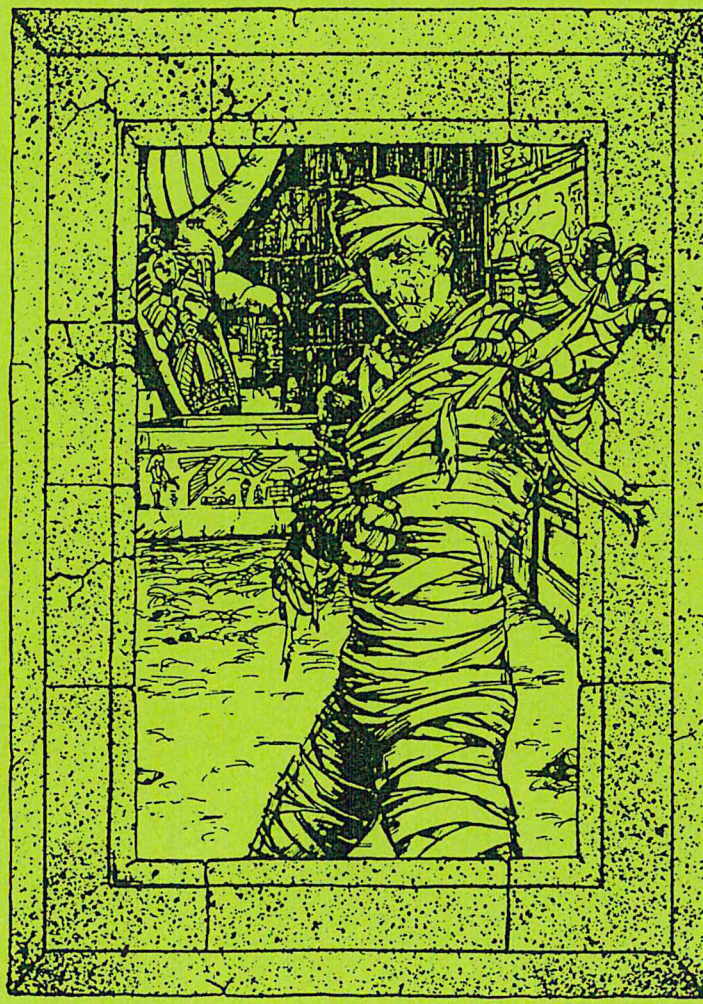
The ghost

Nr. 2 April 1992

TRC



INFORMATION OM TRC.

Formand:	Morten Rønne
Kasserer:	Peter Kåre Hansen
Bestyrelses-medlemmer:	Carsten Bo Hansen
	Jacob Berg
Suppleant:	Anders-Bork Nielsen
Revisor:	Thomas Jakobsen
Suppleant:	David Høyer
Bibliotekar:	Carsten Bo Hansen
Redaktør:	Peter Kåre Hansen

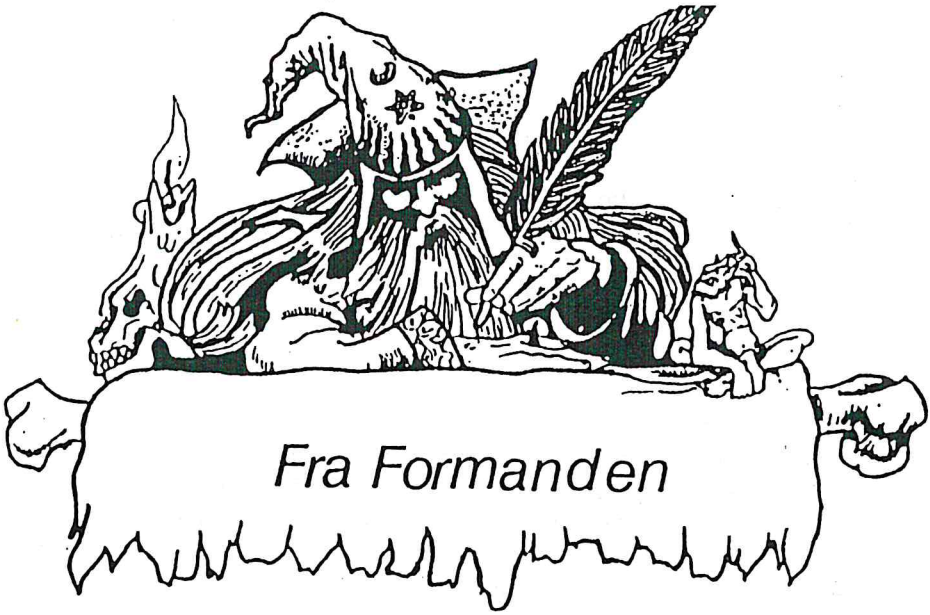
Næste nr. udkommer **d. 14/6 1992**
Deadline for stof til dette nr. er
>> **d. 5/6** <<

