

10 Rt.

Pseudo-DRAGON

No. 7



Indhold

Forside.....	1
Indhold.....	2
Leder.....	3
Gente Skatte.....	4
Continent.....	9
Nyheder.....	10
Breve.....	12
CUT.....	14
Åbent brev.....	15
Pseudo Nyheder.....	17
Pontar på nye æventyr(?).....	18
Over Disken.....	20
Mini-Sek.....	27
NPC-Galleriet.....	31
Annonce !.....	32
Rejsende.....	34
Det Zurianske Marked.....	34
Næste Nummer.....	35
Bagside.....	36

Vores Adresse:

Pseudo Dragen

ved Christian Johanssen

Kærlundevej 34 st.th.

2730 Herlev

Post Giro 8 53 41 28

Redaktionen består af:

Christian Johansen (Ansv.Red.)

Paul Erik Lundstrøm

Maud Pedersen (Sensuella)

Timmy Jensen

Henrik Lundstrøm

Thorbjørn "Bimse" Fridahl

Uldur Robinson

And The Free Lancers :

Stephen White

Sune A.Nielsen (det forpligter jo)

Leder

Jeg føler mig virkelig som en mellemting mellem J.J. Jameson, Uncle Scrooge og Ebannezeer Scrooge fortiden.

Når man skal sørge for at en flok hundehoveder som dem der render rundt her på redaktionen, gør som de har fået besked på og til den rette tid, så risikere man meget let at blive meget sur. Og surhed er jo slet ikke godt for hverken maven eller Julen (at julen heller ikke er godt for maven, vil jeg se bort fra).

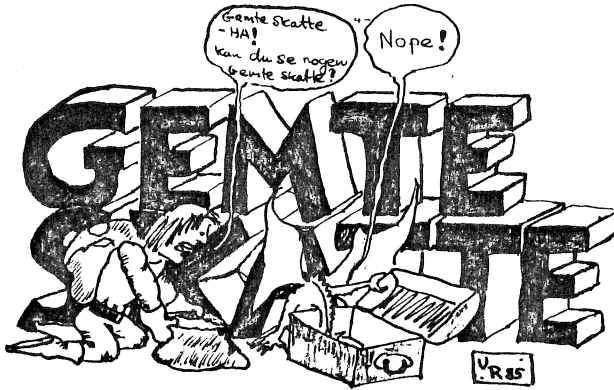
Derfor vil jeg i stilhed banke Thorbjørn og Tommy (Hva' siger I så, bøjs. At blive hængt ud i Lederen, er det straf nok? Vil I ha' mer'?) og sammen med jer kære læsere glæde mig over at højtiden er nær og året er snart omme.

Julen er jo en dejlig tid (Det er så noget de skriver i ugebladene, så jeg tænkte at det sikkert også ville gøre sig her...), nu skal vi til at hygge os. Spise and og sylte, nødder og konfekt. Danse om juletræet, se de sidste afsnit af Børnenes Julekalender (Hva' ser du ikke julekalender? Du går glip af noget. En rigtig konge, en rigtig jomfrue... prinsesse, rigtige nisser, her på redaktionen kan vi godt li' det!), vi skal slås med sne (hvis ellers Kong Vinter (Winther?) gider ta' sig sammen) og give hinanden gaver. Og nu vi er ved gaver..... lad os nu tænke os om, og lad det være sagt, også til Far og Mor, Tante, Svigermor og Kæresten... lad os give hinanden, noget vi rigtigt ønsker os, det behøver ikke være dyrt, men la' gaverne være noget som vi kan glæde os over og først og fremmest hygge os og lege med 1. og 2. juledag.

Det var rigtig nok rart at få en ny trøje sidste år... men den var ikke morsom at lege med, når nu jeg hellere ville ha' haft Talisman eller Marvel Super-heroes. Trøjer kan jeg altid få, og jeg skal jo nok få købt mig en, når jeg begynder at fryse..... Giv din ven, noget hun eller han bliver så glad for, at hun står op tidligt, ganske tidligt 1. juledag, endnu før solen kommer frem, mens sneen endnu daler blidt og lægger sig over landskabet, går ind i den kolde stue, og tager sin gave frem og leger med den lige til I endnu engang vælter jer over et veldækket bord.

En Rigtig Velsignet Jul
og et fredeligt Nytår

Christian og Pseudo Redaktionen



Det er mig (den gale redaktør) en fornøjelse at byde Lord White, også kaldet Stephen velkommen ombord. Stephen skriver direkte fra den anden side af jorden, det er muligt at degår med hovedet nedad i Australien, men det ser ikke ud til at have påvirket Stephen (Polle derimod er stadig helt rundt på gulvet, selvom det er længe siden han vendte hjem !)

Vi har selvfølgelig ikke oversat Stephens artikler, så hvis du ikke fatter et klap så trænger du til nogen kurser.

ADDING REALISM TO AD&D MAGIC

I've recently read TSR's "Dragonlance Chronicles" written by Margaret Weis and Tracy Hickman. I found it a fascinating trilogy, and would recommend it to any AD&D player.

One thing which I found particularly interesting in the novels, was when Raistlin (the magic user in the story) cast magic spells. The authors describe him reaching into one of his pouches for his material spell components, describe the handgestures he makes, and even the words he speaks to cast the spell. This idea can be used in gameplay. For example, instead of a player saying "I am going to cast a sleep spell" he could say "Ast tasarak sinuralan krynawi" which is the verbal component of the sleep spell as used by Raistlin in "Dragonlance Chronicles". The Dungeon Master must be familiar with which words are spoken to cast which spells, so that when a magic user player says these words, the Dungeon Master will recognise the words and take appropriate action. The words to each spell will be different from magic-user to magic-user, so players and DM's are free to create their own lists. As an example, I have listed the words to some of the spells found in "Dragonlance Chronicles". Other players needs not recognise the words being spoken by their magic-using friend (or foe) and thus may not know which spell is being cast. This adds more realism, mystery and excitement to the game, and makes the magic-user class more interesting.

Following from this idea, I suggested to my magic-user players that they might like to purchase (or make, if they wish) their very own spellbooks. Players write each spell which their character knows into their spellbook, one to a page. They may write the spells using the setting out of the spell-listings in the "Players

Handbook" ,or in some other format which they find suitable.To add more realism, they can write their spells in runes (as used in "The Hobbit","Lord of the Rings", or "The Best of Dragon Magazine Volume IV") or in tengwar (as used in "Lord of the Rings") or in some other script or code which the player knows of,or can create him-self.The spellbooks should look as authentic as possible .They should be blank paged, hard covered,ideally measure 12 inches by 6 inches by 1 inch thick (as ruled in "Unearthed Arcana" page 79 re Magic-users Travelling Spell Books). Of course,if these specifications cannot be met ,then near enough is good enough. Magic-users can then copy spells from each others spell books or from scrolls given to them by the Dungeon Master during the course of the game as the characters discover them as treasure.However, a character can only write a spell in his book using his own script.Thus if the spell appearing in another book or scroll is written in a script other than the one the player has chosen to write in his book,then the player can only write it in his book if he is actually able to translate what is written ,into the script which he has chosen.Alternatively,his character can cast a "read magic" spell.In this case ,the person who wrote the spell must then tell the player which spell it is ,so that he may then write it into his spellbook,translating it into his own script.As a magic-user writes more spells in his book,he increases the variety of spells which he may choose from to study each day.

You'll find that thes ideas take a little more time and effort if you use them in your game,but the results can be very rewarding.And these ideas can be used in any fantasy role playing game in which spells are cast.

The following is a list of spells and their verbal components taken from the "Dragonlance Chronicles".You may use these in your game and add to the list,or make up your own.

Sleep -Ast tasarak sinuralan krynawi.

Burning Hands -Kair tangus miopiar.

Comprehend Languages - Ast bilak parbilakar.Suh tangus miopar.

Charm person - Suh tangus miopar,ast akular kalipar.

Magic missile - Kalith karan,tobanis-kar.

Hold Portal - Kalis-an budrinnin Kara-emerath

Knock - Khetsaram pakliol.

Detect Magic- Tasaran Korilath ith hakon.

Detect magic - Jistrah tagopar Ast moirparan Kini

Phantasmal Force - Akular -alan suh Tagolann Jistrathar.

Fireball - Ast kiranann Kair Soth-aran / Suh Kali Jalaran.

Lightning Bolt - Ast kiranann Kair Gadurm Soth-aran/ Suh Kali Jalaran.

Stephen White

 (Dear Stephen . I like your ideas.Could you please convince my Dungeon Masters
 to let my spellcasters live for more than one or two game-sessions ? It's a hell
 of a work,making all those spellbooks !.....
 ***** Chris *****

DMG AGE CATEGORIES TABLES EXPANDED.

The addition of "Unearthed Arcana" to the AD&D game system is great .At last new options have been given to player characters with several new racial breeds, particularly the elven breeds.However,this expansion has left a few gaps in the existing rules.One of these gaps - namely the Age Categories Table from "The Dungeon Masters Guide" - will be filled by this article.

Firstly,the new racial breeds must be added to the existing table."Unearthed Arcana" states that Wild elves are "similiar in appearence to Wood elves" ,and that Valley elves are "thought to be an offshoot of the Gray elves".Thus,I assumed,Wild elves may use the age categories of Wood elves ,and Valley elves may use those of the Gray elves.Furthermore,it may be assumed that Gray dwarves may use the age categories of Mountain dwarves ,and Deep gnomes may those of Surface gnomes.

However,I do not believe that there should be only one list of age categories for all Half-elves.Gray elves may live for up to 2000 years,while Drow elves may only live for up to 1000 years.If the age difference can vary so dramatically between the sub-races of the elves ,then surely so too would the ages of Half-elves descended from each of the different sub-races.I have,therefore,derived new age categories for each of the Half-elf breeds.Before the addition of "Unearthed Arcana" ,it was assumed that all Player Character elves were to be High elves,as they are the most common breed.Therefore,it can be assumed that "Half-elf" in the Age Categories Table in the DMG only applies to High half-elves.By calculating the ratios used between the age categories of High elves,(High)half-elves and Humans,the same

ratios may be applied to each of the elven breeds and human to calculate the new age categories for each of the other Half-elven breeds.

