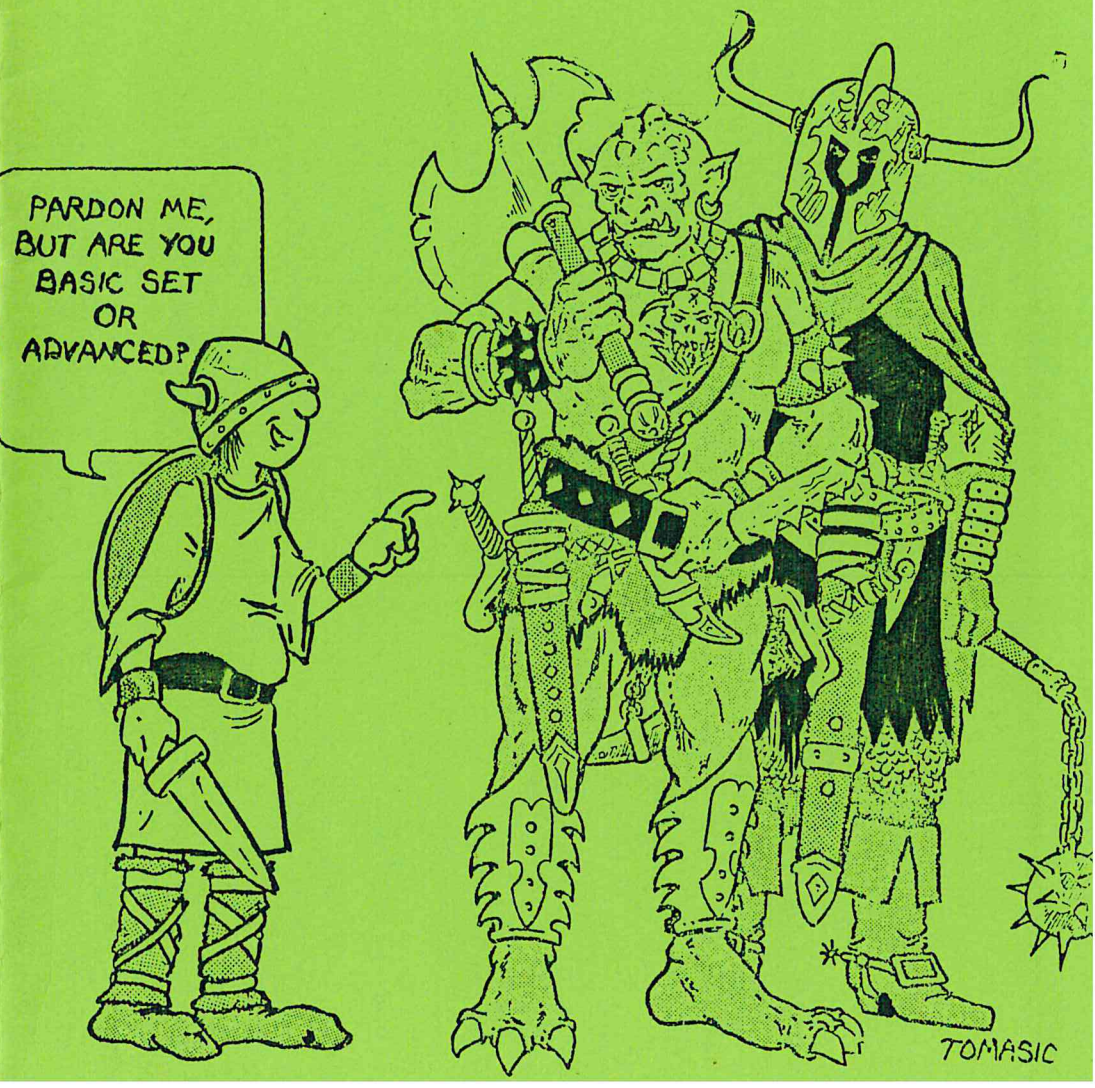
The ghost

Nummer 1 ; februar 1987 ; 2. årgang.





