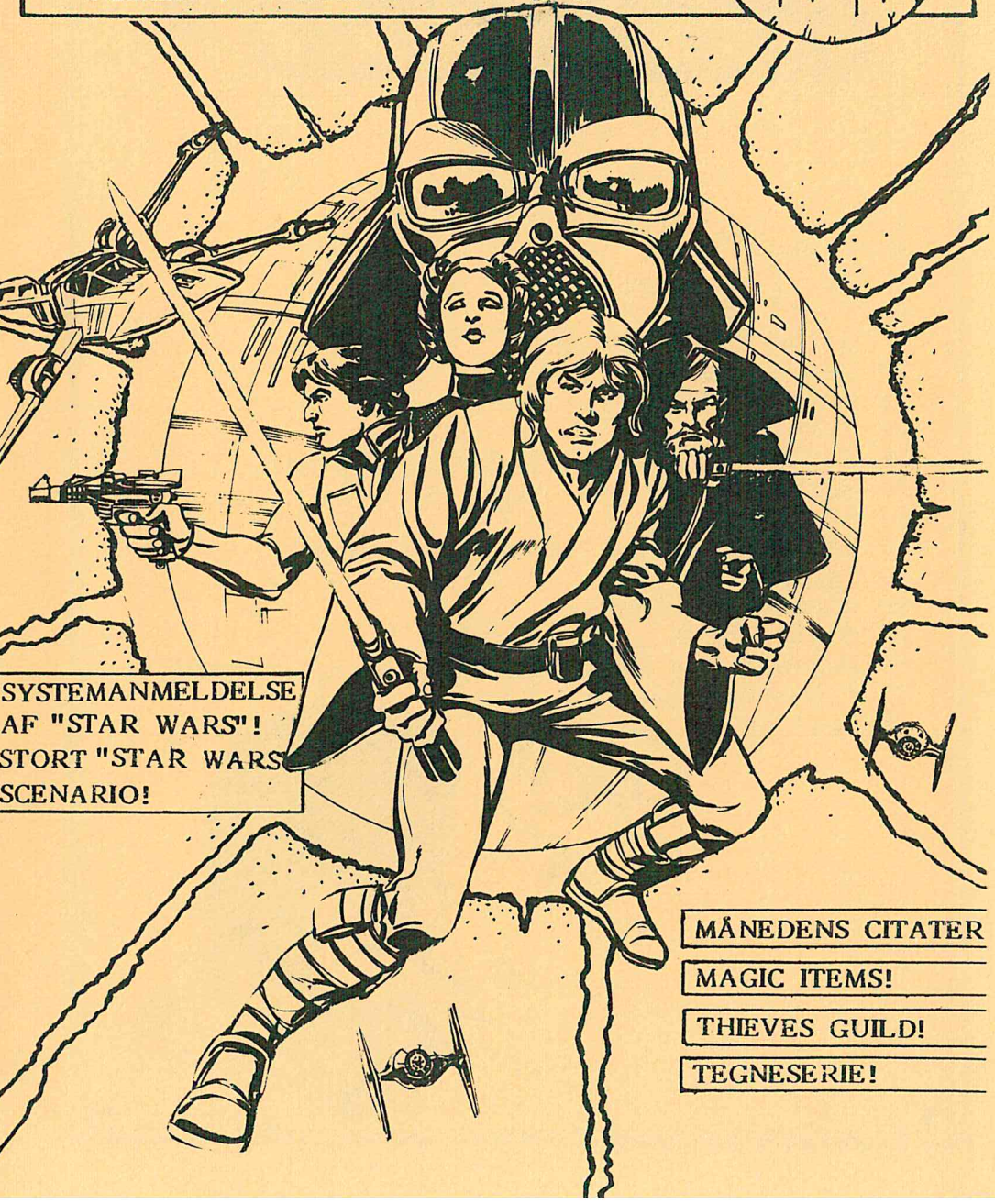
Gratis for medlemmer af Tåstrup Roleplaying Club!!!

The ghost

Nummer 4 Oktober 1988 3. årgang

TRC



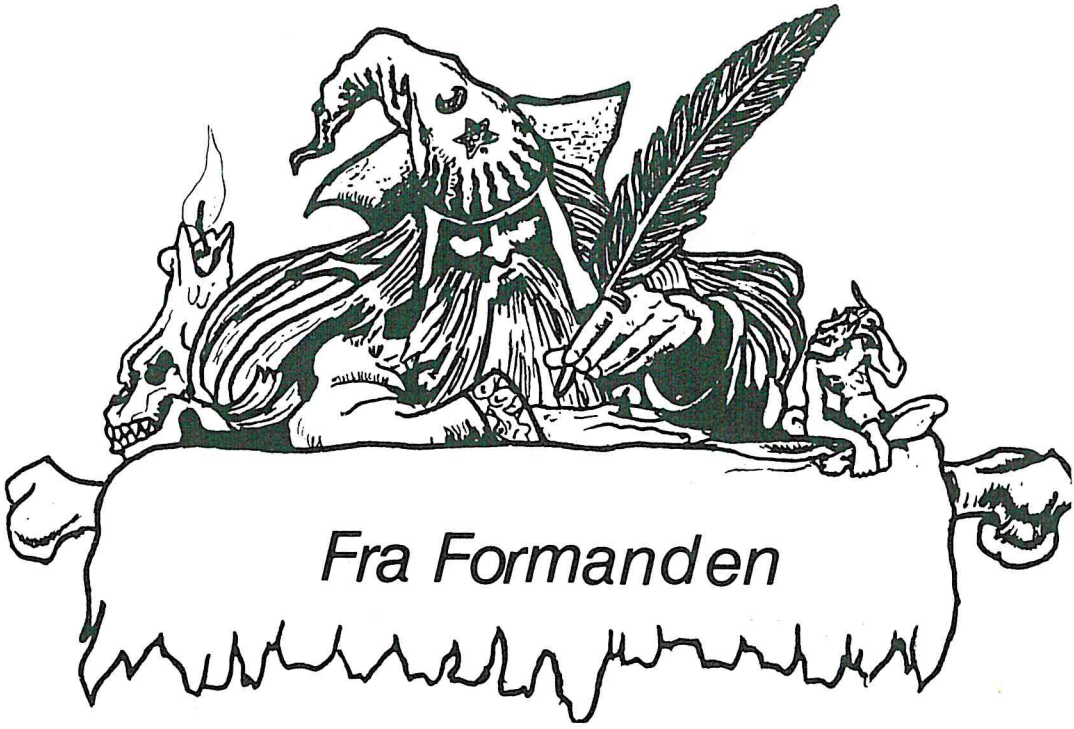
SYSTEMANMELDELSE AF "STAR WARS"!
STORT "STAR WARS" SCENARIO!

MÅNEDENS CITATER
MAGIC ITEMS!
THIEVES GUILD!
TEGNESERIE!

