The Ghost

Nummer 5 December 1988 3. årgang

TRC



Gratis for medlemmer af Tåstrup Roleplaying Club!!!

Indhold:

3	Fra Formanden
5	Drinks i STAR WARS
7	Kys Frøen
8	DIAITRCM
12	Engangsmagi til RQ
22	Den Lange Rejse - 3. del
26	Læserbrev
27	Svar på læserbrevet
29	Til TRCs MEDLEMMER
30	Uden mad og drikke...
38	WARHAMMER - krigen over alle krige
39	I næste nummer
40	Bagside





Fra Formanden

Ja så er det jo jul igen, hvad enten vi vil det eller ej. Denne jul må der da være nogle spil under juletræet, og i år er der endda mulighed for at få foræret nogle danske rollespil (Drager og Dæmoner eller D&D).

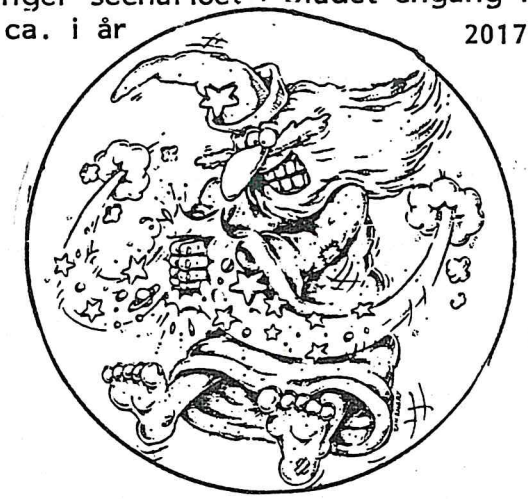
Redaktionen har på trods af juletræthed, nytårstræthed, skoletræthed og træthed fået taget sig sammen til at klistre de artikler sammen, som vi selv har lavet (Steen har også lavet en, men ham ser vi bort fra).

I dette nummer kan vi, hvor utroligt det end lyder, byde læserne på vores sidste nye opfindelse ..... SIDENUMMER! Hva' sir' I så?

Dette nummer er ikke lige så tykt som vores sidste (der er ikke noget scenario i denne gang), men det er nok et af de bedste numre, som vi har lavet (det siger vi selvfølgelig hver gang, men alligevel)

Vi kan (forhåbentlig) glæde klubbens medlemmer, at vi den 31. dec. har hyret nogle wizards, som vil skyde nogle farvestrålende formularer af omkring midnat. Dette har vi gjort for klubbens skyld (og for klubbens penge). Så ud af Jeres borge og huler, for at se disse fantastiske magikere på årets sidste dag.

Klubben afholder sin juleturnering den 11 december, mere om dette i næste nummer. Det kan endda være, at vi bringer scenarioet i bladet engang i fremtiden (sådden ca. i år 2017 +/- 100 år)



Der er kun tilbage at sige:

Glædelig Jul &
Godt Nytår



STAR WARS

STARJAMMER
10 cl.: 4 credits
En skrigende gul drink, der mest bliver drukket af piloter, gamblere og andre uhelbredelige optimister. Den er ikke specielt stærk.

PACIFIC SMØLF
10 cl.: 6 credits
Denne eventyrlige drink, der naturligvis er blå, drikkes mest af diverse scouts, og er sådan set heller ikke særlig stærk.



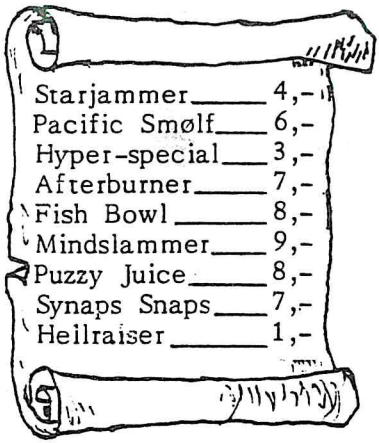
HYPER-SPECIAL
10 cl.: 3 credits
Denne Thrallion-grønne drink, er opkaldt efter den sugende fornemmelse, man får i maven i det øjeblik man springer over i hyperspace. Denne drink gir omtrent samme fornemmelse.



AFTERBURNER
10 cl.: 7 credits
Som navnet lyder, er dette en uhyre stærk drik, der absolut ikke er noget for børn og svage sjæle. Dusørjægere, lejesoldater, lovløse og smuglere er de eneste der kan tåle denne drink. Mange drikker den også, bare for at virke seje. En afterburner er iøvrigt rød.



FISH BOWL
10 cl.: 8 credits
Dette er en drink, der faktisk i sin tid blev fremstillet for at gøre grin med Mon Calamari-folket. Men efterhånden som denne violette drink blev kendt, rundt omkring i universet, begyndte folk faktisk at synes om den! Selv Mon Calamari-folket er ret glade for den, og ingen tænker mere, på det diskriminerende navn. Til at begynde med, pyntede man den med nogle åkande-lignende blomster, men det er man efterhånden mere eller mindre gået bort fra. Drinken er middel-stærk.



MINDSLAMMER
10 cl.: 9 credits
Her er en drink der virkelig slår hårdt! Kun de mest hårdkogte typer kan tåle så meget som ét glas af denne orange drink. Faktisk er det nødvendigt at slå et strength rul for at se om du kan holde dig på benene. Og føj for en brandert!

PUZZY JUICE
10 cl.: 8 credits
En uhyre velsmagende drink, der mest drikkes af Senatorials og nobles. Den er ikke særlig stærk, men smager virkelig godt. Den er desuden gul, og bliver pyntet med nogle melonlignende skiver frugt.



SYNAPS SNAPS
10 cl.: 7 credits
Denne drink har samme farve som Synapsens halefjer, og kan fås i de fleste cantinaer. Der er lavet adskillige efterfølgere til denne drink, men ingredienserne er nogenlunde de samme. Blandt disse Synaps-drinks kan f.eks. nævnes Bitter Synaps, Synaps Surprise, Tropic Synaps, Ocean Synaps og Synaps Sunrise. Drinken nydes on the rocks, og er middel-stærk. Den er karakteristisk blå.



HELLRAISER
10 cl.: 1 credit
Her har man virkelig en chance for at drikke hjernen ud, hurtigt og billigt. En Hellraiser virker ikke særlig stærk, men man bliver enormt fuld af den. Den drikkes mest af Lowlife Characters, da det er den billigste drink i Star Wars universet, næst efter kogesprit. Drinken for dig, der ingen penge har, men godt vil ha' en ordentlig skid på alligevel. Hellraiseren er desuden grøn.

Palle Schmidt
og
Claus Ekstrøm

Kys Frøen!

Ved hjælp af denne tabel kan GM nemt finde ud af, hvad der sker hvis en spiller kysser en frø.

Slå 1d100 (pas på den ikke går i stykker)

01 - 20 : Frøen bliver lavet om til en heks, som straks tryller spilleren om til en frø.
21 - 35 : Frøen bliver dobbelt så stor.

36 - 50 : Frøen bliver straks lavet om til det nye nummer af "THE GHOST"
51 - 75 : Frøen bliver lavet om til en krokodille.

76 - 98 : Frøen bliver lavet om til en pose engelsk lakrids.
99 - 00 : Der kommer nu en skøn prins/prinsesse (CHA. 18), og falder straks for spilleren.



SKRIV TIL "THE GHOST"

- DET ER OGSÅ DIN KLUB



13/11-88 PLH.