Indhold

Indhold:

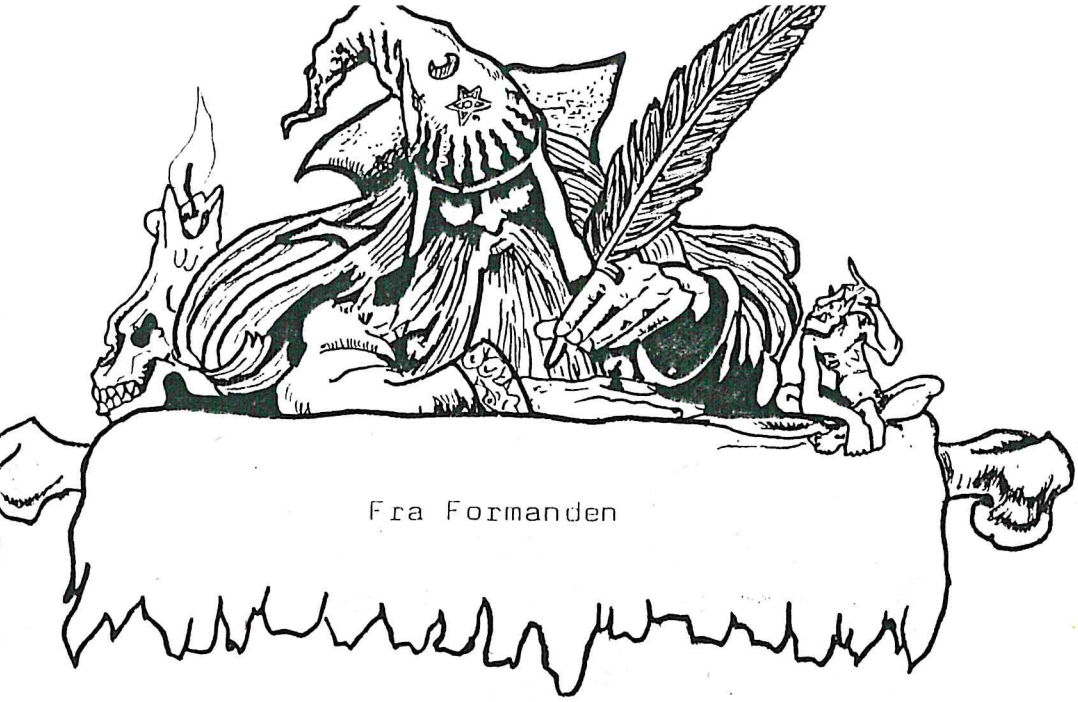
1 Forside
2 Indholdsfortegnelse
3 Fra formanden
4 Fra formanden
5 Nyt til AD&D
6 Nyt til AD&D
7 Nyt til AD&D
8 Nyt til AD&D
9 Nyt til AD&D
10 Nyt til AD&D
11 Nyt til AD&D
12 Nye Monstre
13 Nye Spells
14 Duellen 1986
15 News
16 Bagside

Redaktionen består denne gang af:

Niels Madsen
02 52 54 49

og

CLAUS THORN EKSTRØM
Søndertoften 272
2630 Tåstrup
Tlf. 02 99 95 52



Fra Formanden

Tja, hvad skal jeg nu skrive. Jeg sidder her en mørk og stormfuld (snefuld) torsdag aften, for at lave mit indlæg til THE GHOST. Når jeg sidder her og kigger ud af vinduet (for at få inspiration), tænker jeg tilbage på 1986.

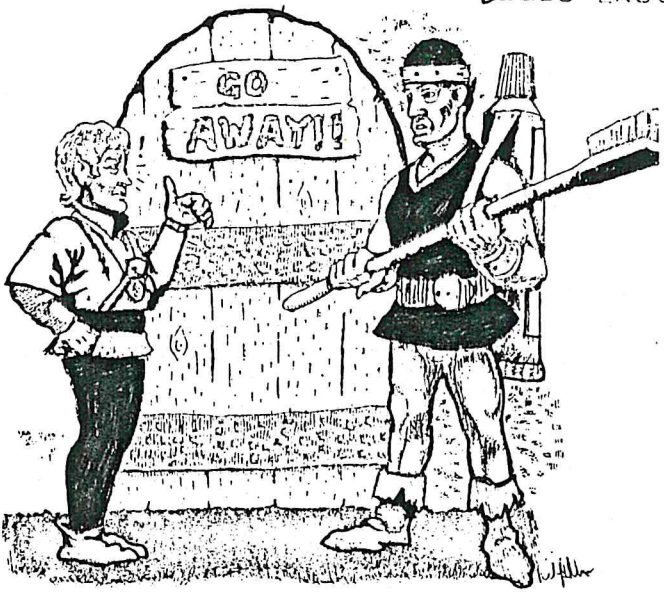
1986 var et godt år. I hvert fald, hvis man tænker rollespilsmæssigt. Vi fik i alt fald startet TRC i juni måned, og siden har den ikke fået for lidt. Vi har fået vores eget klubblad (lavet af mig, og nogle få andre). Vi har fået afholdt vores duel (se andetsteds i dette nummer), og vi har i det hele taget være aktive. Den eneste ting, som jeg kan beklage mig over, er at vi KUN spiller AD&D. - OK, det er et rimeligt rollespil, men som vi kan se af vores navn (Tåstrup Roleplaying Club), er det IKKE en AD&D klub.

