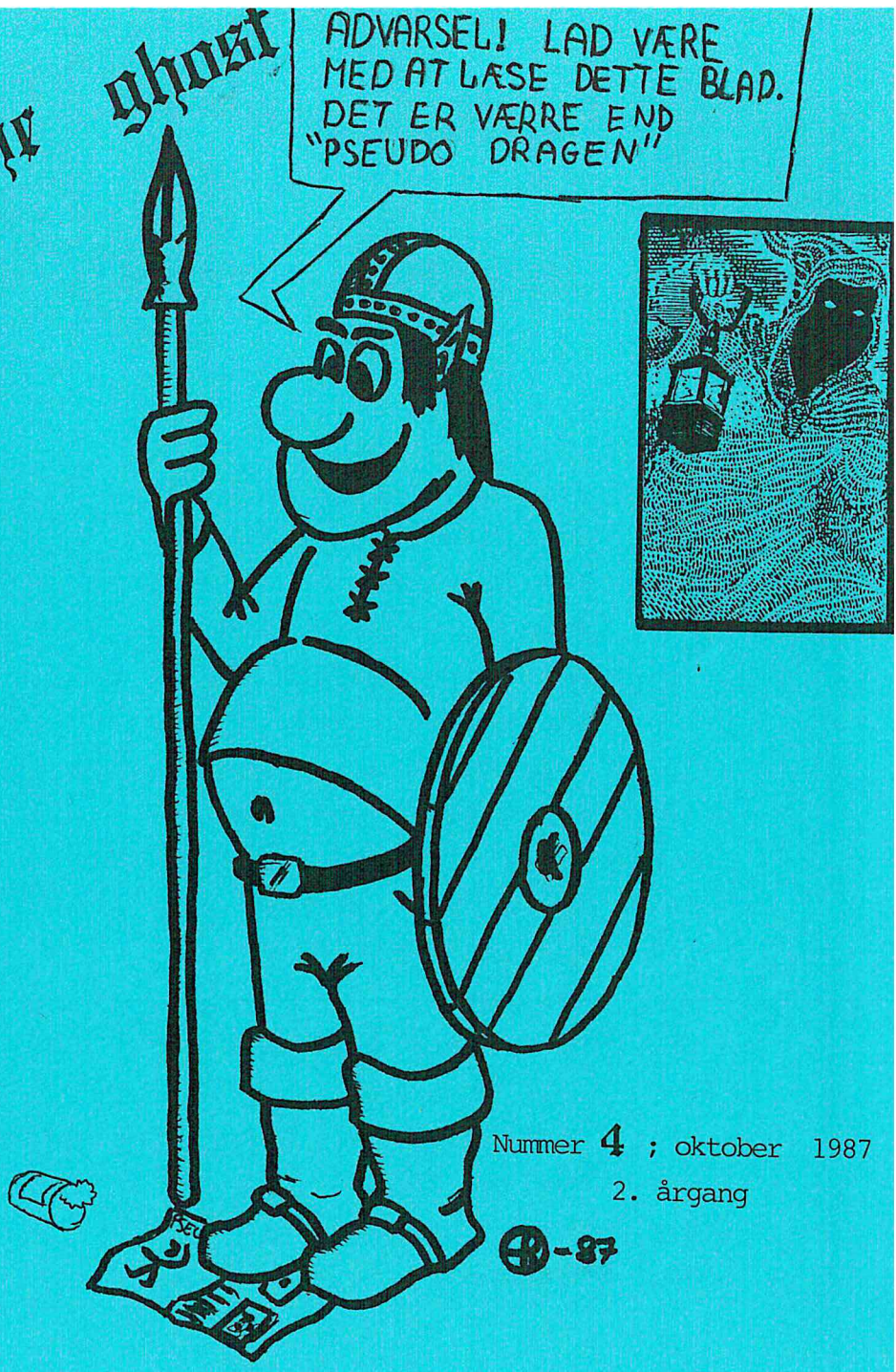
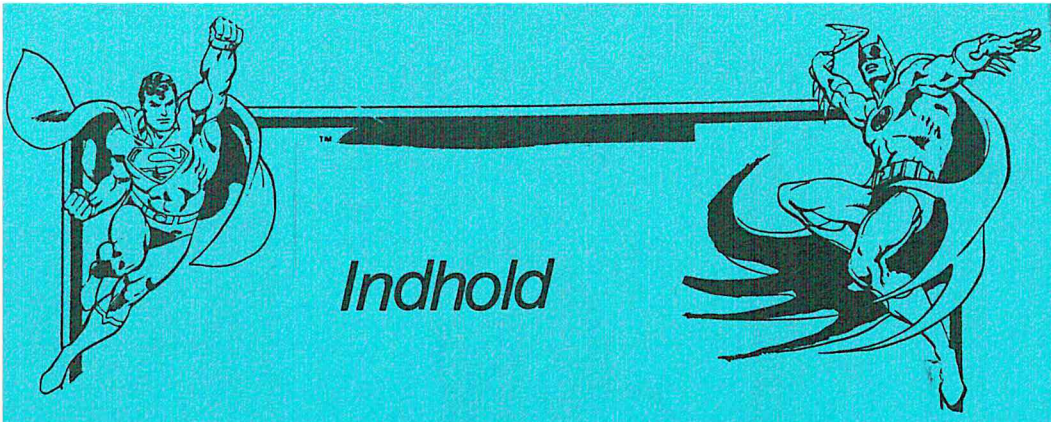
Thy ghost



