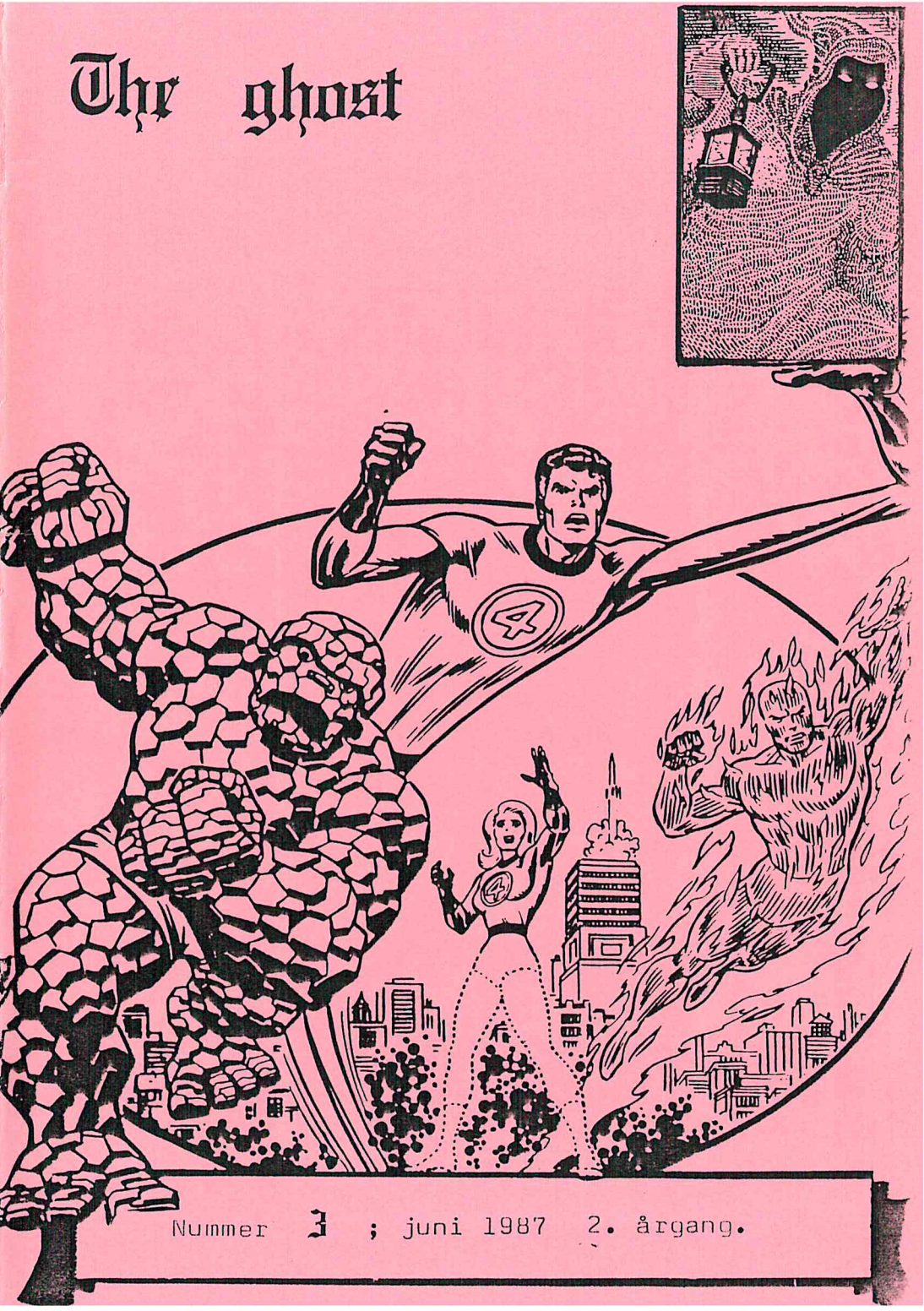
