

DEN

SORTE DVÆRG

NR: 4

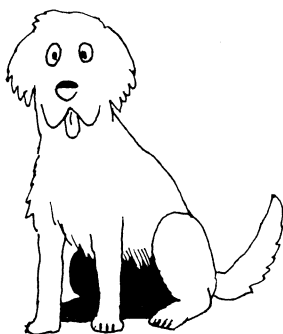
PRIS: 10 KR



**DENNE GANG:
PARANOIA MODUL, KAOS I 40K POINT,
ANMELDELSER OG MEGET MERE!**

Indhold

Indhold.....	2
Leder.....	3
Sladder guide.....	4
Nyheder og sladder.....	5
I-8-2-MUCH (Paranoia modul).....	7
CURSED.....	15
Paranoia.....	17
Kaos i 40K point.....	19
Plotline.....	25
Anmeldelser.....	27
Tales from the Floating Vagabond....	29
COSMOS II.....	31
Brevkasse.....	33
Videotips og Film.....	35



Alle illustrationer på nær tegningen af Asta (som var lavet af Asta) er udført af Tommy Jensen.

Redaktionen denne gang var:

Tommy Jensen (Taste-abe og ansvarshavende redaktør mm.)
 Nemo Hansen (Bidragsyder og "The World" expert)
 Christian Johansen (Nyhedsredaktør)
 Morten Larsen (Paranoia Og COSMOS II skribent)
 Monty II Jensen (Kæmpehund)

Og vi takker for hjælp fra....

Henrik Lundstrøm (Overskrift leverandør)
 Poul Erik Lundstrøm (Special services...)

LEDER

Velkommen til det 4. nummer af Den Sorte Dværg.
Først en hemmelig besked:

CNHT RUIGST TIILAR NUEL RUOL GNSB ANEFNA KILGY
PDFEO!L MWE KNEDAE YTYEF RWIP NOGAE INL HZEEM
KMPEP LWIF GO HTEYD UFFE ELLEMAN ER EN KLYDE!

De læsere der ikke har nummer 3, har desværre ikke nøglen til den ovenstående kode! Tough luck kids i ved ikke hvad i går glip af....

Til alle andre læsere, hej!

I dette nummer kan vi byde på et PARANOIA MODUL, desuden en (forhåbentlig) total oversigt over alt PARANOIA stuff på markedet i øjeblikket (og endda lidt som ikke er i handel), en artikkel om dele af point systemet i WARHAMMER 40.000, et kig på det helt nye rollespil TALES FROM THE FLOATING VAGABOND. Endvidere er der nogle af vores sædvanlige rubrikker, Nyheder og Sladder, Plotline, Brevkassen og meget mere! Faktisk er det ganske utroligt at man kan få alt det for en lusset 10'er.

Så har det også været OL tid (det er faktisk stadig igang i skrivende stund), og ud over at danmark (foreløbig) ingen medaljer har fået er der en anden ting der bekymrer mig! Hvor er alle de gode gamle discipliner gået hen? Man har smidt en masse ud bare for at få plads til windsurfing og hvad ved jeg. Hvad blev der af "topløs tårnspring for damer", eller "100 meter hikke-løb" ?

Redaktøren (der nu er næsten færdig med sin leder) vil straks læne sig veltilfreds tilbage og se et par afsnit af Red Dwarf (ikke beslægtet med hverken dette eller andre rollespil blade, da det er en TV-serie), eller måske skulle jeg male nogle figurer? Eller ryde lidt op....eller vaske op. Nej jeg tror jeg tar ud og besøger gode gamle Monty.

Vi ses i næste nummer....rødder!

P.S.: I sidste nummer reklamerede vi med at du kunne købe gamle numre af bladet fra redaktionen....det er desværre (for jer altså) ikke muligt længere! Af den simple grund at der ikke er flere tilbage. Du kan prøve at spørge i Fantask de har nok nogle stykker af de gamle numre endnu. Men i er selvfølgelig stadig velkommen til at skrive til os.

Redaktionens adresse er: "Den Sorte Dværg"
ved Tommy Jensen
Højagerparken 81.2
2750 Ballerup

Sladder guide

Asta: Dansk rollespils dame! Se desuden brevkassen og nyheder og sladder i dette nummer!

Bycycle repairman: Den uerstattelige superhelt. Har et alter ego ved navn Henrik Lundstrøm (bidragsyder i nr. 1 & 2).

Christian Johansen: Redaktør af det hengangne fanzine pseudo dragen. Denne glade forfatter-spire og disken-springer for lov til at udfolde sig på nyheds og sladder siderne (hvilket forklarer en del af de mærkelige ting man kan læse der!).

Christoffer Friis: Er hans navn, hans liv, hans straf.

Chagaos: Se SAGA

Erik Swiatek: EDB-abe i Fantask. Tilsyneladende født under en uheldig stjerne (se nyheder og sladder i nr. 2 & 3).

Fiels Fedemark Federsen: Se Niels

Kendt brætspiller: Som regel pseudonym for Erik Swiatek (se denne).

Lasse: Lars Ulrik Jørgensen, bidragsyder i nr. 3. Desuden er han vistnok i familie med Baden Powell (langt ude!).

Monty II Jensen: Redaktørens hund. En herlig newfoundlander med en kæmpe tud! "II" stammer fra det faktum at han rent faktisk var den anden hund fra den kennel som blev kaldt Monty!

Morten Larsen: Manden bag COSMOS (et play-by-mail computer-styret fantasy spil der forhåbentligt blir udbudt til offentligheden ved næste Viking CON). Bidragsyder i dette nummer.

Morten Søndergård: Ekspedient (vi vil ikke kalde ham diskenspringer idet ingen nogen sinde har set ham springe!) i kendt rollespils butik. Også kendt som Marvel Morten.

Nemo Hansen: The WORLD ekspert. Denne ivrige GURPS gamemaster har bidraget til alle numre med forskellige ting. I sin fritid dyrker han foruden rollespil, sky-diving og tolvstingsbroderi.

Niels: Fulde navn Niels Lademark Pedersen, læser muljord på landbohøjskolen. Har bidraget med en Harn artikel i nr. 2.

Polle the roadhog: Taxachauffør, båndabe, professionel adventure-gamer og meget mere. Fulde navn Poul Erik Lundstrøm (ja han er i familie med Bicycle repairman).

SAGA: En rollespilsforening med sit eget blad, "enough said".

Vi håber at det har skabt klarhed over en del af de mærkelige folk som jævnligt blir nævnt i sladderspalten.

NYHEDER OG SLADDER

Af Christian Johansen (med hjælp fra Tommy Jensen)

Nyheder ...Schmyheder.. det er bare godt, her sidder jeg og er forkølet, har været på arbejdet en hel dag, har lagt familien i seng og alligevel vrider Redacteur de la Mort armen om på mig ... men okay hvis I vil ha' nyheder, så skal I få nyheder!

En af de hotte nyheder er Milton Bradley's nye brætspil Battlemaster. Jeg ved ikke om det er afløseren for Axis & Allies (for det producerer MB tilsyneladende ikke mere). Jeg er desværre bange for at det nærmere er efterfølgeren til Heroquest. Invertfald er det et stort spil med en masse fantasy figurer lavet i plastik af Games Workshop (og det går så ud på at man skal battle hinanden indtil der er fundet en mester).

Vores alle sammens Marvel Morten (kendt som skærm-nisse fra bl.a. TV2 Lorry) spurgte redaktøren hvorfor der aldrig stod noget om ham. Svaret er simpelt...vi kan simpelthen ikke finde på noget ufint at skrive om ham, denne københavns ensomme ridder, skurkenes svøbe, diskenspringer ekstraordinære...smører vi for tykt på? Okay vi tør simpelt hen ikke!

En af de ting der undrer mig fortiden er at TSR ikke udsender nogen ordentlige ting til Marvel Superheroes. Nogen synes måske at spillesystemet er noget bræk, det kan man så diskutere, men kampagneverdenen er noget af det mest udbyggede på markedet (det er dog ikke TSR's skyld). Måske er det netop udkomne DR DOOM kampagnesæt et skridt i den rigtige retning - jeg ved ikke, jeg er sgu ikke syg, jeg skal ikke til nogen doktor! Pris kr 190.

Nu vi snakker om at have brug for en doktor ...et af de bedste indslag i Årets amerikanske præsidentvalg bliver nok Avalon Hills "Where's George", som ikke er en slags Kæstegris, men derimod et aktuelt eventyr til Tales from the Floating Vagabond (se iøvrigt andetsteds i bladet), pris kr: 152.

For lige at skifte emne, så er her lidt sladder. Vidste du at Alien 3 har haft 3-4 (muligvis flere) skribenter, idet det ene manus efter det andet blev smidt i kurven eller ændret. Modtagelsen af filmen i udlandet har været mildt sagt blandet...nogle er helt vilde, andre dybt skuffede... Vi venter spændt, på at med selvsyn kunne dømme.

Dangerous Dimensions ...ups..Dangerous Journeys, kaldet DJ blandt venner, det nye rollespil fra Gary Gygax (nye spillere kan starte her...) er kommet, og skulle efter sigende minde om et ældre spil af samme forfatter. Pris kr: 254.

Ars Magica (et rollespil for tryllemænd) er kommet i en ny svulstigt anden udgave. Pris kr: 170.

Astrogator's Guide to the Diaspora Sector. "Ja, dav, jeg vil gerne se på en gave til min fætter på 7 år... Nårh har I ikke Extreme Dialectic Air Supiority? Så tror jeg at ta'r Astrogators' Guide to the Diaspora Sector.

Blood Brothers II, opfølgeren til Blood Brothers (formodentlig mere af samme skuffe). Til Call of Cthulhu, pris kr: 180.

Nyhedsredaktøren er blevet gift! Hurra Hurra Hurra (og så det lange) Hurraaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa aaaa aa a&*)&# (host). Det betyder vel desuden at han ikke rigtigt længere kan betragtes som en af gutterne, nu da han har kone og barn... hvor gammel er han egentlig? (Han ser ældre og ældre ud, gør han ikk' ?).

Warhammer Fantasy Battle 4th edition!!! Det blir et boxed set med næsten 100 figurer i plastik, en regelbog og en army-list bog. Pris er endnu ukendt.

Deluxe Diplomacy (kongen af alle diplomati spil... som navnet antyder) med træbrikker kommer i oktober! Kun kr: 525.

Danmark kvindeligste rollespiller, Asta (se "fold-ud" billedet i brevkassen) ligger stadig inde med nyheds-redaktørens underbenklæder (men det er okay siger han, af hensyn til hans kone må Asta hellere beholde dem).

Hot Lead er så hot, at det blot skal nævnes at det er Steve Jacksons nye multigenre, multiæra, multialting tabletop game - og så er det også nemt! (Påstår de selv).

Christopher Lambert skulle være i gang med en sci-fi film i et underjordisk fængsel... "Fortress" skal den vist hedde.

