The ghost

Nummer 2 ; april 1987

2. årgang.



INDHOLD

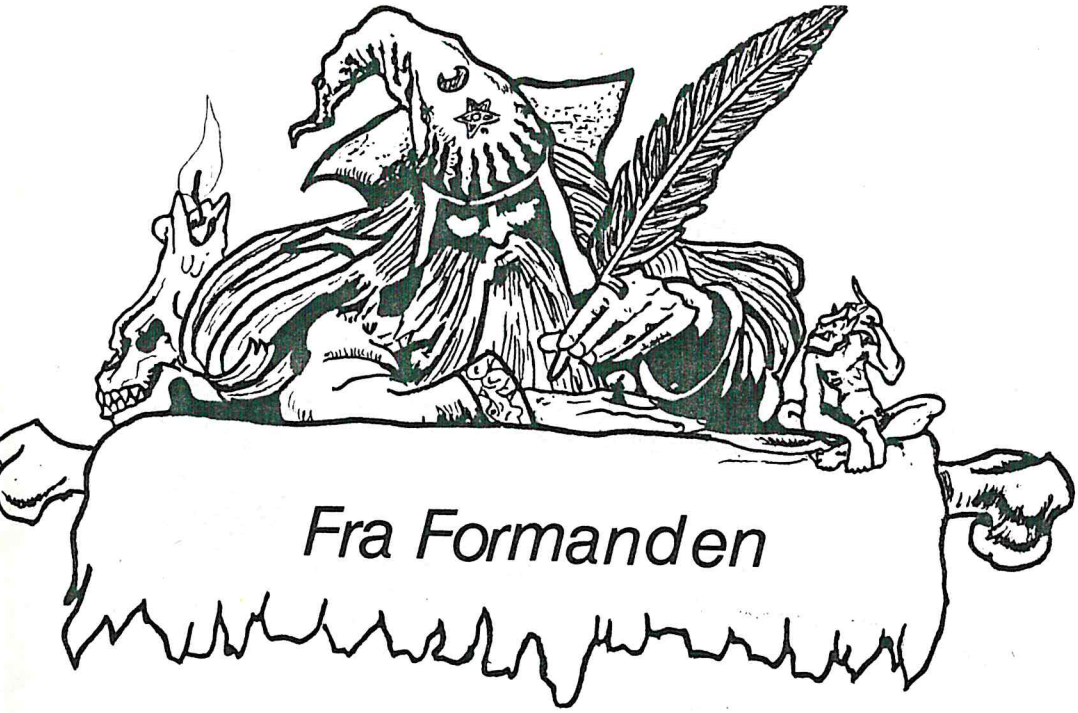
Side:

1 Forside af LARRY ELMORE
2 Indholdsfortegnelse
3 Fra formanden
4 Også fra formanden
5 En artikel om Ninjaer (OA)
6 Ninja forts.
7 Markedspladser i rollespil
8 Også markedspladser
9 Også markedspladser
10 Stadig markedspladser
11 Traveller. Hva' er det?
12 Et uhyre
13 Magic Item(s)
14 & 15 Vedtægter for TRC
16 Døde
17 & 18 Referat fra stiftende generalforsamling
19 Bødlen. En ny basic career til WARHAMMER
20 Spells
21 Spells
22 Spells
23 - 25 Orc's near Kirshgarten. Et warhammer modul
26 Anmeldelse af Sandman
27 News
28 Bagsiden

Redaktionen består denne gang af:

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

+ QRT MADSEN
+ THOMAS "ALF" HANSEN
+ JESPER BRANDT
+ MUNGO



Fra Formanden

Hvad siger småfolket så. Kan du mærke, hvilken moppedreng dette er. Efter at den nye redaktion har fået gang i den bliver bladet forhåbenligt IKKE mindre.

Efter at vi havde generalforsamling på sidste møde står det sådan til:

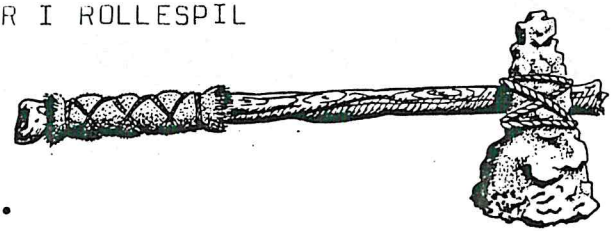
Claus Ekstrøm	-	Formand
Niels Madsen	-	Kasserer
Jesper Brandt	-	Bestyrelsesmedlem
Thomas Hansen	-	Bestyrelsesmedlem
Claus Madsen	-	Revisor

Claus Ekstrøm & Jesper Brandt er valgt indtil 1989.
Niels Madsen & Thomas Hansen er valgt indtil 1988

Efter at jeg har udfyldt forrige side uden at skrive noget særligt, vil jeg gå over til vores primære formål : ROLLESPIL.

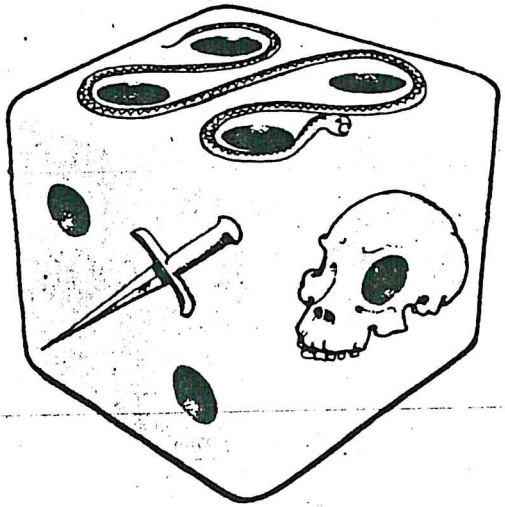
Jeg ved, at vi i dette blad skriver noget om bl.a.