I have done this, and the results are on the table below.

ADDITIONS TO THE AGE CATEGORIES TABLE:DMG pg. 13

<u>Half-Elf Breed</u>	<u>Young Adult</u>	<u>Mature</u>	<u>Middle Aged</u>	<u>Old</u>	<u>Venerable</u>
Aquatic	20 - 33	34 - 83	84 - 145	146 - 207	208 - 270
Drow	18 - 30	31 - 74	75 - 130	131 - 186	187 - 242
Gray/Valley	28 - 47	48 - 117	118 - 205	206 - 293	294 - 380
High	24 - 40	41 - 100	101 - 175	176 - 250	251 - 325
Wood/wild	21 - 36	37 - 89	90 - 156	157 - 223	224 - 290

Stephen White

Det var så alt fra Stephen ,denne gang.Vi håber på at kunne lokke ham til at skrive noget mere.Hvad synes I om hans ideer ? Hvis I skriver ordentligt skal vi gerne oversætte og videresende jeres kritik .

Og nu vi er ved Non-humans.Returned from banishment in the lower hells (Your mom won't like it ,kid') har vi så her endnu et indslag fra en af vores mest aktive læsere: Sune,ordet er dit :

Spænd sikkerhedsselen,sørg for at der ikke er et våben i miles omkreds,ha' de beroligende piller ved hånden og fat et godt greb om din DMG og dit amikan,for her kommer :

Frihed.....,Lighed.....og Broderskab !

AD&D er et humancentrisk og racistisk spil. Baggrunden for denne hårde påstand ,er det advancement system,der hæmmer demi-humans på det mest uretfærdige.Dette system gør at mennesket er den helt dominerende race.Dette er helt unfair og åndsvagt,for der bliver færre characters af de ikke menneskelige racer,endi sjovt er .

Ikke mindst derfor bør man give alle demi-humans, uanset race,køn,hårfarve,alignment eller profession, ubegrænset advancement.

"Chok,horrør,kvælelsestømmelser ! Hvad er det dog han siger ? " Ja gnid bare øjnene,for det var faktisk hvad jeg sagde.

Unlimited demi-human advancement vil nemlig skabe en langt bedre balance racerne imellem.Så har de to

grupper ,mennesker og demi-humans,næmlig hver deres fordele.Mennesket er i stand til at tage alle de classes der findes i spillet og har desuden et par stykker helt for sig selv.De kan desuden være to-klassede.

Demi-humans har tilgængeld evnen til at være multi-classed og har deres special abilities. "Janen jenen jenen" jamrer den stakkels spiller "...så vil multi-classed characters da blive helt fuldstændigt uhamede"

Nej ,det vil de faktisk ikke.Og kodeordet her,er egentlig givet af TSR (Hvem ? Red.). Kodeordet (Åh,det var et kodeord ,åla Banan kalder FingusFungus ? Red.)hedder xp. Det er helt rigtigt at en half elf Fighter/Magic-User/ Cleric er en del stærkere end de fleste andre characters på samme level.Men samtidig så skal han bruge en forfærdelig masse xp for at stige et nyt level.Faktisk skal en F/MJ/C tjene lige så mange xp per level som en Fighter,en MJ og en Cleric tilsammen.

Ingen skal prøve at bilde mig ind at en F/MJ/C level 7/7/7 ikke er langt svagere end en Fighter level 7,en Magic User level 7 og en Cleric level 7 tilsammen.Så på den måde ville disse xp faktisk være bedre brugt.

CAMPAIGN SAMMENHÆNGEN

En anden meget væsentlig grund til at jeg i mine campaigns spiller med dette frie system,er at jeg,on jeg skal være bare lidt realistisk,må sige at menneskene simpelthen ville underkue demi-human raceerne,hvis jeg spillede med det ,af TSR givne advancement system.

Ser man på jordmenneskets (Det er os ,ikk' ?) historie er det helt klart at hver gang det har haft muligheden for at undertrykke en anden race har mennesket gjort det .Hvad skete der med Neandertalerne da Cro Magnon manden dukkede op ? Rigtigt,de udryddede i løbet af utrolig kort tid. Hvad gjorde den hvide mand i Afrika ? Rigtig igen,

han gjorde de indfødte til slaver.Hvad skete der indianerne da Columbus fandt Amerika (for intet er vel opvæjet før den hvide mand når fundet det)? Endnu engang ligger svaret lige på tungen,de blev undertrykt.

Og så kommer det afgørende spørgsmål:Hvad sker der med demi-human raceerne når mennesket er langt stærkere end dem ?

Behøver jeg at svare ? Nej det gør jeg ikke.

Altså :Min ellers velfungerende campaign ville simpelthen være brudt sammen,før jeg kom igang med den,hvis jeg havde spillet med en smule realisme,men uden frit demi-human advancement. Demi-humans ville leve en skyggetilvarelse,lig den goblins,hobgoblins,ogres,osv.,lever.Eller i bedste fald,en tilvarelse,som undervæsener eller evt. slaver.

Med revolutionær hilsen

Sune Auken Nielsen

(tegning Stefan Frandsen)



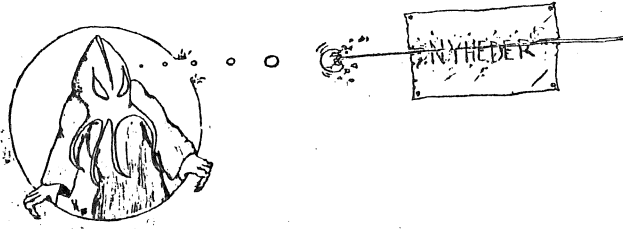
Continent

Uldur skulle egentligt ha' fortalt om Larkosh-præster, det fik han ikke taget sig sammen til. Så i det følgende lader han istedet som han har mere forstand på Campaign-worlds end andre folks børn. Så hvis du skal til at lave din egen personlige verden, bør springe artiklen over. (Os andre erfarne rotter kan få os et billigt grin):

BYENS NAVN ER SØNDERGAARD

Da jeg i sin tid skulle igang med at lave min verden (Continent) var det ikke noget problem at få tegnet kortene og lavet kongernes stamtræer. Næe mit store problem kom da jeg skulle navngive de mange hundrede byer, sløtte, bugter og militærforlægninger. Det ville jo blive en meget uoverskuelig og langsommelig opgave at starte fra en ende af og finde på hundredvis af "fantasy"-klingende navne, som f.eks. Celene, Gondor og Lankhmar. Jeg uden tvivl også hurtigt stå med fem-seks byer der hed henholdsvis, Gombor, Gonglor, Dondor, Godnor, Dorgon, osv. Det ville ikke være særligt interessant.

Da problemet opstod havde jeg allerede navngivet landene og hovedstederne, så de har stadigvæk "rigtige" fantasynavne som Haak, Khün og KirtinNoll. Resten af byerne var endnu unavngivende. Så gik jeg igang. Jeg startede med at navngive et par byer efter store forfattere som jeg holder af: Hesse, Wells, Dumas, Asimov... Det blev til nogen stykker. Men der var stadig en million navne jeg skulle finde på! Så gik pludselig op for mig at jeg allerede havde løsningen. Først var jeg lidt skeptisk overfor min egen genialitet - Ville navnene indeholde den sande fantasy-stemning? Pludselig var jeg ikke mere i tvivl! Så startede jeg med alle de store tegneserieforfattere og-tegnere: Kane, Barks, Byrne, Ploog, Kirby, Day, Orlando, Siegel, Shuster, Sim, Segar, Sagendorf, Miller, Christin, Forster, Gerber, Ditko... rækken er uendelig. Og dog! Pludselig var jeg løbet tør for navne, og havde stadig et anseligt antal byer tilbage. Men nu var det ikke længere så svært, byerne "Wayne", "Kent", "Murdock", samt bugten "Jean" og en del militærforlægninger fik deres navne. Se nu var kun nogle enkelte steder tilbage. Et par provins huller fik navne som "Anik", "Nalsur" og "Naltog". Derefter var der kun et par latterlige små huller tilbage, men jeg var løbet tør for ideer! Himmimimim! Nårh, det endte med jeg kaldte dem "Milton", "Kilde" og "Søndergaard"!



Ja, det er nu blevet den tid på året, hvor din farmor skal ha' din ønskeseddel.
 Hun kan ikke engang udtale Nyarlathtotep, husk det ! stik hende et eksemplar af Pseudo
 Dragen, med nogen fede krydser i!
 Her er en række gamle og nye nyheder (*sic*):

Den nye Hardcover udgave af Call of Cthulhu vil selvfølgelig være en stinkende dejlig
 julegave, som enhver dreng eller pige i den kønsmodne alder vil elske at have liggende
 på natbordet under Ole Lukøje-lampen. Den Danske pris er desværre lige så uhyggelig
 som indholdet.

Eftersom vores udsendte nyhedsmedarbejder kun har infrarød security-clearance vil det
 blive betragtet som forræderi at nævne den nye Hardcover udgave af Paranoi**.....

The Dragon har ændret udseende med nummer 112 , til det bedre ? Det vil sikkert hurtigt
 vise sig.....men man ser tydeligt at de er begyndt at læse Pseudo Dragen....
 i nummer 113 har de ihvertfald tyvstjålet en idé fra PD nummer 2.....forskellen er
 selvfølgelig vi tog vores pap-elefant seriøst !

Et par plakater til dem der har vægge, kan nu fåes i Fantask ; "Wolverine" til dem der
 kan li' det råt, "White Queen" til dem af os der bedre kan li' det på en anden måde.

Nu vi er ved ophæng , årets Tolkien kalender er lækker , hvis man kan li' det !

Der er en tendens til at de store RPG-magasiner bliver mere og mere kulørte , vi har
 set de seneste numre af White Dwarf, Adventure og The Dragon og man kan frygte at alt
 glimmeret kun er tilsat for at skjule dalende kvalitet , døm selv !

Book of Lair , et supplement til AD&D for dem der ikke har andet at bruge pengene
 til. Små-scenarios der kan puttes ind i din Campaign hvis du står og mangler stof.

