20	+10	+20

Skills:
Acting
Art - Paint/Draw
Brewing
Calligraphy*
Cast Spells - Petty Magic
Cook
Dance
Etiquette
Flower Arranging*
Heraldry
Herb Lore
Juggle
50% chance for Lightning Reflexes
Linguistics
Massage*
Meditation
Musicianship
Origami*
Play Games*
Read/Write
Seduction
Sing
Speak Additional Language
Specialist Weapon - Throwing Weapons
Story Telling
Tea Ceremony*
Ventriloquism
Wit

Trappings:
Kimono
Tekande, 12 tekopper og en pose med teblade
3 silke tørklæder (til junglering)
Massage olie taske med 1D6 forskellige urter
Musikinstrument af spillerens valg
Pen, pensel og blæk
3 kasteknive (til junglering)

Magic points:
Mennesker og elvere: 2D4
Dværge, halflinger og gnomer: 1D4

•NINJA•

Advance Scheme													
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
	+40	+40	+2	+2	+8	+40	+3	+30		+10	+30	+20	

Class: Rogue

Ninjaen er den frygtede hemmelige kriger. Alle ved at han eksisterer, men ingen ved hvem han er. Han er frygtet at lav som høj, ingen i det orientalske samfund kan vide sig sikker.

Skills:
Concealment Urban
Disguise
Escapology
Follow Trail
Lip Reading
Pick Lock
Prepare Poison
Sçale Sheer Surface
Secret Signs - Ninja*
Shadowing
Silent Move Urban
Specialist Weapon - Fist Weapons
Specialist Weapon - Ninja-to*
Specialist Weapon - Blowpipe
Specialist Weapon - Throwing Weapons
Street Fighter
Strike to Injure

Trappings:
Ninja-to**
1D6 shurikens**
Nekode**
Gribekrog og reb (10 yards)
Shinobi shozoku (typisk ninja tøj)

•MUNK•

Advance Scheme													
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
+1	+40		+1	+1	+4	+30	+3	+30	+10	+20	+30	+30	

Class: Rogue

Munken vil være en passende følgesvend til samuraien. Munken er en mester i kampsport, både med og uden våben, og samtidig prøver han at komme i kontakt med et højere plan, at søge sin krops indre kræfter, gennem renselse og meditation.

Skills:
Begging
Dodge Blow
50% chance for Lightning Reflexes
Meditate
Read/Write
Specialist Weapon - Polearm
Specialist Weapon - Double-handed Weapons
Specialist Weapon - Flail Weapons
Specialist Weapon - Fencing Sword
Specialist Weapon - Parrying Weapons
Specialist Weapon - Fist Weapons
Street fighter
50% chance for Strike Mighty Blow
Strike to stun
Strike to injure
Teology

Trappings:
Tøj
Vandre stav
Tigger skål
2D6 bøger om religioner

SAMURAI

Advance Scheme

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
	+10	+10			+1	+10		+10	+10		+10		
	+20	+10			+2	+20	+1	+10	+20	+10	+10	+10	
	+20	+20	+1	+1	+3	+30	+1	+20	+30	+10	+20	+10	
	+30	+20	+1	+1	+4	+40	+2	+20	+40	+20	+20	+20	

Class: Warrior

Samuraier er delt op i ranks (lidt som levels for wizards m.v.). Før man kan optages i en højere rank, skal man gennem en højtidelig ceremoni, hvori man blandt andet skal aflægge rapport, om hvad man har foretaget sig siden sidst. Man blive også pålagt nye beføjelser og restriktioner ved hver ceremoni. En samurai vil aldrig lyve ved denne ceremoni, og hvis han dømmes uværdig til optagelse i den næste rank, vil han begå harakiri.

Skills:
Rank 1:
Etiquette
Fighting Two-Weaponed*
Ride - Horse
Specialist Weapon - Katana*
Strike Mighty Blow

Rank 2:
Blather
Disarm
Dodge Blow
Specialist Weapon - Daikyo*
Stewardship (WD91)

Rank 3:
Influence (WD91)
Intimidate (WD91)
Marksmanship
Strike to Stun

Rank 4:
Court Intrige (WD91)
Dynastic Knowledge (WD91)
Seduction
Strike to Injure

Trappings*:**
Rank 1:
Katana*
Wakizashi*
Hest
Tjener (NPC)
Hjelm (1 AP Hoved)
Brystplade (1 AP Krop) 1D6+3 GC
1D6 tjenestefolk (NPC's)

Rank 2:
Daikyo** + 20 Arrows
Kok (NPC)
Plade armbeskyttere (1 AP Arme)
Plade benbeskyttere (1 AP Ben)
50% chance for 1D4 ekstra heste
2D6 ekstra tjenestefolk (NPC's)
1D6+3 ekstra GC

Rank 3:
Geisya (NPC)
3D6 ekstra tjenestefolk (NPC's)
50% chance for 1D6 ekstra heste
1D6+3 ekstra GC

Rank 4:
50 krigere (NPC)
1D6 samurai (Rank 1) (NPC)
4D6 ekstra tjenestefolk (NPC's)
2D10 ekstra heste
1D6+3 GC
Lille slot eller landsted

Career entrance: Ved fødsel, Samurai - af forrige rank.
Career exits: Samurai - af næste rank.

Noter:
*: Ny skill, beskrevet senere.
**: Nyt våben, beskrevet senere.
***: Hvis en samurai har forvildet sig hen til den normale WFRP verden, vil han nok ikke have alle disse trappings, dette er op til GM'en.
WD91: Disse skills er beskrevet i White Dwarf nr. 91, hvis man ikke har adgang til dette blad kan de bare udelades!

Nye skills:

Fighting Two-weaponed:
Characters med denne skill kan slås med to våben på en gang. Den eneste begrænsning er at hvert våben skal kunne bruges i en hånd uden problemer.

Specialist Weapon: (Katana, Daikyo, Ninja-to)
Characters kan bruge de nævnte våben i kamp uden nogle problemer.

Flower Arranging:
Hvis en character laver et blomster arrangement lige før et vigtigt møde, kan det påvirke de personer der kommer til mødet. Ved et succesfuldt Dex- check, vil man få +10 på alle Ld og Fel check under mødet.

Calligraphy:
Hvis et brev skrives med kalligrafi, kan det give +10% på læserens reaktion, hvis den der har skrevet brevet klare en Dex-test.

Massage:
Hvis man får regelmæssig massage medens man healer, vil man få et extra Wound tilbage per dag. Dette gælder dog kun for lightly wounded characters.

Origami:
Kunsten at folde papir. Det kan bruges som udsmykning, eller til at signalere til andre folk der har origami, en specielt lang eller vanskelig besked kan kræve et Dex og/eller Int check.

Play Games:
Characteren kender de fleste spil, og kan lære nye spil på meget kort tid. Characteren får desuden en bonus på +1% per spil man har spillet, op til maksimum +15%, på testen om hvem der vinder.

Tea Ceremony:
Denne ceremoni udføres under vigtige møder eller forhandlinger. Hvis den der udfører ceremonien klarer en WP- test, giver det +10% på Fel og Ld test under resten af mødet, hvis WP-testen ikke klares giver det -20% på Fel og Ld test under resten af mødet.

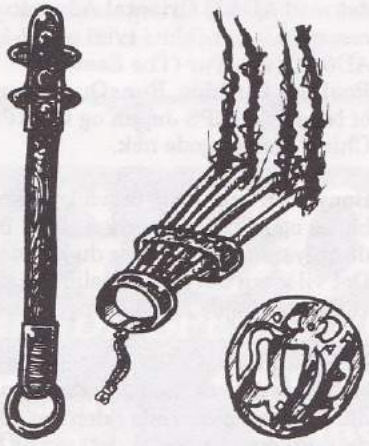
Secret Sign - Ninja:
Virker som de andre secret signs.

Nyt udstyr:

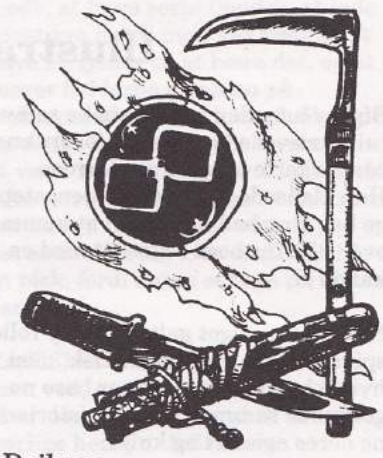
Katana:
Længden var cirka som et almindeligt sværd, man katanaen var unægteligt skarpere. Katanaen var en smule krum, og var primært et skærende våben. Katanaen blev betragtet som et æresvåben, og var tit et arvestykke. I de fleste områder var det kun tilladt for adlen (samuraierne) at bære dette våben. Alle andre brød loven hvis de så meget som rørte en katana. En katana kan enten bruges med to hænder, eller den kan bruges i en hånd, oftest sammen med en wakizashi.

Wakizashi:
Dette våben havde en længde omtrent som et kortsværd. Wakizashien var som katanaen en smult krum og brugtes på samme måde. Wakizashien blev oftest brugt sammen med katanaen, og havde næsten lige så stor betydning i samfundet.

Nekode:
Også kendt som tigerkløer. Nekoden er et typisk Fist Weapon, der bruges på samme måde som de andre Fist Weapons. Det kan desuden bruges til at klatre med, det giver +5% på alle klatre tests.



Ninja-to:
Et kort lige sværd, der desuden havde mange andre anvendelsesmuligheder. Skeden var oftests hul, så den kunne bruges som snorkel, eller pusterør. Tit var der også skjult en daggert i håndtaget, eller eventuelt hemmelige rum til gift og lignende. Tit var skeden omviklet med lange, men tynde, silkereb der kunne bruges til klatring eller kvælning af fjender.



Daikyo:
Dette var orientens langbue. Men på grund af dens specielle udformning, kunne man bruge den både fra knælende position, og fra hesteryg. Desuden var der mange forskellige former for pile, der hver havde sine specielle anvendelsesmuligheder.

Shuriken:
Kastestjerner af næsten enhver tænkelig udformning. Oftest var de lavet så man kunne bære dem i håret, på bælter, eller andre steder hvor de lignede normale smykker.

Shinobi shozoku:
Ninjaens typiske arbejdstøj. Det kom for det meste i flere forskellige udformninger, der passede til den enkelte mission. Hvidt hvis det var om vinteren, sort, brunt eller midnatsblåt hvis det var om natten, og kamuflagefarvet hvis det var ude i en skov. Som oftests havde det to forskellige farver, en på hver side, så den blot kunne vendes.

Melee våben:	Initiative	To Hit	Damage	Parry
Katana (1H)	+10	-	-	-10
Katana (2H)	+20	-	+1	-10
Nekode	-	-10	-1	-
Ninja-to	+30	+10	-	-30
Wakizashi	+20	-	-1	-20

Missil våben:	S	L	E	ES	Load
Daikyo	24	48	250	4	1 shot pr round
Shuriken	4	8	20	C	2 shots pr round

Orientalsk miljø i rollespil

Af Malik Hyltoft

Illustrationer af Anders J. Huulgaard

Bigboy-san, den legendariske samurai, skrævede hen over to fordrukne bønderkarle og gik ind på kroen. Han klapsede den buttede tjenestepige bag i, og bad hende om at komme over til hans bord i hjørnet med en kande øl.

Nej! Der er noget galt. Fantasy rollespil skal ikke være realistisk, men hvis ikke miljøerne passer bare nogenlunde sammen mister historierne deres egenart og kulør.

Man kan ikke lave en orientalsk verden til sin kampagne blot ved at indføre samuraier og ninjaer og så sætte en kejser på toppen. For det første giver det en alvorlig skævhed i spillebalancen. For det andet går man glip af alle de gode historier, et nyt miljø kunne føre til, og fortsætter i stedet i den samme gamle trummerum.

Orientalske karakterer i et vestligt miljø:
I de fleste tilfælde, hvor folk inkluderer samuraier, munke, ninjaer og andet orientalsk godtfolk i deres almindelige fantasy historier, gør de det af kærlighed til de typer. Det er let at blive fascineret af den mystik, der er omkring en enkelt gruppe, og derfor ønsker at have den med.

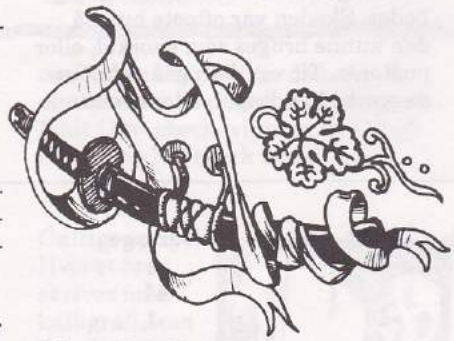
Man kommer bare alt for let til at overreagere. Det er svært at acceptere, at ens drømmeperson ikke kan være bare lidt bedre end de andre, og derfor dispenserer man fra reglerne.

Hvis I vil have orientalske persontyper med i en vestlig verden er det vigtigt at de ikke bliver mere effektive end andre typer af personer. Måske er de orientalske persontyper bedre på papiret, men så må der gives andre ulemper så som manglende evne til at forstå kulturen og racisme (den kan jo gå begge veje).

Det orientalske miljø:
Hvis du vil lave et ægte orientalsk kampagnemiljø, har du et STORT stykke arbejde foran dig. Mit første råd er, at skaffe et ordentligt baggrundsmateriale. Jeg har selv arbejdet med AD&D Oriental Adventures, men jeg er ikke i tvivl om at AD&D Kara-Tur (The Eastern Realms), Bushido, RuneQuest Land of Ninja, GURPS Japan og GURPS China også er gode nok.

Benyt den grundbog du vælger som basis, og så ret din verden til ud fra de oplysninger og regler du har der. Det vil være uoverkommeligt, at prøve at tage højde for alle tingene selv.

Et sidste vigtigt råd om købte materialer - lad være med at købe standard fantsy-materiale i den tro, at du kan lave det om så det passer til orientalske forhold. Et enkelt brudstykke på en aftens spil går nok, men i længden kan det ikke undgå at ødelægge miljøet i kampagnen.



Kina eller Japan?
Det første man skal afgøre er, om man ønsker at historien skal foregå i et kinesisk eller et japansk miljø. Set med europæiske øjne er forskellene nok ikke så store, men der er et par enkelte punkter, der er værd at lægge mærke til.

KINA er styret af embedsmænd. De er normalt meget dygtige og sjældent partiske. Til gengæld har de kun de kun de penge de selv kan tjene, og bestikkelse er udbredt.

JAPAN er styret ef adelen (de fineste samuraier). De er ikke altid lige effektive og vil ofte lade sig påvirke af uvedkommende ting, så som hvem man er i familie med eller arbejder for. I modsætning til de kinesiske embedsmænd, er de fleste (men ikke alle) japanske adelige til gengæld ubestikkelige.

Det er meget KINESISK at have ydre fjender langs grænserne, der også er i stand til at erobre store dele af landet fra tid til anden. Det er meget JAPANSK at tro, at ens land er uindtageligt af den ene eller den anden grund.

KINESERNE elsker mad. De spiser alt, hvad der ikke er giftigt i en jagt på ny smag og spændende sammensætninger. JAPANERNE elsker måske mad - det er svært at afgøre. De spiser også alt hvad der ikke er giftigt, og et par enkelte ting der er. Men i langt de fleste tilfælde har man på fornemmelsen, at tilberedning kun er til for at gøre maden fordøjelig.

I KINA er man overbevist om at man er verdens navle, og at resten af verden bør være Kina taknemmelig for al den visdom der flyder derfra. I JAPAN er man overbevist om, at kineserne tager fejl - men man låner dog de fleste af deres ideer indtil videre.