Arrgh vi klarede en hel Nyheder og Sladder sektion uden at nævne... ah ah... der var den lige ved at smutte. Men vi nægter at nævne... danmarks førenende brætspiller kværlant... ingen nævnt, ingen glemt.

XXXX STOP THE PRESS XXXX

Vi har i sidste øjeblik modtaget et Spiller til Spiller brev, som vi lige kan klemme ind her....

CALL-KEPERE SØGES TIL VIKING CON TURNERING

Vi er to personer som har påtaget os at arrangere en Call of Cthulhu turnering på Viking Con. MEN vi mangler keepere! Det eneste vi kan tilbyde, er et stk. gratis scenarie og samtidigt bliver du stillet forrest i lodtrækningen til de andre turneringer (kun den i har givet første prioritet). Vi håber at vi får en bunke sjov, så er du interesseret så ring til:

Lars: 31 62 09 73

eller

Jonas: 31 65 68 24

I-8-2-MUCH

7

Af Morten Larsen (bearbejdet af Tommy Jensen).

* ULTRAVIOLET CLEARANCE ONLY *

Alle potentielle spillere bør straks stoppe læsningen her!

Redaktørens note: Vi gør opmærksom på at vi ikke har oversat de udtryk der har med Paranoia verdenen at gøre (Således hedder en "Vulture squadron patrol" ikke en "Gribbe eskvadron patrulje"). Vi håber at vort sædvanlige anglo-danske rollespil-sprog er til at forstå!

Eventyret her er bygget op meget løst (med vilje), så kan du som GM udbygge eller indskrænke det efter behag.

Vi har ikke inkluderet stats på de 5 characters (det fylder jo alsammen), så du kan enten lave dem selv, lade dine spillere slå dem, eller bruge nogle helt andre characters som spillerne allerede har igang! Du skal naturligvis lave nye secret society info's og missions til spillerne hvis du ændrer dem.

Men her er navne og alle vigtige informationer om 5 troubleshooters så skal du bare slå nogle stats til dem!

Spillerne	Secret society	Service group	Mutant power
Ohno-Y-MEE	Corporre Metal	Power services	Machine Empathy
Bumm-Y-PER	Death Leopard	Armed Forces	Teleport
Foul-O-DER	Sierra Club	Techn. serv. (Int.Sec.)	Adrenalin Contr.
Trait-R-PIG	Frankenst. Dest	PLC (Int.Sec.)	Electroshock
Sab-O-TER	Purge	HPD & Mind control	Energy Field

Ikke fordi vi tror at det er nødvendigt, men her kommer en synopsis af plottet.

Grundet radioaktiv stråling har kakerlakkerne i Alpha Complex opnået en slags intelligens! (hvilket jo allerede placerer dem adskillige skridt foran spillerne). De er langsomt igang med at infiltrere Alpha Complex, de kravler ind i robotter og andet udstyr og overtager eller ødelægger det. De er også begyndt at infiltrere selveste computeren! (der er med andre ord "Bugs in the system" ho ho). Spillerne skal igang med en top-prioritets opgave for computeren! De skal finde ud af hvor maden, fra food vats i CAN sektoren, forsvinder hen. Men det er kakerlakkerne som har omdirigeret maden (til dem selv), og de vil forsøge at sabotere missionen på alle tænkelige måder.

1) START.

Giv spillerne deres characters (dem skal du selv lave!), deres specielle info (klip de dertil indrettede hand-outs ud og "Hand them out"). Lad en af spillerne læse spiller intro'en op (mer hand-out.... den der hedder intro ikk!). Alle klar? Okay.

2) MISSION ALERT.

Spillerne sidder alle i kantinen. Det er spisetid! Men der er ingen mad....de sædvanlige hvide plastik bakker, med det sædvanlige

sølvfarvede plastik låg, som spillerne har fået udleveret, er tomme! Ved andre borde sidder andre folk og ser undrende på deres ligeså tomme bækker (en enkelt er igang med at spise låget). Pludselig lyder et opkald over højtaleren (læs den forkerte Mission Alert op, den med XMS sektoren). Hvis spillerne følger den springer du til XMS SEKTOR (afsnit 4). Hvis spillerne ignorerer opkaldet vil det blive gentaget 10 min efter (skru din mest bistre stemme på). Hvis spillerne stadig ignorerer det, går der 10 min. mere og der kommer et nyt opkald (denne gang læs den rigtige Mission Alert op, den med EMS sektoren). Hvis spillerne stadigvæk ikke reagerer, vil deres navne og billeder komme op på alle skærme med teksten "TRAITORS REPORT FOR TERMINATION". Går spillerne til EMS sektoren hopper du til afsnit 5.

4) XMS SEKTOR

Efter lidt tid kan spillerne finde briefing rummet, men det ligger i en blå gang! Der er ingen folk at se....vil spillerne prøve lykken. Døren til rummet er også låst, og mens spillerne prøver at få den op dukker en Guardbot op! Hvad laver de i en blå gang? Hvad laver de med den dør? Robotten spør først og skyder dernæst før nogen kan nå og svare! Hvis du er en blødsøden GM kan spurious logic, eller en særdeles god (og hurtig) forklaring redde dem (f.eks. "Det var Foul-O-DER der tvang os til at gå herhen...."). Når du har haft skæg nok med dem kan du komme med den rigtige mission alert over højtaleren.

5) EMS SEKTOR

Spillerne er på vej til briefing rummet da en gruppe på 6 velbevæbnede blå armed forces troopers dukker op! "Hey I der! Er i "De glade og trofaste korsfarere for den store magtige computer?". Hvis spillerne siger ja siger de "Okay følg med os.....hup hup hup hup". Hvis spillerne ikke vil følge med blir de 6 voldelige (afliv den mest højrøstede klon som eksempel for resten). Hvis spillerne tar kampen op, så sørg for at de får nogle grumme bank. Hvis spillerne følger med blir de taget ombord i en auto-car (hvor der er plads til en for lidt så en af spillerne må ligge på gulvet) og kørt til XMS sektoren. Drop dem i den blå gang og så snart de blå troopers er væk.....dukker robotten op (se afsnit 3). Når spillerne langt om længe er kommet tilbage i EMS sektoren, og fundet briefing rummet, sidder der en utålmodig Well-I-SEE og trommer i bordet (bag ham står et par søvnige vulture squadron troopers). Han forlanger at få at vide hvorfor spillerne er X timer forsinkede, og fejrer dernæst alle undskyldninger af bordet "Vi har ikke tid til det her!".

Læs Mission Briefingen op (i handout sektionen, den der hedder I-8-2-MUCH), og stik den til team leader'en. Sørg for at team leader'n uddeler alle poster til folk. "OG STA IKKE HER OG HÆNG! KOM IGANG!".

6) FDB SEKTOR

Hvis ikke spillerne husker at de skal hente deres udstyr behøver du ikke minde dem om det!

Production, Logistics & Commissary ligger 2 etager op, og køkkelækkerne har infiltreret elevatorerne (ak og ve) så vær kreativ! Om elevatoren kører, ikke kører, kører den gale vej, kører for langt, for hurtigt eller for langsomt (MEGET langsomt), er op til dig. Når du

har generet spillerne længe nok (det er når de ligger på gulvet og river sig i håret) lykkedes det dem at ankomme på den rette etage. Når spillerne endelig finder hen til PLC ser de et helt og aldeles tomt lokale (ligner lidt en bank, med ruder fra skranken op til loftet og et lille mikrofon på ruden til at snakke til). Bag skranken sidder en meget søvnig Who-R-YOU, han gaber og taster spillernes mission ind på sin computer og siger dernæst "Ja?", hvis spillerne siger noget i retning "Hit med vores udstyr!" få de svaret "Hvad for noget udstyr?". Ifølge Who-R-YOU er der ikke afsat noget somhelst udstyr til deres mission, ikke engang en laser-barrel! Hvis spillerne vil have noget udstyr her må de bruge deres boot-licking, bribery eller andre skills (i så fald giv dem nogle laser pistoler og laser-barrels der passer til deres security level). Det er faktisk næsten umuligt at komme ind til Who-R-YOU (ruderne er super skud & slagsikker plast), og hvis spillerne prøver at blive voldelige tilkalder han nogle vagter som ankommer kort efter.

7) RSP SEKTOR

Hvis du er i dit onde humør kan du fortsætte med at genere spillerne med elevatorer og lign. (vi overlader det til din syge fantasi), men før eller siden når spillerne til RSP sektor for at hente deres eksperimentelle udstyr.

R & D (research & development) ligger i et afsides hjørne af RSP sektoren, som er lukket af for normal trafik. Testområdet, der er så stort som et par fodboldbaner, ligner en slagmark med bombekratre og uidentificerbart ødelagt udstyr. En bunker ligger i den fjerne ende af rummet.....alt er helt, helt, helt stille...schyyyy

Hvis du synes starter en live-ammo test såsnart spillerne er midt ude på området, i så fald kan spillerne slå et par easy (2d10) agility slag for at undgå at blive ramt (brug laser cannon kolonnen på damage tabellen).

Indenfor i bunkeren vil en fortravlet What-Y-Who forsøge at uddele spillernes special udstyr på så kort tid som muligt. Han læser skyndsomt listen over ting op (med alle de lange umulige numre) og beder dernæst spillerne om at kvittere (se handout sektionen). Bemærk at du skal læse op fra listen nedenfor (den stemmer ikke helt overens med den liste spillerne kvitterer på, så hvis ikke spillerne opdager det mangler de noget udstyr når missionen er ovre!). Alt udstyret undtagen the handy vulture support platform står stablet op nær ved.

4738938-FK-67 : Smart Scope

Består af en lyserød hjelm og en dims til at skrue for enden af ens våben (ligesom en lydæmper), der er et sæt til hver spiller. Ideen med opfindelsen er at den forhindrer folk i at skyde på hindanden ved en fejltagelse (eller med vilje), idet at dimsens kan "se" om målet bærer en hjelm. Desværre vejer dimsens 2-3 kg og det gir -2 på to hit, og når spilleren trykker på aftrækkeren er 50/50 chance for at han skyder uanset om målet bærer hjelm eller ej.

5718955-C-101 : Improved plasma generator

Virker som en normal plasma generator, men ved malfunction er der ikke den sædvanlige alarm (WOOP WOOP WOOP) som har det med at gøre folk nervøse. Istedet er der en blid stemme som siger "Your improved plasma generator has malfunctioned. Please do not panic. Do not abandon

valuable computer property. The computer is your friend...." BOOM!
What-Y-WHO siger bare at den har de nye bruger-venlige options.

8400931-IX-7 : Metal detector

Ligner en minesøger, med en meget tung rygsæk. Virker rent faktisk!
Siger "Bip Bip Bip Bip Bip Bip" hele tiden når den er tændt idet der er metal over det hele i alpha complex!

