

DEN

SORTE DVÆRG

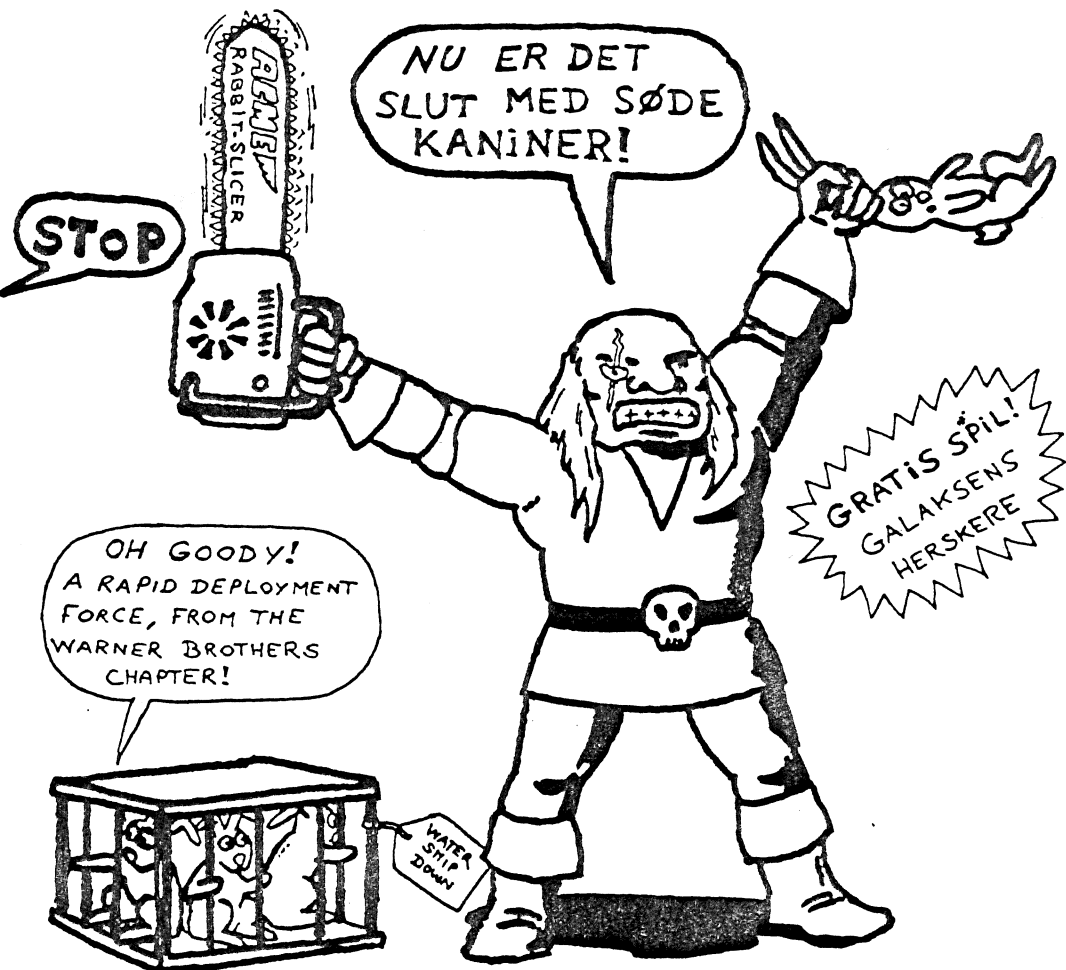
NR:3

10 KR

DENNE GANG:

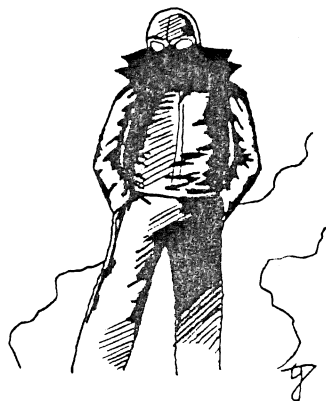
GURPS "STAR WARS"?
SHADOWRUN
FIGURSPIL!

WROOM



INDHOLD

Indhold.....	2
Leder.....	3
QUIRKS.....	4
Cyber Wizard.....	7
Spil med figurer.....	9
Kryomæk.....	13
Nyheder & sladder.....	14
Glemte skatte.....	16
Galaksens herskere.....	17
Shadowrun.....	21
7 Racer til Star Wars.....	24
Plotline.....	27
Brevkassen.....	30
The World	31
Anmeldelser.....	34



Redaktionen denne gang var:

Tommy Jensen (Ansvarshavende redaktør mm.)

Lars U. Jørgensen (Jedi of the 1st degree)

Nemo Hansen (World expert)

Christian Johansen (Nyhedsredaktør)

Monty II Jensen (Hund)



LEDER

Kære læsere..velkommen til Den Sorte Dværg nr. 3. Nogen troede måske det var slut efter nr. 2 (nogen håbede det måske), men her er vi igen!

Jeg vil gerne have lov til først at henlede opmærksomheden på spillet i midten af bladet, GALAKSENS HERSKERE! Spillet er her i det man kunne kalde en basic udgave, puttet i bladet som forsmag på det rigtige spil som forhåbentlig kommer til efteråret (eller før). Derfor vil vi også opfordre alle med kommentarer/ideer til spillet til at skrive ind, hvem ved måske netop din ide tages med i den færdige udgave (alle udvidelser af reglerne vil blive bragt i senere numre af Den Sorte Dværg, og bidragsydere vil, som sædvanligt, få et gratis nummer tilsendt).

Vi kan også røbe en anden stor redaktionel hemmelighed! Lederen er faktisk noget af det sidste som skrives, og i dette tilfælde det allersidste. Desuden kan vi røbe at størstedelen af bladets andre sider allerede er trykt (i skrivende stund). Så for at foregribe eventuelle klager....vi har opdaget at der ikke er nogen brevkasse i dette nummer (der var simpelthen ikke plads), istedet er der Videotips på den side!?! Sådan kan det jo gå lidt hurtigt en gang imellem. For god ordens skyld skal vi nævne at ALLE som har skrevet til os denne gang har fået et gratis nummer tilsendt, også selv om deres brev ikke kom i bladet. Men lad det endelig ikke holde jer tilbage....skriv til vores brevkasse! Fortæl os hvad du gerne vil se i bladet, og hvad du ellers har på hjertet (vi skal gerne prøve at besvare evt. spørgsmål om rollespil, spil eller film).

Sidst men ikke mindst vil vi gerne byde nye læsere velkommen! Er du gået glip af de første to numre, kan du skrive til redaktionen og vedlægge en check (på 10 kr pr nummer du ønsker). Så sender vi dig de manglende numre. Vi har dog kun et ret beskedent antal tilbage (5-10 stykker af hver), så tøv ikke SKRIV IDAG! Husk at skrive hvad for numre du ønsker, samt din adresse.

Tommy Jensen
Redaktionen

Redaktionens adresse er:

"Den Sorte Dværg"
ved Tommy Jensen
Højagerparken 81.2
2750 Ballerup

QUIRKS!

Spillere (og tit også GM) har problemer med at finde QUIRKS til deres characters (for alle skal jo ha fem quirks ikk!). Her følger en liste til brug af (eller inspiration for) dem som har problemer med at finde på gode quirks.

PS. Vi skal gerne indrømme at vi har stjålet med arme og ben fra div GURPS bøger og div. spilleres characters! (sådan er vi bare).

- 1) Synes det er skægt at brænde ting af.
- 2) Taler med sin kølle (hans våben altså) som han kalder for Chris.
- 3) Vild fodbold fan (insisterer på at have sin klaphat på hele tiden).
- 4) Går altid med designer slips.
- 5) Samler på sjældne mønter.
- 6) Høder katte.
- 7) Elsker sin lomme regner (den siger "BIIP").
- 8) Stoler ikke på politikere.
- 9) Kalder alle medlemmer af det modsatte køn for "Darling".
- 10) Blir hidsig når nogen fornærmer hans mor.
- 11) Bærer altid noget grønt (hans lykkefarve).
- 12) Rejser aldrig nogen steder uden hans kogegrej.
- 13) Flirter med alle kvinder.
- 14) Skifter hårfarve mindst en gang om ugen.
- 15) Synes om at være højt oppe.
- 16) Citerer Shakespear til enhver lejlighed.
- 17) Drikker kun classic coke.
- 18) Er køderyger.
- 19) Bryder sig ikke om at nogen nævner hans lille handicap.
("Hva' mener du med det ! Hvem her er psykotisk ? Ad det her
brækjern din mide...")
- 20) Maler grafitty hvorsomhelst.
- 21) Tror at månen er lavet af grøn ost.
- 22) Snakker med dyr.
- 23) Synes ikke om rige folk.
- 24) Er vild tegnefilm fan (siger MEEP MEEP WTOOOOM hver gang han
stikker af fra nogen).
- 25) Bander på russisk (Damski Bullshitski).
- 26) Foretrækker "Chokolade sukker bomber" til morgenmad.
- 27) Vegetar.
- 28) Tror på astrologi, prøver altid at gætte andre folks stjerne tegn.
- 29) Mistror alle wizards.
- 30) Bærer en masse prangene juveler.
- 31) Synes Leonard Nimoy skriver vældigt gode digte.
- 32) Kan lide at kanøfle alle folk.
- 33) Løder som om han kan en masse karate.
- 34) Tror at et eller andet ondt væsen ligger et sted og venter på at
overtage hele verden.
- 35) Kan li at køre hurtigt.

- 36) Mistror alle folk af modsatte køn.
- 37) Mener at det er hans skæbne at blive stinkende rig.
- 38) Holder altid sine våben (og rustning) skinnende rene.
- 39) Bryder sig ikke om folk med briller eller rødt hår (men hvem gør).
- 40) Tror på reinkarnation.
- 41) Taler meget hurtigt når han er gal.
- 42) Maler for at slappe af.
- 43) Er meget romantisk anlagt.
- 44) Holder af at jogge.
- 45) Har altid to stålkugler i hånden (til at pusle med).
- 46) Går aldrig over for rødt lys (gammel spejder!).
- 47) Tror at en 6 fod høj usynlig kanin følger ham rundt (måske en mild delusion).
- 48) Spiser kun fast-food og frosne oven-retter.
- 49) Taler altid som John Wayne.
- 50) Taler altid om sig selv i 3. person ("Vi synes...").
- 51) Træder aldrig på revnerne i fliser (tror det betyder uheld).
- 52) Pudser hele tiden sine briller når han taler.
- 53) Vil prøve en hvilkensomhelst ny naturmedicin han opdager.
- 54) Elsker rock musik.
- 55) Synes det er morsomt at lade som om han er blind.
- 56) Går altid med sorte solbriller, som han mener får ham til at ligne "Terminator" Arnold.
- 57) Prøver altid at løbe fra regningen i restauranter o.lign. steder.
- 58) Er bange for at blive gammel, og opfører sig altid "ungt".
- 59) Sidder aldrig med ryggen til døren.
- 60) Ryger pipe/spiller violin når han skal tænke.
- 61) Foretrækker altid at stå bagerst, og gå sidst ind.
- 62) Hun har en svag mave, og klager altid hvis måden er for stærk/for sent/for meget....etc.
- 63) Bærer altid et overlangt skots-ternet halstørklæde.
- 64) Dyrker den ædle sport at løbe fra regningen i restauranter.
- 65) Bliver ophidset når/hvis nogen skader dyr.
- 66) Mener selv han ligner the king (Elvis altså!).
- 67) Spiller tit zombie for at forskrække sine venner.
- 68) Meget bekymret for sit helbred.
- 69) Vil ikke gå indenfor i et hus før han er blevet inviteret af ejeren.
- 70) Taler med italiensk accent (han tror det tiltrækker kvinder).
- 71) Kalder andre folk for Bob ("Hør her Bob...").
- 72) Tygger tyggegummi.
- 73) Vil helst sove udendørs.
- 74) Drømmer om at blive en stor trolde**mand**.
- 75) Foretrækker blondiner (men er ikke nødvendigvis en gentleman).
- 76) Vil ikke rejse med fly.
- 77) Bruger tit ord hun ikke selv forstår, eller ord der ikke findes.
- 78) Barberer sig skaldet.
- 79) Synes ikke om folk der spiller.
- 80) Drikker vin fremfor øl, og te fremfor kaffe.

- 81) Siger "Great Scott" når han blir overrasket.
- 82) Klæder sig altid kun i sort.
- 83) Mener at Eddie Murphy skulle piskes offentligt.
- 84) Påstår han nedstammer fra Cæsar.
- 85) Samler på sine "ofres" armbåndsure (eller til nød smykker).
- 86) Foretrækker at lade andre træffe beslutningerne.
- 87) Bærer rundt på billeder af en imaginær familie (en kone han ikke har, etc.).
- 88) Elsker ny teknologi, og køber gerne et ubrugligt stereo-armbåndsur hvis det er det, der er det nye hotte.
- 89) Fører dagbog.
- 90) Bærer både seler og livrem.
- 91) Spiller ofte død når der er kamp (kræver acting).
- 92) Har altid et ekstra sæt tøj med i kufferten/tasken.
- 93) Holder af at gøre ting der er farlige (faldskærms udspring eller skihop).
- 94) Driller andre folk.
- 95) Længes hjem til sin fødeby/sit land/sin planet.
- 96) Holder af at analysere alle folk ("Sig mig er du klar over at du i virkeligheden kun gør det værre ved at prøve at undertrykke din aggression. Det kan på lang sigt medføre...nå hov slap nu af...jeg mente ikke at du skulle....HJEEELP").
- 97) Holder af at gøre en dramatisk entre, især overfor skurke (Tadaa).
- 98) Pilfinger ("Hvad er den her knap t...").
- 99) Holder af at fortælle om sine tidligere eventyr ("Der var jo engang hvor jeg reddede dem alle sammen...ja virkelig!").
- 100) Mener at han er magtesløs overfor folk i gult tøj. Går selv i grønt.