REFERAT AF BESTYRELSESMØDE:

Bestyrelsen består af Claus Ekstrøm, Niels Madsen og Palle Schmidt.(Claus er formand, Niels er kasserer og Palle ved ikke hvad han er.)

1. VALG AF REFERANT.

Palle blev valgt til at nedfælde aftenens begivenheder, og det vil han her forsøge.

2.HVAD HAR PR UDVALGET LAVET?

"Vi (jeg) har for det første lavet en reklame for TRC, som er blevet hængt op forskellige steder såsom Fantask, Viking-Con, Bella-centeret o.s.v. Denne reklame er iøvrigt blevet sendt til rollespilsmagasinet "TABU", der vil bringe den i kommende numre. Reklamen kan ses på næste side. Desuden har vi fået lavet to reklamer for "The Ghost", der vil blive bragt på et senere tidspunkt.
Mungo har lovet (Ja,ja. Red.) at han vil lave noget til vores folder "Hvad er rollespil?", som vi hvis/når den bliver lavet vil sørge for kommer ud at ligge på biblioteker o. lign. så vi kan få kapret nogle flere medlemmer. TRC's primære formål er jo som bekendt at udbrede kendskabet til rollespil i al almindelighed. Men alt dette kræver altså en vis indsats fra os i PR-udvalget, så hvis der er nogen af jer der kender noget til markedsføring, eller sidder og brænder inde med nogle idéer... Kom med dem og lad os se på det.

Tak til super-optimisten Palle.



3.JULEARRANGEMENT

Vi blev enige om at afholde en juleturnering i Warhammer (Ingen glögg og klejner? Red.) den **11/12** 1988. (Det er i dag, fjols! Red.)

BOR DU I TÅSTRUP ELLER OMEGN ?

INTERESSERER DU DIG FOR ROLLESPIL ?

Meld dig ind i

Tåstrup Roleplaying Club

Tåstrup Roleplaying Club er Tåstrups eneste, officielle rollespilsklub, og vi afholder møder hveranden søndag. Indmeldelsesgebyret er kr. 60, og det gælder for et helt år. Som medlem vil man ganske gratis modtage vores klubblad "The Ghost" og man vil kunne deltage i diverse andre aktiviteter, arrangeret af TRC. Du vil få mange spillekontakter og mulighed for at bytte character sheets, figurer, terninger m.m. Hvis du er interesseret, kan du enten ringe på tlf. 02 999552 til klubbens formand, eller møde op på et af vore møder. Vi træffes i Tåstrup Fritidscenter, Poppelalle 12, 2630 Tåstrup hveranden søndag i lokale 4. Første fremmøde er naturligvis gratis.



Man behøver ikke have kendskab til spillet, da reglerne vil blive gennemgået. Claus og Niels vil finde ud af noget med hensyn til scenarios. Altså: den **11/12!!!** (Det er den dag du åbner luge nr. 11 på lillesøsters chokoladekalender. Red.)

4.OPSLAGSTAVLE?

Claus' forslag lød på at vi anskaffede os en opslagstavle til vigtige meddelelser i klubben, men vi blev ret hurtigt enige om at hvis der var noget, ville det enten blive bragt i bladet, eller hængt op med tape.

5.EVENTUELT.

Det blev vedtaget at vi vil prøve at indgå aftaler med nogle spilledistributører med hensyn til reklamer i "The Ghost". Claus og jeg vil kigge på sagerne.

P.S.
Hvis der er nogen der har nogle relevante forslag til, hvor vi kan hænge vores reklame op, så kom og få en stak kopier.

P.P.S.
Hvis der er nogen af medlemmerne der har en kopimaskine til rådighed, vil vi være meget interesserede i at låne den et par timer hver anden måned...

Palle Schmidt



Engangsmagi til RuneQuest.

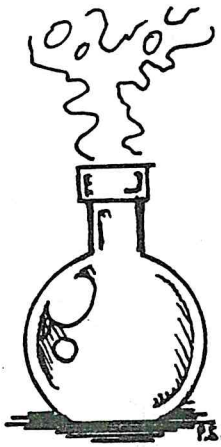
Af Ulf Jørn Eriksen.

Som GM har man det problem at skulle finde skatte til spillerne. De elsker magiske ting og i D&D kan man give dem potions og scrolls, men i RQ er de magiske ting, som man i følge reglerne kan lave, permanente. Jeg har derfor i mit spil anvendt en del engangsmagi. Reglerne for dette følger.

I. Formulardrik(-bryg)

Engelsk: Spellpotion.

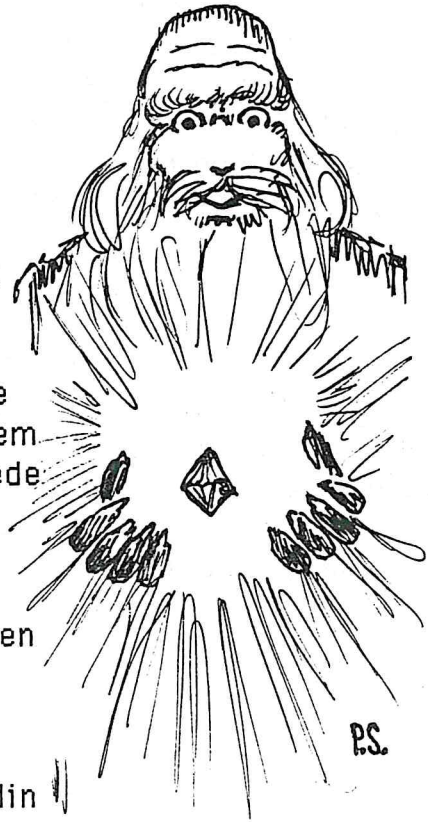
Virkning: Den, der drikker en formalardrik, kan indenfor 10 minutter kaste den formular, der er i drikken, en gang. Hans chance for at det lykkes, er den normale for ham. (Ved primitiv magi er det POW * 5) og han skal selv anvende det nødvendige antal MP (magiske point). Det er en slags engangsformularmatrix. En brudt/åbnet beholder mister sin virkning efter 24 timer.



Hvorledes den laves.
Først laver man en lille lukket beholder med væske. (Normalt vand eller vin). Dernæst udfører man et "enchant"-ritual med en (ny) formular "Forberede bryg" (enchant potion). Chancen for at det lykkes er som alm. encahnt. Man bruger ikke POW, men alene MP. Ritualet varer en time pr. anvendt MP. Antallet af MP bestemmer alene drikkens holdbarhed. Man bruger for at bestemme holdbarheden (ikke varigheden) durationstabellen for sorcery, således at 1 MP svarer til 2 point fri INT. F.eks. giver 5 MP en holdbarhed på 1 uge, 8 MP et år og 10 MP 20 år.
Senere tvinges en formularånd (spell spirit) til at afgive sin formular til drikken. Dette gøres normalt ved at fremmane (summon) en formularånd og med en kontrolformular tvinge formularen ind i drikken, men man kan også bruge en ånd, der er i en matrix eller fetch. Efter brug er ånden fri igen og kan ikke holdes tilbage uanset kontrolformularer. Endvidere kan en ånd, der har kastet sin formular i en drik først kaste formularen igen, efter at drikken er anvendt eller holdbarheden er udløbet.

Hvilke formularer.
Normalt kan formularånder kun "spirit magic", men hvis spilmesteren tillader at de har sorcery, kan de også kaste deres formularer i en drik.
Tillad ikke formulardrikke med "divine magic". De vil være for stærke.

