



Det professionelle spiltidsskrift

Nr. 11 • 12,75 kr



**The Hunt For Red October: Drama under havets overflade •
Eventyr til Sværd & Trolddom • Buck Rogers Brætspil • Nye
regler til Blood Bowl**

SVÆRD OG TROLDDOM

Fantastiske eventyr hvor du selv er helten

Fantasien er dit våben!

SVÆRD OG TROLDDOM er fantastiske eventyr, hvor du selv er helten.

Hver bog er en magisk og farefuld verden fuld af troldmænd, hekse, monstre og andre fjendtlige væsner.

Alt, hvad du behøver, er to terninger, en blyant og et viskelæder – plus en god portion held, kløgt og fantasi – så er du klar til at opleve eventyr, du ikke engang har drømt om.

SVÆRD OG TROLDDOM er halvt romaner, halvt spil, og det er dig – læseren – der er helten!

Pr. bog kr. 78,00



Titlerne i SVÆRD OG TROLDDOM

1. Troldmanden fra Ildbjerget
2. Kaos-Borgen
3. Stjerneskipet
4. Ondskabens skov

5. Tyvenes by
6. Øglekongens Ø
7. Isheksens huler
8. Oprørets planet
9. Rædslernes hus
10. Dødens labyrint
11. Troldkarlens krypt
12. Amok-Væsenet
13. Dødens amulet
14. De magiske masker
15. Heltens prøve
16. Frygtens fantomer
17. Tyvenes lærling
18. Skæbnens Sværd
19. Afgrundens slaver
20. Tronranerens gift

BORGEN

– også i SVÆRD OG TROLDDOM: Sagaen om den magiske krone pr. bd. kr. 88, Lav dine egne eventyr, kr. 78, Tyven med de tusind tricks, kr. 78
Den store monsterbog, kr. 148



Nr. 11
September 1990

Kaos (ISSN: 0905-7854) udgives månedligt af Fafner Spil, Ermelundsvej 92 D, 2820 Gentofte, Tlf. 31 65 56 25

Ansvarshavende redaktør
Kasper Thing Mortensen

Lay out og DTP
Signe Dahl-Madsen

Produktion
Ruth Rasmussen

Sats og tryk
Fafner DTP • Tryk

Illustrationer
Claus Springborg (Sværd & Trolddom eventyr), Anders J. Huulgaard (Forsiden, Boggnaskeren, Monstrous Compendium: Karatur), Stephen Fabian (Time of the Dragon), Valerie Valusek (Old Empires), TSR, Games Workshop, Robin Andersen og Borgen.

Abonnement: kr. 120 for 12 numre.

Gamle numre: et begrænset antal af Fafner Tidende/Kaos haves på lager.

Indsendt materiale: artikler og andet modtages med glæde. Ring til redaktøren om nærmere oplysning.

Annoncepriser: kr. 2000 for 1/1 side, kr. 1000 for 1/2 og kr. 500 for 1/4.

Kaos distribueres i alle velassorterede bog- og hobbyhandlere.

Eftertryk kun tilladt efter aftale og med kildeangivelse.

Indhold

- 4 **Nyheder**
6 **Brevkasse**
6 **Leder**
7 **Sværd & Trolddom eventyr**
11 **Tegn abonnement på Kaos**
12 **Det nye kontinent til Dragonlance**
af Kristoffer Marner
Anmeldelse af Time of the Dragon
13 **Klassiske imperier**
af Matias Stuvén
Anmeldelse af Old Empires
15 **Østens uhyrer**
af Lars Wagner Hansen
Anmeldelse af Monstrous Compendium: Kara-Tur
16 **Nye regler til Blood Bowl**
af Lars Wagner Hansen
19 **The Hunt For Red October**
af Robin Andersen
Film, brætspil og bog
20 **Konkurrence**
21 **Fokus på brætspil**
af Robin Andersen
Et kig på Buck Rogers
22 **Boggnaskeren**
af Robin Andersen
Dean R. Koontz
24 **Viking Con IX**
Danmarks største spilkongres



Nyheder

TSR

LNR1 Wonders of Lankhmar
AD&D Lankhmar hjælpemiddel
af Dale Henson.

Pris 110,00 kr.

En bog fyldt med eventyr på 1 eller 2 sider til Lankhmar-verdenen, der er baseret på Fritz Leibers berømte romaner.

The Horde
AD&D Forgotten Realms box set
af David Cook.

Pris 198,00 kr.

Fra at være en samling ubetydelige stammer er Horden nu blevet et magtfuldt imperium, der er fast besluttet på at erobre andre lande i Forgotten Realms. Dette box set er baseret på romanerne og modulerne, der allerede er udgivet om Horden.

DDA2 Legions of Thyatis

D&D modul
af John Nephew.

Pris 69,50 kr.

Efter at dine spillere har udtømt mulighederne i *Arena of Thyatis* (anmeldes i næste nummer, red.), vil de være parate til at spille i dette mod-

ul, der også henvender sig til begyndere. Dette er det andet modul, der udvider kendskabet til imperierne Alphatia og Thyatis, der er indgående behandlet i box sættet *Dawn of the Emperors* fra 1989.

MLA2 Night Moves
Marvel Super Heroes modul
af TSR's designere.

Pris 98,00 kr.

Uskyldige mennesker kommer i klemme i skuddueller på åben gade i New York. Der er bandekrig. Politiet kan ikke klare det alene, de har brug for - superhelte! De har brug for jer! Kan I afslutte bandekrigene?

Battle of Britain
krigsspil
af Richard Borg.

Pris 348,00 kr.

Dette nye spil er et historisk simulationsspil, der beskæftiger sig med luftkampene over Storbritannien under 2.verdenskrig. Ved at bruge miniaturefly og farvekort på et stort bræt, der viser Storbritannien, gennemkæmpes de utallige angreb på britiske mål af det tyske luftvåben.

The Gates of Thorbardin
anden roman i Dragonlance
Heroes II trilogien
af Dan Parkinson.

Pris 59,50 kr.

Under Skullcap findes det, der er tilbage af den mørke magiker Fistantilus og stien til Thorbardins porte. Begravet langs denne farefulde sti, er den magiske hjelm, som tilhører Grallen, Kong Duncans søn, den tragiske helt fra det sidste slag i Dwarfgate krigen. Den, der finder hjelmen vil blive belønnet med et samlet Thorbardin, men vil også åbne op for gys, gru og kaos.

Homeland
første roman i Forgotten Realms
Dark Elf trilogien
af R.A. Salvatore.

Pris 59,50 kr.

Mærkværdige og eksotiske Menzoberranzan er svartelvernes mægtige by. Forstil dig en verden af mørke elvere, hvor familier slås mod familier og fantastiske uhyrer kommer op fra de sorte dybder. Den unge ærefulde Drizt må stille sig selv spørgsmålet om han kan leve i et æreløst samfund.

First Power Play
første roman i Inner Planets
trilogien
af John Miller.

Pris 49,50 kr.

Den merkuriske prins, Kemal Givilan, og mesterpiraten Black Barney undersøger nogle mærkværdige hændelser i asteroidebæltet. De opdager et våben, der kan lave kontinenter om til slagter, og prinsen vender tilbage til sin hjemplanet, hvor han opdager en forfærdelig hemmelighed.

Chaosium

Mansions of Madness
Call of Cthulhu eventyrpakke.
Pris 198,00 kr.

Dette er en samling af fem hjernevridende, blodsprøjtende eventyr til Call i 20'erne. De er uafhængige af hinanden og kan sættes ind i en kampagne, når spilmeisteren (keeper'en) ønsker det. Der er tale om Mr. Corbitt af Michael DeWolfe, The Plantation af Wesley Martin, Crack'd and Crook'd Manse af Mark Morrison, The Sanatorium af Keith Herber og Mansion of Madness af Fred Behrendt.





FASA Corporation

The BattleTech Compendium
BattleTech hjælpemiddel.
Pris 128,00 kr.

Titlen giver svaret - Her er alt hvad man har behov for når man går i gang med at tromle div. mechs og andre små latterlige skabninger ned i støvet!

The Grimoire
Shadowrun hjælpemiddel.
Pris 118,00 kr.

Her kommer hjælpen til Shadowrun! I denne bog findes der udvidelse af magi, hvordan man skal designe nye spells. Beskrivelser af totemer og en masse andet.

Renegade Legion: Legionnaire
rollespil.
Pris 210,00 kr.

Nu kom der endelig et rollespil til FASA's ultra science fiction verden: Renegade Legion! Dette er starten og der står selvfølgelig alt hvad man har behov for at vide både som spiller og spilmester.



D.M.Z. (Downtown Militarized Zone)

Shadowrun brætspil.

Pris 298,00 kr.

Så kommer det første brætspil til Shadowrun. Fasa vil her hjælpe på deres kampsystem i Shadowrun, men samtidig give muligheden for et fedt brætspil! God fornøjelse og hold udkig med en anmeldelse her i bladet på et tidspunkt.

West End Games

The Dark Realm
Torg roman.
Pris 59,50 kr.

Trilogien The Possibility Wars fortsætter her i The Dark Realm. Denne bog bliver nærgnasket i boggnaske- ren!

The Nile Empire
Torg hjælpemiddel.
Pris 198,00 kr.

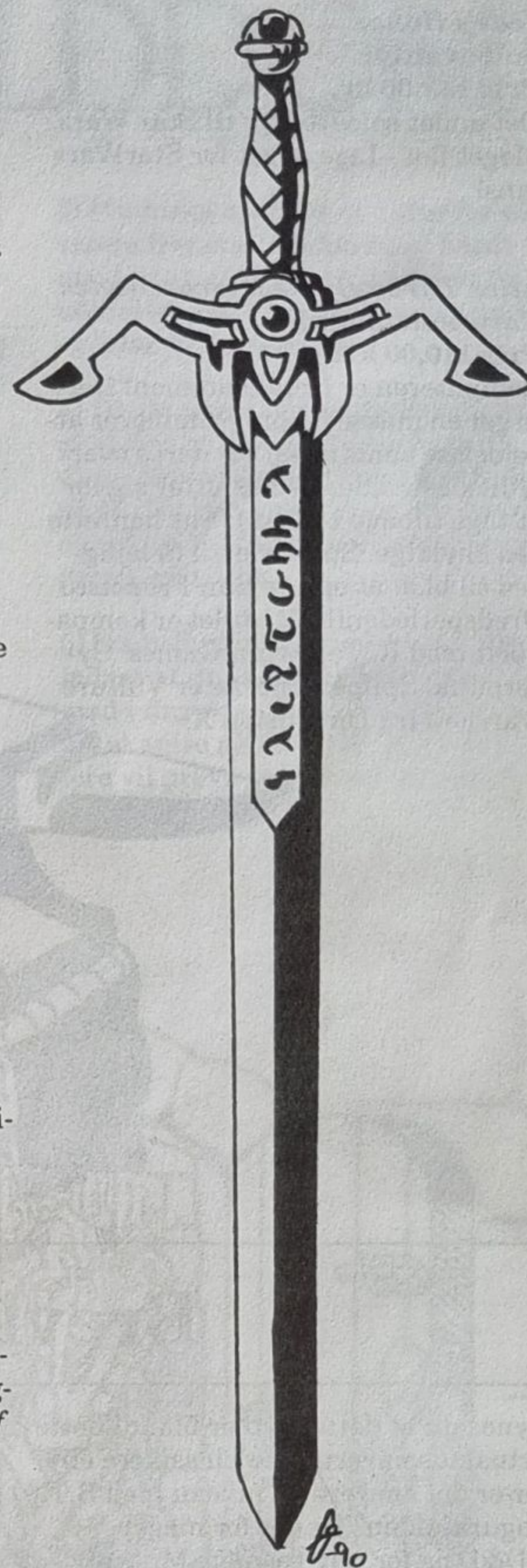
Endnu et nyt flot produkt fra West End Games. Denne gang er det en sourcebook som beskriver "PULP REALITY"! Som har overtaget det der engang var Egypten og Mellemøsten (vi behøver slet ikke Saddam Hussein til det!) Læs The Nile Empire.