TELEFON-LIR

RING PÅ DET HEMMELIGE
TELEFON NUMMER, DER ER
SKJULT ET STED I DETTE BLAD.



Sensuella (vores egen lille sex-dåse) vil forklare,
i stønende detaljer, hvordan hun trimmer sin dusk.

Advarsel: Folk under 18 år, eller folk ved navn Niels
bør ikke benytte dette telefon nummer, da det kan være
skadeligt for deres svage sjæle.

P.S. Dusk er Sensuellas puddelhund (og hvis de tror på
den har vi også et stort rundt tårn til salg).

CYBER-WIZARD

7

Ude omkring i verden ligger der en masse data-baser, fyldt med alverdens ting, og man behøver ikke at være hacker for at komme til dem (det kan godt være det hjælper, hvem ved). Man har brug for et modem (og en telefon) og en computer (en PC altså, ikke en Amiga eller en Atari. Heller ikke en Nintendo spilleboks kan bruges). Ens computer ringer så op til disse data-baser og vupti kan man læse alle mulige mere eller mindre nyttige ting. F.eks. har Steve Jackson Games en database hvor man kan finde alle deres errata, nyheder om kommende produkter mm. Man kan også aflevere sin kommentar om deres produkter. BBS som de kalder det er "oppe" 24 timer i døgnet og kaldes på 512-447-4449 (find selv nummeret til USA).



UNIX er navnet på et vidt udbredt styresystem, og UNIX-nettet er et verdensomspændende computer netværk, for maskiner som kører UNIX. Der er et utal af "Billboards" (opslagstavler for Chris m.fl.) med mærkelige emner, som alle og enhver skriver på. Der er alt fra grøntsagsdyrkning til rollespil, og folk som skriver hele (små) bøger og lægger dem til fri læsning. For nylig fik jeg fat i "The great net spellbook", og den er virkelig stor. Den indeholder spells til AD&D, og i udskrevet stand (skrevet på laserprinter, dog kun tekst på 1 side af papiret) var den tykkere end en telefonbog! Nedenfor er der et par smagsprøver fra bogen (som vi naturligvis hverken kan eller vil bringe i sin fulde længde), vi har ikke oversat dem, men hvis i kunne klare at læse Tome of Magic kan i vel også læse det her!

SECRET TORCH, Wizard level 2 (Illusion/phantasm)

Range: Touch

Components: V, S, M

Duration: 6 turns

Casting time: 1 round pr torch

Area of effect: 1 torch per 2 levels of the caster

Saving throw: None

This spell lights one or more ordinary torches. The flames will however, be cold and dark, shedding no ordinary light. The wielder of the torch will however be able to see by the torch, as if it was an ordinary torch, as long as he has it in his hand. Only one person can benefit from a torch at given time, if two persons touch it - no one will benefit. The wielder must hold it in his bare hand if he wants to

see by it, and the flames will seem normal (and warm) to him. The torch can be handed to another person, but you cannot set fire to anything. Finally the torch can be extinguished by any normal means, e.g. very strong wind or water.
Material components are the torch(es) to be lit, and a small portion of oil with rare herbs. The components are all used up by the spell.

RESIST ACID, Wizard level 4 (Alteration)

Range: Touch
Components: V, S, M
Duration: 1 turn per level
Casting time: 1 round
Area of effect: Creature touched
Saving throw: None

This spell protects one person or creature from acid attacks, for the duration of the spell. The material component for this spell is an alkylaine substance.

BLOCK TELEPORT, Wizard level 6 (Abjuration)

Range: 0
Components: V, S
Duration: 1 turn
Casting time: 6
Area of effect: 100' radius sphere
Saving throw: None

This spell prevents anyone (including the caster) from teleporting into or out of the area of effect, for as long as the spell lasts. It will not affect word of recall or gate spells.

ANIMAL ENMITY, Priest level 1 (Enchantment/charm)

Sphere: Animal
Range: Touch
Components: S
Duration: 12 hours
Casting time: 1
Area of effect: Creature touched
Saving throw: Negates

This spell simply cause the victim to be offensive to animals for the duration of the spell. Horses will shy or buck, dogs will bark, bulls will charge, birds will aim at them (you're kidding, red.), etc. Note that animals with a close association to the victim won't do anything to hurt the victim, they'll just try to stay away.

Ja, det kan faktisk godt undre at der ikke findes spells som Resist acid i de normale AD&D regler, og resist fire findes kun for priests. I "The great net spellbook" fandt man f.eks. også Resist electricity (en 3 level wizard spell), og det er jo op til folk om disse spells burde eksistere i deres campaign og hvem der skal have dem.

SPIL MED FIGURER!

Så langt tilbage som i første nummer af Pseudo Dragen (vort søster-blad, eller måske snarere moder-blad...) var der en artikel om hvordan man kunne komme igang med at spille med figurer, vi (redaktionen) mener at det er på tide at tage emnet op igen.

HVILKET SYSTEM, der er forskellige muligheder, f.eks.:

AD&D Battlesystem: Der er flere fordele ved Battlesystem, f.eks. passer det lige ind under det bord jeg har som ellers vipper! No seriously, der er faktisk et par fordele. For det første er der kommet en masse materiale til det, der er et utal af moduler med Battlesystem scenarios i (flere tror jeg end til noget andet system). Desuden kan man køre slag i forbindelse med sin AD&D campaign, og lade sine spillere bruge deres characters imod (og sammen med) store styrker. Man kan lave slag med store antal styrker, idet at man for at representere f.eks. 200 orker, kun bruger 20 figurer. Endelig var der i 1. udgaven en masse pap-brikker (de er væk nu i 2. udgaven), og der er brikker i nogle af modulerne, og dem kan man bruge i mangel af rigtige figurer (mere om pap-brikker længere nede). Som spillesystem alene, synes jeg ikke at det er det bedste, men det ikke dårligt. Der er for nyligt kommet en ekstra bog til Battlesystem, nemlig Skirmish (og den ser endda meget pæn ud).

Warhammer Fantasy Battle: Et system umiddelbart lavet til at spille alene som figur-krigsspil, men som deler univers med Warhammer Fantasy Roleplaying. Styrken ved dette spil ligger netop i at det er udviklet som figurspil, og man må sige det fungerer utroligt godt. En ulempe er at man skal bruge relativt mange figurer, en ork = en figur. Desuden kræver WFB at man har enheder af en vis størrelse. Jeg tror nu alligevel at WFB er et af de bedste fantasy figur-spil, og der fås ihvertfald en masse lækre figurer dertil.

Warhammer 40K: Systemet minder meget om WFB (de er næsten ens), men her drejer det sig om science fiction (selv om man stadig beholder samme univers, og navnligt samme dæmoner). Forskellen ligger i et mere frit system når man skal flytte sine tropper, og et lavere krav til antal figurer (man kan lave ganske udemærkede slag med kun 20 figurer pr side). Desværre virker det ikke som om at GW har særligt meget check på deres point system, det gælder især alle de mange ekstra regler fra White Dwarf. Vi håber at de er igang med at revidere point systemet (Eldars har f.eks. for nyligt fået nye point værdier, så de slet ikke passer ind med de andre!). Brug af en neutral GM anbefales kraftigt for at sørge for nogenlunde balancerede styrker. Til trods for disse problemer er dette absolut mit favorit figur-spil, bl.a. på grund af de ekstremt mange fede figurer man kan få til det!

Space Marine: Endnu et system fra folkene bag 40K, og det handler om det samme. Forskellen ligger (blandt andet) i figurenes størrelse (8 mm, eller epic scale som de kalder det), som tillader at man udkæmper væsentligt større slag (navnlig med mange flere kampvogne og ting og sager). Det er et (i forhold til de andre figurspil) nemt og

hurtigt spil. Det kan til gengæld være vanskeligt (for ikke at sige tidskrævende) at male de mange små figurer, og jeg synes ikke man for det samme ud af at male dem, som med de større figurer.

Fantasy Warrior: Et nyt spil der muligvis er kommet når dette blad kommer ud, som bl.a. kan prale med at man får 100 plastik figurer med når man køber spillet. Så er man klar til at gå i gang. Spillet er blevet favorabelt omtalt i udlandet... har jeg ladet mig fortælle.

Napoleons Battles: Min ven Christian siger at jeg skal nævne NB, og det er hermed gjort. Det er et figurspil om Napoleons slag (gee' woosh), og man kan få figurer dertil i flere størrelser (Fantask fører nogle nuttede små 15 mm figurer, men der findes også 25 mm).

Command decision: 2. verdenskrig med små figurer...mere ved jeg ikke!

Johnny Reb: Et figurspil, fra GDW, om USA's bogerkrig. Jeg ved ikke meget om det meeeen...

...har man interesse i de 3 sidstnævnte historiske figur-krigsspil bør man overveje at kontakte Chakonen der er en forening som gør lige netop i sådan noget (de er også at se næsten hvert år til viking-con med et eller andet storslået demonstrations-spil). Min ven Christian nævnte lige i farten iøvrigt at der findes en scenarie bog til både NB og Johnny Reb (to forskellige bøger altså).

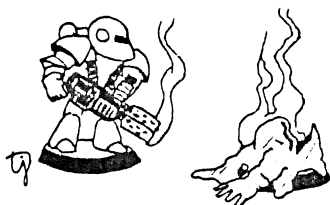
HVA'FOR NOG'NE FIGURER?: Jo det kommer jo an på hvilken spil man har valgt, men her nogle tips.

For det første er der ingen (andre end tåber) der kan hævde at man skal bruge bestemte figurer til bestemte spil. Du kan således sagtens spille Battlesystem med alle dine warhammer figurer. Hvis der er nogen som siger noget andet, så tag dem med ind i Fantask og få Christian til at banke dem. Det kan godt være at man ikke kan bruge troldre til Napoleons Battles, men tag og brug jeres sunde fornuft (hvis i har en altså).

Når du skal købe figurer så gå efter en eller anden gruppe, du kan f.eks. vælge elvere. Fordi en de ting der virker dårligt er en hær der består af 3 dværge, en bloodbowl ogre, to halflings og et par dark elfs (og der er ligemeget hvilket system du bruger, måske det ændrer sig deb dag Toon-battlesystem kommer...). Det er dog nemmere sagt en gjort, for "Gud se den der farseer... og ~~nooth~~ en fed snotling gun..." og før man ser sig om har man købt en masse inkompatible (et rigtigt edb-udtryk for ting der ikke passer sammen) enheder. Måske kan du også lave en aftale med en af vennerne så i køber noget forskelligt, så behøver i ikke at kæmpe elvere mod elvere o.s.v.

Skal det være plastik eller metal? Tja, metal figurerne står bedre når du spiller med dem (men det kan fikses ved at lime gamle 10 ører eller lignende fast i bunden af dine plastik figurer). Metal figurerne er også mere varierede (som regel da), men til gengæld er plastik figurerne billigere (de kommer som regel i større pakker med f.eks. 24 skeletons, det er min erfaring at kvaliteten af plastik figurerne er

ret svingene, f.eks. var den gamle pakke med plastik space-marines suveræn. Der kunne man lime arme, ben, hoved og navnligt våben på i et utal af kombinationer, hvilket gav en masse forskellige figurer. Mens at med citadels Warhammer fantasy regiments kunne man (stort set) kun bestemme hvilken vej hovedet skulle dreje. Det er også smag og behag, for nogen kan godt lide at have 20 TOTALT ens elven archers... (det kan også se checket ud), mens andre hellere vil have nogle lidt mere forskellige figurer. Sidst men ikke mindst, er det lettere at lave sine helt egne figurer med plastik figurerne. F.eks. kender jeg en som har kombineret skeleton hørde og space-marine plastik figur sættene og fået sig et undead space-marine chapter ud af det. Ligeledes har min ven Christian bygget nogle space skavens. Selv køber jeg både metal og plastik, så begge dele kan altså være lige godt.



SKAL FIGURENE MALES OG HVORDAN ? : Til sidst et par ord om hvorfor og hvordan du maler dine figurer.

Hvorfor overhovedt male dem, jeg gider ikke, jeg kan heller ikke finde ud af det. Well, halvdelen (mindst) af glæden ved at spille med figurer, kommer fra at male dem. Prøv at kigge på viking-con når der er nogen som spiller 40K, det er ligemeget at vi ikke alle maler som dem i White Dwarf, det ser simpelthen bare bedre ud når figurerne er malet. Det er også nemmere at se figurerne, og holde rede på hvem der er hvems (oops er det dine eller mine tin-farvede beastmen). Der er desuden kun en vej frem, og det er at begynde at male (det har alle de gode folk også gjort, deres figurer har også set ud som l... engang). Øvelse gør mester, og med tiden vil du se dine figurer blive bedre og bedre. Vi er tre stykker der spiller med figurer fra tid til anden, og vi har en god regel (når vi selv skal sige det) med at man kun kan stille med tropper der er malende! Det sætter ligesom lidt mere skub i maleriet.

Hvad farve skal mine figurer være... Til dem som spiller historiske figurspil vil jeg starte med at nævne, at det er en god ide at futte ned på biblioteket og låne politikens håndbog om uniformer, så er du ikke i tvivl om hvordan det skal se ud (der kan iøvrigt også være inspiration at hente for andre). Til jer andre vil jeg sige, NEJ NEJ og atter nej, du behøver ikke male dine figurer som de er vist på æsken, du behøver ikke f.eks. at male dine space marines efter et af de "officielle" chapters, opfind dit eget chapter, f.eks. Dessert Stormers, Black hands, Silver surfers, Green Blazers etc. etc. Har man brug for nogle maletips kan jeg anbefale at man køber citadels maleguide (en lille tynd sag med en masse pæne farvebilleder), eller

"Sådan maler jeg figurer" af en eller anden Søren.... endelig er næsten altid maletips i White Dwarf. Men her et par hurtige....