Hvorledes formulardrikke kommer ind i spillet.
Spillerne kan finde dem som mindre magiske skatte. Normalt er de lavet med handel for øje eller til brug for venner og er normalt forsynet med formularens navn og holdbarhed. Spillerne kan også selv lave dem hvis de kan de krævede formularer og færdigheder, der kræves.
Bemærk at formularen "Forbered bryg" ikke nødvendigvis er almindelig kendt.
Måske kendes den i din



verden kun af en
bestemt religion,
stamme eller laug.

II. Magerdrik m.m.

(mager er et andet ord for troldmand)

Virkning: Den, der drikker en magerdrik, kan inden for 10 minutter kaste den formular, der er i drikken, en gang. Han skal ikke bruge MP og chancen for at formularen virker er 95% - ENC - drikkens alder i år. En brudt beholder med magerdrik mister sin virkning efter 24 timer.



Hvorledes den laves.

En magerdrik laves fuldstændigt som en formulardrik, dog skal der anvedes en magerånd (magic spirit) i stedet. Formularen kastes med den største kraft (POW), som ånden kan formularen. Chancen for at formularen kommer i drikken er åndens normale chance for at kaste formularen. Hvis magerånden kende flere formularer, vælger den, der har kontrol over ånden, hvilken formular, der skal i drikken. Hvis ånden kan sorcery bestemmes ligeledes intensitet, varighed og rækkevidde. Efter brug er ånden fri igen og kan ikke holdes tilbage uanset kontrolformularer. Endvidere kan ånden først

kaste formularen igen, når drikken er anvendt eller holdbarheden er udløbet.

III. Eliksir.

Ved nogle formularer virker magerdrikken ikke således, at drikkeren kan kaste formularen, men således at drikkeren får den kastet på sig selv. En sådan magerdrik kaldes en eliksir. Enkelte er salver, som smøres på og som virker på den person eller ting, den er smurt på.

Eliksirformularer:

Coordination, Endurance, Fanatism, Glamour, Mobility, Protection, Shimmer, Silence, Spiritscreen, Strength, Vigor, Enhance, Fly, Haste, Skin of Life, Spell restistance, Spirit resistance, Damage resistance, Farsee, Mindspeech, Second sight, Mystic vision, Sence (Substance), Telepathy, Cast Back

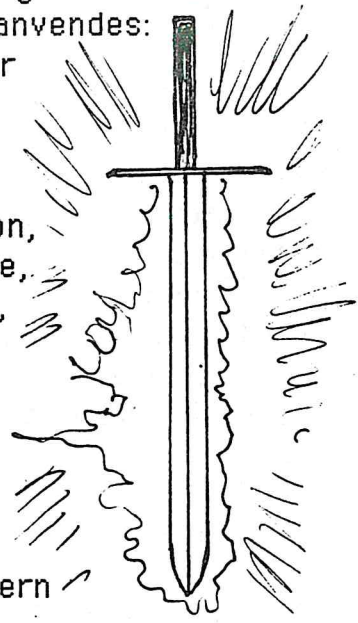
Salveformularer:

Blade sharp, Bludgeon, Firearrow, Fireblade, Ironhand, Speedart, Multimissil, Damageboosting, Repairsom (lim), Silence (på sko), Heal, Treat Wounds, Animate, Form/Set, Regenerate.

Latente formularer.

Nogle enkelte formularer kan magerånden kaste på visse genstande i stedet for i en

bryg. Formularen affyres så, når der sker visse ting.
Fordelen er at man ikke behøver at anvende "Forbered bryg"-ritualet og holdbarheden er ubegrænset. Chancen er dog 95%-alderen i år.
Følgende formularer kan anvendes:



A. Våben formularer, der virker når våbenet anvendes (slås hårdt eller affyres).
   Bladesharp, Bludgeon, Firearrow, Fireblade, Iron hand, Speedart, Multimissil og Damageboosting.
B. Lysformularer, der virker ved at tingen opvarmes eller slås hårdt mod noget.
   Light, Glow og Lantern (Yelmalio).
C. Beskyttelsesformularer, der virker, når tingen angribes. (P.S. De virker aldrig på det første angreb, idet det tager nogen tid at kaste dem).
   Protection, Damage Resistance, Spirit Screen, Countermagic, Spell Resistance og Spirit resistance.

Hvis en magerånd bruges til at kaste en latent formular, er den lige så fri, som hvis den havde lavet en bryg eller eliksir.

IV. Tænder.

I mit spil tillader jeg at visse ting, specielt store dyretænder og kløer kan bruges til

1. MP- matrix/beholder.
2. Åndefængsel.
3. Spellmatrix for spirit, divine og sorcery formularer.

Ad 1. For hver ting er der angivet dels hvormange MP, der kan være i en tand, dels chancen i pct. for at tanden går istykker hvergang man bruger et MP.

Ad 2. Se senere.

Ad 3. Matrixen er altid engangsting og tingen går i stykker når formularen er anvendt. En spiritspell kommer i tingen ligesom ved en formulardrik. En divinespell kan kun sættes ind af en præst og sålænge formularen ikke er anvendt, kan præsten ikke genlade den, så de bruges normalt kun til pålidelige venner. Når en sorcery spell kastes, glemmer troldmanden formularen helt også efter at matrixen er brugt. En ting af en højere klasse kan altid anvendes som lavere.

I. MP-beholder (1 MP - 10%)
Ulvehjørnetand, antilopehorn, kløer af store rovdyr, bæverfortand.
II. Spiritmagicmatrix (uden at bruge "Forbered drik")
Haler af store rovdyr.
III. MP-beholder (3 MP - 3%)
Hjørnetand af store rovdyr (bjørn, løve).
IV. Åndefængsel (fuld chance)
Divinemagicmatrix.
Sorcerymatrix.
Grifklo, Sabeltigerklo, Vildsvinehjørnetand.
V. MP-beholder (10 MP - 1%)
Åndefængsel (halv chance)
Grifnæb, Næsehorn, Enhjørninghorn, Minotaurhorn, Sabeltigerhjørnetand, Drageklo.
VI. MP-beholder (10 MP - 1/2%)
Behometh og drage tænder.

Viden om disse ting behøver ikke at være almindelig og måske skal der en formular, for at forberede tanden til en eller flere af disse ting.

V. Åndefængsel.

Normalt kan man kun binde ånder i en åndematrix (binding enchantment) og dertil skal der anvendes POW (magisk kraft). Dog

kan der i enkelte ting bindes ånder uden en åndematrix. Der er dog visse ulemper.

