Thr ghost



36 sider

Anmeldelser

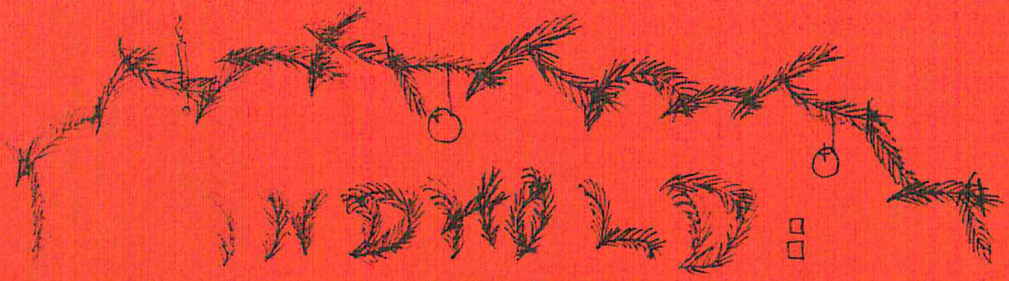
Anmeldelser

Julenummer

Nummer 5 ; december 1987

2. årgang.

-87



1 Forside af Lars Jalking.

2 Indholdsfortegnelse.

3 Fra Formanden.

5 Judge Dredd - the roleplaying game.

13 SSTTG ´87

14 Gisle Gnoms Udskejelser.

15 The Enemy Within.

17 Shadows over Bögenhafen

Midtersiderne : Judge Dredd PIN-UP 2

19 Death on the Reik

22 Duellen 1987

23 Alone against the Dark

26 Ghostbusters - a Frightfully Cheerful Roleplaying Game

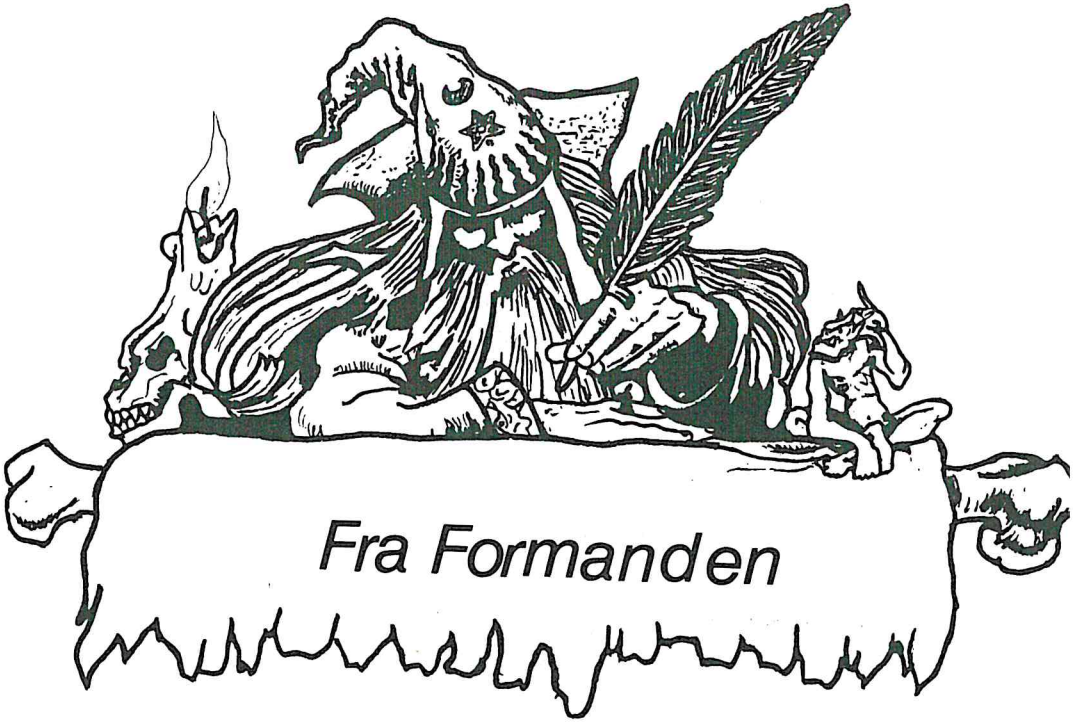
28 Alone against the Wendigo.

29 Paranoia II

32 Sandman

35 News

36 Bagside



Fra Formanden

Endnu et nummer af "The Ghost". Endnu en jul. Endnu et nyt år. Glæder vi os ikke alle sammen? Jeg glæder mig i hvert fald til at kunne skrive 3. årgang på det næste nummer af TG.

Vi har fået fantastisk god kritik af sidste nummer af TH. Der er faktisk blevet talt om, at det har været det bedste nummer indtil videre. Vi her på redaktionen siger selvfølgelig tak til Qrt og Sune, fordi de ikke skrev til os. Det ser ud til det hjælper på kvaliteten.

Vi ved godt, at vi i dette nummer har en del anmeldelser. Det har vi fordi vi gerne vi gøre Jer klar over hvad de forskellige spil går ud på (In case you don´t know). Nogle af de ting vi har

Vores udsendte medarbejder i Amerika har desværre kun sendt os et brev, hvor i der stod:

> Til The Ghost.
> Efter min ankomst her til Amerika har jeg opdaget, at nogle kultister planlægger en ankomst af en de kalder Great Cthulhu.
> Jeg skriver tilbage, når han er kommet.
> Det er natten til den 6. december.
> Hilsen Thomas

I dette nummer må vi desværre beklage, at vi ikke har særlig mange artikler til rollespil. VI BEKLAGER SELVFØLGELIG OGSÅ, AT VI IKKE HAR MODTAGET DIN ARTIKEL.

Hvad er der mere at sige end GODT JUL & GLÆDELIG NYTÅR (eller var det omvendt).



JUDGE DREDD

THE ROLE-PLAYING GAME

HVAD ER JUDGE DREDD FOR ET SPIL???
Ja, da det optræder i dette blads spalter, er det sandsynligvis et rollespil, men måske skulle jeg forsøge at forklare lidt nærmere. Det vil jeg så prøve på, på de næste par sider. Der vil være lidt om baggrunden, lidt om systemet og endelig lidt om hvordan DU (ja også dig derhenne ved vægen),kan blive Judge i mega-city 1.
Lad os starte med begyndelsen (til enden), hvad er en Mega-city? hvor ligger de? hvornår blev de bygget?
Selve spillet er lagt i jordiske rammer i en ikke alt for fjer fremtid, og Mega-cities er et relativt nyt begreb.
En mega-city er, som ordet antyder, en meget stor by. I slutningen af det tyvende århunrede begyndte amerikanerne sc de første på at klumpe sig sammen, stadig flere mennesker pa stadig mindre plads. Man videreførte tidligere tiders stolte tradition med at bygge højere og højere bygninger. I starten blev de kendt under navnet "stjerneskrabere", senere er man gået ovet til betegnelsen city-blocks, bl.a. p.gr.a. at de rummer alt som en rigtig by har (havde).
Mega-city 1, verdens største, havde før "Dommedagskrigen" et indbyggertal på 800.000.000 mennesker.

