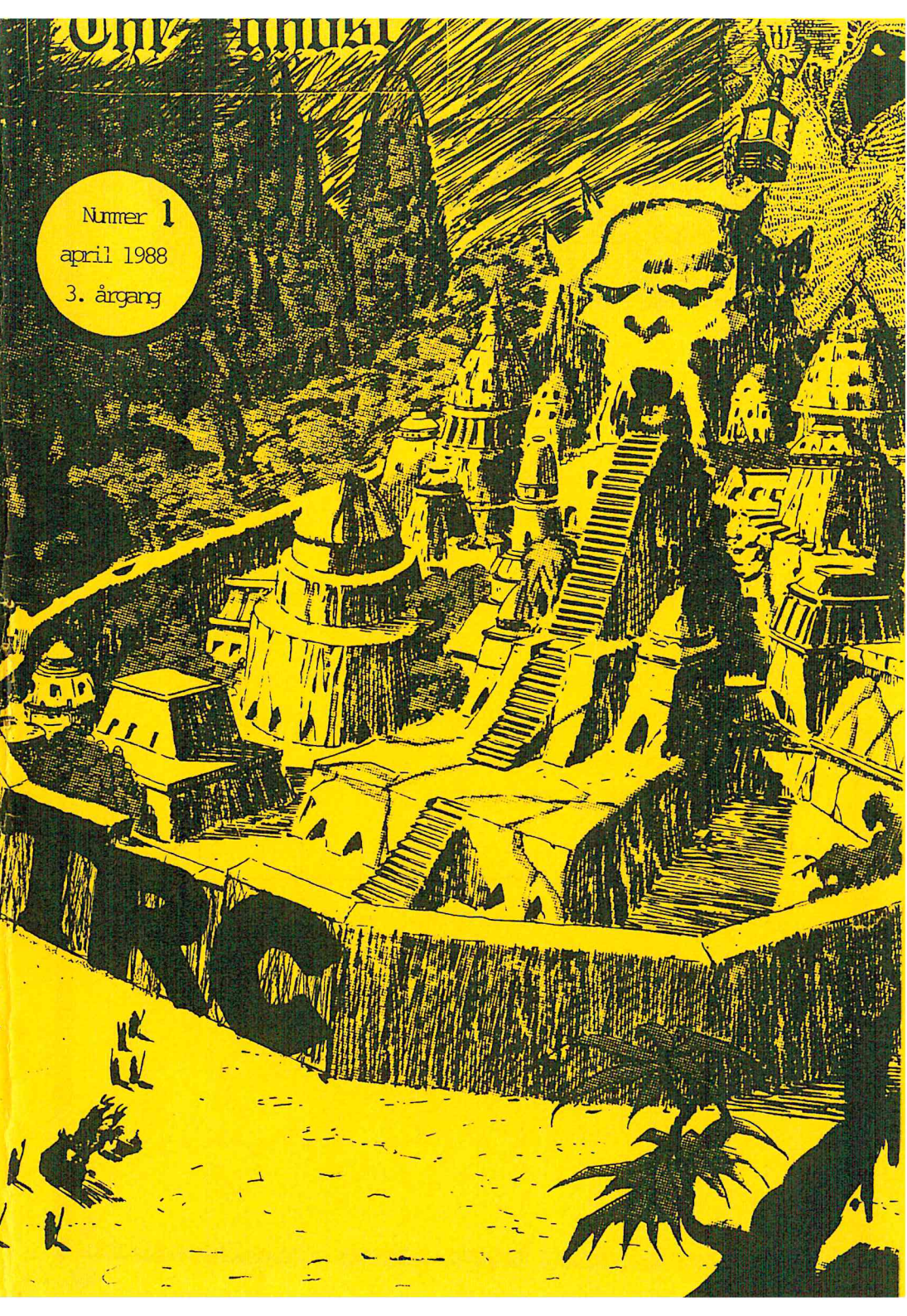


Nummer 1
april 1988
3. årgang

INDHOLD:

1 Forside af Claus Madsen

2 Indholdsfortegnelse

3 Fra Formanden

5 Help - et Solo-adventure af Claus MAdsen

9 Advarsel

10 Warhammer City - city of the white wolf

12 Star Wars - the role-playing game

Midtersiderne : Monster of the year 1987

14 Regnskab for 1987

15 Referat

16 Interview med en WFRP designer.

20 Navne til Fantasy Rollespil

23 News

24 Bagside

P.S.