The Possibility Chalice
Torg modul.
Pris 110,00 kr.

Et nyt eventyr til Torg, som fortsætter hvor *Destiny Maps* sluttede. Begge indgår de i trilogien *The Relics of Power*. Forsiden er bare lækker! Se den!

The Isis Coordinates
Star Wars modul.
Pris 110,00 kr.

Star Wars levede ikke forgæves! I dette modul har et af Imperiets rumskibe opdaget en af Alliancens fabriksplaneter. Hvis de når at rapportere tilbage til en af Imperiets baser, vil flere hundredetusinde liv være i fare og Alliancen vil miste



30% af sin nuværende starfighter produktionskapacitet. Kun en lille gruppe af oprørshelte kan stoppe dem.

Jedi's Honor
Soloeventyr.
Pris 148,00 kr.

Det andet soloeventyr til Star Wars. Meget flot - Lige noget for StarWars fans!

Alice Through the Mirrorshades
Paranoia modul.

Pris 110,00 kr.

Computeren er brudt sammen! Dette gør en masse højprogrammører arbejdsløse samt udsat for deres overordnedes vrede. De beslutter sig for at tage tilbage i tiden for at henrette den skyldige. Spillerne vil få lejlighed til bl.a. at opleve San Francisco i fredsperioden(!). Modulet er kompatibelt med R. Talsorian Games' Cyberpunk. Spilpersonerne er Vulture Warriors fra Dimension X.

Vulture Warriors
Paranoia modul.

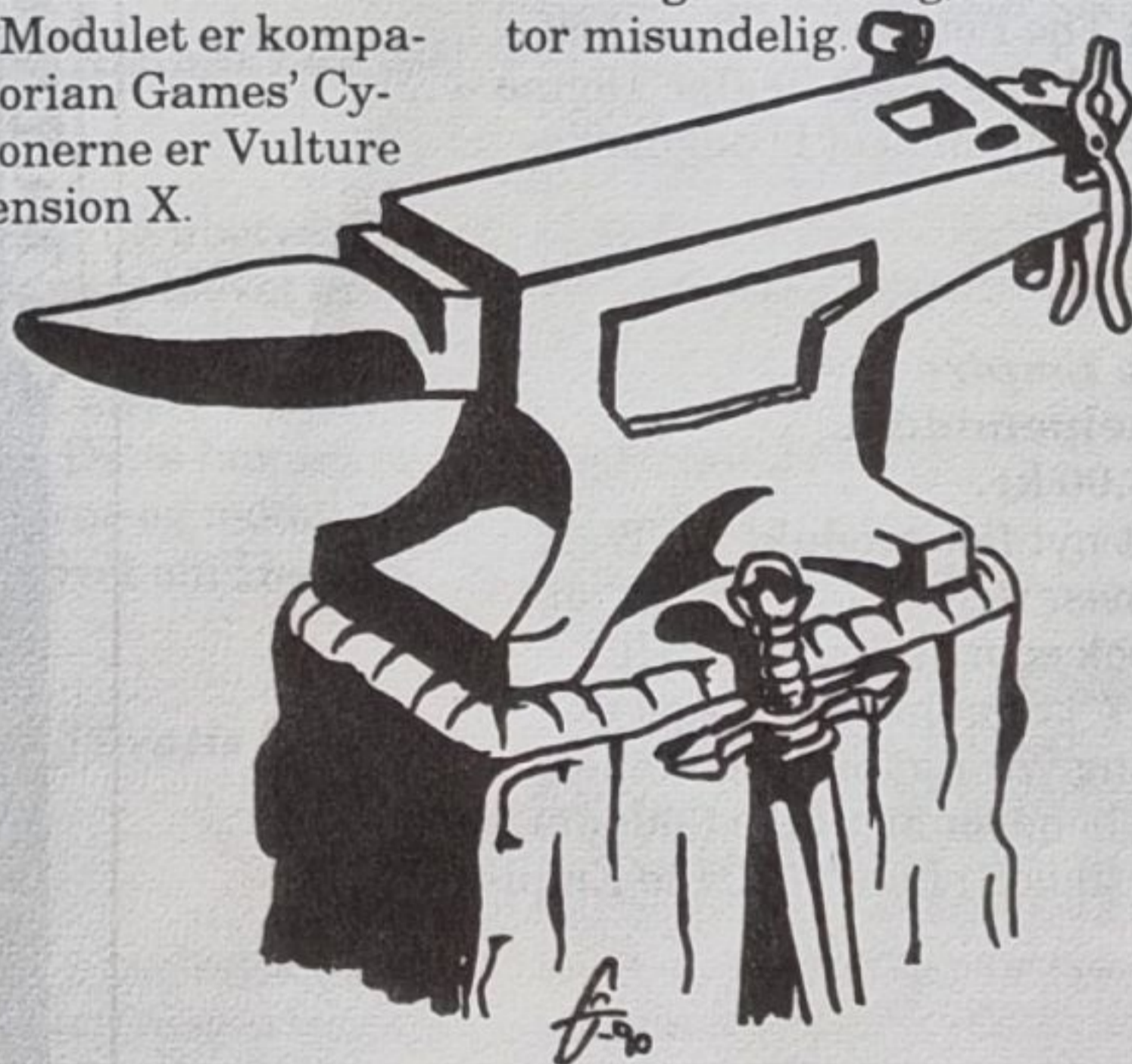
Pris 158,00 kr.

Endnu et modul i Dimension X-serien. Et eventyr, der stiller spørgsmålet: Hvor mange kloner skal der til for at komme ind i midten af en utæt atomreaktor?

The R&D Catalog
Paranoia hjælpemiddel.

Pris 158,00 kr.

OK. Her er det ultimative dræbevåben til alle spilmestre som kører Paranoia. Der findes det ene mere dødlige våben end det andet i denne samling som ville gøre enhver diktator misundelig.



Brevkasse

Synes du at dette blad er blandt dette årtusinds uovertrufne klassikere eller er det snarere på niveau med B.T. i agurketiden? Er der for meget AD&D og for lidt Teenage Mutant Ninja Turtles? Kom af med dine indestængte aggressioner ved at skrive til Kaos med enten spørgsmål eller kommentarer. Send din ubønhørlige kritik til

Brevkassen
c/o Kaos
Ermelundsvej 92D
2820 Gentofte

Eventuelt kan du også komme med forslag til hvad brevkassen skal hedde i brevet. Det har vi nemlig ikke fundet ud af endnu!



Leder

Se filmen - spis tyggegummi - læs tegneserien - køb t-shirt'en - osv., osv. At lave produkter bygget over den samme grundidé er ikke noget nyt. Det gælder også rolle- og brætspil.

De største firmaer i branchen; TSR, Games Workshop og West End Games fører an. Dragonlance kan fås både som roman, rollespilsmodule, brætspil, tegneserie og computerspil. Games Workshop dropper alle de spil, hvor man ikke kan bruge figurer til og holder det hele indenfor Warhammer universet. TSR har i det mindste 3 universer.

Formålet med alt dette lader til at være, udover at prøve nye områder, at "tvinge" kunderne til udelukkende at købe produkter fra et firma. Det er der intet galt i, firmaernes opgave er at tjene penge hjem, og til tider kan det give spændende produkter, når en ide prøves på et andet medie. Men det er rart at se, når et firma tør gå den modsatte vej.

Det tør Steve Jackson Games. Den store fordel ved deres system, GURPS, er at man, med de samme grundregler, kan kombinere eventyr fra utallige verdener og systemer. Bare grundbegreberne kan omregnes til yards, pund m.m., kan eventyr til andre spil bruges. Med et system som GURPS bliver det også sjovere at være spilmester, når man kan hente inspiration mange steder fra. Med andre systemer kan det være et problem, når der kun er få eller ingen moduler, men med GURPS kan man bare overføre et fra et andet system.

Kasper T. Mønstensen

SVÆRD OG TROLDDOM

Sværd & Trolddom eventyr af Lars Wagner Hansen

For de stakler der aldrig har undt sig selv at spille Sværd og Trolddom, bringer vi her et lille eventyr. Man bør være bekendt med kampreglerne, resten kommer her

Evner: 6 plus en terning

Udholdenhed: 12 plus to terninger

Held: 6 plus en terning

udstyr: Intet.

Introduktion

Som spion for eventyreren Habita, som du har tjent flere gange, har du tilbragt næsten et halvt år med at få møvet dig ind hos baron Sukumvits tjenere, på baronens slot i Fang. Habita var interesseret i at vide, hvad baronen ville finde på efter at begge hans udgaver af Dødens Labyrint var blevet besejret af nogle eventyrene. Men pludselig var der en, der tog dig med et dokument i lommen, stilet til Habita, fyldt med informationer om baronens næste store projekt. Inden du fik set dig om var du omringet af baronens væbnere og blev slæbt afsted til fangekældrene, hvor du kun kan forvente tortur og det der er værre, medmindre du afslører hvem Habita er og hvor han befinder sig. Men loyal som du er, og ikke mindst for alle de mange gange hvor Habita har reddet dig ud af problemer, vil du selvfølgelig prøve på hvad som helst for at slippe ud. Gå til 1.

1) Du befinder dig i en af cellerne i en af de mange fangekældre, der er beliggende under slottet. Du er endnu ikke blevet udsat for forhør eller

tortur, men det må skyldes en af de andre fanger, du har nemlig ikke været i stand til at sove for skrig og hulken, men nu er der stille i cellerne. Du har overvejet alle muligheder, og det ser sort ud. Du har dog fundet en løs sten i hjørnet af cellen, som du vil kunne bruge som våben i tilfælde af kamp, du vil dog få -2 på din angrebsstyrke. Pludselig, lige som du er ved at døse hen, åbner døren sig. En tohovedet calacorm står midt i døren. Hvis du vil angribe den, gå til 40. Hvis du vil afventes dens reaktion, gå til 23.

2) Du trækker langsomt stenen ud, da du kigger ind i hullet ser du en mærkelig mekanisme, der tilsyneladende kun bliver påvirket hvis stene trykkes indad, hvis du prøver at trykke stenen ind i hullet så gå til 12. Hvis du forlader cellen, så gå til 43.

3) Pludselig spærrer et gitter for din videre fremtur. Du kæmper hårdt imod, men efter kort tid synker du udmattet ned i det grumsede vand og lider druknedøden.

4) Da du tager i døren finder du ud af at den er låst. Du kan prøve at dirke den op hvis du har en dirk, gå til 46. Du kan prøve at bryde døren op, gå til 13. Eller du kan banke på døren, gå til 16.

5) Du befinder dig i et køkken. Du indser at du ikke har fået ordentlig mad i dagevis. Hvis du beslutter dig for at spise så gå til 36. Hvis du hellere vil prøve at komme ud med det samme så gå til 44.



6) Du slår slåen fra og før du får tænkt dig om kommer en ork faren-
de ud og angriber dig, fråden står or-
ken om munden, og hans øjne er
blodskudte.

Ork: evne 7, udholdenhed 7.

Hvis du vinder gå til 17.

7) Et stykke vej hen af gangen kom-
mer du til en dør. Du kan høre stem-
mer bag døren. Hvis du vender om,
så gå til 24. Hvis du går ind, så gå
til 14.