4738938-FK-67 : Invisibility generator (improved version)

En sort gummi dragt med masser af orange ledninger over det hele. Når dragteb blir aktiveret blir bæreren rent faktisk usynlig! Desværre blir alt andet usynligt for ham som har den på....og der synes at være et problem med at slukke for den!

9947298-LZE-41 : Unibot

En helt ny super robot, den kan simpelthen bare ALT! Den ligner R2D2 med et par ekstra antenner. Desværre har den en "MARVIN" personlighed. For dem som ikke er bekendt med hitchhikers guide to the galaxy og Marvin the paranoid android kan vi sige at den altid er totalt deprimeret, den klager over alting men især de opgaver den får. F.eks "Her er jeg, med en IQ på over 10.000 og så ber de mig om at åbne en dør... * suk * man skulle tro de kunne finde på noget bedre, men nej! * suk * Betyder det hele noget...jeg kan lige så godt melde mig til skrotning med det samme... * suk * det hele er håbløst...." osv. Den ved desuden alting, men desværre er spillerne ikke højt nok clearance level til at få noget af det at vide! Unibot'en bør ikke være til nogen hjælp, men derimod røv-besværlig.

13397298-EI-8 : Handy vulture support platform

Denne imponerende, ret store, selvkørende, fuld-automatiske artilleri platform er simpelthen probbet med tunge våben (plasma kanoner, tac-nukes you name it). Den er lukket inde i en speciel supersikker del af bunkeren og spillerne vil få den til sidst. En skilt på den tydeligt markerer "Violet Security Clearance Only", og den vil da heller tage imod ordrer fra folk under Violet clearance.

Af pladshensyn er der ikke mere eksperimentel udstyr hvis du nogle egne favoritter så stik dem endelig videre til spillerne (husk at rette formularerne).

What-Y-WHO sørger for at alt udstyret er monteret rigtigt og vifter så spillenerne ud (husk dog at de skal kvittere først).

8) CAN SEKTOR

Nu er spillerne belasset med alskens ubrugligt udstyr og dermed klar til at forsætte til CAN sektoren. Husk at Unibot'en sjosker træt og deprimeret med dem og klager over sin lod.

En velkendt lugt (stank) af mad (grønt mos, opløst i vandlignende substans) møder spillerne da de går ind i Food vats (mad-fabrikken), i CAN sektoren. Lugten er meget gennemtrængende, og spillerne kan få et mindre ildebefindende ved at vandre rundt her. En grundig inspektion vil afsløre at alt her virker normalt. "Maden" fra de kæmpestore kar blir fyldt i hvide bækker, der kører forbi på transportbånd. Sølvfarvede plastik låg blir smækket ovenpå og de færdige "mad-pakker" blir læsset i store kasser, som igen blir kørt væk af store

gaffeltruck-agtige transbots!

Spillerne næste træk er klart at følge disse transbots. De forsvinder ud af food-vat hallen og ind i en lang gang mærket "TRANSBOT TUNNEL INGEN ADGANG". Gangen er trafikeret af transbots i begge retninger og spillerne kan få deres hyr med at undgå at blive kørt ned (at hoppe op på en transbot og køre hele turen istedet er en fin ide, men kræver en 3D10 agility test, fejler det kan GM slå på Falling damage tabellen). Efter tunnellen kører transbots'ne ind i et Indigo område hvilket burde forhindre at spillerne kan følge dem videre (smid et par Guardbots på patrulje ind hvis det er). Når spillerne igen er ved sammenbrudets rand (det er når de ligger på gulvet og gnaver i tæppet) er det tid for HOT mission orders! (En message-bot finder spillerne hvor de end er).

9) HOT SEKTOR

Der er ulideligt varmt i HOT sektoren. Spillerne kan med lidt held finde frem til air-condition anlægget som er ødelagt af kakerlakkerne, der bruger hele HOT sektoren som en kæmpe rugecentral. Når spillerne begynder at pille ved anlægget vil de vældte frem for at forsvare deres domæne.

Nu er det tid for den store finale, det kæmpemæssige opgør mellem spillerne og millioner af kakerlakker. Insekterne har endda nogle robotter på deres side (som de kontrollerer), så mange som du synes.

10) THE END

Der er flere måder det hele kan ende på, det er op til dig, men her er et par forslag.

- Spillerne kæmper modigt, men kan intet stille op mod de mange kakerlakker og deres robotter (nye kloner søges).
- Computeren kalder pludselig og afblæser missionen, spillerne kan i teorien overleve hvis de løber stærkt nok.
- Unibot'en tar sig endelig sammen og slår alle kakerlakkerne ihjel ved at fortælle sin livshistorie!
- Vulture squadron tropper dukker op i sidste øjeblik og skyder alt hvad der bevæger sig (inkl. spillerne).
- Din helt egen slutning....

MEN HUSK DEBRIEFING! (hvis der er nogen der overlever).

Hvis du har brug for et par ekstra NPC navne er her et par stykker:

You-R-DUM	Push-O-VER	Just-B-GUN	Aber-V-BIT
Rather-B-DED	Oh-V-SEE	Keeps-Y-NIN	Get-U-YET
Lots-O-FUN	Will-O-WSP	Oh-G-WAW	Me-B-GOD
We-R-DED	Do-U-SEE	Yes-I-CAN	Tee-V-STR
Comm-U-NST	Hand-O-VER	Jell-O-FSH	Good-B-EYE

HANDOUT SEKTIONEN

Foul-O-DER

Secret society mission: Ingenting i øjeblikket.

Internal security mission: Der er en falsk IntSec agent i din gruppe. Hvis du finder ud af hvem det er, bør du straks aflive ham! Hold også øje med Sab-O-TER, han kan være ude på at ødelægge vigtigt eksperimentelt udstyr. Vær på Vagt, og hold din laser varm!

Special equipment: En blå laser-barrel (malet orange), en neurowhip.

Trait-R-PIG

Secret society mission: Rygter siger at Research & Development har udviklet en type robot, der skal afprøves under jeres næste mission. Denne robot er ekstremt farlig og det er vigtigt at den enten blir ødelagt eller ihvertfald synes at fungere katastrofalt under jeres mission.

Internal security mission: Der er en falsk IntSec agent i din gruppe. Hvis du finder ud af hvem det er, bør du straks aflive ham! Hold også øje med Bumm-Y-PER! Visse kilder mener at han har en farlig uregistreret mutation som tillader ham at kontrollere folks hjerner!

Special equipment: Needle gun

Ohno-Y-MEE

Secret society mission: Kilder siger at jeres gruppe vil blive tildelt en ny type robot som overgår alt hvad der tidligere er set. Du må sørge for at denne vigtige robot ikke kommer til skade og at den synes at fungere vel på jeres mission.

Special equipment: Force sword, Termination voucher (blank...det er bare at skrive et navn på....).

Bumm-Y-PER

Secret society mission: Skab kaos og ødelæggelse hvor du går!

Special equipment: Insect spray, hand flamer.

Sab-O-TER

Secret society mission: Der er mindst to Internal Security folk i din gruppe! Foul-O-DER & Bumm-Y-PER er mistænkte. Dræb dem! Sørg for at missionen blir et flop, det er vigtigt at folket omsider kan se hvor "syg" computeren virkelig er.

Special equipment: Compact umbrella.

MISSION ALERT

Team: De trofaste og glade korsfarere for den store mægtige computer

Rapporter straks til mission briefing i briefing-rum XMS-478-2 omgående. Husk, at nægte en mission for din ven computeren er forræderi!

Vær på vagt! Stol ikke på nogen! Hold din laser varm!

INTRODUKTION

Endnu en gløvedig dag i computerens tjeneste, er I ikke heldige! Det er sikkert bedre end at arbejde i food-vats. I danner tilsammen et elite troubleshooter team med det inspirerende navn "De glade og trofaste korsfarere for den store mægtige computer", og I er næsten sikre på at blive Alpha kompleksets næste store helte. Ja tænk bare på jeres seneste succesfulde mission hvor I...øh...øh...har I nogen sinde haft en succesfuld mission? Nåh - lige meget - man skal ikke hænge fast i fortidens fejltagelser. Jeres næste mission blir sikkert en succes, kun en mutant.....nej en mutant-forræder.....nej en kommunist-mutant-forræder....ville tænke anderledes! At være en troubleshooter er skæg, der er al grund til at være glad. At ikke være glad er forræderisk! Er du glad?

MISSION ALERT

Team: De glade og trofaste korsfarere for den store mægtige computer

Rapporter venligst til mission briefing i briefing-rum EMS-478-2 omgående. Medbring din frokost!

Computeren er din ven!

MISSION BRIEFING

Kode: I-8-2-MUCH
 Team: De glade og trofaste korsfarere for den store mægtige computer.
 Mission: Undersøg hvor den forsvundne mad fra CAN sektorens food-vats er. Først udstyres gruppen ved PLC kontoret i FDB sektoren, og dernæst hentes vigtigt eksperimentel udstyr i R&D i RSP sektoren. Kom tilbage til EMS-478-2 når missionen er forbi.
 Leder: Ohno-Y-MEE
 Poster: Leder skal tildele følgende poster til gruppens medlemmer. Morale Officer, Medical Officer, Equipment Officer, Hygiene Officer, Transportation Officer, Communications Officer, Robotics Officer, Elevator Operator Officer, Assistant Elevator Operator Officer, Elevator Operations Coordinations Officer, Elevator Operations Assignment Officer og Elevator Operations Supervision Officer.

Missionen må ikke slå fejl. At fejle er forræderisk. Tak for deres opmærksomhed.

MISSION BRIEFING

Kode: WAY-2-HOT
 Team: De glade og trofaste korsfarere for den store mægtige computer.
 Mission: Undersøg klager i HOT sektoren over at der er for varmt. Vend tilbage til EMS-478-2 når missionen er forbi for yderligere briefing.
 Leder: Bumm-Y-PER
 Ekstra: Bemærk at mission kode I-8-2-MUCH er hermed afblæst.

SPECIAL EQUIPMENT

13397298-EI-8 : Handy vulture support platform
 5678799-FH-11 : Explosive shoes
 8400931-IX-7 : Metal detector
 4738938-FK-67 : Invisibility generator (improved version)
 9947298-LZE-41 : Unibot
 4684479-XC-22 : Two-speed vibrator
 4738938-FK-67 : Smart Scope
 5718955-C-101 : Improved plasma generator

sign here

Should any of the equipment be lost or damaged the signee carries full responsibility. The clone may turn himself in for termination should such an event occur.

CURSED!

Nye disadvantages til GURPS FANTASY, af Nemo Hansen.

En forbandelse kan stamme fra mange steder, spilleren kan være kommet på tværs af en gud eller dæmon (eller en af deres håndlangere). Eller måske en heks eller troldmand straffet spilleren for dennes utidige indblanding!

