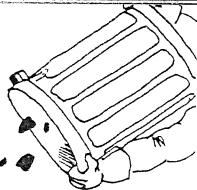


DEN SORTE DVÆRG

ET ROLLESPIL FANZINE

NR 1

10,- KR



NYT
FANZINE

Køb det her blad
eller jeg smadrer
den her søde
kanin !

Indhold

Indhold.....	2
Leder.....	3
Glemte skatte.....	4
Plotline.....	6
Film & videotips.....	8
The Myrikhan.....	9
The world.....	11
Åbent brev til viking-con.....	15
Brevkassen.....	18
Arkivskabet.....	19
R.I.P. (døde).....	21
Den sorte quiz.....	22
Rigor mortis.....	23
Nyheder og sludder.....	24
Anmeldelser.....	26
The complete demon.....	29

Redaktionen denne gang var:

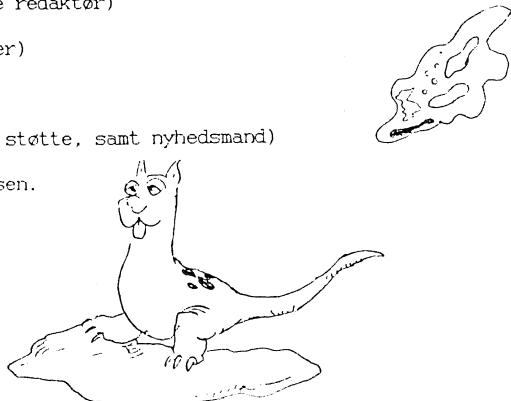
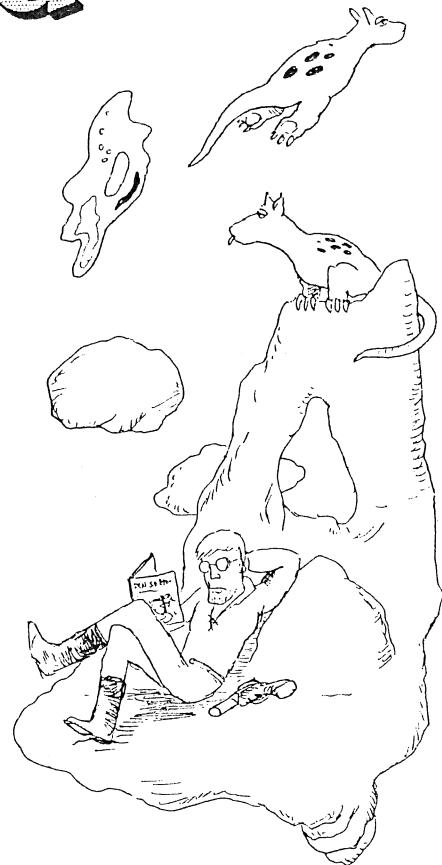
Tommy Jensen (ansvarshavende redaktør)

Henrik Lundstrøm (bidragsyder)

Nemo Hansen (bidragsyder)

Christian Johansen (moralsk støtte, samt nyhedsmand)

For og bagside af Tommy Jensen.



LEDER

Velkommen til Den Sorte Dværg.

Den Sorte Dværg er et fanzine primært om rollespil, med at par kig ind i film & bøger som vi mener er interessante. Vi bringer desuden alt det som andre blade ikke vil bringe, der er ingen emner som er tabu i dette blad. Vi skriver gladeligt om dæmoner og ofringer (af lørdagskyllinger), ja vi skriver sågar af og til om Niels Lademark. Vi satser på at ekstreme religiøse grupper her i landet vil betragte os som blasphemiske (hvilket jo i sig selv er reklame) og opkøbe store mængder af bladet til afbrænding (vi er sådan set ligeglade hvad de gør med det bare de betaler).

Pseudo Dragen II, the sequel ?

Nogle kvikke hoveder vil måske ha bemærket at redaktionen minder kraftigt om den fra Pseudo Dragen, hvorfor har vi så lavet et nyt blad hvis det er de samme mennesker ? Svaret er simpelt, redaktøren af PD (hulemester Johansen) lever et meget stormomsust liv og kan ikke for tiden klare et redaktør job, han har dog lovet at smutte forbi redaktionen med rygter og nyheder. Vi kunne ha fortsat med at kalde det Pseudo Dragen men Chris siger at en dag vil PD rejse sig fra graven og igen "hjemmesøge" os. Men indtil da.....

Hvad med at skrive til os !

Ja vi modtager meget gerne materiale fra alle jer derude ! Alle bidrag som kommer i bladet vil blive honoreret med et gratis eksemplar. Vi besvarer gerne spørgsmål (så langt som vore evner rækker), og modtager også gerne ris og ros.

Så skriv til os med dine forslag til emner du gerne ser behandlet i bladet, skriv til os om din nye warhorse, skriv ind om nye magic items til Toon, skriv ind hvis du har forstået reglerne til Harnmaster, skriv om din favorit NPC, SKRIV SKRIV SKRIV !

Vi ser frem til at høre fra jer.

Redaktionens adresse er:

"Den Sorte Dværg"
ved Tommy Jensen
Højagerparken 81,2
2750 Ballerup



Denne gang ser vi på en række magic-items til AD&D (men i kan sikkert godt finde ud af at bruge dem til andre systemer). Fremover vil vi bringe vores utroligt begavede ideer til magic items her.

The Hammer of Hra'Gulosh.

Hra'Gulosh var en nægtig krigers, og han var totalt nødesløs i kamp. Ingen ved hvordan han fik hammeren, faktisk synes han at have hammeren med sig fra hans første førd. Hra'Gulosh døde da en troldmand og en druide slog sig sammen om gøre det af med ham, troldmannen kastede en hold person og druiden kastede en creeping doom. Det siges at Hra'Gulosh senere rejste sig fra sin grav da han opdagede at hans hammer var væk, og at han stadig vandrer rundt og leder efter den. Hammeren er +4, man skal mindst have 18 i strength for at svinge den (-1 på to hit for hver point under 18 i strength).

Bubba bear's honey jar.

En ca. 5 kg tung lerkrumme fyldt med honning, og honningen kan helbrede ! Hver person kan spise fra krummen en gang om dagen og få 1-4 hp tilbage (hvis de var skadet). Krummen fylder sig selv op igen (det er det rene magi !).

Chime of shattering.

Dette 25 cm lange mithril rør gir en sædeles høj lyd (som mennesker ikke kan høre, men muligvis kan elvere), som virker ligesom en shatter spell på alt glas indenfor 30 meter.

Eye of the mystic.

Øjet er på størrelse med en krystal kugle, men ligner ellers et øje. Med denne handy ting kan en troldmand kaste en wizards eye spell op til tre gange om dagen. Rygter vil vide at øjet tilhørte en troldmand som måske stadig står i telepatisk forbindelse med det (hvem ved).

Den usynlige nøgle.

Med denne markværdige nøgle kan du låse næsten alle døre`op (magisk låste døre forblir desværre låst). Det er muligt at man kan gøre nøglen synlig med limitid wish og dispell magic men det vil nok desværre gøre den helt umagisk. Den synes at være umulig at male eller lignende (idet malingen også bliver usynlig). Endelig er der en tendens til at nøglen blir væk (ca. sånnart DM blir træt af den).

Potion of green stuff.

Denne grønne potion (som ligner grøn sodavand), har en helt speciel virkning når en person drikker den. For det første blir personen enormt hidsig, begynder at pruste og stønne samtidig med at personens muskler vokser og huden begynder og blive grøn (kan i mørke hvor det her bærer hen). Personen får strength 24 (storm giant strength) i de næste 6-36 runder, men går desverre også berserk.

(Det er sidste gang jeg lader Chris komme med nogle af sine magic items, ja nogle af jer havde måske gættet at det var ham ! Men tro mig jeg har filtreret de værste fra, såsom hans Pixiehat of homosexuality, basket of baskerville, syvmile sommet og den blå boomerang banan. Men han blir så ked af det hvis ikke han får lov bare at lave lidt. Ja jeg har faktisk store artikler liggende som han har skrevet, og hvis ikke jeg når at finde noget andet til næste nummer så blir jeg nød til at putte hans mildest talt pinlige.... nå vi må videre !).

OBS !

Så vil vi gerne lige gøre lidt reklame for nogle rubrikkер, som vi ikke bringer denne gang, men som vi håber at kunne bringe i de følgende numre.

AL-AZIF'S BASAR

Her kan folk sælge, købe eller bytte deres rollespil ting (eller lignende).

OPSLAGSTAVLEN

Hvor man kan efterlyse spillere til sin kampagne, eller søge efter en campagne til sin character. Spillerklubber er velkommen til at reklamere for sig selv osv. osv.



POTLINE

Her i plotline vil vi levere ideer til dine plots (historier), seje frollede, skumle, mørkelige etc. etc. ideer som forhåbentlig vil sætte skub i din fantasi. Vi modtager desuden gerne dine plotline ideer ! Rollespils systemet er underordnet og mange af vore ideer vil endda kunne bruges til mange forskellige systemer.

FANTASY

Zanorg en grim halv-orc. har vundet troldmorden Hot-amon's juvelbesatte træben i poker, og nu da Hot-amon nu er ude af stand til at flytte sig (ret meget) hyrer han spillerne til at finde Zanorg igen (som allerede er taget nordpå med sine venner). Hvem ved måske er træbenet magisk (já Hot-amon var ret ivrig for at spillerne skulle se at komme afsted), eller der er måske noget skjult i det !

Spillerne passerer (på en af deres ture gennem landet) to mænd som står ved en brønd. De to mænd står og smider et eller andet ned i brønden (spillerne syntes det glimter som guld). Når spillerne går nærmere eller hvis de råber til mændene, hopper de to mænd også i brønden. Der er herefter op til spillerne om de vil følge efter. Du kan bruge det her som en speciel indgang til din næste dungeon, det er op til dig om der er en slags spell som bremser folk/ting som falder ned i brønden (f.eks. feather fall) eller om spillerne får sig en grim overraskelse når/hvis de hopper i.



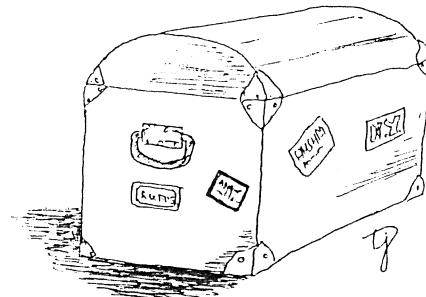
SCIENCE FICTION

Undervejs i deres rumskib modtager spillerne et nødsignal fra et andet rumskib. Da de tar hen for at undersøge sagen finder de et mindre scout-ship som ligger nær ved noget som ligner en stor grå-grøn meteroid. Skibets mandskab er alle forsvundet og signalet kommer fra skibets computer. En scanning af meteroiden viser at den indeholder hidtil ukendte metaller, og at der er flere åbninger (eller huler om du vil). Meteroiden kan så være en af følgende:

- A) Et slags rumskib lavet af en hidtil ukendt rase som enten er døde eller som ligger i dvale ombord.
- B) Et levende væsen som en fortærer eller tilfangetar folk.
- C) En meteorit som er hjemsted for et eller andet monster der allerede har gjort det af med det andet skibs besætning (eller måske overtaget deres hjerner !).

HORROR

En af spillerne modtager en stor rejsekuffert, der har tilhørt hans onkel (som er død). Selv om kufferten ikke indeholder noget særligt (onkels gamle dagbog og noget slidt tøj) er den dog et kært minde om onkel Rufus. Men efter nogle dage begynder der at ske mærkelige ting. Spilleren syntes han hører stemmer om natten og af og til ser skygger udenfor vinduet, og så er der dagbogen ! Det ser ud som om onkel Rufus har fusket lidt med sort magi, der er nogen notater om liv efter døden, og om at genopstå fra graven. Nøje undersøgelse af kufferten afslører et hemmeligt rum hvor der ligger en nøgle ! Hvor hører nøglen til ? Er onkel Rufus vendt tilbage fra graven ? Og hvad med de mange penge han skriver om i dagbogen, hvor er de ? Det er op til dig, så bare kom igang.