1) Husk altid at rense figuren først, så der ikke sidder små flager af metal eller plast. Brug en skarp kniv, og skær altid væk fra dig selv.

2) Giv figuren en lag hvid grunder først, så holder den længere og er nemmere at male (nogle grunder med sort men det er en speciel teknik).

3) Brug vandbaseret maling, det er klart det rareste at arbejde med. Pas på du ikke køber ink (meget tynd maling til speciel brug) når du skal bruge maling (de ligner hinanden).

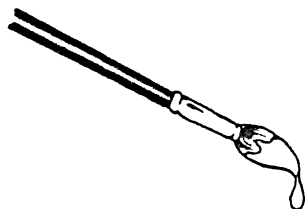
4) Mal altid med ordentlige pensler, og sid hvor der er ordentligt lys. Smør endelig ikke for tykt på, så forsvinder alle figurens detaljer bare. De vandbaserede farver tørrer hurtigt, så du kan male med forskellige farver op ad hinanden rigeligt hurtigt.



5) Når figuren er færdig (og den skal helst tørre i mindst 24 timer) så giv den en gang lak (ikke vandbaseret). du kan vælge mellem mat og klar lak, og en mellemting mellem de to, det er smag og behag hvad man bruger.

GOD FORNØJELSE

P.S. For inspiration kan man købe white dwarf, men hvad der er endnu billigere er at kigge ind i Fantask, de har en montre fyldt med alle mulige folks hjemmemalede figurer (og hvis du spør pænt kan du også få din figur udstillet der!). En gang om året holder de også en male konkurrence!



KRYOMEK

af Tommy Jensen

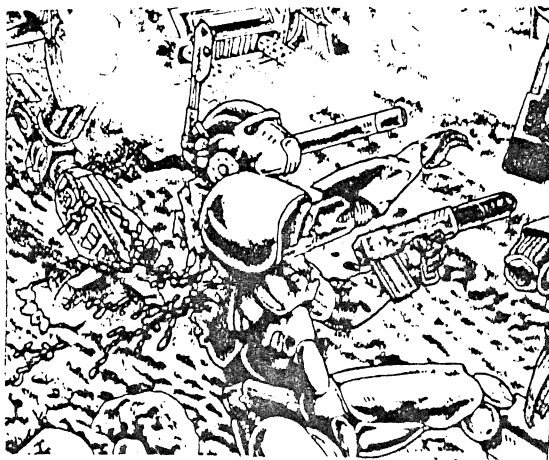
ARRGH, lyset var slukket, og det meste af redaktionen var gået hjem da vi fik KRYOMEK ind af døren. Vi skynder os at tage et lyn-kig på dette nye figurspil.

KRYOMEK er et figurspil fra Fantasy Forge, der omhandler kampen mellem menneskene og de grimme Kryomeks (læs aliens). Bogen (det er en stor paperback bog på ca. 150 sider) er ganske flot, med masser af pæne tegninger. Men mange steder har de tilsyneladende glemt sidenumrene (de holder faktisk helt op efter side 54), og det er lidt kedeligt da indholdsfortegnelsen henviser til sidenumre. De starter med at fortælle en masse om det univers som spillet foregår i, lavet som om det var stykket sammen fra diverse kilder (f.eks. uddrag fra Encyclopedia Irallica). Alt sammen meget "neat" (selv om det virker som om de har haft et godt øje til Warhammer 40K).

Efter 65 sider baggrundsstof kommer de til reglerne. Bogen her (lover de) er kun den første i en række, som, når samlingen er komplet, vil give en regler for alt fra planet skirmishes (som denne bog dækker) til "trans galactic strategic conflict" (citat). De siger også at Kryomek er lavet for at være hurtigt og spændende, og selv om vi ikke har kunne nå at teste det (bogen kom som sagt til mig 14 dage over deadline), ser det nu ud til at være langsommere end 40K (det eneste andet science fiction figurspil jeg selv kender). Reglerne ser ellers ud til at være velskrevet og ordnet. Endelig er der nogle fine templates (i gennemsigtig plast), og nogle brækker.

Et vigtigt element som vi ikke selv (vi = Redaktøren og jeg) har kunnet bedømme er figurerne, men der har vi heldigvis vores figurekspert Christian "Ambush" Johansen. Han har fået nogle preview figurer og siger at Kryomeks'ne (altså aliens'ne) er ganske fede, og også Nexus (menneskene) styrkerne er okay. Figurerne er 25 mm. (d.v.s. ca. samme størrelse som 40K figurerne f.eks.), og selv om de muligvis ikke er at finde i Fantask (eller andre steder) lige nu, skulle de være lige på trapperne (Fantask har ihvertfald bestilt nogen).

Min konklusion er at Kryomek på mange måder minder om 40K, så mange at ordet "plagiat" springer frem på tungen. Det er dog ikke det samme som at det er et dårligt spil! Endelig kan figurerne (måske især nogle af deres walkers og robotter) jo bruges til 40K.



NYHEDER OG SLADDER

Et festfyrværkeri af nyheder og sladder fra vor alles favorit sladder skribent, Christian "Pseudo" Johansen. Af hensyn til svage sjæle har Tommy Jensen redigeret materialet.

Nu kommer den! Call of Cthulhu 5th edition. (Chaosium)

En helt ny reorganiseret version af vor allesammens favorit horror rpg Nye monstre, våben og spells (fra diverse moduler), mere om Necronomicon, mere, mere.... Kommer februar-marts ca. 210.-

Også Cthulhu Now (Chaosium)

Vi har savnet den (mest fordi de lovede at den skulle komme i november '91), men nu kommer den altså igen.... omkring marts-april, og kommer til at koste 142.-

Redaktøren har bestemt at lige meget hvor mange gange du skifter tøj, Asta, så skriver vi ikke mere om dig (Det har redaktøren ikke sagt noget som helst om, han må mene sladder-redaktøren. Hvis jeg var dig Asta, ville jeg tage mig en sludder med han Johansen. red.).

Elvenfire (Fasa) nyt Shadowrun eventyr om forræderi og handekrige. Kommer februar-marts. Pris 76.-

Shadowtech (Fasa) "Sådan kombinere du Shadowrun og Battletech..." Naarhh, just kiddin' ... faktisk er det en bog med nyt udstyr til duckers, Street Ronin, etc. Kommer marts-april. Pris 142.50

Minion Hunter (GDW) et mærkeligt brætspil til Dark Conspiracy (der er et mærkeligt rollespil). Kommer marts-april. Pris 237.50

De er igang med at lave Alien-3, har vi hørt! Hva'? Nå det var old news, well excuse us!

Diaspora (GDW) Megatraveller supplement om Diaspora sektoren. Kommer til februar-marts, og koster 114 dask.

Grey Mountains Campaign (ICE) kampagnemodul til Middle Earth rpg. Kommer februar-marts. Ca. 171.-

Captains & Privateers (Nova) Endelig ! Du har måske prøvet at spille Ace of Aces, eller Lost Worlds eller Battle Tech combatflipbooks (Flip ?) Nu har du så chancen for at styre dit eget sejlskib på den tid da admiral Nelson var ung. Endnu et spil fra Nova som er perfekt hvis man skal ud og køre i tog eller sejle! Til februar-marts. Pris 237.-

Complete Bard (TSR) Bliv den Complete Bard (med 28 sange og klip ud banjo). Kommer nok til februar. At betale 142.50.

Vidste du at Linda "Terminator" Hamilton, the beauty that arouses the beast, har en tvillinge-søster! Well now you know.

Christoffer Friis (Danmarks svar på en rulleskøjte Jean Claude van Damme) har offentligt udtalt at han er en af Danmarks tre bedste Titan-spillere. Er der blandt vore læsere ,et par fuldvoksne jord og betonarbejdere ,som tør møde denne udfordring med åben pande? (medbring selv kaffe).

 Al-Qadim (TSR) Et nyt boxed set fra TSR til AD&D ,som beskriver en arabisk kampagne (-verden). Og vi er mange der synes at det er på tide at TSR tager sig sammen og laver nogen flere kampagneverdener ... og helst nogen der bruges sammen ,så man li'som kan rejse fra det ene til det andet sted og li'som opleve noget nyt hele tiden.feb.171,-

 Monster Mythology (TSR) monstre er også mennesker eller hva'? Invertfald indeholder denne bog beskrivelser af nonhuman deities (and demigods). Kommer marts. 142,50

 GAMMA WORLD ROLE PLAYING GAME (TSR) og det er ikke engang 1.april! Men det kommer til april. Pris 190,-

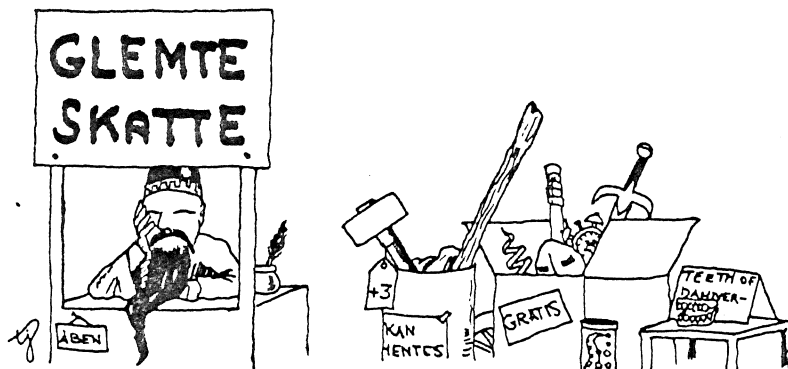
 Hacker (Steve Jackson) Tja' det var vel den eneste måde SJ kunne få de penge igen som de mistede på tabt arbejdsfortjeneste og tab af hardware da Secret Service lavede deres nu berygtede "cyberpunk"-raid. Hacker er et kortspil og det lyder mistænkeligt som en Illuminati-clone. Kommer marts-april. Pris 189,50

 GURPS Illuminati (Steve Jackson) hmmmmmmmmmmmm. Da redationen er blevet infiltreret af The boy sprouts, som igen er kontrolleret af the Phone company, som.... Well vi kan desværre ikke oplyse hvornår det kommer, eller hvor meget det koster! Vi ved det ikke! Helt ærligt vi har ikke hørt noget....igenting....vi lover...

 Assault on Hoth, Battle for Endor, Escape from the Death Star og Star Warrior (West End) udkommer nu med ny nedsat pris 171,- og det er da rimeligt nok.

 Trofaste læsere vil kunne huske den dramatiske historie om hvordan den kendte forfatter, EDB-abe og brøtspilsmæcen, Erik Swiatek, sidste sommer faldt ned fra et træ og nær havde bidt tungen af sig selv! (se den spændende historie i SD nr.2). De fleste ville sikkert sværge på at det ikke kunne blive værre; men I kender heller ikke Swiatekken! I januar måned er det lykkedes for hr Swiatek at ødelægge ikke mindre end tre biler (hvoraf den ene var en lastbil)> Nu tror I selvfølgelig at det var på en gang, men nej, lastbilen befandt sig på Fredriksberg, de to personbiler i henholdsvis Borup og Norge! Uncanny! Glemte vi at fortælle at førnævnte hr Swiatek slap med at få slået to fortænder ud ?

 Nu har vi vist hørt nok om ham Switok!? Eller hvad han nu hedder. Det var alt for denne gang! See you next time on the mu... i den Sorte Dværn nr 4 (d.v.s. engang i december.....1993...hø hø).



Diller duller daller...vi har et par uafhængte glemte skatte, som vi nu vil prøve at få afsat.

Free Lance

Denne lanse ligger en ganske almindelig +3 lanse, men den er kun +2. Desuden kan den ridder (kun riddere/figthere kan bruge lansen), som bruger lansen, ikke holdes med magi (jaja den virker som en ring of free action for jer AD&D-vrag). D.v.s. at magi som normal ville gøre ridderen langsommere eller helt immobil, virker ikke.

Vampire's super coffin

Med denne kiste kan en vampyr sove trygt! Det er umuligt at skade den med ild eller lyn-kiler, ej heller kan den skades af fysisk vold. Den kan kun åbnes med en magisk kommando, såsom "Flup". Endelig kan den være yderligere beskyttet af fire-trap (eller en anden magisk fælde), for yderligere at skræmme vampyr-jægere. Kun et sword of sharpness, en person med STR 24 eller magi fra guder o.lign. kan åbne kisten.

Her blir vi nød til at fortælle hvad der skete da et hold eventyrere fandt grev Morticio (en vampyr), i sin super coffin. Efter 4 timers forgæves forsøg på at åbne kisten (natten nærmede sig med hastige skridt), var gode dyr rådne. Men.....så tog de 3 gange 50 fod reb og bandt rundt om kisten, og smed den op i en vogn. Morticio prøvede at komme ud men uden held... i tre dage (eller var det nætter) men da han endelig fik den op (kisten altså) befandt han sig i et holy water bassin, øgivet af 25 præster!

Monster repellent

En magisk smørrelse, som når den fordeles jævnt over kroppen, holder monstre væk! Hvis spilleren er en del af en gruppe, kan de stadig rissikere at møde monstre, men de vil 9 ud af 10 gange angribe de andre spillere. En flaske rækker til 2 mennesker (eller 1 person 2 gange), og det holder i 12 timer. Visse monstre, såsom undeads, otyughs, demons & devils er upåvirkede. Endelig er ca 5% af flaskerne i virkeligheden "Horny Brontosaurus Love potion" (det er ret irriterende når de hænger på ens ben).