Fordelen ved en forbandelse er at spilleren kan se frem til at komme af med den en dag! Han kan (hvis hans GM tillader det) spare point op til at købe denne disadvantage væk senere. Det kan naturligvis også føre til eventyr for at komme forbandelsen til livs (Den gamle vismand lænede sig ind over bordet... "Unge mand, Belzebub's forbandelse hviler over dig! Kun oraklet i grotten kan hjælpe dig...og ingen ved hvor grotten ligger!"). Det er bedst, hvis spilleren som laver en person med en forbandelse, også forklarer (i sin baggrundshistorie) hvordan han var så uheldig at få den. Det er op til GM at beslutte hvordan forbandelsen kan fjernes.

CURSE OF FLIES (-10)

1-10 (eller flere) fluer er altid i nærheden af dig. Det gir -2 på reaction rolls (undtagen måske for intelligente edderkopper!).

CURSE OF LYCANTHROPY (-15)

Når det blir fuldmåne forvandles du til et monster! En vareulv som dræber folk for at spise dem. Du mister naturligvis kontrollen over din person mens det varer.

CURSE OF NIGHTMARES (-5)

Din søvn hjemses konstant af mareridt! Alle slag for at få hits tilbage (efter endt søvn) er med -1 på HT.



CURSE OF NOISE (-5)

Når du prøver at være stille, kommer du altid til at støje, en kvist knækker, dit sværd skraber mod muren etc. (-3 på stealth slag).

CURSE OF NO MAGIC (-20)

Du får alvorlige problemer med al slags magi! Magiske ting virker kun 50% af tiden, spells kastet på dig er med -5 (på skill slaget altså), og du kan ikke selv kast nogen spells. Du er faktisk så umagisk at spells kastet indenfor 5 meters afstand af dig er med -2 selv hvis de ikke var kastet mod dig.

CURSE OF SLEEP (-10)

Du er konstant træt og falder tit i søvn. Hvis du holder vagt, hvis i stopper jeres gåtur og holder pause, hvis i er ved at tegne et kort over en dungeon eller lignende skal du slå et HT slag for at holde dig vågen. Når du sover er det som en sten, kun hvis nogen rusker dig vågner du op.

CURSE OF XTRA BAD LUCK (-30)

Denne forbandelse er nok kun til "Silly campaigns". Du er simpelthen forfulgt af sort uheld! Hvis du går på gaden falder der et klaver ned, eller du snubler og ryger i et kloak hul.

Endelig kan en masse af de "normale" disadvantages tages som forbandelser, f.eks. Curse of bad luck (unluckiness -10), Curse of fear (vælg en fobi), Curse of blindness (blindness -50). Som GM kan du begrænse omfanget af disse forbandelser hvis der går inflation i dem ("Gud nej da...mit ben blev stift da Asmodeus udsending slog mig med sin sorte stav, men mit syn mistede jeg da jeg forsøgte at stjæle heksen Tusnelda's krystal-kugle!").

Som ekstra ubonus, kan det nævnes, at mange af de almindelige folk vil reagere negativt overfor en person, som de ved, bærer en forbandelse! ("Hold dig manden ovre i hjørnet af krostuen! Azatoth's forbandelse hviler på ham").

Nu er den her endelig! Bogen alle har ventet på. Den eneste sande biografi om vores statsminister:

POUL SCHLÜTER - ET VÆSEN FRA PLANET 9

En gruppe af anerkendte journalister har undersøgt hans fortid og erfaret at han umuligt kan stamme fra noget sted på jorden! Læs sandheden om rumvæsnet bag manden.

Hvad får man hvis man gir
sin tre-i-en støvsuger
kvindelige kønshormoner?

...En Vaccine

Hvis man krydsede Warhammer
RPG med Cyberpunk miljøet,
hvad får man så?

Et modul med titlen "Power
behind the Phone".

Hvor er Maren Malkeko?
Hun er ude og lege med
sin Ko-bold!
(arrrrghhh....)

PARANOIA

Et hurtigt kig på forskellig gammel og ny litteratur som computeren anbefaler! Spillere kan roligt læse videre, al information over red clearance er udeladt.

YELLOW CLEARANCE BLACK BOX BLUES af John M. Ford, 48 sider
John M. Ford er en "rigtig" forfatter som har kastet sig over modul skriveriet, og der gør han ret godt (jeg tror nok at dette modul vandt en eller anden pris...but who cares!). Alle er ude efter den mystiske sorte æske. Hvad indeholder den? Hvem får den først?
Modulet er desværre udgået af handelen, men hvem ved... det kunne dukke op brugt, eller i en 2.udgave version.

ACUTE PARANOIA af Greg Costikyan og Ken Rolston, 80 sider.
Masser af prima ideer i denn bog! Nye secret societies, alt om et bedre liv med kemiske stoffer, hvordan spillerne kan være robotter, og der er mange små (og mellemstore) eventyr. En must for enhver GM.

VAPOR DON'T SHOOT BACK af Curtis Smith, 32 sider.
Der synes at være et stort misforhold mellem priserne og størrelsen af modulerne (bemærk Acute Paranoia ovenfor f.eks....samme pris 48 sider mere!). Derudover et fint modul! Handler om "The 84th Annual High Programmers Invitational Tournament", behøver vi sige mere!

ORCBUSTERS af Ken Rolston, 32 sider.
Here are wizards, lizards & other treasonous stuff! Du hørte rigtigt, dette modul er faktisk een stor AD&D/D&D joke. Især velegnet for "gamle" spillere, som har fordrevet mange år med at spille fighter/magic-user og kæmpet mod green slime! Modulet findes også sat sammen med Send in the clones (de to moduler har intet med hindanden at gøre) under navnet The computer always shoot twice.

ALPHA COMPLEXITIES af Edward S. Bolme, 48 sider.
Her er så chancen for spillerne til at forklæde sig som kommunistiske forrædere og deltage i en træningsøvelse med 12 elite Vulture squadrons! Det er kun en af de mange (garanteret dødelige) hændelser i dette modul, som også inkluderer en lille tur uden for Alpha complex! (Glub).

Et andet fedt modul som er udgået er "CLONES IN SPACE", men hvem ved.. det dukker nok op i en ny 2.udgave version, eller sat sammen med et andet modul som i The computer always shoot twice.

Reglerne:

Paranoia (2.edition).....138.00

Ekstra ting:

R & D Catalog.....142.50

Paranoia excessory pack.....95.00

Paranoia form pack.....95.00

Moduler:

Acute paranoia ¹.....95.00

Alice through the mirrorshades.....95.00

Alpha complexities.....85.50

The computer always shoot twice ².....95.00

Crash course manual ¹.....142.50

Death, lies & vidtape.....76.00

The DOA travelogue ³.....142.50

Don't take your laser to town.....95.00

Gammalot.....95.00

Hill sector blues.....94.50

The Iceman returneth.....76.00

Mad mechs.....95.00

More songs about the food vats ³.....95.00

The peoples glorious revolutionary adventure ³.....95.00

Twilightcycle 2000 ⁴.....95.00

Vapors don't shoot back.....95.00

Vulture warriors of dimension X ⁵.....142.50

1 Indeholder både eventyr og andet game-stuff

2 Orcbusters & Send in the clones revideret til 2 udgaven.

3 The Secret society wars 1-3.

4 Fortsættelse af Vulture warriors of dimension X!

5 En fortsættelse af Orcbusters!

PRISNEDSÆTTELSE!

Redaktionen har desuden erfaret at priserne på paranoia moduler (og iøvrigt også Star Wars stuff, der også kommer fra West End games) vil falde inde for en overskuelig fremtid! Det vil dog ikke tage effekt før de gamle lagre er brugt op.

BØGER OG TEGNESERIER!

Paranoia kan nu også fås som både bog og tegneserie! Bogen hedder Nobody Knows The Trouble I've Shot, og koster 60 kr. Den er skrevet af Ken Rolston som også har lavet bl.a. Acute Paranoia og Orcbusters! Så det skulle være i sikre hænder (sådan rent game-wise).

Tegneserien er en mini-serie på 6 numre fra adventure comics. Den er nok ikke for enhver smag. Tegningerne, der er en blanding af akvarel-maling og strengtegnning, er måske for avant-garde for nogle (der plejer at læse Splint & Co og Tintin), men jeg synes det er fedt!

Både tegneserie og bog fås bl.a. i Fantask.

KAOS I 40K POINTS

Af Tommy Jensen

Vi er nogle stykker som har været meget ked af at point systemet til 40K er ved at gå helt i smulder! På flere punkter er den gal, f.eks. har givet de ny eldars point efter et nyt (hemmeligt) system (jeg tror de har sjusset sig til point værdierne). I 40K bogen er der et point udregnings system (det er at finde på s. 58), men de nye eldars er definitivt ikke udregnet efter dette, og det gør det umuligt at bruge dem sammen med de andre enheder.

Så er der de mange *random chaos attributes* som kaos folket i 40K har. Det gir efter min beskedne mening et ubalanceret spil, hvor det hele kan afgøres af hvilke bonus eller ubonus *powers* ens styrker får. Det har medført at folk ikke vil spille mod kaos styrker, "De er bare for seje!" udtaler man.

Jeg har den holdning at styrker skal koste det antal point de er værd og dermed PUNKTUM.

Nogle af 40K folkenes udgivelser er tydeligt præget af et ønske om at sælge flere figurer! Man starter med nogle udemærkede styrker i 40K bogen, men så kommer ønsket om nogle endnu sejere folk. Der laves nye figurer som ser mere rå ud end de gamle, og så må de jo også være det i reglerne. På et eller andet tidspunkt erfarer man at nu er *space marines*, der jo skulle være de sejeste af kejserens styrker, ikke længere kan stå imod de forbedrede *eldars* eller de ustyrlige kaos folk. Så opgraderer man *space marines* til at være bedre, men det er jo skruen uden ende. På nuværende tidspunkt er der totalt kaos (om man så må sige...) i point systemet, og der er ingen tegn på at GW vil rydde op i rodet.

WHO YOU GONNA CALL?

Det er en næsten uoverskuelig opgave at ordne alle skævhederne i 40K systemet (især fordi White Dwarf spytter nogle nye ud hver måned). Men vi vil forsøge at angribe nogle af de vigtigste, og opfordrer iøvrigt 40K spillere til at være fornuftige. Man kan sagtens med reglerne i hånden (eller ihvertfald *official additions*) ødelægge spillet hvis man vil! Brug en GM som sørger for at spillet er balanceret, så er det sjovest.

Jeg har valgt at bearbejde kaos problemet, hvem ved måske vil jeg en dag også regne ud hvad eldars burde koste... (til den tid vil i være de første der hører om det). Men først vil jeg komme med et par råd til hvordan man bygger sine styrker op, et par tommelfinger regler!

AT VÆLGE STYRKER

Vælg først hvilken styrke du vil have (*chaos dwarfs*, *skavens*, *khorne*, etc.), og forsøg at overholde det antal beskrevet i diverse bøger (40K Compendium, ork bøgerne, White Dwarf). Du kan f.eks. ikke lave en hær udelukkende bestående af *eldar psykers*! Du skal have en hvis mængde kanon-føde før du kan få de seje styrker. Et andet godt eksempel, er at man ikke skal have lov til kun at have *devastator marine squads* (dem med de tunge våben), man skal først have nogle almindelige *tactical squads*.