1. Bæreren skal hver dag give den MP for at holde på ånden. Han skal give kvadratroden af åndes magiske kraft (POW)

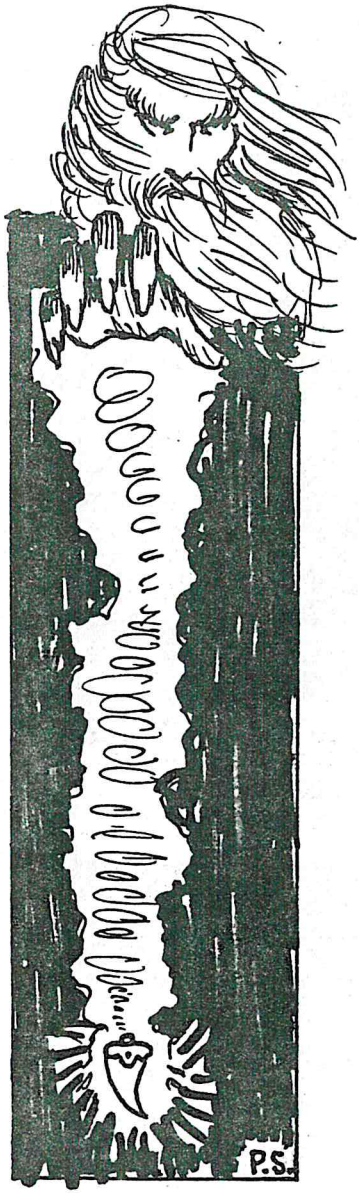
POW	MP
1	1
2-4	2
5-9	3
10-16	4
17-25	5

   Hvis åndefængslet ikke får det krævede antal MP er der en chance i pct. lig med åndens magiske kraft for at den slipper fri.
2. Hvis en person tager åndefængslet på efter at den har ligget over 24 timer uden at have været båret (fået MP) er der en chance i pct. lig med åndens magiske kraft for at den slipper fri. Chancen er den samme uanset hvorlænge den er blevet båret. Ofte vil ånden prøve at angribe.
3. Hvis tingen går i stykker, er ånden fri.
4. Når man prøver at bruge ånden er der en chance for at ånden undslipper og tingen går itu.
   a. Hvis ånden skal forlade tingen, f.eks. en ghost eller elementaland, er der en chance i pct. lig

med åndens magiske kraft.

b. Hvis ånden skal bruge MP, f.eks. en kraftånd (Powerspirit) eller en magerånd (magicspirit) er chancen i pct. lig med de anvendte MP.
c. Hvis personen bruger åndens intilligens, er chancen i pct. lig med den intilligens der kræves for at lære den nye formular.

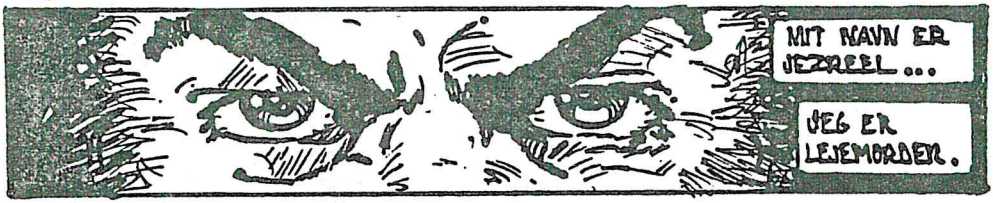
5. Når man prøver at få en ånd ind i en ting, er der er chance i pct. lig med åndens magiske kraft for at ånden bliver fri og tingen går itu.
6. De ting, der kan anvendes er svære/farlige at få fat på. F.eks. kan anvendes hjørnetænder på store dyr som vildsvin, sabeltiger og hvalros eller ædelstene.