GALAKSENS HERSKERE

Et spil for 2-5 personer. af Tommy Jensen

HVAD HANDLER DET OM: Jo ser du! En gruppe af magtsyge væsner (spillerne) har fået øje på et stykke af galaksen, der endnu ikke er lagt under deres (eller nogen andens) kontrol. Som de fornuftige, magtsyge og skruppelløse væsner de er, sender de straks alt hvad de kan skrabe sammen imod disse relativt ubeskyttede planeter. Som spiller har du rollen som en af disse væsner, og under dig har du en sand babylonisk forvirring af mærkelige soldater (hentet fra andre tider/dimensioner og hvad har vi). Desværre er der jo lige de andre spillere, der har samme plan som dig! Og planeterne... er måske heller ikke helt ubeboet! Kan du klare at blive en af...GALAKSENS HERSKERE

HVAD SKAL MAN BRUGE: De her regler, evt. en fotokopi-maskine, et stykke pap, lim, saks, nogle matador penge eller lignende og nogle 6-sidede terninger. Penge her i spillet kaldes \$, og hvis det passer bedre med dine matador penge kan du gange alle beløb med 100. Du klipper brikkerne ud og limer dem på dit pap (nogle foretrækker at lime dem først...). Så limer du planeterne på noget pap og klipper dem ud også. Hvis du vil bruge den specielle skærm (du kan også bruge et stykke bukket pap eller en bog i stedet) skal du tage nogle foto kopier, klæbe dem på noget mere pap og klippe dem ud, du bukker dem så som vist på tegningen.

FØR MAN BEGYNDER: Alle fabrikker, AMS, ion-kanon og laser satellit brikker sorteres fra og lægges tilside. Resten af brikkerne placeres i en skål (eller et rafflebager, eller en hat, eller en gryde, men for nemheds skyld kalder vi det en skål fra nu af). Så trækker hver spiller (efter tur) 5 brikker, hvis der er nogen af de 5 brikker man ikke kan lide må man droppe op til 2 af dem i skålen igen og trække nogle nye, men dem skal man så beholde. Så placeres planeterne på bordet. Hver planet har en talværdi, træk lige så mange brikker og læg dem med billedet nedaf på de forskellige planeter (så nu er der ingen der ved hvad der ligger! Ikke! Ellers gør det om). Så er vi klar til at begynde!

Spillet går nu igang, og hver spiller tar sin tur (med uret). En tur består af 4 faser, som følger her:

- 1) Indkøb.
- 2) Træk nye brikker.
- 3) Angrib/omgruppere.
- 4) Indkasser penge.

2: TRÆK NYE BRIKKER: Du kan altid trække 1 ny brik, desuden får du en ekstra per fabrik du har (se planet udstyr). Endelig hvis du er villig til at droppe fase 3 kan du få 1 ekstra brik mere.

3: ANGRIB/OMGRUPPER: I denne fase kan man enten omgruppere eller angribe, IKKE begge dele. Man kan også helt springe denne fase over (se ovenfor).

ANGRIB (EN PLANET): Kun planeter kan angribes, du kan således ikke angribe de styrker som de andre spillere har bag deres skærm. Du kan kun angribe een gang per tur. Du kan sende alle de monstre (og våben) du har bag din skærm i kamp, eller kun nogen af dem (du kan altså ikke sende de styrker der ligger på dine planeter!). Man kan lade sine monstre få våben med (hvis man har nogen), men hvert monster kan kun have 1 våben. Læg dine monstre frem på bordet og læg evt. våben ved siden af de monstre som har dem (bare det er tydeligt hvem der har hvad). Alt dette gøres inden at man går videre.

Hvis planeten ikke tilhører nogen (så ligger der nogen brikker med bagsiden opad, ikke!), skal brikkerne nu vendes. De brikker der ikke er monstre smides op i skålen igen, og hvis der ikke er nogen brikker tilbage, kan spilleren erobre planeten uden kamp. En af de andre spillere kan slå terningerne for planetens styrker (ham til højre).

Tilhører planeten en eller anden vil der stå nogle af hans folk på den. Denne spiller kan bringe 1 enkelt monster ekstra ind (evt. med våben) hvis han har lyst. Han skal også placere sine våben ved sine folk (efter angriberen).

Så slår man for laser satellitterne (se senere) og missilerne (se også senere). Dette sker simultant, så selv om laser satellitten udryder alle angriberne kan der stadig komme et missil! Hvis spilleren alligevel ikke vil bruge missilet er det ok, men det kan ikke bruges når man først er gået i kamp.

Alle monstre har en angrebs værdi (det er det eneste tal på brikken) og hvis han har et våben kan han lægge våbnets værdi til monstrets angrebsværdi (jubii). Så vælger angriberen en af sine brikker og en af fjendens, og siger "Denne her" (pege, pege) "Angriber denne der!" (pege pege). Har de to monstre samme værdi skal angriberen slå 8 eller derover (med sine to terninger), det kaldes dræber-tallet. For hver point angriberen har mere falder dræber-tallet med 1, og omvendt. Lykkes det for angriberen at slå dræber-tallet eller højere er forsvaren elimineret.

For eksempel: En slim bof(3) med en laser pistol(2) (samlet angrebsværdi 5) angriber en zombie(2), slim boffen skal slå 5 (8-3), mens zombiesen skal slå 11 (8+3). Det er tilladt at være to (eller fem) mod en, man lægger bare monstrenes værdi sammen. For eksempel: En zombie(2), en rum pirat(3) og Bambi(1) slår sig sammen for at mase Godzilla(6) der har et laser gevær(3). Godzilla har ialt 9 mens de andre har tilsammen 6, så de skal slå 11. Omvendt kan man ikke angribe mere end en modstander, så Godzilla blir nød til at stampe dem en efter en.

En 12'er er altid en fuldræffer og en 2'er altid en forbier. Så selvom en rum nörd(1) i virkeligheden skulle slå 13 mod great Cthulu, er 12 altså nok!

Når angriberen har slået for sine folk slår forsvaren for sine (også dem som lige er blevet elimineret), og de behøver ikke slå igen på de samme som angreb dem.

Herefter, når både angriber og forsvare har slået, fjernes de monstre der blev dræbt (og de våben som de har), og smides op i skålen igen.

Hvis angriberen har lyst kan han trække sig nu, ellers tar man endnu en runde.

Hvis planeten blir erobret skal spilleren lade mindst 1 monster stå, resten kan han tage om bag sin skærm igen (men du kan også lade dem alle blive). Bemærk at dem han efterlader på planeten aldrig sidenhen kan tages om bag skærmen igen. Den erobret planet flyttes over foran spilleren, så alle kan se hvem den tilhører. Blir planeten ikke erobret blir ALLE de forsvarende brikker liggende på planeten.

OMGRUPPER: Du kan (istedet for at angribe) sende forstærkninger og omgruppere dine folk. Du har lov til at flytte monstre fra bag skærmen til 1 planet og/eller flytte nogle folk fra 1 planet til en anden. Du må kun flytte monstre til EEN planet. Du kan monstre flytte fra bag skærmen og fra EEN planet. Du kan ikke flytte planet udstyr (ion kanoner, fabrikker etc.).

4: INDKASSER PENGE: Du får et antal penge lig summen af de tal der står på de planeter du kontrollerer.

BRIKKERNE: Der er 3 slags brikker, der er monstre (og det er alle slags væsner, og ikke nødvendigvis monstre, f.eks. robtter, rum-pirater, slim-boffer osv.). Alle monstre har en angrebsværdi på brikken, jo højere jo bedre. Alle monstre kan bruge alle våben, også selv om de ingen arme har, eller allerede ser ud til at bære et våben på tegningen! Så er der våben, det er laser pistoler, granater, køller og sværd. Våben der har en * efter deres angrebsværdi kan kun bruges een gang, og smides derefter op i skålen (missiler har kun en * og ingen tal, de kan også kun bruges en gang). Nogle våben er specielle...

SPECIELLE VÅBEN

Granater bruges kun en gang, men fungerer derudover fuldstændig som normale våben (det vil sige at der er som at have et våben i kun 1 kamprunde).

Glitter granater forhindrer al brug af laser våben (dog ikke laser sættelitter), for både angriberen og forsvaren. Et monster skal bære den med sig, og granaten bruges før kampen begynder! Varer kampen ud.

Flux granater, virker ligesom glitter granater ovenfor men sætter istedet ion kanoner ud af drift for den kamp.

Missiler fyres af inden du angriber en planet, der skal et monster til at bære missilet (ligesom alle andre våben). For et missil slår man 5 terninger, og for hver 6'er dræber de et monster (disse ofre fjernes inden den egentlige kamp).

NOTE: Det er tilladt at undlade at bruge granater eller missiler som man har medbragt! Hvis man vil have dem tilbage (bag skærmen) efter kampen, skal man også her have et monster med per våben.

PLANET UDS TYR

Planet udstyr skal ikke i skålen, de kan ikke trækkes, kun købes. Du

kan kun købe dem hvis du har en planet, og de skal placeres med det samme, de kan ikke gemmes. Man kan kun købe planet udstyr så længe lager haves, når de er udsolgt er det bare ærgeligt! Planet udstyr kan ikke ødelægges, de blir erobret hvis planeten blir erobret.

LASER SATTELIT (15\$): En speciel forsvars brik. Når nogen angriber må du slå tre terninger, hver 6'er betyder 1 angriber død (angriberen vælger selv hvilke der skal væk, og de fjernes inden den egentlige kamp). Du kan have op til to laser sattelitter per planet.

FABRIK (15\$): En fabrik på en planet gir en ekstra ny brik hver tur. Du kan have lige så mange fabrikker du har lyst til.

AMS (10\$): Anti-missil-system, stopper alle missiler mod din planet.

ION KANON (20\$): Forsvars kannon der virker som ethvert andet våben, bortset fra at den der bruger den kan skyde to gange per tur. Du kan have så mange ION-kanoner som du ønsker, men der skal selvfølgelig være nogen til at betjene dem hvis du vil have gavn af dem.

VINDERE: Er ham der først erobrer mindst 5 af de 8 planeter (6 planeter hvis man kun er 2 spillere), eller som kan fremvise 100\$ i sin kasse (efter en endt tur).

TABERE: Hvis en spiller efter tur sin 5 tur ingen planeter har (de blev taget fra ham sammen med hans warhorse), er han ude af spillet!

SPILLETIPS!

Brug aldrig den samme skål til brikkerne og din chips-dip!

Spil de andre potentielle herskere ud mod hindanden "Se lige hvor mange folk Lars har...".

Prøv at have en ide om hvor mange penge de andre ligger inde med, så der ikke lige pludselig er som holder 100\$ op og siger "Jeg har vundet". Har du mistanke til een, så spred rygten så de andre kan angribe ham alle sammen.

Mal planeterne med dine tudser/farveblyanter, det ser mere spændende ud (really!). Er du helt vild kan du også male skærmen og brikkerne!

Er du ved at vinde gælder det om at henlede opmærksomheden på noget andet.... "Var der nogen der så Elevatoren igår... Sussanne Bjerrehus smed al tøjet!".

Spillet er sjovest hvis man er mindst 3, og optimalt når man er 4.

Oh husk....det er kun for sjov!

Vi takker for inspiration fra: Kings and things, og et spil fra Dragon som jeg ikke længere kan huske hvad hedder (men det var også noget med at hapse nogle planeter).

Vi takker desuden vore test-spillere: Morten Larsen & Lars Ulrik.

SHADOWRUN

Af Nemo Hansen

Shadowrun er navnet på FASA's cyberpunk roleplaying game, og ifølge dem selv er et "Shadowrun" en opgave eller handling der er illegal (eller halv-illegal). Så ved vi det! Der er allerede kommet en del sourcebooks (bøger der ikke er egentlige eventyr men snarere...nå det vidste i godt! Red.), såvel som moduler (det er altså eventyr! Red.). Men lad os starte med et kig på selve spillet:

SHADOWRUN, 208 sider, hardcover 336.00 kr, softcover 240.00 kr. Spillet foregår i år 2050, hvor magien er vendt tilbage, og man kan spille dværg, elver, troll, ork eller (til nød) menneske. Det er også en verden med computer-hackers og netrunners (deckers eller whatever), som det hører sig bør i et cyberpunk spil. For dem der ikke ved noget, kan vi kort sige at deckers, eller hvad man nu vælger at kalde dem, er en slags fremtidens hackere, der kobler sig direkte (med et stik i hovedet) til computere for at kunne bryde igennem sikkerhedssystemer og finde vigtige informationer (o.lign.). Har du set filmen Tron, har du en god ide om hvordan der ser ud inde i fremtidens computere, men nok om det. Shadowrun verdenen er altså et totalt mix af magi og teknologi.

Spillet er et skill system (i modsætning til f.eks. AD&D der et class system), og når man laver en person har man muligheden for at bruge en af de pre-lavede Archetypes (som bare er personer der er lavet), noget jeg finder lidt overflødigt. Men det viser sig at disse Archetypes kan bruges som generic-npc's, og det er flittigt brugt i diverse moduler. Man har 9 attributter (Body, Quickness, Strength, Charisma, Intelligence, Essence, Magic og Reaction), og det er forholdsvis mange (man har 6 i AD&D og kun 4 i GURPS). De kan gå fra 1-6 i de fleste tilfælde (men en troll f.eks. kan have helt op til 11 i body), hvilket virker en anelse snævert. Man kan dog øge disse med "Cyberware" (et andet cyberpunk trademark), såsom syntetiske muskler etc. Magic systemet bygger på noget der ligner indiansk magi. Folk der kan magi kaldes Shamans, og de skal vælge et totem dyr (som vil påvirke deres spells). Personlig finder jeg det lidt underligt, og dem der ikke kan lide at være en slags Apache-elf-shaman vil forstå hvad jeg mener (Jeg forstår ikke hvad han mener, gør i ! Red.).

Det vil gå for vidt her at forklare hvordan Shadowruns combat og skill system virker, men det er ihvertfald ret anderledes (det skal ikke løses negativt). Man skulle tro at de havde vedtaget at det ikke måtte ligne nogle af de eksisterende systemer. Det gør det heller ikke. Alt i alt synes jeg Shadowrun har fundet sin egen stil (selv om der er kommet andre cyberpunk rollespil), og deres system virker vel gennemtænkt. Bogen har en hel del lækre helsides farve illustrationer (især monstrene er flotte), som nok også er årsagen til den høje pris. Hvis man synes at deres verden lyder spændende er der ingen grund til at holde sig tilbage.