Nummer 4 ; oktober 1987

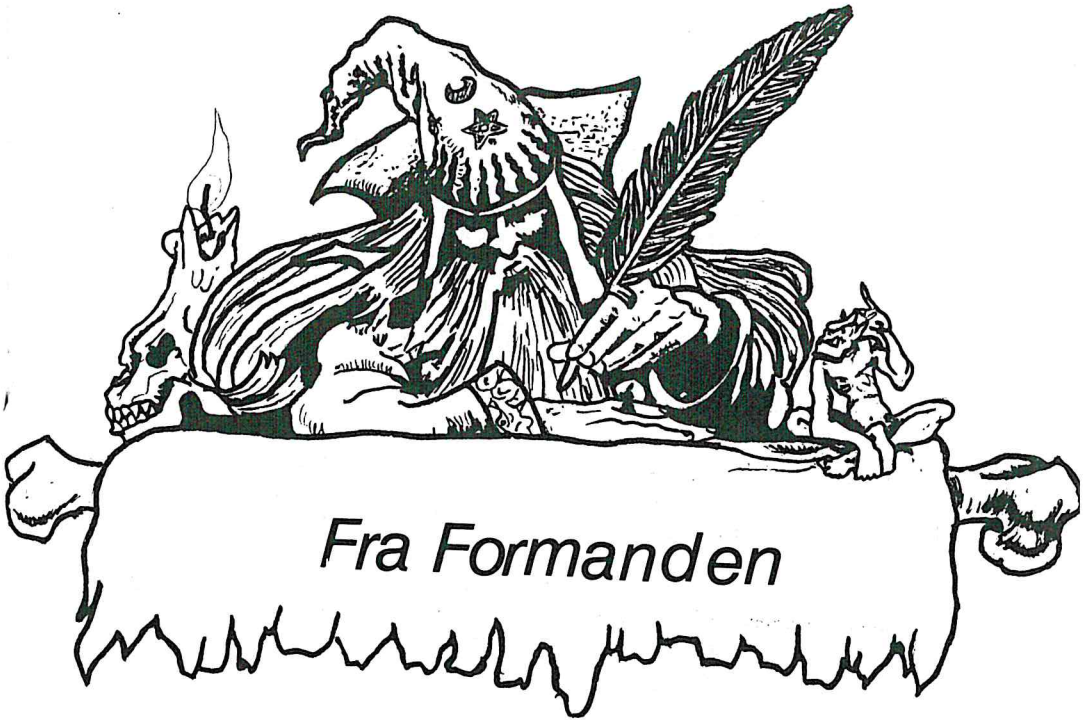
2. årgang

Ø-87



Indhold

1 Forside af Lars Jalking
2 Indholdsfortegnelse
3 Fra Formanden
5 Proficiencies i AD&D
9 Kroer i Rollespil
12 Ny spell til AD&D
13 Nye MONSTERS - også til AD&D
16 RuneQuest Rustninger
Midtersiderne : Judge Dredd PIN-UP
19 Knock- Out til WFRP
21 Nyt til WFRP
23 Viking-Con
25 Gisle Gnom´s udskejelser
26 Land of Ninja
28 Indkaldelse til Generalforsamling
29 Duellen II
31 News
32 Bagside



Fra Formanden

Endnu engang kan vi glæde den danske befolkning, med endnu et nummer af det verdenskendte klubblad:

The Ghost

Vi forbedrer vores numre gang på gang (don´t say it isn`t hard), både med tykkelsen og indholdet.

Dette nummer skulle jo egentligt allerede have været udkommet i august, men p.g.a. ferie, gynasie-start, dovenskab og mange andre betydende grunde valgte vi først at udkomme nu (Når Danmarks eneste fanzine, Pseudo Dragen, kan tillade sig, at udkomme ca. 1 måned for sent , SÅ KA´ VI OGSÅ).

OK - vi ved det godt. I sidste nummer havde vi lavet lidt om på vores strukturering af bladet. Historierne var delt op i to dele, for at folk skulle ha´ noget at glæde sig til. DET SKAL ALDRIG SKE IGEN (Jeg foreslog, at vi skulle lave hele dette nummer som en Fighting Fantasy bog, men det ville de andre snøvlehoveder på redaktionen ikke høre tale om ØV).

Vi kan lige nævne, at THE GHOST, som eneste RPG-blad i hele Danmark, selvfølgelig har en udsendt medarbejder i U.S.A. Det vidste I måske ikke? Sig mig, LÆSER I IKKE AVISER.

Helt ærligt...Nu har vi eksisteret i over et år, og vi har stadig ikke fået nogle artikler/ læserbreve tilsendt (bortset fra JHK, SSTHG´86) FY HA. SKAMME

Hey, holdt, stop. I ovenstående notits glemte jeg lige at nævne SU-une, sorry. Han har nemlig skrevet et læserbrev til THE GHOST. Nemlig.

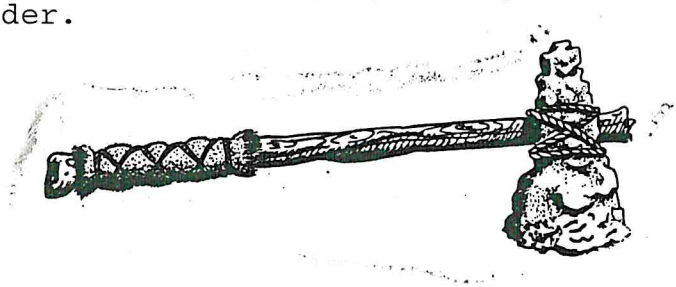
Det skal lige nævnes, at duellen er udsat til:

1/11-87

Vi her på redaktionen mener, at der i CHAOSIUMs Quest-systemer (i.e. RuneQuest, ElfQuest) mangler et rollespil, som vi i stedet vil producere Guess what it is:.....SmølfQuest. Det bliver bare helt smølf, ikk. Det vil blive lavet à la Chaosiums system, med forskellige smølfer, som når man smølfer giver et resultat, f.eks. om man smølfer eller man uheldigvis skulle smølfe.

Hvis I vil se flere sider til WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY, så er det frem med pisken, for Mungo ka´ godt, hvis man irreterer ham længe nok (Gnæk-gnæk)

Er du klar? Så starter øjenguffet på de næste mange sider.



PROFICIENCIES

Success and Failure

Unlike a weapon proficiency, the possession of a nonweapon proficiency does not always mean that the character can realize the benefits of having a certain skill. On some occasions, depending upon the particular proficiency or the circumstances surrounding the use of the proficiency, it is necessary for a character to make a successful Proficiency Check in order to be able to use the skill.

A Proficiency Check is accomplished in the same way as an Ability Check. The player rolls 1d20, applies modifiers (if any) to the result, and compares that number to the character's score in the Appropriate Ability for the proficiency being used. If the modified die-roll result is less than or equal to the score of the Appropriate Ability, the Proficiency Check is successful. (In certain circumstances, the Dungeon Master will make a Proficiency Check die roll instead of the player, and he may or may not reveal to the player the result of the attempt. See the description of the direction sense proficiency for an example of this exception; the Dungeon Master may declare other exceptions of this sort when he deems it appropriate.)

Any unmodified die roll of 19 or 20 on a Proficiency Check indicates automatic failure, regardless of modifiers that would otherwise bring the result down into the range needed for success. Also, for the purpose of a Proficiency Check, any ability score greater than 18 is treated as a score of 18. This means that a character with an Appropriate Ability score of 18 or greater must always make a successful Proficiency Check without the aid of any beneficial modifiers, and that even a character with an Appropriate Ability score of 18 or greater has at least a 10% chance (2 in 20) of failing any Proficiency Check he attempts.

If a player desires improvement beyond this first step, additional modifiers of −2 are attached for every additional proficiency slot filled in this fashion. It is possible for a character with improved proficiency in a certain skill to make a successful Proficiency Check with an unmodified die roll of 19. However, no matter how much a proficiency is improved, an unmodified die roll of 20 still represents automatic failure on a Proficiency Check. Example: A character with one step of improvement in a proficiency and an Appropriate Ability score of 17 can succeed on a Proficiency Check with a die roll of 19, since the −2 modifier for improvement would bring the result down to the range needed for success.

Class of character	Initial # of proficiencies weapon/nonweapon	Add proficiency per level weapon/nonweapon
CAVALIER ●	3/2	1/1 per 2 levels
PALADIN ●	3/2	1/1 per 2 levels
CLERIC	2/3	1/1 per 4 levels
DRUID	2/3	1/1 per 5 levels
FIGHTER	4/2	1/1 per 3 levels
BARBARIAN	6/3	1/1 per 2 levels
RANGER	3/2	1/1 per 3 levels
MAGIC-USER	1/3	1/2 per 6 levels
ILLUSIONIST	1/3	1/2 per 6 levels
THIEF	2/3	1/1 per 4 levels
ACROBAT	2/3	1/1 per 4 levels
ASSASSIN	3/2	1/1 per 4 levels
MONK	1/1	1/1 per 2 levels
BARD	As other classes	1/1 per 4 levels

● — 0-level horsemen and 0-level lancers have one nonweapon proficiency, and gain the second one upon their advancement to the status of a 1st-level character.

Initial # of Proficiencies shows the number of proficiencies the character has at the beginning of 1st level. The number to the left of the slash is the number of weapon proficiencies; the number to the right is the number of nonweapon proficiencies. A weapon proficiency slot can be filled with a nonweapon proficiency if the player desires to develop his character in this fashion, but the reverse is not allowed; a nonweapon proficiency slot *must* be filled with a nonweapon proficiency if it is used at all.

