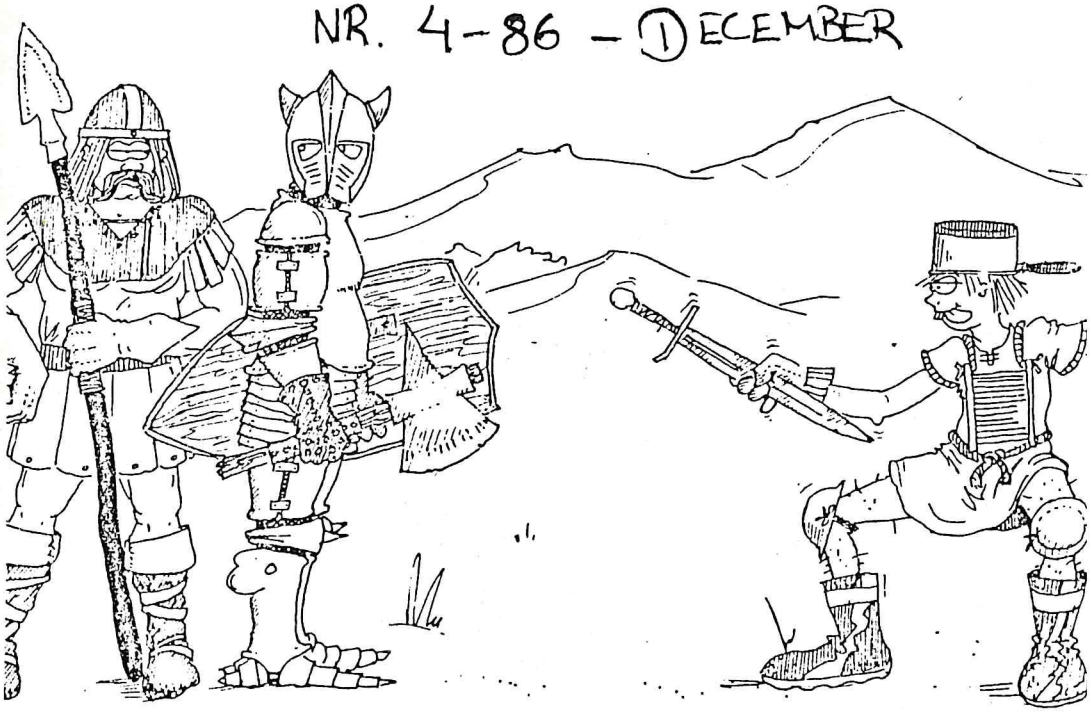
The ghost



NR. 4-86 - DECEMBER



"BET YOU 500 GOLD HE'S FIRST LEVEL."

Indhold

Side

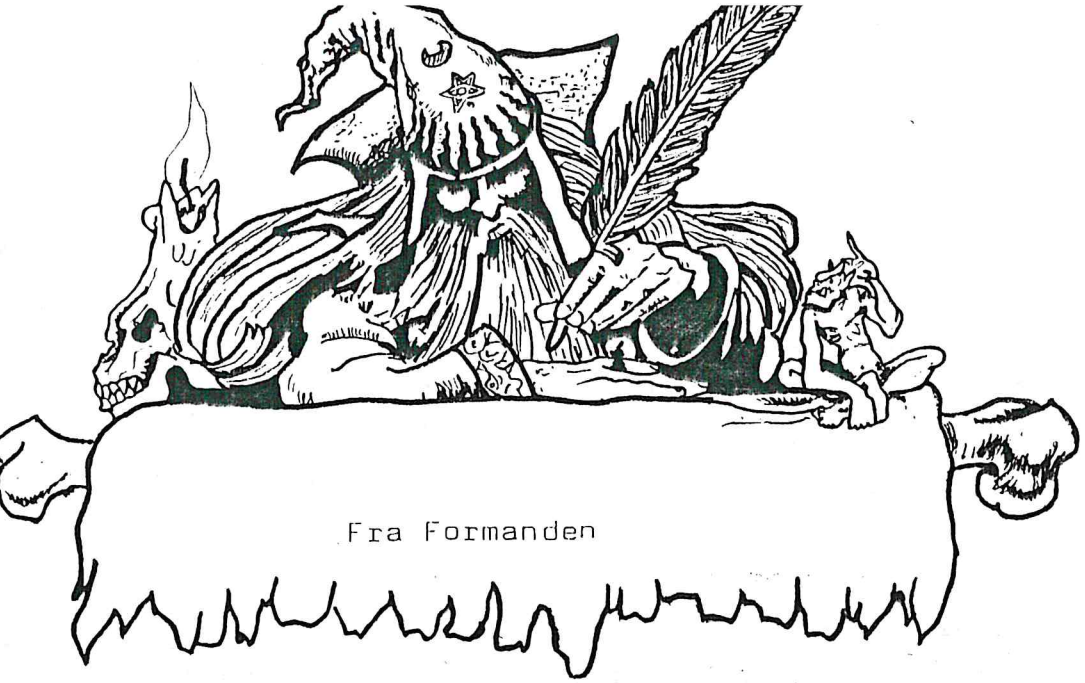
1 Forside
2 Indhold
3 Fra Formanden
4 Fra Formanden fortsat
5 Nyt til AD&D (Powerfeel)
6 Critical Hit
7 Critical Hit m.m. , fortsat
8 Fald fra højder
9 Tid i AD&D
10 Præmier / Duel
11 Tilbud
12 News