Ide-punkter
Der er mange punkter, som det kinesiske og japanske miljø har til fælles. Du kan læse om alle de vigtigste i dine grundbøger, og hvad du ellers måtte vælge at læse som forberedelse. Den række jeg kommer med her er udvalgt til, måske ikke at være dækket andre steder.

PAPIRVÆGGE. Orienten er nok det eneste sted i verden, hvor ens modstander risikerer at komme springende gennem væggen. Efter min erfaring er op til halvdelen af væggene i orientalske bygninger lavet af papir. Resten er af træ, med mindre man er i en borg.

KNIRKEGULVE. Snigmord er mindst ligeså populær i orientalsk fantasy som i vestlig. De orientalske arkitekter er bare så smarte, at de har designet gulve, der knirker uanset hvor let man træder på dem.

LODRETTE BJERGE. En eller anden kombination at vulkaner, jordskælv og manglende istid har gjort, at bjergskråninger tit står meget stejlt op af ellers flade landbrugsarealer.

ANDEN RETFÆRDIGHED. Hold altid godt øje med dit alibi. Du er skyldig indtil din uskyld er bevist.

SNOBBERI. På grund af den stærkt hierarkiske samfundsstruktur, kan der naturligvis ikke foregå noget af den fjerneste interesse blandt bønder, håndværkere eller handelsfolk. Det vil i hvert fald være den normale holdning - det er op til dig om de skal chokeres.

DØDEN er ikke det værste man har. Man bliver jo genfødt når man dør. Det vil sige, at man kan forvente et bedre liv efter dette, hvis ellers man har opført sig ordentligt. Ellers, så får man i det mindste en chance til.

LIVET er det på det nærmeste vores arbejde at leve. Hvis jeg er rig, så var det meningen at det skulle være sådan, og så kan jeg jo lige så godt nyde det. Hvis jeg er fattig, så var det meningen, og så må jeg jo se at få det bedste ud af det.

MODE er en underlig ting. Igennem tiderne har det i østen været på mode, at have sorte tænder, at lade håret gro indtil man var nødt til at have en tjener til at bære det, og at snører fødderne sammen på småbørn, så de ikke kan gå. Desuden er det jo altid et godt levebrød i at være kastrat. Det har til gengæld ikke været på mode kun at have een partner (hvis man var mand) - og det er decideret yt, at samle sit hår i en pisk, fordi det er et tegn på underdanighed.

RACISME er en logisk ting. Når man ved, at man selv er de bedste, så er der jo ingen grund til at tage særlige hensyn til de andre.

Men allervigtigst med en orientalsk kampagne. Husk, at mennesker altid er mennesker - på godt og ondt. Det er ikke små gule maskiner med skæve øjne.

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

Fra jer til os

Vejledning til skribenter

af Paul Hartvigson

Vi får mange henvendelser. "kunne I ikke skrive en artikel om...". Men, hvis der er nogen der skal skrive det, bør det være jer. Så vil vi gerne hjælpe jer igennem arbejdet med råd osv.

PLANLÆGNING: Vi prøver at tilrettelægge indholdet af SAGA flere måneder i forvejen. Så giv os et praj om, hvad I arbejder på. Måske ligger der et par eventyr og artikler om planeter, rum-racer og et science-fiction- eventyr, som vi vil kunne smede sammen til en miniserie engang omkring nr. 14-15. Det kan vi kun, hvis vi ved det ligger derude. Mange er bange for ikke at kunne levere, hvad de måske lover. Men det er da værre at skrive det, hvis det ikke kan bruges.

SEND EN SYNOPSIS: Det er et stort arbejde at skrive et længere eventyr eller artikel. For at spare din egen og vores tid, vil vi gerne have et udkast istedet for at I sender lange bidrag. En sådan synopsis (for- referat) på ca. 2 maskinskrevne sider kan beskrive eventyrets/ artiklens ide og opbygning. Lad være med at skrive et handlingsreferat. Men udfra hvad eventyrets forskellige dele er, og hvordan man kommer fra den ene til den anden. Der er et eksempel på en eventyr- synopsis herefter.

Det kan være fristende at ringe og fortælle om jeres ideer. Det kan være svært at bedømme søndag morgen kl. 10. Hvis du ikke kan skrive en to siders synopsis, kan du heller ikke skrive en artikel eller et eventyr! Hvis du vil tages alvorligt, så skriv - det gælder også i det virkelige liv.

REGELTEKNISK: Bidrag kan være mere eller mindre regel- tekniske. Vi er gladest for bidrag der kan nydes af alle læsere. En artikel eller et eventyr kan gøre et spil nemmere at forstå ("nå SÅDAN skal det spilles"). Bidrag der kræver indgående regelkendskab skal være rigtig gode for de har interessse.

BRUGTE MATERIALER: Det gør ikke så meget, hvis din artikel har været brugt i et mindre klubblad med 30-40 læsere. Hvis den er god, fortjener den måske en revideret anden udgave.

FORSKELLIGE SLAGS BIDRAG

ANMELDELSER: Vi har en stab af faste anmeldere. Og vi prøver at anmelde de nyeste ting. Skriv til os og få vores vejledning til anmeldere. En anden slags anmeldelser er "systemanmeldelser", hvor vi ser på et helt spil eller en serie. Der er en sådan anmeldelse i no. 7 (Shadowrun).

ARTIKLER: Vi er meget på udkig efter gode artikler. Korte artikler må gerne være regeltekniske - men spørg os lige først. Får vi den slags, skal det bedømmes. Det gør vi oftest selv.

Længere artikler og serier må gerne være nogle der tager et velkendt emne op og gør det interessant på en ny måde. I øvrigt har vi brug for læserne til at fortælle os, hvilken slags artikler de gerne vil se i bladet.

KRONIKKER: En kronik er en kort artikel, om et alment - ikke spilteknisk - emne. Eksempler er Kieth Herbers kronik i nr. 4 og Sebastian Olden-Jørgensens "Gør det trivielt" i nr. 7. En kronik bør kun fylde een side (brug spaltevrideren). Ellers kan du skrive en længere artikel om samme emne.

EVENTYR: Eventyr er særligt svære at få plads til i planen - så skriv altid først. Med mindre det er et kort eventyr på et par sider - de er altid velkomne.

Der er et hyppigt problem med mange af de eventyr vi får - een-vejs- syndromet. "Så sker det..." eller "nu gør spillerne". Det kan skyldes at man skriver udfra sine egne spillere, som man ved, hvordan reagerer. De fleste spillere hader at blive styret. En synopsis kan være god til at fange den slags problemer i opløbet.

SMÅTING: Læserbreve tager vi gerne imod. Det er meget sjældent vi bringer dem i deres fulde udstrækning, så I behøver kun skrive om det du virkelig har en mening om.

BROKKASSEN: er en tilbagevendene rubrik med regler til forskellige spil. Vi samler fra det læserne har sendt ind - sørg for at de tekniske detaljer er korrekte. Hvis du ikke har nok til en artikel, er det bedre at sende een godbid ind til Brokkassen end at puste det op til en artikel med en masse tynde ideer.

TEGNINGER: Håbefulde tegnere bør sende et portfolio med nogle forskellige tegninger til os med forskellige eksempler på, hvad de kan. Send altid kopier. Vi returnerer ikke originaler! Tegn ikke med blyant. Få noget ærlig kritik på tegningerne før i sender dem ind!

Kan vi lide dine ting, vil du få en kortere opgave (artikel, eventyr) at

illustrere. Det er vigitigt vi ser, hvor god du er til at finde en balance mellem din stil og en andens ideer.

TEKNIK VED INDSENDELSE:

FORM: Vi vil helst have materiale skrevet på maskine eller printer. Har du en pæn skrift, kan du også skrive i hånden. NB! VI bestemmer om du har en pæn håndskrift. Det gælder ikke så meget læserbreve og materialer til brokkassen. Men alligevel: udvis selvkritik.

Vi vil meget gerne have bidrag på disketter - 3,5" og 5,25" - på IBM-kompatible programmer eller ASCII-filer. Kontakt os først angående dette. De penge vi sparer på indskrivning får du (ca. 20 kr. per side).

SPALTEVRIDEREN: Det kan være rart at vide, hvor meget et bidrag fylder. Jeg selv skriver alting på sider, der ca. svarer til SAGA-spalter; 70 linier på 38 anslag (ca.). Så er der også en god margen til noter. Hvis du skriver 7 sådanne sider, svarer det altså til 2 1/3 SAGA-side. Så kan du bedømme om du skal skære eller brede dig.

HJÆLP: Hvis vi kan lide din ide, vil en af os fungere som konsulent og give dig hjælp og råd til at komme videre med arbejdet. Ofte bliver der også sat en tegner på projektet til at fange den rigtige stil og stemning.

KRITIK: Det er et hårdt at bedømme og at give folk de svar de fortjener. Forvent det kan tage noget tid før I får et skriftligt svar, og vær forberedt på oprigtig kritik. Og engang imellem er det endda svært at sige, hvorfor vi kan lide et bidrag eller ej.

BELØNNING: Hvis vi er særligt glade for et spontant bidrag, kan I få et spil-produkt til en passende pris. Aftalte bidrag og tegninger belønnes på en anden passende måde efter aftale.

EN SYNOPSIS

Dette er et eksempel på en synopsis skrevet af mig selv og med mit eget svar. (Det er også en billig måde at beskrive et af mine yndlingseventyr, som overhovedet ikke egner sig til SAGA).

Kære Paul,

Jeg har en ide til et eventyr til Call of Cthulhu og lignende Horror-spil:

Slangens skygge

Eventyret omhandler tyveriet af en magisk genstand og en sjælden bog og jagten på disse. Eventyret bygger meget på at spillerne skal lege detektiver - bl.a. at skygge og forfølge personer og samle beviser.

START: En professor Walter Laing i Boston som spillerne kender bliver fundet død (muligvis af eventyrerne). Han var igang med at forske i indiansk religion og slangekulter i USA.

Professoren lader til at være død efter et samleje, men der er symptomer på gift - men ingen spor i kroppen. To ting er mærkelige. Professoren har to små mærker på brystet, og der mangler en meget sjælden bog, han havde lånt af universitetets lukkede samling. Det er "Los Pueblos Diabolous de Cibola" (de djævelske folk i Cibola) af en spansk præst der var fange hos en indianerstamme i Arizona 1600-tallet.

RESEARCH: Opdagerne vil også lære at der er blevet stålet en indiansk kultisk rangle (med hovedet af en klapper- slange) ved et brutalt indbrud på et museum. Ifølge papirene kan denne rangle ifølge myten bruges til at sende en "slange der dræber i drømme". Der står også ranglens brug er beskrevet i bogen "Los Pueblos...", og skulle have noget at gøre med slange-guden Yig.

BAGGRUND: Professoren har haft en affære med Harriet Weston, en studine. Hun arbejder for en skummel mand ved navn Di Alonzo. Di Alonzo er i virkeligheden et medlem af den berygtede Diaz-familie der er beskrevet i Call-eventyret "Terrible Secret of Castronegro". "Agusto Zapata di Alonzo" som han kalder sig er 2 meter høj, utrolig stærk og adræt og besidder mange okkulte kræfter. Han har fundet ud af at bogen "Los Pueblos..." beskriver hvordan man kan bruge slange-ranglen til at dræbe. Det er den måde professoren er blevet dræbt på (di Alonzo gemte sig og kastede magi efter Laing havde opbrugt sine kræfter i sengen).

VIDERE HANDLING: Ved at spørge og opspøre Miss Weston kan man finde hendes adresse i Washington DC. Her bor hun sammen med Di Alonzo i et rækkehus. Han færdes på Library of Congress. Her er han igang med at stjæle bøger ved magiske midler. Di Alonzo vil bemærke at eventyrerne iagttager ham. Han vil sørge for at undslippe sammen med Weston. Han vil sende hende med toget sydpå, og selv springe ned på toget fra en jernbanebro for på den måde at dele forfølgerne.

Hvis de stadig bliver forfulgt, vil han dræbe Weston - hun er kun et redskab. Han vil så springe ud af to-

get et sted i Sydstaterne (i en flod) og gemme sig hos en Voodoo-kult han kender til.

Opdagerne skal have et opgør med kulten, og di Alonzo skal undslippe. Senere skal jagten dem til byen Castronegro og til en finale.

Ærbødigst, Hartvigson

Kære Hr. Hartvigson

Tak for din synopsis. Det er en meget inspirerende opsætning.

Eventyret bygger på spillerne kan finde ud af at udforske. Det er ret væsentligt at de finder frem til historien om museet. Og det kræver at de har gode forbindelser til politi og universitet. De skal være rimelig diskrete, da de oplagt vil skulle omgå lovene. Eller også kan det være at de indkalder politiet. Bør de have et motiv til at lade være med dette?

Nogle dele af eventyret kræver ret meget iscenesættelse. Jeg kan godt lide ideen om den lidt- mere- endmenneskelige skurk der springer ned på taget af et kørende tog for at undslippe forfølgere. Men den slags kræver noget iscenesættelse, og kan være svært at beskrive i eventyret.

Ligeledes kræver stykket med Voodo- kulten en indsats fra SLs side for at manipulere situationen.

Der er iøvrigt et logisk problem. Hvis "di Alonzo" skal læse bogen for at bruge ranglens forbandelse, hvordan slår han så professoren ihjel? Har Harriet måske lånt bogen nogen tid i forvejen? Måske dræber de så kun Laing for at dække deres spor.

Det er ret problematisk at bringe et eventyr til SAGA, der kræver man et bestemt Call-modul (eventyret er ikke i 4'de udgaven, men i Cthulhu Classics). Det er til gengæld en god må de at bygge op til et senere eventyr. Det er heller ikke så godt at bruge den der slange- rangle. Den er nemlig hentet fra et gammelt nummer af White Dwarf! Begge dele bør ændres lidt.

Vi planlægger en serie om Europa i 1920'erne. Hvis du kunne henlægge handlingen hertil, så ville det være mægtig fint. F.x. kunne professoren blive myrdet i London, og Weston og skurken holde til i Paris. Der er jo ingen grund til at skurken skal komme fra det område som den magiske genstand kommer fra - snarere tvætimod.

Mvh, Paul

Kære Paul

Hvad fanden er meningen. Er du ude på at ændre hele mit plot!

Jeg kan godt se der er nogle problemer. Men jeg har ikke rigtig energi til at lave det om. Istedet for har jeg en ide til et eventyr der netop kan foregå i Europa. Det hedder "Ungarsk Rhapsodi"..... osv.

Scenarier

Dette er en liste over eventyr, scenarier, moduler og missioner i gamle numre af Fafner Tidende, KAOS og SAGA. Bladene kan bestilles på girokonto 5 97 07 33, SAGA, Ermelundsvej 92D, 2820 Gentofte. Husk at skrive hvilke blade det er du vil have tilsendt. Prisen er incl. porto.

Fafner Tidende - pris 10,00 kr. pr stk.

5: Tanner - De fire dæmoner (D&D 2-4 niveau).

6: Tanner - De fire dæmoner, 2. del.

7: Røde spor i sneen (CoC Sovjetunionen 1923).

8: UDRYD! (Space Hulk).

9: Slaget om Thalathyn (AD&D 5-6 niveau).

KAOS - pris 12,75 kr. pr stk.

10: Sagen Om Den Forsvundne Mor (D&D 3-4 niveau).

11: Sværd og Trolddom solo-eventyr.

12: Det sidste stik (CoC Danmark 1990).

13: Vindens Spøgelse (Shadowrun).

SAGA - pris 20,00 kr. pr stk.

1: Blodets Bånd (CoC New York 1923). Kilden til alt ondt (DoD/D&D/AD&D 2-3 niveau).

2: Lyde i natten... (AD&D 3-5 niveau). Filosoffens Nøgle (CoC USA 1920). Jagten på den forsvundne GÖB (WFRP/DoD).

