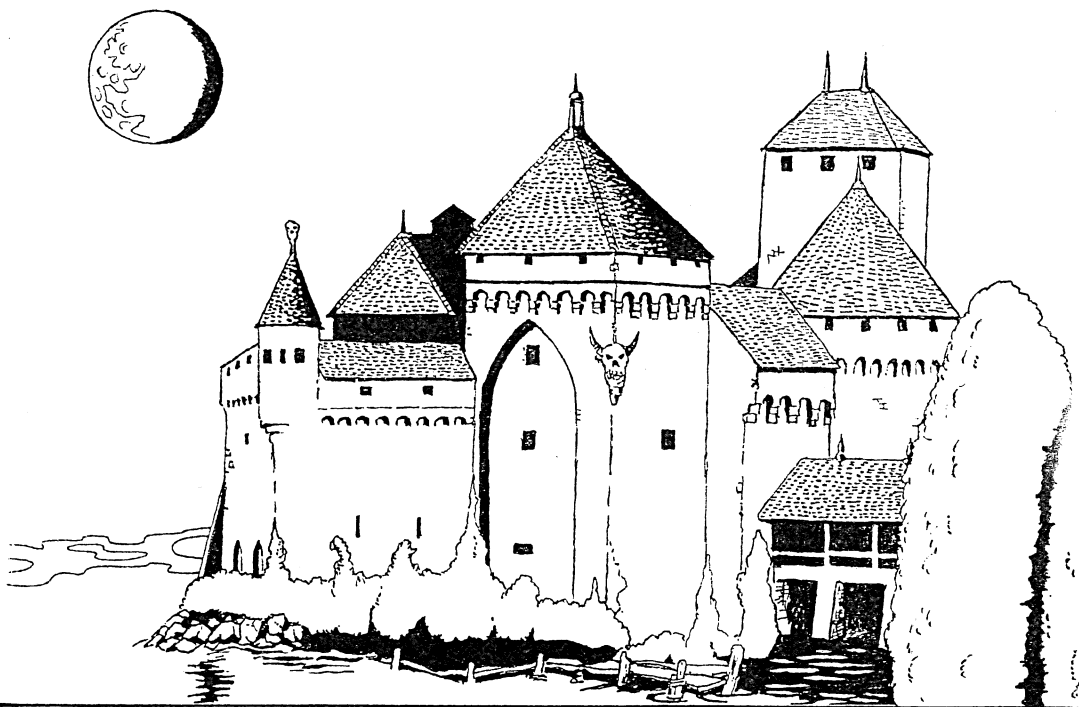


DEN

SORTE DVÆRG

Nummer: 2

Pris: 10 kr



DENNE GANG:
UKENDT DANSKER HAR SOLGT SIN SJÆL.
VI SER PÅ HARN!
QUIZ, MED FLOTTE PRÆMIER.
NYHEDER OG SLADDER.
OG MEGET MEGET MERE....

DEN SORTE DVÆRG er et Fanzine om rollespil, film og alt andet, som virkelig betyder noget her i verden.

INDHOLD

Indhold.....	2
Leder.....	3
Den sorte quiz.....	4
Harn overview.....	5
Plotline.....	13
Tips til rollespillere.....	15
Horoskop.....	17
Arkivskabet.....	20
Nyheder og sladder.....	21
Film og videotips.....	23
En GM's genvordigheder.....	24
The World.....	25
Andmeldelser.....	31
Rollespil (en bog).....	33
Brevkassen.....	34

Redaktionen denne gang var:

Tommy Jensen (Ansvarshavende redaktør mm.)

Nemo Hansen (World expert)

Henrik Lundstrøm (En mand med genvordigheder)

Christian Johansen (Nyhedsredaktør)

Niels Lademark P. (Harn konsulent)

Morten Gotfredsen +
Poul Erik Lundstrøm (Korrekturlæsere)

Monty II Jensen (Hund)



LEDER

Velkommen igen til den Sorte Dværg. Så er vi her igen !
 Hvad er den Sorte Dværg egentlig ? En løs samling af stavfejl, noget man tar med på toilettet (enten for at læse eller for at ha noget at tørre r.... i), en intellektuel stimulans (næppe !).

Først vil vi gerne afsløre dette nummers absolutte scoop! (en slags fiskebåd uden master). Som det skrevet står på forsiden, har en ukendt dansker solgt sin sjæl! Hvis vi nævnte hans navn, ville han jo ikke længere være ukendt, så vi vil kalde ham Mr. Mox. Vi ved faktisk heller meget om Mr. Mox, men det siges at han holder af Horror film, har briller og arbejder i en snusket butik i København. Hvorfor har han solgt sin sjæl? Fordi han vil leve evigt! Han ser ikke ud som om han er en dag over 40, men er i virkeligheden meget ældre.

Nok om Mr. Mox., noget der virkelig bekymrer mig er hende Delia Sheppard (hende den danske "skuespiller" der var med i Double Trouble). Jeg mener er hendes pa.... bryster ægte? Eller er det silikone? Jeg har hørt at man kanmærke forskel, at det ligesom er mere.... well anyway. Jeg synes at vi (offentligheden) har ret til at vide sandheden. Så Delia, hvis du er blandt vores læsere, vil redaktøren sætte pris på, hvis du ville kigge ind. Så kan vi opklare det hele, og jeg lover vores læsere at vi vil bringe resultaterne i et senere nummer (Delia, min adresse står her et eller andet sted).

P.S.: ... og hvis der er nogen andre piger der ligner Delia, så kan de også kigge ind.

DEN SORTE QUIZ

En lille fejl havde indsneget sig i sidste nummers quiz, men det var ikke noget problem (åbenbart) for Rune Schiermer Nielsen, som hermed har vundet et sæt terninger (de er på vej med posten). De rigtige tegn til sidste quiz var

1, 2, 2, 1 eller 2 (fejl), 1, X, 2, 1, 2, X.

Vi iler videre med dette nummers quiz-spørgsmål, og udover et terning-sæt, er der som en speciel bonus også en fed Shadowrun plakat. Send dit svar til redaktionen, og vi trækker lod blandt dem som har 10 rigtige.

- 1: Hvis man møder en Mon Calamari spiller man 1) GURPS Uplift
X) Star Wars 2) Traveller.
- 2: En Rakshasa fra AD&D kan..... 1) Bruge ESP X) Regenerere tabte HP
2) Tilkalde elementals.
- 3: Cyberpunk er 1) En rockgruppe der har lagt navn til flere
rollespil X) En type robot fra Mega-traveller 2) En slags science
fiction.
- 4: Middle-Earth Role Playing (MERP) er en slags begynder udgave af....
1) GURPS X) Runequest 2) Rolemaster.
- 5: Kara-Tur er..... 1) En oriental setting til AD&D X) En gudinde fra
summerisk mytologi 2) En restaurant i København.
- 6: Man kan være så uheldig at løbe ind i en Plaguebearer, når man
spiller.... 1) Call of Cthulhu X) Warhammer roleplaying 2) Harn.
- 7: Manden bag Forgotten Realms (AD&D) hedder.... 1) Tom Moldway
X) Steve Jackson 2) Ed Greenwood.
- 8: Conan som rollespil finder vi som 1) Et supplement til ICE
X) div. GURPS bøger 2) CONAN, et spil fra folkene bag Runequest.
- 9: Gamma world er et sci-fi rollespil lavet af.... 1) TSR X) GDW
2) ICE.
- 10: Twilight 2000 er.... 1) Et slags modern-day soldiers RPG X) Et
brætspil som handler om 3.verdenskrig 2) En film med Arnold S.

HÅRN OVERVIEW

Hvad er Hårn? De fleste har hørt navnet, nogle har set bøgerne, og et fåtal kender og bruger systemet. Formålet med denne artikel er at fortælle de to første grupper hvad konceptet bag Hårn er, hvilket tilbehør der fås p.t. og kort omtale de enkelte dele.

I 1983 udgav Columbia Games Inc. Hårn Regional Module. Ideen bag kom fra N. Robin Crossby der i mange år havde sukket over manglen på Baggrundsmateriale, med streg under baggrund, til de eksisterende rollespilssystemer. Han indså tidligt hvad mange gamemasters, inklusive undertegnede, havde måtte sande; der eksisterede ikke én eneste detaljeret og gennemarbejdet verden der kunne bruges til et bredt spektrum af allerede eksisterende RPG systemer. Han viste også at det kræver års arbejde at kreere en bare nogenlunde sammenhængende verden, skal den samtidig være bare en smule original kan man godt gå i tænkebox i et årti eller to.

Det krævede med andre ord langt mere tid og energi en den enkelte havde at lave kongerækker, detaljerede beskrivelser af stater, byer, mesterlaug og navne. Resultatet var at langt de fleste campaigns foregik i et løst sammensat, overfladisk miljø, oftest uden en historisk baggrund til at give "nutiden" substans. Der fandtes oftest kun beskrivelser af miljøet hvis det lå indenfor en radius af 100 meter fra den dungeon hvor afternens plot foregik. Rejste spillerne til en nærliggende by, med eller uden bymur, hed den lokale baron ofte Verner, krovarten Ejner, og alle andre Mukke Bredflab.

Løsningen hed HårnWorld, en baggrundsverden der var stærkt inspireret af engelsk middelalder, bestående af to bøger og et stort kort. Den ene bog gav overblikket over stater, religioner, tempelordener, byer, økonomi, 20.000 års historie, ideer til scenarier m.v. Den anden bog var et index med over 1.000 referencer, og hvad der var særligt bemærkelsesværdigt så kunne

hver eneste navn, og lokalitet på kortet og i oversigtsbogen slås op. På kortet kunne hver eneste befestning fra byer med ringmure over slotte til enkeltstående borgtårne findes, og hvad vigtigere var den der holdt borgen samt hans feudale overhoved var omtalt i hårndex (dvs det medfølgende index). Ligeså med floder der var navngivet hvis de var bare marginalt større end gudenåen, og bjergene, og alle øer større en samsø, og søerne, og ... og...

Derudover indeholder pakken en beskrivelse af den planet hvorpå Hårn ligger, og en noget mere uddybende beskrivelse af det kontinent Hårn ligger på. Dette er, selvom det er på skitseplanet, en glimrende referencekilde. Når der af og til henvises til en begivenhed på hovedlandet kan stedet slås op. Det skal understreges at "skitseplanet" er svarende til ca 48 siders omtale og syv oversigtskort, heraf to i farver. Alt i alt svarer det nogenlunde til en gennemsnitsbeskrivelse af de fleste andre tilgængelige baggrundsverdener. Udtrykket skitseplan skal udelukkende se i sammenhæng med det øvrige materiale der er udgivet af Columbia Games.

Hvad bøgerne ikke indeholdt var til gengæld færdiglavede scenarier, ikke et eneste, N. Robin Crossby og de øvrige på redaktionen mente at markedet var tilstrækkeligt forsynet. Desforuden skulle de da Hårn var beregnet til at være anvendeligt til alle systemer fra AD&D til Call of Cathulu, lave en udgave af scenariet til hvert eneste tilgængelig RPG system.

Det næste skridt blev et modul der beskrev menneskenes byer på Hårn, syv i alt, beskrevet i et 48 siders modul. Beskrivelserne fyldte fra fire sider for den mindste by (Thay) til otte for den største (Coranan). Disse bybeskrivelser var alle sammensat efter samme opskrift. Først en side med en opremsning af indbyggertal, civil og militær ledelse, den politiske status, historie, økonomi,

HårnWorld™

A Real Fantasy World

By: N. R. Crossby

Second
Edition



COLUMBIA GAMES INC.