Nicaracua spillet skulle vidst være et dansk spil om nogle små snuskede baglands-
 indianere der tamper nogle høje flotte blåøjede imperialistiske Usanere. We like it!

Køb Titan eller Talisman !

Endelig ! Langt om længe har Fantask fået DC-SuperHeroes hjem,og selvom det er dyrt, glæder vi os i vores små hjerter til at der bliver mening i at omtale de mange moduler der allerede er udkommet !

RoleMaster Companion ,taler vidst for sig selv.....

Ga.ga..ga...Gammaworld,drøm dig til Tjernobyl eller Aarhus i denne nye udgave af alle tiders mest strålende RPG

GURP..undskyld...Generic Universal Role Playing...har været her og er udsolgt.

"Undead",fra MayFair Games er et alternativet sceneario til AD&D,samtidigt skal nævnes at MayFair er på vej med et nyt Fes-modul.Vi glæder os.

Red Star/Lone Star sender resten af 3.verdenskrig til USA,vi like it !

AC9 Creature Catalog er en Monster Manual til D&D

Il0 Ravenloft II:Gryphon Hill ,har I sikkert allerede hørt om ,men har I spillet det !?

For dem der har en Commodore 64 ,128 eller en Atari ,skal vi ikke undlade at nævne Ultima IV:Quest of the AVATAR,this is a tough one !

CA2 Sword of Deceit -et nyt Lankmar module,det vil ihvertfald glæde en af mine lallende venner (Hej,LasseBasse !)

Skabner og Skatte ,er et dansk....rollespil ,det er billigt og primitivt....
køb det til din fætter !

Time after Time ...et nyt rollespil.Hvor man kan være Napoleon-soldat ,Romersk centurion, og meget andet .Gab.

"Bards Tale" er endnu et Commodore "Graphic" adventure.Ser meget spændende ud.
Kommer først efter nytår.

Fantask er kommet med et nyt katalog.Nummer 13½ .Hmmm.Endnu har de ikke forstået, i Sankt Pederstræde,at det er vigtigt for os ,der laver fanzines ,at blive nævnt i det førende danske RPG-katalog.Vi der laver ,Pseudo Dragen og Monokeros,håber stadig på at I besinder jer !

Giv din farmor et abonnement på Pseudo Dragen.Så kan hun når at lære de frække ord inden næste jul



Kommentar til Pseudo Dragen 3-5

nr.3 Crossbows:hvis det skal være,er der i mit leksikon afbilledet 8 forskellige bolte,men så bliver det jo snart for indviklet

Power Feel:???

"Home by the Sea":Godt undtagen kortene

Anmeldelser og tegneserier:OK

nr.4 Generelt:OK,Sune A. Nielsen,som vi ikke gider høre mere om

nr.5 Kvinder og rollespil:God og realistisk,men hernede prøver vi altid mindst en gang til.

Cut:Godt mere af det

How Blue was my Lich-Lord:Ok,måske mere

Billeder:OK,men kan undværes

Anmeldelser af bøger:Godt,OK,mere !!!

Breve:Nu er det formeget,hvis vi ikke må se Sunes breve,vil vi heller ikke se jeres svar til ham

Den Sorte Hjelm:Mangler

Monks:God Artikel

Vi prøver (stadig) at få vores klub i Sønderborg til at køre,navnet er MAGNET (Maind-Ability-Games-Network);vi spiller AD&D,D&D,Mios,Diplomacy,Risk,Mahjong,Mad , Citadel,Børsspillet,Finans,Matador,Skak,Kort,Landmandsspillet,Mikado,Kryds og bolle, Snyd,Mayer,31,500, og diverse andre spil.Vi har kontakter i England og USA og arbejder på at få et program i folkeradionen !

Vi vil gerne tegne klub-abonnement på Pseudo Dragen.

Med Venlig Hilsen

MAGNET

c/o Lars Wagner Hansen

B.S.Ingemannsvej 2 v.74

6400 Sønderborg

P.S.: Vi vil gerne starte med nr. 6 ,samt købe nr.1 og 2 af Pseudo Dragen

P.P.S.: Lad helten(sigurd) i tegneserien møde nogen rigtige helte !

P.P.P.S.: Gode tegninger, lav evt. noget om hvordan man træner sig op til at tegne sådan (min pige tror ikke på at hun kan tegne !)

Kjære Lars og Magneterne

Det ser jo ud til at I kan li' vores blad. Det er rart at høre at Pseudo Dragen også bliver læst i Sønderjylland.

Med Hensyn til et klub-abonnement , ligger det sådan vi endnu ikke har bestemt os til hvordan det skal fungere , men I kan da tegne et almindeligt abonnement (Det har Erebor da gjort (hej Kids !)). Men du er nødt til at gøre som der står i abo-annoncen ! Hvorfor kan I ikke li' Sune ? Han er da en flink fyr (Sune ? Suuuuune ??!!!? Hvorfor har du ikke skrevet til os ? Suuuuuunneeeeeeee) Nårh, og I kunne åbentbart godt li' Sunes artikel om Monks, så whats the matter ?

Jeres ideer om hvad der skal ske i tegneserien er givet videre til Thorbjørn.

Med hensyn til din pige....hun kan jo sende nogen tegninger herover så skal vi nok fortælle hende at hun ikke kan tegne....eller, bedre endnu, du kan jo sende din pige herover , Thorbjørn og Uldur siger, at de godt kan lære hende et og andet

Venlig Hilsen

Christian

Til Pseudo Dragen

Jeg har et problem.....jeg spiller en neutral kos cleric i en AD&D-Campaign, det party jeg er i, er på en quest efter et good artifact....og indtil fornyelig gik det meget godt, men så mødte vi en sort drage....og ved hjælp af en potion of black dragon control, lavede jeg en aftale med den , der gik ud på at jeg fik et magic necklace , hvis jeg tilgængæld kom og afleverede det førnævnte artifact , når vi havde fundet det. De andre blev meget sure, men det var jo mig der havde drukket den potion. hvad skal jeg nu gøre ???!!!!???

Det er ellers et godt blad I laver , selvom jeg iøjeblikket kun kan finde halvdelen af numrene.

Kærlig Hilsen

Alsing

(navn og adresse tilbageholdt af redaktionen)

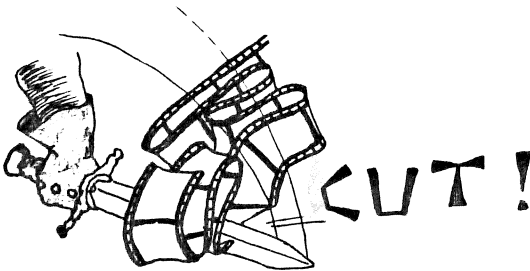
Kjære Alsing

Ja , puha, det er en slem én, du der har rodet dig ud i ...har du prøvet at ringe til Tine Bryld (HAHAHA....) . Nej, spørg til side , har du spurgt Kos tilråds , hvis ikke, skulle du tag og gøre det. Ellers kan jeg kun råde dig til ikke at holde dit løfte , ved at

den sorte drage får fat i et good artifact, kan balancen mellem good og evil ,forrykkes så meget at man som neutral ikke længere finder det rigtigt. Nu kunne jeg jo godt forestille mig at den har lovet dig bank hvis du ikke kommer tilbage med the stuff, hvad level er du ? måske skulle du tage tilbage med dine venner og gi' den nogen tamp ? Det er hvad jeg kan sige til dig nu ,skriv endelig igen.Måske har andre af læserne bedre forslag til Alsing og hans cleric.?

Kærlig Hilsen

Christian



Bimse (også kaldet Thorbjørn) har endnu engang været i biografen og denne gang havde han endda sin redaktør med (Bare for at kontrollere at ikke sov under forestillingen).....

ALIENS ER IKKE FREMMEDE MERE.....Men godt kendte !

Efter sædvanlige amerikanske normer kræver en film-succes altid en efterfølger, og på det sidste altid to, tre stykker.Selvom den første "Alien" var engelsk, var det et amerikansk filmselskab der stod bag og "Aliens" kom ikke som nogen overraskelse.

De store overraskelser var der heller ikke i filmen.Når man har set den første, var the Alien ikke fremmed længere, jeg vil påstå at man havde et temmelig godt kendskab til fyrens evner.

Derfor var det psykologiske gys, frygten for det ukendte, pist forduftet ud i det blå rum og tilbage var kun de sædvanlige chock-effekter.Altså filmisk en traditionel gyser, der ikke vil andet end at tjene sig selv ind ti-tolv gange.

Teknisk er den produceret mere et større budget, der for en stor del er gået til special-effects (hvoraf mange er kasserede ideer fra den første film).Heri

(forsætter side 16)

Åbent brev til Vi'King Kong'erne

Så gik den Conog det er jo ikke den første,slet ikke for jer i inderkredsen i Consim.Er det ikke fantastisk at så mange mennesker kan underholde sig selv og hverandre i tre hele dage ? Jeg synes det er forunderligt.

Man kunne i ugerne,i dagene op til con'en,få en fornemmelse af at det var en stor sort herre på en stor skyggeagtig ganger,kald ham Sauron,Elkar,Chaos,or whatever, der havde arrangeret begivenheden.Det var det jo ikke,det var såmænd bare jer.

Voksne mænd ,erfarne rotter,der ved hvad der skal til.Slap I,af og til,tøjlerne,for at pille næse ? Eller var det fordi I ville I se hvor hesten gik hen hvis ingen red den ? Ville I hellere bæres ?

Jeg ved det er slemt for jer at læse det her.For en del af jer har så svært ved at ta' saglig såvel som usaglig kritik.Det opleve jeg og andre ,da på con'en.

Jeg følte mig virkelig hensat til folkeskolens mindste klasser ,når jeg blev mødt med argumentet "æhbæh,så gør det selv,hvis du tror du ka' gøre det bedre..."

Jeg ved godt at I alle er nogen knoklere,jeg ved godt at I alle ligger vandret i ugerne før,jeg ved godt at I gør jeres bedste,og det er også godt,men det kan blive bedre endnu.

Jeg er sikker på at jeg kunne gøre det lige så godt som I gjorde det i år,men der er ingen tvivl om at I kan gøre bedre end I gjorde.