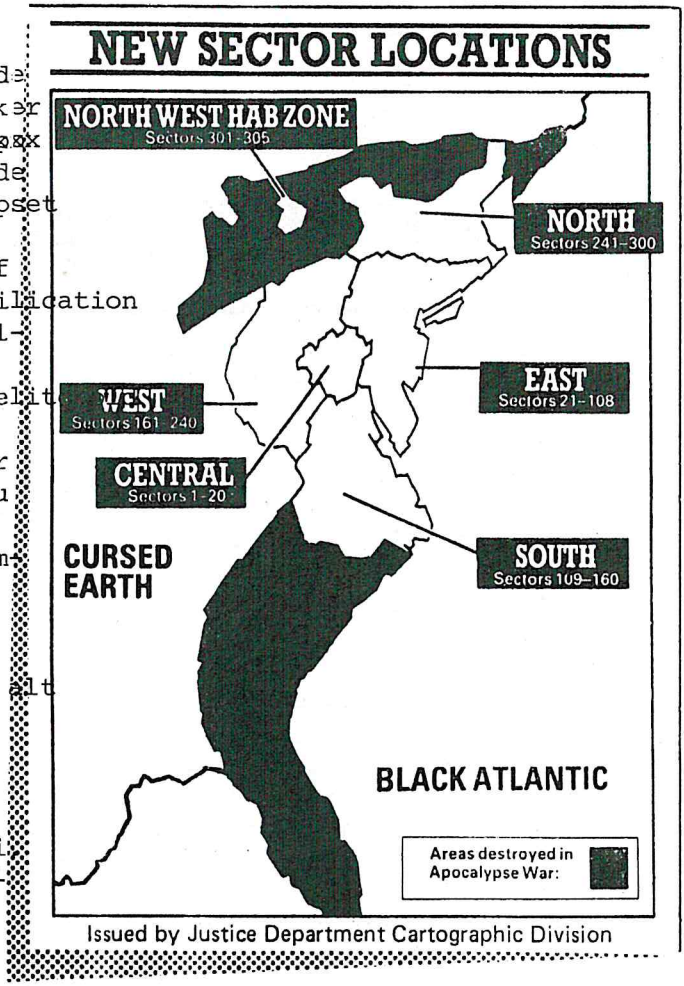


Men så gik det også galt. En amerikansk præsident startede 3.verdenskrig, hvilke fprårsagede at stort set hele verden blev til et atomart helve De eneste byer der "overlevede" var mega cities, takket være deres antimissilforsvar.

*sorry, skal være de 21.århunrede.

d

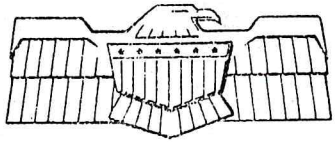
Efter krigen havde de fleste mennesker mistet troen på politikerne, og de bad da Dommerkorpset om at sørge for forvaltningen, af de rester af civilication der endnu var tilbage. Dommerne startede som et elite- elitesoldatkorps der kæmpede under krigen, men e4 nu en mellemting mellem politi,domstol,militær og lovgivende forsamling.
I en årrække gik alt på bedste beskub men så gik det galt igen! Denne gang gik megacityerne ikke fri og da "Dommedagskrigen" var slut så mega-city1 sådan ud. →

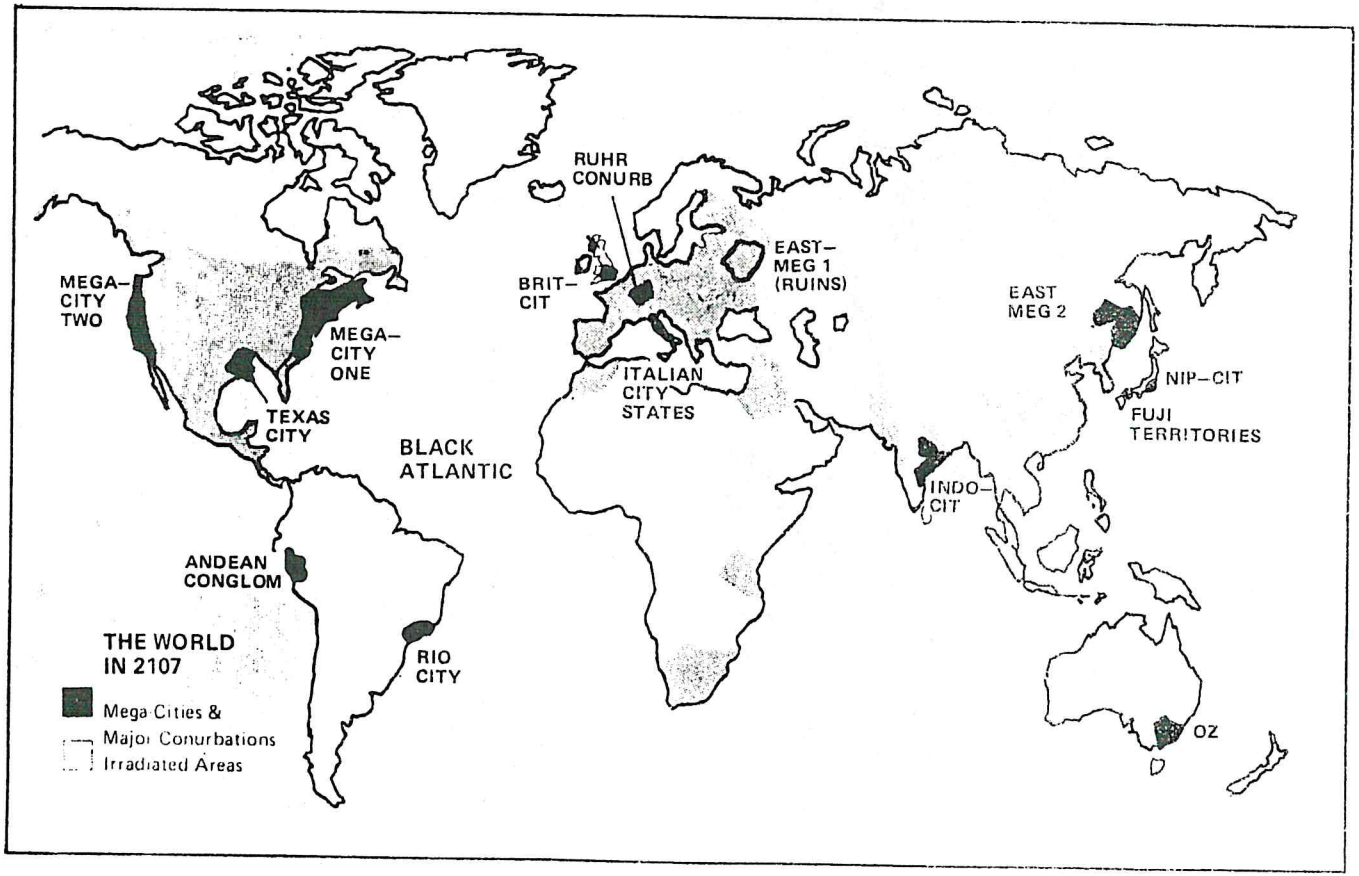


Med hensyn til de øvrige bebyggelser se kortet s 82.

I øjeblikket er indbygger antallet i MC! ca. 400 mio. Automatisering, bl.a. stigende brug af robotter til alt arbejde, har forårsaget at arbejdsløshedsraten er på 97.6%. Alle disse mennesker skal hver dag have tiden til at gå med noget, og dette noget er tit og ofte ulovligt!(ikke fordi der er ret meget der er lovligt). Og det giver visse problemer for dommerne. Nå, lad os komme til hvordan man definerer en dommer i gameterms.