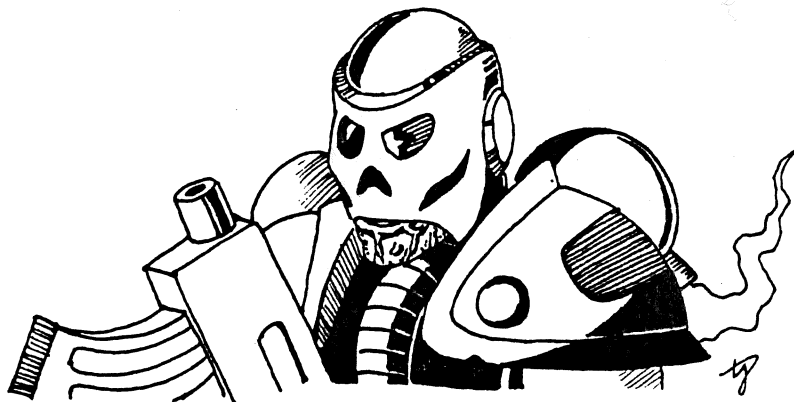
AT KØBE KAOS ATTRIBUTTER

Her følger en liste med priser for kaos attributter, prisen er pr figur i den enhed du køber dem til. Du kan dog ikke få sænket prisen på den enhed du har til under halvdelen af grundprisen (uden våben og rustninger).

Slå for hvor mange attributter man skal have (se beskrivelsen for det enkelte monster), det er det højeste antal kaos attributter de kan have.

DOMINANT ATTRIBUTES (For units)

Agility	+1/2	Mechanoid	+2 1/2
Atrophy	-1/2	Mercreature	+0
Beaked	+2 1/4	Metal body	+2
Bestial face	+4 1/2	Mindless	-1
Beweaponed extr.	+2 3/4	Multiple arms	+2
Blood rage	+2	One eye	-1/2
Brightly patterned skin	0	Pin head	-2 1/4
Burning body	+3 1/2	Poisonous bite	+2 1/2
Chaos spawn	**	Powerfull legs	+1/2
Cloud of flies	+1/4	Prehensile tail	+1 3/4
Cowardice	-3	Pseudo daemonhood	+5 3/4
Enormous noise	+1/4	Puny	-2 1/4
Enormously fat	-1/2	Rapid regeneration	+7
Extra joints	+1/2	Razor sharp claws	+1/2
Extremely thin	-1	Regeneration	+4
Fangs	+2 1/2	Resilient	+1
Fast	+1/2	Rotting flesh	+1/4
Hideous appearance	+1 1/4	Scaly skin	+1
Hopper	-1/2	Scorpion tail	+2 1/4
Horns	+2 1/2	Short legs	-3/4
Horrible stench	+1/2	Silly walk	-1/2
Illusion of normality	+1/2	Snake tail	+2 1/2
Iron hard skin	+1 1/4	Spits acid	+2 1/4
Irrational fear	-2	Strong	+1
Irrational hatred	+1	Stupid	-4
Limb loss	-3 3/4	Suckers	+1/4
Long legs	+1/2	Tentacles	+1/4
Long spines	+1 1/4	Warp frequency	** ***
Mace tail	+1 3/4	Warty skin	+1
Magically resistant	+1/2	Weapon master	+1/2
Manic fighter	+2	Wings	+4 1/4



CHAOS ATTRIBUTES (personal)

Acid excretion	+6 3/4	Huge head	+1/4
Additional eye	+1/4	Hunchback	+1/4
Agility	+3/4	Hypnotic gaze	+6 ***
Albino	-1/2	Illusion of normality	+1/4
Alcoholism	-4 1/5	Invisibility	+11 1/2 ##
Atrophy	-4	Iron hard skin	+3 1/4
Beaked	+4 1/4	Irrational fear	-2
Bestial face	+4 1/4 #	Irrational hatred	+1
Beweaponed extremities	+1 1/4	Levitation	+2 1/2
Big ears	0 *	Limb loss	-4 ***
Birds feet	+6 1/2	Limb transference	+1/4
Black skin	+1/4	Long legs	+1/2
Blood rage	+3	Long neck	+1
Blood substitution	+2 1/2	Long nose	0
Breathes fire	+6	Long spines	+4 1/2
Brightly patterned skin	0	Mace tail	+4
Bulging eyes	0	Magic immune	+5
Burning body	+6 3/4	Magic resistant	+1 1/2
Chaos lord	**	Magician	###
Chaos spawn	+4 ***	Mane of hair	0
Chaos were	+2 1/2 ****	Manic fighter	+3
Cloud of flies	+1/2	Manikin	+1/2
Cloven hooves	0	Massive intellect	+1/2
Cowardice	-3	Mechanoid...complete	+12
Crest	0	(part).....head	+5
Crossbreed	**	body	+4
Crown of flesh	+1/4	arms	+3 1/2
Crystalline body	+2 1/2	legs	+1 1/4
Instability	-2	wheels	+2
Duplication	x 2	hoverer	+2
Elastic limbs	+2	tracks	+2
Enormously fat	+1/2	Mercreature	0
Enormous noise	+3	Metal body	+7 1/4
Evil eye	+3 1/4	Mindless	-10 ***
Extra joints (arms/legs)	+1/4	Moronic	-8 ***
.....(both arms & legs)	+1/2	Multiple arms (pr arm)	+5
Extremely thin	-1 1/2	Multiple heads (pr head)	+4 1/2
Eyestalks	+1/4	Multiplication	+2
Fangs	+4 1/4 #	One eye	-1/2
Fear of blood	-3	Overgrown bodypart	**
Feathered hide	0	Pin head	-8 ***
Featureless face	+1/4	Plague bearer	-1/2
Fits	-2	Pointed head	-1/4
Flaming skull face	+1 1/4	Poisonous bite	+5
Furry	0	Powerfull legs	+1 1/4
Growth x 2	+7 1/4	Prehensible tail	+4
x 3	+12 3/4	Pseudo daemonhood	+10 1/4
x 4	+18 3/4	Puny	-2
Headless	+1/4	Quadroped/biped	+1/2
Hideous face	+2 1/2	Rapid regeneration	+6
Hopper	-1/2	Razorsharp claws	+4 1/2
Horns	+4 #	Rearranged face	+1/4
Horrible stench	+4	Regeneration	+4

Resilient	+1	Telekinesis	+3
Rotting flesh	+1/4	Teleport (self only)	+6
Scaly skin	+1 1/4	(others also)	+10
Scorpion tail	+4 1/2	Temporal instability	+2
Short legs	-1	Tentacles	+1/4
Shrink...1/2	-2	Transparent skin	+3/4
.....1/3	-4	Uncanny resemblance	0 *
.....1/4	-6	Uncontrollable flatulence	+2
Siamese twin	0	Vampire	0
Silly voice	-1/4	Vividly coloured skin	0
Silly walk	-1/2	Walking head	+1/4
Skull face	+1/4	Warp frenzy	** ***
Snake tail	+3 1/2	Warty skin	+1/2
Spits acid	+2	Weapon master	+3
Strong	+3	Wings (small)	0
Suckers	+3/4	(medium)	+4
Tail	0	(large)	+3 1/2
Technology	+1 ####	Zoolog. mutation (pr part)	+1/4

SPECIAL REWARDSKHORNE

Agression bonus	+1 3/4
Collar of Khorne	+1/2
Daemonic name	0 *
Face of a bloodthirster	+5
Face of a bloodletter	+6
Face of a fleshhound	+4 1/2
Face of a juggernaut	+4
Face of Khorne	+7
Hand of Khorne	+5
Mark of Khorne	0
Personality loss	-1/2
Skin of Khorne	+1
Weapon hand	+1/4

SLAANESH

Charecteristic gain	+1/4
Crab-like claw	0
Daemonic name	0 *
Ensnaring tongue	+5
Face of a daemonette	0
Face of a fiend	+5
Face of a keeper of secrets	+9
Face of a mount of slaanesh	+5
Face of Slaanesh	+7
Familiar	**
Hermaphrodite	0
Horns of Slaanesh	+4
Mark of Slaanesh	0
Musk	+1
Razor-edged tail	+4



Af pladsmangel har jeg valgt at udelade Kweethul (en "lesser power" nævnt i "The Lost & The Damned").

De forskellige Crossbreed....with flamer....with beast o.s.v. er ikke nævnt i tabellerne. Udregn værdien af den nye profil (se s.58 i 40K bogen) og tillæg derefter de ekstra powers som figuren får (f.eks. får Khorne cross-breed også Face of a fleshhound). Du kan også vælge helt at udelade disse cross-breeds hvis du synes det er for besværligt.

NURGLE

Biting tongue	+4
Daemonic name	0 *
Face of a beast	+9
Face of a plaguebearer	+1/2
Face of Nurgle	+5
Familiar	**
Hide of Nurgle	+1/2
Horns of Nurgle	0
Immensity	+3/4
Nurgles rot	0 *
Nurgling infestation	+4
Plague	-1
Rune of Nurgle	0
Trail of slime	0 *

TZEENTCH

Changing of the ways	0
Daemonic name	0 *
Estatic duplication	+10 ***
Face of a horror	0
Face of a lord of change	+4 1/4
Face of Tzeentch	+1/4
Familiar	**
Flaming arm	+9
Gift of magic	###
Hand of Tzeentch	0
Magic of Tzeentch (globe)	+3
.....(cordial)	**
.....(charm)	+2
.....(rod)	+5
Reckoning of Tzeentch	**
Rune of Tzeentch	0
Wings	+4
Withering Gaze	+1/4

"Rewards" der ikke er nævnt under en speciel chaospower kan findes under Personal attributes.

- * Denne attribut bruges kun i Warhammer roleplayaing.
- ** Kan ikke pris-sættes. Hvis man ønsker det, kan man regne prisen ud for den nye form (se 40 bogen side 58). Hvis du har fået en familiar skal du betale hvad den koster!
- *** Spillerne kan vælge at udelade denne mutation, da den kan være forstyrrende for spillets balance.
- **** Betal for den dyreste af figurens to former +2 1/2
- # Hvis man allerede har denne type ekstra angreb (og således ikke får et nyt angreb) koster denne attribut 4 point mindre.
- ## Bør ikke bruges med mindre man har en neutral GM til stede. Selv med en GM er invisibility meget besværligt og tidskrævende!
- ### Figurer med magi skal betale for deres magic level og spell points som det kan læses i Fantasy Battle s. 145. Figurer der af en eller anden grund ikke kan bruge deres magiske evner skal ikke betale noget for dem (hvad du vil gøre med Khorne followers er op til dig....).
- #### Man kan vælge at slå for det udstyr man får, men under alle omstændigheder skal man betale de point våbene koster! De +1 er ekstra oven i prisen for våbene.