8) Du bevæger dig langsomt op ad
den lange gang, efter cirka 50 meter
deler gangen sig, og der hænger en
fakkel på væggen. Faklen kan bru-
ges i kamp, men med -1 på angrebs-
styrke, dog kan du rulle en ekstra
terning, når du har vundet en kam-
prunde på 4-6 giver faklens ild et ek-
stra point i skade. Du stopper op for
at lytte. Mod højre kan du ikke hø-
rer noget, men mod venstre hører du
lyden af vand. Hvis du vil gå til ven-

stre, så gå til 20, hvis du vil til høj-
re, så 28.

9) Du kravler ind i affaldsskakten
og bevæger dig opad. Prøv dit held.
Hvis du er heldig gå til 33. Hvis du
er uheldig så gå til 11.

10) Jerngitteret består af to låger
med en stor hængelås på. Du kan
prøve at bryde gitteret op gå til 19,
bruge en dirk (hvis du har en) gå til
25, eller undersøge nogle af de andre
døre gå til 43.

11) Pludselig vælter grød, kartoffel-
skralder og halvråddent kød ned
over dig. Du mister dit greb i væg-
gen og falder ned sammen med affal-
det. På bunden af affaldsskakten bli-
ver du overfaldet af adskillige kæm-
perotter, og det er blot et spørgsmål
om minutter får de har gjort det af
med dig.

12) Da du trykke stenen indad be-
gynder gulvet under dig at bevæge
sig, prøv dit held, hvis du er heldig

gå til 30. Hvis du er uheldig gå til
47.

13) Du tager tilløb og kaster dig ind
i døren. Rul to terninger, hvis du rul-
ler under eller lig med din udholden-
hed er døren brudt op, gå til 22. Du
kan forsøge lige så mange gange du
har lyst men hvert forsøg koster dig
et terningkast udholdenhed, og bli-
ver derfor sværere og sværere. Hvis
du hellere vil banke på døren så gå
til 16. Hvis du vil bruge en dirk så
gå til 46

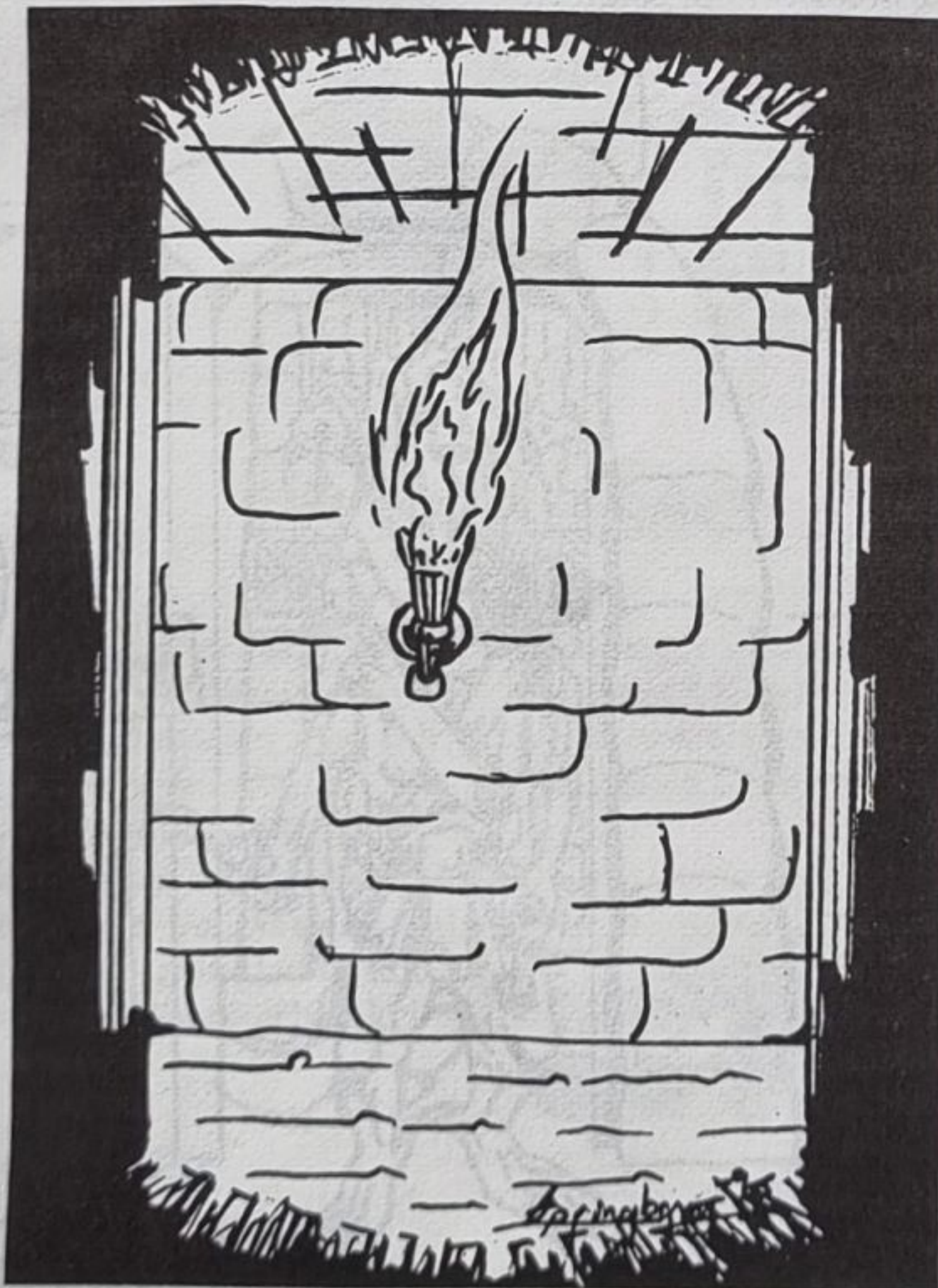
14) Du åbner døren, og før du får set
dig om er du taget tilfange af baro-
nens vagter. Du bliver slæbt ned i
fangekældrene og denne gang får du
ikke lov til at undslippe.

15) Du slår slåen forsigtigt fra, men
det ser ikke ud til at der er noget le-
vende i denne celle. Midt på gulvet
ligger en død dværg, han ser ud til
at have været udsat for tortur, og
har intet af værdi på sig. Du under-
søger resten af cellen, og finder un-
der en løs sten en lille men intakt
dirk, som du beholder. Gå til 43.

16) Da du banker på døren, går en
lille dør i siden af væggen op, og ud
kommer en dværg: "Nå du skal nok
ud og hente nye forsyninger til at
torturere" siger han medens han
låser døren op. "Husk at banke på
når du skal ind igen". Forbløffet går
du gennem døren, hvorefter dvær-
gen lukker den igen. Gå til 22.

17) Du undersøger orkens og dens
celle men finder intet af værdi. Gå
til 43.

18) Efter et stykke tid kommer du
til en trappeopgang. På vej op ad
trappen hører du et lille klik. Prøv
dit held. Hvis du er heldig ser du en
pil bore sig ind i væggen lige foran
dit ben. Hvis du er uheldig borer pi-
len sig ind i dit ben, giften fra pilen
svider og du mister 5 udholdenheds-
point. Du går videre op ad trappen,
gå til 31.



19) Du river og slider i jerngitteret, rul to terninger og læg 6 til resultatet, hvis du ruller under eller lig med din evne får du brudt gitteret op gå til 8. Hvert forsøg koster dig 1 udholdenhedspoint. Hvis du giver op gå til 43.

20) Der begynder at lugte af råddenskab og uhumskheder, og lidt efter kommer du til en kloak, hvis du vil prøve at svømme med strømmen i kloakken så gå til 41. Hvis du hellere vil vende om så gå til 28.

21) Calacormene angriber dig begge to, der er ingen mulighed for at flygte.

Calacorm: evne 7, udholdenhed 7.
Calacorm: evne 10, udholdenhed 11.

Hvis du vinder så gå til 38.

22) Nogle meter nede af gangen opdager du en lem i væggen. Du undersøger lemmen og finder ud af at der åbner til en affaldsskakt. Hvis du vil prøve at klatre op ad affaldsskaktens så gå til 9. Hvis du hellere vil gå videre af gangen så gå til 18.

23) Calacormen smider et tørt stykke brød over til dig, hvorefter han lukker døren igen. Gå til 29.

24) Efter et stykke vej kommer du til en dør, du kan ikke høre nogle stemmer bag døren. Hvis du åbner døren så gå til 35, hvis du hellere vil vende om så gå til 7.

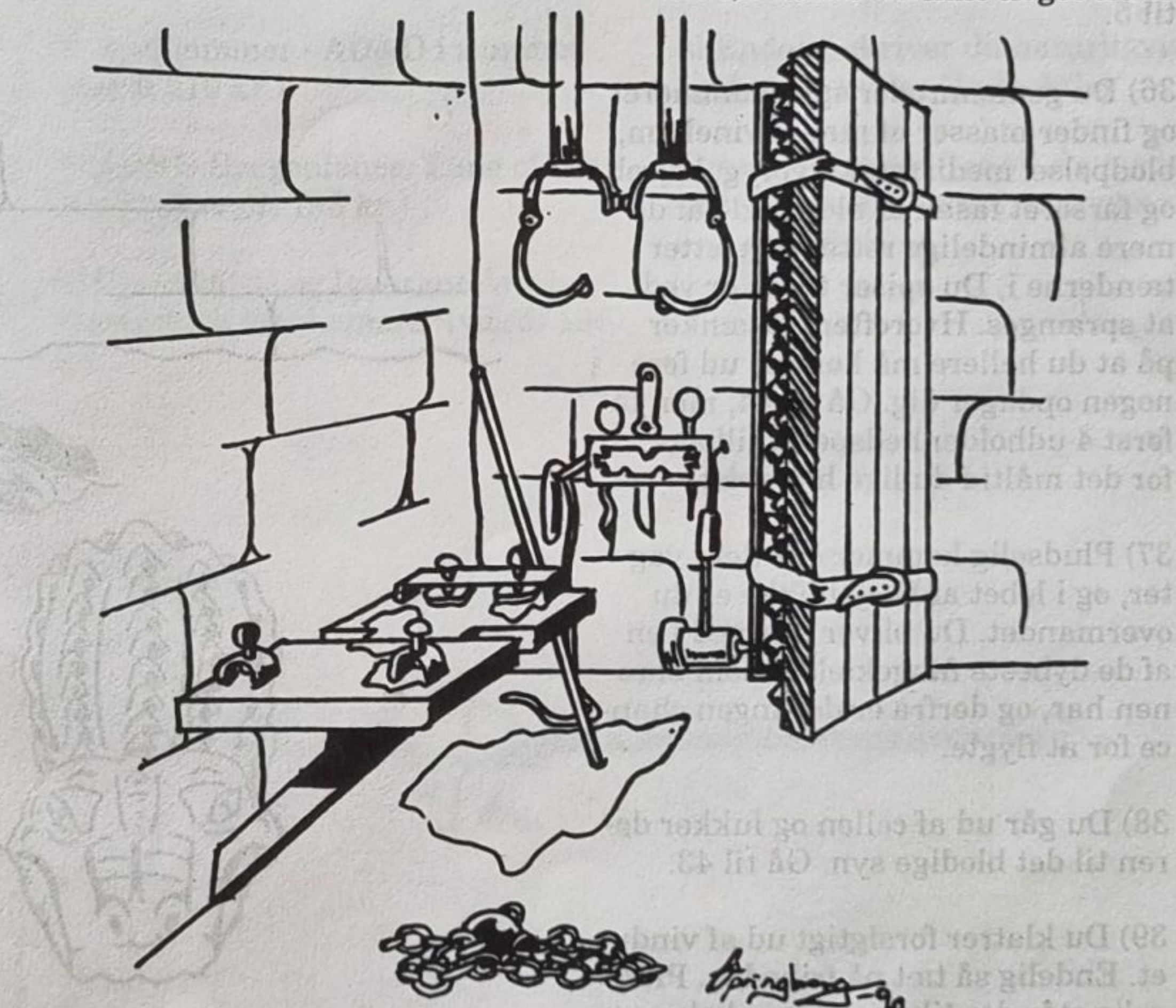
25) Du prøver forsigtigt at åbne låsen med dirken, rul to terninger, hvis du ruller under din evne får du åbnet låsen og kan gå ud, gå til 8. Du kan blive ved indtil det lykkes eller du ruller 12. Hvis du ruller 12, er dirken brækket inde i låsen og du må finde en anden måde at komme ud på, gå til 43.