3: Jæger og Bytte (AD&D/D&D 2-3 niveau). Tropical Zombies (CoC splatter Sydamerika 1985). Tidens Tand (DoD/AD&D/D&D 4-5 niveau).

4: En enkelt Klausul (CoC Vermont 1928).

5: Farlig Last (Space Master). Naboer (DoD/D&D/AD&D 1-2 niveau).

6: En Ungmø (Viking). Udflugt med døden (DoD/AD&D/D&D 3-5 niveau).

7: Kejserens Grav (AD&D oriental/Basic Roleplay/Land of Ninja). Flygt (Space Hulk). Friedstadt ved Juletid (WFRP).

8: Ungarsk Rhapsodi (CoC/GURPS Frankrig 1925-26).

DoD: Drager og Dæmoner

D&D: Dungeons & Dragons

AD&D: Advanced Dungeons & Dragons

CoC: Call of Cthulhu

WFRP: Warhammer Fantasy Roleplay

Blood Bowl for alle og alle for Blood Bowl

Nye regler til fantasy football spillet

Følgende forkortelser bruges i denne artikel: BB: Blood Bowl Rules, DB: Dungeonbowl, SP: Star Players, BBC: Blood Bowl Companion.

DWARF EXCAVATERMINATOR

Endnu engang har dværgene udtænkt et pragt eksemplar af en Destruktionsmaskine (Machinery of Destruction). Under ombygning af Dwarf Giants stadium, begyndte dværgene at grave huller foran hinanden, til stor mor(d)skab for dem selv. Inden længe havde dværge ingeniørene bygget en ny maskine, til brug i deres Blood Bowl kampe. Maskinen er en modificeret gravemaskine (excavator), og den følger alle reglerne for Destruktionsmaskiner (BBC side 34).

Excavaterminator characteristics:

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
4	0	12	-	-	-	-

En Dwarf Excavaterminator skal have en dværg som crewman, og kan derfor kun bruges af hold der har dværge som spillere.

Excavaterminatoren kan vælge at komme ind på banen med skovlen fyldt med jord.

I stedet for at flytte kan maskinen grave huller i banen. Placer to almindelige pit-traps i felterne lige foran maskinen. Det koster 2 MA-points at grave et hul.

Maskinen har nu fyldt sin skovl med jord, og kan derfor ikke grave flere huller før den ha tømt skovlen.

Den eneste slags angreb maskine kan udføre, er at tømme skovlen. Dette foregår i stedet for at angribe.

Hvis skovlen tømmes ud over en pit-trap, bliver pit-trappen dækket, og den fjernes fra banen. Den kan dække alle slags pit-traps. Hvis der er en spiller i pit-trappen, bliver han dækket med jord, og kvæles til døden.

Hvis skovlen tømmes ud over en spiller, skal denne spiller rulle under eller lig med sin AG.

Hvis dette lykkedes må spilleren flytte sig til et tomt tilstødende felt.

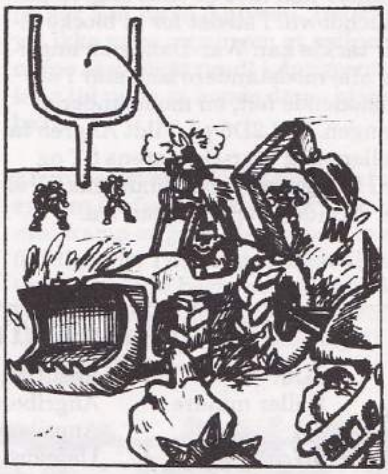
Hvis dette ikke lykkedes er spilleren blevet dækket med jord, og han kvæles til døden.

Hvis spilleren er et Large Monster eller en Destruktionsmaskine, har det ingen effekt, bortset fra at det laver en jordbunke.

Hvis jorden lander på en spiller, eller på et tomt felt, vil der komme en jordbunke i feltet. Placer en brik som symbol på dette. En jordbunke kan skubbes (som ved et push attack) og har en ST på 12 i modstand.

Spillere og maskiner der flytter gennem et felt med en jordbunke, skal bruge et ekstra MA på at gå ind i feltet, og et ekstra MA på at forlade feltet.

Excavaterminatoren er svær at styre, og man skal inden man rykker



bestemme hvor mange felter man vil flytte. Man ruller en terning. Hvis man ruller under det antal felter man ville flytte, mister man kontrollen over maskinen. Her tæller man ikke de MA-points man bruger til at grav huller med. Brug Random Move Table (BBC side 34). Hvis skovlen er fyldt med jord lægger man +1 til dette terningslag.

ELF WAR-DANCER

Nogle få wild elves bliver som regel dødtrætte af det stille og rolige liv i de store skove. Selvfølgelig er der ubudne gæster som skal holdes ude af skoven, dyr som skal plejes og jages, og monstre som skal nedkæmpes. Men når de hører historierne om Blood Bowl, berømmelsen og berigelsen, og ikke mindst volden, vil enhver ung dumdristig War-Dancer søge det nærmeste college.

War-Dancer characteristics:

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
4	+4	3	4	+1	+1	7

Skills: Distract, Hypnotic Gaze (se mutationer i SP), Interception (level 1), Jump Up og Leap (Level 1).

Specielle regler: War-Dancers kommer sig normalt fra skader. En War-Dancer kan lave et vildt angreb per touchdown. I stedet for at blocke eller tackle kan War-Danceren angribe alle modstandere som står i et tilstødende felt, en modstander af gangen. Rul 2D6 på Vildt Angreb tabellen, læg War-Dancerens ST og AG til, og træk modstanderens ST eller AG (den der er højest) fra.

Vildt Angreb Tabel

2D6:	Resultat:
2 eller mindre	Angriberen er stunned.
3-4	Angriberen er knocked over.
5-7	Uafgjort.
8-9	Forsvareren er knocked over.
10-11	Forsvareren er stunned.
12 eller mere	Forsvareren skal rulle på injury table.

War-Danceren bliver ved med at angribe indtil han taber (et resultat på 4 eller mindre), eller indtil alle hans fjender er sendt ud af banen, han kan endda angribe den samme spiller flere gange. Hvis en modstander ligger ned lægger man yderligere 2 til terningslaget. Et slag på 2 eller 12 før modifikationer, skal ikke modificeres for ST og/eller AG.

Racial dislikes og animosity: War-Dancere lider af animosity mod alle andre racer, og vil derfor kun spille på hold med elvere.

Alignment: War-Dancere er af good alignment.

Priser: Det koster 3000 Gold Crowns at hyre en War-Dancer. En War-Dancer skal have 500 GC i løn.

Elver hold: På et normalt elver hold, kan man bytte op til 2 Catchers ud med War-Dancere.

En berømt War-Dancer er Eldril Sidewinder fra Galadrieth Gladiators.

HOBGOBLIN

Den største grund til at man næsten aldrig hører om hobgobliner der spiller Blood Bowl, er at de sjældent kan blive enige om noget. Og derfor går det som regel galt, allerede når de prøver at finde en dag, hvor de kan træne. Nogle få hobgobliner finder dog ud af, at spille på hold, der ikke består udelukkende af hobgobliner, selvom det ikke bliver meget bedre af den grund.

Hobgoblin characteristics:

	MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
Lineman	4	+2	3	3	0	0	9
Kicker	4	+2	3	3	0	0	9
Blitzer	4	+3	4	3	0	0	9

Racial dislike og animosity: Alle hobgobliner lider af animosity mod alle non- goblinoider. Hobgobliner kan generelt ikke lide andre spillere, og lider af dislike mod alle andre spillere (inklusiv andre hobgobliner).

Alignment: Hobgobliner er af chaotic alignment.

Priser: Det koster 2000 Gold Crowns at hyre en hobgoblin. En hobgoblin skal have 300 GC i løn.

Hobgoblin hold: Et typisk hobgoblin hold består af 4 blitzers og 12 linemen. Derudover kan man udskifte 1 eller 2 linemen med kickers.

Der findes kun et "berømt" hobgoblin hold, og det eneste de kunne blive enige om var deres navn: The Hobgoblin Team.

LIZARDMEN

De kom langsomt ud af sumpene, men ud kom de, da de først fandt ud af hvilken skøn sport Blood Bowl var. Der er en hvis tvivl om hvem der egentlig introducerede Blood Bowl til lizardmen. Nogle mener at det kunne være goblin- holdet Lowdown Rats, da de jo lever i Ubrovnia Swampmire. Men andre mener at det kunne være slann- holdet Lustria Croakers. Dette spørgsmål vil nok aldrig blive opklaret, og at spørge en lizardman vil ikke give noget fornuftigt svar.

Lizardmen characteristics:

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
4	+1	4	2	-1	+1	10

Skills: Toughness (level 1).

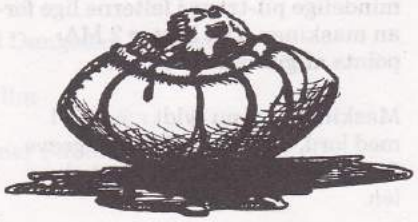
Specielle regler: Lizardmen er immune over for frygt (fear), og bliver ikke påvirket af troglodytes stank.

Racial dislikes og animosity: Lizardmen kan ikke lide troglodytes. De lider af animosity mod alle racer bortset fra lizardmen og troglodytes.

Alignment: Lizardmen er af neutral alignment.

Priser: Lizardmen koster 2000 Gold Crowns at hyre, de skal have 300 GC i løn.

Lizardmen hold: Et lizardmen hold består af 16 lizardmen.



Dungeons & Dragons den nye udgave

af Kasper Thing Mortensen

D&D er et begynderspil og samtidig det mest populære med over 1,5 million solgte eksemplarer på verdensplan af D&D Basic, der er grundsættet i dette system. I den gamle udgave blev der givet regler for spilpersoner fra 1. til 3.niveau, i den nye kan man spille lidt længere med de samme personer, nemlig helt op til 5.niveau. Til november kommer Rules Cyclopedia, der giver reglerne for spil helt op til 36.niveau.

Der er absolut noget i kassen, når man åbner det nye sæt. Udover regelbogen og de obligatoriske terninger er der en spilmesterskærm, et TSR-katalog, nogle papfigurer, to plakater og en bunke Dragon Cards, der forklarer hvad rollespil er for noget samt nogle reklamer. Den ene af plakaterne er et kort over Zanzer's Dungeon, hvor det er meningen at man skal rykke rundt med sine papfigurer, den anden er beregnet til at hænge op på væggen og viser motivet fra forsiden af æsken.

TSR prøver helt klart med denne udgave at gå efter det brede marked. D&D skal ud i flere legetøjsbutikker, stormagasiner, indkøbscentre m.m., hvilket bl.a. kan ses på den aflange æske, der leder tankerne hen på Matador eller Risk.

For at lede begyndere ind i rollespillenes verden på en mere pædagogisk måde har TSR valgt at lade en række Dragon Cards følge med. Typisk er der nogle spørgsmål om spillet på forsiden af kortet, der så bliver besvarede, mens der på bagsiden er nogle eksempler taget fra Zanzer's Dungeon. Det er en god introduktionsmetode, men med 48 kort, der både har for- og bagside er det altså ialt 96 sider, der anvendes på denne måde. Da alle reglerne gentages i regelbogen mener jeg at det havde været bedre hvis man havde gjort den lidt større, så der også havde været plads til f.eks. at have en tegning af hvert monster. Kun 2 ud af de 70 typer monstre, der er beskrevet er der tegning til.

Det medfølgende plakatkort er godt til at illustrere kampe og er pænt tegnet. Det er naturligvis beregnet på at blive anvendt sammen med papfigurerne hvorved man får et mere levende spil, end hvis det hele skal foregå i fantasien. Imidlertid tager det noget af charmen ved at opdage en dungeon lidt efter lidt. Papfigurerne har TSR valgt at lave på den måde at for- og bagsiden som regel ikke er ens, men f.eks. viser en mandlig og kvindelig magiker. Det virker lidt dumt, når dem på den ene side af bordet ser en mand, mens dem på den anden side ser en kvinde. Fordelen er naturligvis at der er flere valgmuligheder for såvel spillerne som spilmesteren.

Det er en stor fordel at der i grundsættet hører en spilmesterskærm med. Denne Dungeon Master's Screen har alle de vigtigste tabeller med, hvilket hjælper med at holde spillet kørende. Hvor tit har man ikke oplevet at det spolerer en spændende del af et eventyr at man lige skal finde en regel i bogen.

D&D systemet mangler i Basic udgaven stadig oplysninger om hvad der sker udenfor dungeon'en. Specielt problematisk er det nu hvor reglerne går helt op til 5.niveau. Det kan vel ikke være meningen at spilpersonerne skal vade rundt i dungeons så lang tid uden at kende deres hjemby?

En anden svaghed er fraværet af et system for færdigheder, der ikke har med kamp at gøre. Der er beskrevet færdigheder i de fremragende Gazetteers, der hver beskriver et område i D&D verdenen. Men dette system af skills har altså ikke fundet vej til den nye Basic regelbog.

Ellers er spilsystemet bygget op efter de klassiske D&D regler, der igennem mange år har bevist at de virker.

Alt i alt giver det nye sæt meget for pengene. Det er langt mere komplet end det gamle og er samtidig mere pædagogisk. Men det er synd at TSR ikke har brugt lejligheden til at rette op på nogle af svaghederne fra det gamle system. I konkurrencen med andre begyndersystemer vil det nok være en svaghed at reglerne så snævert er lagt an på kamp i dungeons.

Dungeons & Dragons
Fantasy rollespil.
TSR.
Pris 210,00 kr.

STAR WARS REBELLER PÅ SPANDEN

ET EVENTYR FOR 6 MEDIUMKARAKTERER AF CHR. SØRENSEN
ILLUSTRERET OG MISBRUGT AF CASPAR VANG

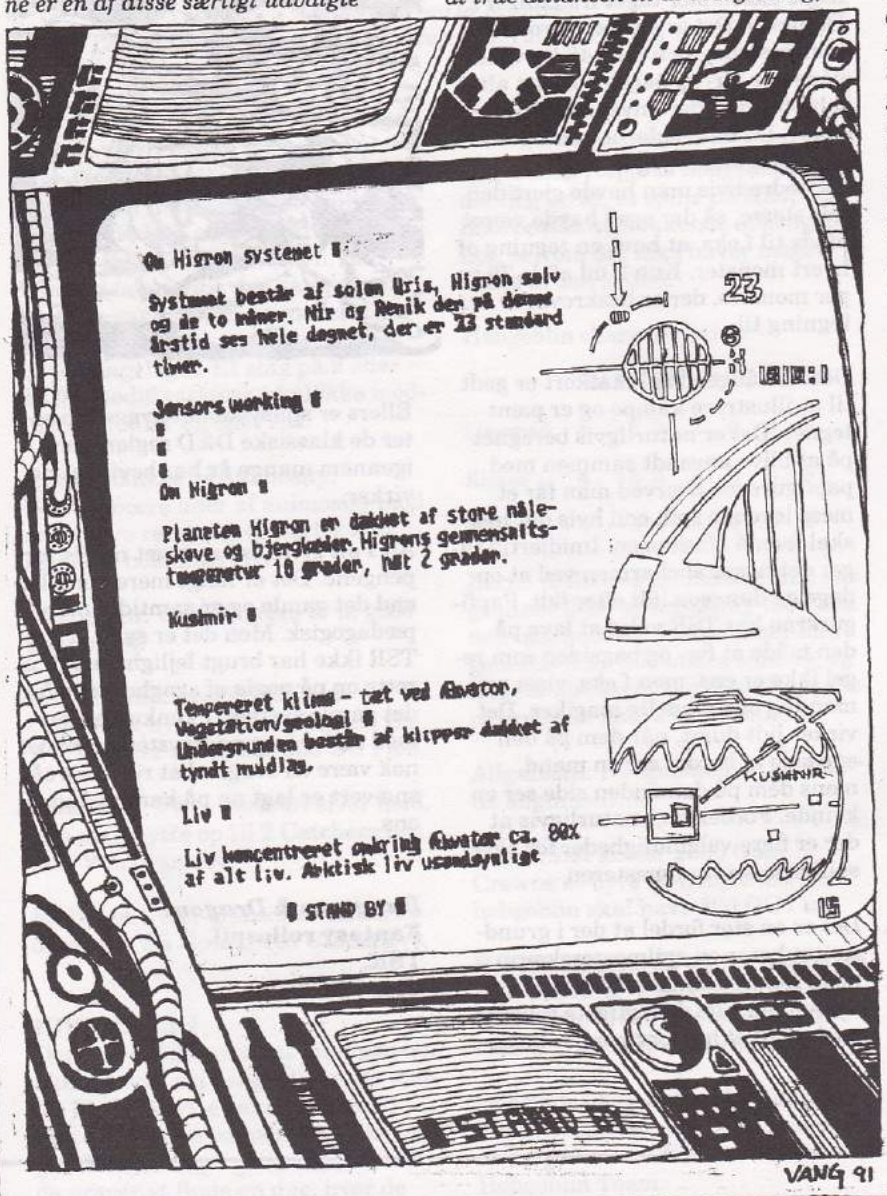
Rebeller på spanden er et Star wars modul beregnet for 4 til 6 mellemgode karakterer. Modulet skulle være lige til at spille, men læs det grundigt igennem før du spiller det. Må kraften være med dig...

