The Ghost



Nummer 1
Maj 1989
4. årgang

- MEDLEMSLISTE
- WARHAMMER-SCENARIO
- NYHEDER
- FANTASY-BY
- NYE MONSTRE

40 SIDER

STORT FØDSELSDAGSNUMMER

INDHOLD

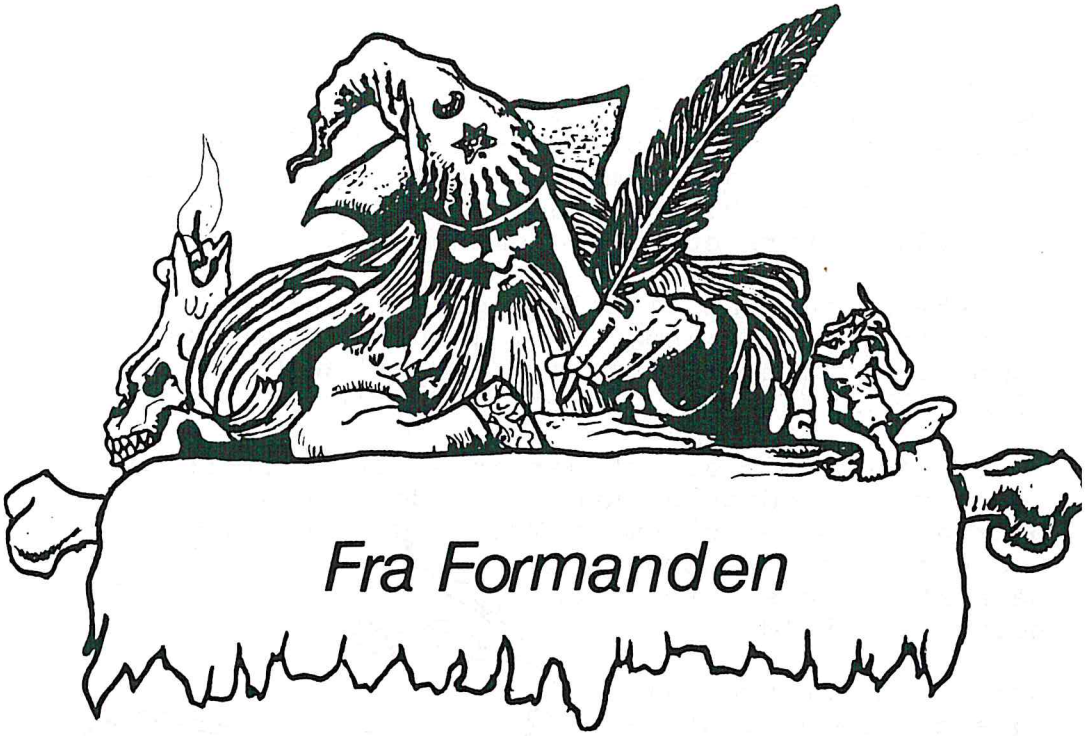
1 Forside
2 Indholdsfortegnelse
3 Fra Formanden
6 Floorplans
9 Referat af vores generalforsamling
12 Ognum - dyret er løs
13 Nyhederne
16 MINI CON

Medlemsliste pr. 6. maj
Kort over Farabesh

---

21 Velkommen til Farabesh
26 Nye D&D Monstre
29 Call of Cthulhu
33 Magical Items
34 Den lange rejse
39 I næste nummer
40 Bagside





Fra Formanden

Hold da op, hvor er der gået lang tid siden det sidste nummer af THE GHOST udkom. Det sidste nummer udkom midt i januar, og nu er vi midt i april. Dette afholder os dog ikke fra at producere endnu et nummer af TRCs afholdte klubblad, THE GHOST.

På et af vores mange spillemøder havde vi besøg fra en nystiftet rollespilsforening. Hvis nogle er interesseret er adressen:

Avedøre Dungeon Klub
Bymuren 18
Tirsdage 17 til 22
Tlf.: 01 78 91 01

Desuden har vi fra pålidelig kilde opsnappet, at der i Gilleleje/Græsted er oprettet endnu en rolle-/brædtspilsforening, Pink Dragon. Personer, der vil vide mere om denne forening kan kontakte Jesper Brandt på tlf. 02 11 88 41.