INDHOLD:

1 Forside
2 Indhold
3 Fra Formanden
5 Guild of Thives
9 Solve the Mystery
10 Den Lange Rejse II
14 Cthulhu Monster
15 Hvor?
16 Judge Hudson rapporterer fra sektor 255
17 SPIONEN - Et Star Wars eventyr.
37 AD&D Monster
38 Star Wars - The Roleplaying Game
44 Spells til AD&D
46 Månedens Citater
47 Magic Items
48 Referat fra Ekstraordinær generalforsamling
51 I næste nummer
52 Bagside





Fra Formanden

Hold da helt ferie. Det burde vi (TGs redaktion) i hvert fald have lov til, nu da vi har produceret dette meganummer, som næsten er på størelse med Warhammer Fantasy Roleplay.

Efter vores sidste nummer er vi vendt tilbage (det er jo som regel det GHOSTs gør) med et "almindeligt" nummer.

Vores SUPERHELTE SPECIAL 1988 var (ja det er rigtigt) bedre end jeg havde forventet. Det lykkedes os at fylde et helt blad med superhelte, en ting, som vi ikke vil gøre igen.....foreløbigt.

I midten af dette nummer er der et STAR WARS scenario Dette scenario kan man forhåbentlig bedre forstå, hvis man læser en beskrivelse af STAR WARS - rollespillet, beskrevet senere i bladet.

Dette scenario er trykt i gult, og man kan vælge at rive det ud, eller at lade det sidde (smart ikk').

Vores sidste side har skiftet navn. Før i tiden hed den jo NEWS, man da vi ikke synes, at dette navn var godt nok har vi valgt at kalde den SIDSTE SIDE, hvad den også er (hvis man ser bort fra bagsiden). På denne side, vil vi bringe navnelister, fortælle kort om næste nummer og lignende.

Vi gør opmærksom på, at vi godt er klar over, at første del af engangsmagi i RQ er blevet genoptrykt i dette nummer. Det sker, fordi vi gerne vil bringe hele artiklen under et!

Det var slut på ~~børneradio~~ Fra Formanden. Læs videre, og nyd de artikler, som TGs redaktion med besvær har lavet til TRCs medlemmer.

Har du husket at betale dit kontingent?

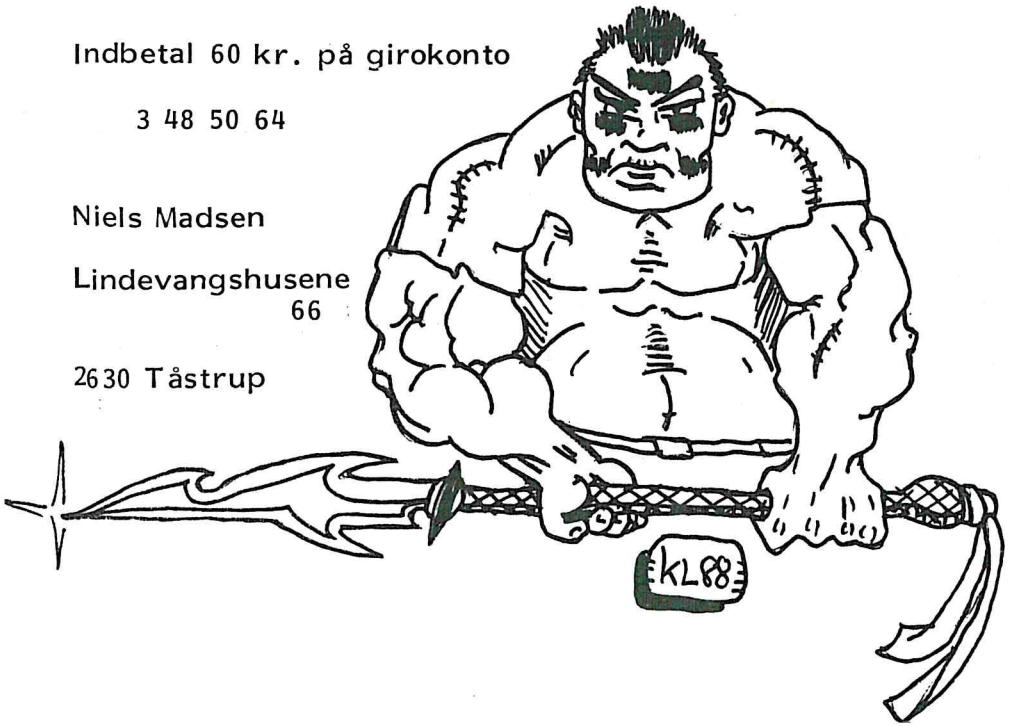
Indbetal 60 kr. på girokonto

3 48 50 64

Niels Madsen

Lindevangshusene 66

2630 Tåstrup

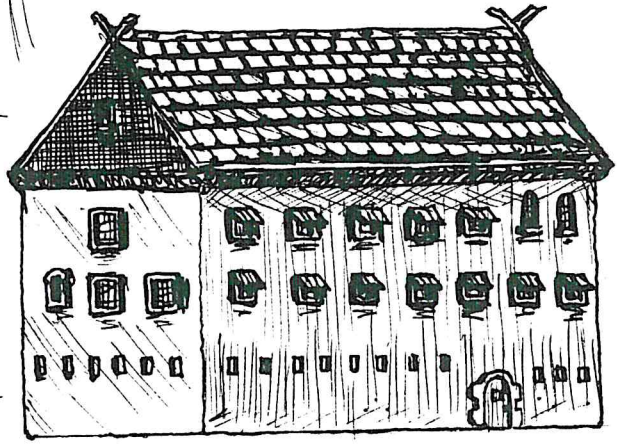


Guild of Thieves

"Det var vinter, og folk frøs i Tyvenes Loge. Næsten alle, havde samles sig i den store spisesal, hvor de nu sad og slubrede varm suppe i sig. Formanden for logen, Francis Brett, sad bænket for enden af et af de lange træborde, sammen med de bedste af byens lommetyve og udvekslede erfaringer. Brett var ikke forman for ingenting. Han kunne sit kram, og forstod at lære fra sig. Pludselig hørtes en febrilsk banken på logens hoveddør. Ragnar, logens dørvogter, åbnede forsigtigt lemmen i den solide egetræs-dør og kiggede ud. "Brett!", råbte han. Francis Brett rejste sig lynsnart fra sin stol og løb ud i forstuen. "Det er Ketil og Desmer!" Ragnar slog slåen fra døren og åbnede den. Sneen føg ind gennem den åbne dør, hvor to skikkelser kom til syne. Desmer slæb-te den hårdt sårede Ketil indenfor og Ragnar hjalp dem begge hen til en stol. "Det var Ketil det lille fjols", pustede Desmer. "Han skulle absolut stjæle fra den kollosale barbar. Han blev sg'u helt flænset!"Ragnar hentede en skål varm suppe til den forpustede Desmer. "Få Ketil op i hospitals-sektionen, og sørg for at han får noget at spise", sagde Brett, og boltede den tunge dør. "Hvad med dig, Desmer? Fik du noget af værdi?". Desmer pustede lidt og sagde så: "Tja. mens ham den store barbar stod og tampede Ketil, snuppede jeg hans pung". Francis Brett smilede og tog imod pungen."



Francis Bre



Tyvenes Loge set udefra.

Tyvenes loge kan vil nemmest betegnes som en fagforening for tyve, der mod betaling giver kost og logi + lægehjælp, når der er brug for det. Dette tyvenes fristed er beskrevet i de fleste Ad&D bøger men for de arbejdssky elementer der ikke gider at konstruere en sådan "Thieves Guild", har jeg her lavet et komplet kort over en af disse bygninger, og I har forhåbentlig fået lidt at vide om hvad det drejer sig om, ved at læse indledningen.