THE TOTAL MIX

Howard T. Keith, en skummel dusørjæger, er netop steget af diligencen i Nugget-hill. Imens sidder spillerne i det lokale fængsel og er meget forvirrede. For kun få minutter siden var de i kamp med troldmanden Azurack the weird på toppen af de dødes bjerg. De var lige ved at få ham ned med nakken da han forsøgte en sidste desperat spell og nu sidder de her. I cellen ved siden af sidder Albert Foghill og han er en sindsyg barnemorder. Udenfor er en gruppe meget ophidsede borgere ved at gøre klar til at brænde fængslet (sheriffen er den eneste som holder på at Albert skal have en fair retsag !). Hvis spillerne kommer ud af fængslet er deres problemer langt fra ovre, for en af dem ligner tilfældigvis Kansas Joe på en prik (og Joe er eftersøgt i 8 stater for bankrøveri, brandstiftelse og uanständig påklædning). Howard T. Keith (som tilfældigvis også er en af vestens mest hensynsløse mænd) hiver en wanted-poster op af lommen med et billede af Kansas Joe (dusør 5000\$ død eller levende). Har spillerne nogen penge ? Kan de forstå hvad folk siger ? Hvordan kan de komme hjem ? Dette mini-plot vil garanteret forvirre selv de mest garvede spillere (og hvem har ikke altid gerne ville møde en 11th level indianer med en ladt winchester !)



F I L M

TOTAL RECALL (Sidste udkald, instr: Paul Verhoven).

Endelig en fed science fiction film, Paul Verhoven (Robocop) har gjort det igen. Total recall er en hurtigt-kørende action film som sikkert også vil tiltale folk som ikke normalt ser science-fiction. Men samtidig er der faktisk en meget spændende historie, det er ikke bare Arnold som løber rundt og skyder et uhjærligt antal skurke (som visse aviser har skrevet). Kort fortalt drejer det sig om Arnold som drømmer om at komme til mars, og han beslutter sig for at købe en "erindring" (ja du læste rigtigt) fra et firma som har specialiseret sig i at skabe kunstige erindringer til folk (så istedet for at tage til Bahamas, så får man bare "indkodet" erindringen om at man har været der!). Men noget går galt, og Arnold tror han er en hemmelig agent fra mars som alle erude efter. Herfra (ca. 10 min. inde i filmen) tar det fart på og kører for fuld speed resten af filmen. Historien er inspireret af en novelle af Philip K. Dick (som også havde givet inspiration til blade runner), og det er efter min mening udnyttet virkelig godt. Jeg kan kun anbefale at alle skynder sig at se den mens den går på et stort lærred (idet special effekterne også er ret imponerende).

VIDEO TIPS

Til øre for alle dem som har problemer med at få slæbt sig i biografen vil vi da også gerne komme med et par video tips.

Værd at se:

Warlock: Om en heksejæger og hans bytte som rejser til vor tid hvor de fortsætter kampen. Ren guf.

Abyss (dybet): Klart den bedste af den række af undervandsfilm (leviathan & deep-star six) som er kommet frem for nylig. Ditto guf.

Back to the future III: Den sidste i serien. Ganske god film.

Absolut ikke værd at se:

Alene hjemme 3: Lad dig ikke snyde, den har intet med de to forgående film at gøre.

Jeg vil lige her skrive to ord om leje af video film. Det er desværre sådan at video-distributørerne ikke skyr nogle midler for at få lejet en film ud, man ser det igen og igen (sågar også somme tider med biograf film, f.eks. årgang 84, 85 etc. INGEN af disse film havde noget med hindstanden at gøre!). Når man skal leje film gælder det om at have øjnene åbne, kig f.eks. altid efter original-titlen. Så kan vi anbefale at man køber en af de video-guidere som findes, f.eks. Leonard Maltin's TV MOVIES & VIDEO GUIDE eller VIDEO MOVIE GUIDE (prøv hos Arnold Busck, Politikens boghandel eller Fantask).

THE MYRIKHAN

(fully compatible with second edition AD&D rules and 27th edition TTON
rules).

I Dragon (det er hvort mindre kendte søster-blad i USA) nr 106 bragte man en artikel med syv nye paladins. De var efter min beskedne mening ligeså "skæve" som så mange andre af de såkaldte NPC-classes som der gennem tiden har været i Dragon (f.eks. duelist eller healer som er henholdsvis alt for dej og alt for lallat). Hvad pointe er der i at lave en NPC-class i det hele taget? Hvis man laver en class som er god nok til npc'er er den vel også god nok til pc'er? Hvad sjov er der f.eks. ved at have en npc-class som er alt for dej (spillerne -"Ah nej han er en af de der råseje Invincible-death-dealers™ vi er løbet").

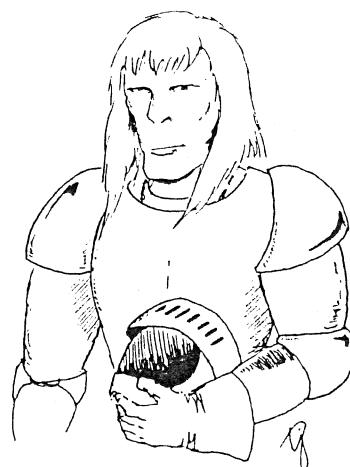
Men jeg fandt blandt de syv paladins at myrikhan'en var næsten ok, og desuden passede den godt ind i min campaign hvor der allerede var en priest fra et neutral good tempel. Jeg ændrede den lidt og lod en af mine spillere lave en myrikhan, denne har nu spillet i lidt over et år og både spiller og GM er tilfredse. Så her følger den ændrede og opdaterede (og ikke mindst testede) myrikhan.

Myrikhan ligger som neutral good paladin i warrior gruppen. For at blive myrikhan skal man (ud over at ha købt det her blad og stukket det op under næsen på sin GM) ha mindst 13 i wisdom, 12 i intelligence og 10 i charisma. Har man mindst 16 i både wisdom og intelligence har man gjort sig fortjent til en 10% xp bonus.

Myrikhan betyder "Guds tjener"
(ligesom Niels betyder bagenden af
en lama på tibetansk), og som
navnet antyder skal myrikhan'en
tilbede en gud (som paladins og
priests). Din flinke GM vil sikkert
gerne fortælle dig om hvilke guder
du kan tilbede som myrikhan.

Myrikhans må bruge magic items som også kan bruges af priests eller warriors, og når de når til 7. level så må de sørme også bruge priest scrolls. Myrikhan må kun gå i chainmail eller noget som er mindre bulky, med undtagelse af holy armor (hvis GM vil så kan han lave et eventyr hvor spilleren gør sig fortjent til dette armor, dog ikke før efter han/hun er nået 9. level).

Myrikhans slås, save og får proficiency slots fuldstændig som warriors, og de bruger paladin/ranger xp listen (som er gengivet på næste side).



Experience points	Level	Hit points	Casting level	Priest spells				
				1	2	3	4	5
0	1	D8+1						
2.250	2	2D8+2						
4.500	3	3D8+3						
9.000	4	4D8+4						
18.000	5	5D8+5						
36.000	6	6D8+6						
75.000	7	7D8+7	1	1				
150.000	8	8D8+8	2	2				
300.000	9	9D8+9	3	2	1			
600.000	10	9D8+12	4	2	2			
900.000	11	9D8+15	5	2	2	1		
1.200.000	12	9D8+18	6	3	2	1		
1.500.000	13	9D8+21	7	3	2	2		
1.800.000	14	9D8+24	8	3	3	2		
2.100.000	15	9D8+27	9	4	3	2	1	
2.400.000	16	9D8+30	10	4	4	3	1	
2.700.000	17	9D8+33	11	5	4	3	2	
3.000.000	18	9D8+36	12	5	5	4	2	
3.300.000	19	9D8+39	13	5	5	4	3	
3.600.000	20	9D8+42	14	5	5	5	3	1

Specielle boni:

I: Myrikhan kan detect evil (som cleric spell'en).

II: På 3. level kan myrikhan'en turne undead på 2 levels under sit eget (GM kan ændre denne power til at passe den gud som myrikhan'en tilbeder).

III: På 4. level modtager myrikhan'en et holy symbol i form af et slags halsbånd (suede collar) som han/hun altid skal bære. Halsbåndet gir myrikhan'en protection vs. evil (som cleric spell'en). Hvis myrikhan'en mister dette halsbånd må han på en quest for sin gud før han kan få et nyt.

IV: Myrikhans får +1 på save mod evil magic (spells eller spell-like powers som kommer fra evil creatures) for hver 3 levels, op til et maksimum af +4.

V: Myrikhans får automatisk skills'ne Herbalism og Animal lore helt gratis.

VI: Myrikhans får +1 for hver 4 levels på både to hit og skade når de slås mod undead, demons, devils og evil elemental powers (såsom efreet eller dao).

Specielle begrænsninger:

I: Myrikhans må ikke bære rundt på flere penge end han/hun behøver for at kunne klare at betale for sig selv og sine followers. Resten skal doneres til kirken.

II: Myrikhan må ikke nævne sin guds navn (undtagen når det er påkrævet for at kaste spells) når de ikke er på hellig jord.

Når myrikhan'en når 9. level må han bygge en tempel-fæstning (til den tid må han gerne spare op til det). Efter at have bygget denne fæstning vil myrikhan'en tiltrække followers.

THE WORLD

I mangel af bedre navne har jeg døbt min verden The World. I dette og følgene numre vil jeg skrive om denne verden som er lavet til GURPS fantasy (men det er tilladt at bruge den selv om man ikke spiller GURPS. red.)

Kongeriget Karnath.

Hovedstad: Ashenford. Regent: Kong Wurtul I. Styre: Monarki
Statsreligion: Avannisme. Sprog: Calisk.

Præsterne.

Udover Avannisterne (som tilbeder Avannah, den sande gud) findes der nogle få tilbage som tilbeder den Grønne Moder (eller moder jord om man vil), de blir tolereret kun fordi der er så få (det er ikke noget nyt, det går også tilbage for de grønne herhjemme! red.). Præster fra andre religioner som rejser hertil (eller igennem) må ikke forkynde deres tro (straffen er offentlig piskning og udvisning).

Flere detaljer om Avannah og præsteskabet vil blive bragt senere.

Mystikkerne.

I Bryth ligger Mystikker-laugets hovedkvarter. Mystikkerne er en slags spåmand eller seere, de studerer historie og magi. Mystikkerne er meget hemmelighedsfulde og kun laugets medlemmer har adgang til deres biblioteker. Desuden er der rygter som fortæller at mystikkere som har delt deres viden med udenforstående, pludselig er forsvundet og ikke hørt fra siden. Mystikkerne er for det meste ateister og kirken bryder sig ikke meget om dem (alle Avannister har -2 på reaction rolls overfor mystikkere). Det er til stor ørgelse for kirken at kongen har en mystikker som rådgiver (Morgrin Nightmist).



Social status.

Det er vigtigt i Karnath hvilken social status man har, ud over reaction rolls kan det også være med til at påvirke evt. retsager. Kong Wurtul har social status 7 (den højeste). Avannah præster og tempelriddere har social status 2 (mindst).

Loven.

I Karnath har man følgende love og straffe.

Mord: Det er tilladt at forsvere sig selv, og dræber man i selvforsvar er det en stærkt formildede omstændighed (kan man nøjes med at give erstatning til de efterladte eller helt slippe for straf). Duellering

er også tilladt (hvis man overholder de uskrevne regler). Straffen for mord kan være piskning og fængsel eller halshugning.

Overfald: En erstatning til ofret hvis størrelse er afhængig af hvor hårdt han/hun blev skadet, og piskning af forbryderen (hvad med buksevand. red.). Som med mord kan der være formildene omstændigheder.

Voldtægt: Afhængig af ofrets social status (og for så vidt også forbryderens) kan straffen gå fra bøde til piskning eller i slemme tilfælde kastrering (ouf ! red.).