Add Proficiency Per Level shows the number of experience levels that must be passed through before the character is entitled to add more proficiencies. First level is included when counting levels; thus, a cleric must advance through 4th level and be ready to begin 5th level before adding new proficiencies, while an illusionist does not become eligible for new skills until he is ready to begin adventuring as a 7th-level character. The cleric gets his next new proficiencies after finishing 8th level, while the illusionist does not gain any new slots until he has advanced through 12th level.

Proficiency	Slots Required	Appropriate Ability	die roll modifier
Alterness	1	Wis	+1
Animal handling	1	Wis	+1
Animal noise	1	Wis	+1
Animal trainer	1	Wis	0
Animal lore	1	Int	0
Blacksmith	1	Str	0
Blind-fighting	1	Na	Na
Boating	1	Wis	-1
Boatwright	1	Int	+2
Bowyer / fletcher	1	Dex	0
Carpenter	1	Str	0
Charioteering	1	Dex	-2
Direction sense	1	Wis	-1
Endurance	2	Na	Na
Firebuilging	1	Wis	+1
Fishing	1	Wis	+1
foraging	1	Int	+2
Fungus identification	1	Int	-6
Gem cutter	2	Dex	+2
Healing	2	Wis	-2
Hunting	1	Wis	-1
Miner	2	Wis	+3
Mountaineering	1	Na	Na
Plant lore	1	Int	0
Potter	1	Dex	+2
Riding, airborne	2	Wis	+2
Riding, landbased	1	Wis	-3
rope use	1	Dex	0
Running	2	Con	0

Proficiency	Slots Required	Appropriate Ability	die roll modifier
Slow respiration	1	Na	Na
Smelter	1	Int	+2
Sound analysis	1	Wis	+1
Stonemason	1	Str	+2
Survival, cold	1	Na	Na
Survival, desert	2	Na	Na
Survival, heat	1	Na	Na
Swimming	1	Str	0
Tracking	1	Na	Na
Weaponsmith	3	Int	+1
Weather sense	1	Wis	+1
Weaver	1	Int	+1

Slots Required lists the number of nonweapon proficiency slots that must be available before this proficiency can be selected. Unless a proficiency requiring two slots is selected when a character is 1st level, this proficiency can only be chosen after the character has stored up an available slot by not filling it at the first available opportunity.

Appropriate Ability gives the ability score that is used whenever a Proficiency Check is called for.

Die Roll Modifier shows the adjustment to the 1d20 roll that must be applied whenever a Proficiency Check is made. A negative modifier reduces the result of the die roll, making success easier to attain; a positive modifier increases the die roll, making success more difficult. Remember that under normal circumstances, an unmodified die roll of 19 or 20 indicates automatic failure, even if a negative modifier would bring the result down into the range needed for success.

NA stands for Not Applicable, meaning that the use of this proficiency never requires a Proficiency Check, and therefore these categories do not apply.

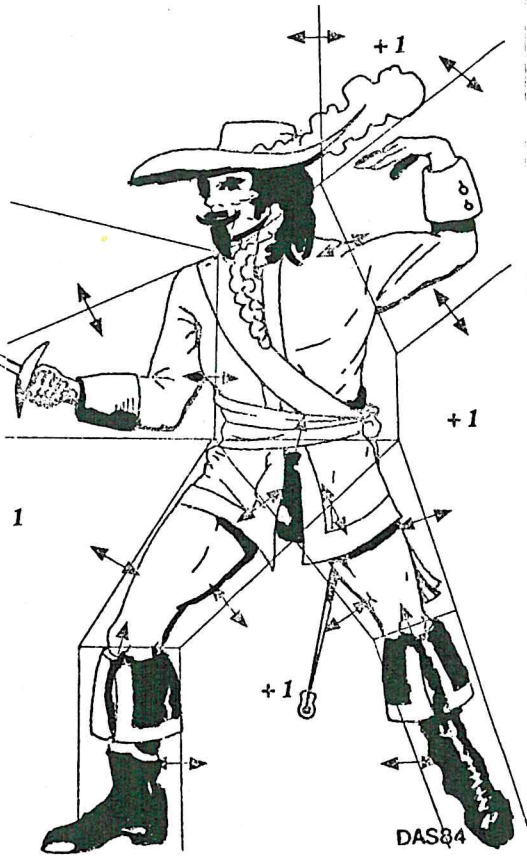
Kroer

Spiller : Så går jeg ind på en kro i byen, hvad hedder den?
Gamemaster : Øhh, bøh, tja, Hmm, Et-eller-andet.

Dette er desværre tit en situation, som jeg helt personligt kommer ud for. Derfor har jeg lavet følgende liste, så GM, med en D%, finde ud af navnet på kroen i hans by.

D%	Navn
01	Den våde høne.
02	Den syngende svane
03	Ejvinds ølhus
04	Det leende vildsvin
05	Bennys Bierstufe
06	Den halte gnom
07	Werners kro
08	Den gule ko
09	Krydsede kårder
10	Rottehullet
11	Den stækkede ravn
12	Den omvendte barbar
13	Den mætte rejsende
14	Svinestien
15	Torden & lynild
16	Enhjørningen
17	Øldragen
18	Hobbittens hjemmekøkken
19	Den sorte gryde
20	Papegøjeburet
21	Tommys tavern
22	Ivans Inn
23	Den vrede tyr
24	Den bløde seng
25	Mungos Madskur
26	Strikkers køkken

27 Den blå ulv
28 Karls kneipe
29 Den skæppende gås
30 Curts kro
31 Den fede so
32 Troldehulen
33 Madsens mjødtelt
34 Den glade traver
35 Den røde ræv
36 Den etbenede pirat
37 Det fyldte krus
38 Skattekisten
39 Piratbo
40 Den forklædte mand
41 Det brændte hjul
42 Den brune orc
43 Den slappe dværg
44 Den grønne snylter
45 Den store fadøl
46 Den døende munk
47 Vinkælderen
48 Barbarens kro
49 Det store glas
50 Den tveæggede økse
51 Når hanen galer
52 Den gamle ugle
53 Den forgyldte hånd
54 Den hemmelige grotte
55 Den stegte kartoffel
56 Den hvide hest
57 Det skummende øl
58 Den brune bjørn
59 Det lysende kranie
60 Dødsfælden
61 Den flyvende due
62 Den skrigende måge
63 Kong George
64 Den ædle ridder
65 Den nålespidse lanse
66 Joe´s bar



67	Den galende hane
68	Den syngende kalkun
69	Lyset i mørket
70	Hedningen
71	Den sorte hest
72	Gøgereden
73	Sildekroen
74	Fladfisken
75	Den spiddede tyr
76	Elefanternes hjem
77	Kastanjekroen
78	Møllehjulet
79	Den etørede goblin
80	The ghost
81	De bløde støvler
82	Den røde drage
83	Den blå drage
84	Arthurs Alehouse
85	Den blå ged
86	Den hule grotte
87	Den dejlige steg
88	Ildvandets hjemsted
89	Den komiske elv
90	Den kluntede dværg
91	Den gale hobbit
92	Harald Blåtand
93	Paradiset
94	Djævlens domæne
95	Den sindsyge elv
96	Kroen ved vejen
97	Den fordømte
98	Bødlens bolig
99	Hugtanden
00	Kloen

SPELL

Ny AD+D spell: Magic resistance.
level:3
range: 0
duration: 5 rounds+ 2 r./level
area of effect: personal
components: V,S,M.
casting time: 5 segments
saving throw: none.