5001

skatter, templer, og endelig de forskellige laugsmedlemmer, dvs de handlende. Derudover findes der to kort et med index til gamemasteren og et uden til spillerne, sidstnævnte må i øvrigt fotokopieres. Det ville vi naturligvis gøre med eller uden den påtrykte tilladelse, hvilket viser at Columbia Games dels kender brugerne og dels at de ikke lægger smålige og pedantiske forhindringer i vejen for Gamemasteren. Nå tilbage til kortene. Bykortet findes også i en tredje version, nemlig som en løst indlagt

farve planche, der ser aldeles fed ud.

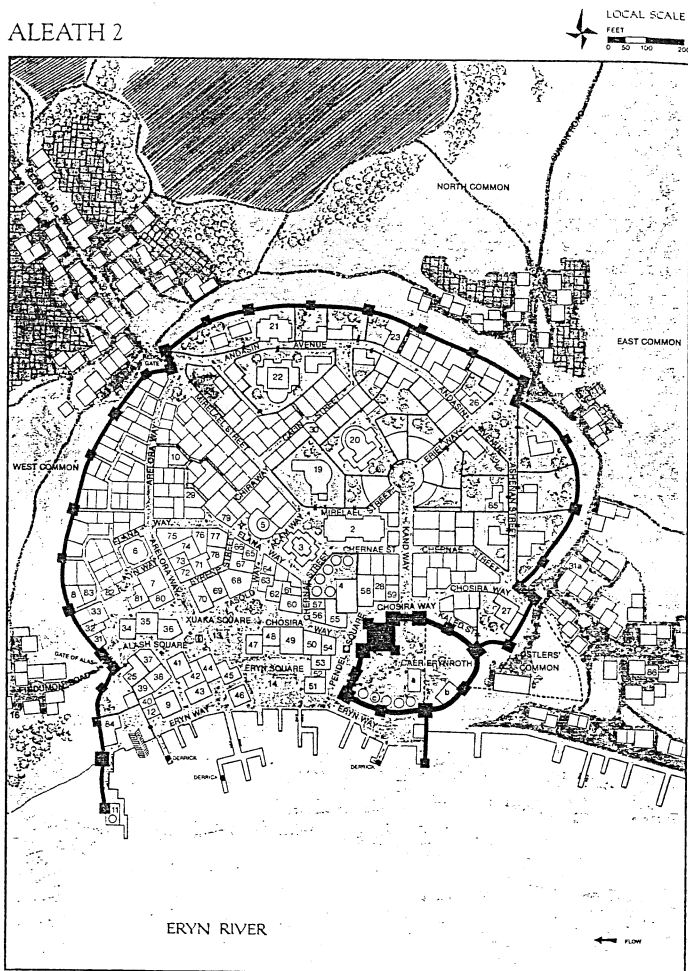
Beskrivelserne har ydermere en kort notits om hver enkelt af de indekserede bygninger, dvs alle handlende (navn, antal ansatte, pris og kvalitet), templerne, og det slot der uundgåeligt ligger i tilknytning til byen. Endelig er der en detailbeskrivelse af en bygning i byen, og desværre kun en, for netop disse detailtegninger viser Columbia Games høje standart.

Kort efter udgivelsen af Citi-es of Hårn kom der en serie af

uddybende baggrundsmøbler kaldet Encyclopedia Hårnica. Der var altså igen tale om baggrundsmateriale og ikke egentlige møbler som f.eks. de der udgives af TSR. Der udkom i alt 16 af disse møbler i deres oprindelige form. På grund af den store efterspørgsel og de relativt ustrukturerede format, besluttede Crossby & CO. at dels ændre formatet og dels udvide udgivelserne. De oprindelige 16 møbler blev omredigeret til i alt 5 større og bedre møbler, og disse blev suppleret med 5 helt nye møbler, der dækkede resten af det "civiliserede" Hårn. De nyredigerede møbler giver således en voldsomt uddybende beskrivelse af menneskenes syv stater, samt elvernes og dværgenes.

Det næste skridt på vejen mod en komplet verden bestod af to separate møbler Gods of Hårn og Pilots Almanac. Det første af disse altså God of Hårn er efter min mening et af de mest undervurderede møbler der er lavet, nogensinde. Møblet indeholder ikke beskrivelser af Hårns ti guder som var de en ny ekstraordinær type af monstre, den slags fejltagelser overlader Columbia Games til andre firmaer (læs TSR). Hvad møblet derimod indeholder er beskrivelser af de ti vigtigste guders natur, deres tjenende halvguder, og andre overnaturlige tjenere. Det vil sige en beskrivelse af gudernes indflydelsessphærer, opbygningen af hver enkelt guds domæne, og deres indbyrdes forhold.

ALEATH 2



Disse beskrivelser er til dels i form af legender der verserer blandt tilbederne.

Dette er imidlertid kun krydderi der sætter smag på resten, og hjælper til at forklare de indbyrdes forhold mellem tilbederne af de forskellige guder. Hvem har i øvrigt brug for den hierarkiske opbygning hos en gud alene? Min kampagne foregår ikke blandt guder, men altid blandt deres tilbedere.

Det nye sammenlignet med andre gudebeskrivelser er at kirkerne er beskrevet, i detaljer.

Religionens historie, kirkens opståen og udbredelse, kirkens opbygning, og i nogle tilfælde kirkens opsplitning i forskellige ordener.- For eksempel er Larani kirken på Hårn repræsenteret ved to Præsteordener der hver sponsorerer hver sin orden af Tempelriddere. Forskellige ordener indenfor kirken behøver ikke at være i opposition til hinanden, men kan være indædte modstandere. Gods of Hårn er virkeligt et modul med gods i der er til mange timers spændende læsning.

GODS OF HARN™



COLUMBIA GAMES INC.

#5003

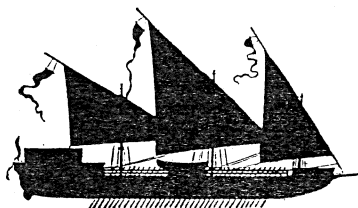
Pilots Almanac er kort fortalt et modul der omtaler regler for maritim handel.

Der er altså i højere grad end med de tidligere moduler tale om egentlige regler. Dette skyldes at Columbia Games i mellemtiden udgav deres eget RPG system, men mere herom senere. Pilots Almanac er derfor dels et udvidelsesmodul til HårnMaster reglerne (RPG systemet), og dels et baggrundsmodul i Encyclopedi Hårnica serien. Det skal understreges at det ikke er nødvendigt at have HårnMaster for at få udbytte af Pilots Almanac, det er derimod nødvendigt at have HårnWorld.

Modulet indeholder regler for navigation, en beskrivelse af navigatørlauget, regler for besætningen, skibsbygning og skibsbyggerlauget. Der er regler for maritim handel og endelig en database der dækker over trehundrede havne. Som en ekstra bonus er indlagt fire formidskede regionalkort der dækker Hårn, Ivinia, Shorkyne, og Trierzon, dvs tilstødende landområder.

Pilots' AlmanacTM

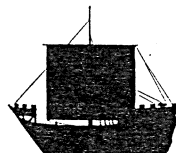
Maritime & Piloting Rules



Larumar
Karejian Merchant Galley



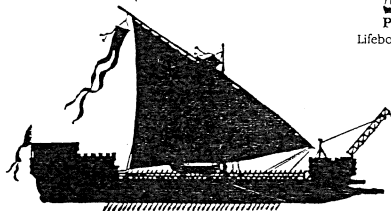
Venar
Azeryani Merchantman



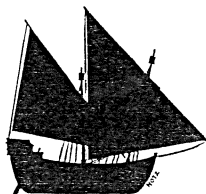
Dak
Shorkyne Cog



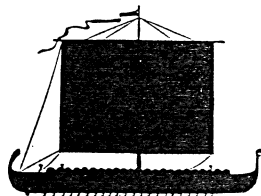
Pinda
Lifeboat, Dinghy



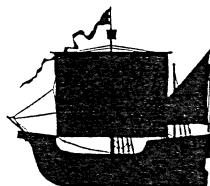
Laru
Azeryani War Galley



Raem
Karejian Merchantman



Dragonship
Ivinian Warship



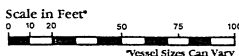
Karune
Trierzi Carrack



Talbar
River/Canal Boat



Nivik
Harnic/Ivinian Knarr



COLUMBIA GAMES INC.

P.O. Box 8006 Box 581, 810 West Broadway
Blaine, WA 98230 Vancouver, B.C. V5C 4C9

MADE IN CANADA
ISBN 0-920711-22-7

Son of Cities er et supplement til Cities of Hårn der begynder hvor Cities of Hårn slutter, bogstaveligt talt. Sidenummereringen starter nemlig hvor den sluttede i Cities of Hårn. Modulet er efter min mening ikke meget bevendt uden Cities of Hårn, idet Son of Cities fortsætter detail beskrivelserne af de indexedede bygninger i Cities of Hårn. Der er altså tale om de samme syv byer, og ikke nogle nye uomtalte byer. Tilgængæld er der tale om et glimrende supplement, med et væld af gode tegninger og miljøbeskrivelser, og adskillige spændende personligheder.

Som nævnt ovenfor har Columbia Games også udgivet et RPG system, kaldet HårnMaster. Systemet er baseret på skills, og indeholder regler for generering af characters, kamp, skills, religion, magi, et mindre monster galleri, prislister, handelsregler, og endelig treasure. Helhedsindtrykket er at systemet er særdeles gennemtænkt.

Kampsystemet er det bedste jeg nogensinde har set, logisk og dækkende alle situationer spillerne med rimelighed kan forvente at komme ud i. Der er nogle skønhedsfejl men de er minimale. Ligeså skill systemet, der dækker alt hvad mine spillere har våget sig ud i til dato, og det er ikke småting den stakkels overbebyrdede gamemaster bliver udsat for, sic. (I skrivende stund har jeg brugt systemet i 2½ år).

Reglerne for religion dækker diverse mirakler/forbandelser som præsterne kan nedkalde, samt avancement indenfor kirken, og slutte sig til regler for akkumulering af gudelig "goodwill" udtrykt i form af piety points. Sidstnævnte er ikke reserveret præster alene, alle der tilbøder en gud kan akkumulere piety points og bede om gudelig intervention.

Den vanskeligste opgave man som spiller bliver udsat for er character genereringen. Der er lagt megen vægt på at PC'erne bliver beskrevet så realistisk som muligt, hvilket har medført at der er et væld af attributter, syv der dækker udseende, ti der beskriver karakterens fysik, og endelig fire til

at beskrive hans/hendes mentale formåen. Ligeså er der en del automatiske skills der skal genereres, for eksempel; stealth, throwing, awareness, singing og unarmed combat, m.f. Man kan med sindsro sætte en after til side til formålet. Den meget omfattende character generering kunne forlede en til at tro at systemet er langsommeligt og besværligt at bruge, det er ikke tilfældet. Faktisk er der tale om et smidigt og velfungerende system. Når først karakteren er genereret er systemet lige til at bruge, men naturligvis skal der bruges tid på at lære det at kende, ligesom med alt andet.

HårnMaster introducerede et helt nyt koncept indenfor character generering nemlig pregaming. Udtrykket pregaming dækker over to ting. Først den faktiske og velkendte character generering, dvs at slå attributterne, og almindelig udfyldning af ens character sheet. Den anden og nye ting er, at når de "tekniske" detaljer er overstået, spiller man sin egen baggrundshistorie, her vil man typisk starte som 14 årig. Under en pregaming session, jeg vil anbefale en session pr. character især hvis der er tale om nye spillere, vil karakteren åbne nye skills, og hyppigst også gennemføre en lærlingeuddannelse indenfor et laug. Således udstyret med en baggrund og forhåbentlig et par våben skills, starter spilleren den første gamesession. Pregaming stiller store krav til improvisationsevnen hos gamemasteren, det er selvsagt umuligt at forestille sig hvad den enkelte character vil egne sig til. Der er i øvrigt givet et eksempel på pregaming i HårnMaster.