REDAKTØRENS HJØRNE.

Waauuuvvvv! GHOST nr.2, og så til den fast satte deadline (bifald). Som det kan ses, er der blevet ændret lidt på bladets layout, som følger (næsten) hele bladet igennem. I sidste blad, var der sneget sig et par fejl ind i medlems-listen. Det skulle nu være rettet (forhåbenlig). Skulle der være stave- /grammatisk fejl i artiklerne, så vær venlig at overse det. Og som sædvanlig vil jeg takke de medlemmer, der har indsendt stof til bladet. TAK til Thomas J., Carsten B. H., Morten R., og Jacob B.

Red.

PS. Se side 12 (VIGTIGT)!!!



Fra Formanden

Tilskud.

Det er ikke muligt at få tilskud i 1992 fra kommunen, ansøgningsfristen var den 20 december 1991. Men nu ved bestyrelsen da, hvornår der skal søges, så der blive søgt tilskud for 1993, når den tid kommer.

Fastaval.

Der er 10 tilmeldte personer hos formanden (1 er ikke medlem af klubben). Og der forventes yderligere nogle fra klubben, hvilket betyder at ca. 1 ud af 3 medlemer skal til Fastaval. Sådan.

GM-Kursus.

Det første forsøg på at afholde GM-kursus er nu en realitet. Kursuset blev aflyst p.g.a. af manglede tilmeldninger (3 for at være nøjagtig). Dette må jo betyde at klubben ikke mangler GM-ere. Men hvor fanden er de henne på spilledagene? Jeg spørger bare.

Langtidsplanlægning.

Allerede nu er det aftalt med Fløng Bibliotek, at vi kommer og laver spildemonstration, tirsdag den 3 november 1992 fra kl. 17.00 til 21.00. Så dem der gerne vil med, kan allerede nu reserverer dagen.

SIDEN SIDST.

Denne artikel indeholder korte nyheder om, hvad der er sket rundt om i landet og i klubben siden sidst. Har du nyheder som du mener,at der skal med i næste udgave af THE GHOST , så kontakt undertegnede eller bladets redaktør.

- Mere nyt fra den dynamiske duo (Claus og Jacob). Disse to pragtfulde mennesker , har været på et turnerings-leder-kursus og forhåbenligt modtaget en masse ny,inspiration som kan bruges i klubben.

- Klubbens bestyrelse ønsker , at få noget feedback fra klubbens medlemmere , så derfor vil alle i klubben modtage en spørgeblanket , som der i udfyldt stand , vil give bestyrelsen en masse vigtige oplysninger om, hvor klubben skal forbedres. Der ligger endnu ingen dato , på uddelingen af skemaet.

- Alle Fredage kl. 16.45 sender DR 'TROLDSPEJLET'. Dette program udmærker sig ved bla. at sende div. "nyheder" om tegneserier, computer-spil og animationer og naturligvis det vigtigste ROLLESPIL!

- Calling Cthulhu freaks . Femte udgaven af Call Of Cthulhu skulle nu være på gaden . Den indeholder feks. KNOW og GASLIGHT stats . Desuden skulle den være nemmere at finde rundt i . Check SAGA for en anmeldelse (nr.12 s.21-23).

- Biblioteket har modtaget nogle nye spil . Kik et andet sted i THE GHOST for flere informationer.

(fortsætter på næste side).