Læs højt: For længe siden, i en fjern, fjern galakse... Til at opretholde imperiets enorme krigsmaskine kræves der en gigantisk stab. Skønt ISB (The Imperial Security Bureau) gør deres bedste, er det umuligt at kontrollere alle på samme tid, og det er da også lykkedes alliancen at indsætte nogle få infiltratorer. Wal Backshone er en af disse særligt udvalgte agenter. Da han efter flere års "tro" tjeneste i ISB blev forfremmet til officer, skete det. Ved en tilfældighed opsnappede Backshone planerne over en næsten færdigbygget kampstation, Tarkinen, opkaldt efter den tilintetgjorte dødsstjernes konstruktør. Denne nye kampstation, tog dødsstjernens farligste våben, ionkanonen, der var kraftig nok til at udslette planeter og omsluttede den med det største opbud af skjolde, der endnu var set.

Backshone indså straks at med et sådant våben, var imperiet istand til at true alliancen til at overgive sig, og denne gang ville ikke engang tusind X-wings hjælpe. Der var kun et at gøre. Backshone gemte en kopi af planerne i sin datapad og flygtede i det håb, at alliancens teknikere kunne finde et svagt punkt, der kunne saboteres. Hans flugt blev imidlertid hurtigt opdaget, og i dette øjeblik finkæmmer agenter og dusørjægere galaksen efter ham. Alliancens high command har modtaget et nødopkald fra ham, sendt fra hans fødeplanet, Higron. Sansynligheden taler for, at imperiet også har opfanget beskeden.

I er alliancens eneste håb. Hvis alliancen skal overleve SKAL I finde Backshone før imperiet eller dets håndlangere gør det. Heldigvis er Higron ikke så stor, der bor kun 3000 mennesker på planeten, og der er heller ikke udstationeret imperialske autoriteter. Der ligger kun en by på Higron. Den hedder Kushnir, og beboerne lever af minedrift. Jeres eneste spor er, at Backshones familie havde en kro kaldet "The rusty bucket"

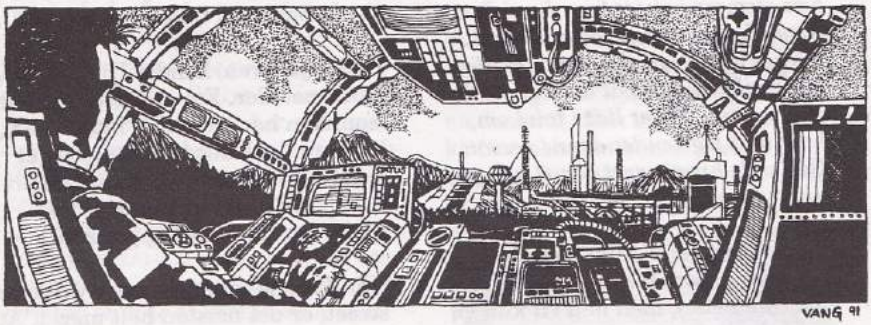
Må kraften være med jer...



VANG 91

Efter teksten er læst op befinder spilpersonerne sig i kredsløb over Higron. Da Kushnir er den eneste by, er det nødvendigt at flyve dertil. Mens skibet dykker gennem atmosfæren, bliver de kontaktet af kontrollen i Kushnir: "Dette er toldinspektør Ronak Gepta. Identificer dig, fragter, og redegør for dine forretninger her !". Et Con-check på 10 eller over sammen med en passende dækhistorie klarer dette. Hvis de ikke klarer con-checket får de landingstilladelse alligevel, men får at vide (når de har landet), at de vil blive tilbageholdt i to dage, indtil deres historie og identiteter er blevet bekræftet. Da de stiger ud af skibet, bliver de mødt af en lille, tyk, svedende mand, klædt i en grå uniform. Han er ret irriteret over at blive forstyrret igen, da imperiets ankomst har givet ham en masse uvant arbejde. Han forlanger højlydt at SP'erne åbner deres lastrum, så han kan checke det (Search 3D). Hvis SP'erne har fortalt, at de er handelsmænd kan dette blive ganske inter-

VANG 91



essant, da de ingen varer har... Under gennemsøgningen mumler Gepta: "Støn - Det er FEMTE ankomst idag..."

Hvis SP'erne bliver tilbageholdt, bliver de ført til et tomt lagerrum, uden vinduer. Du må selv improvisere en flugtscene (gennem ventilationskanal eller lignende), men tillad dem at flygte uden at komme for slemt til skade. Hvis de må flygte, vil de selvfølgelig gøre eventyret sværere, da de så er eftersøgt.

Generelt: Under hele den første del af eventyret vil det være dumt at bruge meget vold. Gør SP'erne opmærksomme på dette, hvis de gør noget åndssvagt.

Ligemeget om SP'erne bliver ført til lagerrummet eller selv er på vej ud i byen, er det vigtigt, at de ser følgende:

Læs højt: Mens I går hen over den enorme landingsplatform bemærker I blandt de parkerede skibe en stor imperialsk dropshuttle med plads til en lille hær, og blandt de mange små fragtere, ser I en enkelt, der er mere eller mindre lovligt modificeret. Den bærer navnet "The Venger". Den har tydelige mærker efter blasterskud. En slidt Turbolift fører jer ned i rumhavnskomplekset. En lang, støvet gang bringer jer forbi en masse kontorer og da I passerer en tværgående gang ser I, at ud for en lukket kontordør står en vagt, bestående af tre svært bevæbnede stormtropper. Det fø les som en evighed, men så er I forbi dem, og foran jer åbner dø rene - knapt så lydløst som oprindeligt tiltænkt - ud mod minebyen Kushnir.

Cut-Away: Scenen skifter, og man ser et støvet kontor. I det halvmørke rum ses to skikkelser. Den ene bærer en uniform, der identificerer ham som ISB-agent Dantz. Den anden bærer den frygtede Mandalorianske kampdragt, der også bæres af den legendariske dusørjæger Boba Fett; galaksens måske farligste mand. "Du vil selvfølgelig få alt den støtte mine mænd kan give dig, Conter" siger Dantz. "Spar dine latterlige amatører. Jeg arbejder altid alene", svarer Conter i en kold, næsten monoton stemme. "Jaja da. Bare du finder ham før rebellerne". "Jeg får altid min mand - bare pengene er der". "Det er de. Stol på det, Conter. Stol blot på det..." Kameraet zoomer ud, og zoomer så ind igen på vores helte.

Kushnir

Når SP'erne træder ud i Kushnirs støvede gader, er de stort set på egen hånd. Da den eneste information de har fået, er at "The rusty bucket" ejes af Backshones forældre, er den forhåbentlig deres første mål. Hvis de omgående går til "The rusty bucket" eller "spanden", som den kaldes af lokalbefolkningen - så spring straks til "The rusty bucket" nedenfor. Hvis de derimod beslutter sig for først at kigge sig lidt omkring, kommer der her lidt info om byen:

Minebyen Kushnir har ca. 3300 indbyggere, hvoraf de 2200 er minearbejdere, 500 er droids af alle slags, og de resterende er ansat i space-port'en, er husudlejere, butiksindehavere (mest kroer) eller familie til minearbejdere. Den typiske minearbejder har 3D+2 i alle strength skills plus brawling/parry og 2D i resten. Han er stor, stærk og støvet. Han går klædt i en slidt kedeldragt, med en bulet hjelm i bæltet. Der hersker godt kammeratskab mellem arbejderne, men de vil ikke være meget for at tale med fremmede. Hvis SP'erne begynder at finde creditterne frem, vil de opdage at minearbejderne ikke tager imod penge (de vil ikke bestikkes), men de vil godt tale over et bæger Jawa-øl eller Correliansk dobbelt-brandy (hvilket igen leder dem til Spanden). Hvis en SP begynder at få sjove ideer om våbenforretninger eller lignende, er Graysons groceries den eneste butik, der forhandler den slags (ud over vibro-blades og knive som fås over alt). Desværre finder SP'erne hurtigt ud af at ethvert våben-, eller ammo-køb kræver ID og en våbenlicens udstedt af de lokale myndigheder, og dette er umuligt at få for SP'erne (det tager mindst to dage og desuden er deres ID falske). Det vigtigste er at huske, at Kushnir er en støvet, lidt tilbagestående by, med masser af svindlere, snuskede barer og minearbejdere, der er ude på slagsmål eller druk. Faktisk minder den en del om Mos Eisley; bare koldere (ca. 8 grader).

"The Rusty Bucket"

Hvad der sker her er afhængigt af, om Sp'erne kommer alene eller har følgeskab, men det er meget vigtigt, at de opdager følgende: Backshone er død ved en mineulykke og kroen ejes ikke af hans familie mere.

Hvis Sp'erne er her med minearbejdere, så lad dem endelig punge ud med for mange øl, før de får info'en. Hvis de spørger nogle tilfældige gæster, vil de ligeledes komme til at betale dyrt (credits eller spiritus). Hvis de spørger efter ejeren finder de ud af, at han også er bartender. Ligegyldigt hvad de spørger ham om, vil han se mistænkeligt på dem (han hader fremmede og sit job, men man skal jo leve...) og spørge, hvad det angår dem. Han fortæller dem kun info'en mod en god betaling (ikke drinks...). Desuden kan han forsikre dem om, at han absolut ikke er en Backshone. Han hedder Rakir Frorot, og familien han købte kroen af, vist nok er død eller rejst eller sådan noget. Hvis Sp'erne prøver at kontakte andre af kroens personale end bartenderen møder de Dack (en af tjenerne) for første gang. Ellers kan det være, at de ser ham i baggrunden. På dette tidspunkt skal han ikke introduceres yderligere.

Det vigtigste er, at efterlade Sp'erne på absolut bar bund m.h.t. deres næste træk. Dette er for at gøre dem mere "villige" til at hoppe på følgende encounter.

Læs højt: "Pludselig, ovre fra en mørk afkrog, træder en kappeklædt skikkelse frem. Væsenet slår kappens hætte til side og afslører et læderagtigt hovede med en lang snude og et par mørke polaroidbriller. Med en hæs stemme præsenterer han sig som Kirundan og træder over mod jer. (Læses med fordrejet stemme) "Jeg kunne ikke undgå at høre at I leder efter nogen. Jeg er lidt i tvivl om, hvor vidt jeg kender denne person. Gad vide hvor meget den slags oplysninger er værd."

Lad SP'erne spille lidt rollespil med Kirundan (som faktisk ikke ved noget som helst), men han vil kun gå med til, at de får oplysningerne om et par timer i en lille gyde kaldet "Vakkvar street". Han siger desuden, at han lige har nogle forretninger han skal have ordnet først.

Hvis Sp'erne forfølger Kirundan mister de ham hurtigt af syne. Dog kan det godt ske, at nogle særligt "aktive" Sp'ere på en eller anden måde får fornærmet ham så kraftigt, at han går, endda kan det være, Kirundan dør (en særligt "aktiv" spiller...) Hvis det skulle ske, udspiller det følgende sig alligevel, men med den ændring, at det enten bliver et åbenlyst hold-up, eller også er det Kirundans venner der vil hævne sig. Det skulle dog gerne forløbe således:

Bagholdet

Hvad spillerne ikke ved er, at Kirundan har planlagt et baghold på dem. En af Kirundans "sjukker" har lagt sig op på taget i forvejen, for at beskyde Sp'erne i tilfælde af kamp.

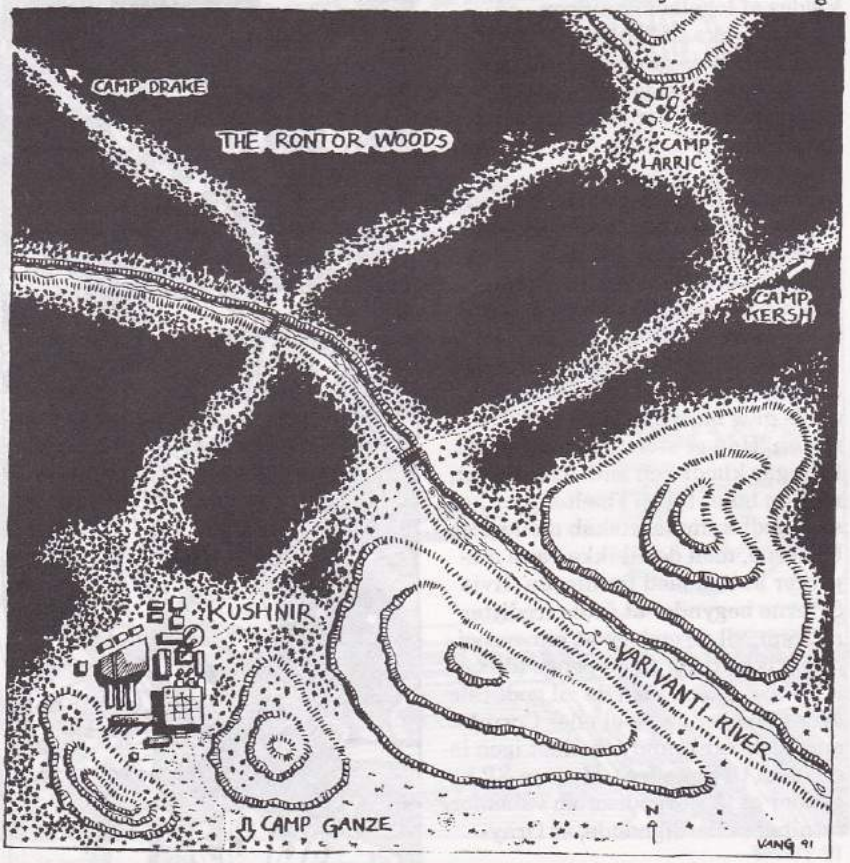
Dack, tjeneren, kender Kirundan og hans metoder. For at støtte Sp'erne (som han har en særlig interesse i), har han ligeledes lagt sig op på et tag. De to har nu fået øje på hinanden, og en god gammeldags "fistfight" har udviklet sig på taget.