RUHR CONURB
MEGA–CITY TWO
MEGA–CITY ONE
BRIT–CIT
EAST–MEG 1 (RUINS)
EAST MEG 2
ITALIAN CITY STATES
NIP–CIT
FUJI TERRITORIES
TEXAS CITY
BLACK ATLANTIC
INDO–CIT
ANDEAN CONGLOM
RIO CITY
OZ
THE WORLD IN 2107
Mega-Cities &
Major Conurbations
Irradiated Areas

En dommer har 8 characteristics: strength, initiativ, combat skill, drive skill, technical skill, medical skill, street skill og psi skill. Strength er et mål for hvor stærk og robust din figur er, det er et tal mellem 1 og 3 og hvad figuren er "født" med kan ikke ændres (undtaget hvis han bli såret). Initiativ er et mål for hvor hurtig en figur er, og I starter som 2d10+20. Hvis en dommer er så uheldig at blive såret kan der ske to ting 1) han mister I (typisk d6), 2) han bliver wounded og mister et point S. Hvis I ryger ned på 0 er figuren død, hvis S ryger ned på 0 er der en 5% risiko f for at figuren dør (der slås en gang per round).



Man operere altså ikke med egentlige hit-points i JD. Combat skill rulles som alle andre characteristics 2d10+20, og bruges til at afgøre om du rammer i kamp eller om du uheldivis skulle ~~smølfe~~ ramme ved siden af.I melee lægger man sin styrke til den skade man giver når man rammer. Drive skill bruges eks. når man stryger afsted på sin lawmaster (motorcykel) med 250 km. i timen samtidig med at man kører slalom mellem de ølkasser forbryderne smider ud af deres vogn. Technical skill er det der gør dig i stand til at bruge en computer, demontere en brandbombe eller skifte en afbrændt dims ud i din lawgiver (pistol). Medical skill giver vist stort set sig selv. Street skill er evnen til at få en perpetrator (lovovertræder eller bare perp) til at stoppe når du "beder" ham om det. Det er også din psykologiske sans, og dit lokalkendskab. Psi skill er psioniske evner, noget som ikke alle er i besiddelse af. Hvis du ikke har de evner er det dit redningskast modandre der har de evner.

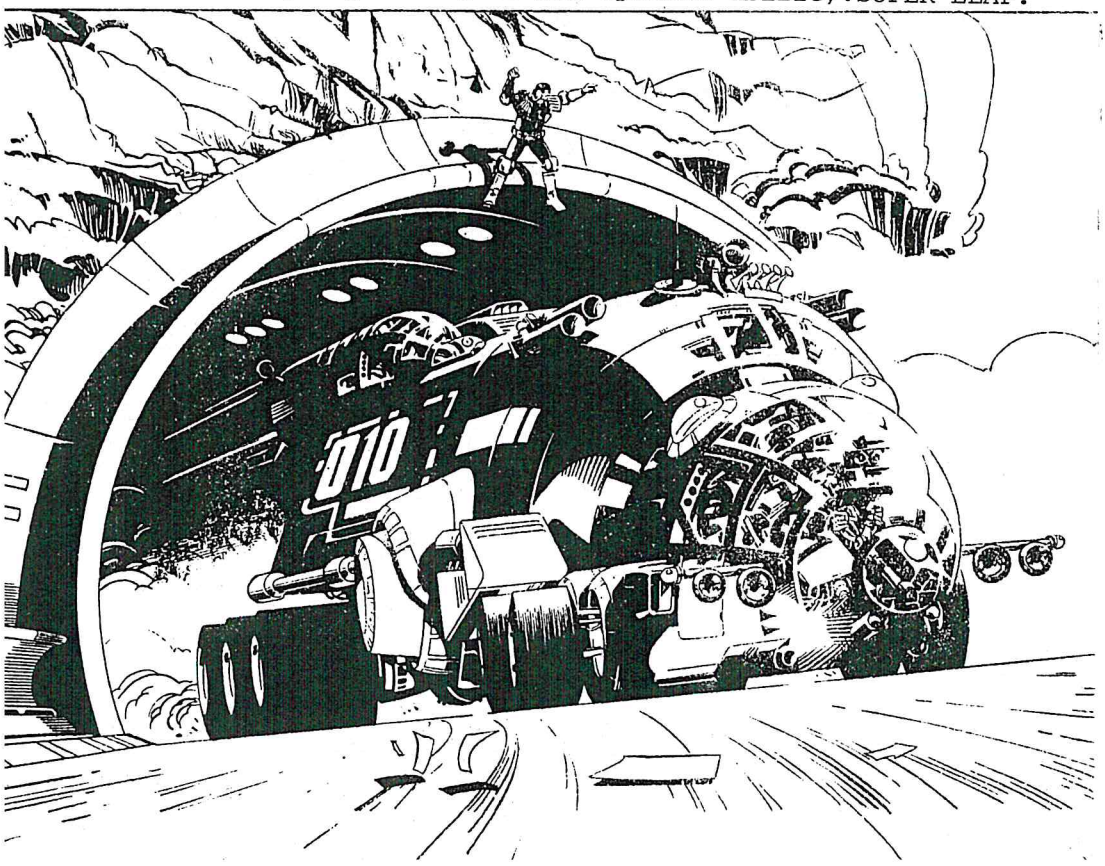
Hvis man starter med en score på 40 eller mere i enten med., tech. eller psi kan man vælge at være specialist inden for det område, det giver visse fordele når man "veksler" sine eksperiencepoints. Systemet er, at når man har fået 100 ep. bruger man dem til 2d3 points ekstra i en characteristic , dog ikke psi skill med mindre man er specialist PSI-dommer. Hvis man er enten tech eller med dommer får man 3d3 i sit specialist område, eller d6 i ethvert andet.

THE MAKING OF A JUDGE



Når en characteristic score kommer op på 40 får man en special ability, der er relateret til den characteristic der er hævet til 40, eks. Initiativ based ability: SUPER LEAP, gør at man kan hoppe længere og alligevel lande sikkert For hver gang over 40 en characteristic stiger med 10, får man yderligere en special ability.
Når man prøver at udføre et eller andet der er ud over det almindelige, skal man klare et check mod den relevante characteristic. Det sker ved at rulle d100 under eller lig med den score man har i den pågældende characteristic, evt. modificeret efter specielle forhold.
Nu da vi ved noget om hvordan en dommer fungerer skal vi se på hans hoved opgave: At sørge for at loven bliver overholdt. På de næste par sider følger uddrag fra LOVEN, samt straffen for at overtræde den.

En dommer gør god brug af sin special ability:SUPER LEAP.



COPYCAT-killing: imitation af spec. mordbølge med det formål at skaffe sig omtale.

BLOCK-WAR:når 2 naboblokke koger over kan det udvikle sig til en konflikt med tusindvis af døde.

BODY-SHARKING, ORGAN-LEGGING: 2 sider af samme sag handel med menneskelige "reservedele" til brug ved transplantation.

TAPPING:mugging

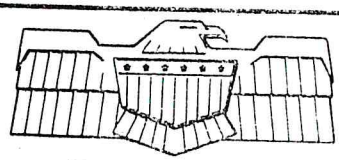
JIMPING: udgive sig for at være dommer, evt. i forbryderisk øjemed.

PRANKING: at udføre grove practical-jokes.

BOINGING:populær aktivitet i MC1. Man hopper omkring inkapslet i gummibolde, spøgen er at hoppe ud fra 325. etage og se hvor man ender.

SCRAWLING:grafittimaleri.

STOOKIE-PILLS: livsbevarende piller udvundet af stookie-hypofyser. En stookie er et væsen fra det ydre rum.