Redaktionen består denne gang af:

Claus Ekstrøm
02 99 95 52

Niels Madsen (QRT)
02 52 54 49





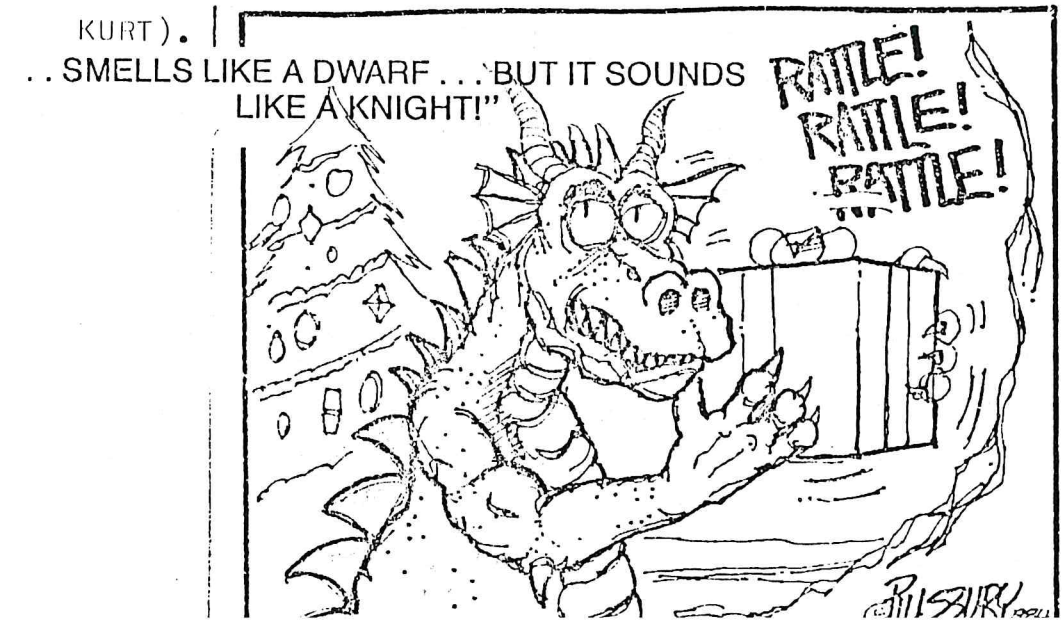
Fra Formanden

Hvad du læser nu er TRC's klubblad nr. 4. Vi (redaktionen) er blevet enige om, at vi kun udgiver vores blad hver 2. måned. Som i også kan se har vi fået en ny forside, og vores blad vil fremover hedde 'The ghost'. Grunden til vores "nye" blad er, at vi, i det nye år, ville starte på en frisk, og så selvfølgelig den, at vi (SOM ALTID) mangler stof. Denne gang er det kun JHK, som har skrevet ind til os. Vi takker selvfølgelig. Om jer andre sløve papnæser kan vi kun sige at i er nogle store [strøget af censuren], som ikke kan få taget sig til at skrive noget. Giv os i det mindste en kritik af bladet, eller kom med forslag til rettelser i nogle af vores artikler.

