

## Mutants and Death Ray Guns

Den Sidste Store Krig er slut. Den rigelige udveksling af atomare, biokemiske og andre eksotiske masseødelæggelsesvåben, har forvandlet jorden til et ruinlandskab. De store byer med millioner af mennesker og himmelstræbende højhuse, der skinnede som juveler i natten, er næppe andet end myter. Hvem der vandt og hvem der tabte krigen, giver ingen mening for de få overlevende. En ny mørk tid har sænket sig over jorden. Efter mennesket næsten udryddede sig selv, stræber nye væsner efter at dominere jorden - og de sørgelige rester af menneskeheden, og androider, robotter, muterede planter og dyr må kæmpe om de få ressourcer - og om retten til at overleve.



Hvordan fungerer reglerne?

Mutans and Death Ray Guns (Mutants) er et science fiction spil, der foregår 'Efter Bomben' - og lægger sig op af klassikere som det gamle rollespil Gamma World og computerspillet Fallout. I spillet kontrollerer du bander af forhutlede overlevende eller mutanter. Der er 8-10 figurer i hver bande, der skal kæmpe om de få ressourcer - så banden kan leve og kæmpe endnu en dag. Hver figur repræsenterer en kriger

eller et monster, der flytter og kæmper enkeltvis. Du bruger ikke målebånd i Mutants, men i stedet 3 målepinde (en kort, en mellem og en lang), som du kan lave ud af f.eks. pinde som du maler eller pap. Alle bevægelser og afstande for f.eks. skydevåben og telekinese måles med disse pinde.

Mutants er let at lære og hurtigt at spille; et spil kan afsluttes på under en time, så du kan sagtens køre minikampagner på 3-4 spil på en aften. Mutants egner sig glimrende til brug i foreninger og på spilkonventioner, men på grund af sit tema, tror jeg ikke det vil fange unge spillere så nemt som Songs of Blades and Heroes. Ligesom Songs er Mutants ikke bundet til nogen firmaer eller produkter, og heller ikke til en bestemt skala, men kan spilles som både 15 mm og 28 mm. Spilbrættet er ikke specielt stort; 3' x 3' for 28 mm figurer, og 2' x 2' for 15 mm figurer. De fleste har nok ikke lige mutanter liggende klar i skuffen, men forfatteren har lavet en liste over forhandlere på nettet - og hvis du er til at konvertere figurer, giver Mutanter rig mulighed for at gå amok.

Mutants benytter sig af samme grundsystem som Songs of Blades and Heroes. Alle figurer i Mutants er beskrevet kun med to tal; Quality og Combat, samt nogle Special Rules.

John (Upkeep 1 food)		
Type Human	Quality 3+	Combat 3
Special Rules	sharpshooter, combat bonus, laser gun, 3 cells, 2 food	

Quality er et tal mellem 2 og 6, og repræsenterer hvor god en krigers moral og evne til at tage initiativet er. Figurerne bliver aktiveret én af gangen. Spilleren der har initiativet kan rulle en,

to eller tre terninger mod Quality; hver succes gør at figuren kan udføre en handling, f.eks. flytte eller angribe. Men hvis du ruller to eller flere misser, mister figuren ikke bare sin tur, men initiativet går også over til modstanderen. Denne enkle regel gør, at en hel del af taktikken i Mutants ligger i, om du afhængig af situationen vil spille sikkert ved kun at tage én aktion, eller satse og så risikere at turen går over til din modstander. Ledere giver i øvrigt plus i Quality til figurer der står i nærheden af ham, så hans placering på slagmarken er af en vis betydning.

Kamp afgøres ved at rulle en terning, og så lægge figurens Combat stat til. Det samlede resultat sammenlignes med modstanderens Combat. Hvis du slår dens Combat og ruller lige på terningen, tvinger du den til at trække sig tilbage. Hvis du slår dens Combat og ruller ulige på terningen, slår du den omkuld. Slår du dobbelt så meget er den ude af spillet. Slår du tre gange så meget som din modstanders Combat, kløver du den i to og hans kampfælder bliver slået med rædsel! Da det er nemmere at ramme en modstander der ligger ned, kan det godt betale sig at overvælde en modstander med to eller flere figurer. Buer, laserpistoler og andre afstandsvåben bruger samme spillemekanik, men terningerullet bliver justeret af afstand og hvis målet for skydningen er i dækning.

Ud over de to tal, beskrives en figurs evner af nogle Special Rules. Der er selvfølgelig en masse mutationer. De fleste er gavnlige, mens nogle få kan gøre din figur svagere. Der er omkring 30 mutationer, der kan hjælpe i kamp, beskytte mod radioaktivitet eller gøre at man forbruger mindre ressourcer, ved at optage energi ligesom planter. Der er laserpistoler, maskinpistoler og forskellige slags rustninger i Mutants. De fungerer som Special Rules. Det er meget enkelt at slå alt sammen, men for overskuelighedens skyld havde jeg nu gerne set dem sat for sig. Gode gamle våben som pistoler og rifler er virksomme mod alle, mens mere eksotiske våben ofte er mere effektive mod nogle væsner, mens andre væsner er immune. Skydevåben har i øvrigt en grim tendens til at gå i stykker eller løbe tør for ammunition.

I stedet for magi har vi fået telepatiske kræfter,

der f.eks. kan lave et skjold omkring din figur, afvæbne, skubbe, stunne eller endda overtage eller dræbe modstanderens figurer. Der er 5 af disse kræfter.