Typical Sentences:

Murder	*18 years to life*
Mass Murder	*30 years to life*
Murder of a Judge	*Life*
Copycat Killing	*Life*
Fighting in Block War	*30 years to life*
Treason	*Life*
Futsie Murder	*Life in a Kook Cube*
Arson	*25 years to life*
Kidnapping	*30 years to life*
Paying a Ransom (incitement to kidnap)	*5 years*
Body Sharking	*30 years to life*
Organ-Legging	*30 years to life*
ARV (Armed Robbery with Violence)	*18 — 30 years*
Robbery	*8 — 20 years*
Burglary	*10 — 20 years*
Petty Theft	*1 — 5 years*
Sky Heist	*20 years*
Road Piracy	*5 — 20 years*
Tapping	*5 — 15 years*
Receiving Stolen Goods	*1 — 5 years*
Attempted Bribery of Judge	*10 years*
Resisting Arrest	*1 — 5 years*
Leaving scene of crime	*6 months to 3 years*
Jimping	*10 years*
Public Nuisance	*6 months to 3 years*
Cheeking a Judge	*6 months*
Breach of the Peace	*6 months to 5 years*
Obstruction	*6 months to 3 years*
Rabble Rousing	*1 — 5 years*
Rioting	*2 — 10 years*
Rumble	*3 months to 2 years*
Brawling	*6 months to 5 years*
Common Assault	*3 months to 3 years*
Illegal Parking	*3 — 10 months*
Overdue on Meter	*1 — 3 months*
Defective Lights	*500c fine*
Jaywalking	*100 days to 2 years*
Running on a Walkway	*1 — 10 months*
Fare Dodging	*6 months*
Littering	*1 — 200 days*
Pranking	*3 months to 5 years*
Illegal Boinging®	*20 years*
Scrawling	*3 months to 2 years*
Illegal Smoking	*6 months*
Possession of Stookie pills	*1 year (without pills)*

SMOKING, SUGAR, DRUG; OLD COMICS: Disse stoffer/ genstande er sundhedsfarlige, og er derfor forbudte. VID-SLUG: Fremtidens svar på video-kasetter (og bøger)

Skulle du nu have fået lyst til at prøve at spille dommer i det 21.århundrede kan det arrangeres let og smertefrit. Du skal bare tage kontakt med : TIME TRAVEL INC: der sørger for alt det praktiske i forbindelse med rejsen- læn Dem mageligt tilbage i sædet_ De er fremme før de ved det.

TIME TRAVEL INC. nærmeste repræsentant

Breach of Health Regulations ..	*1000c fine to 2 years*
Illegal Sugar Possession	*1 year*
Importing Sugar	*10 years*
Drug Possession	*6 months to 8 years*
Old Comic Selling	*3 — 10 years*
Unlicenced Weapon	*3 years*
Prohibited Vid-slugs	*1 year each*
Overdue Vid-slugs	*3 months each*
Prohibited books	*1 year*
Illegal Trading	*1 — 3 years*
Illegal Alien	*Deportation*
Illegal Mutant	*Removal to Cursed Earth*

Note: In certain cases, Revoking of Citizenship and exile in the Cursed Earth may be used as an alternative sentence.



MUNGO



SSTTG '87

Sidste år kårede vi JENS H(orrible) KRUUSE som Største Skribent Til The Ghost '86

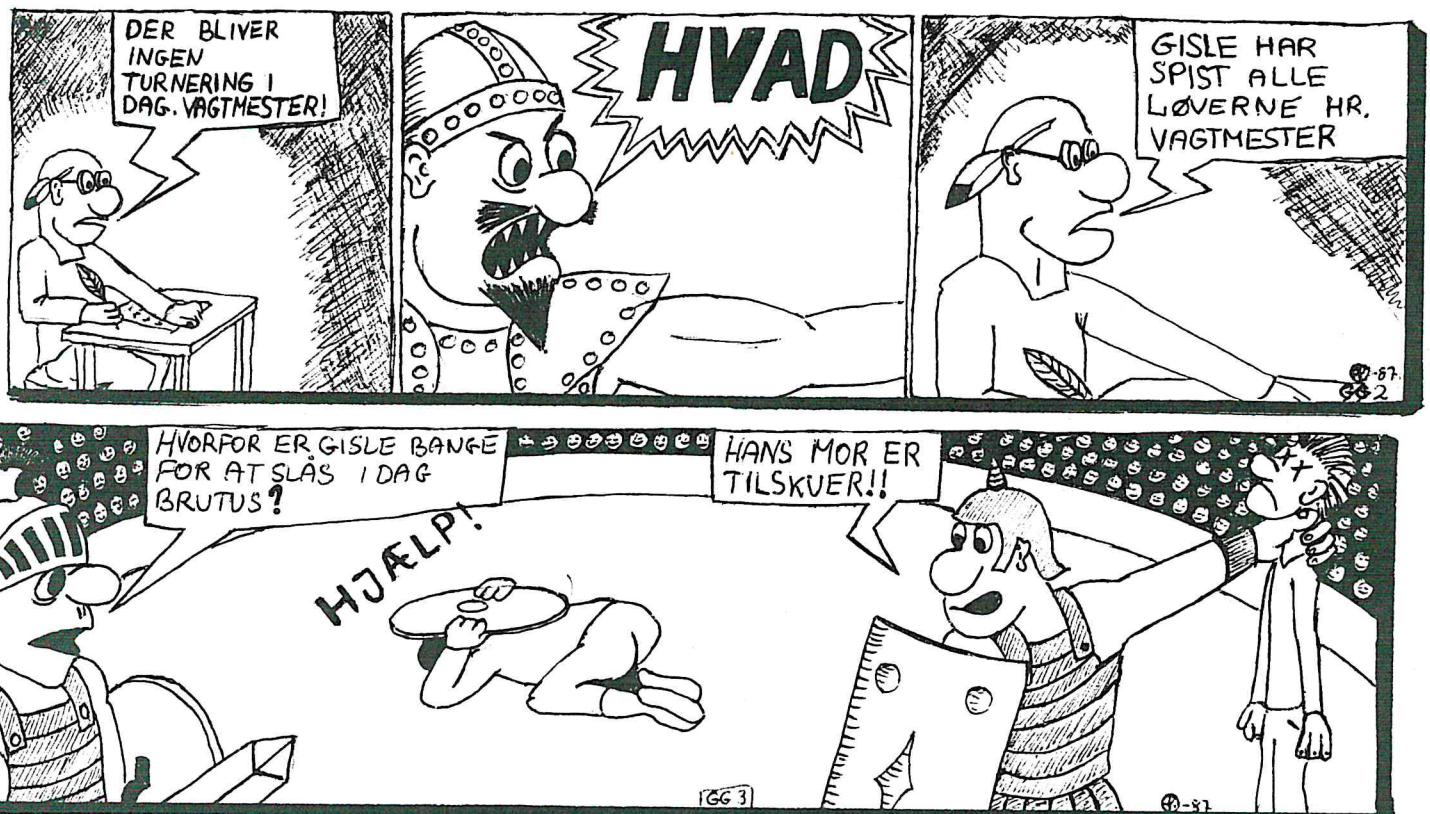
Igen i år vil vi kåre en SSTTG dog bliver det '87. I år vil dog gerne have, at vores læsere vil være med til at kåre SSTTG '87. Personen, som bliver kåret vil, som sidste år, modtage en lille præmie.