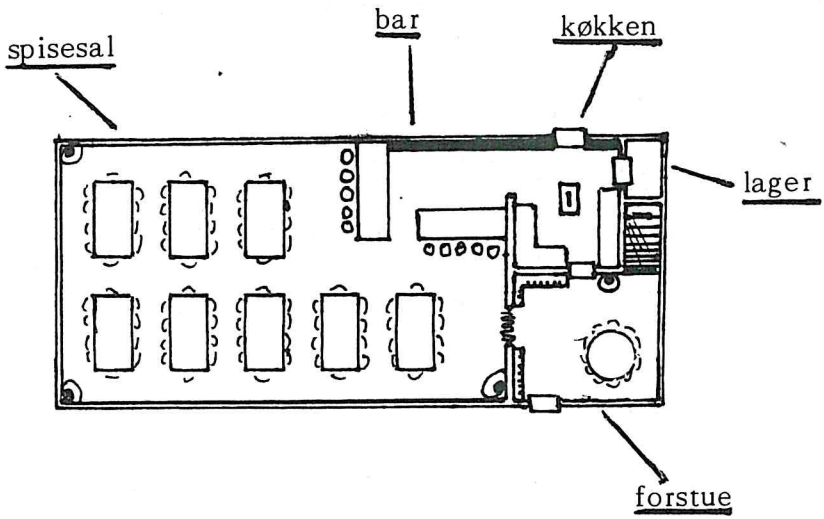


STUEN

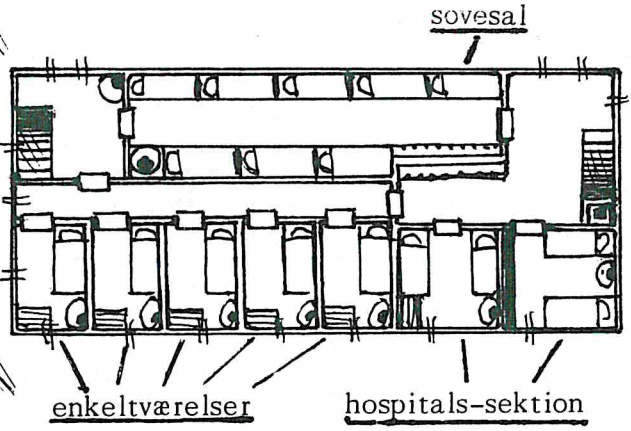
Forstue: Her vil sandsynligvis altid opholde sig et par stærke mænd til at jage uvedkommende væk. Døren vil altid være forsvarligt låst.

Køkken/Bar: Det er naturligvis i køkat al maden til de logerende laves, dog kun på faste tidspunkter. Maden er ikke videre god, men der er altid nok af den. Logen har to kokke og en bar-mand. Baren har altid åbent.

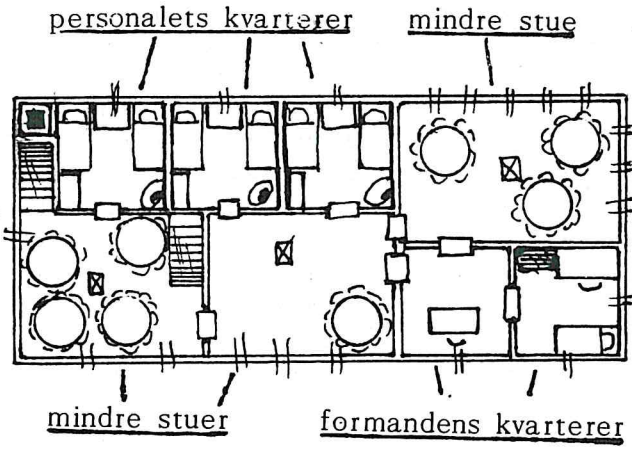
STUEN



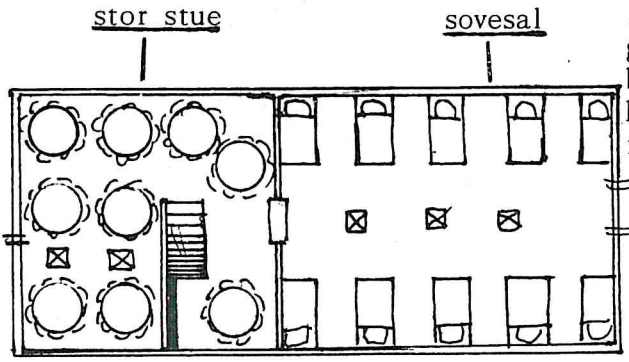
1. SAL



2. SAL



LOFT



1. SAL

Enkeltværelser: Disse værelser benyttes kun af midlertidige gæster og det er dyrt at sove i dem.

Hospitals-sektion: Det er her tyvene kan få lægehjælp. Tyvenes Loge har som regel kun én der har forstand på lægekunsten.

2. SAL

Personalets kvarterer: Her sover kokkene, lægen, udsmiderne o.s.

Formandens kvarterer: Det er her formanden har sit kontor og sovevælse. Det er også her, han gemmer sine (og logens) skatte.

Stuerne: Her opholde tyvene sig for det meste, og spiller kort, terninger og snakker med hinanden, om de oplevelser de har haft i dagens løb.

LOFT

Her er praktisk talt altid ledige sovepladse da her er skidekoldt. De tyve der ingen pege har, må sove her.I bliver altså ikke nægt kost og logi, fordi de fattige eller syge.

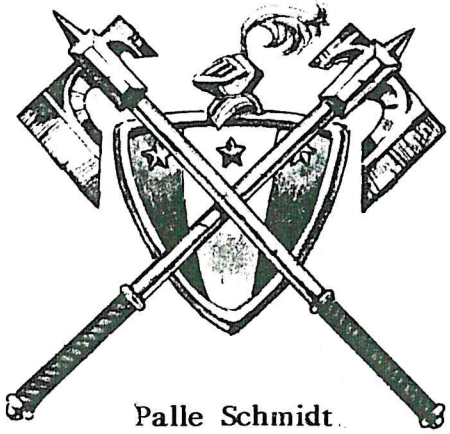


Det var et eksempel på hvordan Tyvenes Loge i netop **din** by, kunne se ud. Hvis du har lalavet din egen, så kom med den, og den vil blive bragt i bladet.

Tyvenes Loge har som regel et bomærke. Det kunne f.eks. se således ud:



Tyvenes Loge består af 70 til 100 medlemmer, hvoraf cirka halvdelen, sover i logen. Betingelserne for at være medlem er, at man giver Logen et fastlagt procentbeløb af alt hvad man stjæler, og at man altid er villig til at udføre opgaver for formanden. Til gengæld kan du altid få et varmt måltid og en seng at sove i hvis du skulle få brug for det. Selv hvis du kommer til skade, (at være tyv er et risikabelt job) kan du blive behandlet af Logens Cleric/Thief. Tyvenes Loge vil aldrig nægte at give en tyv den hjælp han behøver, hvad enten han/hun er medlem af logen eller ej. Logen har cirka 55 sengepladser, hvoraf de fleste er køjesenge.
Ordensmagten ved at logen eksisterer, men de fleste ser gennem fingre med det (dette kommer selfølgelig an på byen/landet). Det er ikke altid, at ordensmagten ved **hvor**, Tyvenes Loge ligger, og dem der ved det vil højst sandsynligt blive betalt for at holde kæft. Ups, jeg glemte at fortælle at der bag ved selve bygningen, er en gård med lokum, grisesti og en dertilhørende stald hvor de logerende kan "parkere" deres heste.