Når Sp'erne indfinder sig i Vakkvar street, er det næsten helt mørkt. At stedet er en lille mørk gyde, gør det ikke bedre. Til gengæld kan det tydeligt høres, at der er et slagsmål igang på et af hustagene i nærheden. Dack når lige at råbe: "Det er et baghold", før Kirundan træder frem fra skyggerne, bakket op af otte store minearbejdere. De griner ondt til spillerne...

Kirundan: Dex 2D+2, Blaster 3D, Dodge 3D, Brawling Parry 3D Str 2D+2, Brawling 3D+1 Blaster Dam.: 5D

Minearbejdere (8): Dex 3D, Meelee 3D+2, Brawling Parry 4D, Blaster 3D+1 Str 3D+2, Brawling 4D Udstyr: Jernrø r, Str+1D i Dam. Blasters, 4D+2 i Dam.

Hvis det går dårligt for Sp'erne, vil Dack komme dem til hjælp og skyde et par af minearbejderne. Ellers vil han komme ned nogenlunde samtidig med at minearbejderne flygter. Hvis Kirundan eller fire af minearbejderne dør, flygter resten.



Efter kampen

Dack kommer ned fra taget, og forklarer hurtigt, at han og Backshone var gamle venner. Han var hos Backshone, da han døde, og fik at vide, at hvis der kom nogen og spurgte efter ham i Spanden, ville det være hans venner. (Imperiet kendte ikke hans sande baggrund). Dem skulle han lede til den skjulte datapad, som er gemt i den forladte, ældgamle minelejr, Camp Larrick. En sidevej fra den store transportvej, der går til Camp Kersh, fører dertil, men Dack siger, at han kender en langt hurtigere vej, der dog går gennem Rontor skoven; et ganske vildt område. Ad denne vej sparer man mindst fire timer til fods, og det vil under alle omstændigheder være dumt at tage et fartøj af en slags, da de så hurtigt vil kunne spores på enhver scanner. Hvis Sp'erne tøver, eller ikke ved hvad de skal gøre så lad Dack skubbe dem igang ved fx. at sige: "Der er ingen tid at spilde, vi

ved ikke hvad imperiets håndlangere kan have fundet ud af."

Cut-Away: Kolde lys gennemborer det tætte mørke. Da lysene kommer nærmere, ses det, at det er et tungt armeret imperialsk køretøj. Kameraet zoomer ind på en lille luge, hvor der strømmer lys ud af. Inde i fartøjet, henslængt i en stol, ses ISB-agent Dantz. Han sidder og studerer nogle kort, der hurtigt blinker forbi på en lille skærm. "Jeg håber, at Conters spor er rigtige" mumler han henvendt til sig selv. "Hvis ikke, er hele denne udflugt forgæves". Scenen skifter til en lille gruppe rebeller, der er på vej ind i skoven.

Rontor skoven

Med mindre der er noget Sp'erne meget gerne vil tale om først, så gå direkte til oplæsningen nedenfor. Det vigtigste er at huske om denne del af eventyret er, at skoven er stor, mørk og farlig, og det er absolut ikke klogt at gå væk fra stien.

Læs højt: Med Dack forrest har I hurtigt lagt Kushnir bag jer, og snart kan I ikke længere skælne dens lys mellem Rontor- skovens træer. De høje, mørke nåletræer svajer ganske svagt i den kolde vind, der høres suse gennem skoven, og det virker som om, de har stået der i tusind år. Overalt omkring jer høres sære lyde, der får jeg til at fare sammen og kigge ud i mørket. I får dog ikke øje på noget. En time eller to går således. Over jer lyser de to måner koldt og nådesløst og får jeres skygger til at antage sære former. Et enkelt sted ser I nogle lysende øjne inde i mørket og længere borte ser i noget, der ligner små bål. Dack går dog hurtigt videre og forklarer, at der går historier om sære væsener, der lever derinde, og at det vil være uklogt at prøve at finde dem. Desuden har han hørt om mindst fem personer, der har fulgt lysene, og aldrig er vendt tilbage. En sjette mistede forstanden. Endelig, efter et par timers vandring når I til en lysning. Dack gør stille tegn til at stoppe, og da en sky glider bort fra månerne ser I pludselig, at I står ved kanten af en enorm kløft. Dybt, dybt nede glimter månerne i en brusende flod.

Dack fortæller, at det er Yarin- Vanti floden, de kan se, og at der er ca. 600 meter ned (ret langt). Han indrømmer, at han aldrig selv har gået denne rute før, men så vidt han ved, skulle der være en ganske udmærket bro et sted i nærheden. Efter lidt søgen i mørket finder Sp'erne en absolut "utroværdig" udseende bro lavet af tovværk og planker (meget i stil med broen i Indiana Jones 2). Den anden side af kløften skimtes kun utydeligt i mørket. Beskriv for Sp'erne hvordan de med forsigtige skridt bevæger sig

ud på broen, der gynger og knirker faretruende for hvert skridt de tager. Pludselig, da de er nået ca. til midten hører de nogle klokker eller små bjælder ringe. Prøv at sørge for, at der går et stykke tid, før Sp'erne opdager, at lyden kommer fra dem selv, eller rettere, fra de klokker, der er bundet fast under broens planker. Hvis en Sp har lyst kan han sagtens skære klokkerne fri og stoppe støjen, men det vil være for sent til at stoppe følgende encounter. Lad der gå et lille stykke tid, hvor du fortsætter med at beskrive, hvordan de går over broen, og prøv at give dem et lille chok, da der med et lyder et kraftigt "krr-rrggh" og en af dem træder gennem en planke og sidder fast med hele benet. Alt dette er for at få dem til at glemme klokkesignalet fra før. Men netop som de har al opmærksomhed på ham, der sidder fast, hører de ude fra mørket nogle sære, flaksende lyde. Da de kigger kan de se fire store sorte silhuetter mod en af månerne. De nærmer sig hastigt.

Sp'erne ved det selvfølgelig ikke, men Dack kan fortælle dem, at det er nogle såkaldte "knogleknusere"; en slags flyvende reptiler med en ganske god hørelse. Han vil ikke komme nærmere ind på, hvorfor de kaldes "knogleknusere", men han siger, at han aldrig har hørt om nogen, der gik til angreb på mennesker. Dette er - uheldigvis for Sp'erne - en undtagelse.

Knogleknuser (4): Et ca. 3 meter langt, rødt reptil med store, læderagtige vinger.

Dex 4D, Per 3D+2, Str 5D+2 Atk: Klør 4D, Bid 3D+1 Dam: Klør 3d+2, Bid 5D

Knogleknuseren kan angribe en gang med både klør og bid i samme runde uden penalties.

Knogleknuserne, som er ganske intelligente, rotter sig sammen to og to, og hvert hold vælger en Sp'er, som de begge angriber. Overvej, at det er muligt, at falde ned fra broen under kampen, som helst skal være hård og brutal. Men hvis en Sp'er er ved at dø, må du fuske lidt med terningerne. Når der kun er et reptil tilbage, kommer den store finale på kampen. I det øjeblik den bliver skudt (den kæmper til døden) styrter den ned - lige midt på broen ! Da broen uheldigvis er ganske gammel, lyder der et enormt smæld, da tovene knækker og broen går midt over.

Der er kun en ting at gøre, og det er at holde fast. Dette kræver et moderat Dex-check, og når resterne af broen slår ind mod klippevæggen, kræver det et easy Dex-check og et easy Str-check. Fælles for det hele er, at hvis man misser nogle af dem, har man to chancer: Første chance er et moderat dex-check, og hvis dette også mislykkes er den sidste chance et difficult dex-check. Hvis dette ikke lykkes, styrter man mod den sikre død 600 meter nede.

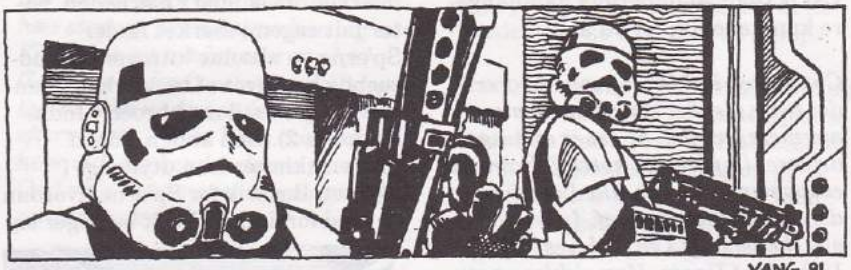
Når de til sidst er kommet mere eller mindre helskindede op på den an-

den side, venter der en kort tur igennem noget tæt krat, og så siger Dack, at de lige straks er der. Derefter griber han pludselig de to nærmeste Sp'ere, hvæser "ned" og vælter dem og sig selv omkuld. Efter Hide/Sneak rolls som automatisk lykkes + eventuelt rollespil kommer der otte stormtropper traskende. De stopper et øjeblik lige ved siden af hvor Sp'erne ligger og diskuterer, hvad der dog kan være så vigtigt på sådan en forbandet, kold lo...planet. Så bevæger de sig videre. Fremme mellem bladene ser Sp'erne koldt "projektørlys" skinne (fra lejren). Dette skulle gerne komme som en lille overraskelse. Dack siger:"De er kommet os i forkøbet. Men vi kan stadig nå det - der er over hundrede minegange..."

Camp Larric

Klokken er nu ca. to om natten. De blege måner dukker af og til frem bag de tykke skyer. Sp'erne vil, efter de har mødt den første patrulje, sikkert være på vagt. De når dog frem til udkanten af lejren uden flere sammenstød. Dack udpeger det dybe hul i midten af lejren, og fortæller, at det siges, at det er det dybes-

te menneskeskabte hul i galaxen. Lejren og minerne nede i hullet blev forladt for mange generationer siden, men det er kun de øverste minegange, der er afspærrede. Resten ligger tomme hen. Den foretagsomme ISB-agent Dantz har allerede fået organiseret lejren og der er blevet konstrueret et stillads ned af siden i hullet. Dack forklarer, at den korrekte minegang uheldigvis er på nøjagtig den anden side af hullet - uheldigvis p.g.a. den store projektør, der fra stilladset konstant fejer hen over selv de mørkeste afkroge.



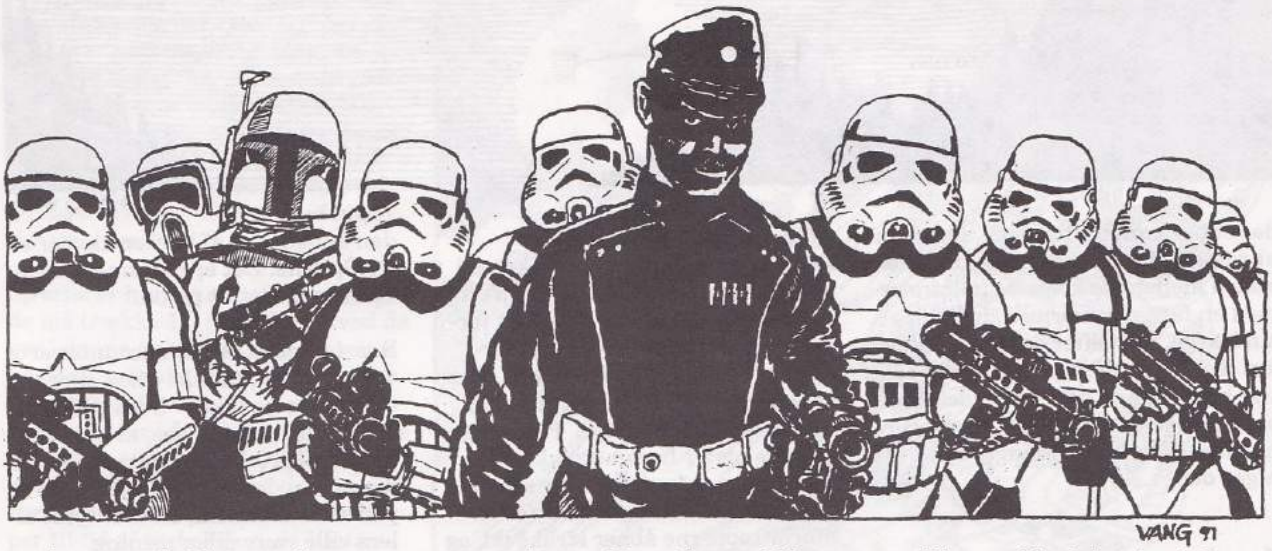
Sp'ernes to mest logiske muligheder er enten at snige sig ind, eller slå nogle stormtropper ned (det skal dog gøres STILLE), og så gå derned under dække som vagter. Patruljen fra før kan nemt indhentes, men det kræver lidt god hide/sneak + brawling - dog uden større skade for Sp'erne. Desuden får de i lejren en foresørgsel om hvor de tror de skal hen. De får ikke lov til at kravle ned i hullet ligemeget hvad de siger (desuden er det ikke normalt for stormtropper at gøre noget på eget initiativ) så de bliver nødt til at slå de tre stilladsvagter ned hurtigt og stille.

Hvis de derimod sniger sig derned får de ikke disse problemer. Da bliver deres stø rste problem lyskeglen, der hele tiden kredser rundt (to moderate hide/ sneak check), tre stormtropper, der pludselig træder ud fra et af teltene og går en vagtrunde, og sidst (men ikke mindst afslørende) nogle løse sten i hullet der rasler ned. Sp'erne kan selvfølgelig også bruge en kombination af ovennævnte eller finde på noget helt andet. Det vigtigste at huske er at de helst flere gange skal være lige ved at blive opdaget, men allligevel klare frisag da dette er meget vigtigt for effekten af overrumplingen af dem senere. Ud af de fleste af mineudmundingerne i hullet stikker der rør og skinner af forskellige art og tilsidst kan Sp'erne endelig svinge sig ind i den korrekte gang.

Cut-Away: Scenen skifter til interieuret af det imperialske fartøj fra før. Ved et bord sidder ISB-agent Dantz og stirrer frem for sig. Foran ham ses et lille flimrende hologram, der viser en mand, men man kan ikke se hvem - det står temmeligt uskarpt. Dantz sidder og forbander Backshone, for at han nu skal lede samtlige minegange igennem. "Havde han blot været i live... Havde jeg haft ham her skulle jeg nok få ham til at tale...". I samme øjeblik går døren op og ind træder dusørjægeren Conter. "Jeg har nyheder", siger han "store nyheder..."

Minen og opdagelsen

Dack leder dem hurtigt ind af en gang. Beskriv hvordan der overalt ligger gammelt, rustent udstyr og sten i tonsvis. Spindelvæv hænger i tykker tæpper fra loftet. Hvis Sp'erne ikke selv har en glowrod med trækker Dack en fem da de er nået et stykke ind. Hvis du synes det ville passe sig kan du lade Sp'erne blive overraskede og helst forskrækkede af et tilfældigt natdyr der skræmmer mere end det skader. Gangen deler sig til et Y og Dack vælger den venstre gang der fører ind i en lille hule der har en sammenstyrtet væg i den ene ende. "Den ligger derunder" siger Dack og peger på stendyngen. Sp'erne må bruge et lille stykke tid på at fjerne stenene. Til sidst opdager de en lille skrammet, sort boks. Det er faktisk den rigtige, hvis Sp'erne skulle være mistroiske. Da de vender tilbage til mineudmundingen er alt som da de forlod det (med eller uden stilladsvagter). Netop som Sp'erne er mest sårbare, halvvejs oppe, kravlende,



med ryggen udækket, tændes projekøren lige ned på dem. Bag sig hører de en ond stemme hånligt sige:

"Velkommen. Jeg ser I har fundet boksen. Det sparer jo mig for en masse besvær. Over jer ser I en ISB-agent og omtrent 50 stormtropper stå og pege på jer med deres blasters. Ved siden af agenten kan I lige skimte en skikkelse klædt i en kamp-arret battle-armor. "Jamen dog, I har taget Backshone med, ser jeg", siger han og peger på ham i kender som Dack. "Bevæger han sig ikke lidt rigeligt af en død mand at være ?" Dack kigger undskyldende på jer og trækker på skuldrene. Så kaster han sig i et vildt rul ned langs siden af hullet idet han råber: "Afgang gutter !!". Han når lige at få fat i nogle gamle rør der rager ud af den gamle minegang fra før, og svinger sig ind. Hvad gør I!?