Vi iler videre med et kig på en af de mange sourcebooks til Shadowrun, en af de første der kom, nemlig....

SEATTLE SOURCEBOOK, 175 sider, 180.00 kr

Seattle er allerede beskrevet lidt i Shadowrun bogen, men her er den definitive guide til byen. Her er alt hvad man kan drømme om at finde i Seattle, turist attraktioner, barer, hoteller, diskoteker osv. Alt sammen beskrevet, med prisklasse og anden relevant information (der er dog ingen floor-plans). Nogle steder får kun en kort notits, mens andre (som Aztechnology) er mere grundigt beskrevet. Til sidst i bogen er en kort beskrivelse af kriminaliteten i Seattle. Endelig er der nogle udemærkede kort over området, og 16 sider med farve illustrationer (reklamer for diverse steder), alt sammen vældig lækkert. Er der noget der mangler? Tja...udover måske nogle floor plans, savner jeg kun nogle små adventure-ideer. Alt i alt et godt køb, og absolut noget af det flotteste (ikke blandt Shadowrun source-books, men sammenlignet med andre produkter såsom GURPS).

Det var en de mange source-books (se til sidst i denne artikel for en oversigt), og lad os så se på et modul.

QUEEN EUPHORIA, 64 sider, 96.00 kr.

Lad os starte med at nævne at alle Shadowrun moduler er bygget op på samme måde, sådan at man altid ved hvor man skal finde hvad. Nogen vil måske synes at det er lidt vel poppet at afsnittene hele tiden hedder "Tell i to them straight" (der fortæller hvad spillerne umiddelbart kan se), og "Behind the scenes" (der fortæller GM hvad der sker). Nå men det er ihvertfald rart at tingene er systematiske (gab..red.). I Queen euphoria handler om et bodyguard-job. Spillerne skal passe på mega-simsense-stjernen (og spørg ikke hvad simsense er...det tar for lang tid at forklare (han ved ikke hvad det er! Red.)). Jeg tror ikke vi røber for meget af plottet, ved at sige at det ikke blir nogen let opgave for spillerne. Jeg må tilstå at jeg synes vældigt godt om historien...og så er der en flot forside (som fik mig til at købe det i første omgang), og nogle pæne hand-outs. Høj kvalitet for pengene.

Hvad med Shadowrun-figurer? Ja de fås kun i pakker til 119.50 kr (eller 144.00 i et enkelt tilfælde). Det er Grenadier der laver dem (som også har lavet til bl.a. Star Wars), og der er 6 forskellige sæt. De er efter sigende ganske forfødelige! Vores figurekspert Chris "Slotta-base" Johansen anbefaler at man bruger Dark future figurer hvis man vil have nogle cyberpunk-typer, de er dog lidt små).

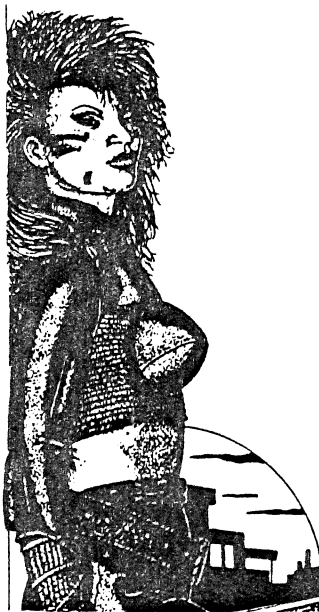


Her følger så (som lovet) en liste over de ting der er kommet til Shadowrun. B = Baggrundsstof E = Eventyr H = Hjælpe midler (xtra regler, nye monstre etc.)

Shadowrun (regelbogen) hardcover.....	fås ikke længere
softcover.....	169.50 *(190)
Bottled demon.....	76.00 E
DNA/DOA.....	76.00 E
Dreamchipper.....	76.00 E
Gamemaster screen (inkl. et eventyr).....	95.00 E/H
Grimoire (om magi).....	114.00 H
Harlequin.....	114.00 E
Ivy & chrome.....	76.00 E
London sourcebook.....	142.50 B
Mercurial.....	76.00 E
Native american nations vol. I.....	114.00 H
Native american nations vol. II.....	114.00 H
Neo-Anarchist guide to north america.....	114.00 B
Para-normal animals of north america.....	114.00 H
Queen euphoria.....	76.00 E
Seattle sourcebook.....	142.50 B
Sprawl sites one.....	114.00 H/B
Street Samurai catalog.....	114.00 H
Total eclipse.....	76.00 E
Universal brotherhood.....	114.00 B/E
Virtual realities.....	142.50 H

Priserne her er de fantastiske nye (og lavere!) Fantask priser.

* 169.50 er en Fantask tilbuds pris, normal pris er 190.00 kr.



7 RACER TIL STAR WARS

Af Lars Ulrik, bearbejdet af Tommy J.

Nogle af de gamle Pseudo-drage læsere kan måske huske Lars Ulrik, vi kan med stor glæde annoncere "Return of Lasse" med hele 7 nye alien racer til GURPS (sci-fi). Lasse som har en Star Wars kampagne, har nemlig lige "konverteret" til GURPS. Så her er 7 Star wars racer til GURPS ("May the force be with us", red.). For dem af jer som ikke har GURPS Aliens bogen er visse advantages/disadvantages forklaret.

ITHORIAN

Hjemplanet: Ithor

Advantages: Lightning calculator, peripheral vision, +3 to merchant skill.

Disadv. : Sense of duty towards nature.

Cost : 16

Ithorians ser besynderlige ud, og kaldes da også somme tider "hammerheads" på grund af deres mærkelige hovedform. De har 2 munde, siddende på hver sin side af halsen, og det skaber en slags stereo-effekt når de taler, som gør det svært at forstå hvad de siger (Ithorians eget sprog er mental/very hard for andre racer). Ithorians er ca. samme størrelse som mennesker, deres hud er læderagtig, grøn til blågrøn, og deres øjne er helt sorte. Ithorians er vegetarer, og meget miljø-bevidste (så to frø for hver plante du spiser osv.). De lever i perfekt harmoni med naturen på Ithor (som er en jungle-planet), hvor de bor i flokke på flyvende (og teknisk avancerede) byer. Ithorians rejser også rundt i rummet, med i deres rumskibe har de en uafhængig øko-sfære (et stykke Ithoriansk jungle). Ithorianske skibe er vel beskyttet, men aldrig aggressive, de er rummets fredelige handelsrejsende.

PC/NPC Ithorians kan have mange årsager til at have forladt deres flok, nysgerrighed (Ithorians er i besiddelse af næsten menneskelig nysgerrighed), personlige årsager (problemer i flokken) eller de kan være sendt ud af deres flok på en bestemt mission.

MON CALAMARIAN

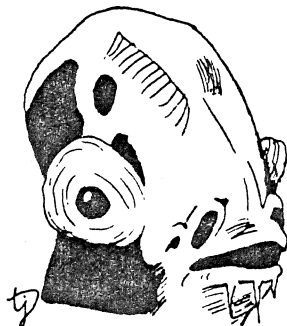
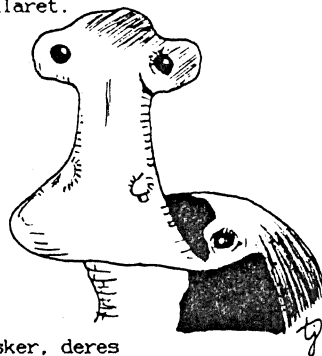
Hjemplanet: Calamari

Advantages: Peripheral vision, astrogation, diplomacy & politics +2, common sense.

Disadv. : Pacifism (self defense only).

Cost : 22

Mon Cals kommer fra planeten Calamari, efter hvilken racen har taget sit navn. Næsten 90% af Calamari's overflade er dækket af vand, og racen menes da også at nedstamme fra fisk. På Calamari bor de i store flydende byer, ledet af demokratisk valgte politikere. Mon Cals er fremadskuende folk, der søger at leve i fred med andre racer. Derfor ser de meget ilde på imperiet og dets



mere eller mindre voldelige annektering af diverse stjernesystemer. Mon Cals har højtudviklet teknologi, som er kendt over det meste af galaksen. Mon Calamarians har samme størrelse som mennesker, orange til rød hud, store fiske-øjne og en aflang hovedform.

QUARRAN

Hjemplanet: Calamari

Advantages: Strong will +3, Amphibious
(betyder at racen har både
gæller og lunger, gir swimming
skill lig DX).

Disadv. : Sense of duty (overfor deres
egen race).

Cost : 17

Quarran, eller squid-heads (blæksprutte-
hoved, red.) som de kaldes, kommer fra samme planet som Mon Calamari.
Her lever de i havet, i store undersøiske byer. Quarran er meget
forsigtige, især overfor nye ting. De rejser ikke (normalt) fra
planeten, men foretrækker at handle med Mon Calamari for det de har
brug for. Quarran er eftertænksomme og tilbageholdende, de stræber
ikke efter en bedre fremtid, men foretrækker at erindre deres fortid.
Der har været lidt friktion mellem Quarran og Mon Calamari, men ingen
direkte konfrontationer.

Quarran har samme højde og vægt som mennesker.



SULLUSTAN

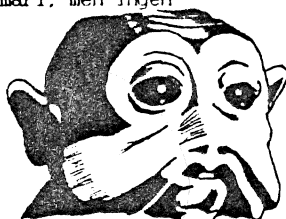
Hjemplanet: Sullust

Advantages: Absolute direction, math.
ability, alertness + 2

Disadv. : ST -1, impulsiveness.

Cost : 5

Sullustans er ca. 1.5 m høje (træk 1
fod fra deres højde, og find vægten
ud fra denne højde. Se GURPS s.15), med store ører og øjne (men ikke
nødvendigvis "The grimmest tøj", red.). På deres hjemplanet Sullust,
som er en planet med voldsom vulkansk aktivitet, bor Sullustans under
jorden. Her har de store labyrintiske komplekser, med fabrikker,
beboelse, administration o.s.v. Sullust regeres af Surosuup
cooperation, og langt de fleste arbejder for dette stats-firma.
Surosuup har overtaget ledelsen af planeten på foranledning af
imperiet, der havde for travlt til at holde styr på tingene.
Sullustans er (underligt nok, red.) ikke begejstret for denne ordning,
og ej heller for imperiet. Sullustans kan godt lide en practical-joke i
ny og næ, og de er meget nysgerrige.



TWI'LEK

Hjemplanet: Ryloth

Advantages: DX +2, intuition, lip reading +2,
sign language +3.

Disadv. : Greed

Cost : 30

Twi'lek har samme højde og vægt som mennesker.

Deres hudfarve varierer fra bleg-grøn eller
lys-rød over i nougat-brun (Redaktionen er



lige blevet dårlige. hvor er den papirs-pose jeg havde her lige før ...aaarrfv. red.). Deres øjne er turquoise eller sorte. Deres hjemplanet, der ligger i udkanten af galaksen, er meget ugæstfri. Det er et under at racen overhovedet har klaret sig indtil nu. Men med deres usædvanlige snilde (nogen vil kalde dem udspekulerede), har de handlet sig til det de har brug for. En Twi'lek holder som regel kun med sig selv, og de tager sjældent (eller aldrig) parti.

VILLED

Hjemplanet: Timnoy & Berdati (hvor de var først ved ingen længere).
 Advantages: ST +1, HT +2, combat reflexes, any one combat skill +2.
 Disadv. : IQ -1, code of honor, 1 minor phobia (-10 point minimum).

Cost : 17

Villeds er lidt højere og tungere end mennesker (+1 til ST på height and weight tables s.15). Deres næse og ører blir fjernet, ved et religiøst ritual, lige efter fødslen (Kongen og høj-adlen beholder deres). Deres hår er som regel flettet, og de har aldrig ansigtsbehåring. Deres samfund, som er underlagt imperiet, er et krigersamfund, delt op i kaster med kongen øverst, dernæst kriger-adlen, præsterne, krigere og så resten. Grundet indavl lider de fleste Villeds af en eller anden fobi (den kan købes væk for 10 point). Deres æreskodex siger at man må aldrig afslå en duel på lige vilkår, man kan aldrig ignorere en direkte fornærmelse, man skal adlyde og beskytte sin overordnede og altid vise respekt for dem der er højere rangerende end en selv. I tilfælde af krig kan man tilsidesætte duel og fornærmelses delen (Note: Hvis nogen undrer sig over at de aldrig har læst om denne race i Star Wars bøgerne er det fordi det er Lasses egen ide, red).



WOKIEE

Hjemplanet: Kashyyyk.
 Advantages: ST +3, HT +1, toughness 1.
 Disadv. : Gigantism, reputation, bad temper.

Cost : 25

Wookies er store rød-brune abelignende væsner. De er kendt for deres temperament, heraf deres reputaion, som gir dem -1 (yderligere) på reaction rolls. En wookies knytter sig ofte til en enkelt (eller flere) personer hvis de har været flinke overfor den. Men ligeså tro de er overfor venner, ligeså farlige er de for dem der misbruger deres tillid. En note om Wookiee sprog: Det er umuligt for den menneskelige (og stort set alle andre også) hals at tale wookiee sproget, men derfor kan man godt lære at forstå det! Således klarer wookies sig ved selv at kunne forstå (men ikke tale) mange sprog, og arbejde sammen med nogen der forstår dem. Wooki sproget er M/VH.

En note om gigantism: Wookies er ikke "overly large for their species" som der står i GURPS bogen, men med mindre at hele din campaign foregår i wookiee-land, er de store med alle andres målestok.



Det var så alt fra Star Wars verdenen denne gang.

PLOTLINE

FANTASY

En troldmand ved navn Uxmar, er ved at bygge en kæmpe golem i sin hemmelige dal. Med denne golem vil han angribe (og røve) den nærliggende by. Spillerne blir hyret af byens ledere (der har fået nys om Uxmars planer), for at stoppe troldmanden. Men det er ikke nemt.