Palle Schmidt

vovede sig ind i Tyvenes Loge for at skrive denne artikel

Solve the Mystery

Ja tak, hvem ville ikke gerne være i stand til at ryste uforklarlige hændelser, mystiske beginheder og interessante mysterier ud af ærmet?
Dog er de indledende tre ord ofte givet som en scenario ide i GM sektionen i diverse sæt rollespilsregler. Da vi desværre ikke alle har evnen/energien til at frembringe mysteriescenarios, der vil få A. Conan Doyle til at ligne en 3-årig der lægger puslespil, vil jeg gerne have at læsere der ligger inde med ideer til et eller flere spændende scenarios, taler med mig eller skriver en lille seddel, der kort skitserer det tænkte scenario-forløb, mysteriets karakter, hvilke ledetråde der er til spillernes rådighed, de vigtigste NPC'er etc.
Det kan være ideer du har gået og har tumlet med gennem et stykke tid, ideer du har lånt/stjålet fra film, bøger, andres fantasi ol. Og der er frit valg med hensyn til genre: Fantasy, horror, sci-fi, super-heroes, comic rpg, agenthistorier, post-holocaust, ...?

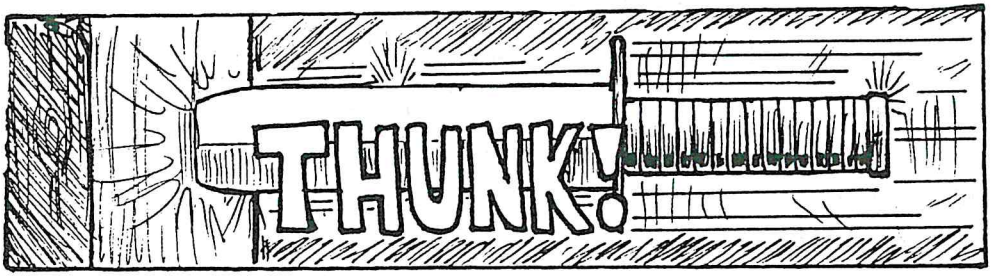


Alt modtages med kyshånd

Mungo

Den lange Rejse

2. DEL

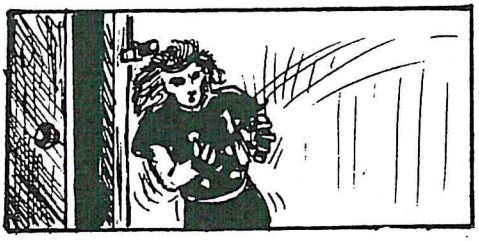








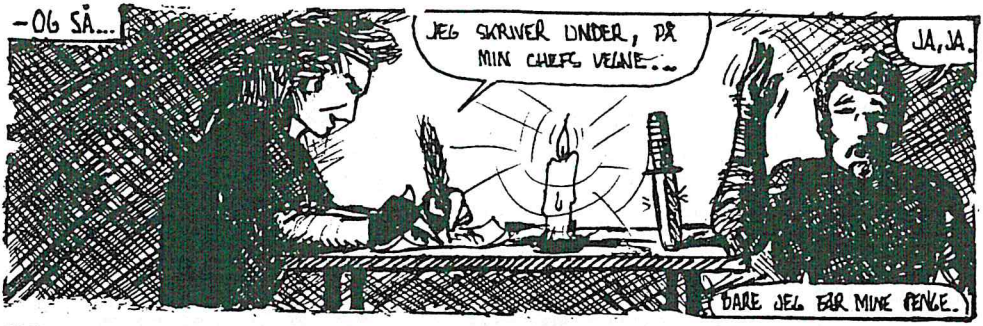











-OG SÅ...
JEG SKRIVER UNDER, PÅ MIN CHEFS VEGNE...
JA, JA.
BARE JEG FÅR MINE PENGE.


JEG HAR FÅET LAVET EN TEGNING AF BYRDEN...


HAN HEDDER BARDIN. MEN DET VED DU VEL?


HA-HA HA HA HA HA


HVAD ER DER? HVAD GRINER DU AD?


HA HA! KORS, HVOR ER DEN FYR DOG GRIM!! HÆDR. HÆDR DRENGEROV!! HA HA HA HA!!


JEG ADVARER DIG, JEZ!


DU MÅ HELLERE TAGE DENNE SAG ALVORLIGT...
BARDIN ER EN FRYGTET KRIGER LANDET OVER. OG PÅ HANS FOLGESVEND...


TROLDMANDEN T'ASHNIR...


JA, JA.
MEN LAD OS NU SKÅLE PÅ VORES... ØH, AFTALE. HÆ, HÆ. JEG HENTER NOGET ØL...


TO TIMER SENERE...
HEY, JEG...
HVÆ' DU HVA'?
DU HAR SÅ'U... SKIDDE ØRER!!
HÆ, HÆ...
DET VE' JÆ' SÅ'U DA GODT!
DET ER FORDI JEG ER HALVELVER, DIN... NNØD!
BØVS
ENDNU EN TIME SENERE
ZZZZZZ


SCHKK
NEJ NEJ
JA DELIRIUM ER GUD HÅRDT FOR HJERNEN... NÅ MEN...
JEG SMUTTER NU... DU VED JO, HVOR DU KAN FINDE MIG, IKK'?
H-HUSK NU... 1500 NU, OG 2500 NÅR...
JA JA - PENGENE LIGGER JO LIGE DER... VI SES... FORHÅBENTLIG MEGET SNART... HEJSA!
ALDRIG MERE... ALDRIG, ALDRIG MERE...
... FORTSÆTTES I NÆSTE NUMMER
AF PALLE SCHMIDT

CTHULHU
Monster

YARGHT of IDEARDETO

Characteristics	Average
STR: 6d8	27
CON: 4d6	14
SIZ: 3d6+6	15-16
INT: 2d6+3	10
POW: 3d6	10-11
DEX: 4d6	14



HIT POINTS: 15 SAN. LOST: 1d6

MOVE: 8

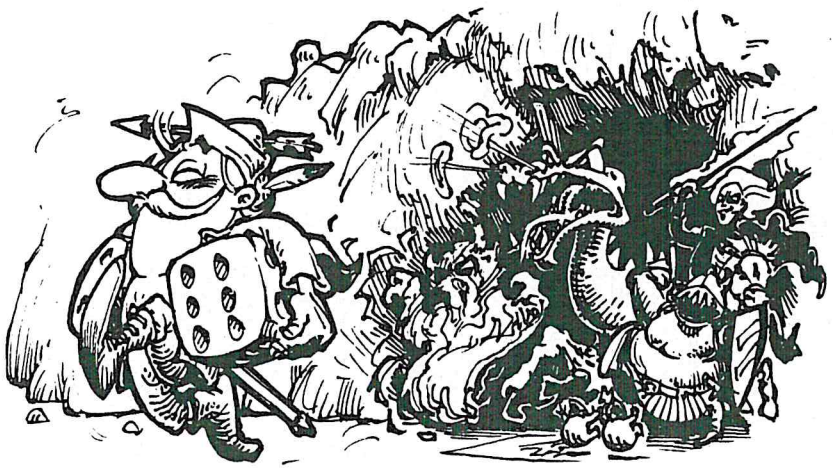
WEAPON	ATTACK %	DAMAGE
CLAW	45%	1d8+2d6
BITE	40%	1d6+2

BESKRIVELSE: Dette menneskelignende monster ligner et menneske på nær næsen, ørene, øjne, arme, ben OSV. Det den ligner et menneske på er at den går på to ben, og har to arme. Den er meget fjendtlig stillet over for alt andet der kan gå på to ben.