Fra Formanden, fortsat

På vores møder beder jeg om, at flere tager initiativet (ikke initiv) til at være DM/GM REFEREE/JUDGE. Det er selvfølgelig det sjoveste, at være spiller, men det er ikke altid sjovt, kun at skulle være GM. Derfor tag et senario med på næste møde, så DU kan prøve at være DM.

Da Niels Madsen efterhånden har fået så mange klager over hans dårlige artikler (alle sammen) er redaktionen(som også indsendte klagerne, for i andre skriver jo ikke noget), i fællesskab med den depressions-prægede Niels, blevet enige om at han får et dæknavn, nemlig QRT. Meget genialt (synd, at han ikke engang kan stave til KURT).



Nyt til AD&D

Power Feel

Der er før skrevet om 'Power Feel'; men denne gang handler det om at en M-U (el. illusionister) kan fornemme den aura af magi der findes uden om en anden spellcaster af tvoen der bruger spellbook. Spilleren skal IKKE gøre opmærksom på at han/hun prøver at bruge power feel. Hvis der er andre M-U el. illusionister i nærheden end dem der plejer at være der skal DM hemligt rulle terningerne og hvis det lykkes diskret gøre den pågældene spiller opmærksom på det. Chancen er:

(Eget level*5+level af han/hun/den/det der er 'offer') %

Hvis det lykkes afhænger de oplysninger man får af hvilket level 'offeret' er. Hvis han/hun er mellem 1-5 får spilleren at vide at han/hun kan føle en svag spellcaster i nærheden + retning og afstand i MEGET grove træk (eks. langt væk eller lige ved siden af). Hvis mellem 6-11 level er han/hun middelstærk. Mellem 11. og 17. level er han/hun stærk, og fra 18. level og op er han/hun MEGET stærk.

Eks. en PC Magic-user (9 level) skal rulle for at se om han kan føle tilstædeværelsen af en usynlig illusionist (6 level). Chance: (9*5+6) % = 51 %
DM slår 32 og meddeler spilleren at han kan føle en middelstærk spellcaster stå til venstre for ham.

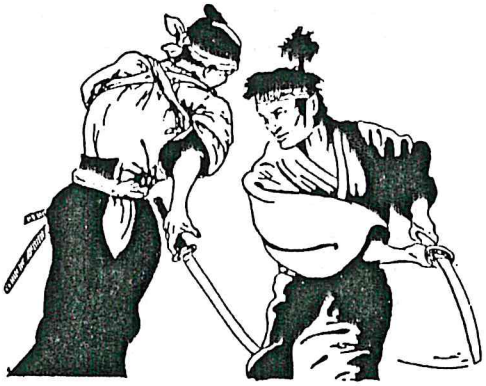
Man kan bruge Power Feel i en radius af 1" pr. level.

By QRT



Critical Hit

Mange rollespil lægger hovedvægten af reglerne i en sektion, som hedder kamp og anden social kommunikation. Følgelig skal der være ordentlig "kølle" i systemet, således at skurkene kan få de fortjente tæv. Da man desuden ønsker at gøre en kamp relativt uforudsigelig indføres der særlige regler for såkaldte "critical hits". Disse regler kan tage meget specielle udseender, da spillene er vidt forskellige. Rolemaster benytter et meget detaljeret system, hvor der er tabeller for et hav af forskellige våben etc.
Powers & Perils bruger tre forskellige typer hits, som gør vidt forskellig skade.



I Bushido skal man slå på to tabeller for at se om man gør ekstra eller speciel dam. Et af de få systemer, som ikke har et sådant sæt regler er AD&D (D&D), hvor man fra TSR's side mener at det er dårligt for spillet. Det mener jeg (og andre) ikke og jeg vil her give mit bedste skud på

"Critical Hits i AD&D"

Det første man tænker på i forbindelse med bonus-hits, er at der skal slås en 20'er med terningen. Dernæst skal der slås på en tabel, og voila, her er resultatet. Dette har den ulempe, at alle træffere fra monsters (og characters), hvor der skal bruges en tyver alligevel, bliver til et C.H. Så kunne man lave det således, at monsteret skulle slå igen, og hvis dette også var et hit, var der et C.H. Dette betyder, at 5% af alle træffere bliver til bonus-hits, og det er på sin vis iorden, men det er ikke her kimen til problemet ligger. Det er i resultatet af det næste slag på "Critical Hit Tabelen". Disse vil typisk være "2*dam", "max dam", "Stun i 1d6 rounds" etc.
Disse resultater lyder måske ikke så slemme, men hvem kunne tænke sig at løbe ind i en "max dam" fra en Mountain Giant? (40 hp). Eller en "2*dam" fra en Water Elemental (2*(5d6)=36hp). Nej, vel?
Disse og andre overvejelser gjorde, at vi forsøgte at gribe problemet an på en hel anden måde, som gjorde det enkelt, godt, men ikke uhørmet at lave C.H.