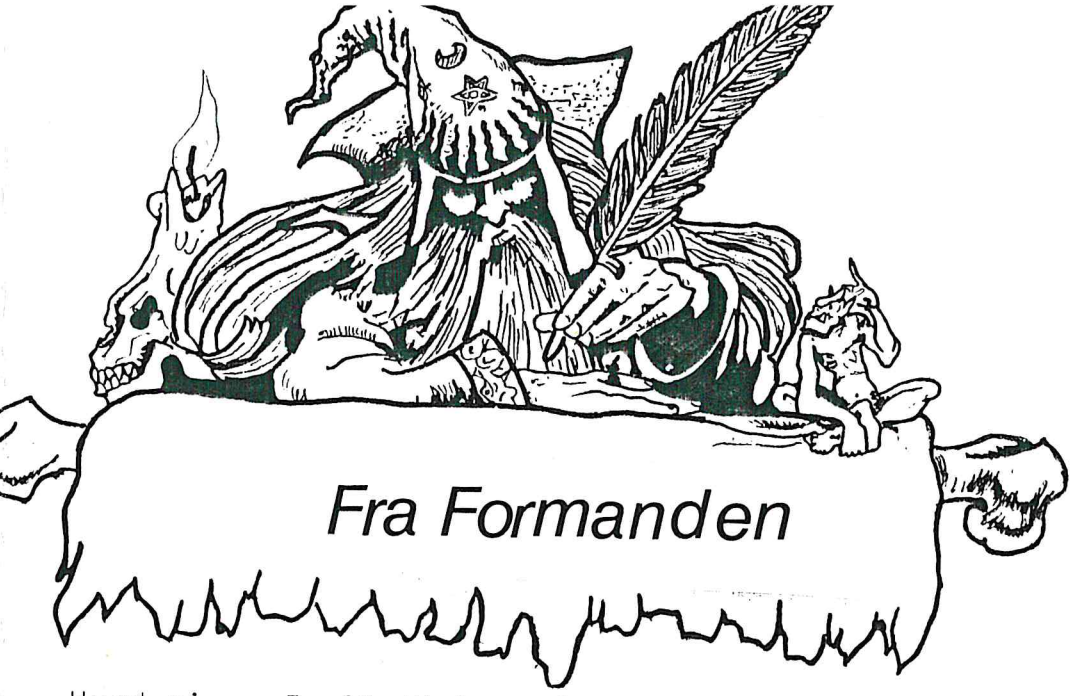
The ghost