Jeg har ladet mig fortælle, at en-eller-anden, vil starte en ORIENTAL ADVENTURES campaign, og jeg vil selv prøve mig frem med rollespil, som Traveller, RuneQuest osv.

Til sidst vil jeg (som jeg plejer), sige til Jer, at i SKAL skrive ind til os. Skriv det i hånden eller på noget andet. Vi skal nok skrive-det på maskine for Jer. I kan f.eks. skrive kritik, om et scenario, om rollespil osv.

Den allersidste ting, som jeg vil bede Jer om, er : TAG NOGLE VENNER & BEKENDTE MED!!!!!!! Selv om vi ved hvert møde er ca. 15 personer, ville det være skønt, hvis vi var 2o eller 5o.

Claus Ekstrøm.



"WHEN I SAID BREATH WEAPON, I MEANT *FIRE*, STUPID!"

P.S. Se igen på forsiden : 2. årgang

FLOT IKK'

Nyt til AD&D

I det sidste nummer af THE GHOST havde jeg en artikel i om tid. Vi har nu prøvet at bruge den i praksis, og vi kom med forslag til ændringer osv. Det fungerer på denne måde:

1 segment	= 6 sekunder	
1 round	= 1 minut	
1 turn	= 1o minutter	
1 time	= 6o minutter	
1 døgn	= 24 timer	
1 uge	= 1o døgn	
1 sæson	= 5 uger	(5o dage)
1 år	= 6 sæsoner	

De 1o dage, som der er i hver uge kan f.eks. opkaldes efter de guder, som findes i sin verden. Som eks. kan nævnes Thorsdag, Odinsdag, Frejasdag, og disse tre na ne kender vi fra os selv, som torsdag, onsdag og fred

Ugerne kan gives navne som omhandler de ting, som foregår i landet. Her kan nævnes høstensuge, festens- uge osv.



Sæsonerne, som jeg mest omtalte i sidste nummer, kan f. eks opkaldes efter elementerne: Ice-, Water-, Smoke-, Fire-, Stone- og Airseason. Den kloge vil nok kunne regne ud, at Fireseason er om sommeren, og at Iceseason er om vinteren.

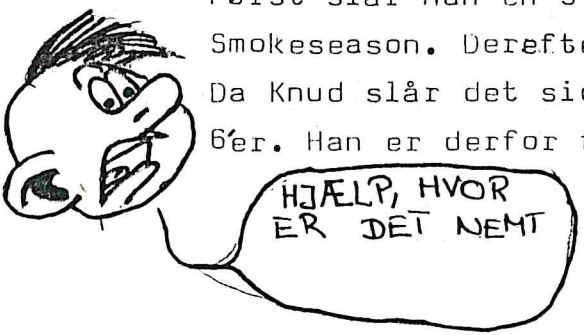
Mange DM & spillere vil gerne vide meget om de enkelte karakterer. B.la. fødselsdag. Hvis man vil bruge dette system kan ens fødselsdag udregnes på denne måde:

Først slår du med en D6, for at finde ud af den sæson, som du er født i. Hvis du slår

1 er du født i Iceseason
2 er du født i Waterseason
3 er du født i Smokeseason
4 er du født i Fireseason
5 er du født i Stoneseason
6 er du født i Airseason

For at finde datoen slår du en D100 OG DELER MED 2.
EN 50'er ER DERFOR DEN 25.
EN 67'er ER SÅ DEN 34.