I sidste nummer lovede vi jo at der i dette nummer ville blive bragt forskellige artikler. Vi må desværre bedrøve vores læsere med, at det ikke var muligt at fremstille alle disse fantastiske artikler. Blandt andet går læserne glip af en kryds & tværs og en systemanmeldelse af WFRP.

I dette nummer kan vi til gengæld tilbyde læserne nogle artikler, som ikke var nævnt i sidste nummer. Vi bringer ting om eller til WFRP, Call of Cthulhu, Fastaval '89 og meget mere.

Vi er meget kede af, at der ikke har været nogle forslag til indkøb af nye spil. Bestyrelsen betragter dette som om at TRCs medlemmer vil lægge det store ansvar over på bestyrelsens i forvejen belastede skuldre.

Denne gang bringer vi også den længe ventede medlemsliste, og vi planlægger at bringe en opdateret liste HVER GANG.

Nok for denne gang. Vi håber, at DU, ja dig der ikke har været med til at bestemme indholdet af dette nummer vil nyde godt af vores andres arbejde.

Lav en artikel om hvadsomhelst, og giv den til Claus på et møde. Dit navn vil da funkle på næste nummers forside.



Har du husket at betale dit kontingent?



GØR DET NU!!!

EN DAG I FRITIDSCENTERET, POPPELALLE 12...

GM: I kommer ind i byens kro...
1. spiller: Hvordan ser den ud?
GM: Øhh... Lige et øjeblik... (Gm'en roder i sine papirer.)
Æhh, jeg tror altså jeg har glemt min kro derhjemme... øh, jeg tegner lige en...

(En laaang pause)

2. spiller: Skal det tage hele dagen?
GM: Nej, nej... jeg er færdig lige om lidt.
(Spillerne kigger op med søvndrukne øjne)
GM(Stolt): Sådan! Nu er den færdig...
3. Spiller: Juhuu...
4. Spiller: Er det der et vindue eller en dør?
GM: Øhh, det er en kamin...
2. Spiller: Hvorfor står den der?
GM: Øhh, kroværten byder jer velkommen og...
4. Spiller: Hvad er så det der?
GM: Det er en væg.
4. Spiller: Jammen, den er jo meget tyndere end dén der ?
2. Spiller: Hvorfor står den kamin dér ?
GM: Skal vi nu ikke bare spille videre ?
1. Spiller: Hvad er det for en dims ude i køkkenet ?
GM: Det ved du ikke. Din figur har ikke været derude...
2. Spiller: Hvorfor står den kamin dér ?
1. Spiller: Jeg går ud i køkkenet, og ser efter hvad det er for en dims der står dér.
3. Spiller: Hvornår får vi vores Hit Points tilbage?
GM: Når i har hvilet.
3. Spiller: Jeg hviler.
2. Spiller: Hvorfor helvede står den kamin dér ?!
GM(Fortvivlet): Byggesjusk!!!
1. Spiller: Hvad var det for en dims ude i køkkenet?
4. Spiller: Hvis det er en kamin, så ser den anderledes ud, end den anden. Og så kan der altså heller ikke være et vindue dér...
GM: Aaaaaaaaarrrgh!!!

Skynd dig at læse videre på næste side, og find ud af hvordan du kan undgå, at en situation som denne opstår i netop DIN campaign. Det du netop har læst, var nemlig indledningen til en artikel, ved navn...