Se,hvad var der galt ?Ikke meget ,jeg tror at det handler om to ting ;Tid og Orden. Tiden;jeg ved at Viking-Con ,bliver arrangeret længe før den bliver afholdt.Godt nok,så skal I bare starte et halvt år før I plejer.Dead-lines,når man snakker om tid ,er dead-lines,det magiske ord.I må fastsætte "tidlige" dead-lines for dem der skal være game masters,for dem der skal lave plots,og for dem som skal skrive og trykke programmet.På den kunne vi alle,allerede en måned før con'en,vide hvem,hvor, og hvornår.Og det er vigtigt ! Mange stod af i år ,blandt andet fordi de ikke før i sidste øjeblik kunne vide hvordan og hvornår ,netop den turnering de gerne ville deltage i,løb af staben.

Hvis vi fik programmet i god tid,f.eks. en måned før,kunne I også med god ret forlange tilmeldingerne tilbage ,en uge eller 14 dage før con'ens afholdelse. Dette,ville uden tvivl gi' folk den ro der skal til for at de ikke løber rundt som hovedløse høns.

Nu spørg I sikkert jer selv ,hvad alle de mennesker der i sidste øjeblik fandt udaf at de skulle til con,skulle stille op .Tja' man kunne forestille sig at der var mulighed for "pseudo"-turneringer,for alle de vragede og forsent ankomende.

Jeg taler ikke for at de der kommer først skal ha' mest ,blot at mere tid ville give os alle mere ro og en forvished om,at vi vidste hvad det var der ville

ske.

Orden ,det er ikke det mest populære ord man kan finde,men det er sikkert dækkende for noget af det der mangler på Viking-Con.Det hænger naturligvis sammen med tiden, hvis I ville give jer selv lidt mere tid til at få`ordentlig (ORDENTLIGT) styr på tingene , kunne I vise folk at I havde styr på tingene,og ikke blot afvise dem og sende dem roterende ud i det tomme rum.

Vi gerne have' at I fortælleros ,at sådan og sådan er tingene,og sådan bliver tingene. Det betyder hverken at vi ikke kan tænke selv ej heller at vi vil stoppe vores vedvarende strøm af åndfulde og mindre åndfulde spørgsmål til jer.Det er for pokker da jer der har arrangeret skidtet,og I må naturligvis vide alt.Det forventer vi ihvertfald.I skal regere med hård hånd ,men I skal samtidig være åbne og tålmodige. Det var vidst det værste jeg kunne sige til jer.Småtingene , fordelingen af reserve-spillere,at Cthulhu-turneringen,imod rollespilets ånd,var på individuel basis,at præmierne efter manges mening var alt for forskellige i værdi (personligt var jeg godt tilfreds med min Garfield-bil,men jeg forstår godt hvad de siger),at I lod vilde ninjaer svinge rundt med deres medbragt katanaer (næste år bliver det ikke dem selv de skær i fingrene !) og så videre er mindre vigtige detaljer ,som jeg vil lade andre dvæle ved.I skal selvfølgelig også ha' roser.

Det var sjovt.Det var atter engang virkelig morsomt at bruge en hel week-end,på at spille.De game mastere som jeg og andre her på redaktionen ,oplevede,var alle velforberedte,underholdene og gode rollespillere.Tak for det ! De plots og scenarios som vi deltog i var vanskelige,spændende og morsomme.Det var rart !

Det var også dejligt at møde så mange spillere og få snakket en hel masse rollespil. Jeg kommer igen næste år,hvis I la' mig komme ind ?!!!!

Christian

(CUT fortsat fra side 14)

ligger filmens force.Effecterne er mangfoldige og virkelig godt lavet,faktisk er det dem man burde se filmen for og kun hvis man kan lade sig underholde af det alene (det kunne jeg !).Ellers er det blot en gentagelse af den første film,med Ripley (Sigourney Weaver) som en ensom hævner (der er andre med,men de fungere kun som døde helte ,eller dumme kujoner).Mange kalder passende filmen for Rambeth (!) og det måtte jo komme.

Kort sagt:Se den,hvis du er til den slags og bliv actionmættet underholdt,svedige håndflader kan forekomme (ta' bare kæresten med...gnæk !),men forvent ikke en oplevelse som i "Alien,den 8.passager".Fortsættelsen bliver ingen kultfilm.

*

*

*

Jaja ?Bimse kommer igen i næste nummer ,med Highlander,Howard the duck,Labyrinth,Basil mus ,og ...Arghh



P-S-E-U-D-O-
N-Y-H-E-D-E-R

Savl,siger vi barejulen er en dejlig ting,vi kan li' det ,når din fedladne onkel ,overbetjenten,ruller rundt under bordet efter sin puddelhund og når moster brænder ris-ala-mangen på ,take a break ...hvad med nogen Pseudo Nyheder ?

Jeres udsendte er blevet lovet en blodtud,hvis han nævner Fantasks nye kvindelige sekretær ,så det går vi let henover.....

Vi har hørt at TSR (US) forhandler med "Wormy"-tegner David Trampier,om at få lov at svine hans tegneserie til ved at lave et sæt figurer der ikke ligner ,det bliver nok ikke til noget

Vi har stadig de kasserede sider fra Uearthed Arcana ,men vi har også et fint,men bestemt brev fra Lake Geneva ...skal...skal ikke...skal...ska.....

Vi har erfaret at vi har seriøse læsere (kan det være rigtigt ,Boss ? Hvad vil de ,hva' Boss ? Det er mærkeligt ikk',Boss)På den baggrund vil vi gerne understrege at vi ikke selv opfatter det som et tegn på useriøsitet at netop Pseudo Dragens redaktør vandt Toon-turneringen (sammen med formanden for Erebor !) Tværtimod ,man skal netop..se denne udvikling..ævle ...bavle ...Tiiiiilt ..

At nogen i Aaalborg har fået penge af kulturministeriet til at lave et blad om Rpg er en gammel nyhed,men vidste I at jyderne nu er nødt til at betale pengene tilbage ?

En flok engelske knægte er kommet i Gunnars Leksikon for at ha' spillet AD&D i 84 timercome on,Guys 'n Dols,vi kan slå den rekord,og for min skyld kan overskuddet godt gå til Afrika.....Hører jeg en arrangør ???

At den person der på Viking Con V ,lod som om han var Erik Swiatek ,er afsløret ! Erik har nemlig ikke skæg,HA !

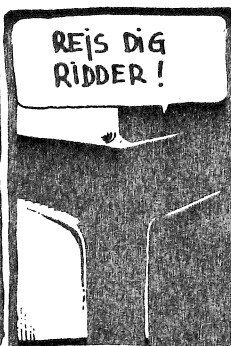
Vi ved at Erebor har valgt Niels Ledemark Petersen til foreningens PR-mand ,.... i sig selv ,en dårlig reklame for foreningen ,hahahahahahahahahahahahah.....



Hi Hi Hi

IKKE ILDE PONTAR!
MEN LANDINGER MÅ
DU ØVE DIG LIT MERE PÅ

...IKKE SANDT,
ISKIS!



REJS DIG
RIDDER!



JEG SKYLDER JER
MIT LIV...



... OG I KENDER
MIT NAVN...



... MEN JEG BRYDER MIG
DÅRLIGT OM MORSOMHEDER
PÅ MIN BEKOSTNING!



HVEM ER I...
... OG HVAD VIL I?

ROLIG!!!

DU VIL FÅ SVAR
PÅ ALLE DINE
SPØRGSMÅL...

... FØLG MED!!!





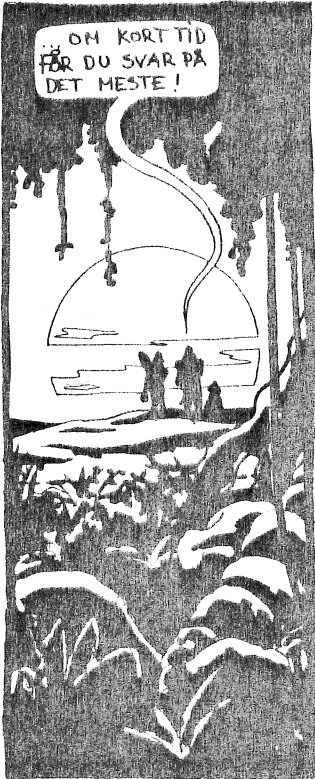
VÍ ER KOMMET LANGVEJS FRA, GENNEM ALSKENS FARER, FOR AT HENTE DIG... HELDIGVIS SLAP VI FRA ALLE!

HI HI!

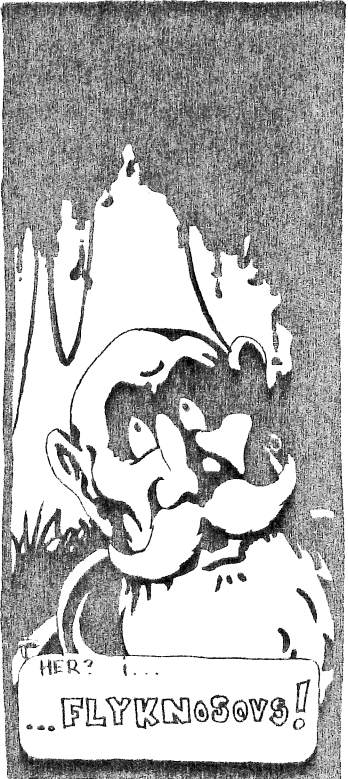
JAMEN, HVORFOR MIG! NU HAVDE JEG LIGE EN STILLE OG ROLIG MORGEN, OG EFTERMIDDAGEN GIK I O FLYVENDE !!!