MENNESKER:

HANKØN

Felonius
Jareth
Rohan
Owen
Ranulf
Greeley
Zezreel
Alf
Astol
Baldrian
Rowlocks
Wolfric
Balder
Grimbold
Redwald
Link
Vanghart
Khane
Scaathor
Helwud
Spike
Puk
Adam
Wolfgang
Wulfar
Sigmund
Johann
Kierhart
Halfdan
Ketil
Ragnar
Rombustus
Maximillian
Enrico
Basil
George
Gaston
Flagellant

Bertrand
Geoffrey
Sigismund
Cyril
Arnulf
Isidor
Arslan
Raolak
Kadan
Ulugh
Sighvat
Gerloc
Wilhelm
Charles
Roland
Dorgar
Rufus
Francis
Brett
Ronald
Ulfar
Grettir
Asbjørn
Kueldulf
Sitric
Thorir
Devlin
Filch
Godwin
Bulastor
Cedric
Tori
Kaleb
Jaek
KYlltrog
Ganelon
Salomon
NIcodemus

HUNKØN

Ada
Brunhilda
Drude
Rhora
Tea
Astrid
Alma
Ida
Amanda
Agnes
Gyda
Beate
Sif
Maria
Elenor
Thora
Tessa
Xenia
Dorthea
Gunhild
HannaH
Helena
Feodora
Olivia
Eva
Leonora
Gertrude
Magda
Vivian



DVÆRGE:	ELVERE:	
Drumin	Ravn	Brombær
Targ	Ask	Gråbjørn
Hugin	Svamp	Dunbirk
Munin	Thalia	Løvefod
Furgol	Pil	Natviol
Barin	Solsort	Python
Dourgrim	Iris	Skovfyr
Origol	Birk	Grævling
Thrakbal	Jærv	Skørhat
Ekalim	Lovløs	Eranthis
Khardang	Viol	Isbjørn
Zelazad	Abild	Guldregn
Belekhost	Frø	Snebold
Romrom	Klumpfod	Dovendyr
Thombear	Fnat	Ørn
Dimbo	Ahorn	Skørpil
Zircon	Kanin	Fjols
Stubb	Bæver	Rødtjørn
Gimboar	Lupin	Væsel
Fimbur	Lotus	Smørblomst
Karan	Adonis	Odder
Kostakh	Blåhat	Tidsel
Bombost	Puma	Natskygge
Bumbokh	Følfod	Marsvin
Bardin	Desmer	Vintergæk
Bogram	Markmus	Egern
Gargul	Blåbær	Fjols
Dunbar	Pindsvin	Tigerlilje
Nadir	Blåtop	Sneged
Karnak	Jasmin	Helt
Thulgrim	Snespurv	Agern
Wundal	Natlys	Tusindfryd
Funri	Spidsmus	Snespurv
Irekal	Falk	Blåbær
Dwinbar	Krokus	Leopard
Rolf	Snebær	Løvfrø
Dwalin	Hermelin	
baldor	Soldug	
Gomorax	Ulvefod	
Bofur	Spidsmus	
Dobin	Blågran	

FIND SELV PÅ FLERE OG SEND/GIV DEM TIL: PALLE SCHMIDT
EGEVANGSHUSENE 175
2630 TÅSTRUP



Here we have got our first solo-adventure. All you got to do is to start at entry 1, and follow the course of the adventure.

(1) You are a boy, and all you wanna do is to go down to Fritidscenteret (the place, where we normally play), to play som Role-Playing Games. There is just one problem, and that is your mother. She says, that you become crazy, if you play rpg, and after all - you are going to your aunts 40 years birthday.
You grap your dices and your character sheets and run out of your house. The last thing you hear is your mother saying:"Where are you going?" You know, that if she gets you, she wont let you go until you have been to birthday.
You sprint down to Fritidscenteret, your mother and father just behind you.
Which entrance will you use?

The northern entrance - 4 -
The eastern entrance - 6 -

(2) When you are half way down the corridor you can see a hole lot of people coming your way. They

are blocking the corridor, and when you turn a-
round your mother graps your shoulder. Guess
you are going to your aunts birthday.

③ Out of a door you can see a hole lot of people.
You decide to follow them. Go to - 8 -

④ You run in to Fritidscenteret through the
northern entrance, but unfortunately you don´t
know what room you are going to play in.
You can run left, into a long corridor - 2 -
or run straight forward through an open door
- 7 -

⑤ You wait a while, but nothing happens.
Go to - 9 -

⑥ You run through the eastern entrance, but you
have forgotten which room, you are going to
play in.
Will you run forward to a cafeteria - 3 -
or turn right, and enter the toilet - 5 -

⑦ The long corridor is full of different things,
that people call art. You can see your mother.
She walks around, asking if anyone has seen
you.There is one who points in your direction, and
then your mother starts to run straight towards
you.