HårnMasters system for magi er et kapitel for sig. Ikke fordi det er specielt indviklet, men fordi det er svært at skaffe sig overblik over hvilken version man bør bruge.

Som ovenfor antyd det er HårnMasters magi system blevet revideret flere gange, til mine spilleres store fortvivelse, (Hej Polle og Lars). Det kan naturligvis forvirre at der står et i HårnMaster og et andet i diverse senere udgivelser. For den nye bruger af

HårnWorld og HårnMaster er systemet præsenteret i HårnMaster bogen fuldt tilstrækkelig. Disse tidlige regler indeholder et fuldt dækkende system der fungerer udmærket med reglerne i øvrigt.

De supplerende regler udkom pga at de oprindelige regler stillede for store krav til de (amerikanske) spilleres/gamemasters improvisationsevne og kreativitet. Det er hårde ord, men systemet var netop beregnet på at den enkelte skulle ekstrapolere det.

(Nu bliver det for svært for BRILLE Christian, altså Chris altså, de' såddan et ord ik' der li'som betyder altså at videreføre no'et, ikk.. er du med Christian,..... Christian... Nåh, han tabte tråden). Altså skabe sine egne spells, og i højere grad lade den sunde fornuft, end et altomfattende reglkomplex, råde i tvivlsspørgsmål.

Resultatet blev at der udkom en bog med reviderede regler for magi, Tome of the Shek-Pvar. Reglerne er grundlæggende set de samme. Tome of the Shek-Pvar indeholder to afsnit, et med en opdatering og uddybning af de regler der allerede fandtes i HårnMaster, og hvad jeg selv finder fascinerende en diskussion over hvordan et magi system defineres af de regler og eksempler det er sammensat af.

Det andet afsnit i Tome of the Shek-Pvar indeholder 29 optional rules, dvs regler gamemasteren kan tilføje hvis han kan lide dem eller hvis han er mere fortrolig med et mere dækkende system.

Heri er for eksempel udvidede regler for spell research, spellbooks, (Grimores), hvordan man beskytter sine spells mod nysgerrige sjæle, og hvordan en mislykket spell kan reddes.

Udover Tome of the Shek-Pvar, der ikke indeholder spells men kun regler, er der til dato udkommet 3 af i alt syv spell tomes. Hver af disse spell tomes indeholder 24 spells, en pr side. Cirka seks af disse er revideringer af de spells der oprindeligt fulgte med HårnMaster, de øvrige er nye.

Hvis man ønsker at starte en kampagne på Hårn og ellers med Hårn-

Master, vil jeg anbefale at man starter med at købe følgende;

HårnWorld og HårnMaster.

Efterfølgende kan man supplere med følgende, i prioritetsrækkefølge;

Cities of Hårn.

Gods of Hårn.

Melderyn kingdom module.

Tome of the Shek-Pvar.

Spell Tomes.

Son of Cities.

Diverse Kingdom modules.

Når disse ting er købt hen af vejen vil man selv have en god idé om hvad man prioriterer højest. Af ovenstående er kun HårnWorld og, hvis man ønsker et nyt RPG system, HårnMaster essentielle. Alt det øvrige materiale er detailbeskrivelser, der ofte går ud over hvad man behøver til en god start. Senere er supplementerne utrolig værdifulde, men en start til 50 US \$ (ca 400 dkr) er alt rigeligt til et komplet RPG system og en komplet verden.

Det skal her nævnes at køber du tingene i Fanta\$K ligger den samlede pris på HårnWorld og HårnMaster ikke på 400 dkr, men 600 dkr.

Regnestykket er som følger:

HårnMaster 20*6.5	= 130,- dkr
HårnWorld 30*6.5	= 195,- dkr
Forsendelse 8*6.5	= <u>67,- dkr</u>
Total	393,-
Evt Moms (se nedenfor)	87,-
Total incl moms	<u>480,-</u>

Fanta\$K ganger derimod den vejledende amerikanske pris med 12, heri er så inkluderet fragt og moms:

HårnMaster 20*12	= 240,- dkr
HårnWorld 30*12	= <u>360,- dkr</u>
Total incl moms	= 600,- dkr

Det skal nævnes at Fanta\$K derudover får forhandlerrabat på 40-45%, hvilket vi selvfølgelig gerne under dem, men de 25 % de ligger oven i dollar kursen så vi gerne sløjfet.

Hvis DU, ja DIG, skulle få den gode idé at bestille direkte fra Columbia Games, se nedenfor, og samtidig køber ind med fem af dine venner, så for du 40 % rabat på de nedenstående priser. Dvs 6' eksemplarer af en given bog giver 40 % rabat.

Nedenstående er en liste over de produkter der figurerer på den sidste bestillingsliste jeg fik fra Columbia Games, samt priserne i US \$.

HårnMaster.....	20.00
PilotsAlmanac.....	20.00
Battlelust.....	20.00 ¹
PC Character Sheets (50).....	8.00
GM Character Cards (25).....	5.00
PathFinder (50) (Hex papir)....	8.00
HårnMaster Combat Sheets.....	5.00
Tome of the Shek-Pvar.....	15.00
Tome of Lyahvi.....	6.00
Tome of Peleahn.....	6.00
Tome of Jmorvi.....	6.00 ¹
Tome of Fyvria.....	6.00 ¹
Tome of Odivshe.....	6.00 ¹
Tome of Savorya.....	6.00 ¹
Tome of Grey Magi.....	10.00
HårnWorld (2.edition).....	25.00
Cities of Hårn.....	16.00
Gods of Hårn.....	16.00
Azadmere (dværgenes rige).....	14.00
Evaël (elvernes rige).....	14.00
Kaldor (feudalt kongerige).....	18.00
Chybisa (diminutiv kongerige)....	12.00
Orbaal (regeret af vikinger)....	16.00
Tharda (korrupt republik).....	16.00
Rethem (splittet kongerige)....	16.00
Kanday (feudalt kongerige).....	16.00
Melderyn (altruistisk stat)....	18.00
Araka-Kalai.....	16.00
Son of Cities.....	16.00
Kiraz (forladt dværgby).....	12.00 ²
Castles of Hårn (8 slotte)....	16.00
Heroth Castle (udvidelse).....	4.00
100 Bushels of Rye (adventure)...	10.00
Staff of Fanon (adventure)....	10.00
Ivinia (Regional modul).....	20.00 ²
Menglana (rige på Ivinia).....	16.00
Shorkyne (regional modul).....	30.00 ⁴
Trierzon (regional modul).....	30.00 ⁴
Hårnlore (Fanzine, 4 numre)....	12.00
Hårnlore, enkelt nummer.....	4.00
Kortover Hårn.....	12.00 ⁵
Kortover Ivinia.....	12.00 ⁵
Nedfotograferede kort 4 stk....	10.00 ⁵

Bestilling og fragt gebyr er 5 US \$ for første genstand og 3 US \$ pr efterfølgende genstand. For Hårnlore er forsendelsen inkluderet i prisen. Der er ca 6 ugers leveringstid fra det øjeblik du sender din bestilling.

Det er værd at bemærke sig at der bliver opkrævet moms af alle forsendelser der er større end en prøvekuvert, men de mindre går fri.

¹ Mass Combat supplement til HårnMaster, er forsinket på tredje år.
² Spell beskrivelser pt 5 måneder forsinkede. De der er udkommet er glimrende.

³ Er også et adventure modul, nærmere fortsættelsen til Panaga modulet.

⁴ Er et regional modul, som Hårn, der beskriver vikingernes rige beliggende nordøst for Hårn. Flot, indeh. to bøger + et kort, men desværre udgået pt. Måske er der en andenudgave på vej?

⁵ Regional moduler dækkende landområder på kontinentet nær Hårn. Er forsinket på femte år, sic. Meen vi venter med længsel.

⁶ Præcis de samme kort som de der følger med regional modulerne.

⁷ Nedfotograferede kort over Hårn, Ivinia, Shorkyne, og Trierzon. Er magen til de der følger med Pilots Almanac.

Adressen til Columbia Games er:

COLUMBIA GAMES INC.
 Box 8006
 Blaine, WA 98230
 USA

Opgiver du dit VISA (DAN-Kort) kort nummer vil Columbia Games automatisk opkræve et beløb svarende til det materiale du får tilsendt. Det gælder altså kun for de der har et VISA kort, alle andre må vedlægge en check i US \$ med bestillingen, dvs. forudbetaling.

Et sidste lille hjertesuk gælder de notoriske forsinkelser Columbia Games har. Hvis deres produkter ikke var så suverænt fede ville kunderne næppe være så tøjlmødige som de er. I øjeblikket (marts 91 er de 9 måneder bagud med udgivelsen af Hårnlore, jeg venter stadig spændt på sommernummeret for 90.

Morale: Stol ALDRIG på en Deadline fra Columbia Games, de nye produkter er ALTID forsinkede.

PLOTLINE

Så er vi her igen med plotline, hvor i stadig er velkommen til at sende jeres geniale (eller gale) ideer ind.

HORROR.

Prof. Hickens ringer til spillerne og beder om hjælp, der er problemer på hans museum. Det startede med at et par af nattevagterne rapporterede nogle mystiske lyde fra den babylonske afdeling, men blev meget værre dag en af vagterne forsvandt sporløst. Museet har været lukket siden, og politiet har søgt efter spor overalt, uden held. Hvis ikke spillerne kan løse gåden (og prof. Hickens er overbevist om at der er en ganske naturlig forklaring på det hele), blir de nødt til at lukke museet permanent. Hvis bare de døde kunne tale, for der sidder en særdeles velbevaret mummie i den babylonske afdeling. Så velbevaret af den næsten synes levende ... og så er der prof. Thornton som har opført sig mærkeligt på det seneste ! Kan spillerne løse gåden før det er for sent, og kan de overleve med deres viden ?

SCIENCE FICTION.

På planeten Thanador, som er en veludviklet verden med lidt over 50 millioner mennesker (og andre), finder vi spillerne. Arbejdsløse og i pengenød (som sædvanligt). En video-reklame lokker med let arbejde og høj betaling til folk i god fysisk form. Spillerne iler naturligvis straks hen til stedet, et kontor i den mere slibrige del af Ormona-spaceport (hm underligt sted at have et kontor liggende). En flink kontor dame beder spillerne om at vente (der sidder allerede et par folk og venter), og lidt senere blir de kaldt ind en ad gangen. Doktor Wyam står klar til at måle og veje folk (de skulle jo være i god fysisk form), og stiller diverse spørgsmål om hvilke sygdomme spillerne har haft. Hvad spillerne ikke ved er at firmaet ledes af en bande skruppelløse skurke, som planlægger at slå alle folk ihjel og sælge deres organer på det sorte marked ! Finder spillerne ud af det tids nok ? Og kan de kæmpe sig ud af skurkenes klør ?

T'klk er en insektmand (der er næsten altid en insektrace i alle sci-fi rollespil), og han har et problem. T'klk bærer rundt på admiral Sutos scepter, og dette scepter ligger indkodet.....vælg selv:

- 1) Koordinationerne til Sutos hemmelige base, fra hvilken han håber at styre oprøret mod imperie-rådet.
 - 2) Adgangskoden til Sutos private (og højst avancerede) rumskib.
 - 3) 20 doser af det mest værdifulde narkotikum i universet.
- I alle tilfælde er T'klk i store problemer, og gæt hvem han kontakter for at få hjælp. T'klk er en tyv, ikke ond men heller ikke særlig pålidelig, og han er ikke bleg (insektmænd blir ikke blege !) for at

stikke en lille hvid løgn. "I må hjælpe mig, snigmordere er efter mig jeg er i virkeligheden prins T'klk og hvis i hjælper mig vil i blive rigt belønnet" osv.

FANTASY.