F.eks.: Knud skal finde ud af, hvornår han er født. Først slår han en 3'er. Han er derfor født i Smokeseason. Derefter slår han en 1'er Da Knud slår det sidste slag bliver det en 6'er. Han er derfor født den 8. Smokeseason.



NPC's

Jeg har som DM ofte været ude for, at spillerne spørger om der tilfældigvis kommer en mand med en stor hjelm forbi. Eller om der kom en eller anden anden. Derfor har jeg brugt nogle af ideerne fra TSR's BLOODSTONE PASS. De følgende tabeller kan man bruge, hvis man skal finde ud af noget om en tilfældig mand. Det er nok en dum ide at bruge tabellerne til at lave sine hoved NPC's, for de skal jo ikke være tilfældige.

Når du skal bruge systemet slår man først med en D100, og dette slag skal deles med 4. Ud fra resultatet af dette mindre regnestykke kan man se, hvad personen hedder, alt efter om det er en mand eller en dame. Jeg kunne godt have lavet en tabel over om det var mænd eller damer mand mødte, men det er sandsynligvis forskelligt fra by til by (der er i hvert fald ikke store chancer for at møde en mand i en kvindeby).

Efter at personens navn er fundet kan man slå efter tabel 2, for at finde ud af personens generelle udseende. Også her skal man selv bestemme om det er en mand eller dame (hvis man har valgt et damenavn bør man selvfølgelig også vælge damens karakteristika.

Nu kan man gå i gang med at rulle en D12, for at finde ud af personens personalitet.

Hokus Pokus Færdig

Tabel 1: Rul D1oo/4

1	Colin	Chandelle
2	Stephan	Winifred
3	Olaf	Licia
4	Harold	Roberta
5	Arthur	Deborah
6	Bruce	Racquel
7	Baird	Charlotta
8	Quinn	Emma
9	Fletcher	Helen
1o	Orrin	Elisa
11	Flint	Mary
12	Ewan	Miallie
13	Ward	Laura
14	Adair	Lara
15	Jamie	Katherina
16	Owen	Mathilda
17	Zeb	Elizabeth
18	Liam	Ruth
19	Geoff	Gwynn
2o	Finnegan	Lucinda
21	Jarl	Anna
22	Aldric	Christine
23	Quillan	Diann
24	Briony	Ayala
25	Rolf	Michela



Tabel 2: Rul D8

1 Mand: 17o cm., 67 kg., sort hår, skæg. brune øjne.
S 13, I 1o, W 12, D 9, C 11, C 11, C 13
Dame: 162 cm., 58 kg., sort hår, brune øjne.
S 12, I 11, W 12, D 1o, C 9, C 12, C 9.

2 Mand: 172 cm., 72 kg., tyndt brunt hår, brune øjne.
S 14, I 9, W 9, D 12, C 12, C 9, C 11
Dame: 167 cm., 62 kg., brunt hår, brune øjne.
S 11, I 1o, W 1o, D 14, C 9, C 14, C 13

3 Mand: 175 cm., 72 kg., brunt hår, brune øjne, sk
S 15, I 8, W lo, D 12, C 14, C lo, C lo
Dame: 167 cm., 75 kg., Fed, brunt hår og øjne.
S 13, I 12, W 12, D lo, C 11, C 12, C 8.

4 Mand: 178 cm., 78 kg., sort hår, klap over blåt
S 14, I 12, W 9, D 13, C 13, C 14, C 9.
Dame: 154 cm., 63 kg., Brunt hår og øjne.
S 12, I 11, W 11, D 14, C lo, C 14, C 13.

5 Mand: 18o cm., 8o kg., lyst hår, skæg, blå øjne.
S 14, I 11, W 13, D 14, C 15, C 16, C 17
Dame: 157 cm., 53 kg., lyst hår, blå øjne
S 12, I 9, W 14, D 14, C 9, C 16, C 16

6 Mand: 17o cm., loo kg., fed, skaldet, blå øjne
S 16, I 14, W lo, D 8, C 12, C 8, C 6
Dame: 17o cm., 73 kg., brunt hår & øjne, kroget næs
S 11, I 11, W 9, D 14, C 12, C 8, C 7

PERSONALITETER (rul en D12)