Nummer 3 ; juni 1987 2. årgang.

Indhold

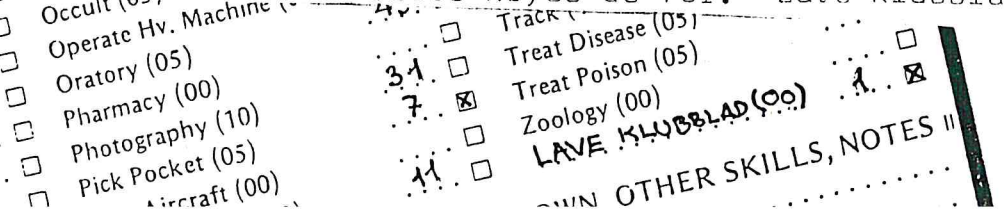
1 Forside
2 Indhold
3 Fra Formanden
5 Læserbrev
7 Initiativ
1o WNRS
15 Initiativ forts.
16 WFRP rettelser
17 Læserbrev forts.
2o Duellen 1987
23 News
24 Bagside



Fra Formanden

Hvad siger I så? Vi her på redaktionen har endnu engang fået stablet bladet sammen, til alles glæde.

Der er sket meget, siden sidste nummer af 'The Ghost udkom. For det første har vi fået nedsat et par redaktører, Strikker & jeg, som skal prøve på at få smidt alt det crap væk, som folk skriver til os. Det er selvfølgelig ikke sådan, at alt hvad redaktionen modtager bliver arkiveret (lodret), oftest vil læserbreve blive bragt i bladet, med mindre de retter kritik mod redaktionen (only kiddin'). Som I sikkert tydeligt kan se er der fra det første nummer sket drastiske forandringer. Vi har endda fået lov til at sætte kryds ud for: "Lave klubblad".



Generalt må vi sige, at en stor del af vores succes også skyldes, at nogle af vores medlemmer har fået fingeren ud af et kendt sted, og er begyndt at skrive til os. Desværre må vi konstatere, at ikke alle har fået den tørt ordentlig af, inden de er begyndt på at skrive til os (hej ALF).

Vi var stolte af at kunne præsentere de 28 sider, som bladet bestod af sidst, også selv om (vi indrømmer det) noget af det var noget fyld. Vi håber dog at kunne blive sådan ved (altså ikke at skrive fyld, men at holde antallet af siderne).

HUSK AT SKRIV TIL OS, SÅ DU HAR NOGET AT LÆSE I, når du bliver puttet af din mor/far.

Læs bladet og gi' os noget kritik(ligesom Sune).



Læserbrev

Til "The Ghost"

Det er svært at skrive en god RPG artikel, jeg ved det godt. Når jeg er færdig med at skrive en af mine egne artikler, er jeg sjældent helt tilfreds med den. Jeg ved også, at "The Ghost" kun er et internt medlemsblad for TRC og alt det der. På trods af alt dette bør der dog være minumumskrav. Lad mig give jer et par eksempler på ting, der er gået helt galt i bladet. Jeg kunne sagtens finde 117 andre ting, men det er der ikke noget konstruktivt i.

1) QRTs forskellige fald systemer

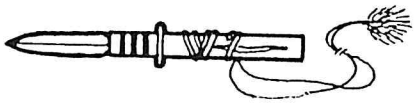
Det kan sikkert lade sig gøre at brække højre arm og venstre fod, men at brække 12 ud af 9 ribben er pokker pløkkeme svært.



2) Ninjaen

En gennemsnitlig lvl 1 Wu-Jen har 3½ hp*con. Hvis han er Wu-Jen/Ninja, har han 2,25 hp+con, medmindre han går efter ALFs system, så har han nemlig 6,25 hp+con, hvilket er højere end de tilsvarende tal for en gennemsnitlig Bushi, Samurai, eller Kensai. Jeg har ikke den helt store forstand på Ninjaer (jeg har altid fundet dem afskyelige), men jeg ved noget om gamebalance, hvad det ikke lader til at ALF gør.

Hvis ALFs artikel er begyndelsen til en helt ny Ninja, jamen så giv os for fanden hele systemet på en gang, så man ikke behøver at bladre rundt i 8 forskellige numre af bladet for at finde de stats man har brug for til sin Ninja.

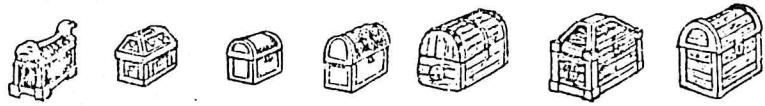


FORTSÆTTES PÅ SIDE 17

Initiativ

, eller hvorfor sover min adventurer når de andre har initiativ.

En af AD&D's mange fejl er det meget urealistiske initiativsystem, hvor det er muligt for en figur at slå 2 gange med et tohåndssværd mod den stakkels illusionist, før denne for mulighed for at svare igen, på trods af tohåndssværets speedfactor på 10 og illusionistens phantasmal Force spell med speed factor på 1. Munken, der i forvejen er totalt latterlig, har samme problem, og han har endda to hænder, hver med speedfactor på 1.



Jeg foreslår følgende ændringer:

1) Man udregner sin base-speed factor, som er våbenets/spellens speedfactor, der modificeres som følger. Alt er cumulativt.

   Ens attacking/reaction adjustment fra dex. trækkes fra. (Husk x-(-y)=x+y). Undtagelsen her er for spells, der inkluderer verbal components. Din behændighed hjælper dig ikke til at tale hurtigere.