Denne spell er virkelig meget nyttig, idet den giver kasteren en chance for at undgå de skadelige bivirkninger af (andre) ondsindede magic-users spells.
Spellen yder en basis 10% beskyttelse + 1%/ level of m.u., denne beskyttelse virker mod spells, også fra device (såsom fra en ring eller en wand), dog undtaget spells med area-effect. Formularen giver heller ikke beskyttelse mod "naturlige" spelllike abilities, f.eks. random farvede lyn, psonic blast, whirlwind attack o.l.
Jeg vil lige minde om, at magic resistence er baseret på 11 level of magic-use, og at chancen derfor modificeres med +/- 5% over/under 11 level.
Material component er en tentakel fra en mind-flayer, eller eventuelt en anden legemesdel fra et væsen med en naturlig M.R. på over 50%.

MUNGO



I serien xxx-kill.
AUTOKILL
Frequency: Extremly common
No. appearing: 5D20 * 2
Armor Class: -11
Move: 25"
Hit Dice: 30 + 9
% in Lair: Nil
Treasure Type: Nil
No. of Attacks: Special
Damage/attack: D10+6
Spec. Att: See below
Spec. Def: See below
Magic resistance: 98%
Intelligence: Supra genius
Aligment: N
Size: S
Psionic ability: 344
   attack/defence modes: all
   disciplines: 4 minor + 2 major.

En autokills naturlige fremtræden er som en stor klump gele i en giftig grøn farve. Grundet sin krops udformning kan autokillen angribe sin(e) modstander(e) med 2D4 +1 tentakler/modstander. Spelluse som 30 lvl. MU. Hit only by +6 weapons (ikke skarpe og stumpe, de virker overhovedet ikke). Hvert angreb drainer D6+1 energy levels.

(Ja Sune, vi ved det - bær over med ham).

MUNGO

DUOCORN

FREQUENCY: Very rare
NO.APPEARING: 1-3
ARMOR CLASS: -2
HIT DICE: 6+4
% IN LAIR: 5%
TREASURE TYPE: X
NO.OF ATTACKS: 3
DAMAGE/ATTACK: 2-8/2-8/2-24
SPECIAL ATTACKS: Charge
SPECIAL DEFENSES: See below
MAGIC RESISTANCE: See below
INTELLIGENCE: Above average
ALIGMENT: Chaotic evil
SIZE: L
PSIONIC ABILITY: Nil
Attack/Defence Modes: Nil

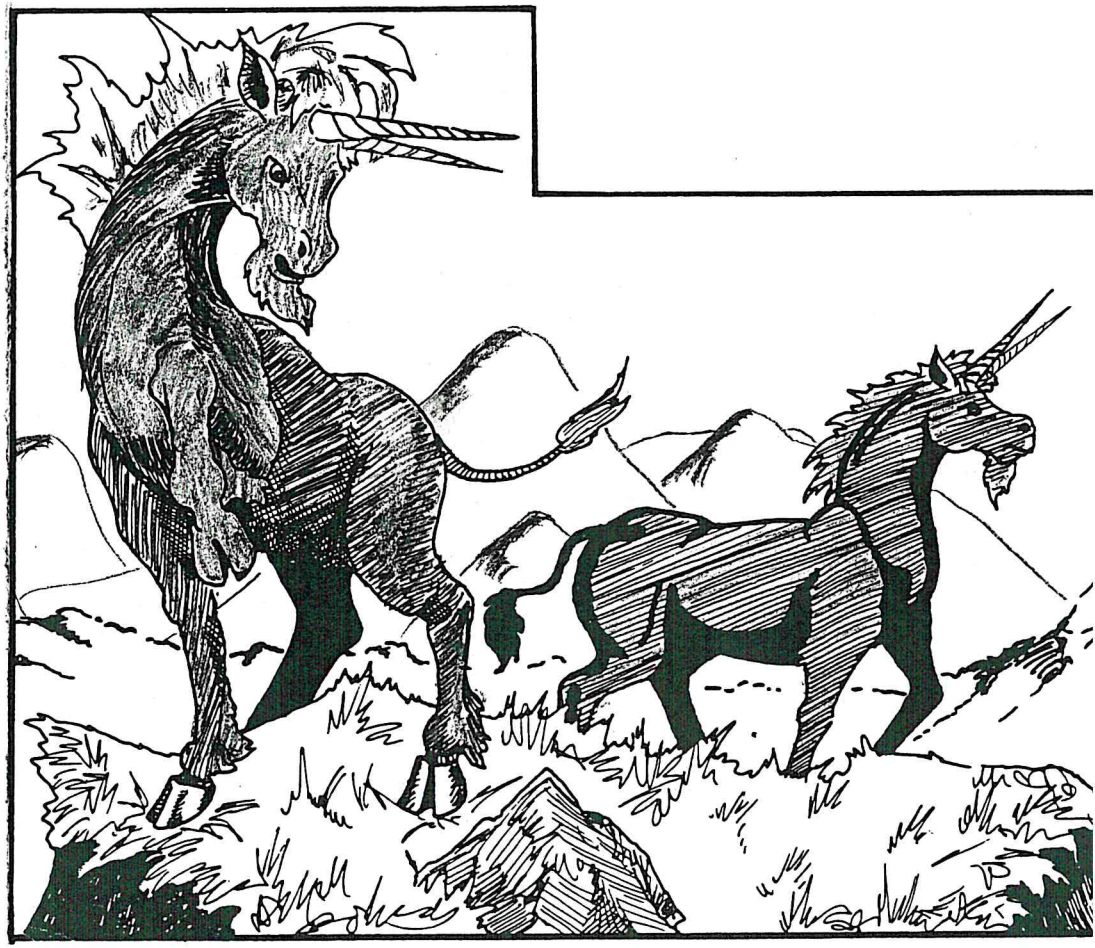
En doucorn er en unicorn med to horn. Denne "hest med horn" er altid sort i modsætning til unicorns, som man altid forbinder med den hvide farve.

Duocorns lever kun i kolde bjergområder, langt borte fra menneskers tilstædeværelse. Duocorns hader så at sige alle andre levende væsner. De lader sig, i modsætning til almindelige unicorns, aldrig tæmme.

Når en duocorn charger fremad angriber den ikke med dens to hove, men dens horn giver dobbel skade. Fordi duocornen er magisk har den horn en bonus på +3 på alle 'to hit' rul. Doucornens horn er forbandet, og alle der opbevarer et sådant horn i deres nærværelse for mere end 1 døgn for en forbandelse nedkaldt over sig. En doucorn kan føle en good alignet figur inden for en radius af 24'', også selv om den sover (den vågner op). To gange

dagligt kan doucornen lave både en dimension door og en teleportation inden for 10 km. Doucorns er immune over for spells, som kan påvirke deres sind (fx. charm mammal osv.), men den er tilgengæld ikke immun over for gift, ligesom en unicorn.

Duocorns laver alle saving throws, som var de 11. level clerics. Death spells påvirker ikke duocornenen. De har deres eget sprog, men snakker også drow, swirfneblin, gray dwarves og alm. unicorn.



RQ - rustninger

Ikke alle rollespillere kender til de ord, som Chaosium har brugt, til at beskrive de forskellige rustnings-dele, som bruges i RuneQuest. Derfor har jeg lavet denne artikel, som kan fortælle folket om rustningerne i RuneQuest.