- Tilmelding til FASTAVAL 92' :-) kan du stadig nå, at afsende . Sidste frist er senest den 8 april. Har du ingen tilmelding fået , så kontakt Jacob Berg.

- ODDS (En sammenslutning af rollespilsklubber i danmark) nedlægger sig selv på Fastaval 92', mere om det i et senere blad.

- Søndag den 17 Maj,er der ikke spillemøde, som der har stået i tidligere blade.

- Alle med computer og modem kan ringe til Dragons Lair BBS , som har specialiceret sig i rollespil. Nummeret er 75931321 og der kan bruges modemer, der køre op til 9600 baud.

- Jesper Larsen, som kommer her i klubben og er formand for HADK / Orker for fred, har også startet et rollespils BBS her på Sjælland, mere om det og andet i næste nummer af THE GHOST.

Af Carsten Bo Hansen.

CON-KALENDER 1992.

Hej TRC`er, jeg har her prøvet at samle datoerne for størstedelen af de danske rollespils træf. Hvis der er nogle af dem der ser tiltalende ud, men du ikke ved hvem der står for dem, kan det være at jeg kan hjælpe dig, med at komme i kontakt med arrangørerne.

Chop-Con	27-29/03	Drf-Con	18-20/09
Vor Frelser-Con	10-12/04	Viking-Con	09-11/10
Fastaval	16-20/04	Tolkien-Træf	07-08/11
Warhammer Træf	28-31/05	Sabath-Con	14-16/11
Spiltræf	04-06/09		

Af Jacob Berg.

BLOCK MANIA

Som de fleste ved, har TRC et rollespils bibliotek, men en del kender ikke til de spil som er der. Det vil jeg nu råde bod på. I dette og de efter følgende numre af The Ghost, vil der være en eller to anmeldelser af spil som biblioteket har.



Det første spil, som nok er det nemmeste at gå til, er Block Mania. Spillet foregår i en Judge Dredd-agtigt verden. I den overbefolket by Megacity One, bor indbyggerne i store selvstændige blokke. Hver blok er en by i sig selv. Her findes banker, butikker, skoler, hospitaler og fabrikker. Desværre er arbejdsløsheden i byen på 95%, og med et indbyggertal på 400mil., er der mange mennesker, som ikke ved hvad de skal få dagen til at gå med. Da næsten alt er ulovligt i Megacity One, har man kun sin frustrere ensomhed tilbage. Det hænder ofte at det slår klik, og man ser sig sur på nabo-blokken, og giver dem skylden for den elendighed man har, og så er der ikke langt til nabo-krig.

Block Mania er et to mands spil, men kan udvides med et modul (Mega Mania), så man kan spille 3 eller 4 personer. Spillet går i sin enkelthed ud på at destruere de andres blokke, og forsvare sin egen blok. Til det formål har man en hær. Hæren består af blokkens indbyggere, som igen består af små grupper. Disse grupper kan f.eks. være byvagter, velfærds vagtgrupper, teenage bander, krykhusarer, fedladen indbygger, mental forstyrede personer og superhelte.

Disse er i sig selv ikke farlige, så rundt omkring i blokkene findes der våbenlager og materiel-depoter. Af våben kan der nævnes flammekastere, missilbatteri, dynamit, automatiske rifler og haglgevær. I materiel-depoterne kan man finde ting som flagermus dragter, brandbomber, rundsave, spraydåser, flyvene surfbræt-ter og vibrationsbor. Med disse våben kan man enten slå den andens hær ihjel, eller lave hærværk.



Blokkene er bygget op med forskellige områder. Her kan nævnes beboelse- og offentlige områder, samt steder med speciel betyding. Disse steder har for-skelligt indflydelse på ens mobilitet i spillet. I de speciel områder har man sit transformer-hus, vandreservoir, balkoner og de forskellige forbind-elser til de andres blokke. Skulle ens transformer-hus blive ødelagt, vil alt lyset i blokken slukkes og det ville ikke værer muligt at benytte det rul-lende fortov og elevatorene osv.... . Jo mere skade ens blok får, desto stør-re er chancen for at blokken styrter sammen.