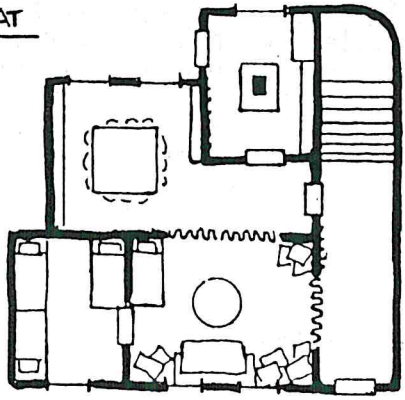


PALLE SCHMIDT'S

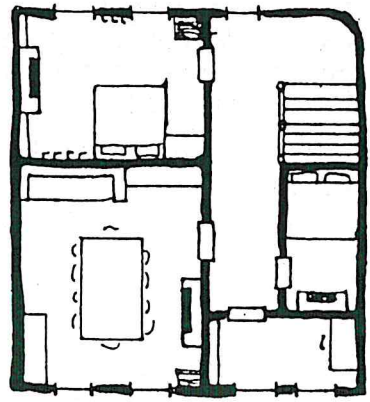
FLOORPLANS

Ja, folkens. Så er jeg her igen (Åh, nej. Red.), og denne gang med noget i aldrig (næsten) har set fra min side; en seriøs artikel. Det tror i ikke på? jamen jeg kan forsikre jer at den er go' nok. De fleste der læser "The Ghost" eller "Tabu" er nok klar over, at det jeg er mest kendt for (foruden mit højst besynderlige navn, og dertil hørende udseende) er mine tegneevner. Og netop disse evner har jeg benyttet mig af, når jeg har spillet rollespil, ved Bl.a. at tegne huse og bygninger som spillerne udforskede. Altså det, man på engelsk kalder "Floorplans", og på dansk "Gulvplaner" (Oh, really? Red.). Men for nu at komme til sagen (Ja, tak! Red.), så er det, denne artikel drejer sig om, det faktum at jeg meget snart har fået samlet gulvplaner over kroer, huse, lejligheder, butikker o.s.v i et hæfte. Hæftet, der forløbig består af mellem 15 og 20 kopierede sider, hæftet sammen med clips, kan købes hos mig til den latterlige pris af 20 kroner! for at bevise at jeg ikke er en eller anden plattenslager, der prøver at tjene penge til sin mosters hjernetransplantation, viser jeg her et par eksempler.

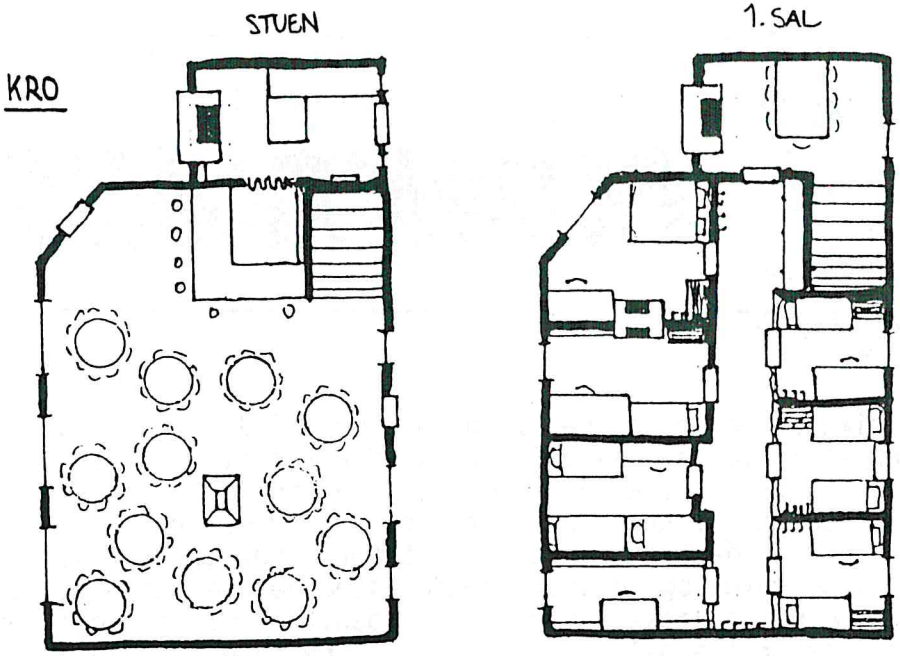
HUS/
PENSIONAT



STUEN



1. SAL



Som i muligvis kan se, har bygningerne altid mindst to sider uden døre eller vinduer, så de kan passe ind i et hvilket som helst gadebillede, uden problemer. Med i hæftet vil der naturligvis være en oversigt over hvad de forskellige ting er, og mindre, vejledende sætninger om hvad man kan bruge den pågældende bygning til. Så hvorfor investere i dyre bøger på underlige sprog, med diverse uforståelige oversigter og tegninger, når man kan få det samme lige nede i fritidscenteret, for skallede 20 kroner!? Støt et godt formål! Slip for nedsættende bemærkninger over dine skæve vægge og ulogiske bygningsværker! Undgå panik aftenen før du skal spille, og opdager du ikke har fået nået at tegne kort over byens kro! Sov bedre om natten! Køb mine Floorplans!!!