Man behøver ikke at være medlem, for at stemme. Ens forslag skal være afleveret til nedenstående inden den 2. januar. Man kan stemme på en af nedenstående artikler:

Artikelens navn:	Nummer:	Skrevet af:
Special Situations	TG1-87	Jens Kruuse
Ninja I	TG2-87	Thomas Hansen
Bødlen	TG2-87	Mungo
Orc's near Kirshgarten	TG2-87	Mungo/Claus E.
Sandman	TG2-87	Jesper Brandt
Læserbrev	TG3-87	Sune Auken
Initiativ	TG3-87	Jesper Brandt
Warhammer Npc Record Sheet	TG3-87	Claus Ekstrøm
Proficiencies	TG4-87	Henrik Eriksen
Knock-Out	TG4-87	Claus Ekstrøm
Bonden	TG4-87	Mungo
Gisle Gnom's udskej.	TG4-87	Strikker
Land of Ninja	TG4-87	Claus Ekstrøm
Paranoia II	TG5-87	Claus Ekstrøm
Judge Dredd	TG5-87	Mungo
Sandman	TG5-87	Jens Kruuse
Ghostbusters	TG5-87	Claus Ekstrøm
Alone Against the Dark	TG5-87	Claus Ekstrøm
Death on the Reik	TG5-87	Claus Ekstrøm
Shadows over bögenhafen	TG5-87	Claus Ekstrøm
The enemy within	TG5-87	Claus Ekstrøm

SEND/RING TIL: CLAUS THORN EKSTRØM
Søndertoften 272
2630 Tåstrup
Tlf. 02 99 95 52

GISLE GNOM


DER BLIVER INGEN TURNERING I DAG, VAGTMESTER!
HVAD
GISLE HAR SPIST ALLE LØVERNE HR. VAGTMESTER
HVORFOR ER GISLE BANGE FOR AT SLÅS I DAG BRUTUS?
HJÆLP!
HANS MOR ER TILSKUER!!
GG 3



Er det godt? Om det er. Det er faktisk en must til alle WFRP-gamemastere. Det der ikke står i den er ikke værd at vide om The Empire. Nå nu over til noget mere konkret:

TeW indeholder en stort fler-farvet kort over The Empire, 2 sider med player-handouts, 2 sider med Gamemaster information og en 56 sider booklet, hvor der står, hvad der er værd at vide om THE EMPIRE.

Bookletten indeholder bl.a. en kalender, den mest almindelige i emperiet, men noget af det, som der er mest brug for er den politiske struktur i emperiet, En uddybning af Sigmar-religionen, den mest udbredte religion i The Empire. Den indeholder også et mindre eventyr, MISTAKEN IDENTITY, hvor spillerne kommer op mod mutanter, fordrukne coach-men, dusørjægere m.m. Et godt eventyr, i betragtning af, at det kun 16 sider langt. Det har også stor betydning, hvis man vil spille videre, da en del af ideen i de efterfølgende eventyr er bygget på, at man har spillet dette. Et par af de vikelig nyttige



som er med er en dobbelt side om herbs. Der kan blandt andet nævnes Alfunas, Earth Root, Faxtoryll, Gesundheit, Nightshade, Salwort, Sigmafoil, Speckled Rustwort, Spiderleaf, Tarrabeth og Valerian.

En anden praktisk ting er soldiers of the empire, som giver stats for soldater. Der fortælles om the armies of Nuln & Altdorf. Der nævnes også halfling infantery (hvem der for brug for det ved jeg ikke). Der gennemgås også, kort, emperiets historie.

V MILHEIM

WANTED!
BOLD ADVENTURERS

His Excellency the Crown Prince Hergard von Tassenunck of the Grand Principality of Ostland hereby gives notice that he is currently resident in Altdorf and wishes to engage the services of a party of skilled adventurers. Employment is to commence as soon as possible, for an indefinite period.

Would-be applicants are forewarned that they shall be required to undertake a most perilous mission into unexplored regions of the Grey Mountains. The matter is of the utmost delicacy and absolute discretion is required.

Remuneration is negotiable (depending on experience) but a minimum of 20GC per person per day is assured, in addition to a generous bonus upon successful completion of the mission. No laggards, cowards, or dwarfs need apply.

Signed

Personal Scribe to Crown Prince Hergard

Alt i alt må man sige, at det er uundværligt, for en Warhammer gamemaster, det eneste sure er prisen.





Shadows over Bögenhafen er det andet modul i The Enemy Within-serien. Spillerne kommer, efter deres eventyr i Altdorf, til Bögenhafen, hvor der holdes en stor markedsfest. Her kan man prøve alt, se alt osv. Der er blandt andet en boksering, en tre-benet goblin, hønsemarked, m.m., og mens alt ser stille og fredeligt ud bliver spillerne rodet ind i et mysterie, hvor hele Bögenhafens eksistens står på spil (Det ved de bare ikke, men hvis de ikke klarer opgaven, SÅ finder de bestemt ud af det).

Shadows over Bögenhafen er et 48-siders eventyr, og hvis man har spillet The Enemy Within kan man direkte gå videre til den store Schaffenfest i Bögenhafen. Med i modulet er der også et stort flerfarvet kort over Bögenhafen. Dette modul indeholder også 2 sider player handouts & to sider gamemaster references.

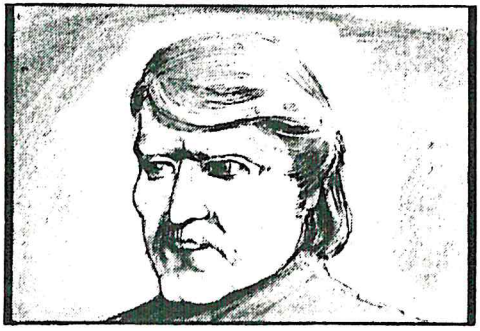
Shadows over Bögenhafen er et fantastisk godt eventyr. Alt, hvad en Gamemaster har brug for at vide, så som hvordan Watchmen reagerer, de skatter, som der skal betales, de største familier i Bögenhafen, + meget mere

Det kan bestemt betale sig at købe SoB, for man får virkelig noget for pengene. Selve modulet lever op til WARHAMMERS ry om, at fantasi-rollespil ikke kun skal være vold og tamp. I Shadows over Bögenhafen skal man bruge indersiden, hvis man ikke skal ende som offer for diverse mutationer. Det er et eventyr, hvor kamp og tænkearbejde er blevet blandet utrolig godt sammen.



Hvis det dog ikke skulle lykkedes for heltene, at redde Bögenhafen er der dog beskrevet, hvordan man kan føre sin campaign videre.

Endnu en ting, man ikke kan undvære (det kommer selvfølgelig an på hvem du er).



Death on the Reik

Death on the Reik. Det sidste eventyr, som vi anmeder i dette nummer (det sidste WFRP eventyr). DotR er også det sidste WFRP modul, som er udkommet, i hvert fald i lille Danmark.

I DotR fortsætter spillerne, hvor de slap i Bögenhafen. De får fat i en båd, og skal naturligvis bruge denne til at handle, ved at sejle op og ned af River Reik.

DotR kommer i en boks, og den indeholder et 88-siders eventyr (kaldet DotR), et 16-siders hæfte om River Life of the Empire, et flerfarvet kort over en borg og 9 ark med player handouts og kort.

Hvis vi først ser på RLotE (River Life of the Empire), ser vi et 16-siders hæfte trykt i blåt, ja..hvad gir´ du? Nå, men bortset fra denne lille detalje, som gør det svært at se, hvad der står, er det et hæfte, som er meget brugbart. Der står, hvad der kan ske af onde ting, med både, når de bl.a. sejler ind i hinanden. Noget af det mest interessante er de Trading Rules, som der er med, så det bli-

ver rigtig nemt, at handle (for Gamemasteren).

Selve eventyret er ikke som de andre. I TeW og i SoB bliver PC´erne ført fremad, når de får fat i de rigtige ender. I DotR skal PC erne selv vælge en del af det de vil gøre. Modulet er bygget op, som en masse store encounters, som alle er forbundet på en eller anden måde. Der sker noget, når og hvis de kommer til Altdorf, og noget andet, hvis de tager til Weissbruck.

Når jeg nu siger, at det kun er encounters er det STORE encounters. Det ene af dem fylder alene de 44 sider.