MARKEDSPLADSER I ROLLESPIL
ANMELDELSER
SPELLS
MAGIC ITEMS
og meget mere.



Jeg håber også, at folk vil være med til at prøve nye rollespil, når folk kommer, og vil være GM's for det.

Hvis DU ikke har fået et girokort fra os, så henvend dig til kassereren.



Ninja I

Dette blad du sidder med er det hidtil største nummer af the Ghost, og det skulle det helst ikke være i ret lang tid, så dette er endnu en opfordring til DIG om at skrive ind til bladet. Jeg har selvfølgelig skrevet noget til bladet og hvis du er interesseret i at læse det, skal du bare læse videre ellers skal du bare smide bladet væk, for det er det eneste der er noget værd af alt det fyld, der er her i bladet. Nå nu til sagen. Da jeg er interesseret i diverse orientalske kampsporte, har jeg læst helt bibliotek om disse. Blandt de bøger, der var mulige at finde på mit værelse og levere tilbage til biblioteket, var der en med titlen "Ninja". For interesserede er den skrevet af Stephen K. Hayes. Denne omtalte herre har skrevet op til flere bøger om ninjaens liv og færden. Jeg synes at Hr. Gary Gygax har lavet mange gode ting, men han har også lavet en hel crap. I O.A har han lavet en del fejl. En af hans fejl er ninjaen. Derfor tog jeg mig sammen til at nedfælde mine ændringer på papir, så de kunne være andre OA-fans til hjælp. Første ting jeg ikke er enig med G.G. er spørgsmålet om hitpoints.

For de personer, der ikke kender ret meget til ninjaen, synes dette fair nok, set i relation til ninjaens mange fordele. Men hvis man som undertegnede har læst lidt om ninjaen, vil man vide, at ninjaerne havde en del regler, krav og mål i livet, som var meget forskellige fra andre grupper i samfundet. En del af disse var:

1.at få en god psyke.
2.at få et jernhelbred.
3.at udholde al slags smerte.
4.at kunne snigmyrde uden at kunne spores.
5.at være tro mod sin klan.

For at opnå et jernhelbred trænede ninjaerne kolosalt, og for at få immunitet overfor næsten alle slags gifte, indtog de stadig større mængder af forskellige gifte, som de også selv var i stand til at lave.

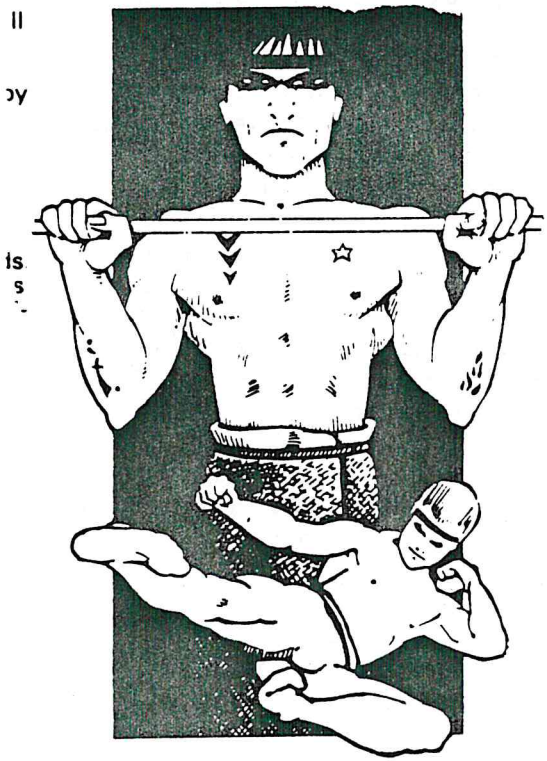
På denne baggrund (baggrunde), mener jeg, at ninjaen burde få en ottesidet terning som hitdie pr. level, og desuden synes jeg, man skal tildele dem nogle plusser mod på poisonsave på nogle levels.

Level.	poisonbonus.
1-3	0
4-5	+1
6-8	+2
9-10	+3
11-14	+4

derefter +1 pr. level

Fortsættes i næste nr.

ALF.



MARKED



Marked

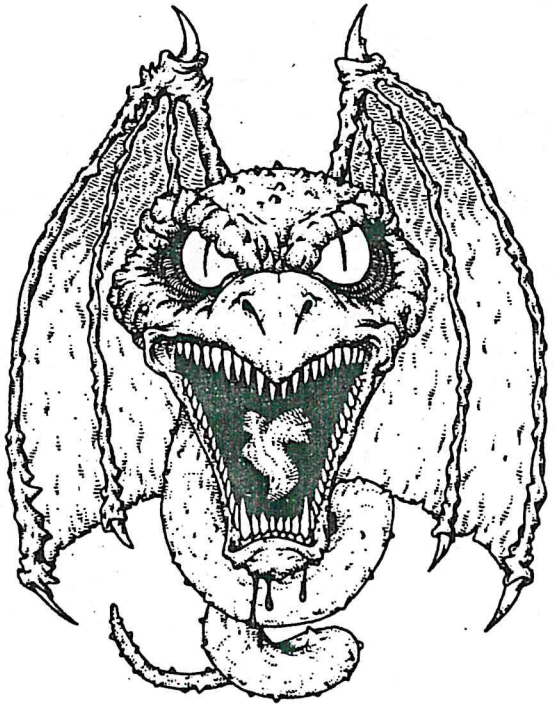
Man kan selv forestille sig det. Et stort marked, hvor man dårligt kan høre, hvad man selv tænker. Et stort marked, hvor der både er spåkoner, jonglører, taskenspillere,tyve, handelsmænd fra østen, fulde krigere, ildslugere, sabelslugere, teater, historiefortællere og ludere.