Du kan bestille et eksemplar allerede nu, på tlf.:
02 52 82 13

...eller du kan få fat i mig på et af vore spillemøder.

Palle Schmidt

REFERAT AF VORES GENERALFORSAM DEN 5. FEBRUAR

1) Som dirigent blev Morten Rønne valgt, og da i
gen af TRCs dovne medlemmer ville deltage i
valgprocedurerne blev det undertegnede, der
måtte påtage sig det ærefulde hverv som refer

2) Der skulle også vælges to stemmetællere, det
var Klaus og Rasmus.

3) Formandens beretning. Det er gået ufatteligt
godt. Antallet af opmødte har været omkring
de tredive de sidste par gange, og antallet
af medlemmer er nået op over 30.

4) Da kassereren ikke dukkede op fremlagde Claus
Madsen (som sædvanligt) regnskabet. Se andet-
steds i bladet.

5) Indkomne forslag:
Registrering af rollespil - Morten vil regist
re, hvilke spil klubben har. Man kan få nogle
lister af ham, som man kan aflevere (udfyldte
tilbage.
Køb i udlandet - Morten ville stå for noget
samlet køb i udlandet. Snak selv med ham.
Lokalesituation - vi bliver foreløbigt i
Fritidscenteret. Hvis der er nogle bedre for-
slag bedes de gives til en i TRCs bestyrelse.
Bladet koster penge af fremstille. Hvis det i



kan gøres billigere skal det ikke udkomme mere. Steen & Steen & Claus M. blev sat til at undersøge om det kunne lade sig gøre, at lave det billigere.
Formand - Præsident - enormt flertal imod. Formanden forbliver formand.

6) Claus E. blev genvalgt som formand.

7) Bestyrelsen kom til at bestå af: Claus Ekstrøm Palle Schmidt, Peter Hansen og Steen Kjalke og Niels Madsen. Carsten Hansen blev valgt som suppleanter.

8) Claus Madsen blev valgt som revisor og som revisorsuppleant blev Klaus Kochholm valgt.

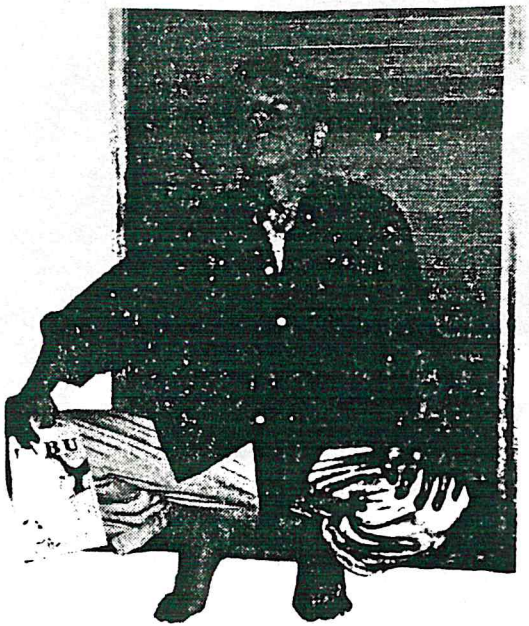
9) Der var intet under eventuelt.



RIGTIGE MÆND ABBONNERER OGSÅ.....

- PÅ

TABU



SÅ ABBONNER DOG, MAND (M/K)!!!!!!!!!!!

DER ER HUNDREDE-OG-SYTTEN FORDEL VED AT ABBONNERE PÅ TABU.