Armor Type	Small	Medium	Large	X-Large
Greaves (Pair)				
Leather	24	28	32	36
Hard Leather	32	40	48	56
Cuirboilli	72	90	108	126
Bezainted	168	210	252	294
Scale	768	960	1152	1344
Ringmail	352	440	528	612
Lamellar	1160	1440	1720	2000
Chainmail	1536	1920	2304	2688
Brigantine	1400	1760	2120	2480
Plate	2160	2700	3240	3780



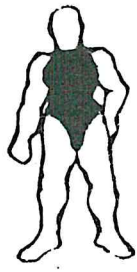
Pants/Trews				
Leather	30	35	40	45
Hard Leather	40	50	60	70
Bezainted	210	262	315	368
Ringmail	440	550	660	770
Scale	960	1200	1440	1680
Chainmail	1920	2400	2880	3360
Brigantine	1750	2200	2650	3100



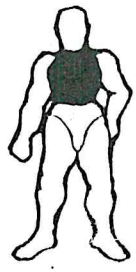
Skirt	Small	Medium	Large	X-Large
Lesther	6	7	8	9
Hard Leather	8	10	12	14
Cuirboilli	18	23	27	32
Bezainted	42	52	63	73
Ringmail	88	110	132	154
Scale	192	240	288	336
Lamellar	290	360	430	500
Chainmail	384	480	576	672
Brigantine	350	440	530	620
Plate	540	675	810	945



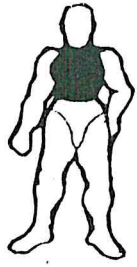
Hauberk				
Leather	18	21	24	27
Hard Leather	24	30	36	42
Bezainted	126	157	189	220
Ringmail	264	330	396	462
Scale	576	720	864	1008
Lamellar	870	1080	1290	1500
Chainmail	1152	1440	1728	2016
Brigantine	1050	1320	1590	1860



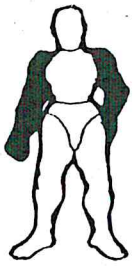
Byrnie				
Leather	12	14	16	18
Bezainted	84	105	126	147
Ringmail	176	220	264	308
Chainmail	768	960	1152	1344

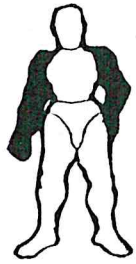


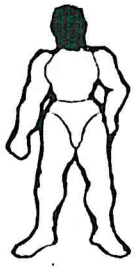
Cuirass				
Hard Leather	16	20	24	28
Cuirboilli	36	45	54	63
Scale	384	480	576	672
Lamellar	580	720	860	1000
Brigantine	700	880	1060	1240
Plate	1080	1350	1620	1890

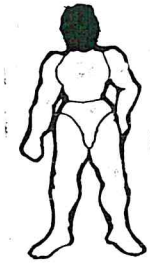


	Small	Medium	Large	X-Large
Sleeves (Pair)				
Leather	12	14	16	18
Bezainted	84	105	126	147
Ringmail	176	220	264	308
Chainmail	768	960	1152	1344
Vambraces & Rerebraces (2)				
Hard Leather	16	20	24	28
Cuirboilli	36	45	54	63
Scale	384	480	576	672
Lamellar	580	720	860	1000
Brigantine	700	880	1060	1240
Plate	1080	1350	1620	1890
Coifs/Hoods				
Leather	6	7	8	9
Bezainted	42	52	63	73
Ringmail	88	110	132	154
Chainmail	384	480	576	672
Helms				
Hard Leather	8	10	12	14
Cuirboilli	18	22	27	31
Scale	192	240	288	336
Lamellar	290	360	430	500
Plate	540	675	810	945









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

Knock-Out

The big man was already reaching for another knife. Rincewind looked around wildly, and then with a wild improvisation drew himself up into a wizardly pose.

His hand was flung back. "Asoniti! Kyorucha! Beazleblor!"

The man hesitated, his eyes flicking nervously from side to side as he waited for the magic. The conclusion that there was not going to be any, hit him at the same time as Rincewind, whirring wildly down the passage, kicked him sharply in the groin.

As he screamed and clutched at himself the wizard dragged open the door, sprang inside, slammed it behind him and threw his body against it, panting.

- Terry Pratchett

I Warhammer fantasy role-play mangler der, hvor utroligt det end lyder, nogle regler for hvordan man har det efter et slagsmål med de bare hænder. Derfor har JEG lavet følgende regeltilføjelser:

Når man er i unarmed melee skal man sige, om man prøver på at slå ens modstander ihjel. Hvis man ikke siger noget, inden terningerne er slået prøver kun på Knock-Out.

KO fungerer på flg. måde: Man slår to hit og dam. som man plejer. En kamp fortsætter da som sædvanligt indtil en af de kæmpene får en CRITICAL HIT. Hvis modstanderen har sagt, at han prøver på at lave KO (eller hvis han ikke siger noget) ganger man criticalnummeret med 20, og prøver på at slå under på D%. Hvis det lykkedes er offeret KO´et i 10-T D10 minutter. Forvirret? Ok her er et eksempel:

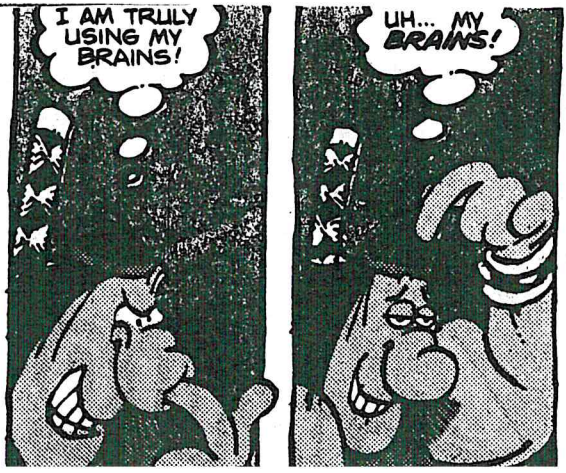
> Fnord er kommet op og slås på et værtshus.Hans , i denne situation, betydningsfulde characteristics er WS 37 ; S 4 ; T 3; W 5. Fnord er oppe og slås mod Banzai : WS 52 , S 5 ; T 4; W7. I første runde slår B. ud efter F. Han slår 31 på to hit, og F. får 3 i dam (1 fra terningern + 5 fra B.´s styrke = 6 - 3 for F.´s toughness = 3).

F. prøver også på at slå ud efter B. man han ruller 76, langt over hans WS.
I næste runde langer B. igen ud efter stakkels F. B. ruller 12 på terningen, og F. får 7 i dam. (5+5-3=7). Dette giver F en critical +5 til F., men B. er ikke ude på at dræbe. Han vil bare have fred og ro, så han prøver på KO. Chancen for at Banzai KO´er Fnord er 100% (5 fra en +5 critical * 20). Da det ikke ka´ mislykkes går Fnord i gulvet, og bliver senere slæbt ud af værtshuset af to stald-drenge.