Spillet stopper når der kun er en blok tilbage, eller når dommerne gøre en ende på det hele. Dommerne kommer ind i spillet når alle Mania-kortene er brugt. Nu er det deres tur til at bringe lov og orden i blokkene, ved at udrydde de sidste grupper af oprører. Skulle ingen af blokkene været ødelagt, må man finde vinderen på en anden måde. Denne findes ved hjælp af point. For hver enkel skade (og type) gives der point, og den som har lavest er vinderen.

(fortsætter på næste side).



Spillet er yderst underholdene at spille, og kræver ikke kendskab til kompliceret regler eller uforståelige tabeller. Manualen til Block Mania, er nem at overskue (20 sider), og er spille venligt sat sammen. Det ta` en ca. 1 - 1.5 time at sætte sig ind i reglerne, desuden er manualen rigt udstyret med illustrationer og spille eksempler. På bagsiden af regelhæftet, er der et notat fra spille designeren, samt nogle gode råd og strategier til spillet. Dette spil kan varmt anbefalelse til begynder (dog er spillet på engelsk).

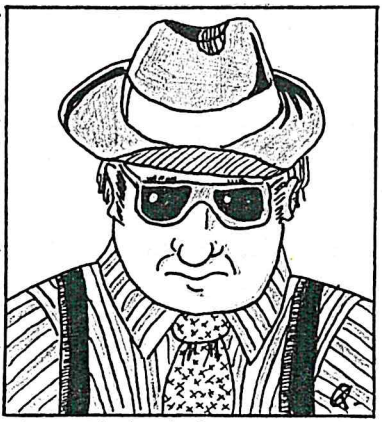
Af Red.



MAFIA - et levende DSD produkt.

"MAFIA, er det suverænt fedeste jeg nogensinde har prøvet at spille" : almen holdning blandt con deltagere.

MAFIA er et Live Roleplay spil, hvor alle deltagerne er bandemedlemmer i en række forskellige bander. Hver bande bliver ledet af en bandeleder og en bogholder, der sammen planlægger bandens næste træk i kampen om at blive den største af alle banderne.



Alle spillerne har deres beretigelse i banden i kraft af deres profession, man kan spille snigemorder og med nænsom hånd løse bandens "problemer". Eller smugkro`s ejer og holde den lave profil og tjene penge på sine kroer, placeret hvor de ikke kan findes af uvedkommende personer fra andre bander. Man kan være smugler, og liste rundt med en masse råvare til smugkroernes destillerier, og dermed fordoble bandens indtægter. Der er til slut mulighed for at spille de stores spil, og blive casinoejer, en branche hvor kun de bedste holder i længden. Der er selvfølgelig også mulighed for at blive bandeleder, eller bogholder, og påtage sig ansvaret for bandens økonomi. Det er bandelederne der tager til bandeleder møderne, hvor alle bandelederne og bogholderne mødes sammen med den korrupte borgmester og hans folk. Det er til bandeleder møderne, at de forskellige bander taler sammen, og der bestilles mord, angreb på de andres destillerier og alle de mere korrupte handler imellem banderne bliver ordnet.

(fortsætter på næste side).

MAFIA er imodsætning til de fleste andre Live Roleplay aktiviteter til de danske con`er, et rent symbolsk spil, hvor der ikke er mulighed for at blive prylet med et polstret træsværd, eller blive oversprøjtet med en vandpistol. Alt afgøres ved hjælp af de mange klistermærker, der bruges i spillet. Reglerne er lette at lære, og det kræver ikke lang tids erfaring før end at spillet køre godt. Reglerne egner sig ikke til en kort artikel som denne, men hvis du er interesseret, så tal med Jacob Berg eller mig (Thomas Jakobsen:Red).

MAFIA er absolut et af de bedste tilbud på con`erne, og selvom det til tider koster ekstra at deltage, er det absolut alle pengene værd.

"En ting er sikkert: Man skal være mere end almindelig kedelig for ikke at blive grebet af dette rablende, dybt useriøse og på alle måder grænseoverskridende spil".

Spillet MAFIA er designet og produceret af Dansk Spil-Design I/S. Første udgave er på nuværende udsolgt, men der er planer om en anden udgave, så hold øjne og ører åbne, og gå ikke glip af MAFIA arrangementerne.