HVOR?

Flere af TRC's medlemmer har spurgt os, om ikke vi kunne give adresserne på nogle af de butikker der sælger rollespil. Langt om længe bringer vi adresserne :

FANTASK	Skt. Pederstræde 18 1453 København K 01 11 85 38
DET UKENDTE	Skindergade 12 1159 København K
BR	Bremerholmen 4 1069 København K 01 14 08 73
MODEL & HOBBY	Frederiksborggade 23 1360 København K 01 14 30 10



JUDGE DREDD

MAC-COMPUTER. WHO IS IT? Morale Officer Hudson

VOICEPRINT CONFIRMED - HVAD KAN DU FORTÆLLE OS?

Til dommerne i sektor 255 er der her flere "ordsprog", som de kan bruge for at holde humøret oppe, når de er på duty i Megacity 1s gader.

Hvem får forbryderne sikkert hjem
- Os fra sektor to-fem-fem

Dommerne fra sektor to-fem-fem
- Slår til, når forbryderne stikker hovedet frem

Det eneste middel mod perps med blaster
- Er dommere på deres Lawmaster

Når borgerne piver
- Slår dommerne til med deres Lawgiver

Superhelte er en plage
- De skal vores cook-cubes smage

Chief Judge McGruder
- Takes care of any intruder



predator



FREQUENCY: Very rare
NO. APPEARING: 2-42
ARMOR CLASS: 5
MOVE: 12"
HIT DICE: 7
% IN LAIR: 50%
TREASURE TYPE: Nil
NO. OF ATTACKS: 2, See below
DAMAGE/ATTACK: 1-6/ 1-8
SPECIAL ATTACKS: See below
SPECIAL DEFENSES: Nil
MAGIC RESISTANCE: Standard
INTELLIGENCE: Average
ALIGNMENT: chaotic evil
SIZE: M
PSIONIC ABILITY: Nil
Attack/Defense Modes: Nil

"Predators" is the only name for these vicious, man-hunting beasts. Luckily for mankind, Predators only dwell in deep, deep jungles, where they live together in tribes. A Predator never leave its tribe or forrest, unless forced, and will always attack on sight. Predators kill for sport, hanging the bones from the trees, as a warning to other intruders. Entering a Predator-tribe's territory, means a long and painful death. Predators have a 60% chance of hiding in woodlands, and their favorite trick is to drop on their prey, from a tree, which give them a 70% chance of surprising, and a +2 on their hit roll. They also have a 40% chance of climbing trees, and a well-developed infravision. Predators usually attack with their claws, but are able to spit venom, giving 1-8 points of damage, up to 3" away. They can do this 1-4 times a day. Predators speak their own language.

Description: Predators are reptilian humanoids, with green skin, and red-glowing eyes. Their claws and teeth are yellowish-white.

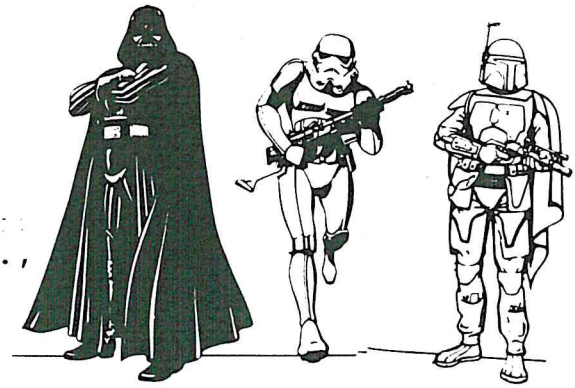
Et AD&D monster af Palle Schmidt

STAR WARS

I The Ghost, nummer 1 i år, havde vi en artikel om Star Wars. De denne artikel, hverken var særlig god eller forklarende vil jeg nu prøve på at forklare om systemet, så jeg selv kan fatte, hvad jeg har skrevet.

De fleste af os kender til STAR WARS universet. Her er det rebellerne mod den onde kejser (og hans grimme håndlanger, Darth), og dennes tro undersåtter. I Star Wars universet er der ikke nogle "grå" personer. Alle er sorte eller hvide, og dem, som man synes er grå er enten sorte eller hvide, når man kommer ned på bunden af dem (tænk blot på Han Solo, som er grå i starten, men som alligevel er en rar og flink fyr, når det kommer til stykket). Star Wars rollespillet foregår over hele universet (der som bekendt er uendeligt stort), og man kan derfor spille på en hvilken som helst verden, og skulle det ske, at Imperiet skyder et par planeter i luften er der nok at tage af.

På den nederste halvdel af Charactersheetet (se næste side) kan man se de skills, som ens figur har. Disse skills er delt ind i forskellige kategorier (Dexterity, Knowledge, Mechanical, Perception, Strength & Technical). Hver figur har sin kategori-score i hver "underskill". Disse skills kan så blive forhøjet ved exp., det bliver forklaret senere.



Når man skal lave en ny figur har man 7D, at fordele ud på sine skills

Der første, man skal have valgt til sin nye figur er en character template. Det er det charactersheet, som man skal bruge. Man kan vælge mellem bl.a. Outlaw, Pirate, Quixotic Jedi, Ewok, Wookie, Minor Jedi og mange flere. Alle templates har fået fordelt lige mange Dices, er derfor lige gode (forskellen er den måde, som kategori pointene er fordelt.
Den værdi, som man har i en skill har stor betydning. Hvis man fx. skal skyde på nogle stormtropper bruger man sin BLASTER skill (under Dex). For at ramme dè grumme skurke skal man måske bruge en 8'er. Så skal man på 3D6+2 (hvis man bruger figuren her til højre) rulle 8 eller derover.
Nå...vi prøver lige på at lave en figur:

Hvad vil vores figur gerne være god til? Vi beslutter os for at vi skal kunne disse skills: Brawling (slås), Demolition (sprængstoffer), Gambling og Survival - Ice.