26) Du prøver langsomt at bevæge dig ned gennem affaldsskakten, men du mister grebet, du falder ned og brækker nakken, hvorefter dit lig hurtigt bliver ædt af rotter og andet kryb.



27) Du undersøger cellen meget grundigt og finder til sidst at en af stenene i muren sidder en smule for langt ude. Hvis du trykker på den gå til 12. Hvis du trækker i den gå til 2.

28) Efter et stykke vej kommer du til en dør, hvis du hellere vil vende om og gå den anden vej, så gå til 20. Ellers gå til 48.



29) Efter et par timer åbner døren sig igen. Denne gang står der to calacormer uden for, den ene siger "Vi er nødt til at bede dig om at følge med og vi må desværre af sikkerhedsgrunde binde dine hænder på ryggen af dig". Samtidig går den anden ind i cellen til dig, den har et reb i hånden. Hvis du frivilligt gør som de siger så gå til 49. Hvis du vil angribe dem så gå til 21.

30) Du når lige at springe ud før gulvet forsvinder i cellen og under gulvet er et stort bassin, fyldt med piratfisk, du lukker døren, gå til 43.

31) Efter trappen fortsætter gangen sydpå, lidt efter kommer du til et kryds. Hvis du vil til venstre så gå til 7. Hvis du vil til højre så gå til 24.

32) Døren til cellen ved siden af din går op uden videre, slåen var ikke engang sat for. Hvis du har været her før finder du ikke noget ændret,

gå til 43. Ellers læs det følgende: I cellen ser der rent og pænt ud, næsten for rent og pænt. Hvis du vil forlade cellen så gå til 43. Hvis du vil blive og undersøge celle så gå til 27.

33) Du kommer op i et køkken. Gå til 5.

34) Døren er ikke låst og fører ind til et torturkammer. Hvis du har været i dette kammer engang finder du ikke noget nyt gå til 43. Eller læs det følgende. Jernjomfruen, stræk-bænken, piskene og alle de andre torturinstrumenter får det til at svimle for dig. Disse ting skulle med sikkerhed have været brugt på dig. Du undersøger hurtigt rummet og finder et torturinstrument som du kan bruge som våben, dog med -1 på angrebsstyrke, samt en portion mad, som du kan spise og derved få 4 udholdenhedspoint tilbage. Du forlader torturkammeret, gå til 43.

35) Du kommer ud i et køkken. Gå til 5.

36) Du gennemroder spisekammeret og finder masser af mad: Svinekam, blodpølse, medister, kalveryg, højreb og farseret fasan er blot nogle af de mere almindelige retter du sætter tænderne i, Du spiser til du er ved at sprænges. Hvorefter du tænker på at du hellere må komme ud føre nogen opdager dig. Gå til 44, men få først 4 udholdenhedspoint tilbage for det måltid du lige har spist.

37) Pludselig kommer der flere vagter, og i løbet af få øjeblikke er du overmandet. Du bliver ført ned i en af de dybeste fangekældre som baronen har, og derfra er der ingen chance for at flygte.

38) Du går ud af cellen og lukker døren til det blodige syn. Gå til 43.

39) Du klatrer forsigtigt ud af vinduet. Endelig så tæt på friheden. Pludselig står der til din overraskelse en vagt foran dig. Du bliver nødt til at kæmpe med ham.

Vagt: evne 8, udholdenhed 6.

Hvis du vinder, gå til 50. Hvis du ikke har klaret vagten inden 5 runder så gå til 37.

40) Kæmp som normalt, du har ingen mulighed for at flygte.

Calacorm: evne 7, udholdenhed 7.

Hvis du vinder, gå til 38.

41) Du bevæger dig langsomt ud i kloakens mudrede vand, og pludselig bliver du angrebet af en krokodille. Der er ingen mulighed for flugt.

Krokodille: evne 7, udholdenhed 7.

Hvis du vinder så gå til 45.

42) Da du åbner døren bliver du straks grebet af to af baronens vagter, du har ingen chance for at slippe fri, og denne gang bliver du anbragt i den dybeste fangekælder ba-

ronen har, hvorfra der ikke er nogen chance for at flygte.

43) Du befinder dig i en kort gang med fem døre og et jerngitter for den ene ende. Hvis du vil undersøge

jerngitteret: 10

døren over for din celle: 6

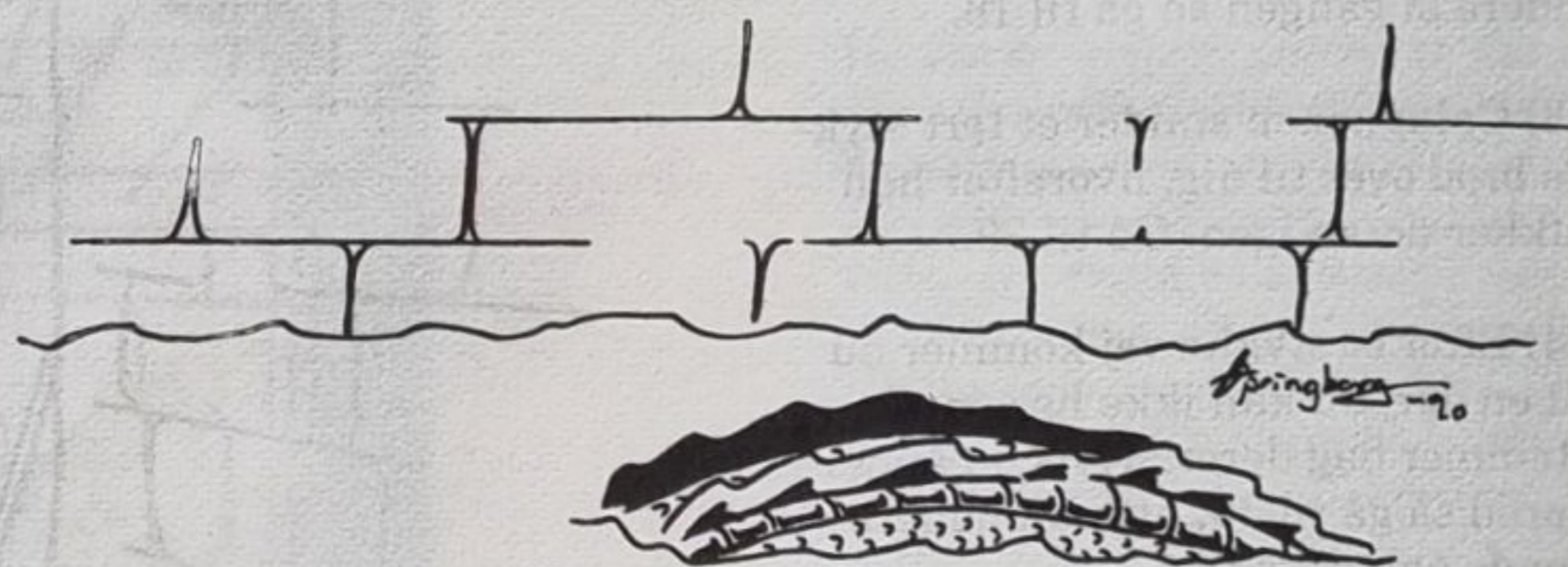
døren ved siden af: 15

døren ved siden af din celle: 32

døren over for jerngitteret: 34

44) I køkkenet er der kun tre udgange, en affaldsskakt, en dør og et vindue. Hvis du vil prøve affaldsskakten så gå til 26. Hvis du vil prøve døren så gå til 42. Hvis du vil prøve vinduet så gå til 39.

45) Du fortsætter din tur ud i kloakens vand, og begynder at svømme med strømmen. Lidt efter snævre



kloakken sig sammen og strømmen bliver stærkere. Gå til 3.

46) Rul to terninger, hvis du ruller under din evne er det lykkedes dig at dirke låsen op, gå til 22. Hvis du ruller 12 er dirken brækket inde i låsen. Hvis du giver op eller dirken brækker, kan du prøve at bryde døren op, gå til 13. Eller du kan banke på, gå til 16.

47) Gulvet forsvinder under dine fødder, og du falder ned i et bassin fyldt med piratfisk, på mindre end to minutter er der ikke andet end dit skelet tilbage.

48) Du nærmer dig døren. Vil du åbne døren så gå til 4, hvis du vil banke på så gå til 16.

49) Calacormerne binder dig og fører dig ud af cellen. Først nu kommer du i tanke om at calacormer elsker at torturere mennesker, og du indser at du intet kan gøre. Efter kort tids frygtelig tortur afslører du alt hvad du ved om Habita, men det hjælper dig ikke, calacormerne fortsætter indtil der ikke er mere liv i dig.

50) Du smutter ud blandt Fangs myldrende menneskemængder og nu er det blot et spørgsmål om at komme tilbage til Habita uden at blive opdaget på vejen. Men det er et helt andet eventyr.



Tegn abonnement på



og få en gave

Benyt dig af dette fabelagtige tilbud på det nyeste, hotteste mest provokerende blad på det danske spilmarked. Indtil 1. december kan du få et årsabonnement (12 numre) på Kaos samt en gave efter eget valg til kun 120 kr.!

Som gave kan du vælge blandt følgende muligheder:

- 1) AD&D: The Complete Thief's Handbook (værdi 168 kr.)
- 2) D&D: Creature Crucible - Top Ballista og B12 Queen's Harvest (værdi ialt 189,50 kr.)
- 3) Spelljammer - AD&D i rummet (værdi 210 kr.)
- 4) AD&D Dragonlance: Time of the Dragon (værdi 198 kr.)
- 5) Drachenfels og Ignorant Armies, romaner til Warhammer (værdi 196 kr.)

Så let er det

a) Du går op på posthuset og indbetaler 120 kr. på girokonto nr. 5 97 07 33.

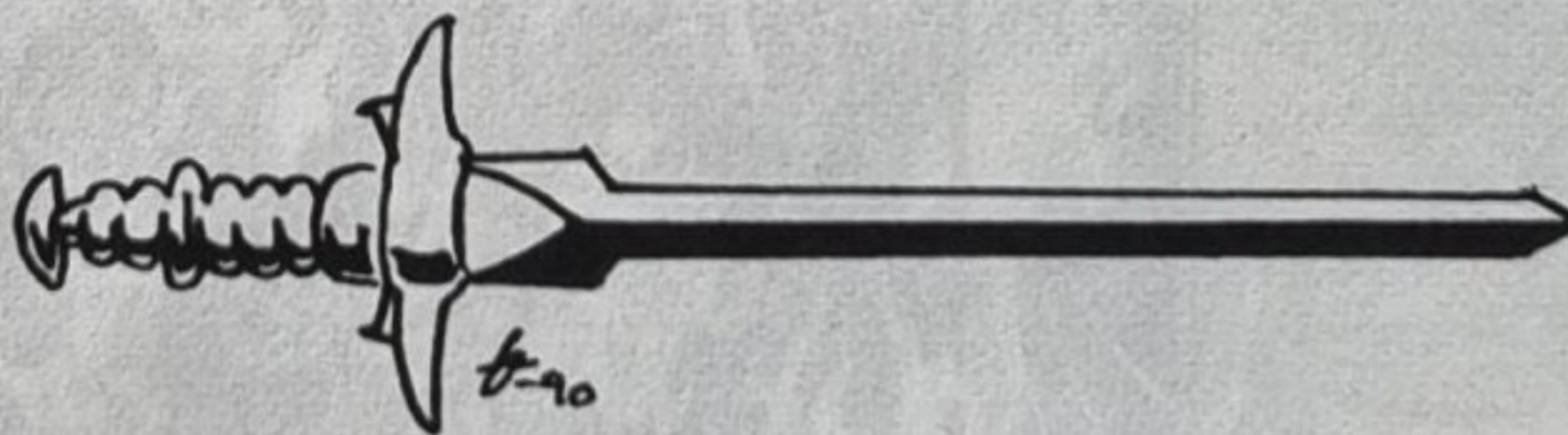
b) Skriv på girokortet, hvilken gave du gerne vil have under "Eventuelle meddelelser vedrørende betalingen" eller på bagsiden.

c) Skriv hvilket nummer du gerne vil starte med (nr.12, nr.13...) samme sted.

d) Under "Beløbsmodtager" skriver du: Kaos; Ermelundsvej 92D; 2820 Gentofte.

e) Endelig skriver du naturligvis dit eget navn under "Indbetaler".