Af Thomas Jakobsen.



SAGA/KAOS

- gammel (og fordærvet) vin på nye flasker.

SAGA er ikke længere et nyskabende og kvalitetsfyldt blad, men istedet en videreførsel af Kaspers tidligere "blad" KAOS.

Det danske rollespilsblad SAGA er fornyeligt udkommet med nr. 14 - eller nr. 2 efter det nye KAOS koncept. Den nye redaktør på SAGA er Kasper Thing, der ofte har gjort sig selv (uheldigt ?) bemærket i den danske rollespils verden. Kasper har tidligere været redaktør på "bladet" KAOS, og det er tydeligt at han hellere vil forsætte med at lave dårlige blade istedet for at prøve at hæve niveauet lidt.

Kender du ikke KAOS?

KAOS var et (mildt sagt) meget dårligt forsøg på at lave et rollespils blad, men det lykkedes aldrig for Kasper & Co., at løse denne opgave. SAGA har med de sidste par numre fået et layout der lugter (læs: stinker) langt væk af KAOS, og indholdets kvalitet er blevet ringere. Som eksempler kan nævnes en række unødige regeludvidelser til div. spil. Hvorfor skal folk altid bygge videre på rollespil såsom Drager og Dæmoner, der netop er tænkt som et fantasy spil uden alt for mange nytteløse regler - de skulle hellere begynde at spille Rolemaster istedet.
Desuden undrer jeg mig over den nye stil brevkassen har fået - svarene er blevet gjort korte og dårlige, og enkelte stave/skrive fejl fra brevskriverens side, bliver der helt unødvendigt slået plat på fra Kaspers side.

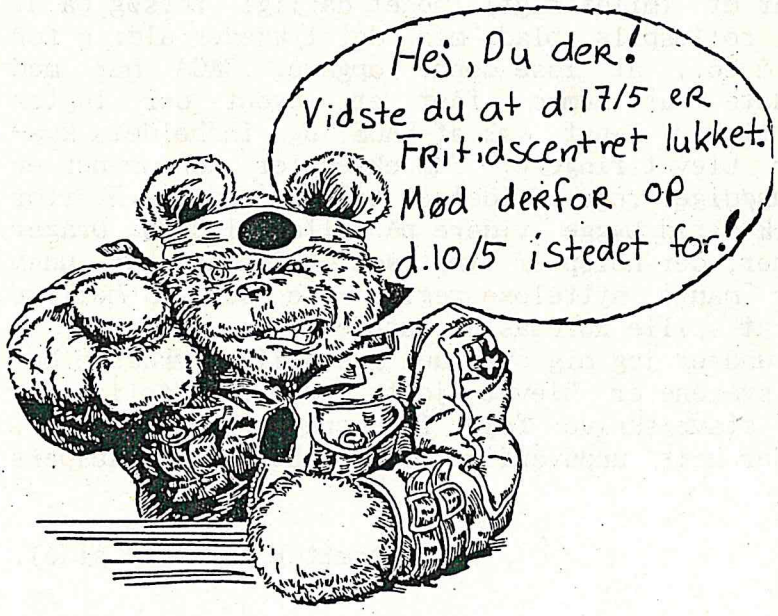
(fortsætter på næste side).

Jeg har fået det indtryk at de mangler opbakning blandt rollespillerene i Danmark, bl.a. fordi at det stort set kun er folk fra redaktionen der skriver til SAGA, og at de ikke har fået scenarier tilsendt (eller i hvert fald undladt at bringe dem) - CoC scenariet "For enden af regnbuen" er fra en tidligere DRF Con og DoD/AD&D scenariet "Ulvevinter" er begge tidligere blevet spillet til både Viking Con og Fastaval.

En positiv side ved SAGA nr. 14 er den længe savnede oprejsning som Lux Con fik, men ellers står det sløjt til med indholdet.

Et godt råd: "Hvis du ikke har andet at bruge dine penge til, er SAGA godt nok, men hvis du ønsker kvalitet og en god oplevelse for dem - så spild ikke dine penge på SAGA/KAOS".