Will you run through another door - 13 -
or run out through the door, from which you came
- 11 -

(8) But who is that, who walks beside you? It is your mother. She grabs you, and it is.....THE END.

(9) Shit! Your mother saw you, and send for your father, who goes into the toilet and fetches you. It is just too bad.

(10) You succed in hiding, and your parents walks out again.
Do you still wait - 15 -
or do you leave - 16 -

(11) You enter the corridor, from which you came. To the left you can see your father. He sees you, and starts to run towards you. You run as fast as you can, and comes to the cafeteria. In front of you a door is being closed.



P.S.

Do you run through the closed door - 16 -
Do you run through an open door - 12 -

⑫ You enter a room with only one door.
Do you run through the door - 14 -
or do you hide - 10 -

⑬ Your parents seem to know, that you were in here and now they´ve got you
THE END.

⑭ Idiot!! When there is only one door it is obvious the same as the one you came in through. So you run out of the door, just into the arms of your father. It is .....THE END.

⑮ Your mother and father leaves, and you enter the room, where TRC has a meeting. Now you are happy, because you can play whatever you like with you friends. CONGRATULATIONS YOU HAVE SUCCEDED.

⑯ Your mother & father sees you and you get cought.
It is THE END.



MISKATONIC UNIVERSITY



Richard Upton Pickman Hall

ARKHAM, MASSACHUSETTS



Jeg vil bare bringe en advarsel.

Lad være med at købe "Miskatonic University Graduate Kit". I vil blive så skuffede, at I kunne gå ud og grave Jer ned med en teske. Det er en lille mappe, som indeholder to klistermærker og en blok og en masse andet shit, som I ikke har en skid at bruge til. Og vil du give 120 kr. for det, vil jeg våge at kalde dig en kultist

Claus M.

Warhammer City - city of the white wolf

Den sidste nye bog i The Enemy Within - serien hedder WARHAMMER CITY, og er en sourcebook til den næststørste by i The Empire, nemlig Middenheim.
Bogen er på 96 sider, og bagerst i bogen er der et meget detaljeret farvekort over Middenheim.

Bogen er delt ind i større sektioner, som igen er inddelt i mindre afsnit. Bogen er meget nem at finde rundt i.

I starten bliver der fortalt om byens historie. Ind imellem er der uddrag fra forskellige bøger (ikke rigtige bøger), som fortæller Middenheims historie, fra dengang, hvor Artur, chief of the Teutognens, fandt det plateau, hvorpå Middenheim nu er bygget.

Bogen fortæller om Middenheim´s forsvar og om hvordan politiet mm. arbejder.



Der bliver også fortalt en del om religion, da

Middenheim jo er tilholdssted for Ulrïc´s kult. Dette afsnit, som fortæller om religion, fortæller også om fjendskaben mellem de dorskellige kulter. bl.a. Ulric og Sigmar kulten har ikke meget til overs for hinanden.

Så kommer der et afsnit, der fortæller om de forskelliger guilds, kroer, kvarterer osv. Her kan man læse en del om den måde Middenheim fungerer på. Det er bl.a. i Middenheim, at man har opfundet cocktails.



Der er et helt afsnit om chaos cults, der eksisterer i Middenheim, og det er ikke så lidt!

Med i bogen er der også encounter tabels hvis spillerne ikke har problemer nok i forvejen.

Sidst, men ikke mindst er der et afsnit om hvad Middenheimerne for tiden til at gå med. Her er beskrevet en del drugs, og så selvfølgelig SNOTTBALL. Snottball er en form for fodbold, bare med en ? EN VIRKELIG GOD SOURCEBOOK. When

STAR WARS

Det var kun rollespillet, der manglede! Når man kan se SW film, lege med SW figurer, høre SW musik, hvorfor skal man så ikke spille rollespillet.

Bogen er i hard-cover og er på 144 sider. Indvendig er den inddelt i tre sektioner, en for spillere, en for GM og en adventure sektion.