Husk at Sp'erne absolut ikke kan bruge datapad'en til at holde imperiet i skak med. ISB-agenten er kun interesseret i at få den ødelagt, og oprøret er fortabt uden informationerne på den. Husk desuden at få klarlagt hvem der bærer den.

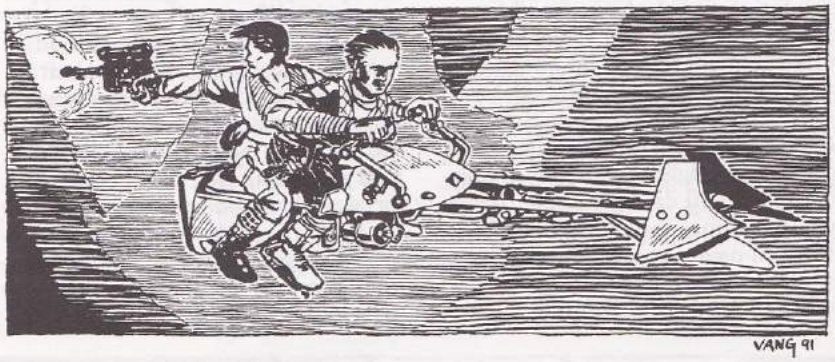
Taget i betragtning at de har halvtreds stormtropper over sig må man formode at Sp'erne forsøger noget lignende, blot med den forskel at det denne gang bliver under en regn af skud. Sp'erne skal lave et dodge check. Hvis man klarer et difficult chack klarer man sig derned uden en skramme, hvis man klarer et moderat check rammes man af et skud (4D). Hvis man ikke klarer et moderat check rammes man to gange (igen 4D). Hvis en Sp'er skulle blive incapacitated under denne manøvre styrter han ned fra siden og falder mod sin død dybt nede i det kilometerdybe hul. Lad en af Sp'erne bemærke at personen i battle-armor (Conter) forsvinder i mængden.

Når alle er kommet ind i minen leder Backshone dem hurtigt frem. Bag sig kan de høre hurtigte støvletramp og klapren af armor. Da de når til Y'et fra før, vælger Backshone gangen til højre og leder dem derefter igennem et kompliceret netværk af gange. Mens støvletrampene bliver stadigt svagere bag dem, forklarer Backshone hurtigt at hans lille nummer skyldtes at han ikke vidste om de virkelig var rebeller. Derfor besluttede han at opretholde sit "cover" som han oprindeligt tog fordi han ikke havde flere tilflugtssteder tilbage. Efter omtrent halvanden times vandring gennem de halvt sammenstyrtede gange, når de til en gang, hvor de må krybe. Backshone kommer med en bemærkning om, at han håber, det er den rigtige gang, for han kan ikke finde tilbage...

Pludselig kan den forreste skimte et svagt lys forude, som tager til i styrke mens de nærmer sig; det er ved at blive morgen. Til sidst når de til en åbning, hvorfra man skuer ned i en lille græsklædt lysning i skoven. Tilfældigvis (uden tilfældigheder var Star wars ikke hvad det er...) står der i det dugvåde græs fire Aratech Z-74 Speederbikes; ingen er syne. De fire scouts, speederbikes'ene tilhø rer er inde i krattet, der omgiver lysningen, ved at opsætte nogle sensorer - men det har ingen betydning her. Da det for Sp'erne nu gælder om at komme bort fra Higron med datapad'en så hurtigt som muligt, vil de nok forsøge at låne speederne. Hvis ikke, venter der en begivenhedsløs og meget, meget lang gåtur til Kushnir.

Speeder bikes: Speed code 4D, Maneuver 3D+2, Body str. 2D, Weapon: Laser cannon, Fire control 2D, Damage 3D (Med die-cap regler, ellers 5D+2), Flyvehøjde: Max. 25 meter.

Hvis de benytter speederne bliver de måske nødt til at sidde to på nogle af dem. Det kan de også sagtens, men det trækker 1D ned på speedcoden. Hvis Sp'erne skulle finde på at spørge Backshone om han vil køre en speeder, undskylder han sig med, at han er meget dårlig med repulsors. Til gengæld kan han godt bruge en blaster. I samme sekund, de suser afsted bliver de opdaget af de tilstedeværende scouts, der sky-



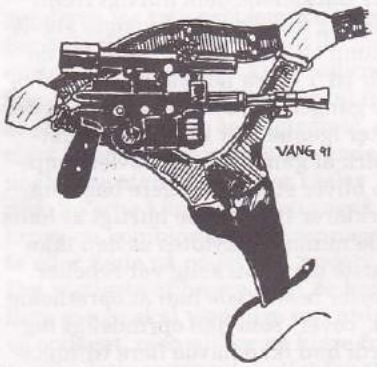
der et par gange efter dem, dog uden at ramme. Beskriv hvordan de suser afsted mellem de kolosale nåletræer med en fart, der nærmer sig det sindssyge. Kort efter deres flugt dukker der fire forfølgende speeders op tigt haler ind på dem indtil de er på short range. Herfra er det terningerne plus Sp'ernes handlinger der afgør det.

Speedernes taktik
I det øjeblik de er på short range vil to af dem både skyde og forsøge at følge med samtidig. De to andre vil koncentrere sig helt om at komme op på siden af dem, så de i næste runde kan vædre Sp'erne. Hvis de skulle sakke bagud vil de kun satse på farten indtil de igen er på short range. Hvis en speeder kommer ud over long range er den ude af jagten. Husk at Sp'erne ikke kan bruge speedernes kanoner, så længe de flyver forrest.

Standard scout: Dex 2D: Blaster 4D, Brawling/parry 4D, Dodge 4D, Heavy weapons 3D Mech 3D: Speeder bike op.: 3D+2, Str 2D+2: Brawling 3D Alt andet 2D Blaster pistol: Damage 4D

De speederbikes, hvor der sidder to Sp'ere på vil selvfølgelig være mere udsatte, men det kan vise at blive en fordel. For eksempel kunne en jedi bruge sit lyssværd, både som nærkampsvåben, men måske også til at skære nogle grene over, der så ville falde i hovedet på de forfølgende scouts. Mulighederne står åbne... Hvis en Sp såres mister han automatisk kontrollen et øjeblik og må klare et "svært" moderat repulserlift op. check oveni hvad han ellers vil gøre for at undgå at ramme et træ. Hvis det uheldige skulle ske at de tumler ind i et træ, så får speederne kun overfladisk damage og mister 1D i maneuverability. Hvis Sp'erne er lidt for gode og får gjort det af med alle forfølgerne så er der pludselig to scouts til der slutter sig til jagten på medium range. Dette er fordi, at der til næste encounter behøves mindst to speeders til at jage Sp'erne i den rigtige retning.

Afslutningen på jagten
Denne encounter skal helst køres i et ret højt tempo. Situation: Sp'erne kommer flyvende i en naturligt formet korridor af træer, skarpt forfulgt af de resterende speeders. Det er ikke muligt at flyve til siderne, da skoven her er for tæt. Pludselig, ca. tyve meter fremme rykker ti stormtropper frem fra hver side og danner en tæt mur foran Sp'erne. Stormtropperne åbner straks ild, og Sp'erne er for tæt på til at bremse og vende. Desuden har de mindst to speeders bag sig. Slå med 5D for hvert hold af fem stormtropper for at begrænse antallet af tal at holde rede på. (Damage 4D).



Sp'ernes eneste, og mest logiske mulighed er at speede op, skyde vildt, og mase igennem eller over hvilket da også er rimelig nemt. Uheldigvis står stormtropperne to meter fra kanten af den kløft, hvori Yarivanti floden løber 600 meter ende. Dette opdager Sp'erne dog forsent og da en speeder højeste flyvehøjde er 25 meter er der ikke andet for, end at fortsætte med pedalen i bund, og håbe...

Efter du har beskrevet hvordan de lukker øjnene og håber beder du om et repulsorlift op. roll + speedcode. Dem der ikke klarer en "svær" difficult skal slå 1D. Hvis man slår fra 1 ti 3 rammer understellet kanten på den anden side. Speederen bliver totalt smadret mens Sp'erne "nøjes" med en lufttur med 6D+2 i dam. De forfølgende speeders forsøger samme trick, men ikke med samme held. De smadres begge i store, røde ildkugler mod bjergsiden længere nede. 6 overlevende stormtropper på den anden side af kløften skyder efter Sp'erne. Det er nok smart, hvis Sp'erne får lettet røven.

Snart efter at denne encounter er vel overstået, når de - med eller uden speeder bikes - frem til Kushnir. Det skal lige siges, at hvis den Sp eller ISP, der har datapad'en falder af speederen, overlever datapad'en automatisk, da eventyret ellers ville være uden mening.

Baghold - part 2

Det er morgen i Kushnir da de ankommer. Aktiviteten på gaden er ganske normal, tidspunktet taget i betragtning. Sp'erne ser et par sovende fulderikker på trappen ned til en beværtning, der for øvrigt ser lukket ud (alle butikker har lukket i byen lige nu). De ser også fire Jawa'er, der, tungt belæsset med skrot af alle arter, trasker gennem gaderne. Alt i alt er der intet der virker mistænkeligt, og netop dette burde gøre Sp'erne nervøse (og hvis ikke, bliver overraskelsen så meget større). De når, efter en rask gåtur hen til spaceporten uden at se så meget som en eneste imperialsk person. Man må forvente, at Sp'erne holder en lav profil, eller ligefrem sniger sig langs murene, netop for at undgå den slags personer. De skal helst komme til at føle sig lidt til grin; de sniger sig afsted uden nogen (synlig) grund overhovedet.

I spaceporten ligger de lange gange tomme hen, og alle kontorerne er låst af. Hvis de skulle få lyst til at checke kontoret, hvor de tre stormtropper stod uden for, så er det komplet tomt, pånær en stol og et bord. Det mest mærkelige er, at de ikke engang møder tolderen fra første episode, men får lov til, ganske uhindret, at tage turboliften op til den store landingsplatform.

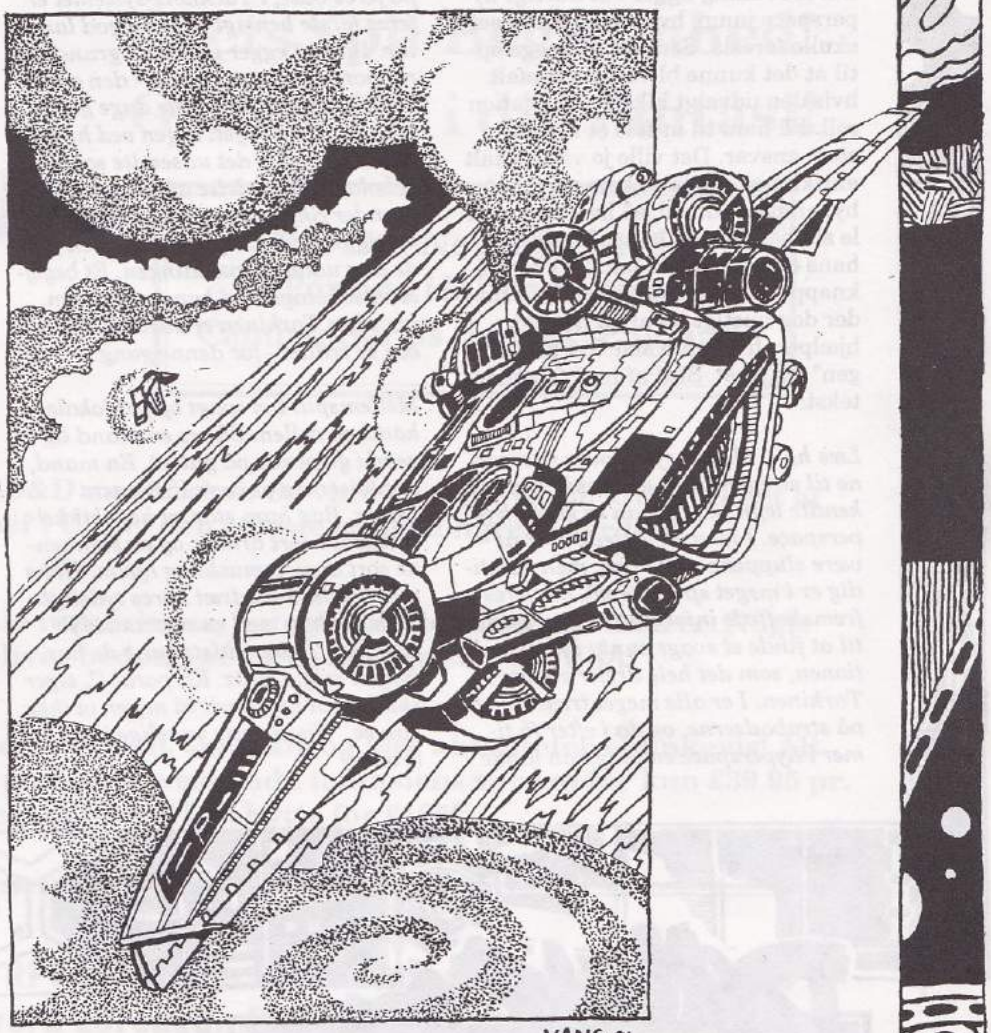
Læs højt: Turboliftens slidte døre glider op, og afslører den enorme landingsplatform. Mellem de kolosale malmfragtere der står parkeret hyler en isnende kold vind, der får dem til at virke næsten levende. Dette kunne

næppe være mere misvisende. På hele platformen er der ikke et eneste levende væsen, der rører sig. Det eneste der er mellem jer og skibet er sølle 200 meter. I er allerede et godt stykke derhenne af, da turboliftens døre pludselig for anden gang hviner i protest. Da I vender jer om, når I lige at se 6 stormtropper storme ud før deres hylende blasterskud blænder jer. Hvad gør I?

Sp'erne er halvvejs overraskede, så de må trække 1D ned på alt hvad de gør i denne runde. Stormtropperne kaster sig straks frem og skyder hver et skud per runde. Sp'ere, der stadigvæk er i fuld form, og slet ikke er sårede, vil blive skudt på af to stormtropper ad gangen. I anden runde kommer der seks stormtropper til ud af turboliften, de kaster sig også straks frem. Stormtropperne vil ikke forsøge at dodge, da deres løben i forvejen tæller som et combat dodge (bare slå deres almindelige dodge, - eventuelle penalties, f.eks - 1D for at løbe). Alle de fremstormende tropper tjener til at drive Sp'erne frem mod deres skib, hvor den sidste overraskelse venter. Når de er ca. 30 meter - efter tre runder - fra skibet, så læs følgende op:

Da I er ca. 30 meter fra den sikkerhed, jeres skib vil kunne yde jer, træder der en skikkelse frem fra den fragter i tidligere identificerede som "the venger" I kan kun se hans silhuet, men det ser ud som om, at han er klædt i en form for kamp-dragt. Inden i kan nå at reagere har han kastet noget, der har en umiskendelig lighed med en granat.