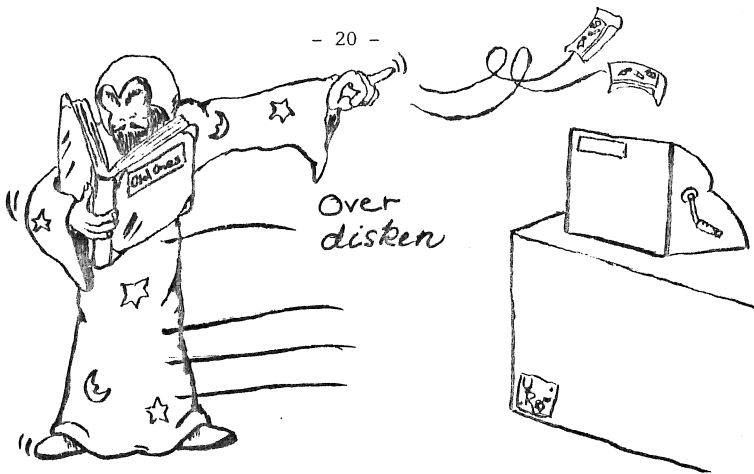
FALD NU NED...



... OM KORT TID FØR DU SVAR PÅ DET MESTE!



HER? I...
... FLYKNOSØVS!



Her er nogen sager som nogle af jer sikkert ønsker jer i julegave:

"Dungeoneer's Survival Guide"; Douglas Niles; TSR; Fantask, Skorpionen, BR (Bremerholm); 128 sider; 180 kroner

Så kom den ...bogen der skulle forhindre at Tommy slår os ihjel ! Eller har jeg misforstået noget ? (Iøvrigt spiller jeg slet ikke i Tommy's camp-pain). Men nu kan den altså fåes. Er den så til noget ? Det kommer nok an på hvem man er og hvad man forventer

"Dungeoneer's.." er inddelt i en afdeling for spillere og DM's og for Dungeon Masters alene ,en form som de fleste sikkert kender fra "Unearthed Arcana".

Men i denne bog er det fuldstændig lige gyldigt om man er spiller eller DM ,der er efter min mening intet afsnit som falder ind under gruppen "forbudt for spillere". Players sektionen starter med at beskrive "underverdenen"s "fysik", for derefter at gå over til at beskrive de nye regler for swimming, climbing, jumping, bridges, falling, spelunking (sic), excavation, fatigue, og movement in darkness.

De fleste har sikkert kunne klare sig med hjemmelavede regler eller regler fra andre systemer på disse områder ;men der er ingen tvil om at AD&D-systemet har været ringere uden (der med ikke sagt at man ikke sagtens kan klare sig med mere enkle ,selvdefinerede regler). De har ihvertfald manglet .

Derefter går forfatteren over til at beskrive et "nyt" proficiency system. (Det er nyt for dem af os der ikke spiller eller ikke har læst "Oriental.."). Systemet sætter os nu i stand til at give vores secondary skills indhold og teknisk værdi.

Jeg kan godt li' systemet og der er ikke helt fremmed for dem som spiller andre systemer (Rolemaster ,f.eks. ,er jo et klart proficiency-system). Det giver Dungeon Masteren en mulighed for, fra gang til gang ,at give spillerne de samme svar på de samme spørgsmål (man hører tydeligt at anmelderen spiller med nogen der stiller de samme spørgsmål hver gang. Red.). Systemet vil måske for nogen synes så forskelligt fra resten af AD&D-systemet at de vil undlade at bruge det ,men det er deres tab. Bogen fortsætter med afsnit om combat og Battlesystem; hvorefter den går "tilbage" til de fysiske detaljer omkring verdenen under jorden.

Dungeon Master afdelingen indledes med en gennemgang af det fysiske miljø og en beskrivelse af de racer som bebor "underverdenen"; derefter beskriver bogen de 6 hovedracer i detaljer; deres historie og deres kultur sociologiske habitus (Hmmm, mon han selv ved hvad han lige skrev ?Red.)

20 sider er derefter brugt på at beskrive "underverdenen" på en scenarior- eller modul-agtig måde.

Bogen afsluttes med et afsnit om hvordan laver laver ordentlige plots og hvordan man holder spillerne fangne og et afsnit om hvordan man tegner "3D"-kort af "underverden".

Bogen lugter lidt af spekulation....de afsnit som på den ene eller den anden måde berettiger til at udgive en ny regelbog er ikke omfattende nok og hvis det nu 3 måneder senere viser sig at "Wilderness..." på samme måder har en masse, i denne sammenhæng, uvæsentligt, fyldstof, må man nok sige at TSR endnu en gang har scoret kassen.

Derudover mener jeg det er "farligt" at gøre detaljerede beskrivelser af racer, kulturer, og steder til officielle "regler" ved at trykke dem i de officielle regelbøger. Man skulle ha' udgivet de førnævnte afsnit i et separat hæfte (eller kombineret med lignende materiale fra "Wilderness..") som kunne stå alene eller være et supplement til f.eks. Greyhawk. Det er muligt at det ikke gør det mindre officielt, men dem af os der gerne vil være fri slipper for at læse om hvorfor drows er skeløjede. Ud over det er der afsnit i bogen som er så vigtige at man bør overveje at slippe kuglerne. Afsnittende om hvordan man skærper sine plot og afsnittet om at tegne "3D"-maps, er virkelig gode!

Hvis du har råd (hvem faen har det, makker? UR.) køb den, hvis ikke lån den, og tag en kopi af det du kan li'!

Christian

"Phantom of the Northern Marshes"; I.C.E.; Fantask, BK; sider; 90 kroner

"Phantom.." er et "low to medium level.-Ready to run adventure module" Det foregår i Tolkiens (Er det én vi sku' kende ?Red.) verden, i samme tidsperiode som tidligere moduler fra I.C.E.

Modulet er sat omkring en lille by, Nothwa Rhaglaw, som er fint detaljeret og som bruges som base for 3 små adventures i omegnen.

To af dem ser ud som rutine random encounters. Et med en stone giant - hvor man risikere at få nogen rå bank. Et med en drage; hvor mulighederne bliver taget ud af hænderne på PC'erne. Det tredje er lidt mere tænkeagtigt (uhha, nu er de fleste af vore læsere allerede stået af. UR), idet faren her ligger i at undervurdere en modstander, som har fået fingeren i nogen seje magiske sten; samt at det kan være svært at finde ud af hvad det hele drejer sig om som PC.

Som altid i I.C.E. moduler er der en del baggrunds materiale. Det også muligt, som det som regel er, at flytte dette sted, lige præcis, hvorhen man skulle ha' lyst

til ,hvis man f.eks. ikke har haft råd til at investere i I.C.E.'s "Middle Earth", som jo som bekendt er en ret dyr sag.
Godt modul ,god julegave,køb det !

Henrik

"Azadmere ,Kingdom of the Dwarves";N.Robin Crossby mfl.;Columbia Games Inc.;44 s.

"Azadmere" er et af Columbia's Kingdom moduler,dvs. et modul hvor de bearbejder et kongerige for sig.Modulet indeholder kort over riget ,Azadmere(Azadmere er navnet på både kongeriget og hovedstaden),Habe og Zerhun ,i farver .

"Adzadmere" er et genoptryk af Encyclopedia Harnica 1 og 16 og det er meningen at det skal bruges sammen med CGI's "Hårn" (se Over Disken,PD nr. 5.Red.)

Der er benyttet samme fremgangsmåde til at præsentere stoffet som i CGI's andre kingdom moduler,hvilket i det store og hele vil sige at det er overskueligt og let læseligt (Det må være derfor Niels Ledemark bruger Hårn .Red.). Man starter med at få lidt historie om Azadmere (både riget og by),samt en kronologisk gennemgang af de væsentligste højdepunkter i rigets historie.Derefter bliver indlært i politik ,økonomi,og sluttelig religion.Vi er nu igennem side 1 i dette modul.Vi bladrer.

De næste 9 sider er dedikeret til kort og forklaringer til disse.Hvor ligger de forskellige forretninger,deres størrelse,kvalitet og pris (det gør det næsten for nemt at være game master !).De sidste kort beskriver det inderste af byen,som er forbeholdt dværge (!),lavet til dværge -af dværge.Det er faktisk meget interessant at se hvordan Hårns dværge bor .

Næste ting på programmet er information om "Khuzdul"- rigtigt gættet kære læser,det er racenavnet på Hårns dværge (gad vide om der ikke er noget om det,jeg har helt sikkert hørt det navn før...Hmmm...)

Ellers er det de gode gamle dværge historier med "halv"grådige dværge, loyale dværge,fabelagtige smede,hvordan de blev "vækket" inde i bjergene,de 7 dværge familier osv. Det er også bare helt i orden,oplysningerne skal jo være der,i et værk som dette.Der er bare ikke så mange deciderede nyheder omkring de gode dværge.Men ok,"Dværge" er jo nok heller ikke et emne man sådan lige laver om på- det er nok lidt for farligt.

Oplysningerne står på en dejlig overskuelig måde,og er der noget man er i tvivl om,skal man nok finde et eller andet på disse sider.

Vi springer hurtigt over de lækre farvekort i midten af modulet (sammen med sort/hvide player kopier).Måske skulle jeg lige nævne siden med "interior keys", dvs. indendørs symboler.Jeg synes den er ret suveræn,og burde sætte standarden på området.Stort set alt er med ,i godt forklarede symboler eller tegninger.F.eks. betyder dette symbol ,"5 99" ,at her har man 99% chance for at støde ind i 5 vagter -Genialt !

Næste punkt på programmet er Habe, som er en "menneske"-by i dværgeriget. Kun toleret fordi byen skaffer mad til hovedstaden. Menneskene får lov at passe sig selv i vid udstrækning og Habe minder nærmest om "et kongerige i kongeriget". Habe bliver gennemgået på samme måde som Azadmere. Med små historie og anekdoter puttet ind hist og her, giver det mange gode ideer til Game Masteren (f.eks at Mount Esig's "bearded ghost" går igen på den lokale kro!).

Sidste punkt på programmet er som førnævnt Zerhun, hvor kronprinsler sidder på magten. Zerhun bevogter de sydlige veje til Azadmere, og man må anslå det til at være en glimrende bevogtning byen udfører, ihvertfald hvis man skal tro de medfølgende illustrationer. Et rigtigt dværgefort, som når de er bedst. Zerhun ligger i udkanten af kongeriget, og eftersom kongeriget er meget tillukket er Zerhun nok så langt ind players kommer i dette kongerige. Zerhun er da også beskrevet mere detaljeret, end de to foregående steder.