Den lange rejse

af Palle Schmidt

3. del





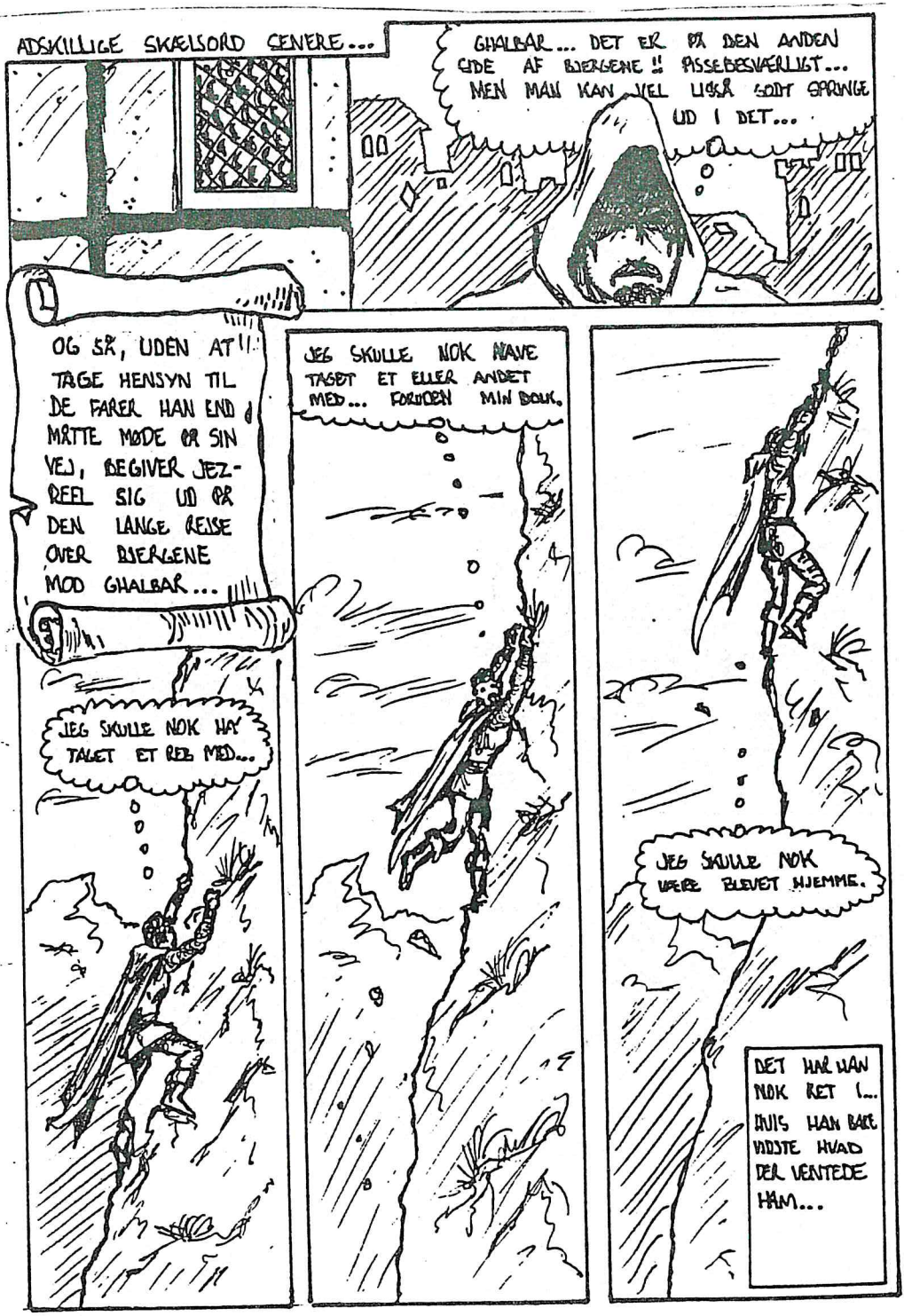


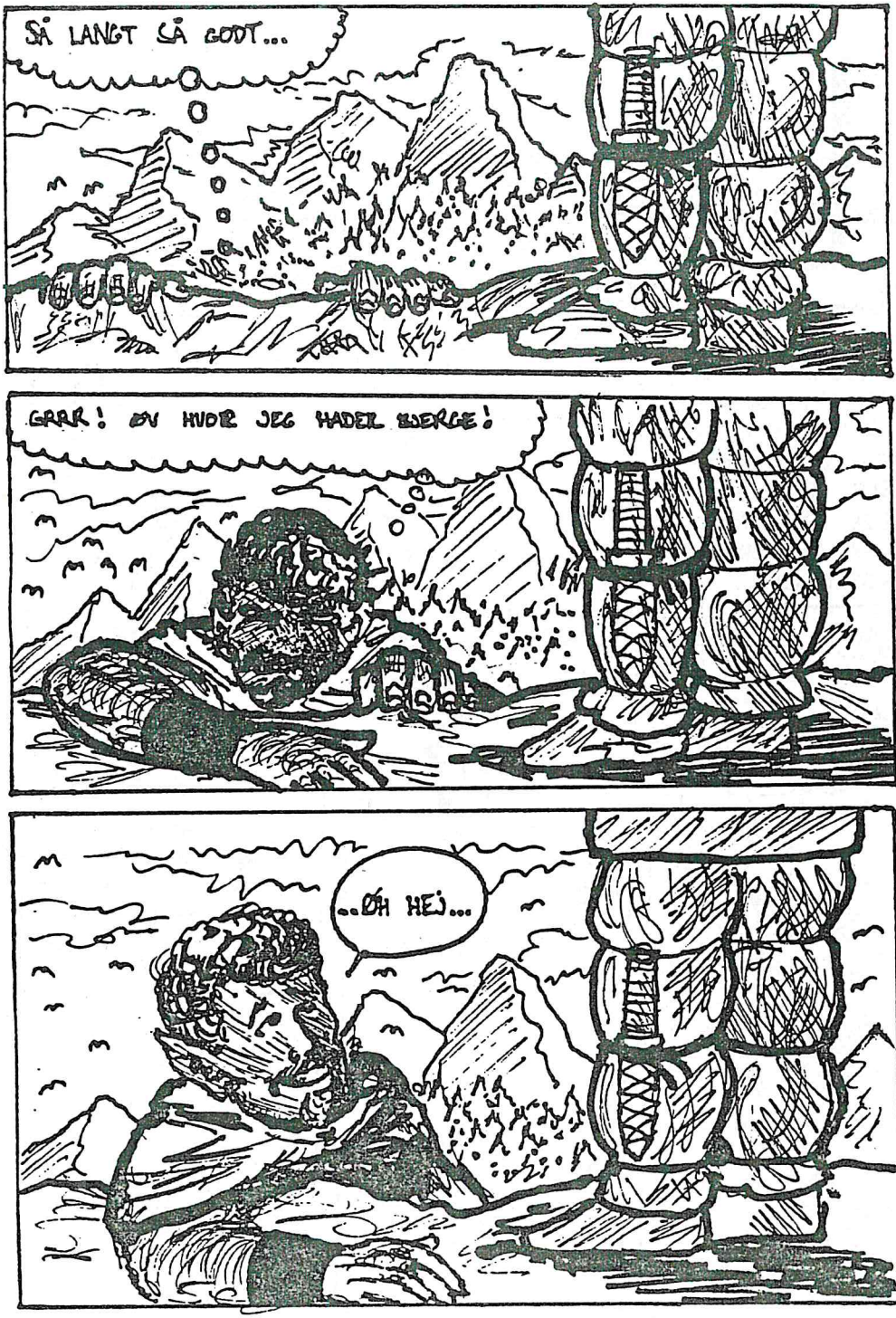









ADSKILLIGE SKÆLSORD SENERE...
GHALBAR... DET ER PÅ DEN ANDEN SIDE AF BJERGENE!! PISSEBESVÆRLIGT... MEN MAN KAN JO VEL OGSÅ GODT SPRINGE UD I DET...
OG SÅ, UDEN AT TAGE HENSYN TIL DE FARER HAN END MÅTTE MØDE PÅ SIN VEJ, BEGIVER JEZREEL SIG UD PÅ DEN LANGE REISE OVER BJERGENE MOD GHALBAR...
JEG SKULLE NOK HAVE TAGET ET ELLER ANDET MED... FORRESTEN MIN DOLK.
JEG SKULLE NOK HAVE TALET ET REB MED...
JEG SKULLE NOK VÆRE BLEVET HJEMME.
DET HAR HAN NOK RET I... HVIS HAN BARE VIDSTE HVAD DER VENTEDE HAM...

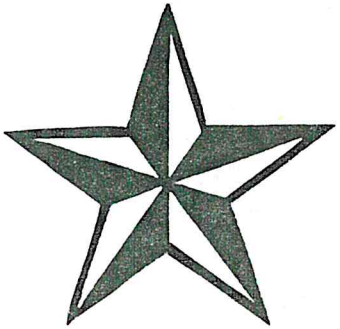

SÅ LANGT SÅ GODT...
GRRR! ØV HVOR JEG HADER BJERGE!
..ØH HEJ...


UH-OH.
BUMP!
JEG HEDDER LINK...
-FORTSÆTTES I NÆSTE NR.

Læserbrev

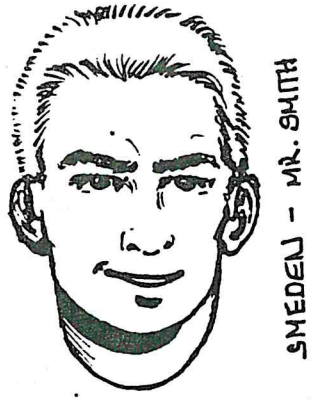
"Who wrote this shit" spørger Beetle forundret nederst side 6.
Ja hvem?
TRCs superhelte-special 1988 lod meget tilbage. Det er tydeligt at Palle er Marvel-freak. Hvad skulle ha' været en all-round gennemgang af amerikanske superhelte-spil endte i et hæfte, hvor Marvel modtog næsegrus beundring. "Marvel Superheroes Roleplaying Game", "Marvel Superheroes Roleplaying Game Advanced Set" og et ekstra X-men-modul kvalte fuldstændig "DC Heroes" og den sammenklippede Judge Dredd tekst.
Selvklart er Marvelspil en vigtig faktor i superhelte-rollespil, men alligevel?!! Burde redaktionen ikke have overvejet fordelingen bedre eller helt have taget konsekvensen og lavet et "Marvel-Special".
Jeg forstår at "The Ghost" snart skal sælges i Fantask...måske skulle TRC til at vælge en generel programpolitik til deres medlemsblad. Også for deres læseres skyld.

Steen Frantzen
HTA



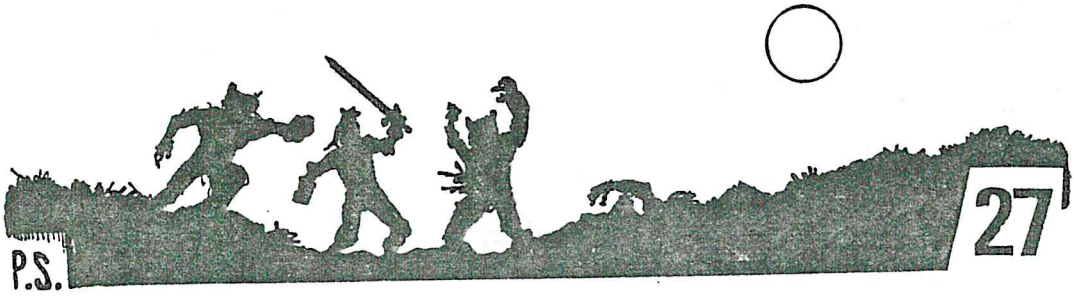
SVAR:

Ja Steen, hvad skal jeg dog svare. Jeg kan jo starte med at takke dig for dit brev. Det overraskede mig, at der var nogen, der gad skrive ind til bladet, og så et brev, hvor kritikkeren har tænkt sin kritik igennem, fremfor bare at lalle noget øregas af (ligesom Pii og Michael).