- A) Ingen ved hvor hans dal er nøjagtigt.
 - B) Rygter siger at folk der går ind i dalen blir forvandlet til træer.
 - C) Troldmanden har en flok af banditter i sin tjeneste, og muligvis en kæmpe golem hvis ikke spillerne skynder sig.
 - D) Endelig siges det at troldmanden er udødelig.
- I deres søgen kan spillerne f.eks. løbe ind i Uxmars højre hånd Rogan (banditternes leder), sammen med nogen af dennes mænd. Hvis de overvinder ham, kan de få vigtige informationer.

En urgammel drage ved navn Tur'moyl, er netop vågnet af sin 200 års søvn. Imens den sov har nogen hugget al dens guld, og den er godt sur. Ved hjælp af dens magiske evner har den forvandlet sig til et menneske (shape change eller hvad det nu hedder i det system du spiller). Spillerne er til gengæld lige blevet lønnet for deres seneste job, og "guess what" pengene de har fået tilhører Tur'moyl. Tur'moyl kan (som alle drager der er noget værd) lugte sit guld! Og snart er den på sporet af spillerne. Tur'moyls valgsprog er "Breathe first and ask questions later".

HORROR

En af spillerne er død (det sker fra tid til anden), men efter lidt tid dukker han op igen! Først tror spillerne måske de har set syner (lad dem først se et glimt af ham på gaden eller lign.), men hvis de hiver fat i ham blir de meget overraskede, det er virkelig deres ven. Han har måske nogle ar fra da han "døde", men ellers er han helt frisk. Desværre kan han ikke huske spillerne, han ved kun at han var ude for en ulykke og at en flink doktor valgte at prøve et helt nyt kirurgisk indgreb på ham (spillerne kan måske erindre at deres ven fik skåret halsen op af en psykopat...). Doktoren er siden bortrejst, og spillernes genoplivede ven ved ikke hvorthen. Er han helt rask? Er han helt normal? Er hans sjæl intakt? Som GM kan du aktivere dette plot så snart en af spillerne dør på en passende måde.



Der er 1992 og spillerne er på sporet af en galning! En mand (eller måske en kvinde) der dræber folk tilsyneladende i flæng. Morderens våben er et usansynligt skarpt sværd (ifølge vidner). Tilfældigvis sker det alt sammen i en af spillernes hjemby. Samme spiller blir meget forundret over at morderen kontakter ham da spillerne er kommet til byen. Beskeden "Alt er under kontrol chef, snart er de alle døde" blir fundet på spillerens natbord da han vågner op om morgenen. Måske får spilleren lyst til at besøge sin far og mors gravsted (GM kunne jo nævne at det ville være en pæn ting at gøre), og der vil han blive forfærdet over at erfare at gravene er væk! Faktisk er der ingen af byens beboere der kan huske spilleren eller hans familie. Der er heller ingen papirer i folkeregistret...

Hvis spillerne får fat i morderen vil de blive chokeret da de erfarer at han ser ud præcis som spilleren. Hvis ikke spillerne får ham, er der nogen som ser hans ansigt, og pludselig er spilleren mistænkt. Her er nogle mulige løsninger på mysteriet:

A) Spillerne er "gået" ind i en parallelverden, hvor spilleren selv er en gal morder! Han tror at hans dobbeltgænger er "chefen" som har hvisket til ham at han skal myrde alle folk. I denne parallelverden voksede spilleren op et helt andet sted.

B) Spilleren er blevet hypnotiseret (af morderen), og det han tror han husker er ren fiktion. Morderen er hans gale tvillingebror (som han ikke ved at han har). Broderen ønsker at hævne sig over et eller andet og forsøger at gøre spilleren sindsyg.

C) Aliens, videnskabsfolk der har klonet spilleren, hvad har vi! Der er mange muligheder....

SCIENCE FICTION

Et kæmpefirma, ved navn INTERTECH, hyrer spillerne til at hente en cylinder med et nyt kemisk produkt, fra en af deres fabrikker, som ligger isoleret på en fjern asteroide. Spillerne har fået strenge instrukser om ikke at pille ved cylinderen når de får den, men det ser ud til at de får andre og vigtigere problemer! Netop før de ankommer til asteroiden har GALAXON (et andet kæmpefirma) sendt en flok lejesvende for at nappe cylinderen. Spillerne kommer til at slås med GALAXON's folk såvel som INTERTECH's folk og robotter (der angriber alle indtrængere). Endelig er der cylinderen....netop da spillerne banker den sidste GALAXON mand, taber han cylinderen og den går op. Ud flyder noget grønt slimet vand, og alle INTERTECH folk løber skrigende væk. Stoffet er ekstremt farlig, det går i forbindelse med luften og når spillerne indånder den usynlige gas blir de forvandlet til sande dræber-maskiner (stoffet skulle bruges til at lave supersoldater med, men desværre gør det bare folk gale).



CYBERPUNK

En af spillerne er kommet i dyb gæld til "the Roman", og han forlanger at spillerne skal ordne noget for ham. Hvis ikke... så vil han statuere et eksempel med spilleren.

En gruppe hackere som kalder sig Cyberlords (man antag det er en gruppe) har skabt nogle problemer for nogle store firmaer, og spillernes opgave er at finde og udrydde Cyberlords.

Spillerne kan enten gå med på jobbet, og prøve at opspore dem (the Roman har naturligvis et par spor de kan prøve). Eller de kan sige nej og prøve at få ram på the Roman inden hans folk får ram på dem.

Endelig kunne de jo sige ja, men så prøve at danne en alliance med Cyberlords.

SCIENCE FANTASY

Dæmonen Agrath har samlet sine styrker, bestående af Orker og Goblins.

Han har allerede sendt adskillige patruljer i forvejen for at spejde. Agrath er i øjeblikket et sted i Griffon mountains, men hans mål er

Los Angeles! Spillerne kan være detektiver i L.A. som snubler over

nogle mystiske ting. En mand er blevet myrdet med en stor dobbeltbladet økse af ukendt oprindelse (våben eksperter har aldrig set noget lignende, men siger den virker ægte), og en avis artikel fortæller om en mystisks mand (ork) over 2 meter høj med lysende røde øjne. Vidner så ham sammen med 4-5 dværge (goblins).

Spillerne har mere travlt end de aner, for hvis de ikke kan finde ud af hvad der foregår inden det er forsent, begynder en invasion. En

flink GM kunne lade nogle gode troldmænd dukke op for at advare spillerne.

FA EN SJOV BEGRAVELSE MED
INGOLF ANDERSEN & SØN

- o Ligbrænding med fyrværeri.
- o Kistestrip og undertøjsshow.
- o Den store Magicus udfører det oversavede lig!
- o Levende musik (ikke kun orgel musik, og heavy og pop).

Ring og få vores gratis brochure.
Alle hverdage kl. 11-17

Også stort udvalg i sjove kostumer!

TRÆT AF AT BLIVE TRÆDT PÅ?

Bliver du altid den lille i en diskussion?

Er der ingen der hører på hvad DU mener?

Blir du ignoreret på jobbet eller i skolen?

SA ER DET PÅ TIDE AT SLÅ IGEN!

Med prof. H. Lecter's nye bog "Bliv en masse-morder på 9 dage" er du garanteret resultater. Har du ikke efter 9 dage opnået tilfredshed kan du frit returnere bogen.

VIDEO TIPS !

HIGHWAY TO HELL: Meget mærkværdig film om en ung mand der må rejse gennem helvede (bogstavlig talt) for at hente sin tilkomne tilbage. Helvede ligner iøvrigt Arizona ørkenen (for det meste). Der er nogle totalt bizarre indfald undervejs, f.eks. siger man jo at "vejen til helvede er brolagt med gode intentioner" (hvem sir det? red.) og i filmen her er den det (bogstavlig talt, igen). Der er nogle (formodentlig) billige, men effektive special effekter rundt omkring i filmen, som hævder at være en mellemting mellem Indiana Jones og Hellraiser! Desværre er den ingen af delene, og man overvejer ind imellem om man skal spole lidt frem eller bare droppe det helt.

NIGHT OF THE LIVING DEAD (1990 versionen): George A. Romero blev i hine dage berømt (i de kredse) for sin zombie film Night of the living dead (som er fra 1968), og her 22 år senere vender han tilbage og laver samme film igen! Den gamle var selvfølgelig i sort/hvid, og da der ikke er pillet meget ved historien, må formålet næsten ene og alene have været og lave filmen i farver. Faktisk er filmen i begyndelsen næsten billed-identisk med den gamle, men mod slutningen er der flere små ændringer. Filmen synes jeg blev hverken værre eller bedre, men nogen sværger jo til den gamle udgave ("Den var mere dystert i sort/hvid" og lign. argumenter). For dem der kan tåle den slags - og der findes det der er meget værre, er det en okay film.

NYE 48 TIMER: Jeg må med skam melde at jeg ikke så denne film da den kom op i biografen, hvilket man jo ellers bør! (det sir han også i Bogart, red.). Men så fangede jeg den på video, og nu er jeg sådan set glad for at jeg ikke spildte mine penge. Okay, okay, der er da nogle pæne action sekvenser, og jeg har egentlig heller ikke noget at udsætte på Nick Nolte og Eddie Murphy. Men HISTORIEN, ørk... er noget totalt rod, de skulle aldrig have forsøgt at binde handlingen sammen med historien fra 1'eren, it stinks!

PREDATOR 2: Videre til en anden 2'er, denne gang er det rovdyyret fra det ydre rum som venner tilbage. Jeg vil skynde mig at sige (med overhængende fare for at blive stenet af alle Arnold fans) at jeg ikke synes 1'eren var noget særligt, og måske Arnold har følt ligesådan for han har ihvertfald meldt afbud til den her. Istedet fik vi Danny Glover - som er en udemærket skuespiller, men ingen Arnold. For mig og se er problemet netop at historien er skrevet til en Arnold type, og til det er Glover simpelthen ikke sej nok. Det virker ikke plausibelt når Glover går i nærve til klo kamp med den store predator og slipper levende fra det. Til gengæld er der nogle stemningsfulde scener i rumskibet, og...ah jeg siger ikke mere. Trods den manglende Arnold, synes jeg den var bedre end 1'eren, men ikke meget. PS. Kig efter alien kraniet på predatorens trofævæg!

Så kan vi iøvrigt nævne at Laserdisken, som er en butik med et kæmpe gigantisk udvalg i købe-film, åbner en filial i København. Butikken der vist nok åbner i starten af marts, ligger i St.Pederstræde, kun få skridt fra Fantask! Vi sender butikken en venlig hilsen.

P.S. Skynd dig at se Terminator 2, its a must!

THE WORLD: KOSH

Denne gang vil jeg (Nemo, red.) se på en by i Karnath (kongeriget som blev beskrevet i SD nr 1, men du kan også placere den i din egen campaign verden), nemlig byen Kosh.

CITYLORD OMAR DUDORAZ

Byen regeres af Citylord Omar Dudoraz, og han støttes af kongen (ihvertfald så længe han styrer byen nogenlunde). Dudoraz, der har en baggrund som købmand, er en kraftig herre der umiddelbart virker venlig og rolig, men han er i virkeligheden en handlekraftig mand med et voldsomt temperament.

Omar holder på at køre tingene effektivt, og under sig har han nogle dygtige folk. Først og fremmest er der chefen for byvagten Tyler Black, som er en af Omars mest betroede mænd.

Omar Dudoraz

Alder 47, 5'9", 182 lbs.

ST 12 DX 9 IQ 13 HT 11

Advantages: Status 5, strong will +2, charisma +2, literacy.

Disadvantages: Bad temper, sense of duty (to the king).

Skills: Merchant 16, bard 14,

falconry 14, gheki 12 (language),

economics 15, diplomacy 16, detect

lies 13, dancing 14, riding 13,

theology 12, history 15, politics 15,

broadsword 11, administration 15,

accounting 13, area knowledge (Kosh)

14, savoir-faire 16, heraldry 11.

BYVAGTEN

Byvagten tar sig af at opretholde ro og orden i Kosh. De skal desuden beskytte Omar mod eventuelle oprørske bønder (det har ikke været aktuelt).

Byvagtens magt stopper ca. 1/2 km væk fra bymuren (de patruljerer også rundt om byen), hvor kongens hær overtager ansvaret.

RIDDERNE

Avannah templet i byen har en fast stab af riddere, uden at være en egentlig ridderorden (man kan blive gjort til hellig ridder med status 3 af ypperstepræsten i Ashenford). De tæller som regel mellem 20-30 mænd, og er alle veludstyrede og veltrænede. Ridderne har samme autoritet i byen som byvagter (de an altså uden videre anholde folk). Desuden deltager de i patruljer sammen med kongens hær. I tilfælde af autoritets-spørgsmål plejer ridderne at vige for byvagten.

KONGENS HÆR

Hæren her er ganske lille (den mindste af alle byerne i Karnath), og tæller omkring 50 mænd. Det er nærmest en skolepost hvor soldaterne blir trænet, så det er for det meste grønne rekrutter. Hæren har til opgave at patruljere området omkring Kosh, og især kongens vej (der går nordpå til Ashenford og sydpå til Bryth). Kommandanten her hedder Aron Deshafor, og han har rang af Major (rank 4).