"Kingdom of Azadmere" er endnu et overflødhedshorn, fra CGI', af god background og dejlige planer og tegninger. Det er et lige så grundigt modul som alle de andre fra CGI og selvom det ikke ligefrem er et "must" er der mange gode ideer og plots gemt i det. Det er af god kvalitet, der nok skal holde til mange "opslåninger", før det falder fra hinanden. Härns dværg hører desværre nok til de mere tilbagetrukkede af slagsen, hvilket betyder hvis man køre strengt efter "Hårn-bogen", at "Kingdom of Azadmere" nok mest vil blive brugt som (yderligere) baggrunds informationer til Gamemasteren. Der er som førnævnt player-hand-outs, men jeg ved ikke hvormeget de vil blive delt ud i en Härn-Campaign, eftersom Azadmere ikke lige er stedet, hvor folk mødes.

Deres anmelder holder meget af Härn, og det er et ufatteligt arbejde, de dér gutter er gået igang med og med "Kingdom of Azadmere" er de ikke faldet af på den - Gad vide om de kan blive ved?

Polle

Cthulhu by Gaslight, Boxed set, Chaosium, Fantask, kr 336

Dreamlands, Boxed set, Chaosium, Fantask, kr 336

The Vanishing Conjurer & The Stave of the Sorcerer, Games Workshop, Fantask, kr 99

Det vrimler for tiden med boxed sets til Call of Cthulhu og denne gang har jeg kikket på to af dem. Begge sæt har det tilfælles at de dels er moduler, og dels 'settings' eller kulisser, hvor keepers selv kan lave scenarios til.

Det første "Cthulhu by Gaslight" er lavet til at fange stemningen i 1890'ernes London, i den tid hvor Sherlock Holmes og prof. Moriarty (Yyeaah ...Red.) bevægede sig rundt i

de snævre, tågede gader omkring Bakerstreet.

Sættet indeholder et over London, en "source book", og et modul. Det første, kortet, er over London som det så ud i 1890, (Neej, Christian, undergrundsbanerne er ikke med på kortet) (Det er kun fordi han er min ven han får lov at skrive så noget .Red.) og det er lavet i sædvaneligt Chaosium design.

Det andet, "a source book to the 1890'ties", minder meget om den til 1920'erne som følger med i det almindelige CoC sæt. Hvorvidt detaljerne om livet i Victoriatidens England er korrekte er ikke til at sige, men for mig ser det meget velfunderet ud. (Hmmm, wonder why ?Red.). Uover facts omkring 1890'erne er der regler for hvordan man laver characters til denne tidsperiode, og hvilke nye skills der høre specielt denne periode til. Der er et godt afsnit om hemmelige broderskaber, som virkelig har eksisteret, såsom The Hermetic Order of the Golden Dawn (En af den tids frimurerloger, som interesserede sig meget for sort magi og lignende), og hvem ved om nogen af disse eksisterer den dag idag. Sidst men ikke mindst indeholder source bogen en gennemgang af Sherlock Holmes sager i kronologisk orden, og et afsnit om H.G. Wells. Til sidst nævnte er der fakta om marsmænd og deres maskiner (læs "Martians & Tripods") (Que ?Red.), så hvis man har lyst til lidt anderledes CoC er der inspiration her.

Modulet hedder "The Yorkshire Horrors" (48 sider) og handler om ingen andre end Sherlock Holmes (Handler det slet om andre ? Red.) Spillerne får lejlighed til at hjælpe ham med at opklare et (måske flere) mord, mens Sherlock er optaget af en anden sag. Et sted i kulisserne lurer Moriarty og nogle af Cthulhu's minions. Et fyldigt modul med et væld af NPC'er (bla. en stor del af Holmes' familie) for keeperen at hygge sig med.

Det andet boxed set er "Dreamlands, roleplaying beyond the wall of sleep".

Sættet indeholder et kort over et udsnit af Dreamlands, en Dreamlands bog, en række moduler og en lille bog med player handouts.

Hvis der er nogen som ikke ved hvad Dreamlands er, kan jeg kort fortælle at Lovecraft skrev en del historier om en verden hinsides søvnen (læs historier som "Dream-quest of unknown Kadath", "Beyond the wall of sleep", mfl.) Her lå en verden for sig selv med smukke byer, eksotiske landskaber, men også dødelige trusler, og steder det ville være bedst man aldrig havde set.

Kortet er pænt og det lavet på en sådan måde at man selv kan fylde på efterhånden som man selv finder på locations.

Bogen om Dreamlands indeholder de nye dream-skills, spells, monstre og korte beskrivelser af en del steder; og hvem ville ikke gerne til øen Mtal i det Cerenar-ianske hav, hvor der er østers så store at de kan sluge et skibssanker, eller til Selarn (city of wood) hvor gader og huse pludselig dukker og hvor parader af raslende ben-ting "roams the night". Så hop afsted ned af de 700 trin der leder til "The Gate of Deeper Slumber". (Personligt har jeg ikke særlig meget lyst... men man kunne jo sende sin Keeper ...? Red.)

Der er 6 moduler af tilsammen 70 sider, og her er der både et let introduktions-modul og nogle lidt sejere moduler. Ikke alle har hele handlingen henlagt til Dreamlands, men alle handler de på en eller anden måde om Dreamlands.

Til modulerne følger en hel lille bog med player-handouts (og nogle nye character-sheets), som ,HURRA, er trykt på hvidt papir, for havd hjælper det at man gerne må kopiere handouts, når de er trykt på brunt papir, så man ikke kan se en af hvad der står. (Kjære Tommy ,vi ved godt at du der hjemme ikke må sige uartige ord. Men en anden gang må du gerne skrive "skid", "fis" eller hvad der nu falder dig ind. Red.)

Begge sæt er godt gennemarbejdet, og giver god "Value for Money" som man siger. Jeg synes dog at forskellen på at spille i 1920'erne og 1890'erne ikke er ret stor ,hvorimod Dreamlands lægger op til en hel anden slags Cthulhu-adventures. Der er ligesom også mere baggrund at hente hos Lovecraft til Dreamlands, men begge sæt er er penge værd og lidt til. Så for dem af jer der kan tåle mosten ,hvad venter I på..... (Hey, Christian... sig ikke at det var en young Cthonian udenfor dit vindue ?!?.)

Hjemme igen ,efter turene i det fremmede og inden jeg planlægger mine Diplomacy-træk (Your dead meat, Chris) (HaHa.. jeg må le. Red.), kan jeg lige nå at tage et kig på et nyt modul fra Games Workshop.

I sidste nummer af Pseudo Dragen, fik den ikke for lidt med ris til GW. Men fair skal være fair og det ser ud til de har oppet sig denne gang, ikke alene er prisen mere rimelig , materialet er også bedre.

Det første sceneario, "The Vanishing Conjurer", foregår i England og handler om et hemmeligt broderskab (namme numme), illusioner, magi og meget mere. Det er måske en anelse for nemt, for garvede spillere som mine (jeg mener, flere af dem har overlevet et helt sceneario) (Og det kan jo undre nogen, når nu det viser sig at keeperen ikke har givet os mere end halvdelen af de skill-procenter vi efter reglerne har ret til. "Tilt" siger jeg bare. Red.). Truslen er ikke verdensødelæggende og plottet er ikke en sej hjernevrider, men for de knap så øvede, er det et helt fint sceneario, med lækre player-handouts.

I det andet sceneario, "Statue of the Sorcerer", er der anderledes chancer for at spillerne får deres indvolde brugt som gulvmåtte. (Ah, nu kender vi det igen ! Red.). Det hele starter med den obligatoriske døde/forsvundne person (i dette tilfælde døde), men allerede fra start bliver spillernes talenter sat på prøve; et mystisk symbol og magisk talkvadrater og en mand død af lynnedslag. Et sceneario med et væld af oplysninger som spillerne med lidt held kan grave frem. NPC'erne er så seje at forfatteren ikke engang har gidet at skrive deres stats i modulet, idet spillerne alligevel ikke har en chance, skulle de prøve den gode gamle "shotgun-technic". Lidt let sluppet omkring tingene ,mener jeg nu ,de har vel ikke alle 100 % i Fast talk, Sneak, osv. Ellers et prima sceneario og lækre visual aids. Alt i alt et flot comeback efter den sjaskede omgang i "Trail of the Loathsome Slime"

(Har du ikke læst Pseudo Dragen no. 6 ,så kan du stadig købe det gennem redaktionen)
Jeg håber at Games Workshop holder denne kvalitet fremover

Tommy J.

Pyh,jeg må til at anmelde noget mere fredeligt ,jeg ser slimede tentakle-bæster
alle vegne (Det er bare hans hund - Monty Tud.Red.).

Ja,ja så er vi i gang med vores nye feature :Pseudo-Konkurrencen !

Vi vil i hvert nummer fremover lave en eller anden konkurrence .Og præmierne vil
selvfølgelig blive enormt flotte ! (Vi håber stadig at høre fra interesserede
Præmie-sponsorer (når de kan gøre det i lokal-tv ,kan vi vel også !)).

Fra næste nummer bliver det sådan at der bliver en speciel Abbonent-konkurrence og
en lallende konkurrence for alle padderne.Men nu vores julekonkurrence:

Opgaven lyder: Skriv (du ved ,med blyant,pen eller tekstbehandlingsanlæg) en
anmeldelse af en ting (modul,bog,spil) der har med Role-Playing at gøre.

Din anmeldelse skal være aktuel i Januar/Februar/Marts .Der skal være titel,firma,
sideantal,pris og købssted angivet (plus hvad du ellers finder vigtigt),derudover
skal anmeldelsen fylde en halv til en hel maskinskrevet A4-side.Og det skal natur-
ligvis være formuleret på ordentligt dansk (eller du kan bare lægge dig over
den normale standard her i bladet ,tsk).Vi skal have dit indlæg senest mandag den
9.februar ,med morgenposten.

Præmien.Tja' Vi finder de bedste anmeldelser ,trykker dem og sender vinderne
et eksemplar af Pseudo Dragen no. 8 samt en klattet præmie til en værdi af 50-100
kroner. You like it ? Go Go Go.....

Mini-Sek.