   En fighter/ranger der har specialiseret sig i et våben trækker også sin bonus 'to hit' for

fra.

En paladin/cavalier trækker også sin bonus for 'weaopn of choice' fra.
Eks.: Hero Elmer. 4. lvl. fighter, der har dobbelt specialiseret sig i BASTARD-sword, har 18 i dex. Hans base- speed factor bliver da 6(pga. bastard-sværet)-3(pga. specialisation)-3(pga. dex.)= o.
Bemærk!!!!!, at det er muligt at have en base-speed factor der er negativ.



2) Man tager sin udregnede base-speed factor og ligger den til 106, herved får man det segment, hvor ens første slag falder. Hvis man har to slag falder det andet i ovennævnte segment x 2, hvis man har 3 angreb falder det 3 i dette x 3 osv. Hvis man slås med to våben er man nødt til at slå speed for hver af dem separart. Der er nu segmenter nok i en runde til at alle kan få slået de slag de nu må.

Eks.: Elmer har, med sin base-speed factor på o, lyst til at slå en kobold ihjel. I 1. runde slår Elmer 5 på terningen og han angriber da i 5. seg

I næste runde angriber han to gange. Han slår et på DG'eren, og angrebene falder da i 1 og 2 segment.
Bemærk dog, at der altid SKAL være min. 1 seg. mellem hvert angreb, medmindre man bruger et våben i hver hånd.
Hvis derer tale om en high lvl. fighter der vil slagte nogle o-lvl., så falder 1 angreb som normalt, og resten lige efter, et pr. seg.

MOVEMENT:
Man kan move op til halv movementallowance, og stadig slå et angreb, men for hvert felt man mover ligges der en til base- speed fac.

MISSILER:
Missilvåben er generelt hurtigere end andre våben, men nogen af dem er hurtigere end andre, derfor vil jeg dele dem op i to kategorier:
1. de kastede
2. de afskudte

Til 1. kategori hører: Aklys, atlatl, Hand axe dart, hammer, harpoon, javelin, knife, lasso, sling, spear, staff-sling.
Disses speed factor findes ved at tage DG - ens styrkebonus to hit', fordi det er uden betydning, hvor præcis du er, når det er fart vi taler om. Andet el. tredie kast

FORTSÆTTES SIDE 11

Hvad er så det ? Tja..... det du kan se på næste side en et WARHAMMER NPC RECORD SHEET, et såkaldt WNRS (nyt ord Bøv). Det er beregnet til, at den stressede GM/Referee/DM/Judge osv. kan have sine NPS´s et smart sted, og WNRS er også opbygget, så man har alle de vigtige oplysninger, om sine NPC´s, samlet ét sted.

Forklaring:
Den øverste halvdel af forsiden skulle ikke volde nogle problemer. De to sidste i rækken (Mp og Al) er til hhv. at skrive Magic Points & Aligment.
På linjen under er religion til at fortælle om figurens religion (dog primært præster). Level er ens level med hensyn til magikere.
Når vi vender papiret om ser vi ud for spells, at der står Mp:. Det er til at skrive, hvad den givne formular koster at fyre af. Notes er til .....Notes.



falder som normalt.

Kategori 2 omfatter: Blowgun, diverse buer og armbrøste.
Disse bliver man nødt til at give en vis basic speed, mine forslag lyder
Blowgun : 1
Bow's : -1
Crossbows: -3

Til denne basic speed ligger man så en D6, og i dette segment falder skuddet så, andet skud falder i dette seg. x 2.
Her skal lige nævnes, at hvis man er specialist i ovennævnte våber trækkes att./rea. fra dex fra speed
Monstre:
Nu må jeg jo nok erkende at systemet virker bedst hvis derer tale om pc vs pc eller pc vs npc, men jeg vil vove at sige, at det er muligt at konvertere det til monstre ved brug af lidt fornuft og fantasi. Man kunne fx. sige:
Et claw har sf 1
Et bite kar sf 5
Et kick har sf 4
osv.
modificerefter størrelse og klumpethed.

I WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY er der desværre kommet en del fejl ind i bogen. Det vil vi her fra `The Ghost´ prøve på at råde bod på. Den første fejl vi har fundet er ved Wizards Apprentice. Dennes advance scheme skal se således ud:

M	WS	WS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
						+1		+1o	+10	+1o		+1o	

En anden fejl vi/jeg har fundet er ud for Wizard level 1. Også dennes advance scheme er forkert. Det lader ikke til, at folkene på den anden side af Nordsøen bryder sig om Wizards.

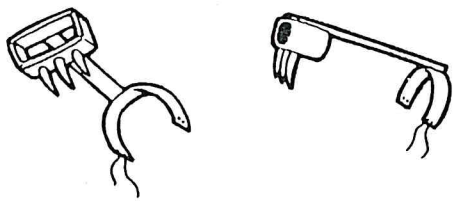
Wizard Advance Scheme - Level 1

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
						+2	+10			+10			

Folket kan selvfølgelig selv vælge om de vil bruge ovenstående ændringer, men hvis de ikke gør det burde de se på advance scheme for wizards apprentice, og se hvor hurtigt han stiger : ALLEREDE EFTER 200 xp.



3) Traveller+Sandman
Hvis man skal give en ordentlig beskrivelse af et RPG, kræves det altså at man ved hvad der foregår (Du får feks ikke mig til at beskrive Paranoia, som jeg kun har prøvet en gang, men spørg mig om Star Frontiers, så....). Der kræves også at man tager sig tid til at formulere sin beskrivelse sådan at udeforstående kan forstå den. ALFs Traveller beskrivelse var så rodet og sprogligt svag, at enhver oprindelig mening med beskrivelsen forsvandt ud i tågen. Min lillesøster, der går i anden klasse, kunne have formuleret det klarere, men ok hun er også kvik af sin alder.
Jesper (der jo ellers er kvik nok, det ved jeg da) fik rodet sin Sandman anmeldelse så grundigt sammen, at det tog mig 4-5 grundige gennemlæsninger at få en fornuftig mening ud af den.





4) Kandyle

Humanoid:(AC:8,HD:1,INT:L, AL:LE)

Har vi hørt det før?
"Being Orcs, but not being orcs"
er en frase WD har brugt om nye
monstre af denne slags. Humanoid
klassen er så godt repræsenteret
i de forskellige AD&D monsterbøger,
at det er komplet idiotisk at lave
flere af slagsen, og endnu værre
at offentliggøre dem. Dette gælder
ihvertfald for monstre i Kandylens
styrkeklasse. Ud over det ser Kan-
dylen så latterlig ud,at jeg aldrig
ville være i stand til at få mine
spillere til at tage den alvorligt.

Udover det har Kandylen en Frequency
rating, der gør at hvis man ind-
lemmer den i sin campaign, så
bliver man nødt til at bruge den
oftere end feks goblins (der kun
har uncommon frequency).
Forhåbentlig var Kandylen bare en
aprilsnar fra redaktionens side.

Naturligvis er der også gode ting i bladet, Mungos bøddel caracter og Kaladriels Magic Purse feks, men der altså alt for meget bladder.

Konklusionen på alt dette må være at "The Ghost"s redaktion bør begynde at udvise en større selvkritik. Denne ville fremmes meget hvis i valgte en chef-redaktør, en stærk mand (som det så uskønt hedder), der tør sige til folk, at det er noget pis de har skrevet og beordre dem til at skrive det om eller droppe det og finde noget smartere at skrive om. Hvis der dermed kunne rettes op på bladet kunne jeres formand (flinker fyr forresten) også slippe for at holde en ironisk distance til sit eget medlemsblad. Ikke fordi jeg bebrejder ham det, jeg ville gøre præcis det samme i en lignende situation.