Tyveri: Straffen er bøde (lig med værdien af det stjålne) som gives til ofret, og piskning. Efter anden eller tredje gang kan det medføre håndsafhugning. Tyve som ikke kan betale må arbejde som slaver hos ofret indtil deres gæld er betalt.

Hærverk: Afhængig af om det var med vilje ("ups ! Gutter jeg tror at jeg har fundet ud af hvordan denne her fire-wand virker") eller et ueheld er straffen bøde (erstatning af det ødelagte), muligvis piskning eller fængsel i de grovere tilfælde ("De har brændt hele min butik til grunden !"). Som med tyveri kan hærverkerne sættes som slaver hos ofret hvis de ikke kan betale.

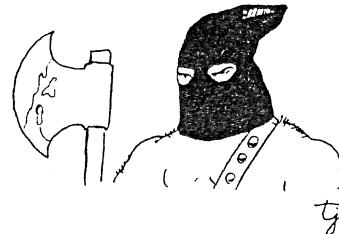
Vantro: Se ovenfor.

Slaveri: Det er forbudt at have mennesker som slaver med mindre de afsoner en straf. Andre raser er ikke dækket af denne regel. Straffen er en bøde.

Alle straffe udføres offentligt. De fleste sager afgøres lokalt men for dem som ønsker det er der retten i Ashenford hvor dommer Cedric Wohl (kaldet økse-dommeren blandt folk) tar sig alle slags sager. Lokalt er det borgmesteren eller en præst som tar sig af domsafsigelsen.

Non-humans.

Der er elvere og dværges i Karnath, men ikke mange, flere er der af gnomer og halvelvere. Selv om der ikke er nogen lov som forbinder goblins, minotaurer eller trolde at komme i byerne er der dog næppe nogen af dem der ville overleve længe (undtagen måske som slaver eller bodyguards for vigtige personer).



Byer og steder.

Ashenford: Landets hovedstad. Her har kongen sit palads og Avannah kirken sit hovedsæde. Byen er desuden den største i Karnath. Der er regelmæssig bådtrafik mellem Ashenford og Hambly.

Bryth: Hovedkvarter for mystikkerne (se ovenfor), også betragtet som landets kunstneriske centrum (barber og lign. rejser altid her forbi).

Kosh: Byen er belejligt placeret ved Yall-flodens munding og der er da også en livlig trafik igennem byen. Kosh er den næststørste by i Karnath.

Yallfork: Her finder man en stor del af Karnaths hær (ca. 30%) strategisk placeret som værn mod trusler østfra. Byen lever af soldaterne og af den handel som kommer ned ad floden, den er Karnaths tredje-største by.

Den gule dal: Stedets oprindelse er en gåde, men det formodes at det har med de gamle guder at gøre (sagnene fortæller at en gude-rase var her før mennesket). Hele den 1 km lange dal er dækket af fint gult sand, i hvilket der gror absolut ingenting. Dalen og området omkring den i en radius af 1 km er et low-mana område (alle spell rolls er på -5, hvilket også påvirker energy-cost).



Arran bjergene: En beskeden bjergkæde som strækker sig fra Ashenford og til Karnath's nord-østlige grænse. Der findes nogle mindre grupper af Ogres i den østlige halvdel, og det er umuligt for kongens patruljer at holde bjergene helt monster-fri.

Sprog_

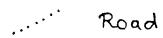
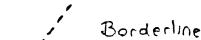
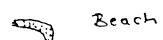
I Karnath taler man calisk, et sprog der stammer fra dengang Karnath var del af et langt større rige som hed Cal. I de fleste af Karnaths nabolande taler man også calisk, men kommer man længere nordpå taler de igonisk (som defaulter til calisk-3).

Næste gang bringer vi mere om "The World".

Nemo

The world...the world of what ? Redaktøren foreslår World of GreyStoke, eller hvad med Forgotten reich (the third), Knight of the round ringworld eller hva' med Shadow Nun (she who must be obeyed), ja jeg prøver jo bare at hjælpe den arme mand (red.).

Terrain Key
1 Hex = 20 Miles



THE WORLD

ALBION

Hambly

Ashenford

KARNATH

LIMA ISLAND

Kosh

Yaffock

Cordell

Sax

Tyrin

Bryth

Muir

N

W E

S

ABENT BREV TIL VIKING-CON ARRANGØRERNE

Så kom vi igennem Viking-con 9. og det er jo altid herligt at se så mange mennesker som alle deler ens interesse, nemlig spil (selv om nogen selvfølgelig mest er til brætspil og andre mest til rollespil). Det er også herligt at der er nogen som gider arrangere det (og man kan jo se at det er mange af de samme mennesker igen og igen hvert år). Men.....

Jeg havde egentlig tænkt mig at påpege de fejl der var på con'en, men jeg vil istedet i en positiv ånd forsøge at komme med nogle forslag til at forbedre den.

Stedet: Der lader ikke til at komme færre mennesker fra år til år (snarre tværtimod) og Amager er fandens langt væk for de fleste. Jeg har desuden fået at vide at Københavns kommune tar time-leje for dens slags arrangementer (hvilket man absolut ikke har råd at betale). Jeg foreslår i prøver Hjortespring skole (i Herlev), den er kannon-stor, eller Herlev Gymnasium (jeg nævner ikke disse for at fedte connen nærmere mig selv men fordi det er steder jeg kender og ved er store. Jeg bor desuden ikke længere i Herlev).

Tildmeldingerne: Forhåndstilmelingerne er lidt af et problem, jeg syntes ikke at det er nogen god ide at "holde" 50% af pladserne tomme af hensyn til dem som møder op på selve connen (som så også har en chance), så drop det. Så foreslår jeg at man sænker antallet af prioriteter man kan lave, til 5.

Fordi det vil efterlade flere pladser tomme.

Fordi det vil være hurtigere at indtaste.

Fordi man alligevel aldrig får sine 10 prioriteter opfyldt.

Så ville det være MEGET GODT hvis man kunne læse hvilke ting man skulle spille allerede om fredagen (og det kan man med ovenstående system), idet det er temmelig frustrerende ikke at vide om man behøver dukke op om lørdagen klokken 10, 14:30 eller 19 (eller slet ikke).

Aflysninger: Nuvel, det er der ikke meget I (viking-con folk) kan gøre ved, men lad det hermed være en opsang til alle game-masters: Mød op fredag (bare en fra jeres gm-hold) så I kan få den briefing der måtte være (om lokaler, tider etc.). Og husk at møde op i det hele taget.

Jeg håber at ovenstående forslag vil vinde gehør, og være til hjælp. Endelig vil jeg sige at jeg mødte mange derude som syntes det var gået helt fint i år, og selv om jeg var en af de uheldige som var ramt af noget af noget kludder (der aldrig helt kan undgås), hyggede jeg mig helt fint (men kom ikke til at spille nogen af mine 10 prioriteter).

Ja og ovenstående brev sendte vi jo til Børge Zinck-Madsen som sidder i arrangørgruppen, og sørme om ikke vi også fik svar ! Hvilket bar viser alle jer derude at det aldrig er forgæves at brokke sig ! Nå men her er hans svar.....

VEDR. VIKING CON 9. - SVAR PÅ MODTAGET BREV.

Hej Tommy.

Tak for dit brev. Det er rart med lidt udefrakommende kritik omkring den afholdte con. Den vil indgå i den efterfølgende evaluering af arrangementet. Du rejser i dit brev en række problemstiller, som fortjener et ord med på vejen (specielt når de kan forventes at nå en større skare!).

Vedr. antallet af deltagere contra lokaler:

Vi har fra arrangørgruppens side p.t. ingen intentioner om at skifte lokaliteter ved afholdelsen af næste års con - men emnet vil naturligvis blive diskuteret snarest. Der er flere grunde hertil.

Vi forventer ikke, at deltagerantallet til næste års con vil stige voldsomt. Det behøver som bekendt ikke at være antallet af deltagere, som er afgørende for succes/fiasco! Dernæst mener vi, at vi med de nuværende lokaliteter lokalemæssigt fortsat har en rimelig kapacitet til rådighed om end en bedre planlægning omkring brugen af disse vil være ønskelig. Desuden er der forhold som sammenarbejde med bl.a. skolebetjent og kantinedame at tage hensyn til. Endelig mener vi ikke, at Amager ligger så forfærdeligt afsides. Der bor faktisk et ikke ringe antal mennesker på øen. Transporttiden fra Københavns hovedbanegård er i øvrigt kun ca. 20 min. med de offentlige transportmidler. Vi er dog glade for, at du henleder opmærksomheden på de nævnte institutioner, og vil naturligvis have dem i baghovedet, hvis behovet for nye lokaler skulle opstå.

Vedr. forhåndstilmelding/lodtrækning:

Den nævnte problemstilling om, hvorvidt alle pladser skal forhåndslodtrækkes, er blevet diskuteret i arrangørgruppen hvert eneste år (og vil også blive det næste år), men indtil videre har der ikke været flertal for dit forslag.

Det er korrekt, at en reduktion af antallet af prioriteter vil lette vorés indtastningsarbejde en smule, men til gengæld skal det nævnes, at der hvert år er en del personer, som foruden et par andre ønsker rent faktisk får deres prioritet nr. 10 opfyldt!

Det er ligeledes korrekt, at såfremt alle turneringspladser bortloddes ved forhåndslodtrækning, så kan deltagerne i de enkelte turneringer offentliggøres fredag kl. 18.00. Til gengæld vil de personer, som har været så uhedlige ikke at høre om arrangementet før efter indsendelsesfristens udløb og som derfor bare dukker op fredag, sandsynligvis ikke kunne deltage i en eneste turnering. At dømme efter antallet af modtagne forhåndstilmeldinger drejer dette sig idag om ca. 50% af connens deltagere.

Desuden bør det nævnes, at om folk vil møde op på connen for mange vedkommende ikke er afhængigt af, om de på forhånd ved, at de skal deltage i en eller flere turneringer.

Det skal i den forbindelse som et kuriosum nævnes, at langt størstedelen af de problemer, som vi under en con løber ind i m.h.t. forhåndstilmeldinger, der ikke er blevet registreret og dermed ikke lodtrukket, normalt (ikke nødvendigvis i dit tilfælde) kan tilbagevises p.g.a. for sent indsendt tilmeldingskupon (det er modtagelsestidspunktet, der tæller!) eller for sent/manglende indbetaling af kontingent. Endelig opstår en række tilfælde, hvor penge for en person er indbetalt i en anden persons navn, hvilket til tider kan være svært at gennemskue!!!

Jeg håber ikke at dette svar på dit brev vil blive opfattet som afvisende, da det ikke er tænkt sådan. Men jeg har søgt at belyse de nævnte problemstillinger som de idag betragtes af flertallet af arrangørgruppen. Hvem ved - måske vil dit indlæg være med til at ændre dette!!!

PÅ VEGNE AF ARRANGØRGRUPPEN.



Børge Zinck-Madsen

Vi takker Børge for hans brev (som vi i øvrigt har bragt i sin fulde længde). Jeg (redaktøren) er måske ikke helt enig med hans (arrangørgruppens) argumenter. Nuvel jeg har senere hørt i øvrigt, at man havde glænt at bruge nogle lokaler man havde fået stillet til rådighed (rygtet er ubekræftet), hvis det er sandt er der måske stadig håb for at der er plads på amager.

En af mine venner (eller hyd man nu kalder dem) foreslog at man lod computeren arbejde lidt videre og også lave de første 10 (f.eks.) reserver ! Det synes jeg lyder som en god ide, fordi der tit er en del "snyd" når folk skal tegne sig på som reserver ("Ah mit navn kan godt lige klemme sig ind her mellem de 3 første"). Han foreslog også at efter man havde brugt de computer-genereret reserver (som skulle ha førsteret) skulle man trække lod (slå en terning). Det sidste syntes jeg måske er knap så god en ide, for det kommer nok til at tage for lang tid.

MEN HVAD MENER ALLE VORE LÆSERE (begge to) !!!!

Det her er måske din chance for at blive hørt, grib fluks pennen (eller hvad du nu plejer at bruge).