Nogle af disse ting har altid gjort,at et marked er noget der skal være, med mellemrum, i de store og evt. små byer.

Jeg vil ikke fastsætte noget,og sige, at sådan er det, jeg vil endda ikke engang fastsætte denne artikel til noget bestemt fantasy-rollespil. Det er meningen, at man skal kunne bruge den til alle mulige former for rollespil.

På et marked er der selvfølgelig sælgere af forskellige slags. Nogle sælger frugt, andre våben og rustninger og nogle helt tredie sælger tøj.

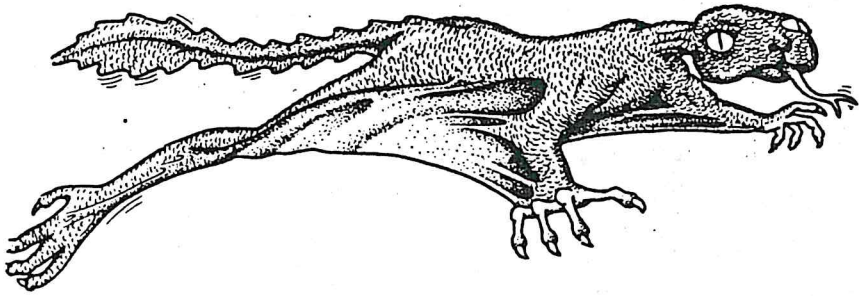
Man må derfor sige, at alle former for tøj



kan købes. Hvad enten man skal ha' med prikker eller striber. Våben & rustninger kan sandsynligvis også købes. Dog kan rustninger, som skal laves specielt til ens krop, nok ikke købes. Våben er der helt sikkert. Hvis spillere skal købe ind, kan de blot bruge den indkøbs**liste**, som står et sted i reglerne. De fleste ting kan købes, og DM bestemmer, om noget er udsolgt, eller om man kan få det til ændret pris.

Hvis spillerne før, eller efter de har købt ind, vil gå rundt og se på folkene (evt. pick pockets) kan de også gøre det.

Man kan møde spåkoner (hvad de siger er for det meste hen i vejret), eller jonglører med to arme og fire ben (de kan bruge QRT's falde-system), som jonglerer med fakler/appelsiner/bolde osv. Spillerne kunne også blive bestjålet af mere eller mindre professionelle tyve (gi' igen med samme mønt). Når man

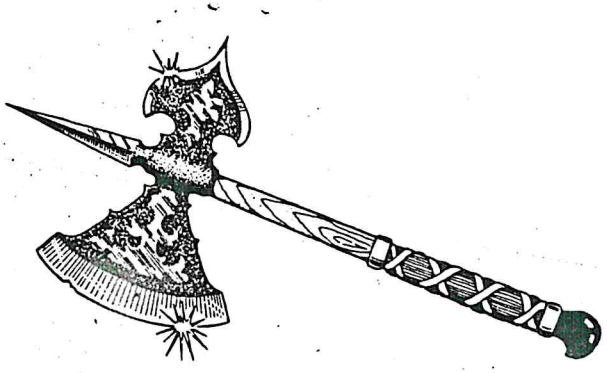


går rundt på markedspladsen kan man fx. også komme i karambolage med fulde eller knap så fulde krigere.

Hvis der er marked lægger det op til mange scenarios Spillerne skal fx.:

1. Beskytte en mand fra overfald. Manden bliver overfaldet medens der er marked
2. Spillerene bliver fra-stjålet en ting, som de så skal have tilbage.
3. Spillerne skal skaffe specielle dyr & monstre til en omrejsende zoologisk have.
4. Spillerne skal optrevle en tyvebande, som stjæler, når der er marked.
5. En spåkone fortæller dem om fremtiden, og det sker (i hvert fald noget af det).
6. Spillerne skal befri en betydningsfuld person.
7. Spillerne har før fået fat i et specielt våben, som en købmand VIL ha' fat i.
8. Spillerne bliver solgt noget trolde-kød (NB! Trolde regenererer, så det sælges kun frossen).
9. Spillerne spiller en for et spil, og bliver naturligvis snydt.
10. Spillerne bliver dysset i søvn, og vågner op et helt andet sted.

Disse er kun ideer, og DM's kan selv forbedre dem (umuligt). Medens spillerne er på markedspladsen kan der ske mere, end der kan i en dungeon. Jeg håber I kan bruge dette. Hvis I IKKE KA' HAR I BARE LÆST DET ALLIGEVEL, HA!!!!



TRAVELLER? hva' er det?