For at begynde med begyndelsen, kan jeg fortælle dig (hvad du sikkert allerede ved), at det var Smeden (Mr. Smith), som havde klippet nogle bogstaver ud af en ordbog, inden han klistrede dem tilfældigt sammen.

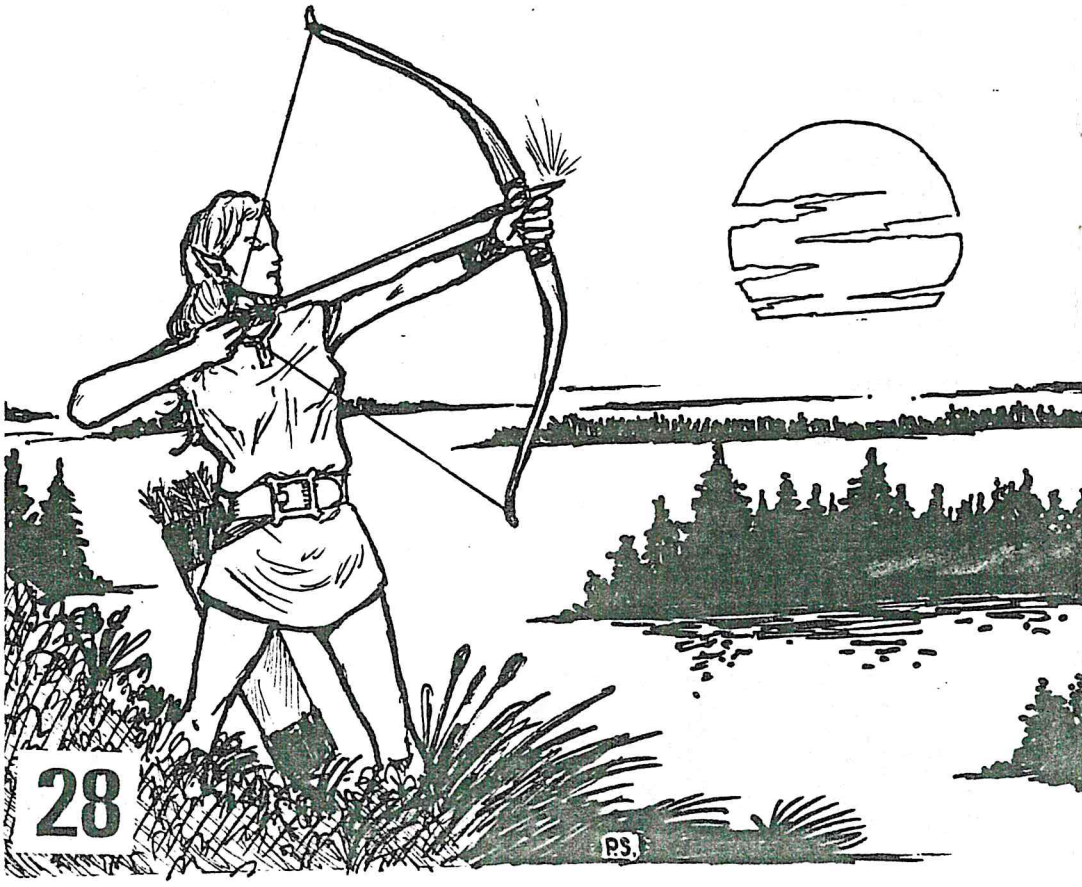
Grunden til at vores "Superheltespecial" indeholdt mere Marvel end de andre rollespil tilsammen, skyldes, at vi aftalte at lave et SHSpecial. Ud fra den "overskrift" kunne artikelskriverne vælge at skrive, hvad de lystede. Og eftersom Palle er en aktiv-smølf (og en Marvel-smølf), valgte vi at putte alle hans Marvelartikler i bladet. Vi andre var nærmest glade for at Palles artikler kunne gøre bladet lidt tykkere.

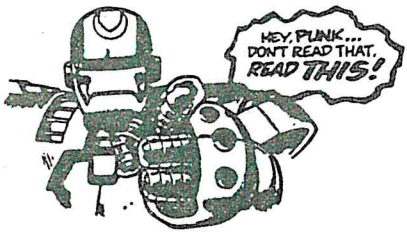


Generel programpolitik: Vi har faktisk en (en uskreven en). Alt, hvad der har noget at gøre med rollespil og som har en tilstrækkelig høj kvalitet (dette er IKKE særlig højt). Vi vil ikke (som aviserne) gribe emnerne an fra een vinkel, vi vil hellere være som en samling brogede køer (og vores blad kø'er bare derud'af).

Til din sidste sætning kan jeg kun sige : Har vi nogle læsere (ud over os selv), som er så meget værd, at man behøver at tage hensyn til dem?

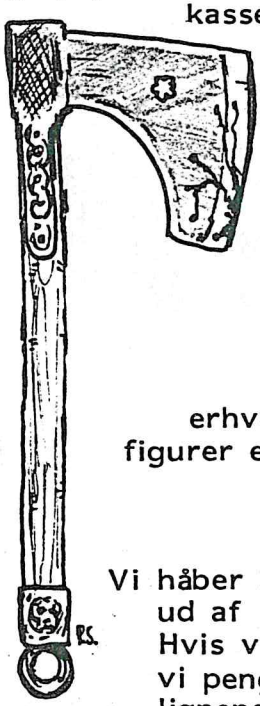
P.S. Da Palle så dit brev faldt han grædende om, mens han hulkende sagde :"Jeg kan da ikke gøre for, at jeg er Marvel-Freak".

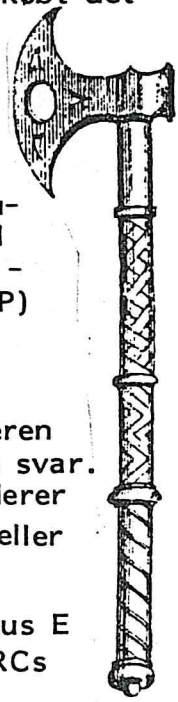




TIL TRCs MEDLEMMER

Vi har jo som bekendt en mindre formue i vores klubkasse. Er der nogen af Jer uduelige medlemmer, som har forslag eller ideer til, hvad vi skal bruge vores millioner til, så bedes de skrive det på en seddel, så vi kan få indkøbt det spil eller de figurer, som du synes, at klubben ikke kan leve uden. Du skal ikke bare skrive figurer eller spil, men også de figurer eller det spil, så du vil erhverve klubben (fx. Star Wars - figurer eller Realms of Chaos til WFRP)





Vi håber at I denne gang kan få fingeren ud af ....., og få givet os Jeres svar. Hvis vi ikke får nogle sedler spenderer vi pengene på Marvel Superheroes eller lignende ubrugligheder.

Aflever sedlen/sedlerne til Palle, Claus M, Claus E eller Niels, hvis Du vil have indflydelse på TRCs penge!



En stor del af spillerfigurenes (PCérnes) tid bliver tilbragt på små skumle bæverdinger, men tilsyneladende uden at de bliver påvirkede. Bliver der kun serveret hindbær-saftevand? Eller er det GMérne der ikke kender reglerne? Hvad spiser man i "Den våde Høne"? Hvor kan man få de bedste Bronto-Burgers? Hvad er klokken?
Alt dette og meget mere kan du få svar på hvis du holder ud til den bitre ende.