CHAOS UNITS

Point værdierne i "The Lost & The Damned" & "Slaves To Darkness" er inklusiv kaos attributter, så som skal du glemme alt om! Du skal betale en point værdi pr mand (se nedenfor), og for våben (som angivet i 40K bogen) og for de kaos attributter de skal have. Typisk nok har (hvis man holder sig til bøgerne) Nurgle og Tzeentch marines ingen commanders som Khorne og Slaanesh har det. Det er for meget at de ikke engang har kunne holde sig til samme system i de to bøger!

Endelig er de point der står nævnt, for ekstra våben, under Traitor marines og i "The Lost & The Damned" forkerte. Som eksempel se side 259, Nurgle traitor marines. Ekstra jump packs koster 20 point! En jump pack koster kun 2 point ifølge 40K bogen, så det er tydeligt at de har glemt at der kun er 5 "mand" i en Nurgle unit.

<u>Chaos marines</u>	<u>Cost</u>
Nurgle plague marine	9.5
Chaos terminator marine	9.5
All other chaos marines	8.5

Tactical equipment: Power armor, Bolt gun, Bolt pistol, Frag grenades & knife or combat accessory.

Assult equipment: Power armor, Bolt pistol x 2, Crack, Frag & Blind grenades, and knife or combat accessory.

Devastator equipment: Same as Tactical.

<u>CHAOS POWER</u>	<u>NO.</u>	<u>Tactical</u>	<u>Assult</u>	<u>Heavy weapons</u>
Khorne (World eaters)	8	152	172	1/4
Slaanesh (Emperors children)	6	114	129	1/4
Nurgle (Night lords)	5	95	108	1/3
Nurgle (Death guard)	5	100	113	1/3
Tzeentch (Thousand sons)	5	95	108	1/3
Other (Black legion)	10	190	215	2/4

Chaos power: Den daemon som kaos-marinerne tilbeder, navnet i parentes er et eksempel på et chapter. Spillere kan lave deres egne chapters med navne som Unholy legion (eller Bamse's Venner). Death Guard er plague marines, og tilbeder faktisk Mortarion (Daemon prince of Nurgle). Black legion er et eksempel på et chapter der ikke tilbeder en bestemt daemon.

No.: Antal af folk der skal være i en unit!

Tactical: Prisen for en unit med standard tactical udstyr som beskrevet ovenfor.

Assult: Prisen for en unit med assult udstyr.

Heavy weapons: Er det antal heavy weapons man må købe til sin squad.

Tallet før / stregen er for Tactical squads, mens tallet efter stregen er for Devastator squads! Så man laver altså en devastator squad ved at betale for en tactical og lægge nogle flere heavy weapons oveni!

ASSULT OPTIONS: Det er tilladt at udstyre en mand (to hvis der er 8 eller flere i din squad) med handflamer, flamer, plasma pistol, power axe, power glove eller powersword.

SERGEANT OPTION: Det er altid tilladt at nominere en figur til at være sergeant og udstyre ham med en power axe, power glove, power sword, web gun, plasma eller crack grenades.

SIDSTE ORD: Jeg har ikke skrevet at man kan tage jump packs, og ikke angivet alle våben priser, og i det hele taget ikke skrevet alt. Måske kommer der mere i næste nummer, indtil da BRUG JERES SUNDE FORNUFT

PLOTLINE

Vilde og mystiske ideer til din campaign:

AUTODUEL / CYBERPUNK

Spillerne får et hot tip om at "Radial" Jim, som holder til ved ørkenens oase (en lille tankstation og cafeteria ude midt i ørkenen), har noget information spillerne leder efter! Det kan være at spillerne leder efter en mand eller en ting, det er op til dig GM! Turen derud kan være farlig da et særdeles voldeligt roadgang som kalder sig "Dessert rats" holder til i området. Når de endelig kommer derud er hele bygningen (ørkenens oase) lagt ruiner.... Hvis spillerne gennemgår ruinerne kan de måske finde et spor til det de leder efter (Jim's lig har en seddel i lommen), men hvem eller hvad har raseret tankstationen?

- 1: Dessert rats har angrebet tankstationen og kidnappet Beth (eieren). Jim, på dødens rand, beder spillerne om at redde hende (måske har hun det de leder efter).
- 2: En gruppe mutanter holder til under jorden. I cafteriet er der mærkelige huller i gulvet der leder til nogle underjordiske gange. Igen kan enten Jim selv eller Beth være blevet kidnappet af mutanterne (så spillerne blir nød til at udforske gangene!).
- 3: Jim siger at dessert rats angreb tankstationen, men han er i virkeligheden en led psykopat og har selv sprængt den i luften. Han vil forsøge at blive ven med spillerne for så senere at prøve at slå dem ihjel!



FANTASY

En troldkvinde ved navn Black Sally (hvis du købte sidste nummer kan du finde hendes butik på kortet over Kosh...nr 22) har en lille butik i en by spillerne besøger. Sally har et job til nogle friske eventyrere (spillerne?), og har sat en lille seddel op udenfor (hvis dine spillers characters ikke kan læse må du finde på noget andet) med teksten "Hjælp Søges! Mindre ærinde, løn 500 Sølvstykker" (måske skal du tilpasse beløbet til din egen campagne). Sally er sort (som navnet antyder) og hun ønsker nogle bøger bragt til en anden by (find selv en). Betalingen falder når spillerne når frem til den anden by, spillerne får et brev med til ham der skal have

bøgerne, som så vil betale dem. Et mindre forskud kan måske lade sig gøre hvis spillerne er gode til at forhandle. Bøgerne er lukket inde i en lille fæseglad trækasse, som er beskyttet af magi (advarer Sally). Kun modtageren kan åbne kassen uden at skade sig selv og/eller bøgerne.

- 1: Bøgerne er naturligvis magiske, og en troldmand ligger på lur udenfor butikken (han tør ikke angribe Black Sally). Men så snart spillerne er ude af byen vil han og hans folk slå til.
- 2: Bøgerne er stjålet fra en kirke i byen og bærer en forbandelse til alle som har bøgerne i længere end en dag! Se CURSED andetsteds i bladet for ideer til forbandelser! Derudover vil kirken have dem igen og spillerne må flygte for deres liv idet alle kirkens tilhængere kan genkende en som bærer deres guds forbandelse!
- 3: Bøgerne er det rene fup og brevet ligeså! Der er ingen penge til spillerne, der udelukkende tjener som afledningsmanøvre mens nogle andre eventyrere tar de rigtige bøger et andet sted hen.
- 4: Alle af de 3 andre muligheder på en gang!

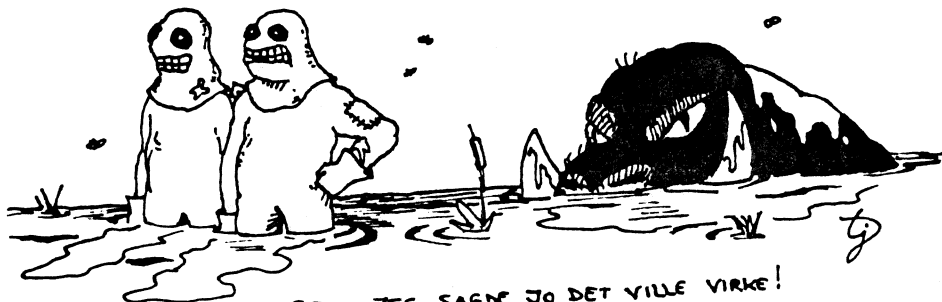
HORROR

En gruppe videnskabsfolk er i gang med et usædvanligt eksperiment i et laboratorium skjult i en sump. For at holde folk væk har de nogle vagter, der iført monster-dragter, patruljerer rundt og skræmmer de lokale væk.

Her kommer spillerne ind! En gammel fyr ved navn Joshua Hollman har skrevet til dem (han kan være en ven, eller kunde hvis spillerne er kendt som okkulte detektiver). Han er sådan set ligeglad hvad den lokale avis kalder de mystiske væsner, som er blevet set nær sumpen, de skal bare ikke hoppe rundt på hans grund (som ligger lige op til sumpen). Han hyrer spillerne til at få dem væk... "Exorcise them, or whatever it is you do...!". Han er villig til at betale et rigmeligt beløb for opgaven.

Ingen i byen tror rigtigt på disse rygter, undtagen de 3-4 folk som har set dem, og politiet tror ikke på at der er monstre i sumpen. Den lokale politi-chef er mildest talt ikke samarbejdsvillig (han er en lidt af en egocentrisk spradebasse, der ikke bryder sig om at nogen blander sig i hans arbejde).

Det er op til dig hvor langt videnskabsfolkene vil gå for at holde folk væk (mord?), og hvad det er de pusler med (men hvad med en helt ny race, en genetisk krydsning mellem mennesket og....frøer...eller slanger...eller edderkopper...eller...).



SE - JEG SAGDE JO DET VILLE VIRKE!

ANMELDELSER

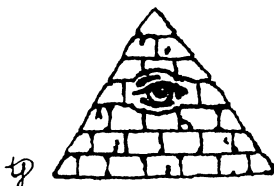
GURPS ILLUMINATI

Steve Jackson Games af Nigel Findley
128 sider pris: 161.00 kr

Den ultimative bog for paranoide spillere, og onde GM's. Illuminati kan bruges til alle slags GURPS campagner (lidt ligesom TIME TRAVEL bogen), men hvad er det?

Illuminati bogen handler om sammensværgelser af alle slags, i en såkaldt "illuminated campaign" er der altid nogen bag kulisserne der trækker i snorene. Den mest kendte sammensværgelses teori er Kennedy mordet, som nogen (og åbenbart Oliver Stone) mener blev begået af FBI. I Illuminati bogen finder man alt hvad der værd at vide om den slags: Her er mystiske ufoer, hemmelige loger, intriger på globalt plan, lever Elvis og Hitler et sted i Brasillien eller i downtown L.A. ? (det er løgn...jeg så Elvis i sidste uge, han arbejder nede på kina-grillen! Red.).

Folk som er bekendte med Steve Jacksons kortspil af samme navn (Illuminati), vil ikke genkendene til mange af de hemmelige selskaber, såsom *Discordian Society*, *The Network*, *The Bermuda Triangle* og selvfølgelig *The Bavarian Illuminati*. Der er mange andre verdensomspændene sammensværgelser i bogen, som er fyldt med adventure ideer! Endelig er bogen piftet op med små tegninger af Alexis Gilliland (science fiction forfatter og conspiracy-buff). Vi kan kun sige FNORD FNORD FNORD...