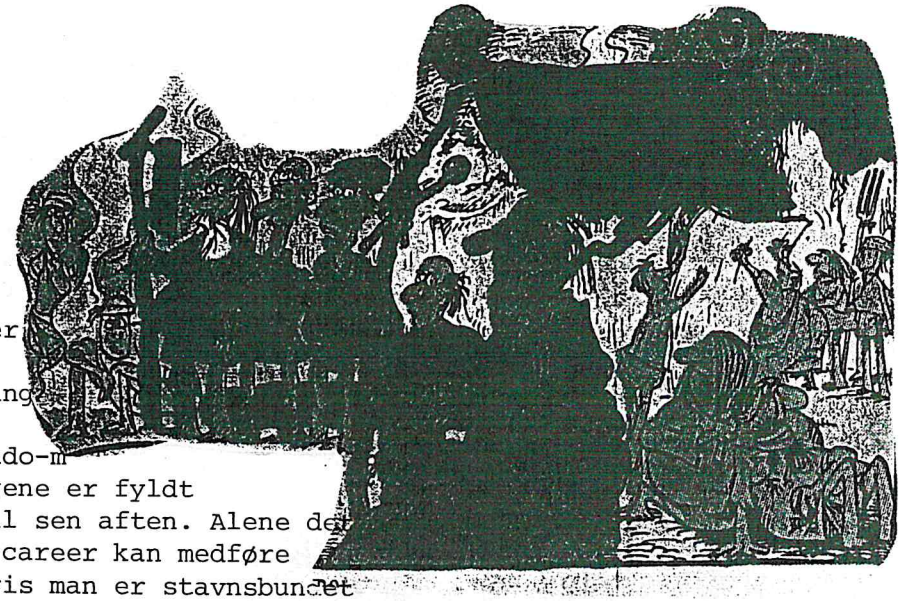
Når man er i KO-unarmed combat er det kun 1/5 af den skade, som man har fået, som er rigtig dam. Den resterende er forsvundet efter 12-Toughness timer. MEN!, for der er selvfølgelig et men. Man har nedenstående bagdele i 2D6-Toughness dage (Dette er kun tilfældet, hvis man er blevet ramt under et slagsmål).

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dx	Ld	Iq	Cl	Wp	Fl
	-10	-10		-10				-10	-20		-10	-10	

Eks.: I kampen fik Fnord 10 i skade. Da det kun er 1/5 af skaden, som er rigtig skade har Fnord kun 2 i skade efter 9 timer (12 - Fnords´ toughness på 3 = 9). Indtil da har han kun 0 Wounds. Men Fnord har -10% på WS,BS,I,Ld,Wp og Fl og -20 på Iq i de næste 4 dage (han slog 5+2 på terningerne). For fremtiden skal man passe mere på, når man bare vil slås lidt på et værtshus.



WARHAMMER FANTASY RPG.



BONDE,
måske ikke en career class,
men noget der ligner.

For dem der nyder udfordringer
er her en ny classxxxr der
virkelig er een stor udfordring.
Livet som bonde er hårdt, i
vore dage såvel som i et pseudo-m
middelalderlig miljø, og dagene er fyldt
med slid fra tidlig morgen til sen aften. Alene det
at få begyndt en adventuring-career kan medføre
væsentlige vanskeligheder, hvis man er stavnsbundet
(det sidste ord i forrige linie skulle have
været stavnsbundet) fæstebonde.
Alt i alt er det ikke den mest attråværdige begyndelse, men jeg synes det er en mangel
hvis der ikke er mulighed for at starte en rigtig bondeknold, når man tager i betragtning
at størstedelen af den datidige befolkning var bønder. Nå, men videre til de tørre
facts: CAREER CLASS: Ranger (det har noget at gøre med at være ude, og såén)
ADVANCE SCHEME:

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

SKILLS

Animal care
Identify plant
Drive cart 50%
Animal training 25%
Carpentry 10%
Very resilient 25%
Brewing 10%
Charm animal 10%
Dowsing 10%

En anden hyggelig lille ting jeg har funderet nærmere over, er manglen på ordentlige sygdomme man kan påføre de sagesløse PC´ere. Og da der i dette tilfælde ikke var langt fra tanke til handling følger nærmest en lille sygdom jeg har valgt at kalde: KINGS ROT. Denne sygdom er beslægtet med spedalskhed, og kan derfor (på dette tidspunkt ikke helbredes, HELLER IKKE MED MAGI!!. Til alt held er den ikke særlig smitsom, + 30% på disease checks. Sygdommen angriber i første omgang huden, derefter nervesystemet. Senereintræder der lammelser, muskelsvind og deformering af hænder , fødder etc. Inkubationstiden er 1-3 måneder, og derefter skal den angrebne lave et disease check hver anden (game) måned, eller gå videre til næste stadie.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL	
					-1				-10				-10	første stadie
	-10	-10	-1	-1	-2	-1o		-10	-20				-20	andet stadie
-1	-20	-20	-2	-2	-3	-20		-20	-30				-3o	tredie stadie



MUNGO

Kom og spil med på

VIKING - CON

6th Copenhagen Gamecon 1987 Arrangeret af CONSIM

FREDAG
d. 23. oktober
kl. 18^{00} - 24^{00}

LØRDAG
d. 24. oktober
kl. 9^{00} - 24^{00}

SØNDAG
d. 25. oktober
kl. 9^{00} - 18^{00}



STED:

VALHØJ SKOLE
Rødager Allé 102
HT/BUS 13, 41, 148 og 161
(samt til nød bus 28)
S-TOG til: RØDOVRE,
HVIDOVRE, JYLLINGEVEJ,
FRIHEDEN eller HUSUM
alle S-TOG + BUS!

Nærmere oplysninger om arrangementet fås hos:

Børge Madsen	01877591
eller	02958480
Hans Rancke	01196272
Erik Swiatek	03627462
eller (Fantask)	01118538
Erik Wittchen	01227786
eller (Sonet)	01198590

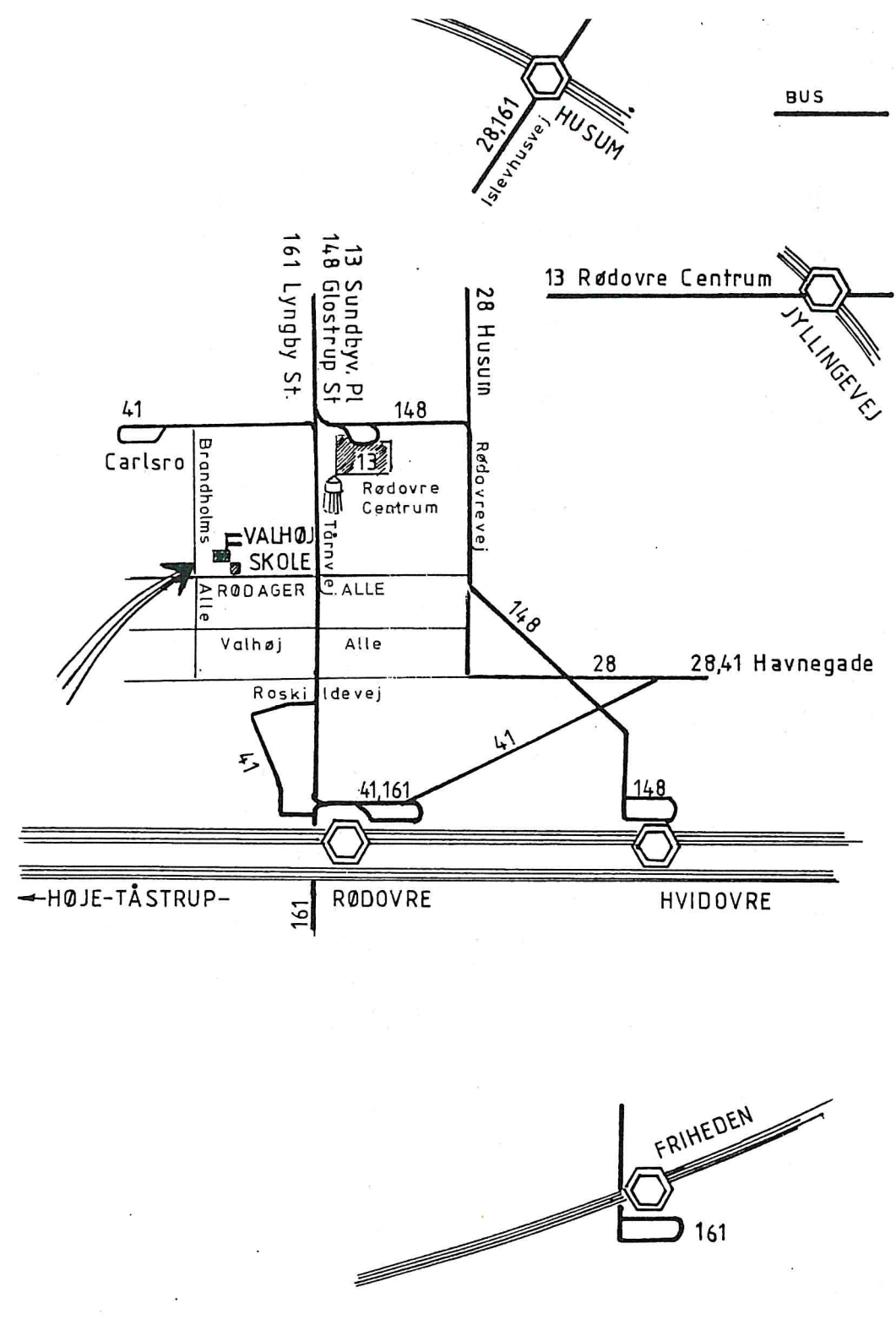
Entré: Kr. 20,- pr. dag. Alle 3 dage dog kun kr. 40,-.
Børn under 12 år - halv pris.
Forhåndstilmelding inden 1. oktober 1987 til: VikingCon
Girokonto 2 60 70 69 c/o
Dorte Munk-Jacobsen,
Tåsingegade 47, 1. tv.
2100 København Ø.