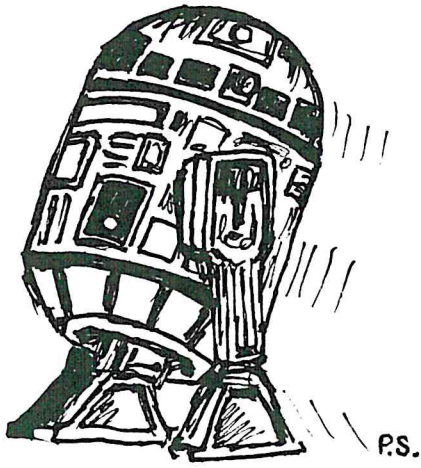
Players section indeholder et solo eventyr (meget sødt, og ikke særlig svært at komme igennem) og fortæller derudover, hvordan man laver characters og lidt om gamesystemet.
Systemet er meget nemt. Man har en skill, som har en eller anden værdi, altefter hvor god du er. F.eks.: Security 4D+1 . Hvis man så skal bryde ind i en bank, som har et sikkerhedssystem med difficulty 20, så ruller spilleren bare 4D6, og lægger 1 til. Sådan fungerer SW hele vejen igennew, men selv om man kun bruger D6´ere er spillet ikke specielt ringe.

I gamemasters section bliver de forskellige skills nøje beskrevet, bliver combat meget nøje gennemgået. GM´s sektion fortæller også om starship combat og om wounds & healing.

Kapitel 6 fortæller om THE FORCE. Man får at vide, hvad the force kan bruges til, hvordan osv. Man kan fx. køre i en landspeeder i -10 graders kulde, med tøjet åben (hej Mungo).

Kapitel 7 (som også er i GM´s sektion) er en af de mest spændende kapitler i bogen. Kapitel 7 fortæller om hvordan man kan spille alien, droid osv. I kapitel 7 er der også stats på generelle NPC´er, som spillerne kan møde under spillet (Stormtroopers, specialister osv.

Adventure section indeholder et scenario (Rebel Breakout), og en beskrivelse af, hvordan man skal GM´e SW. Der er også 10 scenario-ideer, som GM selv kan udbygge.



Da jeg købte spillet troede jeg ikke, at jeg ville få særlig meget glæde af det, men det har jeg fået. Hvis man er SW fan, så kan man også godt købe rollespillet. Bogen er nemlig prop fuld af s/h billeder fra filmene, og der er 16 sider

med farvebilleder fra SW filmene. Meget fornøjeligt!

Regnskab to TRC i 1987.

Indtægter:	
Overført far 1986	30,00 kr.
13 medlemmer á 30 kr.	390,00 kr.
Rente pr. 15/1-88	3,35 kr
I alt	423,35 kr.
Udgifter:	
Indkøb af rollespil	380,00 kr.
Indkøb af figur	16,00 kr.
I alt	396,00 kr.
Total beholdning	27,35 kr.

Niels Madsen, Claus Madsen og Claus Ekstrøm

Referat

Referat af generalforsamling den 3. januar 1988.

1) Valg af Ordstyrer: Valgt blev Claus Ekstrøm

2) Valg af referant : Foreslået og valgt blev Mungo.

3) Form. Beretning : Alt var gået godt. Han udtrykte håb om ikke yderligere aflysninger.

4) Revisoren : Fremlagde regnskab, da kassereren ikke var til stede.

5) Indkomne forslag : -Kontingentfrihed. Stor diskussion. Resultatet var, at vi fortsætter med at betale kontingent.
-Flere møder. Det blev vedtaget, at vi spiller 1. og 3. søndag i måneden (se dog vores kalender).

6) Valg af kasserer : Niels Madsen blev genvalgt.

7) Valg af supp. : Som supp. blev Palle Schmidt valgt.

8) Valg af Revisor : Claus Madsen blev genvalgt.

9) Eventuelt : Forslag om at komme forsent til generalfors. Telefonliste over medlemmer i bladet. Køres Campaigns i flere spil.

Mungo/cte

Interview

I´ve made an interview with Graeme Davis, one of the creators of WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY. It is written in english, because we don´t want the readers to lose something from the text, if it had been translated.

For how long had you been working on WFRP, before it was published?

The designers´ notes published in White Dwarf 87 give you the full history of the game; I myself started working on it, when I joined Games Workshop on May 6th 1986.

We are still waiting for REALMS OF CHAOS/REALMS OF SORCERY. When will they come, and what will they contain?