På vejen til en by møder spillerne en gruppe ryttere (der er lige så mange af dem som af spillerne), en af dem signalerer til spillerne om at stoppe og ridder hen til dem. Han siger at de er en patrulje fra byen og han ønsker at vide hvad spillerne vil (han godtar næsten hvilkensomhelst forklaring, såsom "Vi er bare ud for at se os lidt omkring"). Dernæst forklarer han at for at komme til byen skal spillerne have en passerseddel fra kommandoposten, som han påstår ligger lidt tilbage af vejen. Spillerne kan godt huske at de passerede et lille hus for en halv times tid siden, det må ha været der. Kommandoposten (hvis det virkelig er hvad det er !) er ganske tom, og det ser ikke ud som om at der har været nogen i lang tid. Godt sure tar spillerne atter ind imod byen, og denne gang møder de ingen patrulje. Men da de kommer ind i byen blir de omringet af vrede byboere og city-guards "Der er de ! Morderne er kommet tilbage ! Klynge dem op !" osv. Og hvordan hænger det nu sammen ??? Jo, patruljen som spillerne mødte var en gruppe dopplegangers (AD&D monster som kan læse tanker og tage form efter en person), og efter at have forsinket spillerne red de ind i byen (forandret så de lignede spillerne selvfølgelig) og røvede en kro og alle dens gæster (to blev dræbt). Før city-guarden kunne nå at komme derhen var de væk igen, og hvem ved måske står de nu blandt den vrede hob af folk og råber "Hæng dem nu!".

SCIENCE-FANTASY.

Troldmanden Rahmoz har åbnet en portal til en anden verden. Her har han allieret sig med Nukhi'erne (en mærkelig race af blå-lilla plantevæsner, med avanceret teknologi til deres rådighed). Rahmoz angriber en lille by, for at teste sine nye våben, og gæt hvem der netop hviler ud i denne by. Spillerne blir ganske overrasket, da der pludselig (i løbet af natten) dukker nogle zombies op, bevæbnet med lasergeværer (eller magic-misile wands som det vil se ud for spillerne). For at spillerne ikke pludselig skal lægge deres klamme fingre på disse våben (og bringe hele din kampagne ud af balance), så er der et lille problem med alle high-tech våben som bringes til spillernes verden. De holder simpelthen opmed at virke efter lidt tid - Slå en terning for hver dag der går, på en 6'er holder dimsen op med at virke. Men selv om dette problem også rammer Rahmoz, er han stadig farlig, og spillerne må finde hans tilholdssted og stoppe ham. I Rahmoz's borg kan du stadigt hive robotter frem, og pudse dem på folk. Måske blander Nukhi'erne sig også, eller er de bare brikker i Rahmoz's spil (og dermed potentielle allierede mod troldmanden).



TIPS TIL ROLLESPILERE

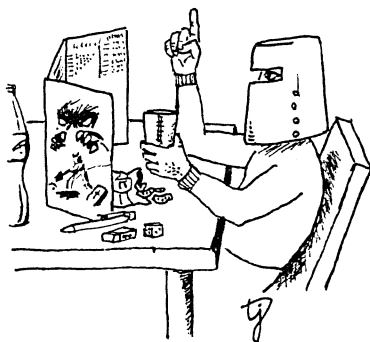
Her er så det som i alle har ventet på, nemlig nogle tips til hvordan man bedst overlever (og blir rigtigt sej) i rollespil. Hvem vil ikke gerne være lige så sej som Mordenkainen, Tenser og La'chard, og det helst med det samme ! Vi (redaktionen) har fulgt nogle af de mest hærdede bonus-jagere blandt rollespillere, og afluret dem nogle af deres tricks.

Først vil vi gå nogle generelle grundregler igennem og derefter ser vi på de forskellige rollespils typer.

Slagorden: Det er aldrig godt at gå forrest, ej heller godt at være bagerst, sørg for at være i midten. Men hvis i kommer ind i et rum fyldt med guld kan du sagtens lade som om at du kom først ind (lige så snart GM har fortalt at der er guld siger du "Jeg fylder min meget store sæk med så meget guld som jeg kan bære !").

Fedt for GM: Som spiller kan man høste "plusser" i GM's lille sorte bog ved at påpege andres fejl, f.eks. "Du Niels er du sikker på at du godt må bruge en crossbow i hver hånd.... MÅ HAN GODT DET GM !". Dine egne fejl skal du naturligvis skjule, og blir du opdaget så er det bedste forsvar at være fornærmet "HVAAAD kan jeg ikke kaste mit to-håndssværd, JAMEN Conan gør det da hele tiden. Efter enhver spilleaften kan du altid trække GM til side og rose hans plot (det virker hver gang !). Er man populær hos GM finder man flere magic items o.lign. beregnet lige til ens charecter.

Reglerne: Det er vigtigt at kende reglerne hvis man skal kunne udnytte dem ordenligt, f.eks. "Åhem... GM der står her på side 176 i spillerens hulevej-viser håndbog at man kan blænde alle undeads med en bullseye lanterne !". Det er også en god ting at kunne alle monstre udenad, men det tar jo lidt tid. Et godt tip er at koncentrere sig om de monstre der kun kan skades på bestemt måder. La'Chard (en glad troldmand) "AHA ! Det er en Maugalsk Bloodwyvern, den dør automatisk hvis man hvisker ordet *Postfordelingscentral* tre gange" (og tro mig sådanne monstre eksisterer, Fiend Folio er fyldt med dem).



Klag din nød: Det er god kutyme at jamre, og der er næsten altid noget at jamre over. "Ååååh ååååh GM vi får aldrig nogen XP, vi finder aldrig nogen penge !". Selv om i er velforsynede kan man godt jamre lift alligevel. "Ååååh ååååh hvor skal vi gøre af alle vores penge ?".

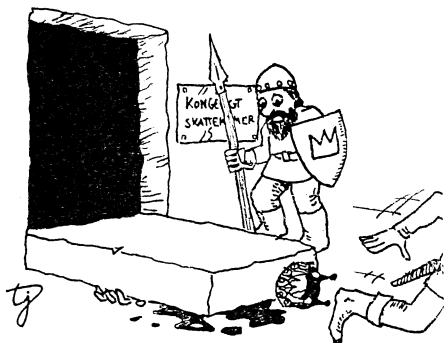
Hvordan man spiller de enkelte classes (og overlever længere end alle de andre tåber):

Fighter: Som fighter er din vigtigste opgave at undgå at komme i kamp! Ellers forventer de andre bare at du gør det hver gang. Hvis der blir kamp så udvælg de svageste ofre først (de går også hurtigere ned og gir det indtryk at du er vældig effektiv) så du ikke udsætter dig for unødigt fare. Sørg for at du altid forsvaret og beskytter præsten i gruppen (så du får dine hårdt tiltrængte cure-spells).

Wizard: En wizard bør altid leve en tilbaketrukket tilværelse, han er jo klart for svag i kamp til at løbe først frem. Sørg for at have nogle gode defensive spells på lager (navnlig nogle som tillader dig at slippe væk når tingene koger over, f.eks. fly, invisibility og de bedste er selvfølgelig dimension door og teleport). Undgå at få spells som identify (der er ikke noget så farligt som at teste magic items, det er nærmest at sammenligne med det eksperimentale udstyr man gerne belemres med i Paranoia).

Thief: Som tyv skal man huske at man for alt i verden ikke skal rende og prøve at finde fælder og lignende, men der er ingen der siger at man ikke kan lade som om Efter at have sendt GM en note siger Chris "Ja deres majestæt, så er døren checket. Der er ingen fælder her!". Som tyv kan man også altid tilegne sig de mest salgbare ting... Endnu en note til GM senere, GM "Da i gør jer klar til at tage afsted opdager du, Lars, at dine warhorse er væk".

Priest: En virkelig undervurderet klasse er præsten ! Folk kan ikke se det uhyre store potentiale, der ligger i at have noget som alle de andre gerne vil ha, nemlig cure spells, og der jo ingen der siger at man behøver at gi dem fra sig gratis. Som præst kan man også altid påberåbe sig en eller anden ideologisk grund for ikke at deltage i kampen. Polle "GM jeg slår altså ikke på de der stakkels fortabte sjæle, kun den store Ahnus kan dømme og straffe andre, så jeg lader de andre tæve dæmonerne".



HOROSKOP

VÆDDEREN

21.marts - 20.april:

GENERELT: Der er uro på vej, noget skjult lurder lige om hjørnet. Kun i kærlighed er du nogelunde sikker. Så vær forsigtig, og indgå ikke nogen væddemål.

ARBEJDE: Prøv at holde dig i baggrunden. Hvis chefen ikke lægger mærke til dig kan du måske klare skærene. Tag ingen chancer!

ROLLESPIL: Pas på flyvende monstre, især drager og lignende! Hold dig væk fra dungeons.

KÆRLIGHED: Du kan se frem til en hed affære, med en eller flere sex-killinger.

PENGE: Ak ja - Det som kommer let, går let! Og hvad værre er - også det som ikke kommer let, går let.

TYREN

21.april - 21.maj:

GENERELT: Du står stærkt rustet (altså ikke af et rust-monster ho ho!), til at klare fremtiden. Især hvis du lader dine naturlige dyriske tendenser komme mere frem (howl at the moon, baby!).

ARBEJDE: Du har masser af energi! Bare gå til den (du kan altid jøge og lign., hvis du stadig har noget tilbage efter arbejde).

ROLLESPIL: Gå frem mod dine modstandere, og find dig ikke i noget. De skal bare ha nogle baaaaaaaaaank!

KÆRLIGHED: Du er et dyr, ikke til at stoppe.

PENGE: Arrh, pas lidt på pengene, men vær heller ikke for nærig.

TVILLINGERNE

22.maj - 21.juni:

GENERELT: Du vil nok møde en del nye udfordringer i den kommende tid. Men hvis du ikke er bange og tror på dig selv, skal du nok klare dig.

ARBEJDE: Her er der store muligheder, måske endda for at stige i graderne! Hvis du arbejder i detail-handel, så glem det (der - er der aldrig nogen, som stiger i graderne).

ROLLESPIL: Monstre vil simpelthen vælte ind over dig, "stay tough".

KÆRLIGHED: Uha, der tegn på uro her... partnerbytte (eller måske sodomi) vil blive tilbudt dig! Hvis du vil opleve noget nyt så...

PENGE: Via dit arbejde vil du måske komme til penge.

KREBSEN

22.juni - 22.juli:

GENERELT: Tingene er i balance for tiden, med mulig undtagelse af din økonomi. Hvis du har briller, bør du nok overveje dit liv lidt mere nøje.

ARBEJDE: Hold dig fra jobs, hvor du skal bruge hænderne eller hovedet.

ROLLESPIL: Hvis du er GM klarer du dig fint, som spiller er din fremtid mere usikker.

KÆRLIGHED: Tja, prøv at farv dit hår grønt, og løb nogen ned af Strøget. Det er nok den eneste måde du kan tiltrække nogens opmærksomhed.

PENGE: Du synes altid at kunne bruge dem hurtigere end du tjener dem.

LØVEN

23.juli - 23.august:

GENERELT: Planeternes bane viser at du har en lidt svær tid, men lad være med at hænge og jamre, det er der alligevel ingen der gider høre på. Gå ind og se en film (f.eks. Ondskabens øjne, se andetsteds).

ARBEJDE: Slid og sløb, så hårdt du kan.

ROLLESPIL: Hvis din person (eller campaign, hvis du er GM) overlever længe, blir jeg og stjernerne meget overrasket.

KÆRLIGHED: Slap af og tag den med ro.

PENGE: Hvis du har nogen endnu, så hold godt fast.

JOMFRUEN

24.august - 23.september:

GENERELT: Stjernerne står favorabelt for dig! Dog må vi advare mod at du forsøger vilde ting (som at prøve at udgive et spil o.lign.).

ARBEJDE: Pas på med at love ting du ikke kan holde, og husk dem derhjemme.