Traveller er navnet på et sience fiction rolle-spil. I travller kan man være forskellige erhverv så som Marineer,Navyer,Armyer,Scout,merchant og noget valgfrit.At være marinee vil sige at man er eller har været noget inden for marinen og det giver en hvisse fordele når man skal vælge skills. Når en karakter startes er han eller hun 18 år. Der efter vælger man et erhverv,og der er man i min 4 år. Derefter kan man trække sig tilbage og når man gør det får man nogle skills og hvis man er heldig følger der nogle penge eller andre gode ting med. Man kan også vælge at blive der længere end 4 år, men hvis man fortsætter, er det hele tiden i perioder af 4 år. Dette giver selvfølgelig flere skills og ting når man stopper, men der risiko for at man mister nogle point i sine karakteristika, men det er den største fordel at blive der til man er en 38-46 år. Karakteristikaene rangere på en skala fra 1-9 og derafter begynder man forfra i alfabetet. DVS. 10=a 11=b 12=c og så videre. De to gange jeg har spillet traveller har det været sjovt for hver gang man vil fortsætte 4 år er der en chance for man dør og det er ret morsomt når man har en rå gut der dør, og man må til at lave ham om igen.(Prøv det)

ALF

ET UHYRE

Kandyle.

REQUENCY: Common
O. OF APP.: 10-100
RMOR CLASS: 8
OVE: 9"
IT DICE: 1
IN LAIR: 65
REASURE TYPE: 1-10 sp.
O. OF ATTACK: 1
AM/ATTACK: 1-6 or by weapon
PECIAL ATTACK: Nil
PECIAL DEFENCE: Nil
AGIC RESISTANCE: Nil
NTELLIGENCE: Low
LIGMENT: Lawful evil
IZE: M
SIONIC ABILITY: Nil

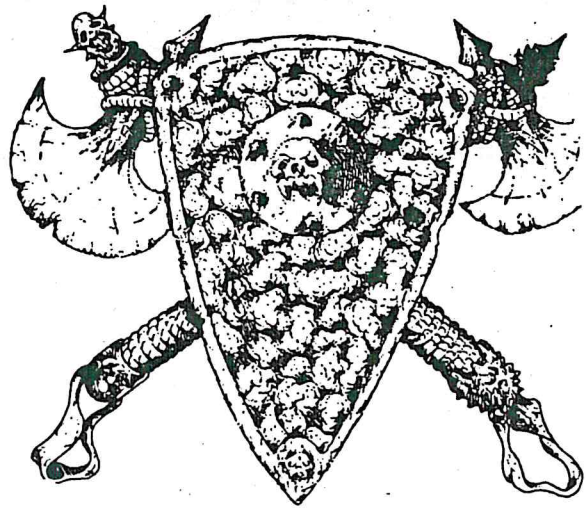
n Kandyle er ca. 1.5 meter høj. Den tilhører huma-
oids-typen og har en gul hud. Den næse og ører er
dsat for en abnorm vækst. Næsen er ca. 30 cm. lang
g ret spids. Ørerne hænger ned til skuldrene og
ør Kandylen let genkendeligt.

By QRT

Magic Items

Kaldriel's Magic Purse

Denne specielle, og meget værdifulde, pung er lavet af archmagen Kaldriel. Pungen fungerer som en pengefordobler, dog kan der højst være værdier i den til 100 gp. Hvis man en dag lægger 18 gp. i den vil der næste være 36. Lægger man til gengæld 99 gp. i den, er der næste dag kun 100. Dette skyldes, at pungen kun kan rumme 100 gp. Kaldriel lavede denne pung, for hvis en tyv stjal den er der ikke stor chance for,at han kun lægger 10 eller 20 guldstykker i den. Hvis han fandt på at gøre det alligevel, og han så opdagede, at der pludselig var det dobbelte, ville han nok lægge alle sine penge i pungen, men dette ville sandsynligvis overstige 100 gp. ha.



Taastrup Roleplaying Club.

1 : Foreningens navn er "Taastrup Roleplaying Club" også kaldet TRC.

2 : Foreningens formål er at udbrede kendskabet til rollespil i Danmark.

3 : Klubbens medlemsskab kan erhverves af alle, som vil følge klubbens regler, og som har, eller vil have kendskab til rollespil.

4 : Kontingentet fastsættes hvert år af bestyrelsen og opkræves helårligt pr. giro.
Ikke medlemmer skal pr. gang betale et af bestyrelsen fastsat kontantbeløb.
Nye medlemmer der kommer til efter regskabsårets begyndelse, der følger kalenderåret, skal betale et beløb svarende til det resterende antal måneder.
Revisoren reviderer regnskabet og foretager kasseeftersyn, når det findes ønskeligt.
Et betalende medlem kan hjemlåne klubbens egendele, og modtager et evt. klubblad.

5 : Generalforsamlingen er foreningens højeste myndighed.
Ordinær generalforsamling indvarsles med mindst 14 dages varsel, og skal afholdes hvert år i januar måned.
Afstemninger foretages ved håndsoprækning eller ved skriftelig afstemning, hvis ønske herom foreligger.
Generalforsamlingen er beslutningsdygtig, uanset de fremmødtes antal. Dagsorden tilsendes eller offentliggøres for medlemmerne, og skal mindst indeholde følgende punkter :

1. Formandens beretning.
2. Regnskab.
3. Indkomne forslag.
4. Valg af bestyrelse & suppleanter.
5. Valg af revisor.
6. Eventuelt.