Conter: Dex 4D: Blaster 7D, Armor weapons 5D+2 Per 3D: Search 4D Str 3D+2(+1D - armor) Equipment: Battle armor, Blaster rifle (Dam. 5D), Blaster pistol (Dam. 4D), Wrist laser (Dam. 2D), Rocket darts (poison), Grenade (Dam. 5d), Thermal detonator (Dam. 10D)



Når Sp'erne har gjort hvad de vil (lad Backshone gøre ca. det samme) og granaten er eksploderet begynder du den nye runde med at beskrive, hvordan en af Sp'erne pludselig føler et lille stik i armen, og da han kigger efter sidder der en lille pil. Det er Conter, der har ramt ham med en af sine forgiftede nåle. Sp'en må slå for sin Stamina, hvad han slår er det antal minutter der går, før giften dræber ham. Et moderat medpack check vil redde ham. Difficultien stiger med tre for hver gang det mislykkes. Stormtropperne vil fortsætte med fremrykningen til de er på short range. Så falder de prone (+2 to hit) og fortsætter med at skyde herfra. Når Sp'erne er ti meter fra ham, bruger Conter sin sidste overraskelse, en thermal detonator. Indtil da bruger han sin blaster rifle så effektivt som muligt kombineret med dodges. Når han har kastet sin thermal detonator, laver han full dodges indtil han når "the Venger" som han skynder sig op i og begynder at starte.

I mellemtiden skulle de overlevende Sp'ere plus Backshone som overlever stort set ligemeget hvad der sker gerne være flygtet op i deres skib, så de får et lille forspring i forhold til Conter. Lad være med at gå i detaljer med det, men beskriv hvordan Sp'erne laver en hurtig take-off (måske et par hurtige piloting rolls får at koldstarte) de tilbageblevne stormtropper skyder nogle nytteløse skud mod det store fartøj. Fortæl dernæst hvordan de, mens de suser gennem det svagt røde skylag og ud i atmosfæren bemærker på scanneren, at et fartøj forfølger dem (Conter selvfølgelig). Lad dem slå et par gange for sublight speed for at holde dem nervøse, men de uddistancerer automatisk forfølgeren. Da de når ud i atmosfæren opdager de pludselig tolv små og et meget stort blip på scanneren, der hastigt nærmer sig. Alt tyder på, at det er tie-fighters og en Star-destroyer, og det skulle gerne være tydeligt, at det er mere end de kan klare.

Deres redning ligger i et hurtigt hyperspace jump, hvilket de gerne selv skulle foreslå. Sørg for at lægge op til at det kunne blive katastrofalt hvis den udvalgt kikser astrogation roll. Få ham til at føle et meget stort ansvar. Det ville jo være totalt antiklimaks hvis de kom ud for at hyperspace- uheld, så hvis han skulle slå påfaldende lavt, så beskriv hans forundring da han trykker på knappen og der intet sker. Han finder dog hurtigt ud af, at det nok hjælper, hvis man slår "børnesikringen" fra først. Slut af med følgende tekst:

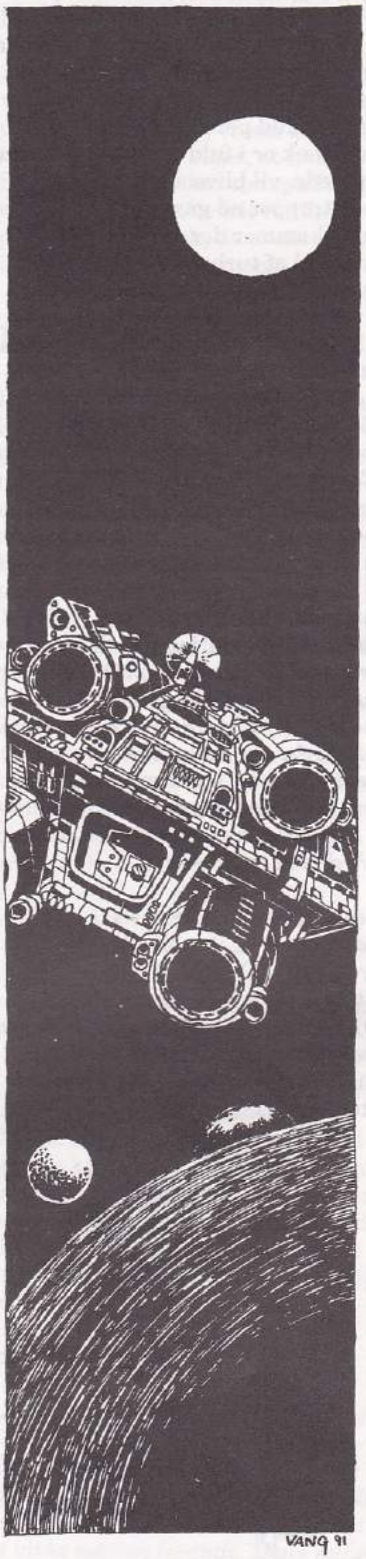
Læs højt: Med et ryk blover stjernerne til streger foran jeres skib; det velkendte tegn på, at man er gået i hyperspace. I føler jer lettede over at være sluppede væk i live, men samtidig er i meget spændte på, om jeres fremskaffede information kan hjælpe til at finde et svagt punkt i konstruktionen, som det hele drejer sig om - Tarkinen. I er alle meget trætte oven på strabadserne, og da i efter få timer i hyperspace endelig kan lande på jeres base, i Tackholz-systemet er jeres første hensigt at få en god lang lur. Dog aflægger i først en grundig rapport og vigtigst ag alt - den essentielle datapad. De næste dage går i spænding og angst. Ingen ved hvordan det er gået det udsendte sabotagehold under ledelse af selveste commander Skywalker; manden der tilintetgjorde dødsstjernen. På den fjerde dag udløses spændingen. Et begejstret sabotagehold kan fortælle om, hvordan Tarkinen er ødelagt, Alliancen er reddet - for denne gang...

Mellemspil: I et svagt oplyst lokale høres en rallen. Så ses en mand liggende gispende på gulvet. En mand, som viser sig at være ISB-agent Dantz. Bag ham står en høj skikkelse klædt i sort armor, og en skinnende sort ansigtsmaske og hjelm. Hans mekaniske åndedræt høres tydeligt. Så siger han med en afgrundsdyb stemme: "Det er sidste gang de har svigtet mig, Dantz. Korporal !", siger skikkelsen henvendt til nogen vi ikke kan se. "Fjern dette ynkelige lig." (Pause)

Om aftenen bliver der holdt en stor højtidelighed, hvori alle bliver hædret, og det er med glæde, i alle tager imod forfremmelsen til kaptajner. Kaptajner i en hær, der kæmpede en krig for længe siden, i en galakse for langt, langt borte...

Tekst: Christian Sørensen

Tegninger: Caspar Vang Hansen



BilledStorm

ER DU SKUDT I TEGNESERIER?

Så ring og få et abonnement på BilledStorm, Danmarks største kulturtidsskrift om tegneserier.

4 numre om året, frit leveret: 110,-

Ring til 86 12 08 66 eller 86 27 40 08

European 91 GEN CON Game Faer

Årets Spil-Begivenhed!
Griber fat i din fantasi!

15th-17th November 1991
at Pontins Holiday Centre,
Camber Sands, Sussex, England

Deltag i det Europæiske AD&D mesterskab og vind en rejse til 25. års jubilæet af GEN CON Spiltræf i USA! - den største spillekongres i verden!

Vær med i over 20 officielle turneringer, autograf uddelinger, seminarer. Nogle turneringer bliver bedømt af vores æresgæster fra USA!

Spil-auktion, demonstrationer af spil, smugkig og løse aktiviteter i bunkevis! Alt dette og meget, meget mere på denne weekend i fantasiens verden for kun £39.95 pr. person eller 6 i en hytte for £165!

RPGA™ NETWORK
RPGA is a trademark of TSR, Inc.

Attention all Gamers!
If you are a RPGA member or are interested in joining the RPGA Network European Branch - now is the ideal time!

Meld dig ind samtidig med deltagelsen i Europæisk GEN CON 1991 og deltag i andre eksklusive turneringer, lavet specielt til dig!

Konkurrer med medlemmer fra hele Europa, mød RPGA's bestyrere og få ErfaringsPoint fra Det Europæiske Rang System. Måske kunne du komme op blandt de bedste af de bedste!

RPGA's netværk er en organisation for spil-entusiaster. Er du en dygtig og erfaren rollespiller, eller måske blot en begynder? Netværket bringer spillere sammen.

Hvis du ønsker yderligere informationer, skal du udfylde den nedenstående blanket og sende den til: Denise Randall, TSR Ltd., 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, England.

European 91 GEN CON Game Faer

Please send me further details on:

- Residential ☐
- Non-residential ☐
- The RPGA Network ☐
- Refereeing an official tournament ☐
- Writing a scenario ☐

Name: _____

Address: _____

Age: _____

RPGA™ NETWORK

™ and ® are trademarks owned by TSR, Inc

Klubnyt

Nyheder fra nær og fjern

Denne måneds nyheder er lidt sparsomme, men det har da lykkedes os at få nedfældet et par ord. Egentlig var det meningen at der denne gang skulle være et Spiltræf-bingo eller noget andet sjovt, men da vores tegner Palle har svært ved at være morsom på kommando, er dette droppet. Til gengæld er dette nummers brevkassesektion rimelig underholdende.

Siden sidst

DRF-CON 1991
Omkring 150 rolle- og brætspillere havde i år valgt at tage til Sorø, for at deltage i DRF-Con, i weekenden 23-25 august. Kongressen har fået en del positiv omtale, specielt for Warhammer Battle turneringen, der var ret omfattende, med mange deltagere og en del flotte figurer.
AD&D- turneringen var god, og generelt kan man sige at scenarierne i år lå over middel.

I båsene på gangen blev der spillet brætspil til den helt store guldmedalje, og selvom der var enkelte klager over for få lokaler, var dette tilsyneladende ikke et problem for brætspillerne. Omgivelserne for con'en var smukke, og i betragtning af beliggenheden var der et ganske pænt fremmøde, dog ikke en eneste pige.

Antallet af deltagere var ret passende for con'ens størrelse. Organiseringen ville nok have haft svært ved at klare det større antal deltagere det havde givet, hvis con'en havde været afholdt i København.

Live Spy var velorganiseret og dygtigt lavet, med særlig baggrund for hver enkelt deltager og Ikke-Spiller- Personerne. Arrangørerne havde håbet på begrænset skudveksling, hvilket også holdt en del af vejen, men den sidste time udviklede sig dog til et vandpistol- orgie af hidtil ukendte dimensioner. Arrangementet må betegnes som værende et flot forsøg, og vi må håbe andre

Live- arrangementer kan lære af det, selvom Live Spy var for et mindre publikum.

I AD&D turneringen blev udpeget en vinder, der blev præmieret med en rejse til European Gen Con i England. I år var vinderen Nicholas Demidoff fra København, der udmærkede sig ved godt rollespil og problemløsning. En del har været utilfredse med point systemet, hvormed vinderen udvælges, men da sidste års vinder ligeledes fik flotte placereringer i England, kan det ikke være helt håbløst.

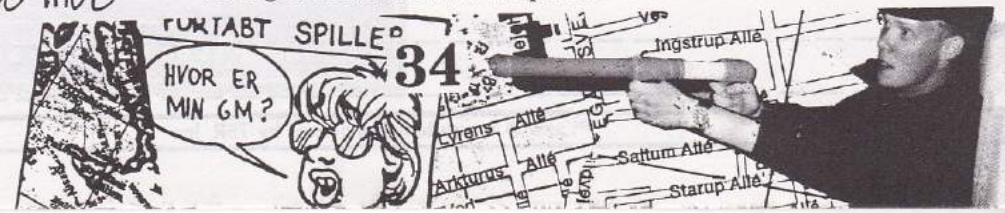
Henrik Bisgaard svingede hammeren til søndagens auktion, og trods sit begrænsede kendskab til spillene lykkedes det ham at få solgt en hel del. At en D&D Gazeteer blev udnævnt til værende et "samlerobjekt", lod ikke til at genere nogen. Alt i alt var DRF-CON et glimrende arrangement, der dog overlevede på det forholdsvis begrænsede deltagerantal.

The Realms of Roleplay III (Ålborg 16-18/)
Det har desværre ikke været muligt at opdrive noget skriftligt om con'en til dette nummer, men vi regner med at kunne bringe et udførligt referat i nummer 10.

Efterårssæsonen

SPILTRÆF VII (Odense 6-8/9)
Det er på nuværende tidspunkt for sent at melde sig til Spiltræf VII, men for dem der allerede har meldt sig til kan vi gøre opmærksom på enkelte ændringer. Lørdag d. 7/9 er dog stadig min fødselsdag.

Call-scenariet "The Dagon Club" er desværre blevet udskiftet med et andet, da forfatteren er taget på Interrail uden at aflevere scenariet først.



I stedet vil et scenarie af Merlin Mann blive brugt.

Desuden regner Malik med at det igen bliver ham der kommer til at trække læsset i Mafia, da Mads nok er optaget med andre ting. Af andre ændringer kan nævnes, at de 2 huskatte der plejer at luske omkring på con'en, i år vil blive udskiftet med tamme kalkuner.

WARHAMMER TRÆF (Værløse 27-29/9)
Er man til ultra-vold og Games Workshop brætspil, vil Warhammer Træf nok være et sikkert bud på en underholdende weekend. Der vil blive spillet Warhammer Fantasy Battle, Space Hulk, Blood Bowl og diverse andre brætspil.

Om søndagen vil der være mulighed for at spille Warhammer Fantasy Roleplay, con'ens tilsyneladende eneste rollespilsarrangement. Der vil blive afholdt seminarer om Warhammer verdenen og de forskellige aspekter af volden, gennem hele weekenden, og vil man diskutere regler skulle der også være rig mulighed for det.

Tilmelding skal ske meget hurtigt, da der er begrænsede pladser. Det anbefales at man ringer til Johnny(?) på tlf. 31 78 91 01 for oplysning om ledige pladser. Der vil være sovesale og begrænset madforsyning + en kiosk hvor der kan købes guffelade.

Deltagelse koster 160 kr (130 for DRF-medlemmer), og de skal indbetales på GIRO 3 97 41 11, Warhammer-Træf, DRF, 2700 Brønshøj.

Nyheder, klagebreve og bombetrusler henvendes til:

Paul Hartvigson, Lyshøjgårdsvej 77, 3 th, 2500 Valby.

ODDS

præsenterer
sit første

SPILLELEDER KURSUS

Game Masters, Dungeon Masters, Keepers, Referees eller hvad I nu kalder dem, er alle ledere af rollespil - de er, sagt på dansk, spilleledere.

ODDS arrangerer sit første kursus, hvor du har muligheden for at blive undervist af nogle af de folk i rollespilsmiljøet, der er tættest på at være professionelle. De vil forsøge at give deres erfaringer indenfor forskellige områder af rollespil videre til dig. Oveni det hele møder du andre ligesindede fra hele landet.

Emnerne er:
- Hvordan skabes et godt scenarie
- Opbygning og kampagnebaggrunde
- Fortælleteknik og improvisation
- Og et par ting til vi synes er vigtige

Kursusledere er forfatterne bag VIKING, Malik Hyltoft og Troels Chr. Jakobsen. Udover dem vil der være en række gæstelærere. Vi nævner i flæng Paul Hartvigson, Merlin P. Mann, Bettina Grove og Christine Gjørtz Drageholm.

Stedet er København. Tiden er efterårsferien, nærmere betegnet dagene og/eller aftenerne fra mandag d. 14 til fredag d. 18/10. Prisen for disse lærerige fem dage er:

ODDS-medlemmer: 500 kr.
Andre: 600 kr.

Kurset har plads til 18 deltagere - *so be quick.*

Detaljeret kursusprogram kan rekvireres sammen med giroindbetalingskort fra *Troels Chr. Jakobsen, Høegh-Guldbergsgade 91, 8000 Århus C, tlf: 86 18 89 14.* Der er en svag mulighed for, at vi kan hjælpe med overnatning for udenbys gæster.