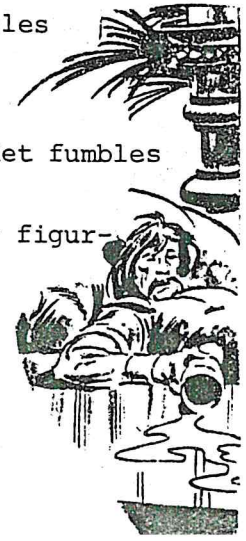
I RQ måles drikkevarenes styrke i potency points (POT)/½ liter

NAVN/ KVALITET	POT PER 1/2 LITER	POT/ GENSTAND	PRIS/GENST.
tyndt øl	1	1	5 cp
alm. øl	2	2	1 sp
stærkt øl	3	3	1 sp 5cp
mjød	4	4	2 sp
stærk mjød	6	6	3 sp
vin	6	2	1sp 5cp+
spiritus (45%)	18	2	1 sp

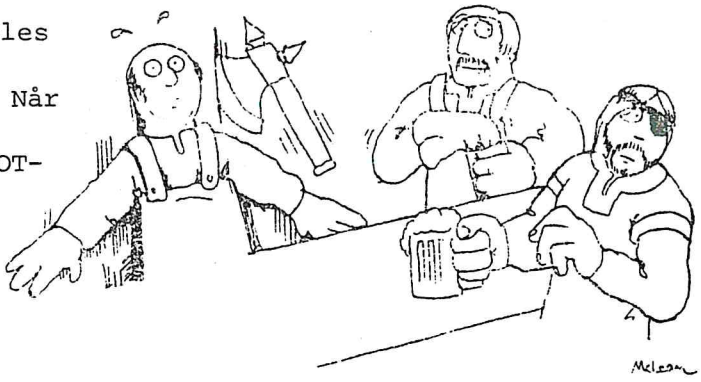


Når man så sætter kruset for munden får man et antal POT indenbords, og de bliver ophobet i kroppen så længe man bliver ved med at drikke. Hvert akkumuleret POT reducerer alle procentrul (undtagen LUCK) med 1 %. Når en figur har fået POT=CONx1, er det tid til at prøve et CONx5 rul for figuren. Hvis rullet klares sker der ingen verdens ting, hvis det fejles bliver figuren svimmel, får kvalme o.s.v.

Hvis det er over 2x (nuværende CONx5), eller hvis det fumbles går figuren i gulvet, bevidstløs af druk. Bliver figuren ved med at drikke, skal han/hun lave et nyt CONx5 check hver gang de ophobede POT-points er lig med eller overstiger CONx X.



Følgen af ikke atklare det andet og efterfølgende CON checks er at figuren kaster op, og hvis det er højere end 2x(nuværende CONx5) eller fumbles besvimer figuren. Når de akkumulerede POT-points har sænket figurens CONx5 til 0, besvimer figuren automatisk.



"Dave, get the barbarian in the corner another drink, quick!"

Eksempel: Nicolaus, svinehyrde CON:11 POW:9, har drevet sine svin til marked og fået en god pris for dem. Det agter han at fejre på kroen "Den lamme Fårehyrde", med et par kander af krofatters bedste mjød. Han bestiller en kande mjød (POT 6), og en halv time senere er han færdig med den. Der er to genstande i en kande, så Nico har altså fået 12 POT-points. Da hans CON er 11 skal han lave et CONx5 check. Hans normale CON x5 er 55%, men det bliver reduceret med 12 til 43%.
Nico´s spiller ruller 24, og Nico føler sig frisk og stadig tørstig. To timer senere har han gennem en koncentreret indsats fået ophobet 30 POT-points, og når han er færdig med det næste krus er det tid til et nyt CON check.Hans CONx5 er nu reduceret til 19%, men ak! spilleren ruller 99. Den sadistiske GM beslutter at Nico stille og ubemærket glider under bordet. Da Nico er bevidstløs og uden opsyn, beslutter GM at det er tid til et LUCKrul (POWx5). Hvis rullet fumbles (98-00)bliver Nicolaus kvalt i sin egen opkast.

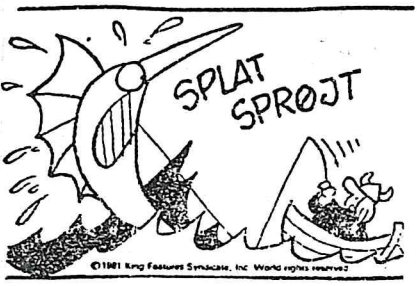
Når en figur er gået under bordet som følge af umådeholdent druk sover han i d10+2 timer i en dødlignende søvn (svær at vække), og derefter glider figuren over i d10+2 timers alminde lig søvn.

Ophobede POT-points "fordamper" når figuren holder op med at

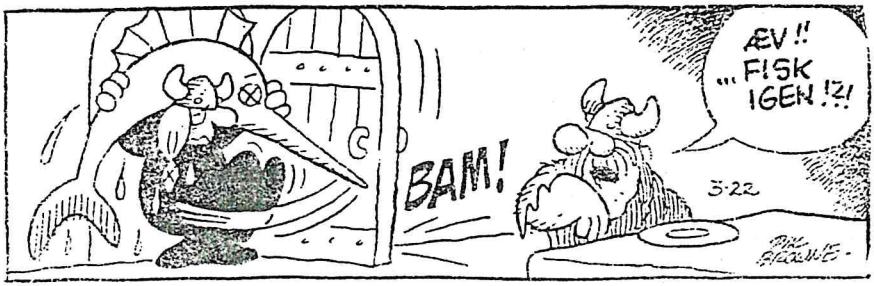
drikke. Når han/hun stopper trækker man CON fra de ophobede POT-points, og derefter forbrænder kroppen et point per time. Hvis der stadig er POT-points tilbage når figuren vågner , har han/hun tømmermænd (nok til en hel fagforening). Hvis figuren skal deltage i noget anstrengende, skal han/hun klare et CONx5 eller kaste op (igen!).

EKSEMPEL: Nico klarede sit LUCKcheeck, og vågner 9 timer senere med en frygtelig hovedpine. Han har på nuværende tidspunkt 14 POT-points tilbage i kroppen, nemlig 36 (fra mjøden) ÷ 11 (hans CON) ÷ 9 (timers søvn) = 14.
Han slår følge med to andre svinehyrder, og begiver sig hjemad. Efter at have gået i 3 timer, bliver de overfaldet af røvere og svinehyrderne beslutter sig for at gøre modstand. Nico har stadig 11 POT-points tilbage i kroppen, så inden kampen starter skal han lave et CONx5 check med 44% chance. Under selve kampen er hans skill% reducerede med 11%.

ALT GODT FRA HAVET....







Østers, hummer, laks, rejer, lækre fiskearter, ja havet er et stort og varieret spisekammer, og det kan også byde på morsomme situationer i rollespils sammenhæng.

ØSTERS: Hvis dagens ret på resturant "Perlen" er østers, [illegible] muslinger eller (hav)snegle kan du gøre det til et måltid som figuren vil huske. Lad hver deltager i måltidet lave et LUCK-check, hvis det klares critically har PCen fundet en perle (værdi 120-300 sp). Hvis rullet fumbles har PCen fået en dårlig portion, og risikerer en skaldyrsforgiftning. Brug alm. regler for at pådrage sig sygdomme.