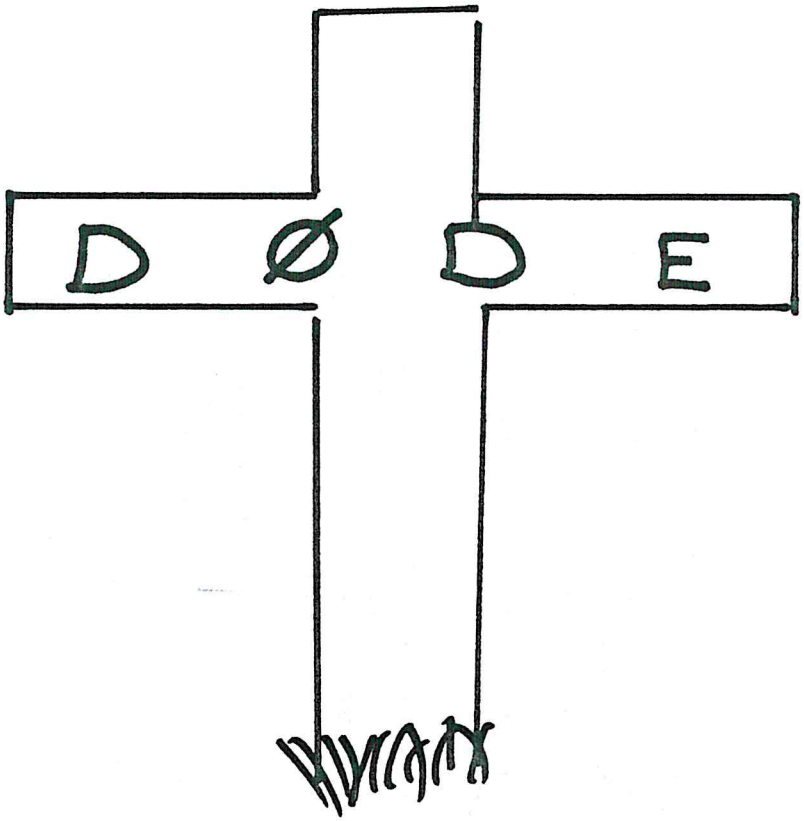
6 : Bestyrelsen består af en formand,en kasserer og mindst et bestyrelsesmedlem. Ved første valg, efter vedtagelsen af foreningens start, vælges formanden for en 2-årig periode og kasseren for en 1-årig. Derefter vælges formanden og kassereren, på skift, for en 2-årig periode.
Bestyrelsen varetager foreningens interesser og sørger for indkøb af nye materialer.

7 : Formanden indkalder til bestyrelsesmøde, så ofte det findes nødvendigt, eller når mindst 2 af bestyrelsesmedlemmerne ønsker det. Bestyrelsen er beslutningsdygtig, når mindst 2/3 af bestyrelsen er til stede.

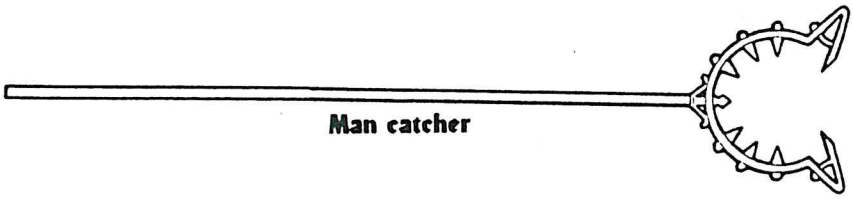
8 : Ændringer i de på en generalforsamling forelagte vedtægter kan kun vedtages, såfremt mindst 2/3 af de stemmeberettede medlemmer har stemt for vedtagelse.

NEDLÆGGELSE

9 : Ophævelse af foreningen kan kun ske, hvis 4/5 af samtlige medlemmer ved en urafstemning har vedtaget ophævelsen af foreningen. Ved ophævelsen overdrages foreningens materialer til en anden eksisterende rollespilsforening. Penge fordeles ligeligt mellem medlemmerne.



Denne side skal for fremstiden bruges til at skrive dødsannoncer på. Hvis man harfået slået en karakter ihjel i et eller andet rollespil (evt. live) skriver man blot ind, og vi udformer straks en lille dødsannonce. Jeg ved, en der nemt kan skrive ind, ikke PII (ikke for at nævne nogle navne). Held og ulykke (så vi kan få skrevet nogle annoncer.



Man catcher

1/3-1987

Referat af stiftende generalformsamling .

Generalforsamlingen startede kl. 15.00, som det var planlagt. De forelagte vedtægter, som var til valg, blev vedtaget med få ændringer (se midtersektion i bladet). Derefter startede den egentlige generalforsamlingen efter de vedtagne vedtægter. Dagsordenen var som følger :

1. Formandens beretning.
2. Regnskab.
3. Indkomne forslag.
4. Valg af bestyrelse & suppleanter.
5. Valg af revisor.
6. Eventuelt.

Som ordstyrer valgtes Jesper Brandt
Som referant valgtes Thomas Hansen

1. Da foreningen har eksisteret 6 måneder uden nogen vedtægter, har Claus Ekstrøm fungeret som en slags formand. Det sidste år var, ifølge formanden, gået tilfredsstillende. Der er blevet afholdt 2 konkurrencer, og foreningen har anskaffet sig 2 hexark. Desuden var der kommet en hel del nye medlemmer, siden foreningens første møde.

2. Niels Madsen har indtil nu fungeret som kasserer og har stået for indkassering af 5 kr hver gang, når han har husket det.
Foreningen har i øjeblikket 50,00 kr. i kassen.
I årets løb er der blevet indkøbt 2 hexark og 2 figure som præmier i de to afholdte konkurrencer.