### **Du snakkede noget om forskellige racer?**

Du kan sammensætte bander med et miks af racer, men du kan også lave bander af kun én race - og så får banden en bonus.

**'Pure Humans'** - Nogle heldige mennesker gemte sig mange år i beskyttelsesrum mens det værste ragnarok foregik, og undgik skader og mutationer. De prøver nu at genoprette den gamle orden, som de kendte den. Mennesker kan bedre bruge gammelt udstyr som de finder, det er f.eks. nemmere at bruge en gammel rustning, hvis du ikke har en ekstra arm eller et hoved, og de starter med lidt mere udstyr end de andre racer. En bande bestående kun af mennesker vil have færre medlemmer, men mere udstyr end andre racer.

**Mutanter** - Dem der var mindre heldige, fik en dosis gammastråler - og deres børn ændrede sig. Mutanter har adgang til fysiske eller mentale mutationer, som tildeles tilfældigt. Nogle af dem er ret seje, mens få andre kan være skadelige. Sådan er det i livets lotteri efter 'Bomben'. I en bande bestående kun af mutanter, får en figur ekstra mutationer.

**Muterede dyr** - Muterede dyr som f.eks. heste, aber, gigant insekter eller fisk. Hver dyrerace har, ud over mutationer ligesom menneskelige mutanter, nogle fordele; det kan være at de kan flyve, løbe hurtigere, eller har ekstra gode sanser. En hrm. bande bestående af ekstraordinære dyr, vil have én figur der har krop eller form som et menneske.

**Muterede planter** - Disse er udstyret med intelligens og mobilitet, og er muligvis biologiske våben som er kommet ude af kontrol. De er ikke specielt gode i kamp, for muterede planter har kun sjældent adgang til udstyr og bevæger sig langsomt. Der er til gengæld dobbelt så mange af dem, som i de andre bander, og de behøver hverken mad eller batterier for at overleve. I

bander kun bestående af planter, lægges der to counters per plante i starten af spillet, hvoraf den ene er den 'rigtige'; når alle de rigtige plante er afsløret, fjernes alle 'dummies'.

**Androider** - Androider er kopier af mennesker, men er immune overfor mange typer angreb, f.eks. gift eller radioaktivitet. Når du skaber en androide, bestemmer du om figuren lever af mad eller batterier. De kan bruge udstyr ligesom mennesker, men har ikke helt så meget af det. En bande bestående af androider 'lever' kun af batterier, men får en ekstra portion af dem eller et ekstra udstyr.

**Robotter** - Robotter har udstyr ligesom mennesker, men har deres egen tabel for specielle egenskaber. Deres våben er indbyggede og det kræver en våbensmed at skifte dem rundt. Ligesom androider er de immune overfor mange typer af angreb. En bande bestående af robotter får en portion ekstra batterier til at starte med.

**The Wretched** - De har virkelig trukket nitten i det store lotteri. Muteret af en frygtelig sygdom, er det eneste de er interesseret i at sprede deres pest - og spise hvad de nu kan få kløerne i. De dør af deres sygdom hen af vejen, men smitter andre og kan derfor konvertere modstanderens mennesker og dyr til en af 'deres egne'. En bande bestående kun af disse stakler får to ekstra figurer til sin bande.

### Hvad med kampagner og scenarier?

Reglerne for at køre kampagner er lidt udvidet. Forfatteren anbefaler at man holder kampagner til 3-4 kampe. Efter kampene skal du bruge mad til dine organiske væsner, og batterier til robotter og androider - og flere af de i alt seks scenarier handler om at finde mad eller ekstra udstyr. Efter en kamp får din bande en Advance, som du kan bruge til at gøre en figur bedre, købe en ekstra figur, eller købe ekstra mad og batterier.

### Hvad kan du godt lide

**Enkle regler** - Mutants har meget enkle og overskuelige regler, der er hurtige at lære. Spillet egner sig derfor til foreninger og spilkonventer.

**Hurtigt og aktionfyldt spil** - Det er også et hurtigt spil, hvor initiativet skifter fra den ene spiller til den anden. Om et spil fænger, synes jeg kommer mere an om du hele tiden er med og skal tage beslutninger, end hvor mange terninger du ruller. I Mutants har du ikke mange figurer, så du skal ikke vente på at modstanderen får flyttet hans 70 orker, før du selv kan gøre noget.

**Frit valg af figurer** - Du kan bruge de figurer du har lyst til, uden at være bundet til noget firma. Du skal heller ikke male horder af figurer før du kan spille.

**Det er billigt** - Mutant reglerne købes på nettet som en PDF-fil og koster kun 5\$ (ca. 30-35 kr.). Du skal kun bruge 8-10 figurer, som du måske allerede har i forvejen.

**Kampagneregler** - Man kan køre kampagner i sin forening eller klub. Jeg synes det er et stort plus, forbi du så ikke bare kaster dine trofaste soldater i grams, men tænker lidt mere over situationen.

### Hvad synes du mindre godt om

Enkle regler - Jeg tror at reglerne er for enkle til at være langtidsholdbart for garvede spillere.

**Ikke så generisk** - Jeg havde nok hellere set nogle mere generiske Science Fiction regler end en post-apokalyptisk verden.

**Sære figurer** - Det er nok ikke almindeligt at du har muterede mennesker, planter og dyr liggende i skuffen - så der skal nok anskaffes eller konverteres nogle figurer. Heldigvis er 'Efter Bomben' temaet populært, og figurer er nemme at finde på nettet. Der er en liste over forhandlere i reglerne.