Senest 14 dage efter vil du modtage gaven samt dit første nummer eller en bekræftelse.



Det nye kontinent til



Anmeldelse ved Kristoffer Marner

Time of the Dragon
af David Cook
fra TSR.
Pris 198,00 kr.

I dette nye sæt prøver TSR med David "Zeb" Cook i spisen at skabe den nordlige halvkugle til Krynn. Men i dette sæt bryder man med en del af de traditionelle fantasy ideer bag Krynn.

Dette kontinent, Taladas, er langt foran i den teknologiske udvikling. Realisme er et kedeligt ord i sammenhæng med rollespil, men at de har opfundet dampmaskinen et par hundrede år før tid er efter min mening at gå for langt. Dette sæt lægger i sandhed op til nytænkning, en verden styret af gnomer?

Uden at fedte rundt i disse opfindelser vil jeg fortælle at der både er blevet opfundet skibe, der sejler i lava, og kanoner til at skyde med lava. I

mine tanker se jeg den første lava tank? Toget og bilen er i hvert tilfælde sikre opfindelser indenfor de første par år.

Hvis man ser bort fra at gnomerne vinder verdensherredømmet i løbet meget kort tid, og kigger på resten af sættet, ser man et kæmpe kort som man også ser i f.eks. Greyhawk. Pænt at se på, men i en spillesituation er det dårligt med sådanne store kort. Her ville det have været godt hvis de havde lavede mindre nærkort over de vigtige landområder. Et kort med hex ville også have været godt.

Hvad der dog må få min ubetingede ros er illustrationerne, som igennem hele sættet skaber en stemning af eventyr når det er bedst. Ud over tegningerne i bøgerne er der også tegninger af racerne med i sættet.

I de to bøger, som er i sættet "The Rulebook to Taladas" og "The Guidebook to Taladas" er der en grundig beskrivelse af racer og hvordan de skal bruges som spilpersoner. Der bliver brugt mange sider på nye charactersheets, og andre detaljer omkring de nye klasser. Det er beskrivelser, hvor man også fornemmer lidt af de forskellige folks kulturelle baggrund.

Der er mange forskelle mellem folk Ansalon og Taladas. I Taladas genkender man mange af de kulturer som har betrådt vor egen jord. På den måde kan man nemt udvide sin viden om disse folkeslag.

Det lykkes rimeligt godt at koordinere de to verdener historisk. Guderne er også med, de har fået nye navne, nye tilhængere, men er stadigvæk de samme gode gamle guder. Taladas kan uden store problemer kastes ind i andre verdener, men jeg vil opfordre alle der vil bruge den til at holde et vågent øje med gnomerne. Dette sæt er nogle steder lidt for præget af "hovsa" tænkning, men der er muligheder for meget spændende spil i og omkring Taladas.



FORGOTTEN REALMS

Klassiske imperier

Anmeldelse ved Matias Stuvén

Old Empires

Forgotten Realms hjælpemiddel af Scott Bennie fra TSR.

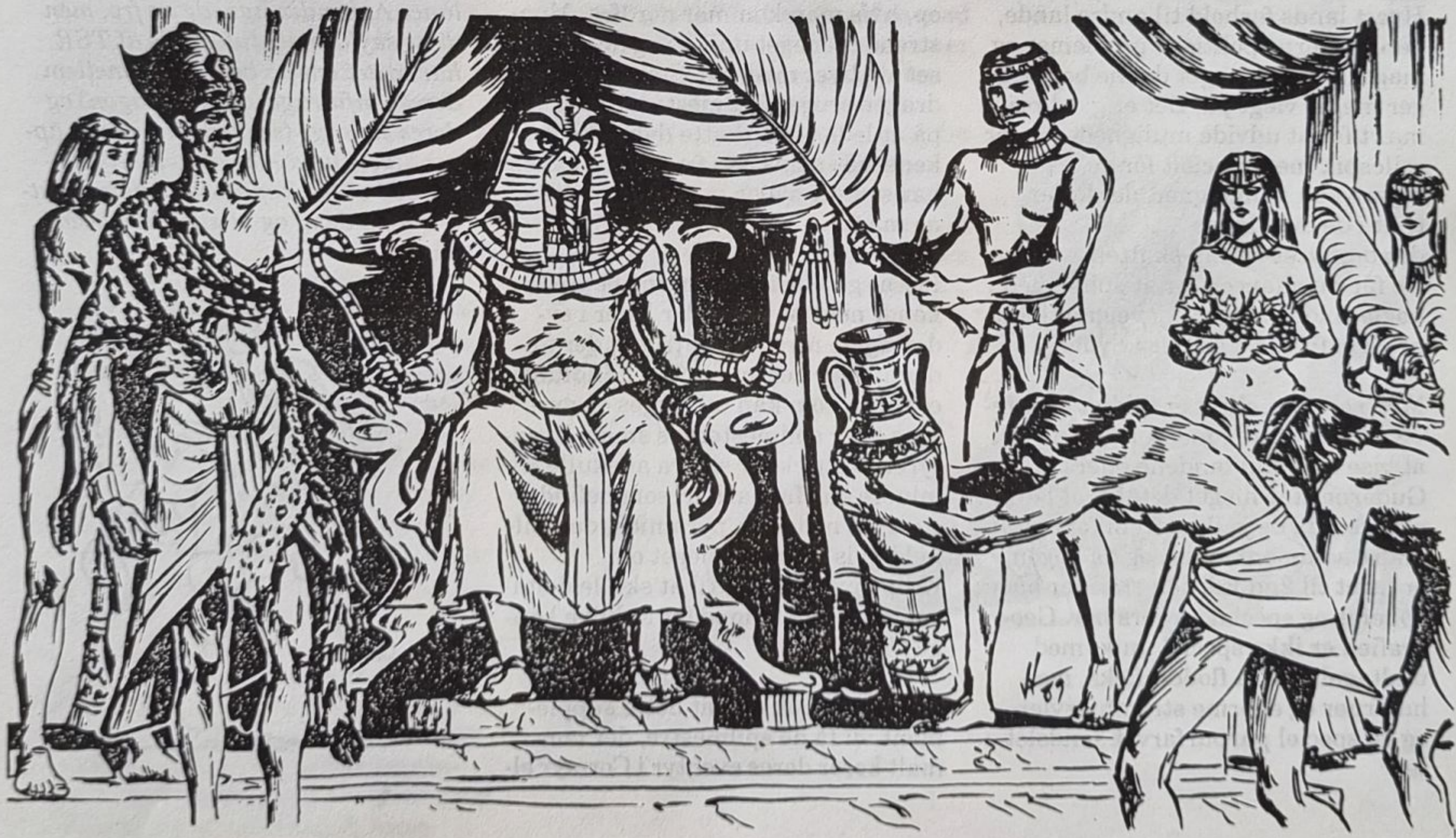
Pris 110,00 kr.

Der er en myte, der siger at hvis vejret er dårligt i Nord er guderne sure i Syd. Langt, langt mod syd ligger de slumrende giganter Mulhorand, Chessenta og Unther. Det er kun de modigste handelsmænd og eventyre-

re, der besøger disse mystiske lande, hvor guderne selv bor. For hvilken magiker har lyst til at besøge byer, hvor han vil blive brændt levende på et bål? Hvilken købmand vil se sine varer blive stjålet af levende sten? Og hvilken kriger vil sove på en kro for næste dag at vågne op i en kamparena? De få, der tør komme herved, vender som regel tilbage med lærerige erfaringer, lommen fuld af

guld og en forbandelse. De, der ikke kommer tilbage...

I TSR's nyeste supplement til Forgotten Realms (FR), Old Empires, beskrives de tre ældste lande i FR, nemlig Mulhorand, Chessenta og Unther. Bogen indeholder et væld af informationer om de tre lande, men centrerer sig mest om Mulhorand.



Alle tre landes historie bliver gennemgået fra ende til anden. Lige fra dengang gudekongerne kom til Unther og Mulhorand fra det enorme ørkenland Raurin, gennem tiderne med det første imperie og OrcGate krigene til slutningen af det andet imperie og op til nu. Der bliver især lagt vægt på at beskrive gudekongerne, som er inkarnationer af de ægyptiske guder Horus, Ra, Anhur etc.

Disse manifesterer sig på denne planet ved at sende udødelige kopier af sig selv til at styre de to gudelande. Men selvom den formelle magt er gudernes, er den reelle magt i præsterens hånd. Det er dem, der har sørget for at slaver kun kan lejes af guderne. Det er dem, der sidder ude i lokalrådene og har eneret på magten, det er dem, der styrer landet.

Politik er noget, der sjældent er beskrevet i moduler og supplementer og bruges endnu sjældnere i kampagner, men her er en chance for at bruge politik som et vigtigt spilelement. Hvert lands forhold til andre lande, deres interne politiske problemer og magtkampe er noget denne bog lægger meget vægt på. Det er gjort primært for at udvide mulighederne for rollespil, men specielt for de høj-niveau kampagner, der kører træt i de evindelige dræb-uhyret-og-tag-skatten eventyr. De får nu chancen for at spille med i nogle voldsomme og sjove magtkampe, som finder sted her i Syden.

Men selvom politik er fyldigt beskrevet, er der stadig masser af plads til at vise hvordan landene ellers er. Guderne står meget detaljeret beskrevet, da de jo ikke fremkommer i andre sammenhænge, og da bogen er lavet til 2nd Edition står der både spheres og special powers her. Geografien er ikke speciel unik, med undtagelse af få floder, f.eks. med havfruer og enorme strømhvirvler, og en speciel purpurfarvet sandslette.

Teknologi. Et "pu-ha" ord i fantasy-spil, bliver langsomt og forsigtigt draget ind i Old Empires. Små dampmaskiner bruges til at overrisle marker med og specielle kloge mennesker er i gang med at eksperimentere med disse maskiner. Når man nu drager paralleler med det nye krudtvåben, som blev introduceret i den nye Player's Handbook og gennemarbejdet i hardcoverbogen *Forgotten Realms Adventures*, begynder man at få tanker, der leder én hen til at tro at FR langsomt er ved at blive en D&D-verden. D&D-verdenerne er kendt for deres enorme udvalg af skøre og, i mine øjne, helt ubrugelige magiske ting. Både krudt og teknologi hører ikke hjemme i AD&D.