Man må, indtil nu, sige, at Warhammer producenterne kun har gjort det bedre og bedre. Først lavede de TeW, en source-pack til WFRP, så det virkelige gode eventyr SoB, og nu dette, som dårligt kan beskrives i ord (så godt er det).

Vi glæder os til at se de næste to i serien nemlig CITY OF THE WHITE WOLF, og
POWER BEHIND THE THRONE

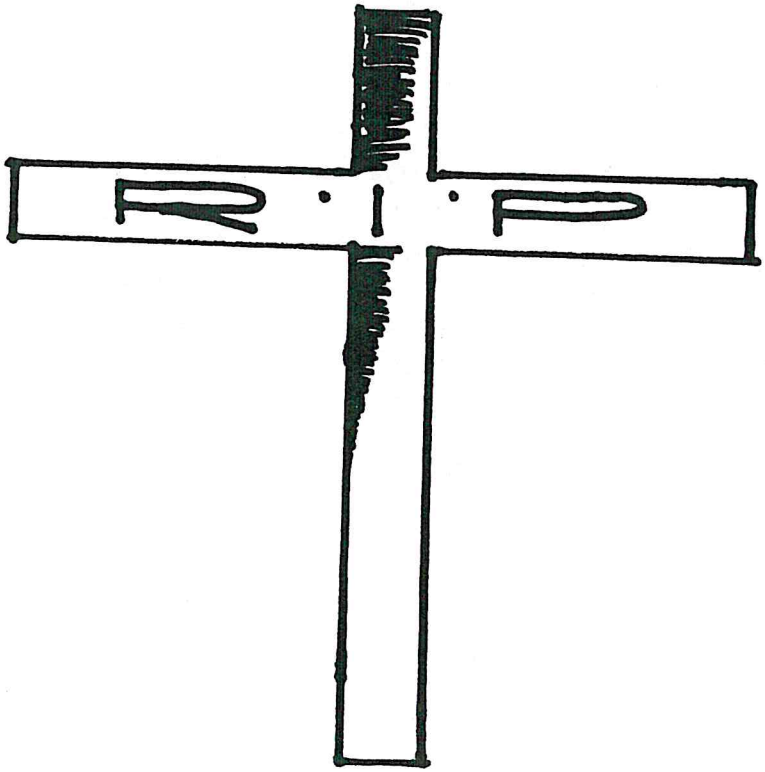
Claus



DUELLEN 1987

Duellen er .....død. Da der kun var kommet to tilmeldinger, inden den 1. november besluttede vi (de 2 deltagere og jeg), at sløjfe den. Det var bare surt. Da jeg sidste år så, at der var 8 tilmeldte troede jeg, at vi i år kunne forhøje den til 12, men ak, folket kunne ikke engang tage sig sammen til at tilmelde sig.

HVIL I FRED!



Alone Against THE DARK

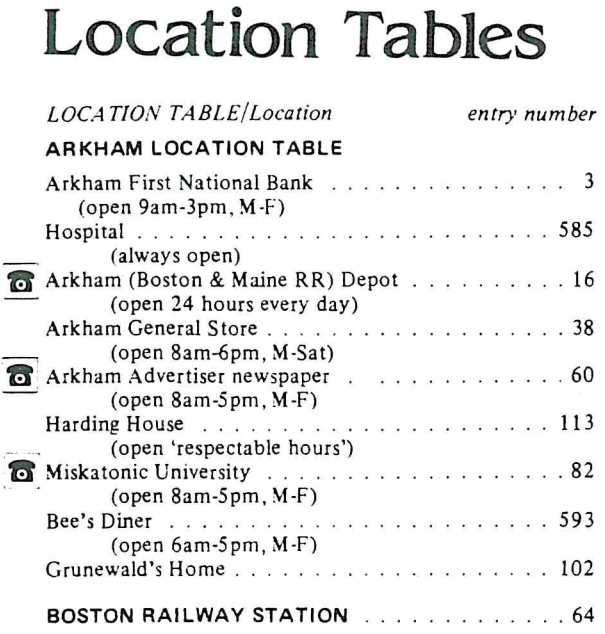
De fleste af os har prøvet at spille Fighting Fantasy eller solo eventyr eller noget i den dur.

Men der er sikkert ikke mange af Jer, som har prøvet at spille cthulhu-senarioet ALONE AGAINST THE DARK, og det er ellers godt, MEGET godt. I starten er man Louis Grunewald, en professor fra Miskatonic univesity, Arkham. Hvis han skulle dø (ikke særligt usansynligt) bliver men så overtaget af Ernest Holt, en rig mand fra New York. Skulle han finde på at tage til de evige jagtmarker træder Nora McShane til. Hun er Ernest Holts veninde, men af den grund har hun ikke større chance over for diverse cthulhuoid monsters. Hvis hun finder på at studere indersinden af sin kiste, springer Devon Wilson til. Det er de 4 personer, som bogen giver dig. Du kan selvfølgelig også bruge dine egne figurer, men de er næppe så seje som de 4 der er med i bogen.

306 The Hound of Tindalos arrives! See the rulesbook for a description. Unless you can summon a creature to fight it for you, there is nothing you can do. When the creature comes, you immediately lose 1D3/1D20 SAN. If you go insane, logical action such as using magic or a magical item will be impossible. If you have the ring, it protects only the hand upon which it is worn. If the Hound is driven away, carry on with your activities and add 1D10 SAN as reward for your success. Go to any appropriate location.

But winning against it is unlikely. Very probably, for you it is . . . THE END.
(191)

Når man er startet får man at vide, at ens gode ven, Tibor Gliere, er blevet taget til fange i Athen, fordi han har prøvet på at stjæle "The Karpathos Device". Du er hans eneste ven, og beslutter at tage afsted for at redde ham, men der sker ting og sager.



Spillet er det bedste solo-adventure, som jeg nogensinde har prøvet. Det er så godt lavet, at man næsten lige så godt kunne sidde og spille CoC sammen med nogle andre. De figurer, som der er med kan man selv modificere efter eget ønske. De har et antel skill points, som man kan fordele ud på sine skills, som når man normalt laver figurer til CoC. Der er også en anden smart ting med i dette adventure. Nemlig tid. Man skal hele tiden holde øje med tiden, man skal bl.a.

sove 8 timer hver dag, spise i 2 osv. Tiden har også betydning, alt efter hvad der skal stå i aviserne.

Ikke bare godt, det bedste!

299 Your once-firm steps have weakened. You are very, very weary. Have you wandered too far west? Can you return? If you can Navigate any amount, go to –285–. If you can make a successful POW x1 roll on D100, go to –285–. If you fail, your eyesight suddenly blurs. Can you make a successful Survival roll? If you can, go to –255–, to –283–, or –245–. If you fail, you're doomed. You must hope that a wiser, better-skilled investigator takes up the chase. As for you, it's . . . THE END.
(246, 255, 268, 283)



GHOSTBUSTERS

Se filmen, hør musikken, spil rollespillet.

Da filmen GHOSTBUSTERS kom frem i 1984 var der nok ikke mange, der havde på fornemmelsen, at der ville komme et rollespil ud af det. Filmen var sjov og action-præget og det er spillet bestemt også.

Man starter med at lave figurer. Det er det nemmeste, jeg nogensinde har været ude for. Man har 12 points, som man skal fordele på fire karaktereistika, dog max 5 og min 1. Efter spillerne har lavet figurer kan de tage ud for at redde verdenen for diverse spøgelser og overnaturlige genstande.