FISK: I vores egen verden er der talrige fiskearter der på den ene eller anden måde udmærker sig. Romerne var f.eks. helt pjattede med muræne-ål, og rigmænd havde ofte bassiner med muræner, der ind imellem blev fodret med slaver.Det får ihvert mig til at overveje flere forskellige væmmelige ting, jeg kan udsætte de sagesløse spillere for. Der er også mange giftige fisk, skaldyr og andre havdyr som muligvis kan byde PCerne en hel del vanskeligheder. Et eksempel kunne være den giftige fugo, som hvert år koster et antal japanere livet.
En mulighed er at en NPC-gourmet ansætter PCerne til at skaffe forskellige eksotiske arter. Hajer, kæmpeblæksprutter, søuhyrer, den eneste begrænsning er din egen fantasi!

En Lunar specialitet er walktapus tilberedt på utallige faconer, friturestegt, indbagt, farceret-you name it!

Det er efter talrige timers efterforskning lykkedes mig at få fat på en original opskrift, taget fra den berømte lunar-kok Beat-pot Aelwrins kogebog.

CREAMED BRAINS

40 sets of walktapus brains
80 lbs. chopped onions
2 kegs goat's butter
6 cauldrons mushroom soup [see page 7]
60 bay leaves
40 garlic cloves
40 sprigs spiceroot
No salt needed
Pepper to taste
Dry bread crumbs (hardtack preferred)

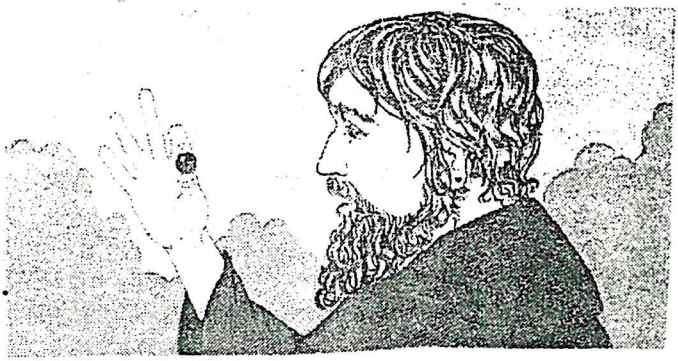
Remove membranes from brains. Parboil in fresh water 1 hour, remove, cut into small (fist-sized) pieces. Saute onions and crushed garlic cloves in butter until they are transparent. Add brains, spices, and soup. Stir and pepper. Put into individual ramekins, sprinkle heavily with crumbs. Bake in copper-bowl ovens for ½ hour or until brown on top. Makes 280-320 servings.

Inden en af læserne forsøger sig med denne eller andre retter der inkluderer walktapus, er det på sin plads med et par kommentarer. Walktapus er uspiselig, med mindre den er ordentligt udvasket, da kødet er meget salt. Et par dage i en hurtigt strømmende flod burde kunne klare det. NB!! det er vigtigt at walktapusen er under opsyn medens den bliver udvandet, idet disse kaotiske monstre jo som bekendt regenererer. Det samme gælder for evt. rester der ikke bør gemmes uden opsyn af samme grund.

Til sidst vil jeg lige komme ind på et par andre "specialiteter som muligvis kan bruges, enten som noget der giver PCerne kvalme, eller somkan blive indledningen til et scenario.

Newtlinghale: en newtling er et intelligensvæsen der findes i RQ verdenen Glorantha, hvor deres haler er efterstræbte som fødevare blandt dekadente folk. Eftersom newtlings er på linie med elver, dværge &trolde, er det ikke alle og enhver der spiser dem, idet der er tale om en form for kannibalisme.

Edderkoppekaviar: En stor delikatesse hvor kæmpeedderkopper findes. Eksport er sjælden idet æggene ofte når at klækkes inden de når frem til forbrugeren. "Nyfødte" edder-kopper er ligeså giftige som voksne.



Pebermyntemyrer: En eller anden afrikansk myre eller termitart (jeg ved ikke hvad den hedder) er meget afholdt som "slik" blandt de indfødte, fordi den smager af pebermynte. I et univers hvor kæmpe-insekter findes, er det vel muligt at der findes en kæmpe"pebermyntemyre"? Smagstoffet findes i en kirtel, og det kan naturligvis sælges til slikfabrikanter.

Fingermad: Hvordan er en afhugget finger havnet i stuvningen? Er kroen et dække for en gruppe ogres, derslår gæsterne ihjel og serverer dem som dagens ret? eller er det kokken der er utroligt klodset?

Magisk honning: En anden gammel traver i rollespilssammenhæng. Gorakiki-kulten beskæftiger sig med(kæmpe)insekter, og det er almindelig kendt at visse "bistader" producerer magisk honning+ dronningefoder. Det eneste problem er at bierne ikke afleverer produkterne frivilligt!

FACITLISTE

Nej.
Måske.
Tørt hønsekød.
Thunderbreath Gobbelguts (trolderesturant).
Hvor i verden er du?

Hvert rigtigt besvaret spørgsmål giver dig en en' procent større chance for at blive "illuminated" næste sacred time.



NB. Drik ikke troldedrikke!!! MUNGO

WARHAMMER

Kunne du ikke tænke dig at være en berømt person?
Kunne du ikke tænke dig at være den store krigsherre?
Kunne du ikke tænke dig at lede dine tropper?
- gennem ild og vand, ja selv gennem skove og bjerge, trolde og dværge. Så meld dig til WARHEMMER som TRC vil arrangere for sine medlemmer (eller i hvert fald dem, som lider af storhedsvanvid).

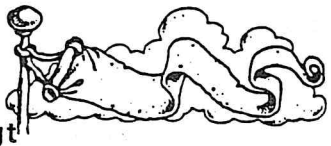


Her får du chancen for at lede 50 hobitter i den sikre død.

Her får du chancen for at jagte skrigende gobliner ud af brættet, mens goblinernes ejermand bryder hulkende sammen.

Hvis du er interesseret i alle disse utrolige ting, så skal du, inden 12. januar have tilmeldt dig til undertegnede, der så vil sørge for at deltagerne har mulighed for at smadre hinanden (evt. hinandens figurer) til ukendelighed.

Der er p8adser til alle, og alle, der er interesseret skal blot melde det mundtligt eller skriftligt



til:

CLAUS EKSTRØM

Scenarioet vil blive spillet en gang i løbet af næste år!

P.S. Folk bedes SELV medbringe figurer, så det er bare om at få fyldt sit lager op. Skulle det ske, at man ikke har de rette figurer kan andre dog bruges.

Vinderen (vinderne) vil naturligvis blive kåret til årets WARMASTER (frit oversat efter Krigsherre).

I næste nummer:

Hvad kan vi mon byde på i næste nummer. Rygterne fortæller en masse, men kan man tro på disse rygter?

Jeg har i hvert fald ladet mig fortælle, at vi måske bringer en Kryds & Tværs, et Call of Cthulhu scenario eller RuneQuest scenario eller Warhammer Fantasy Roleplay scenario. Det kan også være at vi ser første del af SMØLFQUEST (players book) eller måske en systemanmeldelse af WFRP eller af Stormbringer. På nuværende tidspunkt ved vi faktisk ikke, OM DER KOMMER ET NÆSTE NUMMER, som i så fald bliver nummer 1.

Alle disse løse rygter bliver besvaret i næste nummer af THE GHOST

Indtil da må uvisheden råde over dine handlinger og gerninger (hvem ved på nuværende tidspunkt, hvor mange hobitter, som du slår ihjel inden næste nummer af THE GHOST?)

Efter at have åbnet lidt for godte posen flyver Sande Claus afsted, for at finde nogle personer, som vil skrive ind til THE GHOST!



Afs.: Tåstrup Roleplaying Club.

Søndertoften 272

2630 Tåstrup