Quixotic Jedi

STAR WARS Character Template

Character Name BERNIE YOE
Player Name THE GHOST
Height 179 cm Weight 75 kg
Sex MALE Age 24
Physical Description SORT HÅR, OG OVERSKÆG

DEXTERITY 3D+2
Blaster
Brawling Parry
Dodge
Grenade
Heavy Weapons
Melee Parry
Melee

KNOWLEDGE 2D+1
Alien Races
Bureaucracy
Cultures
Languages
Planetary Systems
Streetwise
Survival ICE 4D+1
Technology

MECHANICAL 2D+2
Astrogation
Beast Riding
Repulsorlift Op.
Starship Gunnery
Starship Piloting
Starship Shields

PERCEPTION 3D
Bargain
Command
Con
Gambling 4D
Hide/Sneak
Search

STRENGTH 3D
Brawling 5D
Climbing/Jumping
Lifting
Stamina
Swimming

TECHNICAL 2D+1
Comp. Prog./Repair
Demolition 4D+1
Droid Prog./Repair
Medicine
Repulsorlift Repair
Security
Starship Repair

Sense (1D)

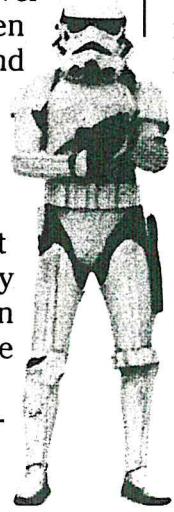
Force Points	Dark Side Points	Wound Status	Skill Points
1			

Vi vil være bedst til Brawling og derfor giver vi den 2D oveni, så den nu er 5D (3D+2D). Det højeste man må give til een skill er 2D! Vi har nu 5D tilbage af de 7D, som vi startede med, og vi vælger, at fordele 2D ud på hver Demolitions og Survival-Ice. Det giver os 1D tilbage til Gambling, og Gambling for 1D.
Vi skriver nu vores nye skills ind på charactersheetet, og vi er klar til at gå i gang.

Hvordan fungerer systemet?
Når man skal bruge sine skills (i fx. kamp) får man, af GMen, at vide, hvad ens difficulty number er. Dette tal skal man så slå højere eller lig med. Antallet af terninger, som bruges kan man se under sin skill. Hvis man for eksempel har 5D i Brawling skal man rulle 5D6, og rulle over det difficulty nummer, som man har fået af GMen.
At ramme en modstander med de bare næver har et difficulty nummer på 5. Det vil sige, at vores figur skal rulle mere end 5 på 5D6 - det er jo let nok. Men...modstanderen kan også forsvare sig. Han ruller sin Brawling Parry, og resultatet af dette rul kan han/hun substituere i stedet for difficulty nummeret.

STAR WARS

You're looking for a challenge. One that can prepare you for anything. Where you can work with the best and discover strengths you didn't even know you had. You'll find all that and more in the Imperial Navy.



Only the Best

The Navy is not for everyone. Only the best meet the stringent entry requirements — even fewer pass the intensive physical and mental challenge of basic training. You'll have to be tough, brave, intelligent and loyal to prove yourself worthy. If you have these qualities then you're made of the stuff we're looking for.

Excellent Career Opportunities

The Imperial Navy offers a wide variety of excellent career opportunities. If you qualify, you can train in the fields of navigation, engineering, medicine, computers and more. The Navy also offers pilot training in both large and small

Et eksempel på en kamp mellem Bernie & en Stormtrpr.

I et værtshus på Mos Eisley kommer Bernie op at slås med en stormtrooper. Stormtrooperens Dex er 2D, og hans Str er 3D.

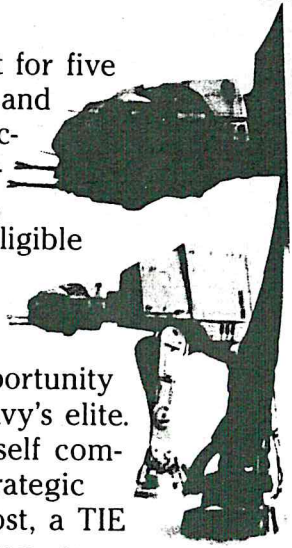
Bernie vælger at slå på stormtrooperen, og bruge Brawling Parry mod stormtrprns slag. Den omtalte Stormtrpr vælger at gøre det samme.

På sine 5D (fra Brawling) slår Bernie 21. For at ramme en person, der ikke beskytter sig, skal man bruge en 5'er. Stormtrooperen beskytter sig dog (med Brawling Parry), og han slår 11 (på sine 2D i Brawling Parry. Han har 2D i Brawling Parry, da han ikke har brugt nogle points til at forhøje den, fordi hans Dex er 2D). Derfor skal Bernies slag være over modstanderens Brawling Parry (eller 5, hvis resultatet af Brawling Parry'en blev under 5). Det er det også (21 er over 11), og stormtrooperen bliver ramt. Skaden afgøres med det samme. Da man bruger hænderne er det selvfølgelig sin styrke (Strength), man bruger til at bedømme hårheden af slaget. Han slår da sin styrke (3D) mod stormtrooperens styrke (man modstår altid et slag/skuds skade med sin styrke. Stormtrooperens styrke er også 3D) Bernie slår 9 og stormtrooperen slår 3 (Ja - han er meget uheldig). Disse resultater matcher man så på en enkel tabel og resultatet bliber, at stormtrooperen dør af et enkelt slag af Bernies højre.

STAR WARS

spacecraft.

If you enlist for five years or more and have the necessary leadership qualities, you may be eligible for Officers' Candidacy Training: a privileged opportunity to join the Navy's elite. Imagine yourself commanding a strategic military outpost, a TIE fighter squadron, or even a mighty Star Destroyer! The potential for rapid advancement is limited only by your ambition, skill and loyalty.



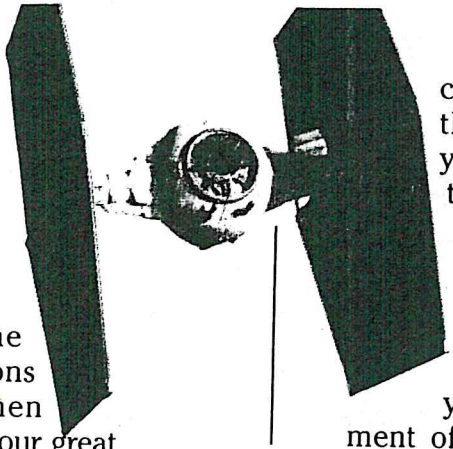
Adventure

Life in the Navy is full of adventure. You'll have an unequalled opportunity to broaden your horizons. During your tour of duty you will visit many exotic worlds and meet many interesting people.

Wherever you go, you will be admired and respected, because you are one of the best — one of the guardians of order and

Når man så har været ude på mission for Rebellerne får man belønning alt efter, hvordan det hele gik. Man kan regne med mellem 3 og 10 skill points efter hvert eventyr. Disse points gives for rollespil, hvorvidt missionen lykkedes etc.
Disse Skill Points kan man bruge på at købe sine skills op. At stige en 'pip' (forklares senere) koster det antal skill points, som man har Dices. Det var der ingen, der forstod noget af, så her er et eksempel: Hvis man har 3D i en skill koster det 3 skill points, at stige en pip. Har man 4D+1 koster det 4 skill points. Det koster altså det antal, man har før D'et, at stige en 'pip'.
En 'pip' er +1. Det vil sige, at hvis man har en skill på 3D, og bruger 3 skill points på at købe den op, har man nu 3D+1! Dette foresættes op til +2. Hvis man har en skill (fx. 3D+2) og køber den endnu en 'pip' op, har man nu 4D.
Eks.: Man har 6D+1 i Demolition, og bruger 12 skill points på denne skill. Med de første 6 skill points får man 6D+2. Med de næste 6 får man 7D. Man ender derfor med 7D i Demolition.