Selve systemet i spillet er ikke det mest komplicerede. Hvis man f.eks. skal ramme et spøgelse med sin PROTON PACK skal man bare slå mod sin MOVES ability. Hvis det lykkedes, ja så er alting i orden, ellers.....
I boxen er der også en speciel terning, nemlig en

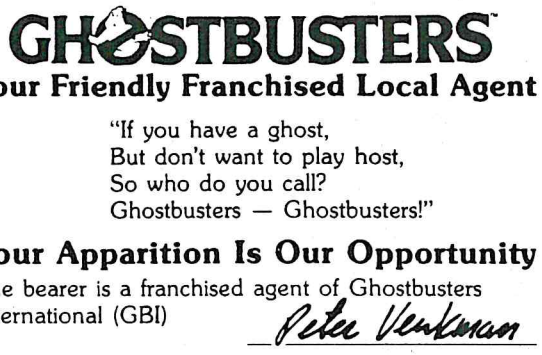


GHOST-die. Det er en 6-sidet terning, hvor sekstallet er skiftet ud med GHOSTBUSTERS-mærket.

Spillet er, som andre WEST END GAMES, et rollespil, hvor det vigtigste er at lave noget spontant, og hvor alle skal have det sjovt. (Det er selvfølgelig også meningen i andre rollespil).

Boxen indeholder følgende:

5 alm. D6.
1 Ghost-die.
Traning Manuel.
Operations Manuel.
+ en bunke kort, som skal forestille GHOST-BUSTERENS vigtigste udstyr. Der iblandt kan nævnes Ecto-Visor, Proton Pack, Ghost Trap, The Big Book of Occult Lore, Parachute, Scuba Gear, PKE Meter osv.



Alone Against THE WENDIGO

Før i bladet har jeg skrevet om Alone against the Dark. Dette er en anmeldelse om det andet solo-adventure til Coc, nemlig ALONE AGAINST THE WENDIGO.

AatW er et solo-eventyr i almindelig forstand. I det er du L.C.Nadelmann, en anthropoligist fra Arkham, MA. Du skal ud og undersøge Canadas store skove, og det er ikke småting, som du kommer til at møde (du får en chance, til at gætte, hvad du evt. vil komme til at møde!). Det er bestemt ikke lige så godt. som ALONE AGAINST THE DARK, men derfor er det da udemærket. Det er også utroligt langt, der 654 forskellige steder man kan komme til.

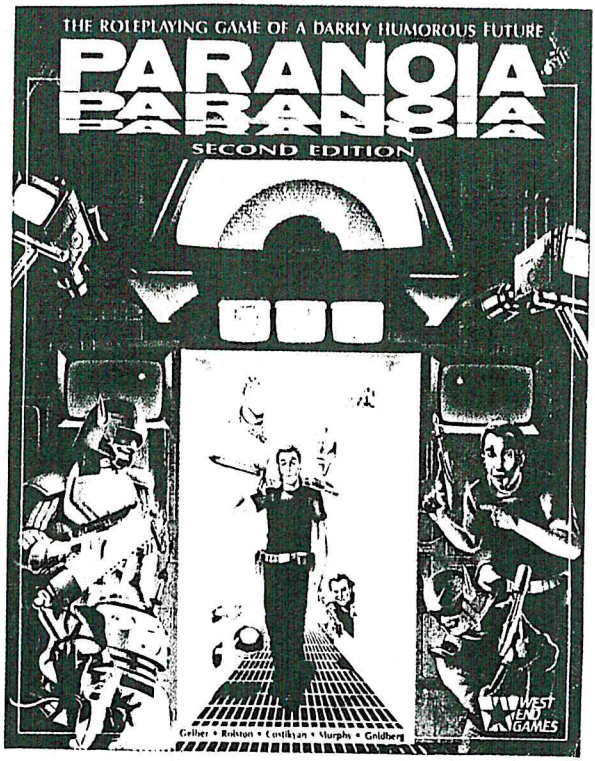
En ting synes jeg dog er dårlig. Der er for maegt held med i spillet. Det er ikke særlig sjældent, at man skal rulle en D6, for at se, hvad der nu sker. Det er godt, men ikke så godt som AatD.

205 He has no human feet! Only fantastic hooves! He is not whom he appeared to be, but a fiend in human form. He must be destroyed, before he destroys the rest of you. You remember the legends that you have heard about the wendigo. Its icy heart must be melted if it is to be truly killed. Carefully, you steal back to the fire, take a sharp-pointed burning brand out and creep back to the monster.

Succeed at Sneak and go to –140–; fail and go to –141–.

(204) 5 HM

PARANOIA



May I be of assistance?

Sure. Why don't you tell me about this game?

I'm sorry, citizen. That information is not available at this time.

Huh? Most games are real eager to teach you all about the rules.

Not *Paranoia*. In *Paranoia*, you don't know who your friends are. You don't know who your enemies are. You don't know how your equipment works. You don't know the rules. One thing you know: everyone is out to get you.

Stay alert! Trust no one! Keep your laser handy!

Uh... What's all this about a computer?

The Computer is your friend! Trust The Computer.

In *Paranoia*, you play a Troubleshooter in service to The Computer. You are The Computer's trusted agent.

How did I get to be a Troubleshooter?

You turned in a friend for treason. He was executed for betraying The Computer. The Computer rewarded you for your loyalty.

What is a Troubleshooter supposed to do?

Your job is to root out all traitors and execute them. In other words, to find trouble... and then to shoot it.

By the way... you are a mutant. And a member of a secret society. And therefore a traitor.

I'm a... traitor?

That's right. All Troubleshooters would be eager to unmask you as a traitor and execute you. You work with many Troubleshooters. All of them carry powerful weapons.

Let me get this straight. I'm a traitor. The punishment for treason is death. My job is to hunt down and kill traitors. I work with other people, who have the same orders.

That's about the size of it.

If they learn that I'm a traitor, I'm dead. So I want to prove that they're *traitors before they can prove that* I'm *a traitor. And if I don't... I'm history.*

Precisely. Watch out! Traitors are everywhere!

Are you sure *this is going to be fun?*

Certainly, citizen! Of course it will be fun. The Computer says so, and The Computer is your friend. Can you doubt The Computer?

Doubting The Computer is treason.

No! No, certainly not. If The Computer says this is fun, then this is certainly fun. Only a Commie mutant traitor could believe otherwise.

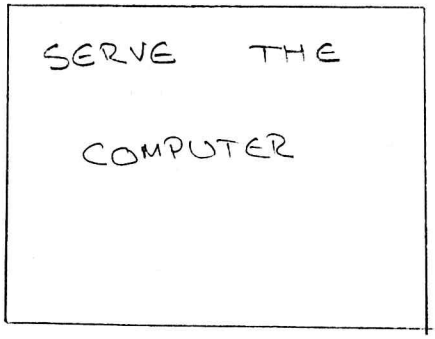
Excellent, citizen! You're getting the idea.

Det du lige har læst er den reklame, som WEST END GAMES, giver for sit eget spil, og den eneste grund til, at vi har bragt det her i bladet er fordi det giver en virkelig god idé om, hvad PARANOIA II er.

Hvis man har spillet paranoia før har man en idé om hvad paranoia 2 er.

I PARANOIA II er man en troubleshooter, en af computerens elite-agenter. Man skal selvfølgelig gøre som computeren siger, men det kan tit være svært, da man både er mutant og medlem af en secret societies, og begge dele er ulovligt (de straffes begge med henrettelse). Alle personerne lever i et under- og overgrunds complex kaldet ALPHA COMPLEX. Dette ligner en del ORWELLs 1984.