Ja,så er vi igen der hvor dem der ikke bryder sig om koldt bly står af. Men dem der kan li' det ,kan jo blive lidt og høre på pladderet.....
Figurer er jo en dejlig julegave .Ønsk dig noget godt metal ! Har du iøvrigt tænkt på at farfar sikkert ville blive glad for en malet udgave af en af de mere almindelige miniatures på markedet ? (Sidste år fik min mor en gnome til hendes samling).Bortset fra det har vi en masse fotos til dem af jer der er bedst til at kikke billeder(Vi har iøvrigt fået at vide at grunden til at billederne er lidt (ha) uskarpe skyldes muligvis at fotografens briller ikke passe godt nok til hans øjne . Vi vil i den forbindelse ,give hele den flok brilleaber som udgør redaktionen, et sæt nye hinkestene i det nye år(Ja,dig med næsen ,vi ved godt at du også trænger til briller))

Når til sagen:

Fantask

Fantask har fået den idé at der er penge at tjene på at sælge støbeforme,silicone-gummi og metal.Godt nok ! I har selvfølgelig den fornødne ekspertise til at vejlede kunderne ? Godt ! Det bliver selvfølgelig spændende at se hvor priserne bliver lavest ,vi skal i fremtiden ikke undlade at holde øje med det.Et godt initiv ! At Søren så tror at det er en god idé at sælge Prince August støbeforme,kan vi kun ryste på hovedet af. Come on ,I sælger jo heller ikke Anders And og Weekend Sex,vel Prince Augusts forme er noget SKIDT ! SKIDT ,sagde jeg.

Prince August

Ahhah ! Jeg blev dybt rystet da jeg i løbet af efteråret ,fandt nogen af P.A's figurer i Hobbykælderen.De var gode ! Rigtige gode ! Ikke allesammen selvfølgelig, men der eer absolut perler imellem.Hvis deres støbeforme så var lige så gode !

Citadel

Der sker jo ting og sager.Jeg tror at der virkeligt er skred i tingene hos Citadel. Forstået på den måde at de stadigvæk sender en masse lort på markedet ,at deres figurer bliver større og større (Der er snart tale om 40mm,og ikke 25 mm,se iøvrigt billedet af de to Orc-ryttere),men også at en masse gode ideer bliver ført ud i livet.Nu skal man selvfølgelig skelne mellem ideerne og den konkrete kunstneriske/håndværksmæssige udførelse,men ting som Skeleton-horde er ikke bare genialt ,det er genialt !Chaos Thugs er endnu en serie som jeg glæder mig til at sætte tænderne i .Samtidig har Citadel valgt at fornye en del af de gamle serier ,f.eks kommer de gamle Men-at-arms til at hedde Feudals og dér har jeg set enkelt smukke ting.

Jeg vil gætte på at vi i løbet af '87 får nogle RolePlaying-sets at se, og det skyldes naturligvis at Warhammer nu også er blevet til et rollespil.

Meget spændende (altså ikke Warhammer, forstå mig ret !)

Citadel har udsendt deres tredje paint-set. Det er godt.

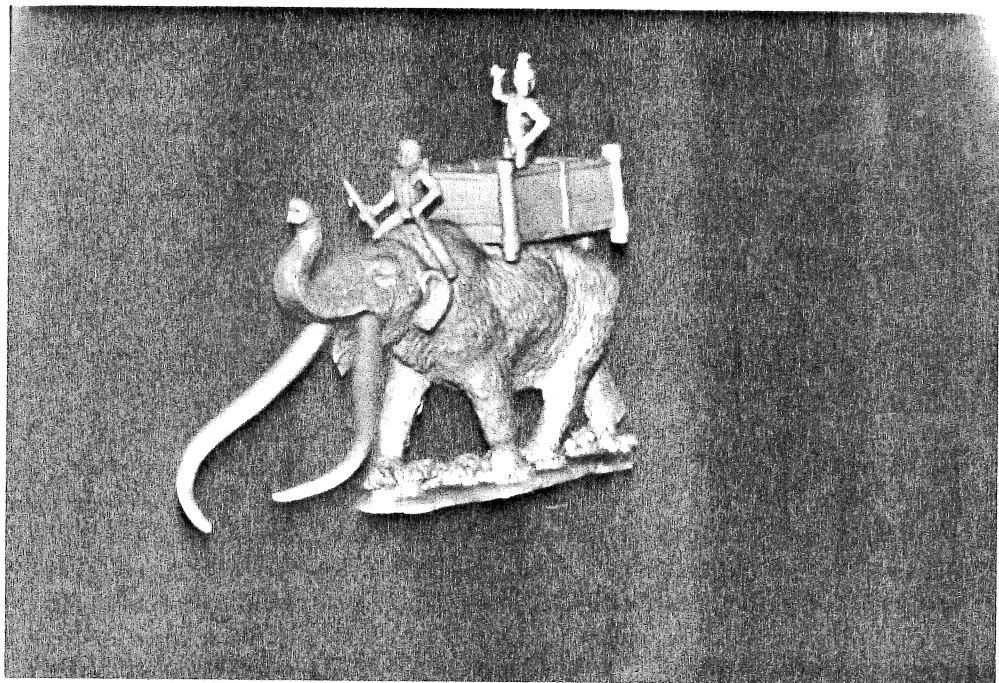
Dark Horse

Det er forbløffende at Dark Horse kan eksisterer på at udsende metal-udgaver af tegneseriefigurer. Jeg synes at både Turtle-serien og Groo-serien er sjove og originale (?), men det kan vel ikke blive ved? Hvad bliver det næste ? Cerebus ? Eller bliver det Dark Horse der får rettighederne til Marvel-Miniatures ? Jeg skal da lige nævne en drage , fra Groo-serien , der ser så latterlig ud at jeg overvejer at købe !

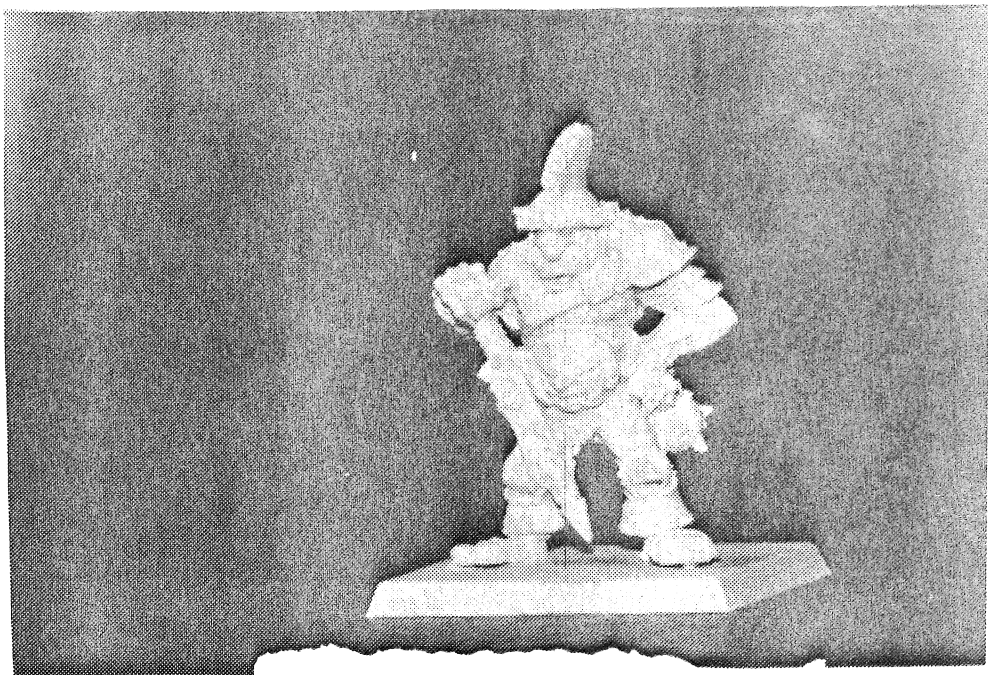
Ral Partha & Rafm

Easy now, de er ikke kommet til Danmark, endnu. Men jeg skal ikke undlade at nævne at Ral Partha laver de smukkeste figurer i verden og at Rafm viser så meget idé at de indimellem overgår Citadel (og håndværksmæssigt er Citadel og Rafm cirka lige) Derfor , du har ret til at vælge hvilke figurer du helst vil ha' ! Derfor må du forlange at den butik hvor du handler , har et stort udbud af forskellige fimaers varer (fik du den , Rolfie)

Ikke mere snak , her kommer en stak gråtoner:



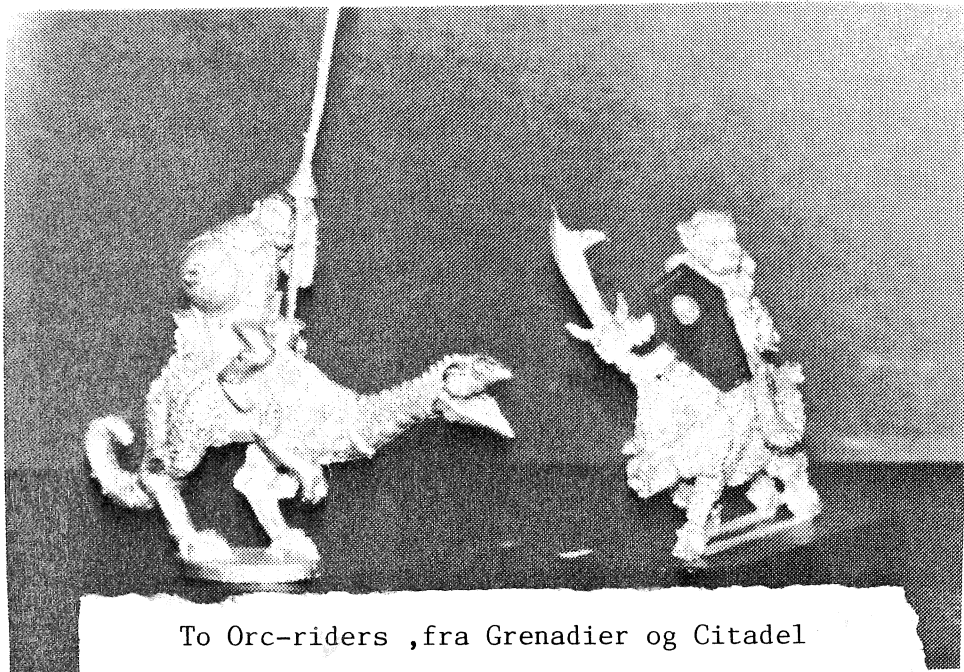
Endnu en elefant ! Direkte fra den anden side af vandet ! Ral Partha kan !