STAR WARS



justice in the galaxy — one of the valiant men of the Imperial Navy!

Join Today

Across the galaxy, millions of gallant men are defending our great Empire from evil enemies who oppose law and order. Do you have the courage to answer the Empire's call and join them in this noble crusade? If you've got what it takes to be part of the most powerful military force in the galaxy, contact the Imperial Navy Screening Officer at your local recruitment office. Do it today — and meet the greatest challenge of your life!

THE IMPERIAL NAVY

A Proud Allegiance



En vigtig ting at huske i STAR WARS er, at man spiller med i en film. Man skal forestille sig, at det er en film, man er med i, og hvad gør man ikke for at tilfredsstille det brogede publikum? Derfor kan man også se rulletekster og hvad der ellers foregår rundt omkring i filmen, mens plottet selv skrider frem for ens figurer.

En sidste ting at nævne er selvfølgelig THE FORCE. Kraften er om og i alle - både ting og mennesker. Nogle få personer kan påvirke, bruge, ja manipulere med denne kraft. De mest kendte, der kunne det er de nu afdøde Jedi-riddere, som blev trænet i at bruge kraften på de godes side. Desværre findes der også skurke, som kan bruge kraften (Hej Darth), og det er bestemt ikke i de godes tjeneste. Nogle af figurerne kan starte med at kunne nogle Force Skills (fx. Alien student of the Force, Minor Jedi og Quixotic Jedi). Vores figur kan Sense, som han kan bruge til at "feel the force", men den kan også bruge kraften til at føle live mm.

Spells til AD&D

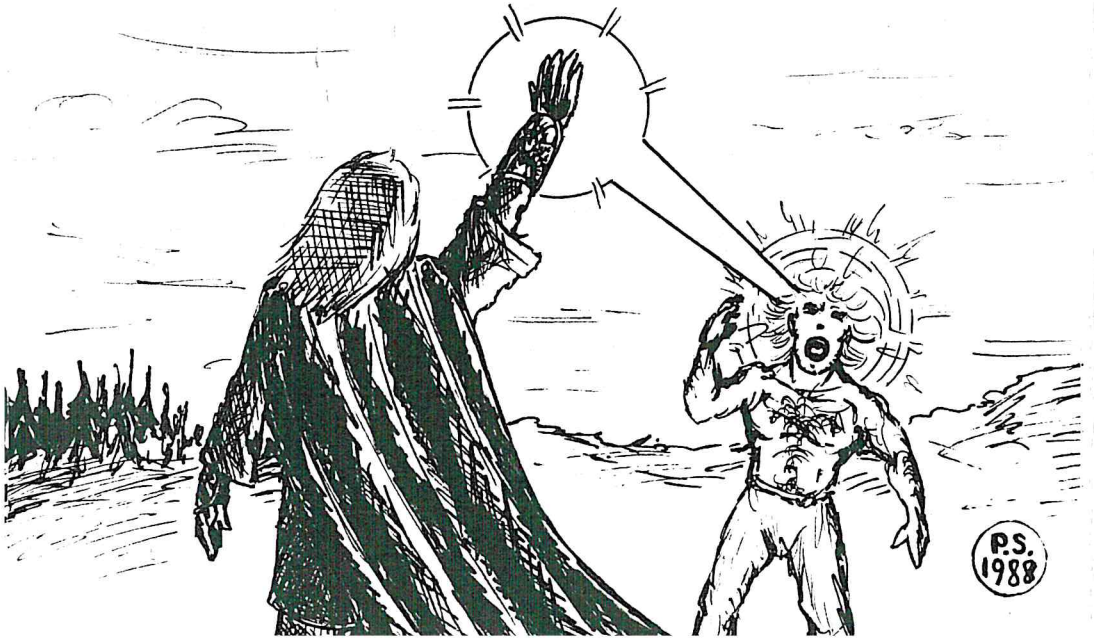
mindburn

Level: 7
Range: 8"
Duration: 1-6 hours
Area of Effect: 1 Creature

Components: V, S
Casting Time: 9 segments
Saving Throw: Neg.

Denne ekstremt seje formular, kan få modstanderen til at miste 50% af sine Intelligence-points, hvis han/hun/den/det ikke klarer sit Saving Throw. Dette betyder, at det vil være en god formular at bruge mod andre Spell Casters, da de, hvis de mangler Intelligence-points, ikke vil være i stand til at bruge magi i samme grad som ellers. Udover at dræne Intelligence-points, giver denne formular 1-10 i Damage, hver gang den bliver brugt.

Mindburn må kun bruges af Magic-Users der har Alignment Evil, men de Magic-Usere som er Good, har fået at vide af deres mestre, at den godt må bruges i virkelige nødstilfælde.





cleric cart

Level: 6
Range: Touch
Duration: 3 turns + 1 turn pr. level
Area of effect: 1 cart or waggon

Components: V, M
Casting Time: 1 turn
Saving Throw: None

Denne formular blev brugt meget af præster før de blev eventyrere. Det vil sige dengang den enkelte præst tog rundt og helbredte folk, i stedet for at slagte monstre på stribe. Når denne formular er blevet kastet på en vogn (2 eller 4 hjulet hestevogn) kan præsten sætte sig op i den og styre den telepatisk. Tophastigheden for vognen er 40", og den kan holde denne hastighed med max. 560 kg. Præsten skal sidde i vognen, for at kunne styre den.

Cleric Cart er en god formular at have i baghånden, hvis man pludselig skulle få brug for at komme hurtigt væk... Eller hvis du bliver træt i benene på din daglige spadseretur.

af:

Claus Madsen &

Palle Schmidt



Månedens Citater

Det er ikke så få sjove bemærkninger man hører, når man hører til dem, der spiller rollespil. De få bemærkninger, som vi hører, og som vi synes andre også burde få glæde af bringer vi her.

I et Ghostbusters scenario var en pige, efter hendes mors udsagn, blevet besat at en dæmon. De berømte Ghostbuster kommer straks til huset, hvor de går ind for at møde den omtalte pige. Palles figur, Jens "Overcool" Klausen, som kun havde sex i hovedet, sagde da betryggende til den 17 årige, besatte pige: "I will lead my exorcist tool into your deepest secrets".

I Rolemaster spillede Claus Madsen en dame. Sammen med sine to mandlige kammerater stødte de på 20 røvere ude midt i skoven. Den ene af hendes medspillere sagde, at "det er under 7 til hver", hvorefter Claus, meget piget, udbrød "Så mange kan jeg ikke klare på en aften".