Det, Syden måske er bedst kendt for er dens magi og mærkelige væsener. To store kapitler er blevet brugt til at forskrække spilpersonerne med. De nye spells kan kun læses af magikerne i Syd, da de er skrevet med en speciel magisk skrift. Derfor er det ikke så let at få fyldt sin spellbook op, hvis man kommer nordfra. Monstrene er meget unikke og har tilpasset sig livet mod syd. Store brune drager bruger det meste af deres tid på at lede efter skatte dybt ude i ørkenerne, mens den frygtede Hakeashar svæver syden rundt for at dræne magi.

For at gøre spilpersonerne bedre bekendt med de farer, der lurder i syden og de mystiske intriger, der finder sted er der en mindre håndfuld eventyr, som kan udbygges og ændres efter spilmesterens smag. Eventyrerne strækker sig fra at skulle eliminere en Hakeashar, som befinder sig dybt nede i en pyramide, der "tilfældigvis" minder meget om Keops-pyramiden, til at skulle deltage i atletiske kampe for at blive konge i Threskel.

Det er helt sikkert at dette supplement vil få de spilmestre, der normalt kører deres eventyr i Cormyr el-

ler Waterdeep, til at sende spilpersonerne på lange farefulde rejser til de gamle imperier for at undersøge Syden til bunds.

Note: Kortet, der følger med har en del småfejl, som ikke er blevet rettet siden det kom ud. Men man kan leve med det.



Rettelse

En af vores anmeldere undrede sig over at sø-dragen fra MC4 *Dragonlance Appendix* lignede en frø, men dette skyldes udelukkende at TSR har byttet om på billederne mellem deres amfidrage (amphidragon) og deres sødrage (seadragon) i dette appendiks. Du kan eventuelt rette fejlen ved at fotokopiere billederne, bytte om på dem, og klistre dem oven på.



Østens uhyrer

Anmeldelse ved Lars Wagner Hansen

Monstrous Compendium

Kara-Tur Appendix

AD&D grundbog
fra TSR.

Pris 110,00 kr.

Som det sjette og foreløbig næstsidste tillæg til *Monstrous Compendium*, må *Kara-Tur* appendikset siges at være vellykket. Man får ikke mindre end 47 monstre og en del afarter. Dog skal det nævnes at hvis man har *Oriental Adventures*, er kun en brøkdel af dem nye. Kompendiet indeholder imidlertid mange svagere monstre som ikke er med i OA, hvilket kan være godt, hvis man starter en ny orientalsk kampagne med helt friske første niveau spilpersoner.

Kompendiet indeholder blandt andet AD&D's foreløbig sejeste monster: En Reptilian Gargantua med 50 (halvtreds) HD, og monstret med et af de længste navne: Shirokinukatsukami (18 bogstaver i træk). Kompendiet indeholder også informationer om Spirits, *The Spirit World* og *The Celestial Bureaucracy*, selvom disse informationer er noget begrænsede.

Hvert monster får naturligvis beskrevet sine statistikker som i de andre *Monstrous Compendium*, og dette ændre ikke noget særligt i forhold til OA. Men beskrivelsen er noget helt andet. Hvor der før blev brugt omkring en halv side på hvert monster, bliver der nu brugt mindst en hel side på hver, og monstre med mange underarter eller meget vigtige monstre får som regel tildelt to sider hver.

Samtidig er der kommet tegninger af alle monstre (med undtagelse af et par stykker), hvilket der totalt manglede i OA. Og hvilke tegninger? Thomas Baxa er der i hvertfald ikke noget at udsætte på, hans

sort-hvide tegninger kan sagtens overgå nogle af de mere brugte kunstnere hos TSR. Og det er nu rart at kunne se hvordan TSR mener at en Kappa ser ud, selvom enhver kan læse at det er en to fod høj amfibisk humanoid med skilpadde-lignende skæl på ryggen. De fire skilleblade er forsiderne fra *Oriental Adventures*, OA1: *Sword of the Daimyo*, OA6: *Ronin Challenge* og OA7: *Test of the Samurai*, hvilket jeg ikke bryder mig specielt meget om, ikke fordi billederne er dårlige, men jeg synes at når man køber noget nyt, bør det ikke være et genoptryk af gammelt materiale.

Men bortset fra alle de gamle monstre fra OA, indeholder kompendiet et par som burde have været med i OA: Hengeyokai, Korobokuru og Spirit Folk, alle tre monstre som man har mulighed for at spille. Men med disse nye 2nd Edition informationer, kvier man sig endnu engang når man tager fat på sin orientalske kampagne, og tildels spiller med 1st Edition regler (OA) og tildels med 2nd Edition (MC6). Man sætter sig tilbage i stolen og overvejer om man selv skal tage fat på konverteringen, eller om man blot skal vente på at

OA udkommer i en rigtig 2nd Edition. Det virkede engang som om at alle rollespil skulle have deres orientalske verden. Men når først regelbøgerne var udkommet var der ikke længere nogen opbakning omkring projektet. Men det ser ud til at TSR holder fast i deres orientalske verden, og den bliver også tættere og tættere knyttet til *Forgotten Realms*, først med boksen "*Kara-Tur: The Eastern Realms*" og nu snart med boksen "*The Horde*". Samtidig har TSR samlet alle de orientalske drager i MC3, som jo tilfældigvis var beregnet til *Forgotten Realms*. Dette kan man sige meget for eller imod, men en ting er sikkert at det virker som om at TSR håber at folk der køber/spiller OA også vil købe/spille *Forgotten Realms*, som jo er deres hovedverden.

Som et helhedsindtryk er der måske ikke så meget nyt at hente i dette kompendium, men enkelte detaljer gør det alligevel værd at købe.



Nye regler til



spillet om fantasy football

af Lars Wagner Hansen

Anvendelsen af disse regler kræver at man bruger Veterans Rules fra grundspillet samt udvidelsen Star Players. Nogle af tingene kan dog bruges udelukkende med anvendelse af Veterans Rules.

Dobbelt snotlinger

Tit ser man snotlinger klatre oven på hinanden, bare for at nå op til de højere racer, eller for at få fat i bolden når den flyver hen over deres hoveder. Men en gang imellem får to snotlinger den fantastiske ide, at den ene snotling kan stå på den anden snotlings skuldre, i stedet for at de begge prøver at stå på hinandens skuldre (eller fødder, eller ører, eller hænder, eller ...).

Hvis to snotlinger ved siden af hinanden, bestemmer sig for at prøve at forene deres kræfter, skal de bruge en hel omgang for at ordne situationen, efter omgangen er gået ruller træneren en D6: På 1-2 er snottingerne kommet op at slås, og skal begge lave et Armour Roll for at undgå at blive skadet. På 3 er det ikke lykkedes dem at ordne situationen. På 4-6 er det lykkedes at få en snotling oven på den anden. Udskift en af snottingerne med en dobbelt snotling* og tag den anden snotling af banen.

Dobbelt snotling characteristics:

MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
2	+2	1	2	-2	0	5

En dobbelt snotling der bliver blokeret, tacklet eller pushed back bliver altid knocked over, samtidig med den normale effekt af angrebet. Placer den ene snotling i det felt hvor dobbelt snottingen stod, placer den anden i et tilstødende felt, hvis der ikke er nogle tomme felter, er snottingen automatisk skadet. Efter at have placeret snottingerne i deres respektive felter skal man lave et armoury roll for dem begge, for at de ikke bliver skadet.

En dobbelt snotling kan ikke blive kastet, men et large monster må tage den øverste snotling og kaste ham som normalt.

En dobbelt snotling kan ikke sparke bolden, og kan heller ikke hoppe, hverken over pitfalls eller andre spillere.

Dobbelt snottinger må ikke sprinte, blokke eller tackle så længe de holder bolden. Dobbelt snottinger må gribe og intercepte bolden, men skal rulle en D6, på 1-3 er snottingen blevet knocked over, på en 4-6 er bolden grebet eller interceptet som normalt.

Stjernespillere

Snottinger som eventuelt skulle være så heldige at de overlever længe nok til at opnå status som stjernespillere vil selvfølgelig forbedre en dobbelt snotting. For hver stjernespiller snotting der er involveret i forsøget må der lægges 1 til terningslaget om hvorvidt det lykkedes for snottingerne at forene deres kræfter. Den nederste snotting må lægge eventuelle bonuser på MA, SP, ST og AG til dobbelt snottingens characteristics. Den øverste snotting må lægge eventuelle bonuser på ST, AG, TS og CL til dobbelt snottingens characteristics.

De skills som eventuelle snottinger, der er stjernespillere har vil dobbelt snottinger også have, forudsat det er nogle dobbelt snottingen kan bruge, altså ikke noget med at sparke, hoppe eller ting der helt klart kun påvirker den ene snotting, som for eksempel Toughness eller Thick Skull. Her skal man prøve at bruge sin sunde fornuft, også selvom det er Blood Bowl. Hvis begge snottings har en skill som for eksempel Block eller Mighty Blow, følger man reglerne under Gang Up/Multiple Block.

Du kan konvertere nogle af dine egne snotting figurer til dobbelt snottinger, alternativet er at du blot holder rede på hvilke snottinger der er dobbelt snottinger på et stykke papir.

Zombier

En gang imellem lykkedes det en necromancer at få fat i et forholdsvis friskt lig som de kan bruge på deres hold, sådanne lig er også kendt som zombier.

Zombies player characteristics:

	MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
Lineman	3	+1	4	2	-1	-1	9
Blocker	3	0	5	2	-2	-2	10



Specielle regler

Skader: Træneren kan reparere zombier på samme måde som skeletter.

Alle zombier lider af leprous flesh og noisome stench (se mutationer i Star Players side 39).

Efter hver kamp skal alle zombier rulle 2D6 efter følgende tabel, dette reflekterer at zombierne forfalder forholdsvis hurtigt:

2) Knækket midt over. Liget kan ikke sættes sammen igen, zombien kan ikke bruges mere.

3) Tabt ben. Benet kan ikke sættes på igen, zombien får en permanent MA på 1 og SP på 0, zombien bliver automatisk knocked over hvis den bliver blokeret, tacklet eller pushed back. Hvis dette resultat kommer to gange kan zombien ikke bruges længere. Zombien kan heller ikke sparke bolden længere.

4) Tabt fod. Foden kan ikke sættes på igen. zombien får -1 på MA og må ikke sprinte eller sparke bolden. Dette resultat kan komme to gange og er kumulative med andre skader.

5-9) Ingen effekt. Zombien fortsætter som normalt.

10) Tabt hånd. Hånden kan ikke sættes på igen, zombien får -1 på ST, AG, TS og CL og skal rulle 1-5 på en D6 for at intercepte en bold. Dette resultat kan komme to gange og er kumulativt med andre skader.

11) Tabt arm. Armen kan ikke sættes på igen, zombien får -2 på ST, AG, TS og CL og kan ikke intercepte bolde. Hvis dette resultat kommer 2 gange kan zombien ikke bruges længere.

12) Tabt hoved. Hovedet kan ikke sættes på igen, zombien kan ikke bruges længere.

Racial dislike og animosity: Zombies lider af animosity mod alle levende skabinger og vil kun spille på et hold der udelukkende består af andre udøde.

Zombie hold: Zombie hold består som regel af 6 blockers og 10 linemen. Zombies må aldrig være blitzers, kickers, throwers eller catchers.

Stjernespillere: Zombier eksistere aldrig længe nok til at opnå status som stjerne spillere.

Alignment: Zombier er neutrale.

Halv-orcker

Halv-orcker har de samme characteristics som mennesker og orcker, og den eneste forskel er deres dislikes og animosities.

Racial dislikes og animosity: Halv-orcker kan ikke lide nogen andre racer, inklusiv andre halv-orcker, mest fordi alle andre racer behandler dem som monstre eller halv-væsener.

Mennesker, orcker, dværge, elvere, mørkelvere, gobliner, mumier, skavens, norske, varulve (i ulveform), kaos mennesker, kaos dværge, trolde og træmennesker kan ikke lide halv-orcker, da disse racer enten ikke kan lide mennesker eller ikke kan lide orcker.