ROLLESPIL: Din favorit character vil snart finde noget han længe har ledt efter.

KÆRLIGHED: Overvej hvor stor en familie du egentlig har plads til i den lille lejlighed!

PENGE: Bruger du altid dine penge hurtigere end du tjener dem? Hold op med det, spar op!

VÆGTEN

24.september - 23. oktober:

GENERELT: Du lever et hårdt liv, eller det føles ihvertfald sådan.

Prøv at sæt farten lidt ned og slap af.

ARBEJDE: Uha! Du vil kvaje dig gevaldigt inden for den nærmeste fremtid.

ROLLESPIL: Undgå modstandere med horn, og gå efter alt som glitrer.

KÆRLIGHED: Hvis du ikke er bange for noget utraditionelt, så er der gode chancer forude. Har du allerede en partner, så hold dig på måtten!

PENGE: Der skulle blive mulighed for en ferietur til udlandet, måske en billig rejse til Rumænien!

SKORPIONEN

24.oktober - 22. november:

GENERELT: Du vil snart opleve en mystisk hændelse, såsom hvis den bog der blev væk for fem år siden, pludselig ligger på dit natbord. Eller du opdager en død kat, der hænger i dit klædeskab.

ARBEJDE: Vi foreslår du begynder at holde søndags Berlingeren.

ROLLESPIL: En skilling til en fattig sjæl vil købe dig vigtig information.

KÆRLIGHED: Lyt til din partner, og tag dennes råd alvorligt. Enlige skorpioner bør gå ud i byen og møde folk! (score).

PENGE: Sæt lidt til side til senere, du får brug for det.

SKYTTE

23.november - 21.december:

GENERELT: Din fremtid ser godt ud, du har gode ting i sigte (fik i den? sigte.. skytte ...Well).

ARBEJDE: Bør nok undgås så vidt muligt, især af den fysiske slags.

ROLLESPIL: Det går ufattelig godt! Hvis du spiller D&D er det tid at minde din DM om, at han skal købe "Immortals" sættet.

KÆRLIGHED: Du vil blive fanget mellem to mennesker, som begge vil have din krop (ingen interesserer sig for dit intellekt).

PENGE: Hvis du vil have mange penge, så prøv at veksle dem du har til lire, så føles det som mere!

STENBUKKEN

22.december - 20.januar:

GENERELT: Fremtiden for dig er mørk og usikker, så tag dig i agt.

ARBEJDE: Du vil klare dig bedst, hvis du lader som om at du er noget ved musikken (så køb en brugt guitar og bær den med overalt).

ROLLESPIL: Medmindre du spiller Paranoia (og har 5-6 kloner på lager) blir du nok lidt deprimeret. Men se på den lyse side! Du kan få prøvet en masse forskellige klasser.

KÆRLIGHED: Vær aggressiv, gå til den. Og brug styrthjelm.

PENGE: Mørkest af alt er nok din penge situation, så det nænner vi slet ikke at skrive om.

VANDMANDEN

21.januar - 18.februar:

GENERELT: I nær fremtid vil du opleve noget skønt! Som hvis Bent Burg faldt ned af trappen i lykkeshjulet... Så vær opmærksom.

ARBEJDE: Ingen nyheder her.

ROLLESPIL: Du får brug for dine gamle fup-terninger igen, hvis du skal overleve. Alternativt kan du prøve at gemme dig bag dine med-eventyrere, som du plejer.

KÆRLIGHED: Inviter din partner i byen, det vil gi bonus.

PENGE: Invester i så mange numre af den sorte dværg, som du kan lægge dine klamme hænder på. En dag vil de være penge værd.

FISKENE

19.februar - 20.marts:

GENERELT: Hvis du føler dig udmattet, så skær ned på de rå fisk og skråtobakkene (som alligevel blir forbudt indenfor EF om nogle år).

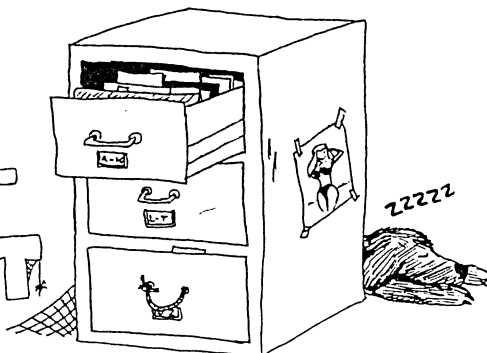
ARBEJDE: Med viljestyrke, koncentration og opofrelse for dit firma vil du ikke leve længe, så drop det! Det gir ikke noget alligevel.

ROLLESPIL: Du burde have held med magi og frugt, så hvis du ser en +1 banan så "Go for it".

KÆRLIGHED: Undgå stenBukke, de er for vilde til dig. Prøv at finde sammen med en løve, de er traditionelle og pålidelige.

PENGE: Det lysner forude, en femkrone du helt havde glemt at du havde tabt ind under sofaen, dukker pludselig op!.

ARKIV- SKABET



I arkivskabet denne gang har vi fundet en lille rollespils historie frem, men først skal vi lige rette en fejl fra sidste nummer.

Ligesom andre kendte firmaer, er vi ikke bange for at erkende når vi tar fejl! Og ham Laserman (se sidste nummer) var lettere fejlbehæftet. En lettere ombytning af point var nødvendig, for at få det hele til at passe. Den ny Laserman skal have ST 10, DR 10 vs. all attacks, og udstyres med fire quirks (Kan lide digte, prøver altid at være høflig, skifter tit hårfarve, er flink ved dyr). Ombytningen sker på grund af en regnefejl.

Så vil vi lige underholde med en historie fra det virkelige liv, det virkelige rollespil liv altså.

Vi er nogle glade folk, som spiller Star Wars (the role playing game), og det er tit ret skægt. En af spillerne, vi vil kalde ham Lionel, er en kommende jedi-ridder, omend der er en del vej endnu. Lionel og gutterne, var kommet ind i denne luskede bar, hvor en skummel person sad og snakkede med en af sine sammensvorne. Lionel har 1D6 i Sense (en af de tre grund-powers for jedi's) og således også 1D6 i den under-skill, der hedder Magnify Senses. Med den kan han (i teorien ihvertfald) høre hvad folk siger, langt væk fra. Men desværre skulle Lionel slå 7 (med sin ene terning), grundet afstand. Det eneste som kunne give vores aspirerende jedi en chance for at lytte med, ville være hvis han stod helt henne og rørte ved den skumle person! (men så kunne han jo nok høre det uden sine specielle powers).

Bedre blev det ikke senere, da Lionel forsøgte sig med sin Telekinese power, idet det også her viste sig, at han skulle røre ved den ting han skulle telekinese (hvis tingen, som han skulle løfte, vel og mærke ikke vejede mere end 1 kilo).

Vi håber at Lionel snart blir lidt bedre, der er ikke så meget "GO" i ham endnu.



NYHEDER OG SLADDER

Så er vi her igen, med total mangel på respekt for de uskrevne journalistiske og etiske regler. Magen til Ekstra Blads agtig sensationsjagt, skal man lede længe efter (med mindre man læser EB). Nå men lad os straks gå igang....

Harnfolket har taget hul på et nyt kontinent (Shorkyne tror vi nok),
but we told ya so.

Hvor blir det af ? GURPS TIME TRAVEL ? Ja det skulle ha været her.
Nu er det sat til at udkomme til oktober. Pris 203,50.

Chill Companion, 204 kr. Mayfair Games kommer med dette tillæg til
deres spil Chill, engang i juli. En hardcover bog, som Mayfair påstår
man også kan bruge til andre spil (horror går vi ud fra).

Fantask har åbnet ny forretning i Roskilde ?!?! Hvorfor skriver vi det
her, det er jo ikke nyheder....

Tome of Magic. Fra TSR, til små 230 kr. En hardcoverbog der kommer til
juni-juli. En must for alle Avdancedungeonsanddragonssecondedition
wizards.

Talisman dragons ?!?!? Måske kommer der også Talisman turtles....
whose nose!

WWII: Pacific Theater of Operations, TSR, 459,50. Juni-juli. Nu vil
nogen sikkert tro at det er det nye pacifistiske teater rollespil fra
TSR, men det kommer først senere på året. Dette spil handler om anden
halvdel af anden verdenskrig (nuff said!).

Spacemarine 2.edition, 413 kr (sådan ca.). Aller-aller-aller-tidligst
i slutningen af august. Det er afløseren for Spacemarine og det nu
hengangne Adeptus Titanicus.

Rygter vil vide at CJ er igang med et kæmpe epos på syv bind, med
arbejdstitlen "JEG BLEV TABT SOM BARN". We can hardly wait.

Space Fleet. Tidligere kaldet Battle Fleet Gothic (men det var nok for
svært at udtale). Et enkelt og nemt rumskibespil, fra 10 år og op. Fra
GW, kommer i juni, 269,50 kr.

Onde tunger vil vide at, en af de ukendte Masters of Fandom, for tiden
prøver at holde op med at ryge. Han brænder dog stadig ! De samme
tunger påstår, at han ikke er blevet mere uvenlig, vrissen og umulig
end han plejer at være (hm).

Dungeons & Dragons, 179,50 kr. (og det er et super Fantask tilbud, skulle jeg skrive... normalpris 230 dask. Får jeg nu reklamepenge?!). Det er vist nok et rollespil fra TSR. No seriously, TSR er kommet med et nyt sæt (til afløsning for basic sættet). I æsken (som efter sigende ligner et brætspil) finder man reglerne, en screen, et mini-eventyr, floorplans og en masse pap-figurer. Der medfølger desuden nogle "programmed instructions" så alle kan lære det gode gamle spil. Det er kommet (men hvornår kommer det så på dansk?).

Dark Conspiracy, 270 bobs. Fra GDW -horror/cyberpunk fra firmaet der gav os klassikeren "1889" !!!

Det ganske nøjsomme og totalt ukendte blowzine Chaga (eller var det Saos), er efter hvad rygterne vil vide, kommet i lommen på en kendt lystfisker fra Charlottenlund. Enten har han store lommer, eller også udkommer bladet i et meget beskedent oplag.

Alien Artifact. Kommer i juli. Til Space Master (ICE), en slags "Creatures and Treasures". 168 kr.

Bob har søgt tilflugt i en tom og ubrugt hjerne... White Dwarf is loose !!!

Orient Express, 419,50 kr. Chaosium kommer til august, med denne kæmpe kampagne til Call of Cthulhu (This calls for the Bill Howards Memorial Society).

Førnævnte Chagaos (eller hvad det nu hedder) skulle efter sigende redigeres af et sammenrend af redaktører (som tidligere har arbejdet som-statministerens "jærne-trust"). Nu siger man at for mange kokke fordærver maden.... men vi lider af den tvangstanke at d'herrer redaktører umuligt kan være istand til at ødelægge en omgang suppe på et søm.

Black Beard. Et pirat brætspil (okay Henrik, drop dit piratspil) for 1-6 spillere. Avelon Hill, 420 kr. Kommer i maj (or so they say).

Vampire Kingdom, Palladium, 179,50 kr ? (tror vi nok). Worldbook til Rifts, om vampyrer (tror vi også nok) i bl.a. sydamerika.

Hvorfor er Copenhagen Leif Roleplaying Club så stort et tilløbsstykke? Hvem er formand ? Leger de doktor ?

Det var så alt for denne gang ! Vi vender frygtligt tilbage i næste nummer, med flere rygter og mere sladder.

P.S.: Vores nyhedsredaktør havde opsnappet at en kendt brætspiller var faldet ned fra et træ, i pinsen..... og så vidt redaktionen kan læse af de her lapper vi får (en serviet fra Burger King med lidt salatmayonnaise på, og nogle næsten ulæslige noter) af omnævnte nyhedsredaktør, landede brætspilleren på tungen..!?! Men da vi ikke vil håne folk der kommer galt afsted... vil vi ikke nævne dette.