Sej ogre fra Citadel



En Cleric og en Ranger fra Prince August



To Orc-riders ,fra Grenadier og Citadel
Bemærk størrelsesforskellen



En Storm Giant eller

NPC - Galleriet

Tiki Kimolos - Hermes udvalgte

Det var en sort morgen da Tiki blev født .

I en mørk baggård trådte han sine barnesko.Hans forældre var usle fattigfolk.

Da han var 5½ blev han sendt hjemmefra for at klare sig selv.Han tiggede og stjal sig frem gennem verden.

En dag da han stod i sine lassedede pjalter i silende regnvej, besluttede han at nu skulle det være nok ! Det var slut med at være en usel tigger !

Han ville være Mestertyv ! Hele verden lå pludselig som en stor våd rubin ,foran ham ! Han ville stjæle sig til tops !

.....Det mislykkedes ! Efter et par geniale kup som faldt helt til jorden, besluttede han at i stedet for at stjæle ville han udbrede sin ideologi:Sjæl fra de rige.

BZ deres liv,befri eget !

En nat ,et kort stykke tid efter han havde startet sin verden turné,så han igennem den silende regn et underligt hvidt lys foran ham ! Han måbede (dette i sig selv medførte på det nærmeste druknedød !) ! En stemme sagde : "Det er smukke tanker du udbreder på din vej,Tiki.Men du er altså ikke den første....Henvend dig i mit tempel, der vil du blive taget vel imod.Jeg får måske brug for dig,en dag,Tiki."

Lyset begyndte at svinde.

".....Og så hedder det altså religion,ikke ideologi - Husk det !"

Det blev mørkt .Tiki måbede.Regnen tog til.Det måtte være noget han havde drømt.

Men næste dag fandt pludselig sig selv,stående foran et Hermes-Tempel.....

Siden har han spredt budskabet.Han har lært den svære kunst at måle.Og det har da også kun bragt ulykker med sig....

Tiki har siden rejst over det meste af Greyhawk,alene eller sammen en eller anden flok nødder.Efter et længere smut til Lankmar,er han nu på vej mod Desert of Desolation, ørkenen dernede sydpå har vidst også i et længere stykke tid godt ku' trænge til lidt regn.....

De to væsentligste træk hos Tiki er samtidigt væsentlige træk hos enhver omvandrende diplomat:Bluff dig igennem,bluff dig igennem ,bluff dig igennemTamp dem !

Han "ringe" intelligens sætter ham ikke istand til at vurdere hvornår det er klogest at bruge det ene frem for det andet.

Tiki Kimolos: 7th level Hermes-Cleric;St:18;I:11;W:16;D:13;Co:18;Ch:18;Com:8, fung. som 2nd l.thief;figurin of W.(Bear),Lea+1,Sh+1,Flail+1.

Announce!

Det er jo ingen sag at få Pseudo Dragen ind af døren, sådan gør du:

- 1) Tag højre hånd op af lommen (du kan ved samme lejlighed tage den venstre hånd den skal du bruge om lidt)
- 2) Tag dette nummer af Pseudo Dragen i højre hånd
- 3) Find hoveddøren
- 4) Når du nu med meget møje og besvær har fundet udgangen, bedes du venligst gå ud af den.
- 5) Nu står du på gaden. Prøv at orientere dig (?)... (?)... Okay, har du stadig Pseudo Dragen i højre hånd ? Smækkede du døren efter dig ? Godt ! Huskede du at tage sko på ? Overtøj ? Huskede du nøglerne ? JERK ! Men på den anden side , så har du jo Pseudo Dragen at læse i indtil der kommer nogen og lukker dig ind.
- 6) På nuværende tidspunkt burde du, selv med din normale grad af forvirring, ha' orienteret dig. Kan du se et posthus ? (Hvis det på dette tidspunkt er mørkt er det enten fordi a) der er opgang i det hus du bor i. b) det er nat, eller c) du har på et tidspunkt lukket øjnene (du må gerne åbne dem nu !)
- 7) Nu skulle du gerne have rettet diverse misforståelser. Du er nu på vej til posthuset. Hvis det stadig er nat kan du godt gå hjem igen, medmindre du smækkede døren efter dig og glemte din nøgle , så kan du lige så godt vente til posthuset åbner,
- 8) Gå ind på posthuset (dette kræver ingen særlig forklaring, hvis du ikke kan klare det, skal du nok hellere sætte din mor til at ordne det. Det er jo det man har mødre til.
- 9) Ved skranken (skranken er det sted der ligner et bord - bare uden ben. Du kan kende skranken ved at der sidder en dame uden underkrop bagved den) beder du damen uden underkrop udfylde et giroindbetalingskort med nummeret 8 53 41 28 og tallet 50,- i de rette rubrikker (Vi ville aldrig overlade det til dig selv). Du skal sige til damen (ja, det er rigtigt nok, hendes ben bruger hun kun når hun har fri) at i den rubrik der hedder "Meddelser til Beløbsmodtageren" skal der stå de tal som du siger hurtigt efter hinanden.
- 10) Nu er det så meningen at du skal diktere de 6 numre af Pseudo Dragen som du gerne vil have ind af brevsprækken. F.eks. kan du sige : "2,7,11,4,38,12". Damen (vi har endnu ikke nævnt at det kan være en mand! Lad dig ikke forvirre af det !) vil sikkert se opgivende på dig, Post og Telegrafvæsenet er til for dig !
- 11) Nu mangler du kun at fortælle kassedamen (det hedder en kassedame fordi hendes overkrop aldrig ville kunne nå op til kanten , hvis ikke den stod på noget) hvem der skal have pengene. Det her er MEGET VIGTIGT !

CHRISTIAN JOHANSEN
KÆRLUNDEVEJ 34 st.th.
2730 HERLEV

Skal have pengene

- 12) Nu kan det godt være damen beder dig om 50 kroner ,bliv ikke bange.
Nu gør dig ikke noget (Medmindre du undlader at betale ,så har du nemlig spildt en time af hendes tid)
- 13) Når du hargivet hende pengene får du noget af girokortet tilbage - Smid det væk !
- 14) Nu kan du godt gå hjem (Vi regner med at du godt kan finde hjem - iøvrigt er vi lige glade - du har jo betalt !)
- 15) Vent
- 16) Vent
- 17) Vent
- 18) En af dagene kommer der nok et postkort fra Bahama.....

Med.....Kærlig Hilsen

Pseudo-Redaktionen

Ååååh, du vil gerne vide noget om fordelene....vi troet du var gået....(Hey,guys... prøv lige at finde på et eller andet smart

Ja, ser du, det ligger sådanDu får Pseudo Dragen med posten (Det er manden i det rde tøj, der nogen gange står og lurer udenfor døren); Du får 6 numre for 5 numres pris ; Du får special-features (Hvad det er behøver du ikke at vide, bare tag det roligt, vived detheller ikke); Du får lov at deltage i vores specielle Abb-konkurrencer (At du ikke kan løse opgaverne, er ingen hindring ,det vigtigste er at deltage !); Du får en flot DENIZEN-metalfigur med det første nummer (Hvis du æder den eller stikker den op i måsen, sender vi gerne fremover Pseudo Dragen til dit lokale hospital eller en kirkegård efter dit eget valg !)

Nuff ?



Så giver man jer chancen for at komme i Pseudo Dragen uden at I behøver at være særligt åndfulde ! Benytter I jer af det ? Næ nej ! SÆT en annonce i Pseudo Dragen ! Hvis I har brug for en 4. mand til post-Mah-jong ,en 7. mand til telefon-Diplomacy eller en 32.mand til den sidste PC i Dragon Lance ,så sæt dog en annonce i Pseudo Dragen ! Kjærlig Hilsen den Gale Redaktør

Polle er en Polle .Hilsen det bordene X

Queen of the Demonweb Pits, Scourge of the Slavelords, Fes II, Task of the Warlords, Paranoia, Barriers Peak, (Spacemaster, Rolemaster, Rolemaster (Greyh.), Marvel Super-villain, Harn, Runequest, Continent II), Yeti-sanction, Villain&Vigilante.

Skulle vi ikk' se at tage os sammen, boys ?

Hilsen Tegn, Eucolyp, Aaron, Helena, Mickey, Dubi Karm,

Bard Wayne, Luinlach, SOTE, Mooooaaar, Ben Huur, og mange flere.....



Købes: Players Handbook. Henvendelse redaktionen inden jul (1986, Tak)

Købes : En ny hjerne. Henvendelse Niels Ledemark, Ereborgs PR-udvalg.

Næste Nummer

Næste Nummer ? Hmmm.

Bliver det nogensinde forår ?

Får Thorbjørn revet andet end nosserne af, næste gang han viser sig på redaktionen ,

Når Maud helt til Palæstina uden at blive kapret for sine sensuelle læber ?

Vil den gamle redaktør blive ved med at rase ?

Køber du næste nummer af Pseudo Dragen ?

Vil Dorteskestreste nogensinde blive normal igen ?

Er Polle kommet hjem ? Eller gemmer han sig virkelig blandt aborigines ?

Er Henrik virkelig hans lille storebror ?

Hedder Uldur egentlig Uldur eller hedder han Jens ?

Vil Sune endnu engang få sneget sig ind overalt i bladet ?

Skriver LasseBasse også om James Bond ?

Får vi en sponsor til vores konkurrence ? Får vi to ?

Ka' du li' Dynasty kan du også li' Pseudo Dragen

Hvis du ikke kan li' Dynasty kan du sikkert li' Pseudo Dragen

Hvis du hverken kan li' Dynasty eller Pseudo Dragen er livet sikkert ikke
noget for dig !

Googogogogo' Jul.....