KOSH CITY GUIDE

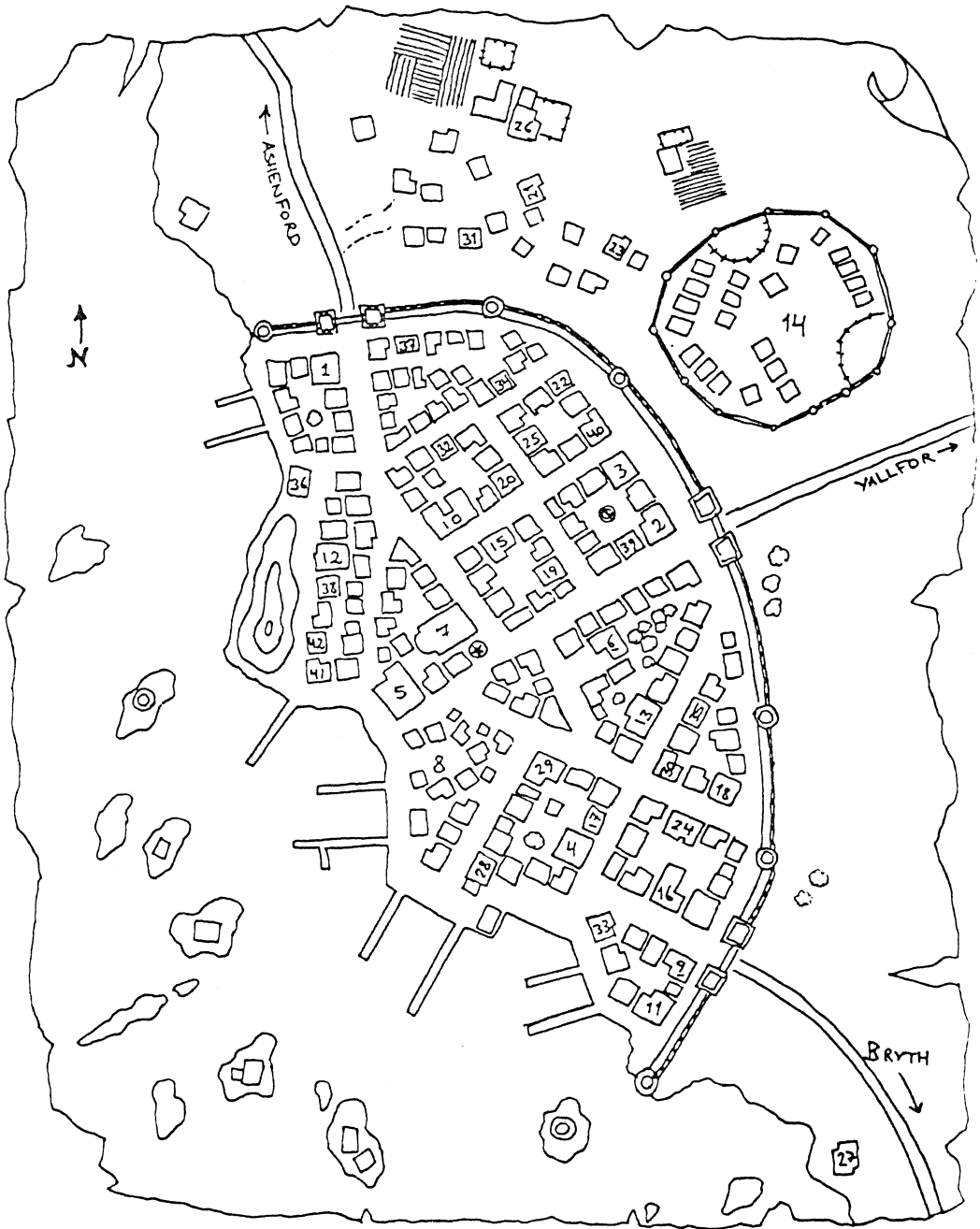
Kroer, spisesteder o.lign. har en værdi fra 1-5 stjerner der fortæller hvor godt (luksuriøst og dyrt) stedet er. Priserne nedenfor er i SC, silver crowns (kan oversættes direkte til GP for AD&D freaks). Normalt har kroer heller ikke stalde til heste, men hvis de har så står det der.

	Måltid mad	Overnatning	Med mindre der står noget andet,
*	1 SC	2 SC	køber butikkerne ikke brugte
**	3 SC	4 SC	varer. Hvis der står en pris
***	6 SC	8 SC	efter beskrivelsen af stedet,
****	12 SC	16 SC	betyder det at det koster så
*****	25 SC	35 SC	meget at komme ind!

- 1) Northgate inn: En hyggelig kro med plads til ca. 20 gæster. Ejeren hedder Nigel "Nails" Fisherman. * *
- 2) Arms shop: Almindelige våben sælges her.
- 3) Turian's Leatherwork: Alt i læder, rustninger, reparationer etc.
- 4) The Dancing Seaserpent: Spisested, speciale: fisk. * * * *
- 5) Town Hall: Rådhuset, her finder man Omar Dodoraz.
- 6) Tachman's guarde: Tachman har 12 lejesvende som kan hyres for 18 SC om dagen, til bodyguards o.lign.
- 7) Avannah temple: Byens eneste tempel (se SD#1 for info om Avannah).
- 8) Fishmarket: Her kan man købe friske fisk!
- 9) Cityguard: Det officielle kontor, hvortil man går med (an)klager.
- 10) Knights hall: Her bor Avannah ridderne (se tidligere i teksten).
- 11) Prison: Cityguardens fængsel.
- 12) Frida's kitchen: Stor madsal for de fattige. Frida selv står for serveringen, og selv dem der ingen penge har, får mad. *
- 13) Pavran Galeni's hjem (Pavran er chef for købmændenes laug).
- 14) Hærens telt-lejer. Omgivet af palisader.
- 15) The hot pot: Et spisested. * * *
- 16) Dugan's Stable: Stald din hest op for 1 SC/nat. Plads til 20.
- 17) Imported silks: Tøjbutik.
- 18) Spiders web: Bar med underholdning hver aften, 2 SC. * * *
- 19) Herbert's herbs: Urter og krydderier.
- 20) The Limping Man: Kro. * *
- 21) Green Lantern: Kro. * *
- 22) Black Sally's shop: En butik med diverse tingel tangel, souvenirs fra fjerne lande og magiske amuletter.
- 23) House of pleasure: Bordel, ledet af Miss Marion.
- 24) Golden plate: Spisested. * * * * *
- 25) Arranson's supplies: Alt til den færende svend.
- 26) Simpsons stable: Stald din hest op for 2 SC/ugen eller 0.5 SC/dag.
- 27) Ruinen af et hus der for nyligt blev lagt ned af en golem!
- 28) Veterans place: Bar.
- 29) Fishermans guild: Her finder man fiskernes laug.
- 30) Palace: Hotel. * * * * *
- 31) Smed. Våben og rustninger laves på bestilling.
- 32) Golden needle: Skråderi.
- 33) The Octopus: Bar
- 34) The Scribe: Dokumenter udføres, oversættelser mm.
- 35) Fine Jewelry: Alt i tingel tangel til de fine damer og herrer.
- 36) Otto's warehouse: Tilhører Otto Ogman.
- 37) Madame Zarah: Spåkone, sælger også lykke amuletter o.lign.
- 38) Swordsman: Udlejning af bodyguard o.lign. 16 SC/dagen.
- 39) Finnegan's lanterns: Lamper og lanterner.
- 40) The yellow dog: Bar og spisested. * *
- 41) Havnefodens kontor.
- 42) Thym's shop: Den gamle sømand Thym sælger piber, modelskibe, tobak og skrå (med andre ord alt hvad en sømand har brug for).

KOSH

33



ANMELDELSER

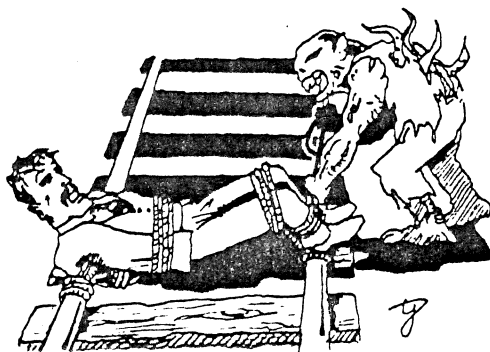
HORROR ON THE ORIENT EXPRESS: Caosium, luxury campaign for Call of Cthulhu, af diverse folk, 379,50 kr.

I samme ånd der skabte den luksuriøse orient ekspress linie, har chaosium lavet dette Cthulhu eventyr. Men de kunne nu godt have startet med en mere luksuriøs æske! Her pauser vi lige for at forklare hvordan æsken er. De tidligere æsker var som normale æsker, de havde et låg og en bund (wow). Men den her æske er som en lakridsæske, den åbnes foroven med nogle flapper, og når man først har taget sit nye lækre modul ud....kan man ikke få det ned i æsken igen uden at beskadige nævnte modul.

Modulet består af fire campaign books, en bog med handouts, en bog med NPC'er og et væld af overdådige specielle handouts (heriblandt en tog-plakat, amerikanske pas til 4 spillere, bagage mærker, billetter, og... og... og...). Den første af de fire campaign bøger er udelukkende baggrundsstof, og det kunne efter min mening godt have fyldt noget mindre (hvis man f.eks. havde besluttet sig til hvornår historien foregår, så havde man ikke behøvet at fortælle i detaljer om hvordan orient ekspressen var i 1890, 1900, 1910, 1920 etc.). Det efterlader en med tre campaign bøger, 13 scenarios over ialt 435 sider (pudsigt nok læste jeg i rollespilsbladet Saga at der var fire bøger på 50 sider ?!?!). Så selvom mit umiddelbare indtryk var, at der var en masse overflødige "smarte" handouts som man havde betalt en masse penge for, viste det sig at der faktisk var temmelig meget game-stof.

Jeg synes at det er nemmere (for en GM) at overskue Orient Express end f.eks. det berømmede Mask of Nyarlathotep, selvom der stadig er rig mulighed for at spillerne sætter GM og plottet af sporet (håbø). Men for en nogenlunde øvet GM skulle det være muligt at holde styr på trådene (og sætte spillerne tilbage på banen, tuut tuut). Det starter langsomt, og efterhånden som der kommer skub i tingene blir det også farligere og farligere for spillerne. Nogle anmeldelser jeg har læst havde de at de første scenarios var kedelige, men det mener jeg ikke at de behøver at være (det kan godt være at GM's synes det er sjovere når både Azatoth og Cthulhu dukker op, men jeg tror spillerne kan lide at overleve bare en gang imellem).

Alt i alt er Horror on the Orient Express et luksus modul (bevares til en lidt stiv pris), med førsteklases indhold. Nogle af de mange hand-outs kunne godt være sparet væk (især hvis prisen så faldt), men på den anden side er det jo meget fedt. Kan dog ikke anbefales til begynder GM's.



GURPS TIME TRAVEL: Steve Jackson, af Steve Jackson og John M. Ford,
128 sider, kr.

Så kom den endelig, GURPS TIME TRAVEL, og nu da den er kommet kan man undre sig over hvorfor den ikke var her noget før! Faktisk kan man sige at bogen er en hjørnesteen i GURPS systemet. Som bekendt er GURPS et system som skal kunne fungere i alle mulige settings (fantasy, horror, science fiction etc.), og diverse tidsperioder er jo også blevet dækket i GURPS bøger (Ice age, Vikings, Swashbucklers, China, Japan). Endelig er der jo fremtiden som kan se ud som man synes, og dermed kan man bruge alle de resterende GURPS bøger også. Så hvad er mere naturligt end en bog om hvordan man kan hoppe rundt mellem alle disse tids-perioder!

Nå, men bogen indeholder (selvfølgelig) en masse info om diverse måder og systemer man kan rejse i tiden. Alle sammen er vældigt godt beskrevet, med bemærkninger om fordele og ulemper ved de forskellige systemer (skal spillerne kunne ændre historien? hvad hvis de møder sig selv? kan man slå sin oldefar ihjel? osv.). Der er forslag til campaign verdener, og organisationer som pusler (hænger rundt) med tiden. Der er lidt historisk info, og Steve Jackson varslar at de vil komme med en TIMELINE bog fyldt med historisk info, yeah.

GURPS TIME TRAVEL indeholder også en del om parallelle verdener, og dermed er alle døre jo åbne for alle mulige mystiske campaigns. Jeg kan kun sige, det er ren GUF. Enhver GURPS master bør eje denne bog.

LÆR AT LAVE DIN EGEN ZOMBIE

FULD STØRRELSE 185 cm.

Læs om de 100 muligheder for at bruge
din Zombie i hverdagen:

Det perfekte værn mod indbrudstyve!
Tag den med i skole og skræm dine venner!
Top underholdning til karneval!



- Ja, jeg vil gerne bestille bogen "SÅDAN LAGER JEG EN ZOMBIE" af
L. Don Blobber.

Bogen koster kr 69.50:

- som jeg har vedlagt i form af en cheque.
- som jeg har indbetalt på GIRO.
- som jeg har vedlagt i gamle frimærker.
- som jeg ikke har vedlagt (jeg vil slet ikke ha bogen).