Systemet er i virkeligheden meget enkelt. Hvis man slår meximum med en skade-terning (6 med d6, 10 med d10 etc.), skal man slå et nyt to-hit slag med sin d20. Hvis dette slag også rammer slår man for extra dam med den eller de terninger, som gjorde max dam. De terninger, som ikke gjorde max dam lægges først til bagefter og ligeså dam plusser. Der er endvidere mulighed for at man også slår max

med en terning i extra slaget og disse giver så selvfølgelig muligheder for endnu mere skade. Var det for kryptisk? Godt så forsøger jeg med et par eksempler:

1) Aterina slår med sit longsword på et monster med AC5. Hun har THACO15 og gør 1d12+7 dam. Første slag: 15, dam med terning: 12! Andet slag: 18, dam med terning: 5. Dvs. Dam = 12+5+7=24.
2) Joe the Frost Giant slår på en character med AC-2 (hvor finder folk alle disse magiske plate mails?). Han har THACO10 og gør 4d6 dam. Første slag: 13, dam med terninger: 6,3,2,6! Andet slag:20, dam med terninger: 5,6! Tredie slag:16, dam med terning: 6! Fjerde slag:3. Dvs dam = 6+3+2+6+5+6+6=34.

Systemet virker i praksis fantastisk godt og hurtigt, da en spiller selv kan bestemme (vha sine terning-slag) om han har lavet et C.H. og hvor meget dam han i givet fald gør, uden at den hårdt pressede DM skal slå op i tabeller og slige sager.

En anden fordel ved systemet er, at de trditionelt mest anvendte våben som longsword og buer taber terræn til mindre benyttede våben som broadswords, hammers og crossbows, da disse benytter d4 som øger chancen for at slå max.

Det er forhåbentlig en selvfølge, at spells og monsters, som gør et fast antal dam, ikke kan forårsage et C.H. men ellers gælder reglerne for såvel player characters som monsters.
Med hensyn til spørgsmålet om fast antal dam må jeg nok bemærke, at en kensai's ki-power ikke gør, at han ikke kan gøre extra dam, tværtimod; hvis han rammer vil han altid skulle slå for at se om han har ramt uhæmmet godt. Han gør dog ikke automatisk max dam med det næste slag.

(En kensai er en fighter sub-class fra Oriental Adventures, hvis fortræffeligheder jeg gerne uddyber, såfremt der er ønske derom).

Nu hvor jeg taler om dam må jeg nok også fortælle om en regel for dam tolerance, som vi har indført i min campaign. Det går i sin enkelthed ud på at en character kan tåle at komme på -con/2 uden at dø. Dette er for at gøre forskel på folk med godt og dårligt helbred.

En anden pudsig kampregel vi bruger, går ud på at man skal slå et savingthrow mod normal blow for at undgå at brække sit våben, hvis man slår en 1'er med en to-hit-terning. Ens strength bonus trækkes her fra slaget. Dvs at en stærk guts to hit-bonus for en gangs skyld er lidt af en ulempe. Grunden til at jeg bruger to hit og ikke dam er at to hit symboliserer den extra kraft der er på slaget for at tvinge våbenet igennem panseret. Desuden ville dam bonusen gøre chancen for brud alt for stor. Se iøvrigt side 80 i DMG'en.
Husk at det kun er hvis det slås en umodificeret 1'er at der er chance for våbenbrud.

Jeg håber at I kan bruge en eller flere af de regler, som jeg har fremlagt her. Såfremt der er visse ting man er i tvivl om er man velkommen til at ringe og spørge på 01-65 74 32.

Jens Henrik Kruuse

P.S. Kan nisser gå på bar?
Ca'fe'er!



Fald.