1 Neutral god. Bonde. Rent, men ødelagt tøj. Hjælpsom og venlig. Fortæller dumme vittigheder. Vil altid gerne hjælpe, men er ikke særlig god.
2 Lawful good. Lower Middle Class. Hjælpsom og venlig, men vil betales for at arbejde.
3 Lawful good. Lower Middle Class. Mistænksom over for fremmede. Er lidt modig.
4 Neutral good. Bonde. Snakker folk efter munden, men han er doven og ligeglad.
5 Chaotisk god. Over middelløn. Løgner. Bangebuks.
6 Chaotisk god. Flot tøj, men fattig.
7 Lawful neutral. Bonde. Modig
8 Lawful neutral. Store bevægelser. En nærrigpind.
9 Lawful good. Venlig. Middelklassen. Frygtløs. Energisk.
lo Neutral good. Middelklassen. Dagdrømmer. Doven
11 Neutral. Middelklassen. Selvisk. Brutal
12 Neutral (sindsyg). Meget modig. Skifter fra venlig til brutal & ond.

SPECIAL SITUATIONS

Situation: Clek the Rogue, 1. lvl. thief, kommer listende hen ad gangen. Foran sig ser han en orc med ryggen til. Denne orc befinder sig circa 10m fra vor helt. Hvad bør helten gøre?

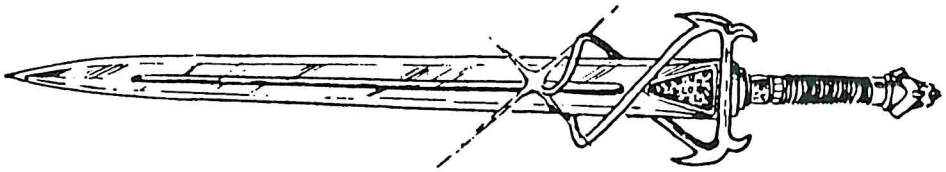
Klogeste løsning: Clek bør løbe sin vej så hurtigt som han kan. Hvis han forsøger at liste hen og backstabbe orc'en er der 79% chance for at han bliver hørt, og i en fair kamp bør orc'en vinde.

Dette er dog ikke en tilfredsstillende løsning, da det betyder at ingen low-level thief nogensinde vil lave 'Move Silently', hvis han kan undgå det. Derfor har jeg lavet følgende lille ændring, som kan hjælpe på problemet. Hvis en thief misser sit slag med Dex*2 eller mindre er der en chance for at han ikke er blevet hørt alligevel. DM slår 1D20 mod Int. for offeret og hvis dette slag mislykkes (der skal slås lig med eller under) har offeret ignoreret lyden og er gået ud fra at det var en naturlig lyd, fx. vinden, katten, husspøgelset etc. Såfremt DM ikke kender Int. for offeret kan han enten slå 3D6 eller arbitrært fastsætte den til et eller andet. Førnævnte orc har nok en Intelligence på 8.

Endvidere kan der være andre modifiers, som kan spille ind. Hvis det drejer sig om en årvågen vagt kan han have en bonus på fx. +1-4. En person der spiser kan have en (u-)bonus på -1-3. En sovende vagt: -8. Vagten står



udenfor et festlokale: -3. Vagten har samme dag fået skældud for ikke at passe sit job: +5. Og du kan sikkert selv finde på andre modifiers.
Hvis der er mere end en person der kan høre støjen, skal de alle slå mod int., så 10 vagter er svære at overrumple!



Og så til noget helt andet: I Oriental Adventures er der en interessant character-class, som hedder Kensai. Denne er expert med sit våben, men er desværre dybt latterlig i forhold til andre fighters, specielt da han skal betale væsentligt flere x.p. for at stige et level.
For at kompensere for dette kan man indføre, at Kensai'en får dobbelt dex-bonus for A.C. i stedet for en forbedring på blot en.



Desuden har Kensai'en specialiseret sig (enkelt) i det våben, han bruger. Det betyder i praksis, at han har +1 to hit, +2 dam og angriber flere gange per runde med sit bonus-våben.
Med disse ændringer er det min erfaring, at Kensai'en bliver en værdig modstander selv på lave levels.

Jens Henrik Kruuse, SSTTG'86

MONSTERS

ASSAKILL.