Læserbreve

Den seneste måned har, om ikke andet, bevist at rollespillere ikke er blege for at tage til genmæle.

Det er selvfølgelig det meget provokerende debatindlæg i SAGA #8 det drejer sig om. Vi fik både overvældende stor og overraskende hurtig respons. Selvom mange fremfører stort set de samme meninger, er debatten stadig interessant og vi modtager meget gerne flere indlæg.

Vi har dog stadig fået den sædvanlige stak af 'almindelige' læserbreve. Her et udvalg:

Hej Saga,

Først vil jeg gerne sige at Saga er det bedste der er sket for dansk rollespil i lang tid. Der er dog et par ting jeg godt vil sige lidt om:

1. Bladet er en sikker kilde for kvalitetseventyr. "Udflugt med Døden" er jeres hidtil bedste eventyr. Kommer der mere om Glenmorran?

2. Findes der et modul til CoC med nogle bedre prislister?

3. Hvad med at sætte nogle morsomme tegneserier i bladet, ligesom dem i de amerikanske blade?

4. Hvor bliver jeres såkaldte læserservice med billige spil osv. af?

5. Lad os få nogle læserkonkurrencer.

6. Hvad med et eventyr til det nye D&D.

Venlig Hilsen, Simon Pedersen, Als

Hej Simon,

1. Palle's kampagneverden, i daglig tale "Guld og Grønne Skove", er blevet rost fra flere sider. Han påstår at han godt kan overtales til at fortsætte serien. Lad os nu se.

2. Der er en stor een i "Green & Pleasant Land", men om den er god...?

3. Vi er ikke særlig morsomme.

4. Øh...Det kommer til jul - måske.

5. Vi vil forsøge at arrangere nogle 100 meter løb næste år.

6. Det kommer helt sikkert eventyr til det nye D&D - vi starter med at anmelde i dette nummer.

Venlig Hilsen, Merlin.

Til redaktionen,

Jeg har lige læst anmeldelsen af Erik & Christians bog om rollespil i SAGA #8. Jeg har ikke tænkt mig at kommentere den - den taler vist for sig selv - bortset fra anmelderens lidt mavesure bemærkning om "en økonomisk forbindelse mellem Fantask og Bogfabrikken". Det er helt korrekt, Fantask er aktionær i Bogfabrikken. Det er dog temmelig irrelevant i denne sammenhæng, da det ikke er Bogfabrikken, men et andet forlag Bogfabrikken Fakta der har udgivet rollespilsbogen. Hverken Fantask eller Bogfabrikken A/S har økonomiske interesser i forlaget Bogfabrikken Fakta.

Med venlig hilsen, Rolf Bülow, Fantask.

Hej Rolf,

Jeg må på redaktionens vegne undskylde misforståelsen - ingen af os var klar over situationen. Betragt dette som en dementi. Selvom vi hader at indrømme det.

Venlig hilsen, Merlin.

Kære Merlin,

Lige nogle spørgsmål:

1. Da jeg slog op i SAGA #7 så jeg dette: "...boden var centrum for en del aktiviteter, bl.a. Respiration og Fotosyntese, som blev en stor succes" Er dette en joke?

2. Kommer sættet efter Ekspert til D&D på dansk?

3. Kunne I ikke lave jeres eventyr til (A)D&D sammenhængende, så I førte os fra 1.-36. level gennem mange numre?

4. Hvad med en artikel om religion i D&D?

5. Hvad med noget mere Mafia?

Åndelige hilsner fra Jens Schriver.

Hej Beåndede Jens,

1. Spillet er desværre udsolgt fra forlaget, men genoptryk ventes.

2. Det sæt, der på engelsk hedder "Companion", er ikke planlagt til udgivelse på dansk - primært fordi den nye udgave lige skal ses an. Læs anmeldelsen andetsteds i bladet.

3. Vi modtager jo eventyr fra hele landet og ved aldrig hvad der kommer næste gang. Desuden ville folk være alt for afhængige af tidligere numre.

4. Det er et bredt emne, men måske.

5. Vi anmelder muligvis det nye udvidelsessæt, men vi har endnu ikke set det.

Venlig hilsen, Merlin.

Hej SAGA,

1. Har der været nogle artikler om D&D i nogle af TABU'erne?

2. Kunne I ikke bringe reglerne til SmølfQuest (Fastaval '91)? Jeg elsker smølfer!

3. Er der nogen der har D&D Companion, Master eller Immortal sættene eller eventyr/moduler/scenarier, så ring eller skriv til: Marianne Nielsen, V.Vedstedvej 26B, 6760 Ribe, Tlf. 75 44 57 75.

Hej Marianne,

1. Ja, men TABU er stort set uopdriveligt - vi ligger inde med nr. 10, 12 og 13. De koster 10,- stk. + porto.

2. Jeg kan prøve at høre ophavsmanden, Claus Eksmølf.

Venlig hilsen, Merlin.

Hej Paul,

Tak for den fine omtale i SAGA #8. Du vil sikkert komme til at høre fra vores redaktør ang. de to meget flotte tegninger på side 34 i SAGA #8. Jeg synes ikke at det gør noget, men jeg tror at vores tegner Bent Holm ville blive glad, hvis I næste gang sætter hans navn under de tegninger, som han har lavet. Jeg ved at vi (TRoA) skal angive copyright på de tegninger, som vi "låner" fra diverse spil.

Med venlig hilsen, Søren Parbæk,
The Realms of Adventurers, Ålborg.

Hej Søren,

Da Paul er i Spanien, er jeg nødt til at svare for ham. Vi er kede af at Bents navn ikke kom med - det var en svipser. At vi brugte tegningerne var ikke for at genere nogen, men derimod for at skabe ekstra opmærksomhed omkring netop jeres arrangement, som vi mener det fortjener. Desuden har Bent sendt os en kæmpe bunke tegninger, som han har tilladt os at misbruge (endnu en gang tak, Bent - de er ret fede). Det har vi også til hensigt at gøre.

Venlig hilsen, Merlin.

Kære SAGA,

1. Er nogen af H.P.Lovecrafts bøger blevet udgivet på dansk, og hvad hedder de?

2. Hvorfor har I ikke holdt jeres løfte om et spil til Drager og Dæmoner i hvert nummer?

3. Findes der figurer, der forestiller ænder som i DoD?

Forhåbningsfuld hilsen, Fredrik Hermund.

Kære Fredrik,

Først og fremmest tak for dit CoC-eventyr. Vi er i gang med at se på det.

1. "Call of Cthulhu" er blevet udgivet under navnet "Når Cthulhu Kalder" i en novellesamling ved navn "Mørkets Herre" (vistnok). Desuden er "Rats in the Wall" samt en del andre (som jeg ikke kan huske) blevet oversat. De kan findes på biblioteket, men du kan nemt komme til at stå lang tid på venteliste.

2. Tja, da vi fusionerede med KAOS, var vi nødt til at kompromitere en del af vores målsætninger. Beklager.

3. Nej, men de fleste legetøjsforhandlere er leveringsdygtige i Anders And-plastikfigurer.

Venlig hilsen, Merlin.

DEBAT SA DET BATTER!

I SAGA #8 bragte vi et brev fra en vred rollespilspige, Christine Drageholm, som havde en del radikale meninger om andre danske rollespillere - nørder, som hun kaldte dem. Det var der mange der reagerede på, og desværre kan vi ikke bringe brevene i deres fulde længde. Istedet har vi prøvet at stykke de forskellige meninger sammen. Vi har delt dem op i for og imod Christine:

FOR CHRISTINE

Det var ikke mange der ville tage Christines parti, men en del måtte alligevel give hende ret i nogle af hendes synspunkter.

Marianne Nielsen, Ribe skriver: "Jeg forstår Christine. Bla. at mennesker som bruger rollespil som en flugt fra deres virkelighed har en tendens til at få fedtet hår, dårlig kropsholdning osv. Jeg kender selv et par stykker...Rollespil er en ideel virkelighedsflugt..."

Lars H. Andersen, Roskilde skriver: "Hurra for Christine...Sikken et mod, sikken en kvinde...Tre års 'nørderi' tog det mig at få nok, mens gymnasiet, pigerne og livet forsvandt i baggrunden. Lad det ikke ske for jer...Livet er det største eventyr - lad os prøve det!"

Men så holder sympatien også op...

IMOD CHRISTINE

Det skar mange i øjnene, at Christina kritiserede rollespilleres fysiske egenskaber. En del mente slet ikke at man kunne generalisere på den måde, mens andre blev ret vrede over angrebet.

Især hendes beskrivelse af nørden med briller vakte harme.

Christian Sørensen, Ebeltoft: "...briller er et handicap, ikke noget man tager på når man bliver rollespilsmisbruger".

Jan Johansen, Haslev: "Hvad har briller, kondition og tøj med rollespil at gøre...Ikke en s...!".

Jakob Moser, Thisted: "...det er temmeligt barnligt at være brillefacist i Christines alder.."

Rune Haller: "[mine] tykke brilleglas har jeg ikke selv bestemt, men den højtærede Christine mener måske jeg burde anskaffe mig kontaktlinser?".

Man brød sig heller ikke om Christine krav om en bedre tøjsmag og personhygiejne.

Balder Asmussen, Vandel: "Jeg kan lide at være mig selv. Dvs. ikke at lide under nogen form for gruppepres, ikke at følge normerne. De tykke briller har jeg skiftet ud med kontaktlinser, er mit hår fedtet tager jeg hat på, og iøvrigt bestræber jeg mig på ikke at gå i mærketøj...Jeg ser ingen grund til at spilde penge på moderne tøj eller indholdsløse fester."

Men det der virkelig udløste et ramaskrig var Christines påstande om rollespilleres seksuelle frustrationer og mangel på 'mandsmod'.

Jan Johansen, Haslev: "I mine grupper har de fleste af os kærester...Jeg

er tilbøjelig til at mene, at det er fru Drageholm der er seksuelt frustreret. Jeg kommer i hvert fald ikke i rollespilskredse og til arrangementer for at finde en kæreste..."

Balder Asmussen, Vandel: "Christine spillede selvsikker, det er langt fra at være sig selv. Hun gjorde noget ved sit ydre, men hvad så med hendes indre? De drenge der derved blev interesseret i hende, blev det jo udelukkende pga. hendes udseende."

Christian Sørensen, Ebeltoft: "Nogle af mine venner har haft mandsmod nok til at sige nej til hash, det kalder jeg mandsmod."

Rune Haller: "Jeg er træt af de personer der bruger alle deres penge på modetøj...som er utroligt fikserede på deres udseende, som maskerer deres USIKKERHED bag hårde, farvestrålende, deodorantstinkende facader, og som er 100 gange mere sex-frustrerede end rollespillere..."

Jens Rasmussen, Aså: "..Christine [har] ikke overvejet muligheden for, at man når man spiller rollespil ikke forsøger at 'sætte hinandens pis i kog' (?). En rollespilsaften skal være noget man kan mødes til uden først at have fundet realiteterne i tøjbutikker og på bunden af deodoranter."

Mange sammenlignede Christines holdninger med ren og skær racisme.

Rune Haller: "Det nærmer sig på en måde rascisme: 'Usikre personer er nogle nørder, hvad bilder de sig ind at være usikre'."

Jakob Moser, Thisted: "Det er med dyb beklagelse at jeg må konstatere at mit danske yndlings- rollespilsmagasin trykker visse tekster med et yderst intolerant og...småfascitisk præg...det er jo 'Du må ikke være anderledes'- princippet om igen."

Jan Johansen, Haslev: "Man må ikke glemme, at mange af de mennesker der kaldes nørder, kun er nørder fordi de er anderledes. De er lidt usikre, hvilket er klart, når der er mennesker der udtaler sig som fru Drageholm.

Jakob Moser, Thisted: "...det er næsten lige så beskidt som...at sige: 'Symptomer på kriminalitet: Sort hår, mørk hud, evt. udenlandsk accent'. Er det sådan vi skal have det, hva'?"

Christine brugte et ret udiplomatisk sprog, hvilket stødte en del og fik andre til at tage til genmæle.

Morten Dalsgaard: "Det er en stor gang pis!...Hun bruger ret grove ord i brevet. Rollespillere er almindelige mennesker og vi har følelser som alle andre. Hvad hun har skrevet kan gøre nogle personer meget kede af det og andre (f.eks. mig) rødglødende af raseri."

Jan Johansen, Haslev: "...fru Drageholms udtalelser er direkte fornærmende...Mit brev er nok mest rettet mod Christine personligt."

Jakob Moser, Thisted: "Jeg synes faktisk hun slår under bæltestedet."

Stort set kan man konkludere en stor uenighed med Christines beskrivelse af rollespilsnørder. Flere er dog enige med hende i, at rollespil ikke må overtage hele ens hverdag.

Jens Rasmussen, Aså: "...det ikke blot pålægger Spilmesteren at administrere reglerne, men også at være bevidst om at han/hun har spillernes fantasi i sin hule hånd, og at man derfor bør iagttage spilgruppens medlemmer...det er nu ikke sværere end at læse Christines beskrivelse af rollespillere...og undgå at nogle af personerne udvikler sig i den retning."

Generelt var alle enige om at man skulle bekæmpe fordommene og småfascismen, men ikke desto mindre ytrede en del af de jydske brevskrivere opsigtsvækkende iagttagelser.

Christian Sørensen, Ebeltoft: "Du siger at små sexfrustrerede teenagere ikke har mandsmod, ja måske på Sjælland, men ikke i Danmark."

Balder Asmussen, Vandel: "Men det er nok også de tossede københavnere den er mest gal med!!!"

Morten Dalsgaard: "Nu bor jeg i Jylland og har ikke set mange københavnske rollespillere. Men jeg kan garantere for at ganske få jydske rollespillere svarer til hendes beskrivelser."

Som sagt er det ærgeligt at vi ikke kan bringe brevene i deres fulde længde, men dertil har vi modtaget for mange.

I næste nummer vil vi forsøge at få nogle fremtrædende rollespillere til at udtale sig om emnet - og bliv endelig ved med at sende jeres debatindlæg. Ligesom læserbreve skal de sendes til SAGA, Ermelundsvej 92D, 2820 Gentofte. Husk at mærke kuverten enten "Læserbrev" eller "Debatindlæg". Vær opmærksom på, at vi forbeholder os ret til både at offentliggøre og redigere i alle breve, med mindre det tydeligt frabedes. Vi kan ikke garantere offentliggørelse.

Med venlig hilsen, Merlin.

Er De træt af de pjankede og useriøse tidsskrifter, og deres infantile holdninger til tilværelsen, så er SAGA lige noget for Dem. Vi præsenterer stoffet i den seriøse form det fortjener, og spilder ikke tiden med tant og fjas. De kan få SAGA uden om fjollede forhandlere, ved at abonnere. På denne måde får De bladet bragt lige til døren af vort prægtige postvæsen. De vil nyde at kunne slappe af med et seriøst tidsskrift for en gangs skyld. Vi er faktisk ikke spor morsomme.

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

Sådan gør De:

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 De vil starte med (f.eks. nr. 10).

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

d) Endelig skriver De naturligvis Deres eget navn og adresse under "Indbetaler".

I NÆSTE NUMMER

Dødshandlere år 2003

- En kriminalhistorie i en nær fremtid

Polonaise

- CoC-scenarie i serien "Europa i opbrud"

Ravenloft temaanmeldelse

Ungersvenden

- Episk drama til Pendragon

#9 CA-SGA-09-001

tilhører

AVALON

biblioteket

Saga Uerstattelig

Kan hjemlånes

03558 ▒ 2020053▒ 00

FORENINGEN EREBOR

POPPELGADE 8-4 TV
2200 KØBENHAVN N