CENTRAL CASTING: HEROES NOW

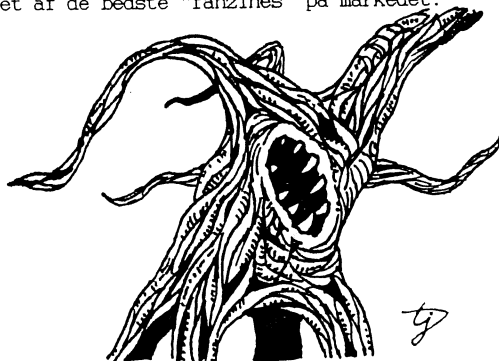
Task Force Games af Paul Jaquays
112 sider Pris:

Den tredje og sidste i en serie af bøger beregnet til at lave baggrundshistorie til spillere og NPC'er. Det tar 1/2 til 1 time at slå sin baggrundshistorie, men så får man tilgængeld også et væld af informationer, hvor man blev født, familie, uddannelse, opvækst og meget mere, men navnlig en række spændende hændelser i ens fortid som en GM kan brygge videre på. Det er forholdsvis nemt at finde ud af, og det er understreget at man ikke behøver at finde sig i nogen af de ting man slår (man behøver ikke at være vokset op i Kenya hvis man hellere ville have været dansker). En virkelig god hjælp for GM og spillere, med masser af inspiration til nye eventyr. Fungerer med næsten alle rollespilm, men beregnet til eventyrere fra år 1900 og frem til år 2000. De to andre bøger i serien "Heroes of legend" og "Heroes for tomorrow" er beregnet for fantasy og science-fiction henholdsvis. Jeg kan klart anbefale dem.

CALL OF CTHULHU (5. edt.) Games Workshop & Chaosium af Sandy Petersen
240 sider (softcover) Pris:

Endelig kom den så, femte udgaven! Og det er med stor glæde at man erfarer at de endelig har lavet en rigtig bog ud af det (de sidste to udgaver har været det gamle sæt med 2 bøger sat sammen til en, komplet med 2 monster sektioner, 2 spell sektioner osv.). det andet var rent ud sagt også lidt pinligt. Der er lavet en smule om på reglerne, men det er hovedsagligt til det bedre. Nogle skills er droppet og andre puttet ind (f.eks. er Deboate og Oratory samlet til en skill "Persuade"). Når spillernes skills stiger, sker det med 1d10% (istedet for 1d6%), og spillerne har generelt fået flere skill-point til at starte med. Alle spells (ihvertfald alle dem fra officielle moduler af tidligere dato) er samlet i bogen, og det er VÆLDIG godt (idet enkelte moduler var begyndt at referere til spells man ikke var i besiddelse af). Alt i alt er femte udgaven fyldt med gode ting, og endelig ordnet ordenligt, der er sågar et stikords-register (WOW). Et rigtig godt køb!

I forbindelse med Call of Cthulhu kan vi anbefale The Unspeakable Oath, et Cthulhu fanzine (eller snarere prozine) fra USA. Det er simpelthen et af de bedste "fanzines" på markedet!



GREYHAWK ADVENTURES

TSR af James M. Ward

128 sider (hardcover) pris: 59.50 kr *

Nu er Greyhawk adventures jo næppe nogen nyhed, men vi synes lige vi ville nævne den fordi den for tiden kan fås til den latterlige sum af 59,50! (redaktionen kan ikke vide om den er udsolgt når dette blad udkommer). Bogen indeholder spells, monstre, magic items og andet stof til brug i AD&D (navnlige i Greyhawk verdenen, men en stor del af indholdet kan naturligvis bruges hvorsomhelst). Hvis man spiller AD&D skulle man være et slemt fjols hvis man ikke køber bogen til DEN pris!

Wilderness survival guide er også sat ned til 59.50 kr *

* Tilbuddet på begge bøger gælder i Fantask så længe lager haves!

The floating vagabond

96 sider, 132.50 kr.

For dem som synes at Paranoia er det mest mærkelige rollespil i omløb, kan vi oplyse at Tales From the Floating Vagabond absolut gør den rangen stridig. Spillet er lavet af Avelon Hill, der ellers brændte fingrene i hine dage med Lords of Creation (som iøvrigt er vældig sjovt). Men hvad går det så ud på?

The Floating Vagabond er en bar! Den ligger på en ellers øde asteroide, svævende i rummet af en dimension befolket af de rester, som en eller flere guder fik til overs, da de skabte universet! I et forsøg på at øge kundemængden, installerede ejeren (som hedder Spit) på et tidspunkt en Walker Random Dimensional Portal i sin svingdør. Resultatet var at folk og væsner fra alle mulige dimensioner dukkede op i hans bar!

Spillerne i TF2V (ja sådan forkorter Avelon Hill selv navnet!) er folk, som ved et uheld (antager vi) er vandret ind i Floating Vagabond (de var i vireligheden på vej ind på den lokale kelder-café for at få et par kolde men blev så snuppet af Dimensions portalen...og vupti). Lyder det lidt underligt, well....

Som du måske har fornemmet skal det hele ikke tages alt for seriøst. TF2V er et humoristisk science-fantasy rollespil, med drager, trolde, rumskibe, magi, robotter og laser-pistoler. Der er lagt op til en del rejser i andre dimensioner (ganske som i førnævnte Lords of Creation uden iøvrigt at sammenligne de to).

Reglerne er rimeligt klare og ret underholdende at læse. Der er skills (færdigheder for alle jer sprognødder derude) med navne som: Shoot things, Abnormal physics, Look good at all times, Hurt people & Target vomiting!

Som i almindelige (og forholdsvis almindelige) rollespil har man nogle stats (7 stk), og nogle skills (ganske normalt). Derudover kan en spiller have en Shtick! En Shtick er lidt ligesom en advantage i GURPS systemet, og her begynder det for alvor at blive mærkeligt. Et eksempel på en Shtick er "The Rambo effect" som stort set forhindrer en i at blive ramt af folk der skyder fra nært hold! Eller "The Newton effect" som gør spilleren istand til at ændre de fysiske love til at passe ind i hans verdensbillede?!?! Hvis spilleren for eksempel ser en mand gå igennem en væg, kan han sige "Hov, det kan ikke lade sig gøre!" og med lidt held kan det ikke lade sig gøre! Men hvis spilleren er en hulemand, der ser nogle fly passere forbi, kan han med denne effekt få flyene til at falde ned idet han ikke tror det kan lade sig gøre at de flyver! (forvirret?). Der er mange lignende Shticks, også en del mere harmløse (for den stakkels GM, om ikke andet).

Kampsystemet er rigmeligt nemt, og folk som hader figurer og udviklede regler for hvilken vej man vender vil synes om dette system. Således måles afstand i Point blank, Close, Near, Far, Pretty Far, Real far, Hand me the binoculars, o.s.v.

Der er også flere racer at vælge imellem for spillerne (elver, hundemænd mm.), og nemme regler til hvordan man designer nye selv. Der er også et lille modul i bogen, og nogle nifty kort man kan bruge som hand-outs!

Spillet er ikke dyrt og det er sjov læsning. Det er nok ikke et rollespil for alle (nogen foretrækker seriøse ting som Hornmoester eller GLUBS). Bogen er desværre lavet så dårligt at omslaget falder af næsten før du har pillet plastikken af. Og der er ikke meget fidus i at få den byttet, for alle bøgerne er sådan. Jeg anbefaler spillet til alle jer derude der trænger til noget anderledes og morsomt, jeg synes personligt at den slags er totalt fedt, men tjek med dine spillere om de har lyst til at spille sådan noget.

Mens vi er igang vil vi lige se på to af de tre moduler der er kommet til spillet. Men vi kan lige nævne at ingen af modulerne lider af den samme fejl som regel-bogen (med andre ord falder omslaget ikke af).

BAR WARS 123.00 kr.

Spillerne rodes ind i en krig mellem de bar-ejerne og en gruppe bar-terrorister (eller hvad de nu er!). Der lægges hårdt ud med et kæmpe bar-room brawl (med specielle regler inkluderet i modulet), næsten lidt for hårdt! Jeg mener at hvis det er første gang man skal spille TF2V og straks skal styre en kamp mellem (mindst) 30 modstandere! Modulet indeholder regler for hvordan man laver sig nogle Super-heroes, og sidst men ikke mindst....en vældig nyttig GM-screen.

ADVENTURE WITH NO NAME 199.50 kr.

Et stort time-travel adventure, fyldt med de forventede mystiske begivenheder. Der er meget game-stuff i dette tykke modul, og det er til tider totalt morsomt! Der er dog i dette (og faktisk også i Bar Wars) en del "narrative" tekst i starten (sådan noget beregnet til at læse op for spillerne) og det skal man omsætte til egne (måske danske) ord, ellers falder dine spillere i søvn (siger erfaringen).

Adventure with no name er vist allerede (i skrivende stund) udsolgt, men det kommer jo nok igen (især hvis du spør efter det).

SAMLER OBJEKTER

Har du et stykke af Berlin muren? Sand fra Sahara og Potteskår fra Egypten? Mangler du noget nyt til at imponere dine venner med! Til at give dit hjem eller rum en aura af mystik, og vise dig selv frem som en verdensmand med klasse!

Fortvivl ikke længere!

Vi har en række særlige samlereobjekter som du med garranti ikke finder andre steder! Kryds af på bestillings kuponen nedenfor:

Ja, send mig straks:

- ☐ Originale glas fra Titanic ☐ Postkort fra Atlantis ☐ Månestøv
- ☐ Yeti fodaftryk i gips ☐ Micheal Jackson & Minnie Mouse sex-platte
- ☐ Pavahat med billede af topløse Carola

Navn: _____

Adresse: _____ By: _____

Først to ord om postspil fra redaktøren.

Postspil foregår som navnet antyder ved at spillerne sender deres træk pr. post! Hvorfor det? Der er visse fordele ved postspil, f.eks.: Man har som spiller længere tid til at gøre sine træk, man kan spille 10 mennesker, selvom at de 10 faktisk ikke havde en ledig aften samtidig i de næste 2 år, o.s.v. Alle spil kan i teorien spilles pr post, nogen spiller skak eller diplomacy (enormt velegnet til postspil da man har meget længere tid til at forhandle) på denne måde. Men der findes også spil specielt designet til at være postspil....

COSMOS II

Af Morten Larsen

Hvem siger nej til lidt gratis reklame? Ikke jeg. Så da redaktøren af "Den Snuskede Gnom" (eller hvad var det nu bladdet hed?) opfordrede mig til at skrive et par ord om mit COSMOS projekt (nu COSMOS-II), accepterede jeg med glæde (og kun en smule armbevridning).

COSMOS-II er en forkortelse for:

Computer Operated Simple Management Of Simulations Immensely Improved

Hvad er det så? Det er et computerprogram til at afvikle visse typer af simulationsspil (COSMOS-II er beregnet til at kunne køre alt fra science-fiction til fantasy, etc. etc.). Jeg lavede det første COSMOS system efter at jeg havde deltaget i et andet postspil (Conquest of the Void, udviklet og afviklet af "Gnomens" redaktør). Vi var seks spillere, og på trods af at spillet var ret simpelt (hvad mener han med det? Red.) og antallet af enheder begrænset tog det den stakkels postspil-mester (Mig! Red.) mange timer at afvikle hvert træk, bl.a. fordi han håndtegnede nye kort over spiller-verdenen hver gang. Når man som postspil-mester kører noget sådant uden brug af computer er der udover den store arbejdsindsats en stor risiko for fejl (hvad for fejl? Red.).