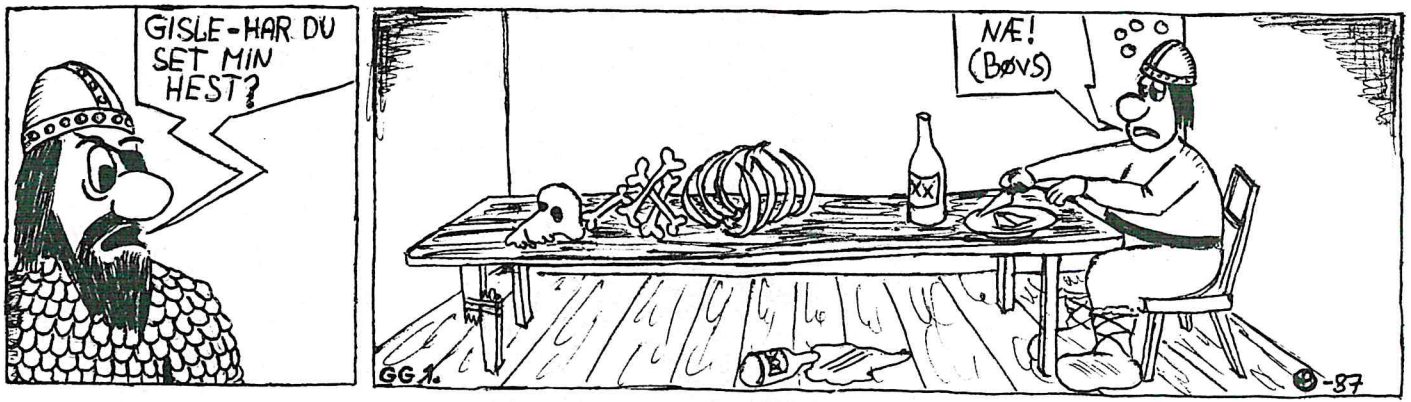
Hvis du vil overnatte i skolens gymnastiksal, skal du selv medbringe sovepose, underlag, toiletgraj etc. - husk at bestille morgenmad!!!!

Der vil blive afholdt turneringer i bl.a. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, DIPLOMACY, RISK, B 17, CIRKUS MAXIMUS; TITAN, STAR FRONTIERS, TOON, TRAVELLER, LOST WORLDS, DOWN WITH THE KING og ACE OF ACES (ret til ændringer, såvel tilføjelser som udeladelser, forbeholdes).

Foruden turneringerne vil der blive sat talrige brædtspil, bl. a. dem publikum selv medbringer. På trods af de annoncerede åbningstider, kan der spilles 48 timer uden afbrydelser, idet blot yderdørene aflåses ved midnatstide, men publikum er velkomne til at blive, at overnatte, samt at indtage alle måltider på stedet. Der bli'r mulighed for morgenmad (i informationen) samt smørrebrød (i kantinen).

Af hensyn til deltagere fra fjerne egne: USA, EF, NORGE, SVERIGE, JYLLAND, FYN, MIDTSJÆLLAND, ISLANDS BRYGGE osv. vil turneringsafslutningerne blive lagt tidligt om søndagen, således at prisoverrækkelserne kan ske før kl. 17,oo. SØNDAG eftermiddag vil primært blive afsat til den populære spil- og spillerekvisit-AUKTION. NB! Auktionen har efterhånden taget et anseligt omfang, med stort administrationsarbejde for arrangørerne - og stor mulighed for fejltælling - hvorfor vi har fastlagt et gebyr på kr. 5,- pr. bortauktioneret item.


BUS
28,161
Islevhusvej
HUSUM
13 Rødovre Centrum
JYLLINGEVEJ
13 Sundbyv. Pl
148 Glostrup St
161 Lyngby St.
28 Husum
41
148
Carlsro
Brandholms Alle
13
Rødovre Centrum
Tårnvej
Rødovrevej
VALHØJ SKOLE
RØDAGER Alle
ALLE
Valhøj Alle
148
28
28,41 Havnegade
Roskildevej
41
41
41,161
148
←HØJE-TÅSTRUP-
161
RØDOVRE
HVIDOVRE
FRIHEDEN
161

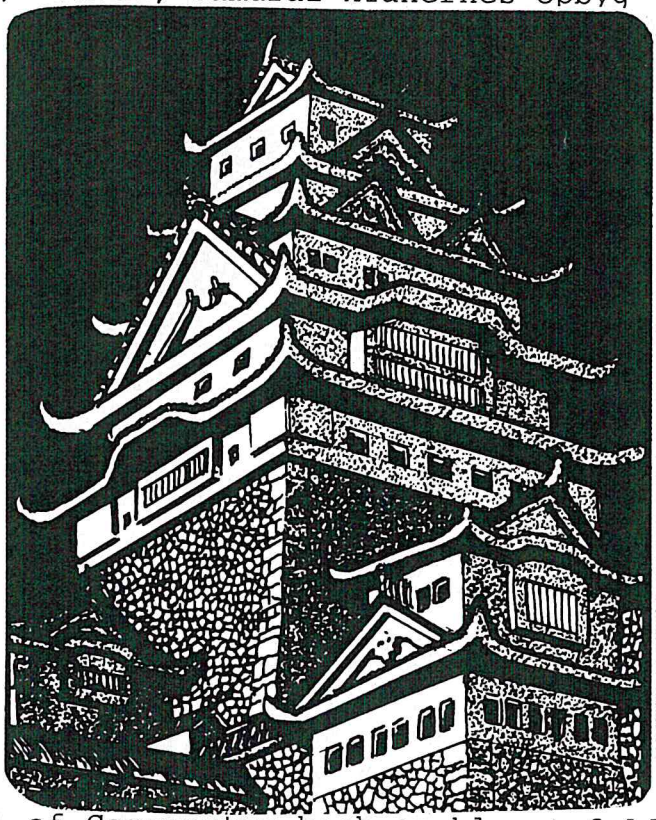

GISLE - HAR DU SET MIN HEST?
NÆ! (BØVS)
XX
GG 1.
-87

Land of Ninja

Da TSR producerede Oriental Adventures sad der nogle mænd fra Chaosiums design-staff, og tænkte:" Det kan vi da også". Og det ku´ de!