Vi vil da også gerne høre om der er nogle af turneringerne som du vil rose eller rise, eller måske har du et forslag til en turnering du gerne vil se næste år !

Brevkassen

Nu er der måske nogen derude blandt vore læsere som undrer sig over at vi allerede i første nummer har fået breve, ja nogen tror måske endda at vi skriver dem selv ! Det er ikke tilfældet, rygtet om vores udgivelse alene har fået nogle til at skrive til os. Vi iler selvfølgelig til skrivemaskinen (som faktisk er en amiga) for at besvare disse breve.

Hej Sorte Dværg

Jeg har et par spørgsmål til jer. Jeg spiller i en AD&D campaign og jeg har en gnom thief/magic-user. Min DM siger at jeg ikke hele tiden skal går min vej når hans NPC'er taler til os (mig og de andre). Desuden klager de andre over at ingen andre kan læse mit character sheet ! Endeligt har jeg et problem med mine spells, som jeg ikke kan finde ud af at bruge. Hvad skal jeg gøre ?

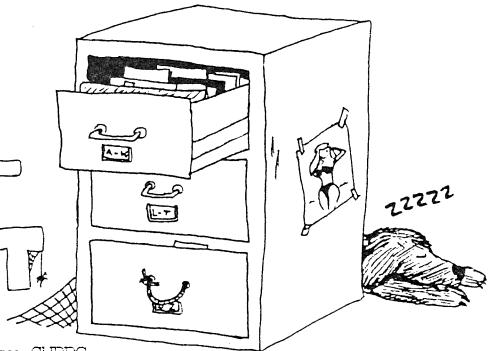
Hilsen den skældede gnom.

Hej Gnom.

Hvad er egenligt dit problem ! Du nævner dit character sheet som kun du kan læse, du spiller vel ikke også med terninger som du er den eneste der kan se (ja jeg spør bare). Hvorfor vil du ikke snakke med din DM's NPC'er, jeg synes at du skal prøve og lytte til hvad de har at sige (det ku være de havde noget vigtig information ikk'). Endelig klager du over at du ikke kan finde ud af dine spells, tuff-luck måske skulle du hellere spille Toon.

Hilsen Redaktøren.

ARKIV-SKABET*



I vores arkivskab har vi fundet et par GURPS super-characters som vi skynder os at bringe her:

MEATHOOK, Allan Otis. (250 points)

ST 12 (20 points) IQ 9 (-10 points)
DX 13 (30 points) HT 14/19 (45 points)

Speed: 6.75 Move: 6 Damage: Hook 3D+5 cutting.

Advantages : Rapid healing (5 points)
Disadvantages : One hand (-15 points)

Meathook får sine super egenskaber fra sin krog (som er magisk):

Super adv.: Extra hit points 10 (80 points)
Enhanced strength. 20 (106 points)
Hook (as claws adv.) +2 dam (15 points)
Defense against magic +10 to DR (30 points)
Disadvantage: Sadism (-15 points)

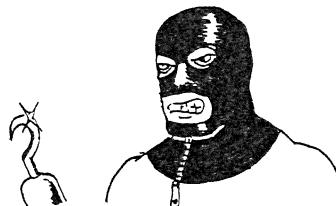
Den magiske krog kan ikke ødelægges og den kan heller stjæles (den sidder ligesom fast ikk'). Den eneste måde den kan fjernes er ved at skære den af (hvilket vil dræbe dens ejer). Den som tager krogen over sin hånd vil straks føle ekstrem smerte i ca 30 sek. hvorefter krogen er en permanent del af personen (som iøvrigt ikke længere har nogen hånd). Efter GM's vurdering kostet krogen 25% mindre (se s.59 i GURPS supers), altså 169,5 for krogen.

Skills : Brawling 15 (4 points), boating 13 (2 points),
drive car 12 (1 point), stealth 13 (2 points),
streetwise 9 (2 points), swimming 12 (1/2 point),
jumping 13 (1 point)

Quirks : Spiser kun råt kød -1
Vil helst ikke slås uden at have sin hætte på -1

Stats	:	85
Advantages	:	169.5
Disadvantages		
and quirks	:	-17
<u>Skills</u>	:	12.5
Total	:	250.0

Meathooks rigtige navn er Allan Otis. og han var havnearbejder indtil



en nat hvor han og et par andre var igang med at laste et skib. Ejerne af skibet havde åbenbart noget at skjule siden det skulle foregå om natten og meget tys-tys. I deres iver for at gøre arbejdet færdigt så hurtigt som muligt tabte de en kasse. Da denne blev knust på kajen ifaldt en krog ud, og Allan samlede den op. Såsnart han stod med den i hånden følte han en stærk trang til at tage den på (han måtte slå et will-roll), og da han gjorde det smed han sig skrigende på kajen. De andre blev bange og løb deres vej (for sæt nu at Allans skrig tiltrak politiet eller lign.). og da smerten fortog sig var Allan alene på kajen. Siden den dag har Allan haft en kriminel løbebane, som regel arbejder han som muskelkraft for en med lidt mere hjerne end han selv har.

LASERMAN, Chuck Pazarsky. (250 points)

ST 11 (10 points) IQ 10 (10 points)
DX 13 (30 points) HT 12 (20 points)

Speed: 6.25 Move: 6 Flying: 24
Damage: Fist 1D-2 crushing. Laser 5D-5 impaling

Advantages : Alertness + 3 (15 points)

Disadv. : Unlucky (-10 points)
Major delusion (-10 points) Se nedenfor.

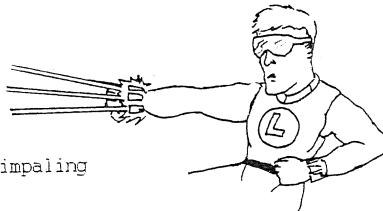
Powers : Laser 10. with rapid fire (78 points)
Laser skill 12 (8 points)
Flight with super flight (60 points)
DR 10 vs. all crushing attacks (40 points)

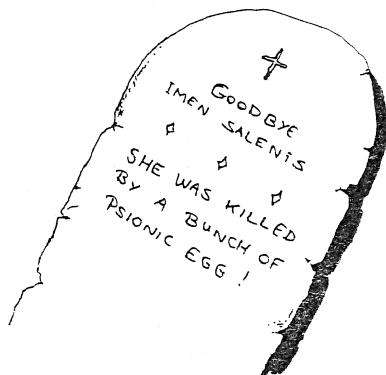
Skills : Brawling 14 (2 points), law 9 (2 points), drive car 12 (1 point), computer operation 10 (1 point), first aid 11 (2 points). Poetry 9 (1 point)

Stats	:	70
Advantages	:	15
Powers	:	186
Disadvantages		
and quirks	:	-20
<u>Skills</u>	:	9
Total	:	250

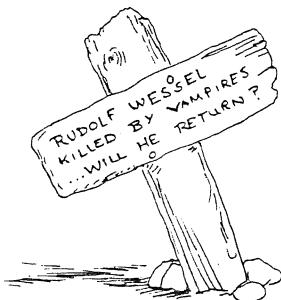
Laserman kommer fra fremtiden hvor videnskabsmænd har opfundet en tidrejse maskine, de sendte Laserman tilbage i tiden så at han kunne prove at stoppe kriminalitet. D.v.s det er hvad Pazarsky tror ! I virkeligheden sendte de ham afsted for at komme af med ham. Pazarsky tror også at de konstant overvåger hans færdens og han aflægger trofast rapport hver dag.

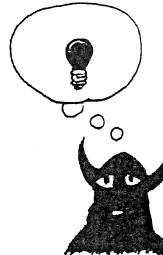
Omdend Lasermans evner er imponerende har han det ofte svært, på en eller anden måde lykkedes det altid for at klumre i det.





HAR DU EN CHARACTER
SOM ER DØD? ALTSÅ
IKKE EN UNDEAD....
SÅ SKRIV ET PAR ORD
TIL OS.



Den Sorte Quiz:

Allerede i dette første nummer af SD vil vi gerne lægge hårdt ud med en rollespil quiz. Alle som mener de har de rigtige 10 tegn kan sende deres løsning til redaktionen, som vil udtrække en vinder blandt dem som havde alle 10 rigtige. Vinderen vil modtage et sæt terninger med posten. For god ordens skyld skal det nævnes at ingen af redaktionens medlemmer kan deltage.

- 1 Chutzpah er ... 1) En attribute i Paranoia X) En dæmon fra Warhammer Fantasy 2) En skill i Harnmaster
- 2 En Shukenja er ... 1) Et ninja kaste-våben X) En alien fra GURPS 2) En class fra oriental adventures.
- 3 En nightgaunt er et monster fra 1) AD&D X) GURPS 2) Call of Cthulhu
- 4 I AD&D går der på et platinum piece 1) 100 SP X) 10 EP 2) 2 GP
- 5 I hvilket spil kan man være en Mentalist 1) Rolemaster X) Warhammer 2) Shadowrun
- 6 I hvilket spil har man Psyche, Reason og Fighting 1) Villains and Vigilantes X) Marvel Superheroes 2) DC Heroes
- 7 Hvilket rollespil blev udgivet af Avelon Hill 1) Ghostbusters X) Stormbringer 2) Lords of Creation
- 8 Hvilket af følgende er IKKE et science-fiction rollespil
1) Warhammer 40K X) Traveller 2) Gamma World
- 9 En Zoat er 1) Et monster fra Warhammer X) En Dhole som ikke er voksen 2) En alien fra Star Wars
- 10 En Kender er en slags halfling fra 1) World of Greyhawk X) Dragonlance 2) Forgotten Realms

RIGOR MORTIS

Red.: Hvad er fremtiden indenfor rollespil ? Vil der blive ved med at komme nye spil ? Eller vil folk finde sig til rette med de "gode gamle" ? Henrik Lundstrøm vover pelsen (og muligvis mere end det) i sin artikel om rollespils systemer som han har kaldet Rigor Mortis (det er vistnok latin for dødskrampe, hvad mon han mener med det....).

I gamle dage var alting simpelere, mindre individuel, ja nogen ville sikkert sige det var bedre. Det går endnu at høre en gammel gut sig "Dengang der var AD&D". Sådan en er jeg, jeg har spillet rollespil de sidste 7 år (hvæbba ! non-stop, ring til Guiness rekordbog.... red.) og jeg er heldigvis blevet ved med det, for det er nemmelig ret sjovt, men det ved i sikkert. Min vej som rollespiller og GM er gået over AD&D (som jeg startede med og stadig spiller), ICE, MERP, C&C, Paranoia, Harnmaster og GURPS. Efterhånden må jeg tilstå, med megen møje (what ! come again.. det betyder vistnok besvær på old-dansk. Red.), at det har været en svær og lang process (han får det til at lyde som forliget omkring finansloven. Red.), og at AD&D er et dårligere spil end så mange af de andre ! Jeg synes at reglerne på sine steder er dårlige og decideret svært tilgængelige. Det være hvad det være vil, hvis bare det var sjovt. Der hvor det hele ramler sammen er omkring XP-systemet (Jeg ser her bort fra at klasserne er ude af balance med hindanden). I de campaigns jeg har været med i, sker der næsten altid det samme, folk bliver frustrerede når de bliver lords. De når det level hvor man skal samle lige så mange XP sammen som de har tjent indtil nu for at stige 1 level. Jeg så hellere systemer som GURPS og Harnmaster udbredt, de er langt mere underholdende at spille, og man er ikke bundet af mærkelige klasser, men kan skifte "job" og arbejde sin person i den retning man helst vil. Det er realistisk rollespil. AD&D er, selv om det er peppet påt op i 2.udgaven, en død sild ! Jeg tror mange har det lige som jeg. You can fool some of the people some of the time, but not all....o.s.v. Pæne forsider på modulerne er ikke alt.

PS. AD&D kan også være sjovt, de andre spil er bare 10 gange sjovere !