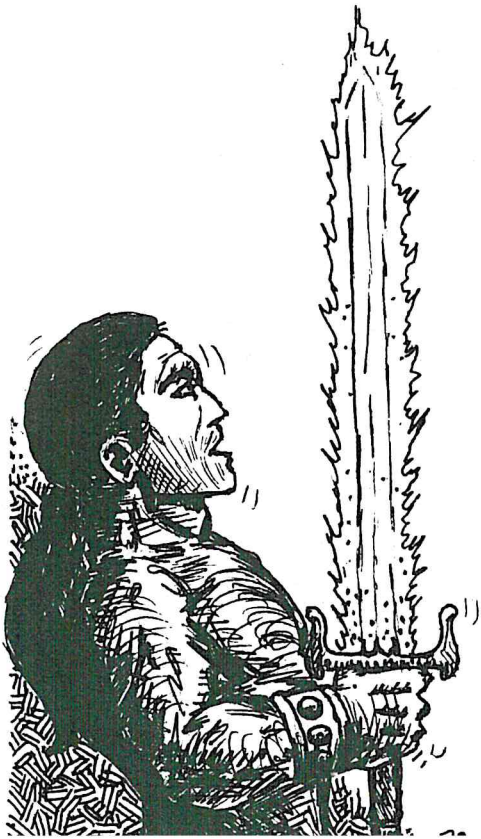


Magic Items

Følgende Magic Items er designet til Ad & D, men kan sandsynligvis tilpasses de fleste andre fantasy-rollespil.

The flamesword of Pincus the Brave

Legenden siger at den mægtige kriger-fyrste Pincus den Tapre, under en stor krig overtalte troldmanden Dorgar, til at smede sig et våben, så han kunne blive uovervindelig. Dorgar fremstillede så et mægtigt sværd- nemlig et flammesværd! Siden er flammesværdet forsvundet, men det vil højst sandsynligt være muligt at finde det igen. Flammesværdet ligner et almindeligt rustent sværd, med inskriptionen "Tarka" på skæftet. Hvis inskriptionen siges højt vil sværdet flamme op, som et bål. Sværdet "slukkes" når inskriptionen siges bagfra(Akrat). Pincus den Tapres flammesværd brænder sig med lethed gennem enhver form for rustning (undtagen magiske) og vil derfor også være i stand til at smelte andre ting som f.eks. tremmer, låse, hængsler og våben. Sværdet giver d20 i Damage, og er derfor et utroligt mægtigt våben der skal behandles med forsigtighed...



Dorgar's Amulet of Hypnosis

Troldmanden Dorgar lavede andet end sværd. Blandt andet lavede han denne amulet, hvis evne er at hypnotisere. Hvis amuletten holdes frem for øjnene af et hvilket som helst intelligent væse (ikke Qrt), skal de lave et Save Throv vs. Spells eller blive hypnotiseret. Når de først er i ejeren af amuletten's magt, kan vedkommende overbevise offeret om hvad som helst (Næsten. DM's valg.), såsom at få en Drage til at tro den er en ost. Hypnosen vil vare i 1-10 turns, hvilket giver spillerne masser af tid til at overveje deres næste træk. Amuletten er ganske underholdende at have med i sine spil.

udarbejdet og skrevet af:

Referat af TRC's ekstraordinære generalforsamling lørdag den 13 august 1988 kl. 14.05

Tilstedeværende :

Formand : Claus E.
Kasserer : Niels
Medlemmer : Michael, Claus M.,Claus H., Palle, Thomas H., Henrik, Martin, Morten, Steen, Thomas P.

1. Valg af referant og ordstyrer.

Valgt til begge poster blev Morten, men det kneb med ordstyringen!!

2. Lokalemangel.

Steen vil prøve at skaffe et lokale hurtigst muligt og samtidig vil Claus E. og Niels spørge kommunen om det er muligt at få et lokale stillet til rådighed.

3. PR udvalg.

PR udvalget består af Palle, Claus M. og Morten. Der blev luftet forskellige ideer, om aktiviter som PR udvalget kunne se nærmere på.

4. Kontingent.

Der er stadigvæk nogle som ikke har betalt kontingent. Det blev derfor besluttet at det skulle koste 10 kr. per gang, første gang dog gratis.

5. Kommunalstøtte.

Claus E. og Niels vil henvende sig hos kommunen og høre nærmere angående muligheder.

6. Campaigns.

Det blev besluttet at man skulle skifte mellem at spille campaings og One-shots for hver spilledag.
Samtidigt skulle man prøve at planlægge campaigns i forvejen og så skrive i **THE GHOST** hvornår en ny campaign starter og hvem der er GM, så man kunne "tilmelde" sig i forvejen.

7. Gm'er.

Man opfordrede endnu en gang medlemmerne til at blive GM'er, så det ikke er de samme hver gang. Og når vi nu begynder på at spille One-Shots er der masser af muligheder for at prøve det for et enkelt senario til at starte med.

8. Forslag, ideer og spørgsmål.

Niels foreslog at man brugte kontingentet til en weekend tur. Dette blev nedstemt, men i stedet for vil Niels prøve at lave en weekend tur, hvor man selv skal betale.

Palle foreslog at man skulle udsætte en præmie til den bedste artikel i **THE GHOST**. Redaktionen vil se nærmere på dette.

Formanden foreslog at titlen blev ændret til præsident, dette emne udsættes til den ordinære generalforsamling i januar.

9. Eventuelt.

Der blev nedsat en gruppe til at skrive et brev til "Computer" som svar på en artikel angående sindstilstanden hos RPG spillere.

Efter at mødet var blevet hævet, men inden folk spredtes blev der talt om at få lavet en klubtrøje, yderlig information ventes at komme i et senere nummer af **THE GHOST**.

Den ekstraordinære generalforsamling blev afsluttet kl. 15.23.



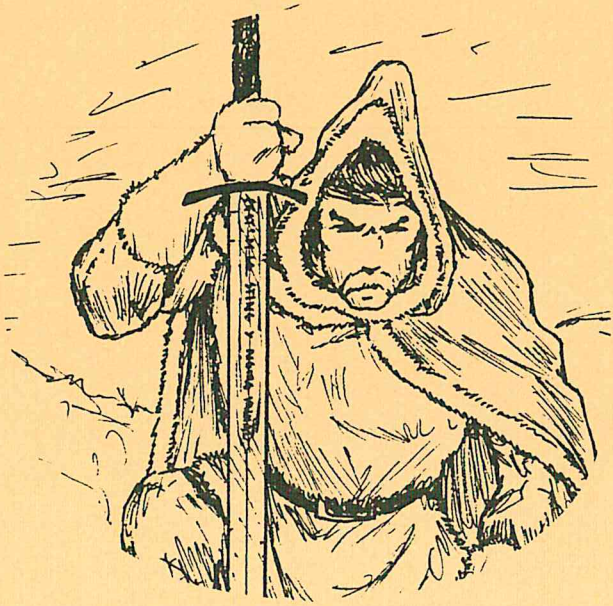
I næste nummer:

Ja, det her er jo den side, som jeg kaldte for sidste side. Det hedder den bare ikke, den hedder I Næste Nummer. Her vil vi så bringe oplysninger mm, både om næste nummer og oplysninger, som skal formidles videre til TRCs medlemmer.

Datoer:

9. okt	Dette er i dag
14-16 okt	Vinking-Con. Vil du vide mere, så spørg en eller anden
30. okt	Spilledag
13. nov	Spilledag
27. nov	Spilledag

I Fra Formanden skrev vi, at vi i dette nummer ville bringe fortsættelsen til ENGANGSMAGI TIL RuneQuest. Det har vi med bilje ikke gjort, da vi syntes, at nummeret var tykt nok i forvejen.



Afs.: Tåstrup Roleplaying Club.

Søndertoften 272

2630 Tåstrup