FILM

ONDSKABENS ØJNE: En gal morder er løs! Han har tilnavnet Buffalo Bill, fordi han flår huden af sine ofre. En ung kvindelig FBI agent (spillet af Jodie Foster) besøger en psykiater, som muligvis sidder inde med viden der kan hjælpe FBI, til at fange morderen. Psykiateren er desværre også psykopat! Hannibal the Cannibal (spillet af Anthony Hopkins), er både gal og genial, og Han virker truende selv om han sidder under lås og slå. Mens FBI leder efter spor, sidder Hannibal og lægger planer, og Bill dræber endnu en ung kvinde. Filmen er både og spændende og uhyggelig, og alle (men især Anthony Hopkins) spiller suverænt. Det kan faktisk siges meget simpelt, Silence of the lambs (som er original tittelen) er den bedste film jeg har set i år! Jonathan Demme har instrueret, - og det har han gjort godt.

VIDEO TIPS !

MOON 44: Jeg blev noget overrasket over de flotte effekter og settings der blev brugt i denne Science-fiction film (som ikke en gang har været oppe i biograferne mig bekendt), det ligner en mellemting mellem Blade Runner og Aliens (med andre ord ren guf). Historien var lidt mere vattet men okay, så kan man lide sci-fi er det en klar film (p.s. prøv undervejs at gætte hvad landsmand filmen den er !).

TREMORS: Hvad dølen hed den her film på dansk, Ormene vidst nok. Det er en gammeldags gyser med nogle kæmpe orme som angriber en lille by i USA. Ingen kendte skuespillere er med, men hvad gør det ! Filmen er både spændene og sjov. Løj den.

ROBOCOP 2: Er også kommet på video, og det er jo en film som egentlig skal ses i biografen (men skal alle film ikke det), men det er ihvertfald en totalt fed film. Se eller gense den.

FRIGHTNIGHT 2: Er ikke en nyhed, jeg nævner den bare lige fordi jeg lige kom i tanke om den ! Hvis du kunne li 1'eren (og forresten også hvis du ikke ku li den) så undgå 2'eren. Det er ren nedtur.

GREMLINS 2: Så kom det nye kuld på video, og for en gangs skyld kan vi anbefale at man ser filmen på video frem for at gå i biffen. For biografudgaven var så klippet at det var svært at følge med i handlingen (folk synes at hoppe fra et sted til et andet mellem scener), der er desuden også nogle sekvenser specielt lavet til video udgaven (we ain't kidding). Sjov film, løj den.

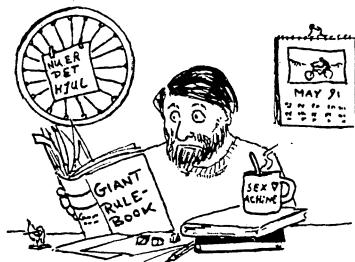
P.S. Er der nogen derude som ikke har set Willow endnu ? Well it's about time then !

EN GM's GENVORDIGHEDER

Når du for første gang sidder med et hold spillere, varer det sikkert ikke længe inden du opdager et af problemerne som gamemaster. Du har lavet et plot, men spillerne gør et eller andet der sender dem i den gale retning, og pludselig falder hele historien fra hindanden. Eller de gør noget som du ikke har overvejet mulighederne/konsekvenserne af. Resultatet, synes jeg tit at have observeret, er at gamemasteren går i baglås og forbyder et eller andet eller sender "the big pointy finger of God" osv. som så igen får spillerne til at føle sig trukket rundt ved næsen, og det er der ingen der kan lide.

Som GM må jeg sige at det er ligesom en udvikling mange må igennem, at turde give slip og lade spillerne gøre hvad de vil, med de konsekvenser det kan få for ens spille verden. Spillere er en bande nævenyttige egoister istand til hvadsomhelst, de skal have udlevet deres super egoer (nu blir han helt teknisk, ham can.psych. Lundstrøm. Red.), og hvis de får lov har de det som regel bedst. En måde at slippe dem løs på er selvfølgelig at slippe sig selv løs, hvilket naturligvis er sværere end det lyder.

Er du ny som GM, så er der nogle gode tips (spillerne henviser vi til tips for spillere andetsteds i dette fabelagtige blad ! Red.). Sørg for at sætte dig grundigt ind i reglerne, du kan ikke forvente at alle dine spillere gider at læse regler, men er de interesserede skal de nok lære dem at kende hen ad vejen. På den måde undgår du regel-misforståelser. Lav historier som du kan overskue, start f.eks. med en lille by som du har overblik over, en dungeon eller lignende. Når du så føler du har mere mod på det så slip spillerne løs i større omgivelser med mange valgmuligheder (mere hverdags agtigt) (hvad mener han med det ? Der er da ingen valgmuligheder i ens hverdag, det er bare arbejde, spise, sove, arbejde, spise, spille, arbejde osv. Red.). Det kan være en større by hvor det ville være umuligt at bestemme alle elementer som GM, nøjes så med at definere vigtige NPC'er og steder, ellers er det frit for leveren (eller nyren. Red.). Hav evt. en liste med navne som ikke er personer endnu (hm... hvor kom den ide fra... Red.). Resultatet er at spillerne synes det er en levende og fleksibel verden de spiller i. For dem vil det virke som om du har check på det. Hvis de gør noget du ikke har overvejet som GM, omkring plottet - større plots vil altid have flere løsninger end du selv kan finde på. Hav en lille afledningsmanøvre i baghånden så du får tid til at overveje hvad du vil gøre (ikke dumt...ikke værst...Red.). Så får du tid til at overveje hvad du vil gøre. Husk det kan også være sjovt at sætte grænser, grænser som spillerne kan lære at leve med eller finde veje til at gennembyrde.



THE WORLD

Vi fortsætter med mere stof om THE WORLD™, denne gang ser vi på landet Gheki, og dets indbyggere, som er en race af firben-mænd. Landet er nabo til Karnath (beskrevet i SD nr.1). For god ordens skyld skal vi måske nævne, at alle THE WORLD™ artiklerne er skrevet for år 376 (Karnath tidsregning).

Gheki.

Hovedstad: Ingen Regent: 8 stammeledere. Styre: Anarki
Statsreligion: Blandet mytologi Sprog: Gheki.

Landet er næsten udelukkende hjemsted for den race, fra hvilken det har fået sit navn. Kun få mennesker (og andre) vover sig derind, og sjældent uden god grund. Den generelle holdning er, at enhver som rejser derind vil blive flået og spist før han kan sige "Shub-Niggurath". Helt så vilde er gheki'erne nu ikke, og selv om de ikke bryder sig meget om mennesker, (eller halflings, eller elvere, eller) så blir deres tilstedeværelse tolereret. Tidligere (før år 70) var tingene anderledes, der blev alle fremmede dræbt hvis de bare var nær Gheki, og gheki bander hængede alle nærliggende byer. Men nogle gheki ledere indså at man på den måde også afskar sig selv fra udviklingen, (der kom jo ingen handel til landet) og de besluttede at prøve at ændre tingene. Lederne for de dengang 9 største gheki stammer stak hovederne sammen og i år 70 tegnede de en traktat med Cordell (en uafhængig by lige uden for Karnath). Aftalen lovede at ingen gheki ville angribe byen eller rejsende til byen, samtidig blev nogle handelsaftaler underskrevet. Senere blev handelsaftalerne udvidet, og i år 112 kom der også en officiel aftale istand med Karnath. De gheki bander som ikke rettede sig efter de nye aftaler blev hurtigt sat på plads af de 9 stammer. Interne stridigheder omkring år 220 udryder en af de 9 stammer. Det er dog stadig ikke ufarligt at rejse i Gheki, mange gheki'er ser stadig rødt når de ser mennesker, og der er stammer som ønsker og vende tilbage til de gamle traditioner. Der er desuden ikke meget lov og orden i Gheki, stridigheder ordnes som regel af folk selv eller af den lokale høvding. Endelig er Gheki også hjemsted for en del monstre.

Religion og overtro.

Der er ingen statsreligion i Gheki, folk tror på et væld af forskellige ånder, dæmoner og lignende. En af de mest almindelige er Agol dybets herre, en stor sort gheki som skulle leve på havets bund, hvor han tar sig af alle døde. De fleste gheki faster desuden to dage om året. Den ene dag er d. 12 april, som er dagen for Hagannan Rahkillian's fødsel. Hagannan er den første gheki, skabt af Agol og Ulo'ang, (martyr guden som blev dræbt senere af to kæmper ved navn Porgas og Nabaal) fra et stykke træ og noget vand. Den anden dag er d. 21 oktober, som er dagen hvor de døde sjæl vandrer til Agol. Gheki'erne gemmer faktisk alle deres døde til denne dag, hvor de bærer

dem til havet, (eller en stor sø i mangel af bedre) vægter dem med sten og smider dem i. At forstyrre et af gheki'ernes "dødehuse" (hvor de døde ligger og venter i op til et år) er en sikker invitation til at blive hakket i småstykker.

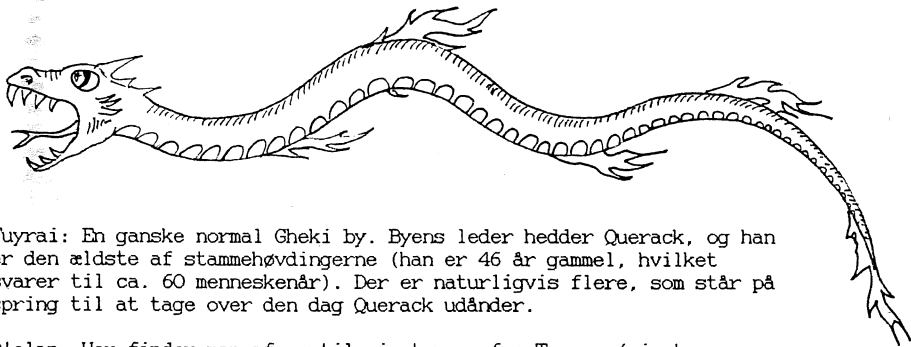
Våben, rustninger og lignende.

Gheki'erne er ikke særligt gode smede, alle deres sværd (og lignende) er "cheap swords" (se GURPS basic s.74) hvilket ikke betyder de er billige (de koster normal pris) men at de er knap så holdbare. Plate og scale rustninger er umulige at få fat på, og chain (hvis man kan finde det) koster dobbelt normal pris. Alt dette er også forklaringen på at gheki'er for det meste bruger køller og spyd, og går i læder rustning. Buer, og lignende kan købes til normale priser.

Byer og steder.

De otte byer er samtidig hjemsted for landets ledere. De otte stammehøvdinge mødes mindst en gang om året, for at drøfte diverse problemer.

Sathiras: Den vestligeste by i Gheki, og samtidig en af dem som har mest samkvem med fremmede (såsom mennesker). Byens leder Rassik er en klog mand (gheki !), han holder handlen igang med Cordell og holder nogenlunde ro og orden i sin by.



Tuyrai: En ganske normal Gheki by. Byens leder hedder Querack, og han er den ældste af stammehøvdingerne (han er 46 år gammel, hvilket svarer til ca. 60 menneskeår). Der er naturligvis flere, som står på spring til at tage over den dag Querack udånder.

O'elan: Her finder man af og til minotaurer fra Tauros (minotauernes free-city), og barbarer nordfra. Thogos er byens leder og han er uden sammenligning den mest barbariske af de otte ledere for tiden. Thogos gør ingen forsøg på at holde lov og orden heroppe (tværtimod).

Sinagath: Thogos for tiden værste modstander Nasrat leder denne by. Det siges om Nasrat at han lider af en sygdom som påvirker sjælen, men ingen siger det til ham naturligvis idet han er en af gheki'ernes mægtigste krigere. Nasrat har en mærkværdig (for gheki'er) sans for ære og retfærdighed.