Lnad of Ninja er navnet på Chaosiums nyeste udvidelse til RuneQuest. Den er, ligesom OA, uundværlig, hvis man vil spille en campaign i østen.

Når man åbner kassen til LoN er det første man ser en 72 siders players book, hvor alle de nødvendige oplysninger for spillerne står. Den indeholder bl. andet oplysninger om Character Generation, Occupations, New skills & weapons, Ki powers, Religion & Magic, New spells, Travel, Samurai klanernes opbygning. Fra starten kan man bl. a. være: Buddhist Priest, Samurai, Jizamurai, Shinto Priest, Ninja, Kuge, Herder og meget meget mere. Hver spiller får også tildelt en social status, som har stor betydning i en verden som Nihon (Japan).



Foruden players book indeholder LoN også en bog til GM´s. Den fortæller kort om civilisationen i Nihon, penge og m.a. Den sidste halvdel af Gamemaster book er blevet fyldt ud med diverse afskygninger af væsner og monstre, som

man kan dræbe spillerne med.

Sidst, men ikke mindst er der scenarios book, som indeholder to mindre scenarios, og et stort og godt modul, med en hel del baggrundsviden, så det ikke er svært at sætte sig ind i den Nihonesiske verden. Desuden er der i kassen et stort kvadratisk kort over Nihon, in case you should need it.

Folk der synes, at RuneQuest er et godt spil, og som har lyst til at prøve en variation af livet i Glorantha, skulle virkelig anskaffe sig denne udvidelse, som gør RuneQuest endnu bedre (I know it is difficult to make RQ better).

Land of Ninja:



Der gives fra 1 til 5 drager

HUSK AT MELDE DIG TIL DUELLEN.
TILMELDING, INDEN 26/10

TIL

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

Generalforsamling

Hermed indkalder TRC´s bestyrelse til ordinær generalforvirring den 3/1

og dagsordenen ser således ud:

1. Formandens beretning om 1987
2. Kassereren forelægger regnskabet
3. Indkomne forslag (hvis der kommer nogen)
4. Valg af kasserer og suppleanter.
5. Valg af revisor
6. Eventuelt

Oops - a fumble: Vi mangler lige

0.1 Valg af ordstyrer

0.2 Valg af referant

Hvis man har nogle forslag skal de sendes til undertegnede inden 20/12-1987.



Med venlig hilsen

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

Duellen II

Da jeg i sidste nummer af `The Ghost´ skrev om vores duel troede jeg, at jeg havde fået det mest nødvendige stof med. Det viste sig dog, efter talrige opringninger fra forskellige personer, at der var en masse ubesvarede spørgsmål, som jeg til gengæld vil prøve på at besvare nu.

I N I T I A T I V & C O M B A T.

Hvis det kommer til combat, med våben eller spells bruger vi et initiativsystem, som ikke er magen til det officielle. Hver spiller slår en D6. Resultatet af dette slag plus våbenets speed-factor er nummeret på det segment, hvor angrebet kommer. For magi anver des casting time i stedet for speedfactor, for de spells, hvor castingtime er opgivet i segmenter. En kamprunde har så mange segmenter, som det er nødvendigt.
Hvis en spellcaster vil kaste en spell, og slår et initiativslag, der er større end modstanderens slag+ speedfactor, kommer angrebet inden spellen er skudt af, og hvis slaget gør skade kan spellcasteren miste koncentrationen (se sidste nummer).

Missilvåbens speedfactor afhænger af af deres fire rate:

Firing rate	:	1	2	3
Speedfactor	:	4	2	1

Man bruger en hel runde, hvor man ikke laver andet, på at lade en tung armbrøst. I den næste runde har den speedfactor 1. En let armbrøst har speedfactor 4 ved gentagen skydning. Hvis man bruger en hel runde på at lade den har den også speedfactor 1 næste gang man skyder. Man kan ikke gøre andet i en runde, hvor man affyrer sin armbrøst.

Hvis man bruger et våben i begge hænder slås kun en terning, og begge lægger deres speedfactor til denne.

Hurtige håndvåben kan give 2 angreb hver runde. Dette kan ikke gøres, hvis man angriber med to våben.

Hvis et våben har speedfactor 2 trækker man 2 fra "to hit" slaget for begge slag. Ved speedfactor 3 trækkes 4 fra. Våben med højere speedfactor kan kun lave et angreb.
Hvis man laver 2 angreb med hånd- eller missilvåben bruges følgende initiativ regler:
Der slås en D6. Det første angreb kommer så i speedfactor+terning. Det andet attack kommer i (speedfactor+terningslag)*2. Hvis der er 3 angreb (darts) kommer det sidste i (speedfactor+terningslag)*3.
Eks.: Troldmanden La´Coste kaster sine darts efter tyven Knud. La´Coste slår 5 på D6´en. Første dart kommer da i 6, segment. Anden dart i 12, og den sidste i 18. segment.

I N D E N D U E L L E R N E.

Inden hver duel får spillerne lov til at se og snakke med den modstander, som de kommer op at slås med. Spellcasters får lov at vælge spells, efter de har set modstanderen. Duellanterne skal fortælle deres modstander,
hvordan de ser ud.

E F T E R D U E L L E R N E.

Efter hver duel vil vinderen blive bedt om at lægge sine potions til side, hvorefter alt magi på ham vil blive dispelled. Man vil også blive helet fuldstændig op, så man ikke har nogen skade til den næste duel. Der må ikke bruges magi, undtagen under selve duellerne. Vinderen får alt taberens udstyr.



NEWS

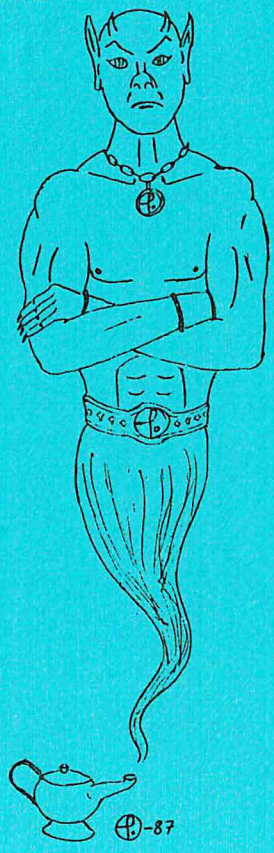
Vi skal spille følgende datoer:

1/11	Hver gang er det i
6/12	Fritidscentret, Poppel Alle 12
3/1	2630 Tåstrup

Næste nummers forside:



Thy ghost



Redaktionen bestod denne gang af:

Claus Ekstrøm

Lars Jalking

Lars Nielsen

Henrik Eriksen

Tak til Suuuune for at gi´ os reklamen for VIKING - CON

Oplag: 35 stk.

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