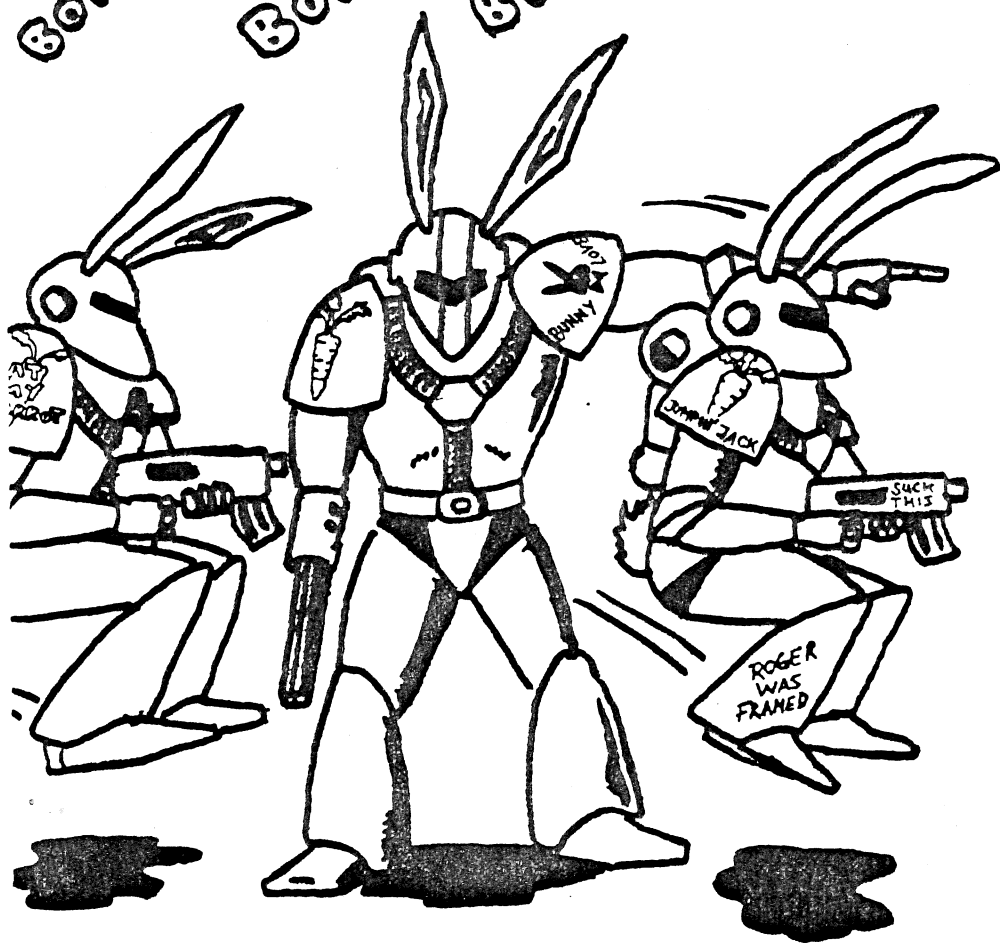
Efternavn: _____ Fornavn: _____

Adresse: _____

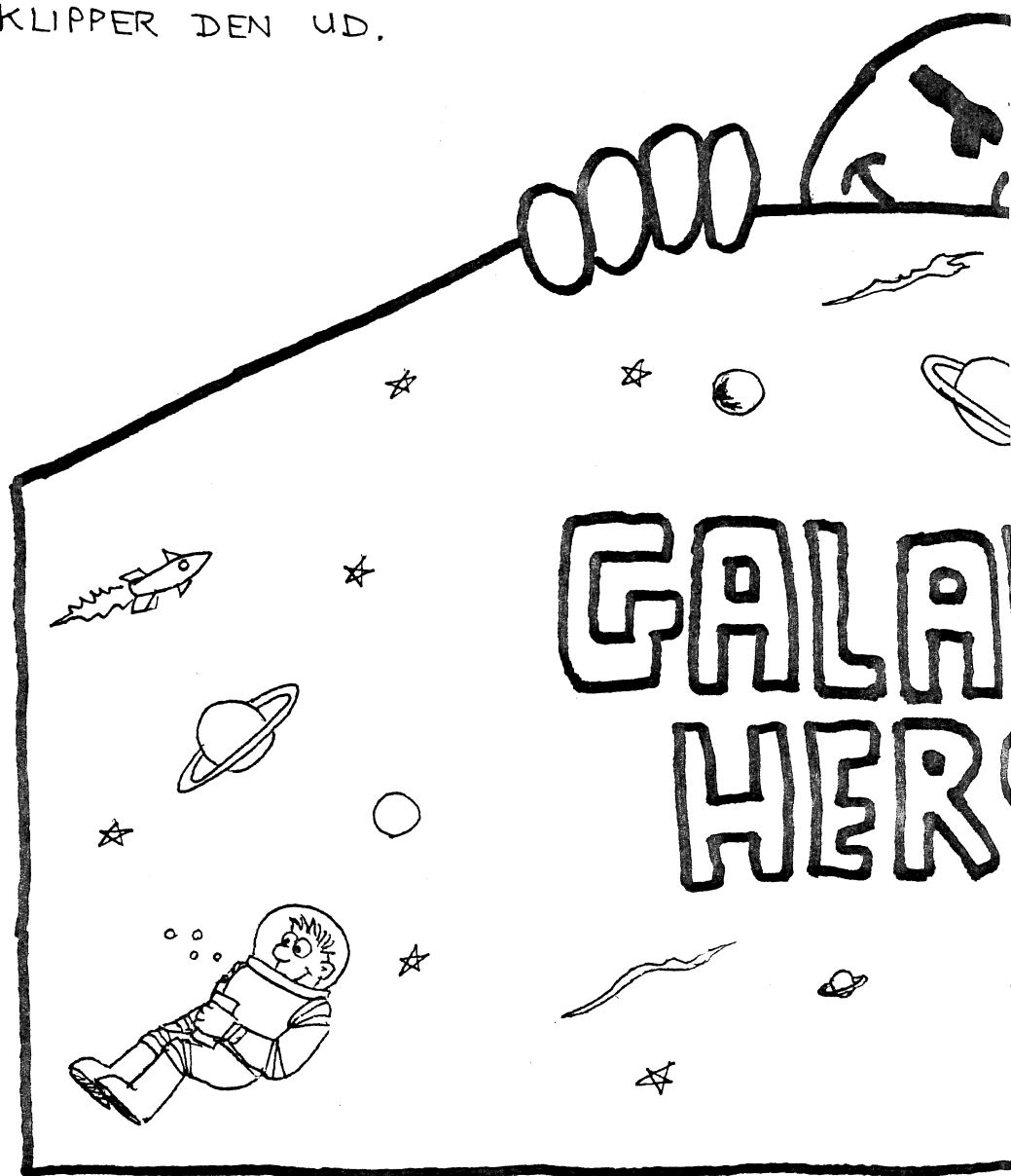
Alder: _____ (minimum 18 år).

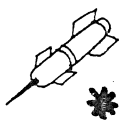
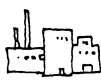
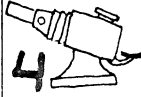
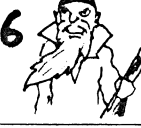
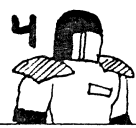
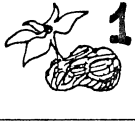
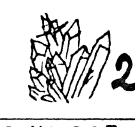
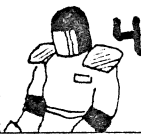
PÅ GENSYN I NÆSTE NUMMER

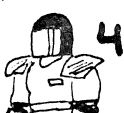
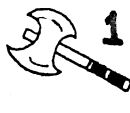
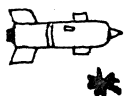
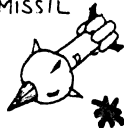
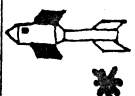
BOING BOING BOING

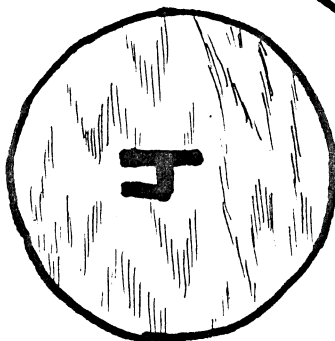
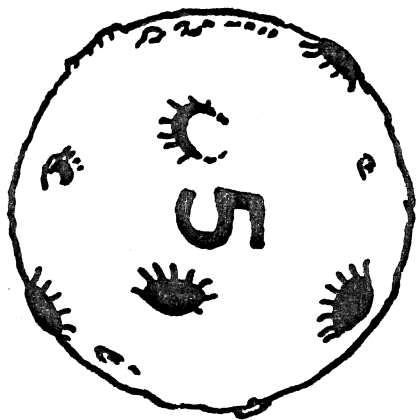
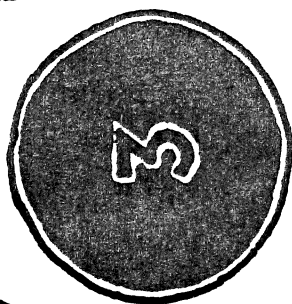
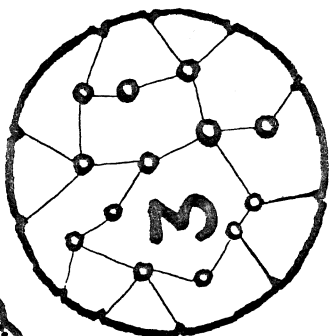
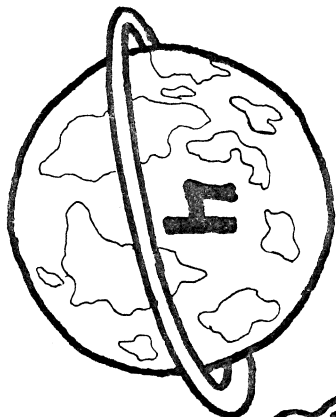
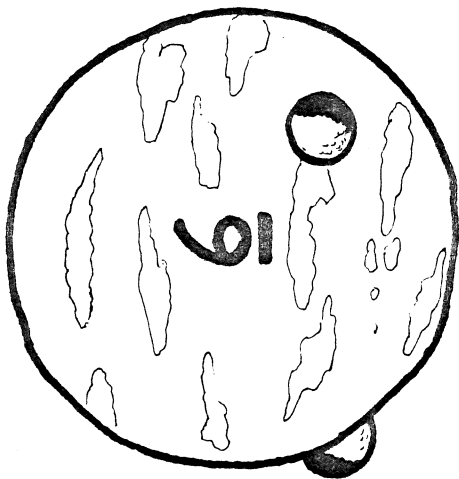
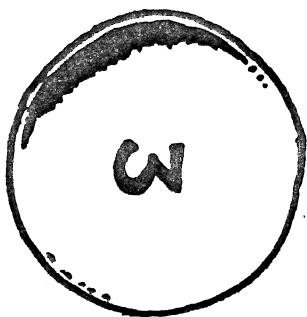


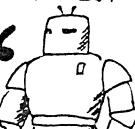
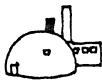
AF PLADSHENSYN KAN VI
KUN PUTTE 1 SKÆRM I
BLADET! SÅ FOTO-KOPIER
SKÆRMEN INDEN DU
KLIPPER DEN UD.



MISSIL 	GLITTER GRANAT 	FABRIK 	LASER SATELIT 	ION KANON 	AMS 
MISSIL 	GLITTER GRANAT 	FABRIK 	LASER SATELIT 	ION KANON 	AMS 
ELVER 	BARBAR 	ALIEN 	SOLDAT 	RUM SOLDAT 	PINGVIN 
NEO-DELFIN 	CYBORG 	MERLIN 	DRESSER TOMAT 	RUM SOLDAT 	CYBORG 
MUTANT 	RUM NØRD 	ALIEN 	ALIEN 	ALIEN 	ALIEN 
MUTANT 	MUTANT 	MUTANT 	MUTANT 	SLIM BOF 	SLIM BOF 
RUM-PIRAT 	RUM-PIRAT 	RUM SOLDAT 	RUM SOLDAT 	MUMIEN 	ROMER 
SLIM BOF 	ALBERT-1 	ALBERT-2 	ALBERT-3 	ALBERT-4 	ALBERT-5 
RUM SOLDAT 	RUM SOLDAT 	ROBOT 	BAMBI 	MUTANT 	MUTANT 

CYBERPUNK 3 	CYBERPUNK 2 	CYBERPUNK 3 	RUM NØRD 1 	NINJA 5 	NINJA 5 
RUM-SOLDAT 4 	RUM-SOLDAT 4 	RUM-SOLDAT 4 	SLIM-BOF 3 	SLIM-BOF 3 	HULEMAND 2 
ROBOT 2 	ROBOT 2 	ALIEN 3 	ALIEN 2 	ALIEN 1 	ALIEN 4 
RUM-PIRAT 3 	RUM-PIRAT 3 	DUSØRJÆGER 4 	DUSØRJÆGER 3 	ALIEN 2 	ALIEN 3 
JØRDBO 1 	DÆMON 2 	DÆMON 5 	DRAGE 5 	LASER PISTOL 2 	LASER PISTOL 2 
LASER PISTOL 2 	LASER PISTOL 2 	LASER PISTOL 2 	LASER GEVÆR 3 	LASER GEVÆR 3 	LASER GEVÆR 3 
SVÆRD 1 	SVÆRD 1 	GAMMA KANON 4 	KØLLE 1 	JEDI-SVÆRD 3 	ØKSE 1 
GRANAT 2* 	GRANAT 3* 	GRANAT 3* 	GRANAT 4* 	LASER GEVÆR 3 	LASER PISTOL 2 
MISSIL * 	MISSIL * 	MISSIL * 	MISSIL * 	MISSIL * 	MISSIL * 



WENDIGO 5 	GODZILLA 6 	HITLERS KLON 2 	HITLERS KLON 2 	KEMPE EDDERKOP 3 	KÆMPE EDDERKOP 3 
RUM SOLDAT 4 	HITLERS HJERNE 1 	GAL VIDENSKABSMAND 4 	MEGA ROBOT 6 	TOR 6 	MR SPOCK 3 
ZOMBIE 2 	KING KONG 6 	ROBOT 3 	CTHULHU 6 	FLUX GRANAT  *	FLUX GRANAT  *
ZOMBIE 2 	GLITTER GRANAT  *	GLITTER GRANAT  *	GLITTER GRANAT  *	FLUX GRANAT  *	FLUX GRANAT  *
AMS	AMS	AMS	AMS	AMS	AMS
FABRIK 	FABRIK 	FABRIK 	FABRIK 	FABRIK 	FABRIK 
FABRIK 	FABRIK 	FABRIK 	FABRIK 	FABRIK 	FABRIK 
ION KANON 4 	ION KANON 4 	ION KANON 4 	ION KANON 4 	ION-KANON 4 	ION KANON 4 
LASER SATELLIT 	LASER SATELLIT 	LASER SATELLIT 	LASER SATELLIT 	LASER SATELLIT 	LASER SATELLIT 

KLIP SKÆRMEN
UD OG
FOLD
SÅLEDES