Af Thomas Jakobsen.



LÆSERBREV

Jeg syntes, at det er for dårligt (host, host), at vi rollespillerer altid skal stå for skud, når andre skal have det "sjovt". Tag nu bare den hændelse der tvang os til at afbryde vort arrangement på blåkilde bibliotek (host, host) - eller den bemærkning jeg hørte i DR`s ungdomsprogram Zig Zag for et stykke tid siden: "man behøver ikke at være skør for at spille rollespil - men det hjælper!". vi kan kun overvinde samfundets andre minoritetsgruppers fordomme igennem oplysning, og den oplysning skal bl.a. komme fra de skrivende medier. Her tænker jeg mest på de enkelte klubbers medlemsblade, da der efter min menig ikke er et ordenligt landsdækkende blad for tiden. Hvis klubbernes medlemsblade skal kunne løse deres opgave, så skulle medlemmerne skrive nogle indlæg til dem. Og nu kommer det jeg vil sige, jeg syntes (host, host) at det er for dåårligt at der ikke er størrer opbakning bag klubbladet -
SE FOR F..... AT FÅ FINGEREN UD AF R....!!!!

Det var alt jeg ville sige (host, host), og så vil jeg bare li` gi` ham den anden ret med det han siger om formand Morten, nemlig at (deleted for securety resons).

Af Thomas Jakobsen.

help!

hvis du har en artikel, spilleanmeldelse eller andet materiale til bladet, så send/giv det til peter kåre hansen.

SCENARIER & BIBLIOTEKET.

Jeg vil forslå, at biblioteket begyndte at investere i en række scenarier, som medlemmer kan låne og evt. spille dem udenfor klubben.

Det jeg forestiller mig, er at scenarier der allerede er blevet kørt i klubben bliver solgt til biblioteket. De fleste gider alligevel ikke at have et "brugt" scenarie liggende derhjemme og flyde. Formålet skulle være at alle der havde lyst til at læse dem kunne det, og dermed hente inspiration til, når de selv skulle lave et scenarie. Eller når man har spillet et godt scenarie i klubben, kunne det tænkes at folk gerne ville spille det med dem derhjemme - det lettere at spille et godt scenarie man selv har prøvet tidligere. Hvis folk vænner sig til at være GM derhjemme, kunne det forhåbelig give dem mod på også at prøve i klubben. Tanken er at alle der har et scenarie, skal kunne sælge det til klubben for en symbolsk pris (ca. 25-45 kr. justeret efter størrelsen og alt muligt andet). Sælgeren skal ved salget modtage en slags kvitering med salgsdatoen, og indtil et år efter være istand til at købe scenariet tilbage til samme pris, som han fik det for. Det giver GM`ere, der gerne vil beholde deres scenarier, mulighed for at få glæde af systemet. Derudover kan klubben være så heldig, at der reelt ikke er nogle omkostninger forbundet med det. Derudover ville der være mulighed for at klubben fik et arkiv over alle scenarier, der bliver spillet i klubben, og de kunne måske bruges en anden gang (til hvad? - hvem ved?).

Af Thomas Jakobsen.

BIBLIOTEKET

Der må være en grund til, der ikke er flere, meldt ind i rollespils biblioteket. Det kan ikke være fordi det er for dyrt, men nok nærmere fordi folk ikke ved, hvad de kan låne. Så her er listen :

* AD&D PLAYERS HANDBOOK (2nd Edition)
* BLOCK/MEGA MANIA
* CALL OF CTHULHU (4th Edition)
* DRAGER & DÆMONER (DANSK)
* ELFQUEST
* GOLDEN HEROES
* GURPS (2nd Edition)
* RUNEQUEST (Deluxe Edition)
* SHADOWRUN
* SMØLF QUEST (DANSK 2nd Edition)
* STAR WARS
* VIKING (DANSK)
* WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Desuden vil der komme følgende BRÆTSPIL i nærmeste fremtid.

BLOOD BOWL
DIPLOMACY
SPACE HULK

Biblioteket har også , en næsten komplet samling, af SAGA og gamle GHOST blade.

Af Carsten Bo Hansen.