Gara Unan: Byens leder Sorelan er en helt for alle gheki'er, og navnlig byens beboere. Han mistede sin ene arm i en kamp mellem byens garde og en bande trolde. Byen er samtidig også hjemsted for Hagannan Rahkillian's mindesten, som mange gheki'er besøger hvert år.

Sush'ton: For tiden en by i røre, idet en lokal war-chief er på kant med byens leder Ytheltan. Næsten alle forventer at Ytheltan vil blive udfordret før næste samling af de otte.

Rowan: Nok den mest stille af alle byerne i Gheki. Byens leder Oghas er efter sigende både fed og doven, men han har dog stadig holdt fast på sin post. Rowan er også den eneste by med en slags politi, som slår ned på alle ballademagere.

Nookos: En ruinby, gheki'erne siger at Agol rejste sig fra havet og sendte en flodbølge over byen for at straffe dem som bespottede hans navn. Ingen gheki vover at nærme sig byen.

GHEKI

Gheki er firbenagtige mænd som går på to ben. De har en grønlig læderagtig hud, og ingen kropsbehåring. Deres øjne er røde og slangeagtige. Gheki'er har også en bevægelig hale.

ADVANTAGES & DISADVANTAGES:

Gheki får ST+2 (20 pts), DX+1 (10 pts), IQ-1 (-10 pts), HT+1 (10 pts) og DR +1 fra deres tykke hud (5 pts). De har *short lifespan* (-25 pts) og deres øjne er dækket af en *nictating membrane* (15 pts). Gheki har +2 på swimming og climbing skills (6 pts). Gheki er også udstyret med en kraftig hale som de kan slå med (thrust/crushing dam.) hvis de ikke har noget bedre at bruge (5 pts). Endelig har gheki'erne optjent sig et rygte, som barbariske udyr, næsten overalt - det gir dem -3 på reaction rolls (-15 pts).

Det koster 21 point at være gheki.

Der er en del gheki som har intolerance overfor mennesker (og andre), men det er langt fra alle (derfor er den ikke bygget ind i racen). Bloodlust, overconfidence og bad temper er også almindelige psykologiske træk.

Næsten ingen gheki'er kan læse eller skrive, hvilket også er med til at begrænse antallet af gheki-troldmænd.

Spillere kan sagtens være gheki, omend de nok vil følge sig lidt udsatte, hvis de forlader deres land.



Nakari.

Nakari er gheki'ernes ridedyr, det er store firben (nærmest saurere) med kraftige bagben og små forben.

ST 35-40 DX 10
 IQ 4 HT 15 Move 11
 Cost \$1,100 Wt. 1300
 Nakari har en naturlig DR 2 fra deres læderagtige hud. Nakari kan godt være trænet til kamp, men så koster de \$3000. Ellers er de meget fredelige græs-spisere.

To ord om barding.

En af mine irriterende spillere påpegede at der ikke stod noget i GURPS bogen om hvad barding kostede og hvor meget det vejede ! Jeg har ledt i basic bogen, Fantasy og andre GURPS bøger men forgæves. Nå men til sidst måtte vi jo definere noget (med lidt hjælp fra ICE).

Barding (til heste) består af tre dele, nemlig barding (som dækker hestens krop), chanfron (som dækker hestens hoved) og endelig en crinet (som dækker halsen).

	Wt.	Cost	
Leather barding	90	700\$	Den kvikke læser (som også har læst ICE) vil bemærke at jeg har
Leather chanfron	13	120\$	sat vægten ned. Det skyldes at
Leather crinet	22	100\$	realismen må vige for det prak-
Chain barding	145	3000\$	tiske. En mand med ST 10 vejer
Chain crinet	28	540\$	150, rustning, sadel og div.
Plate barding	170	6000\$	udstyr vejer 90 (mindst). Plate
Plate chanfron	22	180\$	"all over" vejer 226. Alt i alt
Plate crinet	34	1200\$	476, og da en god stærk warhorse

kan bære 500, kan enhver se at der ikke er meget at gi væk af. Dem med en ekstrem hang til realisme kan gange vægten med 1,1.

Vi kan da også lige nævne, at gheki'er faktisk overhovedet ikke bruger barding til deres Nakari (hvis der var nogen som undrede sig).

Sidst men ikke mindst et par monstre fra The World.

GRASSMEN

ST: 10-12 MOVE/DODGE: 7/6 SIZE: 1 hex
 DX: 13 PD/DR: 2/5* WEIGHT: 80-100 lbs.
 IQ: 6-7 Damage: 1D-1 cut#
 HT: 11-14 Reach: 1 Habitat: Plains

Disse mærkelige væsner jager som regel i grupper på 4-10 individer. I højt græs er de meget svære



at få øje på (-5 på vision rolls), og man finder dem kun yderst sjældent andre steder. Grassmen synes at have en eller anden form for lydløs kommunikation (eller måske har de en slags begrænset telepati), men kan til gengæld ikke tale.

Mod impaling og crushing angreb har de DR 5, mod cutting har de kun DR 1. Ild gir 50% ekstra skade mod grassmen, som da også normalt vil flygte fra flammer.

NUAGO

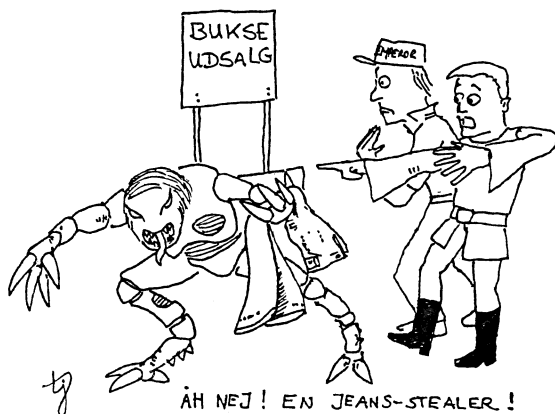
ST: 45-60 MOVE/DODGE: 8/5 SIZE: 3 hexes
 DX: 9-10 PD/DR: 1/2 WEIGHT: 1/2-1 ton.
 IQ: 10-12 Damage: 1D+1 imp#
 HT: 15-18 Reach: 1 Habitat: Plains

Nuago er intelligente tyrelignende væsner, alle er de hæsligt deforme på en eller anden måde (typisk med et ekstra ben, manglende øje og lignende). En Nuago blir født af normale kvæg, men de er besat af en eller anden dæmonisk ånd. Bønder som opdager at deres ko har født en Nuago slår dem altid ihjel med det samme.

En Nuago's blik kan foresage smerte (som Pain spell, automatisk success. Kan kun bruges en gang pr person, pr dag).

Nuago er ondsindede, og nyder at plage ofre før de dræber og spiser dem !

Det var så alt fra Nemo denne gang, vi regner med at høre mere om The World™ i næste nummer.



Terrain Key
1 Hex = 20 Miles



city



River



Beach



Hills



woods



Borderline

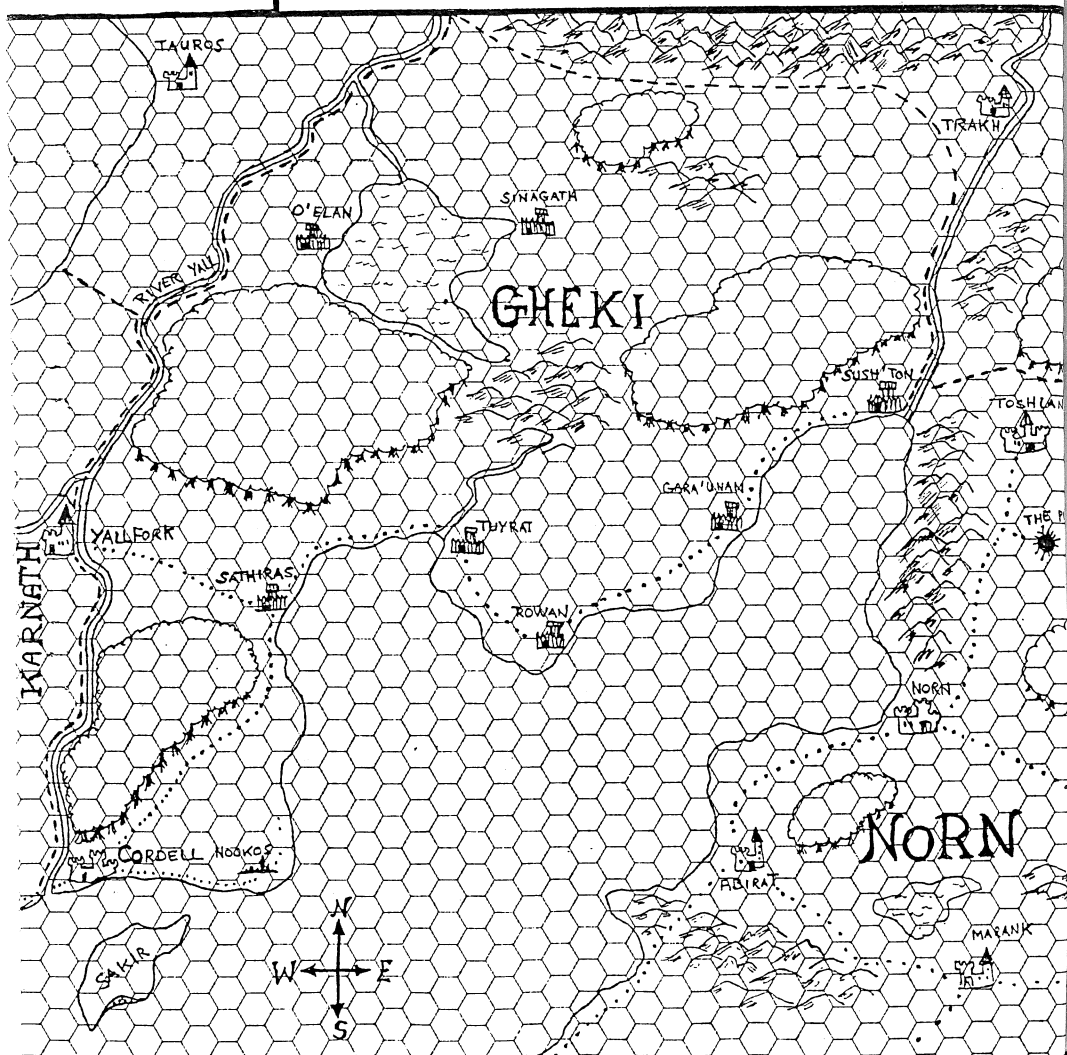


Mountains



Road

THE WORLD



ANDMELDELSER

Vi lægger ud med et par GURPS ting.

GURPS MARTIAL ARTS: Steve Jackson Games, af C.J. Carella. 112 sider.

Uanset om man er skilpadde eller søn af fu-manchu's føtter, så kan man bruge denne GURPS bog til at se, hvordan man bruger sine evner. Karate er bare en af de 38 forskellige kamp-stile, der gennemgås i bogen, som også indeholder baggrundsstof, martial arts-våben og advantages, disadvantages og skills til din character.

Tegningerne er som sædvanlig ikke noget at falde i svime over, men forsiden tar dog prisen som den mest kedelige siden GURPS basics 1.edition (efter det var taget ud af æsken).

Nogen vil måske også mene, at en hel bog om martial arts er lidt vel rigeligt, men.... bogen er efter min mening også bedst, hvis man har planer om en campaign, hvor martial arts skal spille en væsentlig rolle (ellers kan man nemlig sagtens nøjes med de regler, der er for karate i GURPS basics). En "martial arts" campaign kunne f.eks. være en supers campaign, eller det kunne være fantasy i en slags orientalsk verden, det kunne være nu om dage (hemmelig agenter eller sådan noget), eller måske du har nogle Jedi-riddere i din sci-fi campaign som lærer en hemmelig form for selvforsvar !