M.V.H. Henrik Lundstrøm

Det var stærke ord fra Henrik. AD&D en død sild ! Det vil tiden vise, vor udsendte medarbejder fra Fantask rapporterer at der ikke har været nogen nedgang i salget af AD&D ting. MERP sælger efter sigende meget godt, GURPS er også ved at få vind i sejlene. Harnmaster kan man jo desverre ikke købe i Fantask (men man kan bestille det direkte fra USA). Paladium RPG sælger også okay, Warhammer er det sværere at sige noget om idet der ikke i øjeblikket kommer nogle moduler til det (GDW er igang med en 4 moduls serie som KUN kan købes pr postordre, og som de ikke vil sælge til distributører !).

Er der nogen fra vor brede læzerskare som har en mening om emnet så skriv til os.

Nyheder & Sladder

Vor udsendte medarbejdere har været ude at snuse diverse nyheder og rygter op (det skal lige nævnes at vi på ingen måde er ansvarlige for rigtigheden af de ubekræftede rygter som vi ansvarslost slynger hen over siden, og enhver lighed mellem nulevende eller afdøde personer og personer som vi nævner er enten et tilfælde eller med vilje).

Harn folkene tar snart hul på et nyt kontinent, but who cares !

Car Wars kommer snart i nyt format, til 119,50. Ok where is my trike ?
Polle the roadhog hvornår starter din campaign ?

Og for dem som synes at Car wars er en anelse for indviklet (hej Chris), kommer der også et Car Wars Card Game til 179,50. Vi kan dårligt vente, "Okay er i klar gutter... topfart 246 km/t !".

Det er efterhånden et temmelig velbekræftet rygte at Fantasks nye butik (som ligger lidt til venstre, eller er det højre, for der hvor den gamle lå, også den gamle spilleafdeling. Den ny butik ligger der hvor der før var en Gry og det forlyder at den ny ejer gjorde et rejehop af glæde da den ny butik blev åbnet).

Aha det forlyder også at der er meget mere plads i den ny butik ! Og hvad vil de så putte af nye ting på al den plads ? Ja der er rygter om computer spil (til PC og Amiga) en gang i det nye år (men det er nok et A-rygte).

For alle dem som nu i et par år har spillet Rolemaster uden andet end toiletpapir til at notere deres character på, er der nu håb ! Der kommer hele 144 character sheets for "kun" 144 kroner.

GURPS Magic items, skulle falde ind i butikkerne i november. Til en pris af kr 203,50 !

Who is the bitch ? Could she be the dark queen of sombodies wet dream ? Nah, grow up kiddo - this is the real world !

Shadow of Dol Guldur (MERP), er på vej (ditto november). Fire sammenhængende eventyr (Det kan være at ham Chris sku' prøve at kigge på det her, jeg har hørt at hans campaign slet ikke hænger sammen !). Til kun 84,- bob (go get it boys).

Grimoire softcover bog til Warhammer fantasy, kommer den mon ? Eller er de der GW-folk igen ude på at bilde os noget på ørmet (eller er det om benet ?). Det skulle være nye regler, flere classes (hedder det ikke careers ?) og meget mere (well so they say !).

Inde i Fantusk sir de osse at de vil få figurer til squadleader ! Og ditto napoleons og amerikanske børgerkrigs- figurer (15 mm).

Den kendte rollespiller Erik Swiatek, kaldes allerede nu, en Lan-raider ! ??? (Ja vi på redaktionen kan kun undres).

Fantasy Warriors er et komplet figurspil, med figurer (måb !) regler og det hele (også et landskab ??!) fra Grenadier. 359,50 siger de. Det kan i ønske jer til jul (det kommer nemmerlig først til december).

Det forlyder at Fiels Fedemark Feddersen læser på landbohøjskolen for ved egen hjælp at kunne analysere den gode danske muldjord, han har i hovedet.

Chromebook- et slags dalle-valle katalog til cyberpunk campaigns, fra Talisorian. 120 dæk lige ud af lommen.

Hollow World til known world (det er noget med indersiden), we say no more.

Spørsmålet er om København er sikker når der folk som White Dwarf og The Bycycle repairman der går løse omkring ?!

Heroes & Rogues, helte og slyngler til rolemaster, 160 sider, 192 kroner. (Prinsessen -Du er en slyngel ! H.S. -Der er ikke nok slyngler i dit liv....). December !

GURPS Time travel, yeah yeah yeah ! Kroner 203,50. For jer time-travel freaks derude kan vi anbefale the Anubus Gates af Tim Powers.

Expertset til D&D (i ved nok) samt B1-B3, på DANSK !! Skulle allerede nu være i handelen (if not, don't blame us).

Fatal Eksperiments (ligesom Lasse's kaffe) til CoC, fire eventyr (uafhængige af hindstanden) i 1920'erne. Plus regler til black powder våben. 227,50. November.

Vecna Lives ! (he does !? aaaarrgh han vil nok gerne have sin hånd igen...), AD&D modul (nok til high-levels) 99,50. Kommer i december.

Bloodbrother (til CoC), div. horrors fra forksellige tider og steder, f.eks. mad scientists, hordes of zombies, mafiæ vampires and mutant alligators (we ain't kidding). Kommer også til december.

GURPS Uplift, baseret på David Brins sci-fi univers. Delfiner og gorillaer side om side med os almindelige mennesker. Nogle vil måske undre sig over hvordan man kan spille med en øje på sit hold, men dem af os som spiller med Niels kan bevidne at det kan lade sigøre ! Endnu engang til december (sikke en masse julegaver jeg skal have i år), kroner 203,50 (var der nogen som havde gættet det ?).

FROA 1, Ninja Wars. Et modul til Forgotten realms (det må være til Kara (u)Tur. 99,50 kr.

Meget upålidelige rygter siger at TSR vil lave et monster compendium med demons & devils (n'stuff). Men de tør nok ikke når det kommer til stykket.
Thats all folks !

ANMELDELSER

Der kommer for tiden en del GURPS ting, og vi kan ikke nå at behandle dem alle heri. Vi har derfor valgt at lave en hurtig gennemgang af de seneste udgivelser.

CYBERPUNK: Loyd Blankenship.

Det er simpelthen 128 siders guf, med alt hvad der er værd at vide om "Netrunning" og "Cyberwear". Hvad er Cyberpunk ? Ja det er en længere historie, men kort fortalt er det en slags hård og brutal science-fiction hvor teknologi og navnlig computere spiller en væsentlig rolle (fra Morten i Fantask skulle jeg hilse at sige at "Cyberpunk er BARE science fiction"). Så hvis du kunne tænke dig at lave campaigns hvor spillerne hacker sig vej igennem sikkerheds-systemer og drøner rundt med knive gemt i fingrene (gør det ikke omtred.) og alt muligt andet hardware indbygget i kroppen, ja så er det Cyberpunk i skal spille. (For dem som er interesseret i Cyberpunk kan vi anbefale at man læser Neuromancer af William Gibson eller True Names af Vernor Vinge).

FANTASY (2. edition): Kirk Tate & Janet Naylor.

For at forvirre os alle har de kaldt den 2.edition, men den er altså up-to-date med 3.edition GURPS reglerne. Faktisk har de taget den gamle Fantasy som indeholdt noget om magi og noget om Yrth (en GURPS fantasy verden) og delt den i to (se Magic nedenfor). Fantasy indeholder beskrivelser af alle landene, religioner og raser og har sådan set alt det baggrundsmateriale som du har brug for hvis du vil starte en fantasy campaign (kortet var iøvrigt pånævnt i første udgaven !). Alt i alt en udemærket bog.

MAGIC: Steve Jackson.

Som nævnt ovenfor er dette den anden halvdel af det som oprindeligt var GURPS Fantasy. Bogen indeholder ca. 420 spells samt lidt stof som også er at finde i andre udgivelser (nogle monstre, de forskellige raser og reglerne for spell-casting). Den er selvfølgelig også ført up-to-date (han kan godt lide det udtryk hva ! red.) med 3. edition reglerne. Denne bog er jo stort set undværlig hvis man skal spille en fantasy campaign (selv om der selvfølgelig er nogle spells i GURPS bogen). Der er iøvrigt også regler for hvordan man laver familiars, og noget om alkymister.

SPACE BESTIARY: Chris McCubbin.

Som navnet siger indeholder denne bog monstre til science fiction. Personlig kan jeg bedst lide dem som er i sektionen med "domestic animals" (såsom nanny dog og chorus bear), en del af de monstre som er i bogen kan bedst betegnes som "weird" (det er et engelsk udtryk som betyder mærkelig. red.). Alt i alt er der dog masser af gode monstre (hvem vil have gode monstre, vil ha onde bestialske dræber-monstre. red.) i bogen, og de fleste af dem kunne sikkert også bruges i en fantasy verden.

FANTASY BESTIARY: Steffan O'Sullivan.

Ja i har vel gættet at det er et monster kompendium til fantasy

campaigns. Bag i bogen finder man to index'es, et som er alfabetisk og et som er opdelt efter terran så man kan hurtigt slå op og finde sig et sump-monster f.eks. Dragons har fået deres eget afsnit og der er også et specielt afsnit om monster-gifte (ikke gifte monstre? red.). Alt i alt ganske udemærket.

Alle disse moduler koster lige over 200 kr stk. Og det kan iøvrigt nævnes at de fleste af tegningerne er under lavmålet (d.v.s. værre en dem vi bruger, næsten. red.) for bøger af den pris.

GORGOROTH (ICE Campaign modul til Middle-Earth): John Crawdis, Keith Robley & Anders Blixt. Desuden smukt illustreret af bla.a. Dan Forth. Med Gorgoroth er ICE langsomt, men sikkert ved at få dækket Middle-Earth ind med campaign moduler. Området er rent spille mæssigt temmelig uninteressant (sådan ! Bare gi' den hele armén. Red.). Det omhandler hjertet af Mordor, og besøger din campaign det mens Sauron bor der, så glem det, Sauron er seeeejj ! (Ligesom i den der: Jyden han er stærk og seeeejj, og så lidt til). Men hvis du mangler et godt sted at ende din campaign så måske ! ? (Pjat ! vi er et party på et par hobbiter, og Elvere, og dværgje ledet af den her troldmand.... Red.) Ellers - d.v.s. når Sauron ikke bor der - Så er det en udbrændt hærget semi-ørken med en enlig ork eller

100 i ny og næ.

Gorgoroth er inddelt i 3 afsnit, hvor det første er den sædvanlige grundige gennemgang af området, dyr, planter hvem er hvem o.s.v. Det virker lidt meget at der er brugt 20 sider på beskrivelserne af Sauron og Ringånderne, der er snart brugt mange sider PÅ deres beskrivelser.

Andet afsnit er et udemærket eventyr på 22 sider sat i en Gonderiansk mineby (på ydersiden af Mordors bjerge) med en fin indføring i lokal området, isår et glimrende person galleri. Eventyret er let fatteligt, og det tilpasses stort set til alle niveauer ! 3.

Afsnit er den kortfattede NPC beskrivelse, random encounters, hær stats og som noget nyt, hvordan du laver en orc character, det er ok ! Alt i alt et lidt tungt modul indeholdene lyspunkter. Generelt synes jeg at ICE mangler at samle tråden lidt. Der er nu en masse moduler om f.eks. Cardolan, Arhedain og Angmaar. Lad os se det hele koordineret med et kort der viser situationen i T.A. 1640. Hvis der er nogen der kender Peter C. Fendon så sig det lige videre hva' (Hvad ? Han læser vel vores blad ! Red.).

Henrik Lundstrøm.

Gorgoroth koster 216 kr (to-hundrede og seksten kroner !!!! Aaargh, redaktøren faldt lige ned af sin stol).



Og så lige et kig på et par Cthulhu ting som måske ikke er heeelt nye men så alligevel....

The Great Old Ones (six new deadly adventures). Div. forfattere.
Chaosium, pris 227,50 172 sider.