3. Der var ingen indkomne forslag.

Valg af bestyrelse :

		kandidater :
Formand	:	Claus Ekstrøm
Kasserer	:	Niels Madsen
2 menige medlemmer	:	Jesper Brandt, Thomas Hansen og Michael Jensen

Valgt blev:

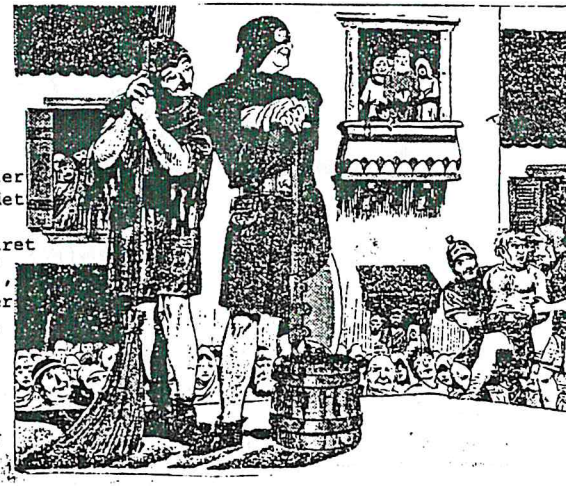
Formand	:	Claus Ekstrøm
Kassere	:	Niels Madsen
2 menige medlemmer	:	Jesper Brandt, Thomas Hansen

5. Revisor blev Claus Madsen.

6. a. Det blev foreslået at droppe campaigns.
   b. Formanden gjorde opmærksom på at der findes andre rollespil end AD&D.
   c. Bestyrelsen blev bedt om at indkøbe nye rollespil.

Thomas Hansen, sekretær

BØDDEL: en ny basic career til WARHAMMER



En væsentlig brist i Warhammers basic career valgmuligheder, er manglen på en skarprettercareer. I forne tider var dødsstraf en såre almindelig foreteelse, og da "ordentlige" folk ikke i tide og utide hakkede roen af andre mennesker måtte man have professionelle til det Skarpretteren (eller bødlen, kært barn osv.) havde tillige ofte ansvaret for fremtvingelsen af "tilståelser", men da der allerede findes en career udelukkende med det formål for øje, har jeg udeladt den færdighed her. Ikke alle dødsdømte blev henrettet med øksen, respektiv sværdet, radbrækning, hængning og spidning var alle populære folkeforlystelser ligesåvel som et andet sikkert hit: døden på bålet, normalt forebeholdt hekse og kættere, men dem er der vel ingen af i WARHAMMER?

Bødlen havde dog andre pligter end at berøve folk liver, trods alt blev alle forbrydelser ikke straffet med døden. Kagstrygning (piskning), amputation og fiksering i gabestok var alle almindeligt i brug for "mindre" forbrydelser, såsom tyveri (førstegangsforeteelse), hor, rygtesmederi, bedrageri etc. Den kreative GM kan uden tvivl finde på flere strafbare handlinger og tilsvarende passende straffe-foranstaltninger.

Til slut vil jeg gerne huske på et godt, gammelt trick til afgørelse af skyld/uskyld, nemlig DAMPRØVEN. Fremgangsmåden er i al sin simpelhed den, atdet bundne offer smides i en dam. Flyder fangen er han skyldig, og synker han får han sin oprejsning i det hinsides. Rigtig god fornøjelse med den nye karrieremulighed.

Career class: Rouge
Advance scheme

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
	+10		+1		+2						+10		-10

75% chance of Consume alcohol
Specialist weapon: doublehanded axe
Specialist weapon:flail (whip)
street fighter
strike mighty blow
50% chance of very resilient
50% chance of very strong
drive cart

TRAPPINGS:
Doublehanded sword or axe
whip
executioners hood
pair of manacles
huggeblok

CAREER ENTRIES:

TORTURER
WATCHMAN
RATCATCHER
PROTAGONIST
MILITIAMAN
JAILER
BEGGAR

CAREER EXITS:
TORTURER
SLAVER
JAILER
SOLDIER

Som den meget ærede læser vil have opdaget, er en af advanceérne et negativt tal. dette skal reflektere bødlens generelt dårlige omdømme, men kan naturligvis udelades.

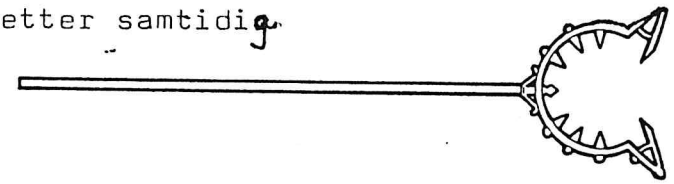
Mungo

Spells

ZYSTA's SKELETON SUMMONER (Alter./Necro./Summ.)

Level	: 2
Range	: 1"
Duration	: Indtil daggry den følgende dag
Area of Effect	: Special
Components	: V,S,M
Casting Time	: 1 Turn
Saving Throw	: None

Explanation/description: Med denne formular kan man, som navnet også fortæller, 'summone' et skelet. Skelettet fungerer på samme måde, som når en cleric lave ANIMATE DEAD. Troldmanden kan kan selv programmere skelettet, som kan turnes normalt.
Material Components til denne formular er et kranie fra en humanoid. Resten 'kommer'selv.
Når skelettet dør bliver det straks til støv, og kraniet kan ikke bruges igen. Det eneste der bliver tilbage,er det udstyr, som man selv har givet skelettet.
NB! Man kan kun styre et skelet af gangen, og derfor fungerer spellen kun enkeltvis. Altså IKKE to skeletter samtidig.