Jeg synes, det er en helt fed bog. Hvis det er martial-arts du har brug for til din campaign, så er det et vældig godt køb.

GURPS MAGIC ITEMS: Steve Jackson Games, af W. McCubbin. 128 sider.

Titlen siger jo nærmest det hele, bogen er hovedsaglig en stor samling magisk tingel-tangel til brug i fantasy (eller andre) campaigns. Der er også lidt råd og vejledning til GM'eren om, hvordan man "deler" magic items ud. Nogle af de magiske ting er lidt mærkelige (to say the least), hvad med f.eks. et Clown suit, som bevirker at man er immun overfor crushing damage (om det er nok bonus til at få ridder Brutus til at fjolle rundt i et orange, rødt, grønt og blåt sæt klovne tøj med kæpesko osv., det er nok tvivlsomt). Nå, men bogen er fyldt med fede items, man kan diske op med til sine spillere (ikke at vi opfordrer nogen til at give deres spillere magiske ting, nah - vi tænkte, at i skulle gi dem til jeres monstre og NPC'er !).

GURPS UPLIFT: Steve Jackson Games, af Stefan Jones. 128 sider.

Her har vi så endnu en world-book (eller måske snarere universe-book), som bygger på en eller anden forfatters verden. Denne gang er det gået ud over David Brin's Uplift verden. Redaktøren må med skam meddele, at han ikke (endnu) har læst nogen af bøgerne. Men UPLIFT ser ganske godt ud, det er et univers med tonsvis af racer såsom intelligente talende delfiner og chimpanser, men også helt og aldeles alien såsom Jophurs og brothers of the night. Der er også en masse gode psykologiske disadvantages og quirks som snildt kan bruges i andre campaigns, såsom selfish, nosey, proud, curious og broad-minded (der er ca 45 ialt). Desuden er der blevet plads til beskrivelser af diverse verdener, og

beskrivelse af teknologien. De kloge siger, at bogen også kan bruges som guide til når man skal læse bøgerne ! Her er ihvertfald masser af inspiration, uanset om man skal spille uplift eller ej.

Af andre ting, som redaktionen har kastet sine lurende øjne på, er der,

BOXED NIGHTMARE: Palladium books, af Kevin Siembieda. 80 sider og en mini avis.

Til brug for dem, der har købt Beyond the supernatural (Palladium's svar på Cthulhu Now). Mest bemærkelsesværdig er den lille avis, som følger med (som vi da også må indrømme var det, der lokkede os). Det er en slags okkult avis, og i den kan man læse artikler som "UFO ZAPS MOVIE CAST !", "FASHION EXPERTS SAY... OUR BUTTS ARE GETTING BIGGER" & "THIS MAN GAVE BIRTH TO A 7 LB BABY GIRL !". Nogle af de ganske morsomme artikler hænger sammen med (læs: Er handouts til...) eventyrene i bogen, andre er der bare. Der er nogle GM tips i starten af bogen og gennemgang af div. horror genrer. Endelig er der de 6 (7) eventyr, som optager de ca. 60 sider. Her er masser af inspiration at hente - (også for dem som spiller Chill, GURPS Horror eller Cthulhu).

BLOOD BROTHERS: Chaosium, af diverse folk. 144 sider.

BB er 13 mini-adventures til Call of Cthulhu, som alle har det til fælles, at der ikke er et eneste Cthulhu monster i nogen af dem ! Ikke sådan at forstå, at der ikke er nogle monstre - Næh, dem er der masser af. Med inspiration fra diverse nyere og ældre horror film har chaosium folkene lavet disse eventyr. Der er gremlins (af en slags), varulve, vampyrer og mutant krokodiller. Nogle af eventyrene foregår nu om dage, andre i tyverne og et enkelt er et sci-fi eventyr. Der er desuden pre-lavede figurer med til alle eventyrerne. Til min store skræk opdagede jeg, at der i et eventyr blev refereret til en spell, som ikke var i Cthulhu bogen og heller ikke i Blood Brothers ! En lidt kedelig forglemmelse (vi håber iøvrigt at kunne bringe et Cthulhu spell index næste gang). Ellers er modulet ren gulf.

FATAL EXPERIMENTS: Chaosium, af diverse folk. 128 sider.

De spytter dem bare ud - den ene Cthulhu bog efter den anden. I denne her, finder vi tre eventyr, og en gennemgang af våben (fra omkring 1900-1920). Her er de længe ventede forklaringer, på hvordan, og hvorfor, f.eks. shotguns er som de er. En af mine mere irriterende spillere, har længe beklaget sig over de 2 typer, der står i bogen. I CoC bogen står kun en enkeltløbet 12-gauge (muligvis pump-action), og en dobbeltløbet 20-gauge (jo lavere nummer, desto større løb!). Så hvorfor ikke købe en dobbeltløbet 12-gauge - Den ville give dobbelt så meget skade! Og han har jo ret, for sådanne våben laves (og blev også lavet dengang)...men køb bogen og læs mere om shotguns (og en del andre våben). De tre eventyr ser ud til at være af den sædvanlige høje kvalitet, som vi efterhånden forventer fra Chaosium. Der er desuden en række fede billeder, som kan give en kuldegysninger (hvis man er af den sarte slags).

ROLLESPIL

En bog om rollespil er nys kommet på markedet, og den er på dansk. Erik Swiatek og Christian Johansen har været sammen om at skrive den, og Bogfabriken har udgivet den. Bogen er en guide for nye rollespillere, deres forældre, bibliotikarer, lærere og andre nysgerrige. Den forklarer hvad rollespil er og hvilke som der er på markedet. Der er en historisk gennemgang og endelig er der lidt om rollespils relaterede emner (såsom figur-krigsspil). Bogen er ligefrem skrevet, og redaktøren er (så vidt han kan se) kun omtalt to gange. Tegningerne er også pæne og forsiden ligeså. Men hvad med indholdet.....!!!

Det virker som en ret god bog, især for begyndere, men den er også morsom og interessant at læse for os garvede rollespillere. Der er nogle virkelig gode tips til både GM'ere og spillere. Jeg har dog et par anker, især over deres gennemgang af de forskellige rollespils fordele og ulemper (hvilket sikkert også har været svært).

MIDDLE-EARTH ROLE PLAYING: Et godt begynder spil WHAT !?! Det kan være hvis man tænker på at spillerne så er i velkendt univers (hvis de altså vel og mærke har læst Ringenes herre), for reglerne er da noget af det mere indviklet på markedet.

GURPS: Hvorfor er GURPS ikke noget godt begynder spil ? GURPS er jo netop delt op i basic og advanced for at folk selv kan vælge hvor indviklet det skal være. Bruger man QUICK START reglerne skal man faktisk kun læse 1 side ! (selv om vi indrømmer at GM nok skal læse lidt mere).

VIKING: Ja, lige meget hvor meget i pakker det ind ændrer det ikke det faktum at spillet er en død sild, som kun appellerer til skolelærere o.lign. (Hvorfor er det i det hele taget med ? Hvis man skal nævne de 11 vigtigste rollespil, eller de 20, så er VIKING sku da ikke iblandt dem).

Nå men det er jo kun detaljer, alt i alt syntes jeg faktisk det er en ret god bog. Så det er bare at spæne ned til din lokale boghandel (eller smut på biblioteket og lån den).

BREVKASSEN

Kære Sorte Dværge Tommy

Det var i stor spænding, at mine små hænder famlede hen over disken efter jeres blad. Således var det en stor skuffelse, da en særdeles velkorpuleret herre monstrøst lændede sig ind over mig, og snøvlede "10 GRONER" gennem sine snavsede sygekassebriller. (Redaktøren undres! Hvordan taler man gennem sine briller?).

Det hårde liv

Ja suk, stakkels lille jeg havde ventet siden den 16 Oktober 1989 på Pseudo Dragen nummer tolv (det var dagen efter, at nummer elleve udkom), og så tillod Marvelmanden (Marvel Erik !? Red.) sig at bede om penge - PENGE!!?! Nå men han tilbød mig dog en fantaskpose som trøst, (velsagtens til at trække over hovedet! Red.) meget godt det gjorde! Jeg afslog selvfølgelig, og vaklede vansiret ud af butikken (vansiret !?! Er vi alle enige om hvad det betyder ? Red.) med jeres las under armen.

Dyremishandling & Dæmoner

Og hvad indeholdt så dette blad jeg havde set frem til i et år og 3 måneder? Dyremishandling (på forsiden), Dæmoner, gamle gennemstuttede features som Plotline og Glemte skatte og et hjemmeskrevet brev fra Tommy til Tommy. Har du overvejet en børnepsykolog Tommy, jeg har hørt der er rabat på scitzo-tilfælde hele januar. Kort sagt "Jeg elsker det- keep it up".

AD&D - Bvadder !

Den kære Hr. Lundstrøm har ret m.h.t. AD&D's forældelse. Så stop for guds skyld alle fremtidige lange artikler om AD&D. Put de der AD&D dæmoner og AD&D classes langt væk fra den sorte - GOT IT?

Kærlig hilsen

Rune Schiermer Nielsen

P.S.: Nå syntes i Total Recall var spændene, der kan man bare se! Hvad betyder egentlig spændene!?

Hej Rune

Der er nok stadig en del folk som gerne vil læse om AD&D (det er stadigvæk det suverænt mest solgte rollespils system). Men hvad ville du gerne se noget om ? Well, dit brev har iøvrigt vundet titlen som det pæneste brev vi har modtaget til dato (specielt din overlegne brug af, kommaer, rystede os). Hvis jeg var dig ville jeg iøvrigt være forsigtig med at kalde Marvelmanden for velkorpuleret ! Intet under af du blev vansiret, fantastisk at du overhovedet slap ud af butikken.

P.S.: Nåja, så var der måske et par stavfejl i SD#1, vi håber at det er blevet bedre her i #2.

Redaktøren.

Hej Sorte Dværg!

Jeg har to spørgsmål, som jeg håber i kan besvare. I min AD&D gruppe er der en som har et sword +2 Berserker, blir han så chaotic evil? Også er der en som har en Gem of seeing, kan man se undeads med den? Jeg synes iøvrigt i laver et smadder godt blad, kan man ikke få et abonnement iøvrigt?

Søren Eskesen.

Hej Søren.

Var det ikke tre spørgsmål! Nå, never mind. Et berserker sværd gir ikke nogen alignment problemer, ifølge reglerne. Men det er nok rigmeligt at overveje, hvad der sker, hvis spilleren slår en af sine kammerater ihjel med sværdet! Hvis han bare synes at sværdet er enormt fedt (det gir jo +2), og hakker løs på alle og enhver, så sørg for at han får problemer med det, det er jo trods alt et cursed sværd. Om man kan se undeads med en gem of seeing? Alle kan da se undeads, med mindre de er usynlige (måske mener du et ghost), i så fald kan man se dem. Abonnement..... desværre nej.

Hilsen Red.

HEJ SD.

Jeg spiller C&C (Call of Cthulhu, red.), og det er vældigt sjovt! Men jeg dør hele tiden, skal man det? Og er det mig eller DM (det hedder en Keeper i C&C, red.), som og der er noget galt med? Sidst blev jeg bidt midt over af en krokodille, og senere bed den samme krokodille mine arme af (det var på en ny person!).

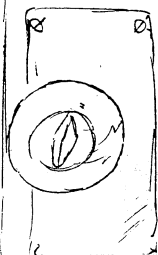
Hilsen Bob Ham, truckdriver.

Hej Bob!

Er du i familie med Bob... naah, glem det. Vi er ikke helt sikker på at du mener det alvorligt, men Cthulhu er et spil hvor man ofte dør, hvis du ikke kan klare det, så spil noget andet (Jeg har hørt at i Indiana Jones the role playing game, kan man slet ikke dø!).

Hilsen Red.

PÅ GENSYN I



NÆSTE NUMMER