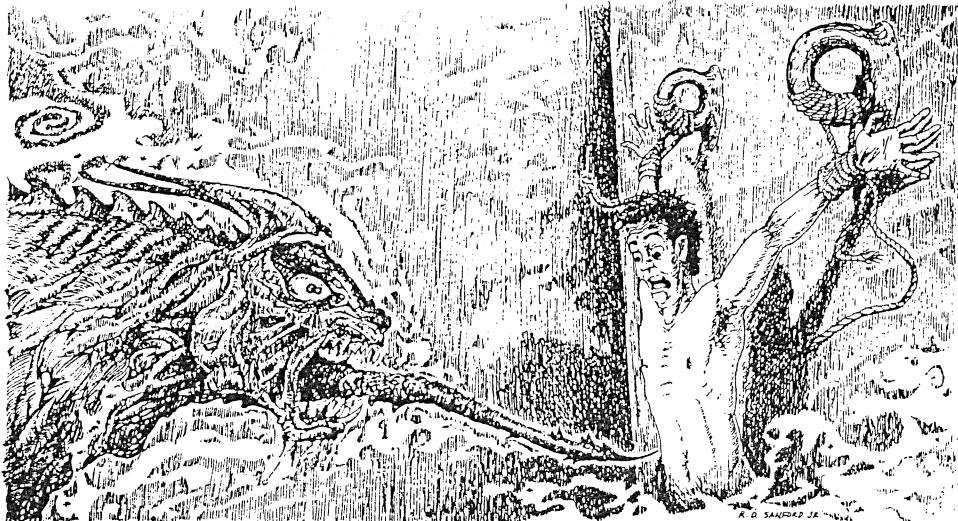
Bogen (det er en soft-cover bog, af den slags som syntes at være "In" nu hos Chaosium) indeholder seks moduler som kan spilles enkeltvis eller i forlængelse af hinanden (så hedder det en campaign !). Alle seks ser gode ud (ja jeg har efterhånden så meget Cthulhu materiale at jeg ikke kan nå at spille det hälve af det), nævnlig det sidste er guf. Vi siger ikke hvad det sidste handler om, men....
Alt i alt en solid bog, lige til ens samling.

Lurking Fears, af Michael Szymanski & Scott Aniolowski.
Triad (med licens fra Chaosium), pris 227,50 158 sider.

Endnu en gang seks adventures som kan spilles hver for sig eller to-sammens. (Med de efternavne mistænker vi jo Michael og Scott for at være Cthuloids, ligesom alle der hedder Uldur). Men det ser faktisk ganske godt ud, der er nogle tilpas ulækre illustrationer og nogle klare og tydelige maps og så selvfølgelig en mæsse hand-outs. Folk som har tid til at spille mere (end Old Ones ovenfor) bør nok kigge en gang på denne bog for det ser helt okay ud.

Så er Mask of Nyarlathotep jo kommet som bog også (det var oprindeligt en øske, det var dengang dét var "In"), og dét endda med nogle flotte farvetryk ekstra indlagt (SNYD !! Men jeg håber at købe den bare for det).

Vi kan desuden nævne At your door, Mansions of madness, Cthulhu classics og Arkham Unveiled alle softcover bøger til cthulhu som den stakkels fattige redaktør ikke har haft råd at købe endnu.



The Complete Demon

Da dæmoner ikke længere er en del af det officielle AD&D system (ihvertfald ikke endnu) tillader vi lige at tage os et kig på dem. De er i den følgende tekst omarbejdet efter det "nye" monsters compendium mønster, og de er også gjort lidt sejere. Det skyldes to ting, for det første havde de fleste dæmoner ifølge MM & MM2 psionics (som jo heldigvis ikke findes længere) og det skal der kompenseres for og desuden var en del af dem alt for slappe (dæmoner skal efter min mening være rå og brutale!). Der er også inkluderet et par nye dæmoner.

Alle dæmoner kan kaste spells (nogle vil sige at de har spell-like powers), og ud over de spells som er nævnt for hver enkelt dæmon så har dæmoner følgende spells:

Demon princes & lords.

Teleport without error, suggestion, continual darkness.

Major demons.

Darkness 15' radius, fear, charm person, ESP, polymorph self, pyrotechnics, dispel magic, phantasmal force.

Minor demons.

Darkness 10' radius, detect magic, read magic, telekinese, detect invisible, levitate, comprehend languages, clairvoyance, clairaudience.

All demons.

Darkness 5' radius, infravision.

Det er naturligvis sådan at f.eks. Orcus får alle ovenstående spells, og at en major demon også kan de spells en minor demon kan o.s.v. Hvis ikke andet er nævnt så kaster dæmoner deres spells på samme level som de har hit dice.

For at skade dæmoner kræves der mere end almindelige våben.

Type	Weapon needed
Prince or lord	+3 or better
Major	+2 or better
Minor	+1 or better
Other demons	+1 or better

Af pladshensyn er beskrivelsene for alle de *gode gamle* dæmoner forsøgt holdt til et minimum (for yderligere beskrivelse se MM, MM2 & FF).

BABAU (Minor demon)	MOVEMENT:	15
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	7+14
FREQUENCY: Rare	THACo:	13
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	1 or 3
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	5-8/5-8/2-8
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Nil
INTELLIGENCE: Very(11-12)	SPECIAL DEFENSES:	Slime !
TREASURE: C	MAGIC RESISTANCE:	50%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	M (7' tall)
NO.APEARING: 1-3	MORALE:	Fanatic (18)
ARMOR CLASS: -3	XP VALUE:	3000

Babau dæmoner ligner sorte skeletter, med et horn som sidder bag på hovedet.

Babau dæmoner foretrækker at bruge våben (som regel magiske) og de har strength 19 (+ 7 i skade). Som specielt forsvar kan en Babau dæmon danne noget rødligt slim som reducerer den skade som skarpe og spidse våben gir, til det halve. En Babau's skærende røde blik virker som en ray of enfeeblement.

Den har thief abilities som en 5th level thief, og kan kaste følgende spells: Fly, polymorph self, heat metal, dispel magic.

Hvis den har problemer kan prøve at gate en anden Babau (25% chance) ind.

BAPHOMET (Demon lord)	MOVEMENT:	24
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	18 (105 hp)
FREQUENCY: Very rare	THACo:	-1
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	3
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	2-12/5-8/11-20
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Unholy water
INTELLIGENCE: Genius(17)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: T.S,W,Z	MAGIC RESISTANCE:	75%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	L (12' tall)
NO.APEARING: 1 (unique)	MORALE:	Fearless (20)
ARMOR CLASS: -5	XP-VALUE:	22000

Baphomet ligner en stor demonisk minotaur.

Baphomet har altid haft problemer med Yeenoghu, og de to støder af og til sammen (bogstavligt talt).

Baphomet svinger en stor sort +3 bardiche (som gir 11-20 i skade, altså 3d4+8), som virker som et sword of wounding. Seks gange om dagen kan han sprytte en sky af unholy-water, som gir 16-64 i skade mod væsner fra positive material eller nogle af *the upper planes*. Baphomet kan også brøle så forfærdeligt at alle inden for 30" blir ramt som af en shout spell.

Der er 75% chance at Baphomet har 2-5 minotaurs med sig, og han kan tilkalde 5-8 ekstra en gang hver dag.

Baphomet kan også bruge følgende spells 3 gange hver dag: Paswall, maze, shape change, wall of stone.

Baphomet kan gate 1-2 type III demons (85% chance).

Endelig kan det nævnes at Baphomet har sædeles god hørelse, og hans infravision der rækker 120 fod.

BAR-IGURA (Minor demon)		MOVEMENT:	9 (15 climbing)
CLIMATE/TERRAIN:	Any	HIT DICE:	6+6
FREQUENCY:	Rare	THACo:	15
ORGANIZATION:	Hierarchy	NO.OF ATTACKS:	3
ACTIVITY CYCLE:	Any time	DAMAGE/ATTACK:	1-6/1-6/2-12
DIET:	Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Nil
INTELLIGENCE:	Very-high (12-14)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE:	C	MAGIC RESISTANCE:	45%
ALIGNMENT:	Chaotic evil	SIZE:	M (5' tall)
NO.APPEARING:	1-3	MORALE:	Fanatic (17)
ARMOR CLASS:	-3	XP VALUE:	2000

Bar-igura ligner en orangotang (eller hvis DM synes ligner de Saddam Hussein, same thing!).

En Bar-igura kan hoppe op til 40 fod, og den kan kamuflere sig ved at ændre sin farve (det tar 1 runde).

Bar-igura kan følgende spells: Create water, dispel magic, entangle, plant growth, teleport. 2 gange om dagen kan den Change self, invisibility, spectral force.

Bar-igura kan prøve en gate (25% chance), hvis det lykkedes kommer der endnu en Bar-igura.

CHASME (Minor demon)		MOVEMENT:	6. F1 21
CLIMATE/TERRAIN:	Any	HIT DICE:	7+2
FREQUENCY:	Rare	THACo:	13
ORGANIZATION:	Hierarchy	NO.OF ATTACKS:	3
ACTIVITY CYCLE:	Any time	DAMAGE/ATTACK:	2-8/2-8/1-4
DIET:	Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Nil
INTELLIGENCE:	Average-very (8-12)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE:	J.K.L	MAGIC RESISTANCE:	40%
ALIGNMENT:	Chaotic evil	SIZE:	M (7' tall)
NO.APPEARING:	1-3	MORALE:	Elite (14)
ARMOR CLASS:	-1	XP VALUE:	2000

En Chasme ligner et kryds mellem en flue og en mand (hey ! den film har jeg set....).

Deres vinger frembringer en summende lyd som virker som en sleep spell (hver runde!).

Chasme kan følgende spells: Detect good, hold portal.

En Chasme har 15% chance for at åbne en gate og tilkalde en af dens artsfæller.

DEMOGORION (Demon prince)		MOVEMENT:	15
CLIMATE/TERRAIN:	Any	HIT DICE:	26 (200 hp)
FREQUENCY:	Very rare	THACo:	-2
ORGANIZATION:	Hierarchy	NO.OF ATTACKS:	3
ACTIVITY CYCLE:	Any time	DAMAGE/ATTACK:	3-12/3-12/2-7
DIET:	Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Rotting, drain
INTELLIGENCE:	Supra-genius(19)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE:	R.S.T.V	MAGIC RESISTANCE:	95%
ALIGNMENT:	Chaotic evil	SIZE:	H (18' tall)
NO.APPEARING:	1 (unique)	MORALE:	Fearless (20)
ARMOR CLASS:	-8	XP VALUE:	32000

Demogorgon er en af de sterkeste dæmoner, hans værste fjende er Orcus og deres kamp har varet en evighed (og det er jo ret længe).

I kamp er Demogorgon en formidabel modstændter, for det første kan hans to hoveder sammen hypnotisere op til 150 hit dice/levels på en gang.

Dem som har mere end 15 HD/levels får et save vs. magic. Dem som er hypnotiseret vil adlyde Demogorgon i 10 runder (som var de under en suggestion. Blikket fra Demogorgons venstre hovede virker som en rod af beguiling mens det højre virker som feeblemind. Der er save vs. magic imod begge de to hoveder (note: Demogorgon kan kun forsøge en ting af gangen, og kun en gang hver mod samme offer).

Dernæst bruger Demogorgon sine tentakler som, udover at give 3-12 i skade, får ofrets lemmer til at rådne på kun 1-6 runder, og falde af efter yderligere 6 runder (slå en D6 for at finde ud af hvor han rammer 1=Hoved 2=Venstre arm 3=Højre arm 4=Kroppen 5=Venstre ben 6=Højre ben), alt sammen med mindre vedkommende klarer et saving throw vs. petrification med -5. Den som mister en arm eller et ben mister også 25% af sine hp (hans fulde hp), den som mister sit hoved eller kroppen er død! Dæmoner på nivau med Demogorgon er immune overfor hans tentakler. En cure disease indenfor 6 runder vil kurere personen, og efter 1-4 uger vil han/hun kunne fungere normalt igen. Så er der hans hale (Ha! I troede vi var færdige), hvis brod dræner 1-4 levels (no save, sorry).

Når som helst Demogorgon har lyst kan han bruge en af følgende spells: Water breathing, wall of ice, charm monster.

En gang hver dag kan bruge følgende spells: Feeblemind, Projected image, power word stun, symbol, sticks to snakes, fumble.

Alle spell powers er på 15th level magic use.