Realms of Chaos is currently scheduled for release as two hardback volumes - new ideas just keep on coming! Vol. I is scheduled for May 1988, Vol. II for August. It´s not yet finally decided, which material will be in which book, but the intension is



to make Vol. I compleate and useable in itself, expanding ideas in Vol. II. The whole thing will cover 5 Chaos Gods (Khorne, Nurgle, Slaanesh, Txeentch and the Renegade Gods) and their demonic followers, and there will be full profiles and notes on Chaos Warriors, Chaos Sorcerers and Beastmen in Warhammer Fanatsy Battle, a detailed career system for alle these in WFRP, allowing the creation of superdetailed NPCs and even giving the players the chance to play the bad guys. The road to power is quick but dangerous - one too many mutations can turn a character into a Beastman or a mindless Chaos Spawn.



Mutations are covered (100+ of them), as are Chaos Armour, Demon Weapons and lots of other things. Individualised spell use (with new spells) and mutations for each Chaos God, includinga section for the Nameless Gods - to use if you don´t want to use any of the 5 Chaos Gods already detailed. Most of RoC will

be for use with either Warhammer Fanatsy Battle or Warhammer Fantasy Roleplay, and for Warhammer Fantasy Battle there will also be an extensive set of Chaos Army Generators (generators, not normal army lists) for each of the Chaos Gods, plus a set of demonic army lists for each. Also, there will be scenario material for both WFB and WFRP, and an extensive section for use with Warhammer 40 000, which shares much of its background and mythology with the Warhammer Fantasy games. And there will be, as they say, much more.

Plans for Realms of Sorcery are currently in a state of flux - watch the news page of WD for information as soon as we get it.

We have seen THE ENEMY WITHIN CAMPAIGN. What are the names of the next adventures and when are they released?

After Death of the Reik comes Warhammer City (already released in UK), a 96-page hardback book covering the city of Middenheim in detail, with a colour map, gazetter, several short adventure ideas, and so on. After that (scheduled for March ´88) is Power Behind the Throne, a long adventure of high-level political intrigue and double-dealing set in Middenheim.

I liked WARHAMMER CITY. Are there coming sourcebooks to anything else than The Empire?

Sometime in late ´88 we hope to release a source-

pack covering Lustria, and there may be one on the east (Cathay and Nippon) later. The Enemy Within campaign will head into Kislev some time after Power behind the throne, with appropriate source material.

Why did you produce TEW & SOB as booklets, DOTR as a box and WC & PBTT as hardbacks? I'd preferred all of them as hardbacks.

All future WFRP material will be in hardback form, and when we republish the first few adventures these will also become hardbacks.

What about the misprints in the WFRP book?

A full set of errata (at least, all the errors we have found...) was published in WD 92. The errors will be corrected in subsequent edtions of the rules, and since the errata in WD, very few people have written to us asking for clarification of misprints.

Do you plan to combine all the things, you have written in White Dwarf, or are these invaluable words lost forever, if you don't buy WD?

There are plans to produce a WFRP Companion - no fim release date yet, but it will contain the best of the WD material as well as new material.

Thank you very much.

NAVNE TIL FANTASY-ROLLESPIL

Hvad skal figuren hedde? Nu har du fundet en karakter at spille men hvad skal han/hun hedde? Nemt nok. du finder The Ghost frem og slår op på denne side. Har du gjort det? Godt.(Det her var en piat joke, for at se om i var vågne.) Lad os se lidt på hvilke navne de forskellige racer **foretrækker :**

Mennesker kan hedde stort set alt. lige fra Knud til Mad axe Martin. MEN en ting skal du huske: lad være med at finde på et åndssvagt navn for du fortryder det måske senere.

Dværge kalder sig ofte noget der er skidesvært at udtale. men la'vær'at skyd skylden på mig... I øvrigt går dværge meget op i titler så som Thulgrim Skullcrasher, Ekalim III o.s.v.

Elvere & Halv-elvere har det med at give navne efter udseendet og væremåden(Fjols, Helt) og opkalder ofte deres børn efter ting i naturen(Svamp, Guldregn) og dyr(Bæver, Ørn)

DOES THIS MAKE ANY SENSE ? ? ?

Hvis ikke... er det bare ærgeligt for jer!