Limited polymorph(Alteration)

Level: 2
Range: 0
Duration: 1 hour pr. level
Area of effect: Self

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

Explanation/description: Denne spell ligner lidt 4. level spellen Polymorph self, men med ret store begrænsninger. Man kan med denne spell ændre sit udseende som man ønsker og sin højde med ca. 50% af den normale (dvs. en karakter på 2 meter kan enten blive 1 eller 3 meter høj). Tøjet og andre ejendele vil IKKE blive berørt af spellen, som de bliver det af en Poly. self. Material components en ædelsten til en værdi af mindst 100 gp. og denne vil forsvinde når spellen træder i kraft. Detect Magic vil afsløre en svag aura af Alteration slagsen.





Pouch (Enchantment)

Level: 3
Range: 1'
Components: V,S,M
Casting Time: 2 rounds
Duration: 1 day+1 hour pr.lev. Saving Throw: None.
Area of effect: 1 cubic foot

Explanation/description: Med denne spell er casteren i stand til at kaste en spell på en allerede eksisterende lomme eller pung. Efter at spellen er kastet kan casteren lægge alle sine material components i denne, der kan være op til en kubik fod af disse. Han vil nu være i stand til, hvis han stikker hånden ned i pungen/lommen at få fat i præsis de m.c. som han tænker på. Hvis casteren ikke når at tage sine m.c. op af lommen/punge inden spellen udløber forsvinder de i den blå luft! For at kaste spellen skal man bruge et kænguruhår og en pung eller lomme. Håret forsvinder, men pungen bliver.

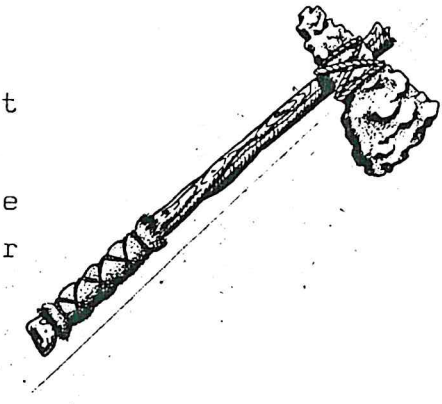
BY ØRT & ALF

Orc's near Kirshgarten

Ide : Lars Bech Nielsen
Renskrivning/Vidreudbygning : Claus Ekstrøm

Til GM'en :

Dette modul er lavet, så Mungo's BØDDEL kan blive afprøvet. Man kan også bruge det som et introdutions modul, for personer, som ikke har prøvet WARHAMMER før. Man kan selvfølgelig modificere modulet efter antallet af spillere. Det virker bedst, hvis det er nye uerfarne karakterer. Hvis man skal spille dette modul, skal man nok ikke læse mere, medmindre man er GM'en. Navne kan naturligvis ændres, så de passer til spillet. Spillerne er i den lille by Kärm®. Her kommer de på en eller anden måde i kontakt med Wolfgang. Dette kan nemt ske på en kro, for Wolfgang prøver forgæves på at drikke sine sorger væk. Han spørger spillerne, om ikke de vil hjælpe ham.



Wolfgang vil gerne have hjælp til at få sit job ige. Han har været bøddel her i Kärm®i 13 år, og han har mistet jobbet, fordi en fange er stukket af. Wolfgang håber på at

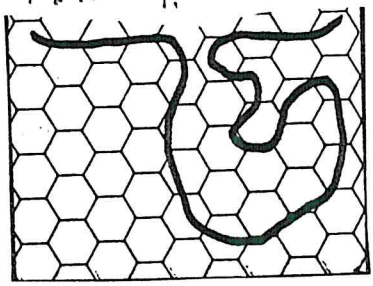
han vil få sit job tilbage, hvis han finder den undslupne. Han vil betale spillerne 4o GC hver (ingen bargain, for han har ikke flere penge). Hvis spillerne nægter, ser de (formodentlig) for første (og sidste) gang en greater demon.

Wolfgang kan fortælle spillerne, at fangen, Klavs Schwarzkopf, er en tough halv-orc, og at han formodentlig er taget til Kirshgarten®, som ligger to dags rejse herfra(beregnet på hest. På fod 4 dage. Man kan ikke sejle der til).

Spillerne ankommer til Kirshgarten® om morgenen, og straks ser de, at byen er et rod. Lig, træstykker, mad, frugt og meget mere ligger rundt om på gaden. Hvis man henvender sig til befolkningen vil de fortælle, at de i nat har haft et orc overfald. Den eneste glædelige nyhed er, at der er døde flere orcer end mennesker. Orc lederen (en halv-orc) havde de hørt om før. Borgmesteren vil give hver spiller 5o GC, hvis de vil udrydde denne trussel. Hvis han bliver bargain'et vil han betale hver spiller 6o GC.

Angrebet, som kun var en delvis succes, har efter ladt Klavs Schwarzkopf (orc-lederen) med en decimeret styrke, bestående af D6+6 orcer. De slikker deres sår i en lille hule, få kilometer syd for Kirshgarten®. Dette får spillerne fortalt i Kirshgarten®.

MAP 1.