Skeletter, slann og zombier lider af animosity mod halv-orcker, lige som de gør mod alle andre racer.

Alignment: Halv-orcker er neutrale.

Hvergang man ruller på en tabel med racer, og får et resultat med menneske eller orcker, ruller man D12: På 1 er resultatet en halv-ork i stedet for. Hvis man får et resultat med halv-ork ruller man D12: På 1 er resultatet et menneske i stedet

for og på 12 er resultatet en ork i stedet for.

Varkatte

Varkatte er mennesker der lider af lykantropi, og i disse tilfælde kan de blive til store katte (tigere, løver, pumaer og meget andet). Varkatte har ligesom varulve to former.

Varkatte characteristics:

	MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
Lineman	4	+3	3	3	0	-1	8
Katteform	5	+4	3	4	-2	-2	9

Skills: I katteform har varkatten følgende skills: Leap (level 1) og Mighty Blow (level 1).

Varkatte følger de samme regler som varulve for transformation (se Star Players side 35).

De følgende regler gælder når spilleren er i katteform:

Varkatte har en speciel trang til at bruge deres kløer, og der er intet bedre end et godt gammelt stort træ til dette. Men næstbedst er et træmenneske, og hvis der er et træmenneske på banen skal varkatten flytte hen mod det nærmeste træmenneske og lave et blok mod dette. Roter, mus og andre gnavere har altid været en stor delikatesse for katte. Og selvfølgelig er det ingen undtagelse bare fordi man er en varkat. Varkatte skal om muligt flytte hen til den nærmeste skaven og straks lave et blok mod denne. Hvis det lykkes varkatten at dræbe skaven løber varkatten ud for at æde resterne, placer varkatten i stunned boksen i Dug-Out (dette repræsenterer den tid det tager varkatten at æde resterne). Træneren bestemmer hvilke træmenneske eller skaven, varkatten skal gå efter, hvis der er flere muligheder.

Racial dislikes og animosity: Varkatte i katteform kan ikke lide nogle an-

dre spillere, heller ikke andre varkatte.

Varbjørne

Varbjørne er mennesker der lider af lykantropi, og i disse tilfælde kan de omskabe sig til bjørne. Varbjørne har ligesom varulve og varkatte to former.

Varbjørne characteristics:

	MA	SP	ST	AG	TS	CL	AV
Lineman	4	+2	4	2	0	0	8
Bjørneform	3	+2	6	2	-2	-1	10

Skills: I bjørneform har varbjørne følgende skills: Block (level 1), Mighty Blow (level 1) og Toughness (level 1).

Varbjørne følger de samme regler som varulve for transformation (Star Players side 35).

De følgende regler gælder når spillerne er i bjørneform:

Bjørne har altid været vilde efter søde sager, men heldigvis er det de færreste Blood Bowl spillere der renner rundt med honning, sukker eller syltetøj i baglommerne. Men tilskuerne har ofte købt rigeligt ind af både sukkerristede peanuts, diverse karameller og alt muligt andet sødt guf. Og dette kan en bjørn lugte på lang afstand. Hver omgang hvor spilleren ikke starter i en Tackle Zone, skal træneren rulle D6: På 1-4 sker der intet særligt, men på 5-6 har spilleren fået færtten af noget sødt, og skal straks flytte mod den nærmeste kant af banen, og om muligt flytte af banen, selv hvis spilleren er nødt til at sprinte. Spilleren bevæger sig langsomt men sikkert hen til det søde, og laver i den forbindelse 3D6 tilskuer fatalities inden han bliver stoppet. Placer spilleren i reserves boksen i Dug-Out, dette repræsenterer den tid spilleren bruger blandt publikum.

Racial dislikes og animosity: Varbjørne i bjørneform kan ikke lide nogle andre spillere, heller ikke andre varbjørne.



The book... the movie...
Now... the GAME!

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Jagten på Røde Oktober

Anmeldelse ved Robin Andersen

Hvad har Forum (forholdsvist stort dansk forlag), TSR (meget stort amerikansk spilfirma) og United International Pictures (flere kæmpe store filmselskaber) tilfælles?

Dette spørgsmål kan svares meget nemt med 2 ord: TOM CLANCY. Tom Clancy har skrevet romanen Jagten på Røde Oktober, som er blevet filmatiseret med Sean Connery i hovedrollen! Filmen fik premiere over det meste af landet den 31. august. Bogen (og filmen) fortæller historien om en russisk ubådskaptajn, Marko Ramius, som får til opgave at sejle Sovjets sidste nye atomubåd på sin jomfru sejlads! Ramius stikker til søs, og væk er han - ingen radiomelding - kun et lille brev! Ramius vil afhoppe til vesten! Med hele den russiske flåde i hælene og den amerikanske! Vil det lykkes?

Clancy kommer her med en fantastisk spændende og velskrevet histo-

rie, som gør at man lever sig så stærkt ind i bogen at man ikke kan stoppe før man når til bagsiden af bogen - og alligevel tørster man efter mere! (han har skrevet flere - bare rolig).

Filmen gør et godt stykke arbejde. Skuespillerne kommer med nogle fantastiske præstationer. Billederne er flotte og der er gjort utroligt meget ud af effekterne! Filmen følger bogen utrolig flot, men der er en del gange, boglæseren vil spørge sig selv: Der mangler noget!? Men Sean Connery er det hele værd og jeg skal da også ind og se den igen (3. gang).

Brætspillet

Mine tanker var mørke, måske ligefrem sorte - af had! Min såkaldt bedste ven havde lige pillet mine to C135'ere ned fra lufrummet i den sydlige del af Atlanten - jeg kunne

godt regne ud hvor dette bar hen! Mine fire eskadrillier F14 Phantom ville ende i havet. Ingen optankning undervejs ville betyde enten en våd grav eller et rygende inferno over Spanien. Et kort øjeblik syntes jeg ligefrem at kunne se piloternes ansigt fortrukket i rædsel! Jo tak, min bedste ven sad og godtede sig over sin fremsynethed og strategiske kunnen mens jeg sad med samme tanker om mordplaner for hele hans flåde og tanken om min session og mit frinummer kørte for den indre videoskærm. Hvorfor trak jeg dog frinummer?

Det var et lille udpluk fra en af de mange gange jeg har trukket The Hunt For Red October frem fra mine gemmer og har presset en af mine venner til at prøve (denne gang skal jeg vinde!). Normalt har jeg aldrig brudt mig om strategispil - "det må da være dræbende kedeligt" var min standardbemærkning. Indtil dette

spil kom frem havde jeg læst romanen og var blevet fanatisk tilhænger af Tom Clancy. Så der var noget der fangede mig!

Reglerne er utrolig nemme at gå til, da der findes et væld af eksempler og selve handlingen kan man vælge frit ud fra 8 missioner, der er medselvfølgelig kan man også lave sine egne (men en god start er garanteret, hvis man prøver en af missionerne i regelbogen). En anden ting jeg altid frygtede ved strategispil var det massive opbud af brikker (jeg har hørt om op til 3-4000 brikker!) som tager det meste af en nat at stille op. Sådan er det ikke med dette spil, der er ca. 300 brikker og antallet, der skal bruges til de forskellige missioner kan svinge fra 16 til 300!

Når man er kommet ind i spillet kan man efter eget ønske udvide reglerne med missilangreb, radarblokering, flyovervågning og en masse andre ting.

The Hunt For Red October er et fantastisk sjovt og spændende spil, som viser sig at være utrolig nemt at komme ind i (de danske regler skulle være klar, når dette bliver trykt) og der er hele tiden masser af muligheder for nye regler.

Desuden er TSR kommet med Tom Clancys anden roman, Red Storm Rising, som strategispil, der kan sættes sammen med The Hunt For Red October (stort spisebord anbefales). Hvor The Hunt For Red October er søbaseret er Red Storm Rising landbaseret. Den ultimative verdenskrig (heldigvis på bordet!).



Konkurrence: Jagten på Røde Oktober

Da dette nummer af Kaos omhandler hele 3 ting, som er bygget over romanen The Hunt For Red October, mener vi at dette må være grund nok for at lave en lille konkurrence! Læs følgende spørgsmål - send svarene ind og så har du muligheden for at vinde en masse dejlige ting såsom spil, flere spil eller bøger!

1. Sean Connery spiller hovedrollen i Jagten på Røde Oktober. Kan du nævne mindst 2 andre film som han har været med?

2. Hvilket andet spil end The Hunt For Red October har TSR lavet, som bygger på en roman af samme forfatter?

3. Hvad hedder forfatteren som har skrevet Jagten på Røde Oktober?



Præmier

1. The Hunt for Red October (brætspil m/dansk vejl.) + Jagten på Røde Oktober (fra forlaget Forum)

2. The Hunt For Red October (brætspil m/dansk vejl.)

3. Jagten på Røde Oktober (fra forlaget Forum)

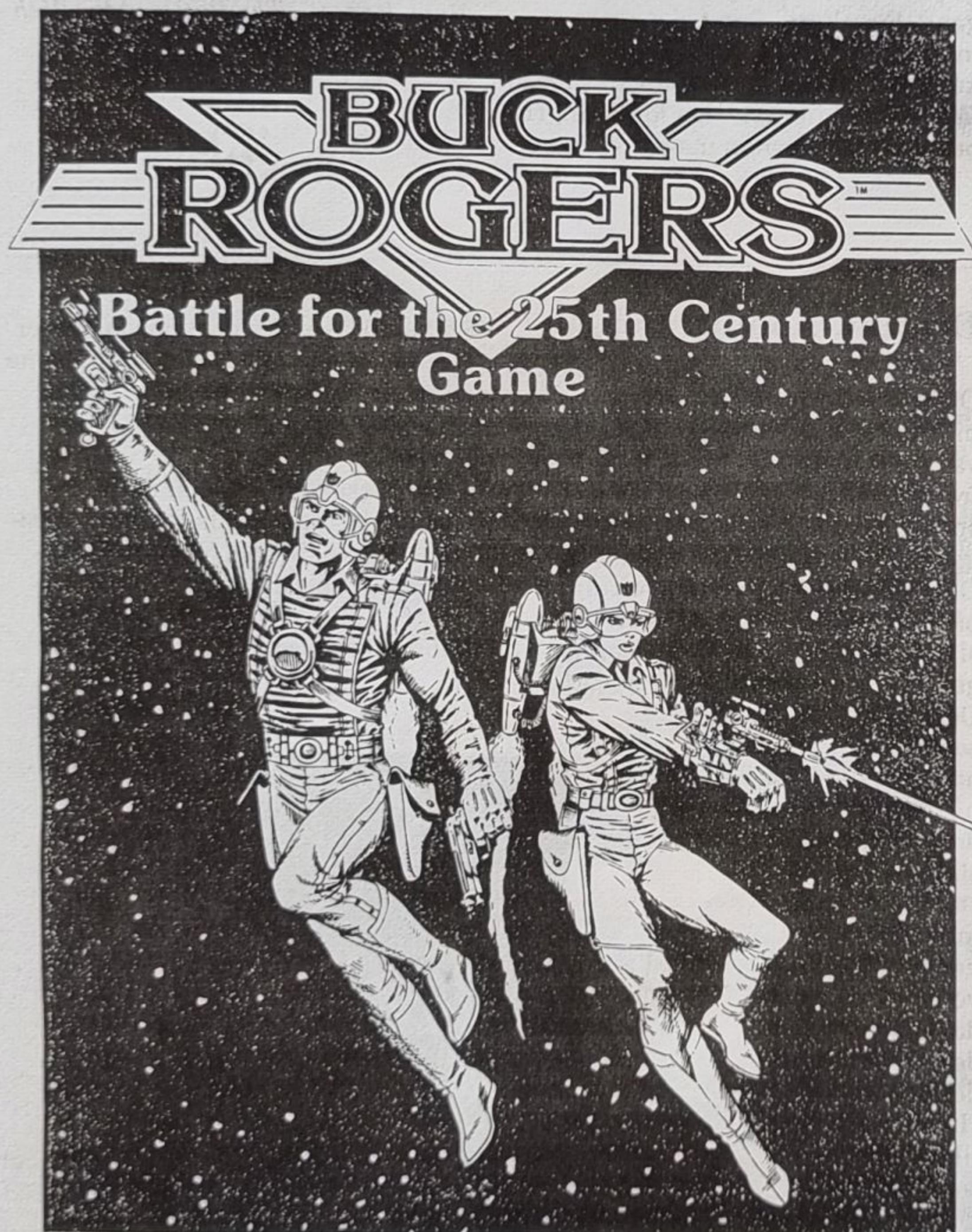
De danske bøger er givet af forlaget Forum. Tak for det. Svaret skal sendes i en kuvert eller på et postkort til:

Kaos
Ermelundsvej 92D
2820 Gentofte

Vi skal senest modtage dit svar med morgenposten mandag d. 22. oktober. Mærk kuverten: "Røde Oktober"



FOKUS På Brætspil



Anmeldelse ved Robin Andersen

Bodybuilding og fitness var de første ord, der dansede henover den lystavle, som jeg en gang imellem kalder min hjerne. Hvorfor, kunne man så spørge? Jo, jeg har lige fået et spil på størrelse med Berlinmuren ind af døren.