Aha! så hvorfor ikke lave et EDB system til at afvikle postspil? Jeg arbejdede på det tidspunkt (det var i '88 - '89), ved siden af mine studier, i en EDB-virksomhed som havde en (dengang) forholdsvis kraftig computer og en laserprinter. Så jeg gik i gang, og efter nogle måneder var systemet 3/4 færdigt. Jeg satte så et spil igang med 10 spillere, og udviklede den sidste fjerdedel undervejs (det bevirkede dog en del forsinkelser). Et træk tog 5-8 timer at afvikle (1/2 time for computeren, 1 time til at skrive ud, resten til indtastning). Dette skyldtes at spillerne kunne give ordrer til alle deres enheder (til sidst var der over 400 enheder hvoraf ihvertfald 150 modtog ordrer hver tur, typisk 3-4 ordrer pr. enhed). Så det gik altså ikke hurtigere end det manuelle system, og der var stadig mulighed for indtastnings-fejl. Men der var også 10 spillere, og mange flere detaljer.

Nu skulle det jo være en smal sag at skifte data ud og starte et nyt spil.... Men det var det ikke! F.eks. holdt jeg op i det firma, der havde lagt computer og printer til og det var derfor nødvendigt at omkode programmet til den pc, jeg købte mig (og laserprinter. Red.).

Jeg startede (om-) programmeringen af systemet i sommeren '89. Det er

nu ca. 1/2 færdigt og jeg regner med at være klar til Viking-CON i efteråret '92 (det skal altså ikke spilles på CON'en, bare lanceres! Red.). Jeg er blevet færdigt med min uddannelse (Datalog selvfølgelig! Red.) og har fået et "rigtigt" arbejde.

Nok om det...I COSMOS II har hver spiller en "nation". Nationen har nogle ressourcer, guld, mad, folk, mana (magisk energi), et landområde og nogle enheder. Ressource-produktionen afhænger af hvor meget land spilleren har, og hvilken type land. Mad produceres på landet, guld i byerne, mana ved de magiske sten, etc. Spillerne skal administrere ressourcerne så at der er råd til at vedligeholde deres styrker, og udvide dem (så man kan banke de andre ikk'). Der er forskellige typer enheder, infanteri, kavalleri, troldmænd, kæmper og mange, mange flere (ca. 150). Nogle enheder er individer (en ridder eller en druide), mens andre er regulære enheder (20 bueskytter). Individer kan gøre langt flere ting, de kan f.eks. gå ind i nogle af de mange specielle steder (templer, huler, hytter, dungeons etc. etc.) og samle ting op (magiske sværd og lign.). Det betyder at man spiller på to niveauer, dels administration af nationen (erobring af nye områder osv.), dels udforskning hvor nationens helte søger efter skatte og viden. Da både erobringer og heltegerninger giver point må man være god til begge hvis man vil vinde!

Som spiller ser man kun dele af verdenen, i starten kun ens nation og nærliggende områder. Man "ser" (dvs. får info om) kun de tropper som ens egne tropper ser. Man får kun regler for de styrker man selv råder over (dvs. troldmændene ved ikke nøjagtigt hvad dværgenes ingenører kan). Efterhånden som landet udforskes revideres spillernes kort, og hvis spilleren skulle komme til at råde over nye typer enheder (fordi en vandrende ridder slutter sig til spilleren), eller finder specielle ting (den hellige gral) får man nye regler. Undervejs kan spillerens enheder opsnappe rygter, tale med orakler etc.

Som ved andre postspil indsender spillerne deres træk pr. post og modtager resultaterne pr. post ditto. Hver tur får man følgende:

Et revideret kort

Noter til kortet (der fortæller hvad forsk. markeringer betyder)

Statusrapport (over dine ressourcer, enheder osv.)

Nye regler og viden

Ordre oversigt (dine ordrer som de blev tastet ind i computeren)

Oversigt over hvad der er sket i løbet af turen.

Det løber som regel op i 4-5 sider (tætskrevet på laserprinter).

Typisk køres der 1 træk pr uge (regner jeg med). Da ordrer (stadig) indtastes manuelt at postspil-mesteren kan de skrives i forholdsvis fri stil. Da jeg kørte det første COSMOS spil, brugte jeg en del tid på at tyde ordrer og rette småfejl. I COSMOS-II regner jeg med at være mere hård i filten, og simpelthen skrive hvad jeg kan læse (og ikke rette spillernes fejl). COSMOS-II kommer til at koste omkring 400 kr pr spil (ialt 10 træk) inkl. moms (jeg er en momsregistreret virksomhed). DET ER BILLIGT! Dertil skal en spiller beregne sine egne portoudgifter og (ikke mindst) telefonsamtaler. Hvis (jeg mener når) jeg bliver færdig til Viking-CON skulle det være muligt for interesserede at tilmelde sig. Der bliver plads til 16 spillere. Hvis nogen skulle have fået lyst til selv at afvikle postspil og derfor interesserede i at anskaffe COSMOS-II programmet: Jeg vil overveje at frigive det som shareware når COSMOS-III er færdigt. (Folk der har spørgsmål er velkommen til at skrive til bladet! Red.).

Brevkassen

33

Vi har modtaget intet mindre end 2 breve fra Søren Busch, og vi har tilladt at korte dem lidt af (håber det er okay Søren!).

Hej Tommy

Jeg faldt for nogen tiden siden over Den Sorte Dværg nr. 3. Artiklerne var generelt gode, men det bedste var dog spillet Galaksens Herskere. Det lykkedes mig og tre andre at få en hel aften til at gå med at erobre galaksens 8 planeter med varierende styrker af Hitlers kloner og slimboffer.

Nu indeholdt Den Sorte Dværg jo også andet end GH, så her er mine kommentarer til bladet:

Flere reklamer:

Jeg synes reklamerne var suveræne, forsat med dem i nr. 4.

Bedre Layout:

Bladet kunne godt bruge et bedre layout, f.eks. at teksten blev sat i spalter. Det vil gøre et godt blad mere læsevenligt.

Nyheder og Sladder:

Nogle af tingene i denne rubrik er meget svære at forstå, hvis man ikke bevæger sig i de samme kredse som forfatteren.

The World:

Jeg synes det er en skide god ide med at præsentere en verden til GURPS Fantasy, specielt fordi jeg selv kører en GURPS kampagne. Det bedste ville være hvis materialet blev lavet i mindre enheder, som f.eks. en enkelt by, som man så kan passe ind i sin egen verden.

MVH Søren Busch

Hej Søren

Tak for dine flinke breve! Søren spiller til dagligt i The Realm of Adventures i Aalborg, og har desuden været så god at sende mig et eksemplar af deres medlemsblad nr. 5 (det nyeste er vistnok nr. 13). Bladet er ganske pænt, men det er ikke så stort (24 sider med 3 sider rigtige reklamer og en del forenings-stof). I har et flot layout (i modsætning til os). Faktisk er det all-over et pænt blad. Stakkels Bent Holm lægger tegninger til hele bladet inkl. forsiden, og det er han jo meget god til. Jeg har smugkigget i et af jeres andre numre (husker ikke hvilket) men bemærkede at store dele af det var på engelsk! Så som indlæg i jeres lille debat i Oraklet, vil jeg sige at det er for meget! Kald bare en spell for en spell, og en lich for en lich, men undlad at lave hele artikler på engelsk. Interesserede kan tegne abonnement på TRoAs blad for 200 kr for 12 numre, ved at ringe til Karsten Rasmussen 98 17 80 42 (tror jeg nok).

Nå men tilbage til Dværgen...Så I kunne li spillet, vældig godt! Til alle jer som ikke har gidet at klippe brikkerne ud osv. kan vi kun sige "Tag jer sammen!". Bedre layout...hm...desværre tillader mit beskedne tekstbehandling sådanne avancerede ting som spalter, men derudover har du ret, det ser pænere ud. Nyheder og Sladder, nok

VIDEO TIPS !

FLASH 2: To afsnit af tv-serien i USA er samlet til en okay lynet film (man bør nok starte med at se Flash). Den fanger faktisk tegneserie stemningen rigtigt godt. Jeg håber de udsender mere på video, for serien kommer jo næppe i TV (ligesom Star Trek, Red Dwarf, Blake's 7, Amazing stories og hvad har vi...).

HARLEY DAVIDSON & THE MALBORO MAN: Jeg blev lidt overrasket over at erfare at det var en fremtidsfilm...okay kun 3-4 år frem i tiden men hva' fanden. Okay action film.

HIGHLANDER II: Ganske gode effekter forsøger at få os til at glemme den lallende historie. Der er meget lidt dialog, og navnlig skurkene har rene tegneserie replikker. Flot men dårlig film.

FILM

THE LAST BOYSCOUT: Forrygende action film med Bruce Willis. Kører i højt tempo, med temmelig mange fede jokes. Invertfald på højde med Die Hard (jeg får nok bank hvis jeg siger den er bedre...).

LETHAL WEAPON 3: Mere af det samme der har gjort de 2 andre film succesfulde. Igen er der masser af humor (og det er godt). Filmen har dog så travlt at man ikke ser nok til skurken (efter min mening), og man glemmer næsten hvad det er skurken laver...(udover at prøve at myrde Mel Gibson og Danny Glover selvfølgelig).

SPLIT SECOND: En engelsk fremtidsgyser med Rutger Haur (kendt fra f.eks. Blade Runner og The Hitcher). Historien udvikler sig fedt, og Rutger er helt i top. Slutningen tar lidt gassen af, kampen der er lagt op til gennem en hel film er ovre for hurtigt (synd). Men stadig fed film (kommer nok hurtigt på video).

STAR TREK VI "The Undiscovered Country": Om denne film kommer op i biograferne vides ikke, men hvis ikke, kommer den jo på video. Efter at have lidt så grusomt under STAR TREK V (der i al sandhed var helt forfærdelig), var det en nydelse at se denne film. Der er rigmelig meget knald på, og en okay historie....den er faktisk helt god.

Rygter fra filmbranchen.

At ALIEN 3 kommer snart er jo ikke noget rygte...men også ROBOCOP 3 er under produktion (efter sigende uden Peter Weller ??).

LAWNMOVER MAN (plæneklipper manden eller hvad den nu kommer til at hedde) kommer også snart. Handler vist ikke så meget om plæneklipping som om "virtual reality" (med masser af fed computer grafik).

UNIVERSAL SOLDIER er en action sci-fi film med Dolph Lundgren og Jean Claude Van Damme. Billederne lover godt.

PÅ GENSYN I NÆSTE NUMMER