Demogorgon kan forsøge en gate (95% chance) og få enten to type I-IV (50% chance) eller en type V-VI (50% chance).

DRETCH (Minor demon)	MOVEMENT:	9
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	4
FREQUENCY: Rare	THAC0:	17
ORGANIZATION: Hierachy	NO. OF ATTACKS:	3
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	1-4/1-4/2-5
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Nil
INTELLIGENCE: Semi - low (2-7)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: J.K.L	MAGIC RESISTANCE:	30%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	S (3-4' tall)
NO. APPEARING: 3-12	MORALE:	Steady (12)
ARMOR CLASS: 2	XP VALUE:	650

Dretch er nogle små fedte grimlinger, som er lige så dumme som de ser ud.

De kan følgende spells: Stinking cloud, scare, og en gang om dagen teleport.

En Dretch kan forsøge en gate (5% chance) og tilkalde en type I dæmon.

FRAZ-URB'LUU (Demon prince)	MOVEMENT:	12, Fl 18
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	30 (233 hp)
FREQUENCY: Very rare	THACo:	-7
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	3 or 1 (weapon)
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	13-18/13-18/1-12
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Bite
INTELLIGENCE: Supra-genius (20)	SPECIAL DEFENSES:	See below
TREASURE: O,P,S,T,U,Z	MAGIC RESISTANCE:	70%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	H (18' tall)
NO.APEARING: 1 (unique)	MORALE:	Fearless (20)
ARMOR CLASS: -4	XP VALUE:	27000

Fraz-Urb'luu ligner en kæmpe med blå-grå pels, store vinger, en kraftig hale og et demonisk ansigt.

Fraz-Urb'luu er definitivt *bad news*, han er snedig og samtidig en af de mest magfulde dæmoner. Han er stærk som en storm giant (derfor gir hans næver 1-6+12), hans hale kan løfte en medium størrelse modstander op så han kan bide ham (5-20 i skade).

Fraz-Urb'luu er immun overfor spells som forsøger at kontrollere (såsom charm, suggestion, command etc.) og alle detect spells.

Fraz-Urb'luu kan følgende spells: Polymorph other, hypnotic pattern, misdirection, programmed illusion, veil. En gang om dagen kan han også prismatic spray, plane shift, power word blind.

Fraz-Urb'luu kan forsøge at gate 1-4 type II dæmoner ind (75% chance), men vil oftest forsøge med sin specielle evne til at få en anden demon-lord til at tro at han/hun/den er blevet tilkaldt (60% chance at det virker), når så f.eks. Orcus dukker op er Fraz-Urb'luu forsvundet, og hvis der er andre i nærheden er der 85% chance for at Orcus vil lade sin vrede gå ud over dem !

GORISTRO (Major demon)	MOVEMENT:	15
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	18
FREQUENCY: Rare	THACo:	4
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	2
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	2-12+8/2-12+8
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Hurl boulders
INTELLIGENCE: Low (5-7)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: B,C	MAGIC RESISTANCE:	60%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	H (21-24' tall)
NO.APEARING: 1	MORALE:	Fearless (20)
ARMOR CLASS: -2	XP VALUE:	17000

Goristro er en af de fysisk stærkeste dæmoner (hvis vi ikke medregner demon lords & princes). De ligner kæmpe bjørne med ansigter som er en mellemting mellem et menneske og et bison-hoved.

De kan, uddover bare at slå løs, også kaste sten som kæmper (op til 24" væk, skade 2-24). En goristo kan også gøre skade på bygninger som en giant.

Goristro kan følgende spells: Spider climb, blur.

GRAZ'ZT (Demon prince)	MOVEMENT:	12
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	23 (186 hp)
FREQUENCY: Very rare	THACo:	-2
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	3 or 2
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	1-8 + 5-8 +6
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Acid
INTELLIGENCE: Supra-genius (20)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: O,P,U,Z	MAGIC RESISTANCE:	70%

ALIGNMENT:	Chaotic evil	SIZE:	L (8' tall)
NO. APPEARING:	1 (unique)	MORALE:	Fearless (20)
ARMOR CLASS:	-9 (-6)	XP VALUE:	24000

Endnu en af de tunge drenge. Graz'zt ligner en muskuløs mand med skindende sort hud, grønne øjne, spidse øre og et par bekædne (efter dæmonisk målestok ihvertfald) hugtænder. Graz'zt er på er altid i kamp mod Demogorgon og Orcus. Han har altid 1-3 lamia's med sig, der er også 75% chance han har 1-3 succubi eller type VI dæmoner ved sin side.

Graz'zt's AC og antal angreb er afhængig om hvor vidt han bruger to våben (AC -6 og 3 angreb) eller om han har sit +2 skjold (AC -9 og kun 2 angreb). Han svinger et +3 bastard sword med bøjeklinger som drypper af syre (som gir 5-8 ekstra i skade). På en ren 20'er så skal ofrets rustning (hvis han har nogen) slå et save vs acid for ikke at blive opløst. Bruger han 2 våben så er det andet våben en +2 Scimitar. Graz'zt har 18/00 i strength og får således +6 på skaden.

Graz'zt kan følgende spells: Chaos, duo-dimension, emotion, magic missile, mirror image, water breathing og en gang hver dag polymorph any object, trap the soul, vanish, veil.

Graz'zt kan altid åbne en gate som vil bringe ham enten 1-2 type VI (60% chance), eller 2-5 Babau (40% chance).

HRORL (Major demon)	MOVEMENT:	9
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	9
FREQUENCY: Rare	THAC0:	11
ORGANIZATION: Hierachy	NO. OF ATTACKS:	2
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	1-4/1-4
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Mind blast
INTELLIGENCE: High (13-14)	SPECIAL DEFENSES:	See below
TREASURE: B.L.M	MAGIC RESISTANCE:	50%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	M (5' tall)
NO. APPEARING: 1-6	MORALE:	Champion (16)
ARMOR CLASS: -1	XP VALUE:	9000

Hrorl ligner store grønne orme med 6 "arme" (hvoraf de fire bruges som ben), deres kroppe ender i et bredt hoved med en slimet tandløs mund og to små røde øjne.

Hrorl foretrækker at polymorphe om til mennesker og forsøge at skabe kaos. De kan et mind blast ligesom en mind flayer (save vs. wand -4 eller bliv stunned 3-12 runder, angrebet rækker 60 fod væk, er 20 fod bredt for enden og 5 ved starten), dog kun en gang hver ti runder. Hrorl er immune overfor alle slags gasser.

De kan desuden følgende spells: Suggestion, burning hands, delude. Og en gang om dagen: mirror image, fireball.

Hrorl kan forsøge en gate (30% chance) og få 1-2 rutterkin.

JUBILEX (Demon lord)	MOVEMENT:	3
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	17 (101 hp)
FREQUENCY: Very rare	THAC0:	4
ORGANIZATION: Hierachy	NO. OF ATTACKS:	2
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	3-30/3-30
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Acid
INTELLIGENCE: Genius (17)	SPECIAL DEFENSES:	See below
TREASURE: P x 2, R x 2	MAGIC RESISTANCE:	65%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	L (9' tall)
NO. APPEARING: 1 (unique)	MORALE:	Fearless (20)
ARMOR CLASS: -7	XP VALUE:	18000

Jubilex er en stor slim-bims, blå-grøn med et utal af øjne. Han kan flade sig ud eller rejse sig til dobbelt højde. Han (den) angriber ved at strække en "arm" ud (op til 5 fod lang) og slå modstanderen. Hans krop er dækket af syre og det gør at våben som er mindre end +3 går i oplosning når de rammer ham. Hver turn kan Jubilex "spytte" en syre der kombinerer effekten af både green slime og ochre jelly, op til 15 fod væk.

Jubilex er næsten altid omgivet af diverse slimes, jellies og oozes. Jubilex kan følgende spells: Locate object, fly, insibility 10' radius, charm monster, hold monster, project image, phase door, purify food and water, cause disease, speak with monsters, og en enkelt gang om dagen unholy word.

Jubilex kan prøve en gate (70% chance), og få 1-4 type II dæmoner.

KOSTCHTCHIE (Demon lord)	MOVEMENT:	9
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	19 (112 hp)
FREQUENCY: Very rare	THAC0:	-1
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	2
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	2-12+10
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	See below
INTELLIGENCE: Supra-genius (20)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: A,I,S,T	MAGIC RESISTANCE:	60%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	M (7' tall)
NO.APPEARING: 1 (unique)	MORALE:	Fearless (20)
ARMOR CLASS: -4	XP VALUE:	19000

Kostchtchie ligner en stor mand med deformede ben, et fladt hoved og grove ansigtstræk. Han ridder af og til rundt på en very old white dragon, og har et par frost giants og et par leucrotta (med HD 9, max hit points, og et bid som gir 3-18+2 i skade) som bodyguards.

I kamp svinger han en hammer som gir 2-12 (+10) i skade og med mindre dem som blir ramt klarer et save vs. paralysis er de stunned i resten af runden og hele den næste runde.

Kostchtchie kan følgende spells: Command, curse, dispel good, know alignment, protection from good, speak with monsters. 2 gange om dagen kan han: poison, wind walk. og en gang om dagen: harm, unholy word.

Kostchtchie kan altid gate enten 1-4 babau (35% chance) eller 2-5 bar-igura (65% chance).

LOLTH (Demon queen)	MOVEMENT:	3, Wb 12
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	18 (96 hp)
FREQUENCY: Very rare	THAC0:	4
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	1
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	4-16
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	See below
INTELLIGENCE: Godlike (21)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: Q*5,R,X*3	MAGIC RESISTANCE:	70%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	L (10' tall)
NO.APPEARING: 1 (unique)	MORALE:	Fearless (20)
ARMOR CLASS: -10	XP VALUE:	19000

Lolth ligner en kæmpe edderkop med ansigt som en kvinde, men hun kan antage andre former (oftest en smuk drow-elf kvinde).

Lolth kan kaste sit spind op til 30 fod væk, og det virker som en web spell men gir 1-4 i skade pr runde nogen er fanget i det (fra gift). Hendes bid er også giftigt (save vs. poison -4). En gang om dagen kan hun tilkalde 9-16 large (20%), 7-12 huge (30%), 2-8 giant (40%) eller 1-4 phase (10%) spiders.

Lolth kan følgende spells: Confusion, true seeing. Tre gange om dagen kan hun: Phase door, shape change, heal.
 Lolth kan forsøge (66% chance) at gate en type I.II eller 3 ind (lige chance).

MANES (Sub demon)	MOVEMENT:	6
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	1
FREQUENCY: Rare	THAC0:	19
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	3
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	1-2/1-2/1-4
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Nil
INTELLIGENCE: Semi (2-4)	SPECIAL DEFENSES:	See below
TREASURE: Nil	MAGIC RESISTANCE:	Standard
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	S (3' tall)
NO.APEARING: 4-16	MORALE:	Fearless (20)
ARMOR CLASS: 7	XP VALUE:	175

Manes er små rødhudede dæmoner. De er immune overfor sleep, charm og lignende spells.

ORCUS (Demon prince)	MOVEMENT:	9, Fl 18
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	21 (120 hp)
FREQUENCY: Very rare	THAC0:	0
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	3
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	2-12+8/2-12+8/2-8
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	See below
INTELLIGENCE: Supra-genius (20)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: P,S,T,U	MAGIC RESISTANCE:	85%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	H (15' tall)
NO.APEARING: 1 (unique)	MORALE:	Fearless (20)
ARMOR CLASS: -6	XP VALUE:	26000

Orcus er blandt de mægtigste af dæmonerne, og han er i konstant krig med Demogorgon (blandt andre). Orcus ligner en stor (lidl fed) mand med et vædter hoved, store vinger, gede ben og en lang hale med en giftig spids.

I kamp kan han bruge sine næver (2-12+8), og stikke med sin hale (save vs. poison -4 eller dø). Eller hvis han virkelig har travlt vil han bruge sin stav som dræber alle den rører, med mindre de har mindst 12 HD eller levels, for så får de et save vs death magic (stavens andre kræfter må du læse om andetsteds). Orcus kan tilkalde undeads, han kan selv valge mellem 4-48 skeletons, 4-32 zombies, 4-24 shadows eller 2-8 vampires (dog ikke mere end to gange om dagen).