Buck Rogers, brætspillet vel at mærke, indeholder ca. 560 spillebrikker, 54 spillekort, 5 tisdesterninger, 2 regelbøger (Basic og Advanced) og selvfølgelig et spillebræt, som kræver lidt mere af spisebordet end Mata-dor og andre klassikere.

Spillebrættet viser vores solsystem (noget af det), med Jorden, Merkur, Mars, Venus, astroider og i midten er der et oversigtskort over de nævnte planeter. De er delt op i noget som bliver kaldt Terrial Zones.

Når man starter får man tildelt flere forskellige styrker. Troopers er elitesoldater, der kan transporteres til andre planeter og indsættes i angreb (eller sabotage) og forsvar. Genies er kunstigt fremstillede mennesker med en utrolig styrke, men de kan ikke transporteres til andre planeter. Men de er til gengæld overlegne forsvarere. Fighters er små hurtige rumskibe, som kan bruges i kamp både i rummet og på planeter. Battlers er kæmpemæssige rumskibe, som ikke kan lande på nogen planet, men kan bruges til at bombe planeter fra atmosfæren. Transports er specielle fragtrumskibe, som kan bruges til at transportere mænd og udstyr imellem de forskellige destinationer. Fabrikker kan producere alle de styrker man har brug for (men det tager tid).

Reglerne er delt op i to hæfter, Basic og Advanced. Det er nemt, hurtigt og letforståeligt. Et par spil med Basic-reglerne og så er man klar til Advanced. I Advanced-reglerne kommer der lige prikken over i'et med. Det bliver mere spændende og udfordrende, da man til fulde kan udnytte de forskellige leders evner (Buck

Rogers kan bare det pjat med rumskibe). Men der er andre ting. Der findes til slut i bogen et hav af mulige regler, som man kan bruge efter for godtbefindende. F.eks. er der en, hvor rumskibe kan udnytte slyngefekten i vores univers til at opnå bedre fart! Eller man kan lave samarbejde mellem sine fabrikker, så det går hurtigere med produktionen af Battlers og man kan producere killersatellitter, som næsten pr. automatik destruerer enhver, der nærmer sig (herlige små brutale bæster!).

Spillet er beregnet for 2-6 spillere (der er dog kommet soloregler i Dragon Magazine nr. 157). De forskellige personer vælger så, hvilken leder de vil være (Buck Rogers, Doc Huer, Killer Kane, etc. - 6 ialt). Derefter tildeles forskellige landzoner efter

nogle kort (præcis som i Risk). Den, der først når et vist antal (15-25) landzoner har vundet.

Kamp i Buck Rogers foregår med en tisetet terning og en kamptabel, som står bag i Basic regelbogen. Nemt og dejligt. Der er selvfølgelig forskellige ting og undtagelser, såsom de forskellige ledere, der har særlige evner, men det bruges dog først i Advanced-reglerne.

Det genial ligger i oversigtskortet, som viser solsystemet. De forskellige planeter bliver flyttet for hver omgang. Resultatet kan f.eks. være at man kan angribe Mars, som ikke kunne nåes i sidste omgang (Mars får dog også muligheden for at angribe dig!). Det giver en masse mulighe-

der for strategi og sjove indfald i spillet!

Buck Rogers er, på trods af sit navn, og på trods af kampen mellem det gode og det onde, et spil som jeg kan anbefale til alle, uanset om det måtte være familier, nybegyndere, garvede spillere - ALLE! Det kunne minde om Risk, men Risk blegner i sammenligning med dette spil! Jeg kan ikke forklare hvorfor det er så godt, men det må være en kombination af de forskellige ting som gør at det fungerer så godt som det gør!

Buck Rogers - The Battle of the 25th Century. TSR. Pris 348,00 kr.



Dean R. Koontz

Du er lige kommet hjem. Du er træt, men du føler trods alt, at der skal være lidt hygge, så du tager en bog frem - Koontz. Navnet nærmest springer ud i hovedet på dig. Du går igang, nyder varmen og stilheden. Du kigger oop et øjeblik, spekulerer på om du hørte et eller andet. Du slår det bort, læser videre. Denne gang er du sikker! Der var noget! Det var et skrig, som fik hårene til at danse lambada på din nakke. Blodet i dine årer besluttede sig straks for en demonstrativ strejke for at genopleve de gode gamle dage med 37 grader. Døren. Blev den sparket ind? Hvad var åragen til denne larm, som i høj grad kunne henlægges til en koncert med AC/DC?

Sådan får jeg det altid når jeg læser gys og horror, og jeg kan stadig åbne og ligefram nyde en bog fra denne specielle genre. Syg?

Jeg vil straks kaste mig over Koontz' forfatterskabs sidste fire bøger: Lynet slår ned, Skygger, Midnat og Rædslernes Hus.

Robin Andersen



Kære læser

Ja, så er tiden kommet! Boggnaskeren er tilbage og denne gang har jeg besluttet mig for at gøre mine trusler til alvor! Koontz bliver taget under min kærlige hånd! Men ellers har min redaktør sagt stop! Kun Koontz, du får ikke mere plads! Skriv ind og forlang mere spaltepads til Boggnaskeren, så vil i klart blive nævnt i næste nr. af Chaos! Hav det pænt og nyd min anmeldelse af Koontz!!! Vær velkommen til Boggnaskeren!



N. O'Connor & S.R. Bissett

Lynet slår ned.

I Lynet slår ned finder vi en pige ved navn Laura, som hver gang hun bliver udsat for fare, reddes af en mystisk mand. Denne mands opdukkelse ledsages altid af et lyn! Koontz kommer her med en sindssygt spændende historie, som han til fulde formår at ødelægge, da han mister kontrollen med den i slutningen af bogen. Handlingen foregår tildels i vores dejlige årti og tildels under 2.verdenskrig. I slutningen af bogen hopper han frem og tilbage, så man får en følelse af at være til vælgermøde med Det Radikale Venstre, hvor Niels Helveg Petersen fører sig frem i vanlig stil. Vi står fast...?



Skygger.

Trods det lille uheld med ovenstående bog kastede jeg mig over Skygger. Hvilken start. Jeg sad i min dejlige stol, nød varmen mens min sjæl blev sønderrevet af skræk! Hele handlingen udspilles i og omkring en lille by, hvor alle indbyggerne er blevet dræbt af et eller andet mystisk! Man følger så en lille gruppe menneskers søgen efter "et eller andet mystisk". De bliver alle (næsten) dræbt en efter en. Der bliver lagt op



til et gigantisk klimaks, som i sidste ende bliver tilføjet et stort antiklimaks. Den mand kan bare ikke lide slutninger og han gør alt for at ødelægge dem, hvilket lykkes fint! Trods dette enorme og gigantiske antiklimaks er denne bog dog en af gysergenrens bedre bøger. Koontz kan måske ikke lide slutninger, men ellers er denne bog en sand fornøjelse for ens nervesystem.



Midnat.

En gang bidt af horror, altid horrorfreak. Jeg gik ufortrødent videre med Midnat. Det var retorisk at læse denne bog, bortset fra én ting: historien var i modsætning til de andre bøger forvirrende og dårligt sammensat! Måske var jeg ikke længere objektiv, men slutningen skuffede mig ikke. Den var præcis som de andre!



Kalenderen

30.sept.

Erebors landsmøde på Peder Lykkes Skolen, Amager.

12.-14.okt.

Viking Con IX. Danmarks største spilkongres med både bræt- og rollespil, bl.a. AD&D og Diplomacy. Se artikel senere.

Rædslernes Hus.

Jeg har andre bøger end Koontz, så det er ikke derfor jeg fortsætter. Denne bog gjorde et uudsletteligt indtryk på mig. Susan Thorton vågner op på et hospital efter et alvorligt biluheld (?) Hun lider af hukommelsestab og stumperne af hendes hukommelse kommer langsomt tilbage samtidig med at hun ser sin barndomskærestes mordere vandre rundt på hospitalet. Koontz kommer her med en fremragende historie, hvor man den ene gang efter den anden belaster sine nerver til det yderste. Med hans strålende fortælle teknik bliver man virkelig trukket ned i dette net af intriger og ægte hårrejsende gys. Nu kommer det. Jeg var kun utilfreds med de 10 sidste linier!

Skizofren? Måske? Koontz er god, men han burde dog tænke en smule mere på sine slutninger! Men han er absolut læseværdig (OK, nogle af hans bøger er læseværdige). Han kan nydes og jeg vil klart se frem til hans næste bog og springe slutningen over eller se om han har lært det!



Viking Con IX

Danmarks største spil kongres

Viking Con, landets største spil kongres, hvor der både er bræt- og rollespil afholdes igen i år på Tårnby Gymnasium. Det vil koste 60 kr. at deltage alle tre dage i den første week-end i efterårsferien, fra den 12. til den 14. oktober.

Blandt rollespilsturneringerne kan der i år vælges mellem bl.a. Advanced Dungeons & Dragons, det berømte gyserspil Call of Cthulhu, det universelle spil GURPS, superheltespillet Champions og det vanvittige science fiction spil Paranoia. Udvalget af brætspil svinger fra enkle og populære spil som Risk og Talisman til mere avancerede krigsspil som Napoleon og Advanced Squad Leader. Games Workshops' to megahits, Blood Bowl og Space Hulk er også re-

præsenterede sammen med det noget særprægede "modellervoks"-spil, Clay-O-Rama. Luftkrig vil der også være mulighed for at opleve med Ace of Aces, hvor hver spiller vælger en manøvre for deres fly, hvorefter man blader om til en side i et hæfte og ser hvad der sker.

Der vil også være en figurmalingskonkurrence med fire hovedkategorier:

Enkeltstående figur

Figur til hest eller lignende

Diorama (scene med mindst 2 figurer)

Køretøjer

Nærmere oplysninger kan fås hos

*Børge Zinck Madsen
Ågården 18
2635 Ishøj
Tlf. 42 73 71 83*

Viking Con pjecen med tilmeldingsblanket er nødvendig for at kunne forhåndstilmelde sig. Den kan fås ved at sende en frankeret svarkuvert til ovenstående adresse.

Der tages forbehold for ændringer i turneringsprogrammet. Sidste år var der ca. 500 spillere på Viking Con.