Undskyld hvis jeg har været lidt barsk og held og lykke fremover

Gune "Deathtrap" Auken

PS: Man ophæver ikke en forening, man nedlægger den.

Duellen

Igen i år vil jeg arrangere duellen, som afholdes den 4/10. Duellen kommer til at minde meget om sidste års duel, dog med nogle få ændringer. Duellen kommer til at foregå i byen, Lillemosehul, og i denne by er I alle sammen vokset op. En dag hænger der på et træ i byen følgende besked:

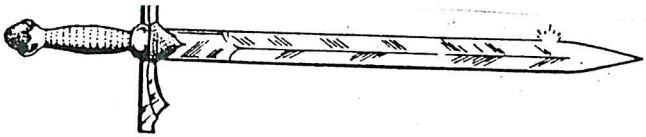
Baron Godfredsen indbyder hermed
alle byens unge borgere
til at deltage i årets duel.
Præmierne er som de andre år
meget værdifulde, og kostbare.
Tilmelding kan ske hos:
CLAUS EKSTRØM
Søndertoften 272, 2630 Tåstrup
Telepatisk tilmelding kan ske
på nummer 02 99 95 52

Nu over til noget mere konkret:
Duellen er kun åben for mennesker, som ikke har psionics. Det er KUN tilladt at have éen class. Ved tilmeldingen skal man også give mig en kopi af den figur man ønsker at spille med.

Alle duellanter har ved duellens start en alder på 39 år. Man har følgende karakteristika, som man kan fordele på sine 6 ability scores: 12,12, 12,12,12,12. Dette er de faktiske ability scores, efter modifikation for alder.

Duellanten har 35000 xp., og når han vælger klasse bruger han disse til at se hvilket level han er (smart ikk´). Det skal lige nævnes, at man kan blive alle klasser fra PH (altså ikke UA & OA), OGSÅ SELV OM ENS ABILITY SCORES IKKE ER HØJE NOK TIL AT BLIVE DEN KLASSE.

En duellant har sin klasses maksimale hitpoints



(dvs., at man har slået det højeste man kan), og dette skulle ikke volde nogen problemer.
I Lillemosehul har man op til flere spell-casters, men man har forbudt brugen af lyn-magi ved duellen (dvs. ingen lightning bolts). Clerics og Druider må frit vælge spells fra PH, og M-U og Illusionister må ligeså (de har kort sagt alle spells der ikke overstiger 3. lvl.
Hver duellant har 1000 gp. til at udstyre sin karakter med. Dette synes de fleste nok ikke er meget, men de har heller ikke set tilbudene fra BJARN´s GENERAL STORE.

KAMP:

I dette års duel foregår kamp lige som sidste års duel. Dog med få ændringer:
Hvis man bliver ram , og man er i gang med at kaste en formular, skal man slå under ens int./ wis. på en D20, for at bevare koncentrationen. Hvis man mister konc. så afbrydes ens formular, men man kan fyre den af senere.

Spørgsmål bliver besvaret af CLAUS EKSTRØM.

Velkommen til Bjarn´s General Store

Hos os kan du købe det samme som i PH, til samme pris, som der står beskrevet. Ydermere kan du købe:

MAGISK LANGSVÆRD + 1
kun brugt en gang
Pris: 400 gp.

PILE +1/+2/+3
koster hhv.
25/50/100 gp.

RING TIL SVØMNING
en 'must' til alle
vandhunde.....KUN:
200 gp.

STAFF OF LICORICE
Vi har udbygget en
normal lakrids rod.
KUN I DENNE UGE:
25 gp.