Hver spiller har seks kloner, som bliver aktiveret efterhånden som de foregående dør. Desuden har de fleste spillere nogle våben, som siger spar-to til

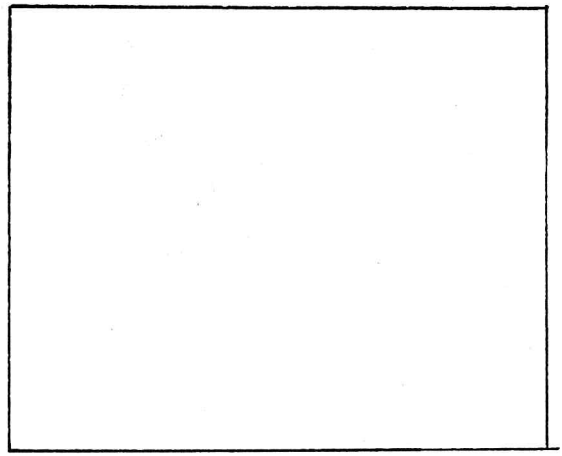


alt.

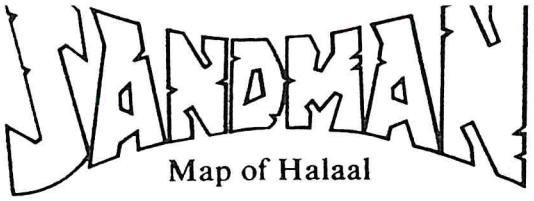
Spillet er præget af, at det kun er sjov og fis F.eks. foregår combat ved, at hver person har ca. 5 sekunder til at tænke sig, hvad de skal gøre. Hvis de ikke har fundet ud af noget så antager man, at personen står og tænker over, hvad han/hun skal gøre.

Paranoia er en af de spil, hvor det er sjovest at Gamemaster, ikke fordi det IKKE er sjovt at være spiller, for det er det.

Til sidst skal lige nævnes, at PARANOIA II ikke er så forskelligt fra PARANOIA, dog foregåt D% rullene med D20, men spillet bliver bestemt ikke ringere af den grund.



THREE TOTALLY VAPORIZED TROUBLESHOOTERS



I vol 2, nr. 2 af det udmærkede fanzine "The Ghost" skrev Jesper Brandt en anmeldelse af et rollespil ved navn "Sandman". Da jeg ikke føler at hans kommentarer i tilstrækkelig høj grad beskriver de usædvanlige elementer i spillet vil jeg her uddybe.

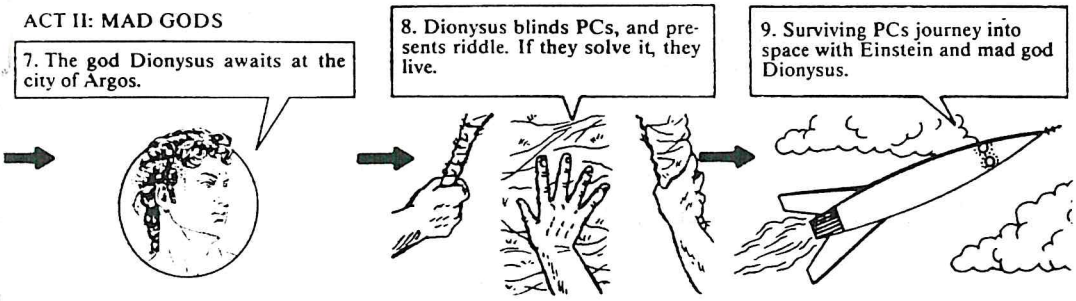
Idéen bag spillet er, at man skal kunne sætte sig ned og spille uden forberedelse fra spillernes side, og med en GM, som kun har haft en times tid eller mindre til at læse på materialet. Det er sågar muligt at spille et scenarie uden at GM har set det før han faktisk spiller det.

Denne form for rollespil medfører visse ting, som er anderledes i Sandman i forhold til traditionelle rollespil. For det første er reglerne ultra-simple. Som Jesper skrev har man grundlæggende 40% chance for at klare alt. GM kan dog sige at en opgave kun har reduceret chance for at lykkes. Dvs. den sænkes med 20%. En skill symboliserer, at en person har en større chance for at klare en opgave end de fleste andre folk. Det kan være 60%, 70% eller 95%.

I kamp skiftes man til at foretage en handling, og vælger man at skyde, slå eller foretage sig en lignende venlig gerning, er det differencen mellem terningslaget og chancen, som afgør aktionens effektivitet.

For det andet benytter man i spillet nogle præfabrikere-

scenarier, som faktisk kun kan bruges til Sandman, idet man ved hver start har en ny identitet og undervejs opdager visse skills.(Spiller:"Bare der var en, der vidste noget om gamle mønter!" Storyteller(GM):"Det gør du selv!") For det tredie er scenarierne meget retningsorienterede. Dvs. handlingen følger en bestem forudlagt rute. Spillerne ledes fra scene til scene, og hvis man absolut ikke bryder sig om denne slags eventyr, skal man holde sig langt fra Sandman. For GM er denne form for plot en nødvendighed, da hun ikke nødvendigvis kender handlingen i forvejen. Der er en lang række paragrffer i chronologisk rækkefølge, som kan være enten oplysninger til GM eller (som de oftest er) afsnit der skal læses højt for spillerne. Hvad spillerne så foretager sig leder GM hen til nye afsnit i historien, dog altid fremad.



Ud fra disse oplysninger skulle man tro, at spillelederen (forfærdeligt ord forresten) mistede sine muligheder for at sætte sit personlige præg på eventyret. Dette er langtfra tilfældet. Selvom der læses noget op for spillerne skal hun stadigvæk give scenerne den rigtige atmosfære og improvisere, når (ikke hvis) spillerne foretager sig

noget, der er udenfor den sædvanlige handling. Spillerne er i samtlige scenarier, som iøvrigt alle stærkt er prægede af kraftig magi, jagtet af en lumsk gut, som gør alt for at dræbe dem. Dette sker mindst et par gange hvert eventyr. Baggrunden for det specielle navn på spillet er netop denne Karl Smart, som når han dør (gentagne gange) efterlader sig noget sort sand i stedet for en krop.



Above: Rick Blaine, owner of Rick's Cafe Americain.

Spillet er anbefalelsesværdigt, hvis man vil prøve noget nyt, og der er ialt 7 adventurepacks. Disse indeholder, som Jesper nævnte en konkurrence om en hulens bunke penge, men det er nu ikke det der var hoved-attraktionen for mig. Jeg ønskede at prøve noget nyt, og det fik jeg lov til. Spillet er lavet af Pacesetter, som også er kendt for Wabbit Wampage og Wabbit's Wevenge.

THE SANDMAN.

He knows yor name.
You don't.

He knows where you are.
You don't.

He knows what you have done, and why you must die.
You don't.

JENS HENRIK KRUUSE, SSTTG '86.

NEWS

Hmmm. Er der nogle nyheder? Næ, egentlig ikke, men noget skal vi jo fylde al den megen plads ud med.

Vi skal spille følgende dage:

1/3	Her har vi også Generalforvirrin
7/2	Endnu et nummer af the ghost.

Det var så det. I stedet for en hvid side trykker vi dagsordenen for generalforsamlingen.

Generalforsamling

Hermed indkalder TRC´s bestyrelse til ordinær generalforvirring den 3/1

og dagsordenen ser således ud:

1. Formandens beretning om 1987
2. Kassereren forelægger regnskabet
3. Indkomne forslag (hvis der kommer nogen)
4. Valg af kasserer og suppleanter.
5. Valg af revisor
6. Eventuelt

Oops - a fumble: Vi mangler lige

0.1 Valg af ordstyrer

0.2 Valg af referant

Afs.: Tåstrup Roleplaying Club.

Søndertoften 272

2630 Tåstrup

Postgiro : 3 48 50 64