Udenfor grotten er der ingen vagter. Se også MAP 1. Inde i grotten er der orcerne og Klavs. Alle vil fighte til de dør, undtagen Klavs. Hvis alt går galt vil han heller end gerne overgive sig. Det foregår på den måde, at han spiller død, indtil alle orcerne er døde. Derpå rejser han sig op, og siger, at han overg overgiver sig. Hulen indeholder intet af værdi.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	DX	LD	IQ	CL	WP	FL
Wolfgang:	4	43	32	4	3	7	28	1	27	35	27	41	31	21
Klavs :	4	43	25	3	5	8	3o	1	29	29	24	29	29	18
Orcer :	4	33	25	3	4	7	2o	1	29	29	18	29	29	18

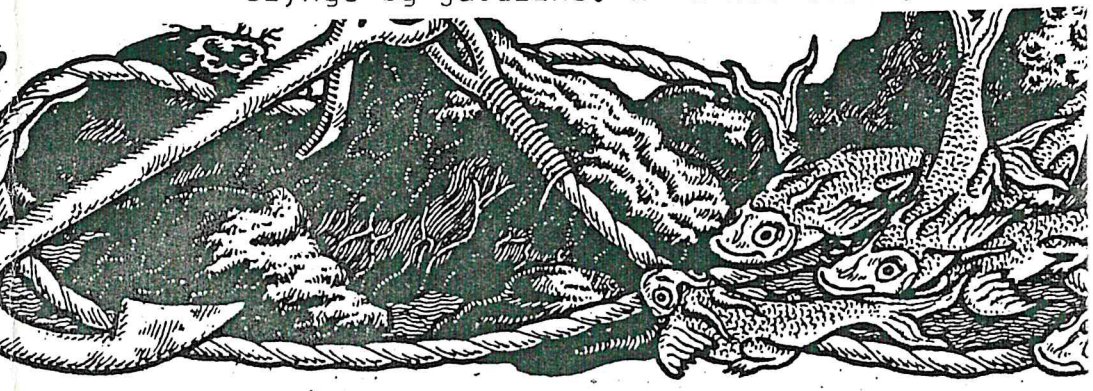
Wolfgang har alle mulige bøddelskills, og bødlens trappings, undtagen huggeblokken.

Klavs har følgende skills:

Disarm	Dodge Blow
Strike mighty Blow	Strike to Injure
Spe.Wea. Flail	Spe.Wea. Fist
Spe.Wea. Parrying	Spe.Wea. Twohanded

har almindeligt sværd, tohåndssværd, flail, Elf bow (fungerer som short bow).

Orcer Har almindeligt orc-gear. D4+2 af dem har slynge og javelins. Alle har sværd.



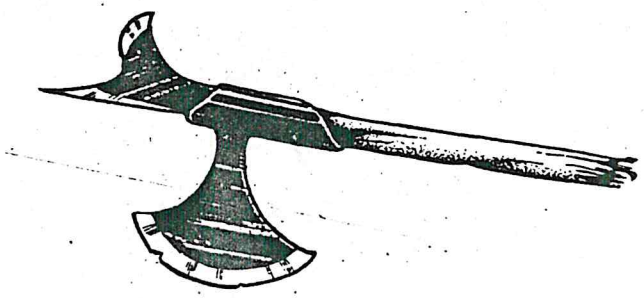
ANMELDELSE

Sandman er et RPG, som netop er kommet frem i England, og som derfor endnu ikke er nået Danmark (i.e. København).

Jeg er selv spiller hos Jens Kruuse (SSTTG '86), go vi er ved at være nået igennem første del af eventyret (ud af 7). Spillet foregår (fra start af) under anden verdenskrig, man er på vej til Casablanca, fransk marokko. Dato 1/12 1941. Din opgave er atfinde ud af din egen identitet. Man udsættes derefter for en række bizarre hændelser, og finder så ud af navnene på sin dødsfjende: The Sandman, der tilsyneladende vil gøre alt for at dræbe dig.

Spillet er virkeligt interessant, og samtidig helt utroligt simpelt. Base chance i alt er 4o %, dog med forskellige modifikationer. Man kan dog udvikle sine chancer, men det vil jeg ikke fortælle om nu. Det erikke nemt at finde ud af sin sande identitet, og der er udlovet en dusør på loooo £, til edn, der først finder ud af det.

Jesper Brandt



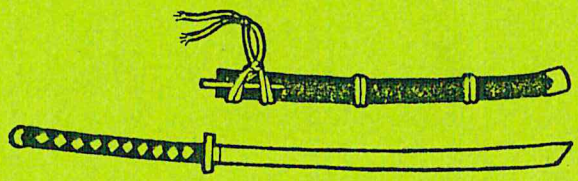
NEWS

5/4 - Dette er her og nu!!!!!!!!!
3/5 - Dette er næste gang!!!!!!!!
7/6 - Dette er næste gang igen!!! - Her udkommer THE GHOST nr. 3 (forhåbentlig).

Deadline til næste nummer er 24/5.
I sidste nummer var der sneget en mindre fejl ind (en til ?). Deadline var 24/3, og ikke 24/4.

I næste nummer kan vi i hvert fald (sandsynligvis præsentere:

Flere udvidelser til WARHAMMER
Flere anmeldelser
Flere Magic Items
Noget om vores duel - 1987
Og (ta - da) meget mere.



Afs.: Tåstrup Roleplaying Club
Søndertoften 272
2630 Tåstrup
Postgiro : 3 48 50 64