PLATEMAIL
KUN
200gp

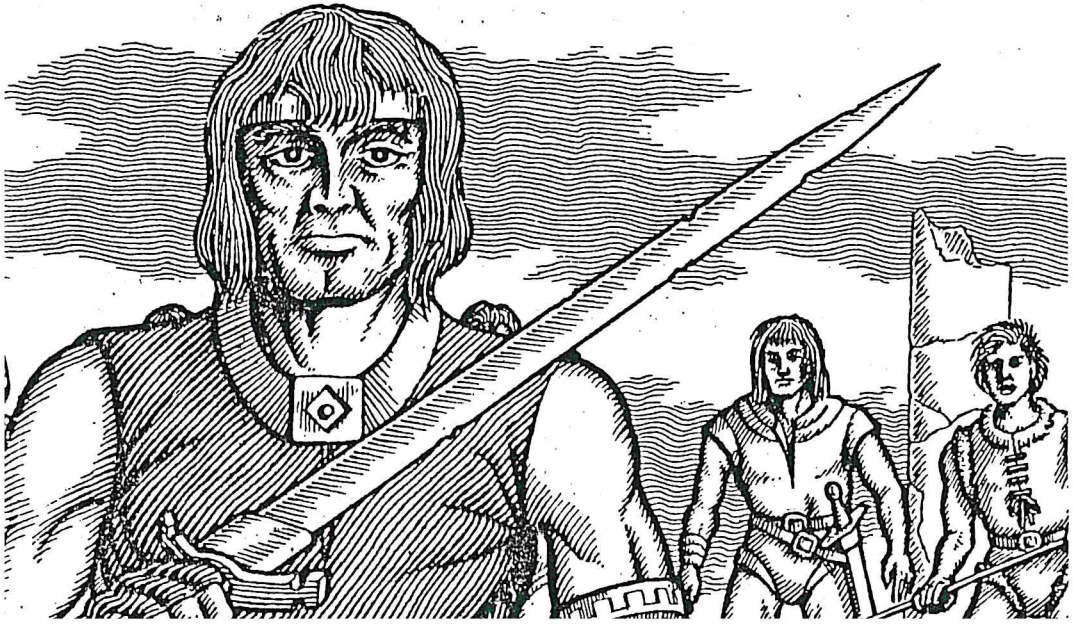
Trylledrikke:

Healing	75 gp.
Speed	200 gp.
Climbing	250 gp.
Water Brea.	100 gp.
X-tra Heal.	150 gp.
Fire Res.	200 gp.

Dagger +1/+764 vs. Rats
Til udrydningen af rot-
ter. Kun: 150 gp

TOHÅNDSSVÆRD
enestående tilbud
kun: 29 gp

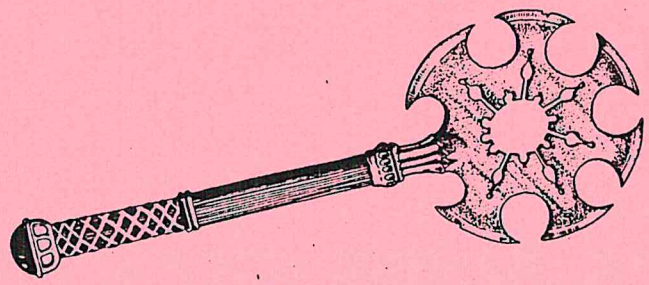
I duellen er der kun 12 pladser, så den der kom-
mer først til mølle.....



NEWS

Tja, normalt plejer vi at skrive, hvornår vi skal spille osv., på denne side. Det vil vi dog ikke gøre denne gang, da vi har problemer med Fritidscentret. Problemet er, at vi ikke altid har lokalet, og nogle gange kun til klokken 18. Bestyrelsen vil derfor prøve på, om vi ikke kan skaffe lokaler et andet sted. Hvis der er nogen, som ved noget, eller som kan hjælpe os så ring til en af os. Se tlf.nr. forrest i bladet.

Her på 'The Ghost's redaktion har vi endelig fået fundet et par redaktører, men vi mangler nogle artikler fra DIG (også dig, Jens). Den eneste, som har skrevet ind er Sune (sæl'flinker fyr), og derfor får han også et nummer af The Ghost. Deadline er .....14 juli.



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