Som AD&D-regelerne er nu kan det ikke lade sig gøre at brække noget som helst ved fald, dette vil jeg nu lave om på. Hvis man falder 6 meter eller derover er der chance for at brække noget. Man slår en D20 og lægger 1 til for hver hele 3 meter man falder. Man har nu lov at trække 1 fra for hvert point dex. over 15. Derefter bruger man denne tabel:

1-15: Der sker ikke noget.
16: Slå en D6. 1-3: Du brækker venstre arm. 4-6: Du brækker højre arm.
17: Slå en D6. 1-3: Du brækker venstre ben. 4-6: Du brækker højre ben.
18: Slå en d6. 1-4: Du brækker begge arme. 5: Du brækker venstre arm og venstre ben. 6: Du brækker venstre arm og højre ben.
19: Slå en D6. 1-4: Du brækker begge ben. 5: Du brækker højre arm og højre ben. 6: Du brækker højre arm og venstre ben.
20: Du brækker nakken og er død på stedet.

En brækket arm eller et brækket ben kan kureres med en Cure critical wounds eller med en heal. Hvis man har brækket nakken skal man først ha' en Cure critical wounds eller en heal og derefter raises.

By QRT



Tid

I AD&D har jeg ofte været ude for et problem, nemlig at kunne kende forskel på forskellige datoer. I rollespil, som foregår i nutiden er det ikke så svært, men i verdener som AD&D kan det have sine problemer. Man kan selvfølgelig bruge normal tidsregning, men her er et nyt forslag:

1 minut	=	6o sekunder
1 time	=	6o minutter
1 dag	=	2o timer
1 uge	=	7 dage
1 sæson	=	8 uger
1 år	=	6 sæsoner

De 6 sæsoner er:	Temperaturen er:
Iceseason	$-3o^{o}$ og -5^{o} C
Waterseason	-5^{o} og $1o^{o}$ C
Smokeseason	$1o^{o}$ og $2o^{o}$ C
Fireseason	$2o^{o}$ og $4o^{o}$ C
Stoneseason	$1o^{o}$ og $2o^{o}$ C
Airseason	-5^{o} og $1o^{o}$ C

Selvfølgelig er den sidste dag i stensæsonen ikke præcis $1o^{o}$ C. Dette er kun retningslinjer, og det er også varmere i en ørken, end i isblok, ligegyldig hvad tid på året det er. Årene bliver opkaldt efter store begivenheder f.eks jordskælv

PRÆMIER

Der vil i forbindelse med vores duel blive overrakt en præmie, til den heldige vinder. Hvad præmien er er der kun få der ved og de fortæller det forhåbentlig IKKE videre.

For at sætte lidt fut i jeres skriverier til os i løbet udlover vi en præmie, af samme størrelse, som duellens præmie, til den person, der efter vores mening har lavet de fleste/bedste indlæg til bladet.

Dette gør vi også i år, så de to, som har skrevet ind er de eneste, som kommer i betragtning. De to duellanter er:

Lars Jalking (TEGNINGER/SOFT-SYSTEM)

Jens H Kruuse (CRITICAL MASS)

Og vinderen er

Jens H. Kruuse

Vi håber det kan sætte lidt gejst i jer andre.
Tillykke til JHK.

Til bud

Vi har været så heldige, at kunne skaffe rollespill

"MED ILD OG SVÆRD"

til den formidable pris af :

2o,oo kr.

Dette rollespil foregår i en fantasiverden, som i AD&D. Spillet fortæller alt, som man skal vide om kamp, monstre, penge, karakteristika og m.m. Spillet blev for et par år siden lavet af JØRN ERIKSEN, og blev solgt for 65,- kr. i Fantask. Der var kun få, der ville købe det, så vi har, som de eneste fået lov at købe spillene til 2o,- kr.

Hvis man gerne vil se på varen inden man køber den, så mød op på vores møder. Der vil være et prøve-eksemplar.

NEWS

Følgende dage skal vi spille:

4/1 Første gang efter jul. Medbring alle dine rollespilsgaver
1/2 Her skal vi også spille
1/3 Også her

Tak for dette år, TRC's klubblads redaktion takker af, og håber i får en god jul og et godt nytår.

Deadline er til næste nummer er 18 januar (Vi skriver det, selv om vi ved i ikke sender noget ind).

Tak til de 2, som har skrevet ind i år. Der var:

Lars Jalking
Jens H Kruuse

Vi spiller altid i Fritidscentret, Poppelalle 12 2630 Tåstrup. Mød op kl. 12. Kun 5 sølle kroner.