FREQUENCY: Very common
NO. OF APP.: 1-6
ARMOR CLASS: -4
MOVE: 25"
HIT DICE: 18
% IN LAIR: Nil
TREASURE TYPE: 1-4 CP.
NO. OF ATTACK: 4
DAM/ATTACK: Nil
SPECIAL ATTACK: Special
SPECIAL DEFENCE: Special
MAGIC RESISTANCE: Nil
INTELLIGENCE: High
ALIGMENT: Chaotic good
SIZE: M
PSIONIC ABILITY: Nil



Assakill'en ser normalt ud som en goblin men når den kommer i nærheden af en by kan den shape change om til et menneske. Når den så kommer ind i byen bruger den en anden af sine specielle talenter, den hedder 'Detect assassin' og når den har lokallisere en assain bruger den sin 'Charm assassin' og får assassinen til at føre sig til byens assassins-guild hvor den bruger sin special attack dvs. hver gang den rører en assassin bliver han/hun lavet om til en Assakill efter 24 timer. Så på denne måde vandrer Assakill'erne rundt i hele verden med kun det ene formål nemlig at 'ordne' assassins.

Spells

Improved identify

Level: 3
Range: Touch
Duration: 1 seg./level
Area of effect: Special

Components: V,S,M
Casting Time: 1 turn
Saving Throw: Special

Explanation/description: Denne formular minder meget om den normale identify; men i stedet for 1 time/level må man have haft tingen i 1 år/level. tilgengæld er chancen kun: 3% / level.

Undetectable magic.

Level: 2
Range: Touch
Duration: 1 dag/level
Area of effect: 1 item

Components: V,S
Casting Time: 2 seg.
Saving Throw: None

Explanation/description: Denne formular kan bruges til f.eks hvis man har fundet en Magic item som man ikke synes de andre skal have del i kan man fyrer denne formular af på itemen og så når man kommer hjem fra eventyret kan man sælge itemet og score gevinsten selv.



DUELLEN 1986.

I 1986 afholdt vi en Duel. Da vi ikke har skrevet om den før, kommer artiklen her. Duellen startede i november måned. I duellen var der 8 pladser, og de var bestat af:

Lars	Mungo	Jacob	Brian
Claus	Thomas	Thomas	Claus

Efter første kamprunde, som blev udkæmpet i en arena, hvor der både var mure & buske. Druiderne var glade for buskene, og magic-userne var glade for deres fireballs. Duellanterne stormede rundt efter hinanden, og de fleste kampe blev afgjort med magic items & spells. Efter første runde gik

Lars Mungo Jacob og Brian

videre. Semifinalerne foregik på et sandet område, med en forhindring, som forsvandt efter 10 runder. På denne bane røg Lars & Brian ud.

I finalen, som også var den længste kamp, var der brug for prot. spells, og for offensive spells. Denne kamp varede næsten 1 time. Vinderen blev

MUNGO

og han har fået sin retmæssige præmie.





NEWS

Disse dage skal DU spille:

1/3 Vi holder generalforsamling kl. 15.oo (spil før og efter).
5/4 Her udkommer THE GHOST nr. 2 1987

3/5

Deadline (slå det op i Jeres fremmedordbog) er til næste nummer den 24/4

Alle dage spiller vi i Fritidscentret
Poppel Alle 12
2630 Tåstrup

Det foregår altid klokken 12.oo.

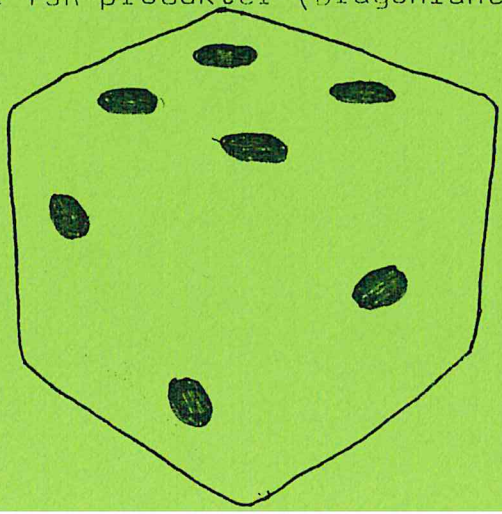
I næste nummer kan vi (forhåbentlig) præsentere:

En udvidelse af vores AD&D tidssystem.

Anmeldelser af nogle TSR produkter (Dragonlance m.m.

Mere om fald i AD&D.

+ meget mere.



Afs.: Tåstrup Roleplaying Club

Søndertoften 272
2630 Tåstrup