Orcus kan følgende spells: Lightning bolt, animate dead, polymorph any object, speak with dead, project image, shape change. En gang om dagen kan han: Feeblemind, symbol, time stop.

Endelig kan Orcus altid gate en type I-VI (efter eget valg) ind.

FAZUZU (Demon prince)	MOVEMENT:	12, Fl 36, Sw 24
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	25 (155 hp)
FREQUENCY: Very rare	THAC0:	1
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	2
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	Weapon +8
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Breath
INTELLIGENCE: Supra-genius (19)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: S.T.U.V.W.X.Z	MAGIC RESISTANCE:	90%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	M (7' tall)
NO.APEARING: 1 (unique)	MORALE:	Fearless (20)

ARMOR CLASS:	-9	XP VALUE:	25000
Pazuzu som regerer over alle flyvende væsner i abyss, ser ud som en mand med fugle hoved og fødder, samt et par vinger.			
Han er ikke meget for selv at gå i kamp men foretrækker at lade sine 6 type VI dæmoner (som altid følger ham) ordne den slags. Alle onde flyvende væsner med 5 eller mindre HD, adlyder ham.			
Tre gange om dagen kan Pazuzu bruge sit breath, som virker som enten creeping doom, insect plague eller gas cloud (6-36+6 skade, save=1/2). Pazuzu kan følgende spells: Astral spell, call lightning, control weather, flesh to stone, shape change, statue, tongues, unholy word, wind walk. En gang om dagen kan han desuden: Symbol, wish.			

SUCCUBUS (Major demon)	MOVEMENT:	12, F1 18
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	6
FREQUENCY: Uncommon	THAC0:	15
ORGANIZATION: Hierarchy	NO. OF ATTACKS:	2
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	1-3/1-3
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Energy drain
INTELLIGENCE: Exceptional (15-16)	SPECIAL DEFENSES:	Ethereal
TREASURE: I, Q	MAGIC RESISTANCE:	70%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	M (6' tall)
NO. APPEARING: 1	MORALE:	Champion (16)
ARMOR CLASS: 0	XP VALUE:	8000

Succubi ligner smukke kvinder med små horn og store sorte flagermuse vinger.

En succubus kys koster ofret et level, men i kamp bruger de deres skarpe klør. Kommer de i problemer kan de blive ethereal.

De kan desuden følgende spells: Suggestion, change self, delude.

Succubi kan forsøge en gate (45% chance) og få en type IV (70% chance) eller en type VI (30% chance) til hjælp.

TYPE I (Minor demon)	MOVEMENT:	12, F1 18
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	8
FREQUENCY: Common	THAC0:	13
ORGANIZATION: Hierarchy	NO. OF ATTACKS:	5
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	1-4/1-4/1-8/1-8/1-6
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Nil
INTELLIGENCE: Low (5-7)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: B	MAGIC RESISTANCE:	50%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	L (9' tall)
NO. APPEARING: 1-6	MORALE:	Champion (15)
ARMOR CLASS: 0	XP VALUE:	7000

Type I dæmoner ligner en mellemting mellem en grib og et menneske, med store klør og et skarpt næb.

De har ingen ekstra spells, men kan forsøge at gate en type I dæmon ind (10% chance).

TYPE II (Minor demon)	MOVEMENT:	6, Sw 12
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	8
FREQUENCY: Uncommon	THAC0:	11
ORGANIZATION: Hierarchy	NO. OF ATTACKS:	3
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	1-8/1-8/4-16
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Nil
INTELLIGENCE: Low (5-7)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: C	MAGIC RESISTANCE:	55%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	L (8' tall)

NO.APPEARING:	1-6	MORALE:	Champion (16)
ARMOR CLASS:	-2	XP VALUE:	8000

Type II ligner lidt store frøer med en bred tandfyldt mund (man kunne faktisk godt tage fejl og tro det var en slaad).
 De kan ingen ekstra spells, men kan forsøge en gate (20% chance) som vil bringe endnu en type II.

TYPE III (Minor demon)	MOVEMENT:	9
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	10
FREQUENCY: Uncommon	THACo:	9
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	5
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	2-12/2-12/1-4/1-4/2-5
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Nil
INTELLIGENCE: Average (8-10)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: D	MAGIC RESISTANCE:	60%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	L (10' tall)
NO.APPEARING: 1-6	MORALE:	Fanatic (17)
ARMOR CLASS: -4	XP VALUE:	9000

Type III har et hoved som en hund med små gede-horn. De har fire arme, og de to største af dem har klør (som en krabbe).

Type III kan følgende spells: Polymorph self, pyrotechnics.

De kan gate en type I-III ind (lige chance) med 30% chance for success.

TYPE IV (Major demon)	MOVEMENT:	9. Fl 12
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	11
FREQUENCY: Rare	THACo:	6
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	2
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	1-6+9/1-6+9/2-8
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Nil
INTELLIGENCE: Very (11-12)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: E	MAGIC RESISTANCE:	65%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	L (10' tall)
NO.APPEARING: 1-6	MORALE:	Fanatic (18)
ARMOR CLASS: -1	XP VALUE:	10000

Type IV ligner en krydsning mellem en abe og et vildsvin. De har små vinger og hoved som en ged (ja kunne er de ikke).

Type IV foretrækker at bruge deres næver i kamp, og de har strength 19. De kan desuden følgende spells en gang om dagen: Symbol, repulsion.

Type IV kan forsøge en gate (60% chance), og få fat i en type I,II,III eller IV (lige chance).

TYPE V (Major demon)	MOVEMENT:	12
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	10
FREQUENCY: Rare	THACo:	8
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	7
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	Weapon +6/3-12
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Constriction
INTELLIGENCE: High (13-14)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: G	MAGIC RESISTANCE:	80%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	L (8' tall)
NO.APPEARING: 1-4	MORALE:	Fanatic (18)
ARMOR CLASS: -5	XP VALUE:	11000

Type V dæmoner har slange underkrop, og kvinde overkrop med 6 arme. De angriber som regel med et våben i hver hånd (og de har 18/00 i

strength). Deres hale kan fange folk (med et to hit) og blive ved med at klemme dem for 3-12 i skade hver runde.

Type V kan følgende spells: Project image, water breathing.

Hvis en type V forsøger en gate er der 60% chance der kommer en type II eller type III (lige chance).

TYPE VI (Major demon)	MOVEMENT:	9, Fl 15
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	15
FREQUENCY: Rare	THAC0:	2
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	2
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	1-10+7/2-16+7
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	Fire
INTELLIGENCE: High (13-14)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: F	MAGIC RESISTANCE:	75%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	L (12' tall)
NO.APEARING: 1-3	MORALE:	Fanatic (18)
ARMOR CLASS: -4	XP VALUE:	16000

Type VI dæmoner er store og muskuløse, med rød hud og sorte øjne. De er desuden omgivet af flammer.

De angriber med en pisk i den ene hånd og et sværd i den anden, og begge gir 1-8 ekstra i skade fordi de er omgivet af flammer (så pisken gir f.eks. 1-10 + 7 + 1-8). Pisken kan desuden fange folk (hvis de er medium størrelse eller mindre), der kræves et open doors slag for at slippe fri. Hvis en type VI mister sine våben gir dens klør 1-6+7.

Derudover tar alle folk som er inden for 2 fod 3-18 i skade fra de flammer som omgir en type VI.

Type VI kan følgende spells: Suggestion, transmute water to dust, wall of iron, minor creation. En gang om dagen kan den desuden: Symbol.

En type VI har 70% chance for at gate en type III eller en type IV (50/50 chance).

YEENOGHU (Demon lord)	MOVEMENT:	18
CLIMATE/TERRAIN: Any	HIT DICE:	17 (100 hp)
FREQUENCY: Very rare	THAC0:	4
ORGANIZATION: Hierachy	NO.OF ATTACKS:	1 (see below)
ACTIVITY CYCLE: Any time	DAMAGE/ATTACK:	3-18+6+special
DIET: Omnivore	SPECIAL ATTACKS:	See below
INTELLIGENCE: Exceptional (16)	SPECIAL DEFENSES:	Nil
TREASURE: C. G. I	MAGIC RESISTANCE:	80%
ALIGNMENT: Chaotic evil	SIZE:	L (12' tall)
NO.APEARING: 1 (unique)	MORALE:	Fearless (20)
ARMOR CLASS: -5	XP VALUE:	19000

Yeenoghu (som er lord of gnolls) ligner en krydsning mellem en hyæne og en mand. Han har som regel intet mindre en 66 gnolls (med maksimum hp) med sig som bodyguards. Også ghouls tilbeder denne dæmon og han da også hidkalde 4-16 ghouls hvis han har lyst.

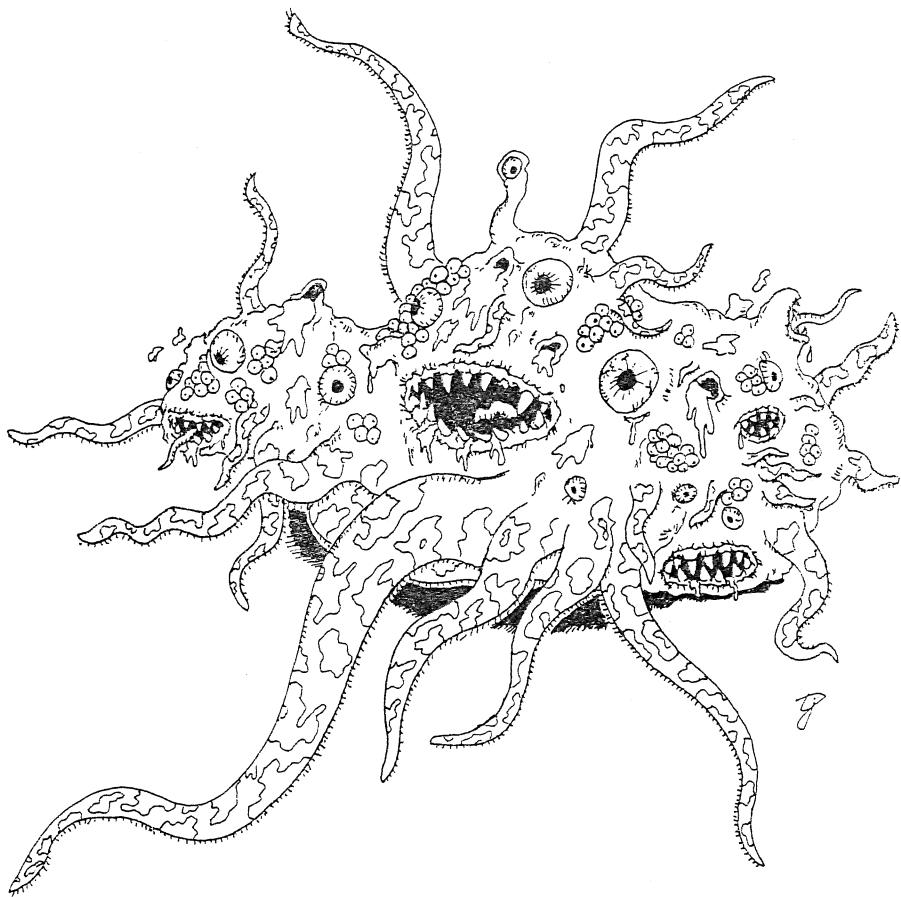
I kamp svinger han en speciel flail med tre jernkugler (slå to hit seperat to hit for hver kugle), den ene gir 3-18+6 i skade, den anden paralyserer ofret (save vs. paralysis) og den sidste virker som en confusion spell (save vs. magic).

Yeenoghu kan se ind i de astrale og etherale planer.

Yeenoghu kan følgende spells: Magic missile, fly, hold person, transmute rock to mud, mass charm.

Han kan også forsøge at gate 2-5 type I dæmoner (80% chance) ind.

PÅ GENSYN I



NÆSTE NUMMER