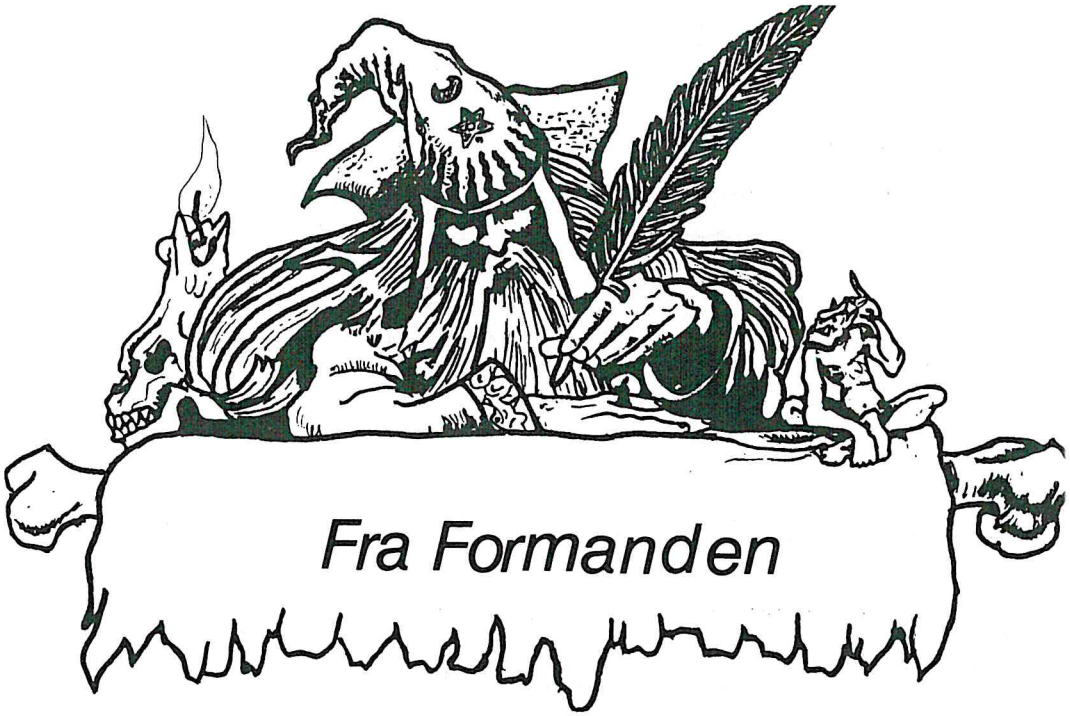
'0



I NÆSTE NUMMER AF "THE GHOST"...

BEGYNDER MIN TEGNESERIE-FØLJETON OM EN UHELDIG LESEMORDERS OPLEVELSER...

FØLG MED FRA STARTEN !



Fra Formanden

Endnu et år. Endnu et blad. Endnu.....
Det er jo blevet 1988, og det første nummer af THE GHOST er parat til at blive læst, krøllet sammen og smidt i skraldespanden.

Vi her på redaktionen har været i fuld gang med alt andet, end at lave klubblad, og det er derfor, at det først udkommer i april (Det skulle rigtigt have været udkommet i februar). Vi kunne selvfølgelig sige undskyld, men det vil vi bare ikke. Ha!

På trods af denne forsinkelse sidder du nu med et nyt blad i hænderne, ivrig efter at se, hvad vi kan diske op med denne gang.

Til alle Jer, som ved hvert møde forgæves har spurgt efter et nyt nummer af TG kan vi kun sige : HVIS I VIL HA', AT BLADET SKAL UDKOMME NOGET OFTERE, SÅ MÅ I #$%&*^? OGSÅ SELV SKRIVE NOGET TIL DET.

Hvad ka' jeg fylde resten af denne side ud med?

Jo, jeg ka' jo si' a' vores generalforsamling gik udemærket. I kan jo læse Mungo's referat et-eller-andet sted her i bladet.

Vi vil selvfølgelig gøre opmærksom på, at der nu står "3. årgang" på vores forside, samt at vi har fået sidenumre på siderne (hvor ellers?)

Vi skal også sige, at klubben har fået et logo. Det ser sådden her ud:



Og er tegnet af Palle (P.S.)

!

NEWS

Nyheder. Tja, jeg har ikke nogen, og hvis en af TRC´s andre medlemmer havde, så var det egentlig ligemeget, for de ville alligevel ikke få det afleveret, så det kunne blive trykt i bladet:

17/4 1. spilledag i april

15/5 1. spilledat i maj.

Der spilles ikke 3/4 og 1/5 pga. at Fritidscenteret har lukket.

Næste nummers forside:

I redaktionen:

Claus Ekstrøm
Palle Schmidt
Strikker
Claus Madsen

Layout:
Claus Ekstrøm

Underholdning under layout:
Palle Schmidt



Afs.: Tåstrup Roleplaying Club.

Søndertoften 272

2630 Tåstrup