DU FÅR EN HEL ÅRGANG (6 NUMRE) FOR 100,- DET VIL SIGE AT DU SPARER 20 BOBSER, ELLER AT DU FÅR ET NUMMER HELT GRATIS!!!

SÅ FÅR DU PORTOFRIT TILSENDT DIT NUMMER HVER ANDEN MÅNED. DET SPARER DIG LIGE EN 30 KR. TIL.

OG SOM OM DET IKKE VAR NOK, SÅ KAN DU OGSÅ DELTAGE I VORES ABBONNENT-KONKURRENCER!!!!!! HER KAN DU VINDE SPIL, MODULER OG MEGET ANDET GODT. DER ER ALLEREDE EN NY KONKURRENCE PÅ SIDE 58!

DET ER SIMPELTHEN TABELIGT AT LADE VÆRE. DU VIL BLIVE EN ANSET PERSONLIGHED, OG VIL ALTID VIDE DET NYESTE OM ROLLESPILS-VERDENEN, DER OMGIVER OS ALLE.

SEND ET GIRO-KORT MED DIN ADRESSE, 100 KI OG

TABU c/o
MERLIN MANN
HAVNEGADE 47
1058 KBH. K
GIRO. 4 58 40 23

AND MAKE THAT SNAPPY!!

OGNUM - ET FARLIGT MONSTER

Direkte fra vores udsendte medarbejder i TRC har vi fået tilsendt et billede af et uhyre, der tilsyneladende hærger TRCs møder. Hvis nogen skulle se dette monster bedes der straks gives besked til politiet.
Dyret er uhyre farligt og bedes omgåes med største forsigtighed.



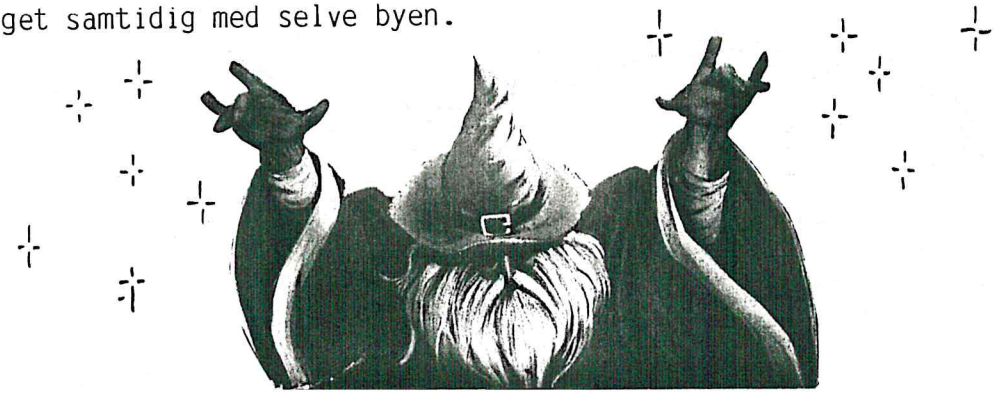
VELKOMMEN TIL

Farabesh

Farabesh er en by, der er beregnet til at kunne bruges, i et hvilket som helst fantasy-rollespil. Du kan placere Farabesh hvor du har lyst, men du skal huske på, at klimaet i byen er som i sydfrankrig. Jeg har ikke angivet nogen stats, til de forskellige spil, så det er op til GM at finde ud af det.

FOLK OG RØVERE I FARABESH

Udenfor selve byen, er de fleste folk landmænd eller daglejere. Det er de færreste der arbejder i byen. Indenfor murene arbejder de fleste med en eller anden form for butik eller værksted. Generelt er folk i byen ret velstillede, og det skyldes mest af alt, at Farabesh ligger i et klima, hvor det er muligt at dyrke forskellige frugter og grøntsager, der er stor efterspørgsel på Farabesh er og bliver en handelsby, hvilket man bl.a. vil kunne se, ved at der igennem hele byen går en stor landevej(se kortet Byen får sit vand fra bjergene (Husk at placere Farabesh i nærheden af mindst ét bjerg), og skæres igennem af kanaler. Byen e også kendt for sin arkitektur og sit kloaksystem, som blev bygget samtidig med selve byen.

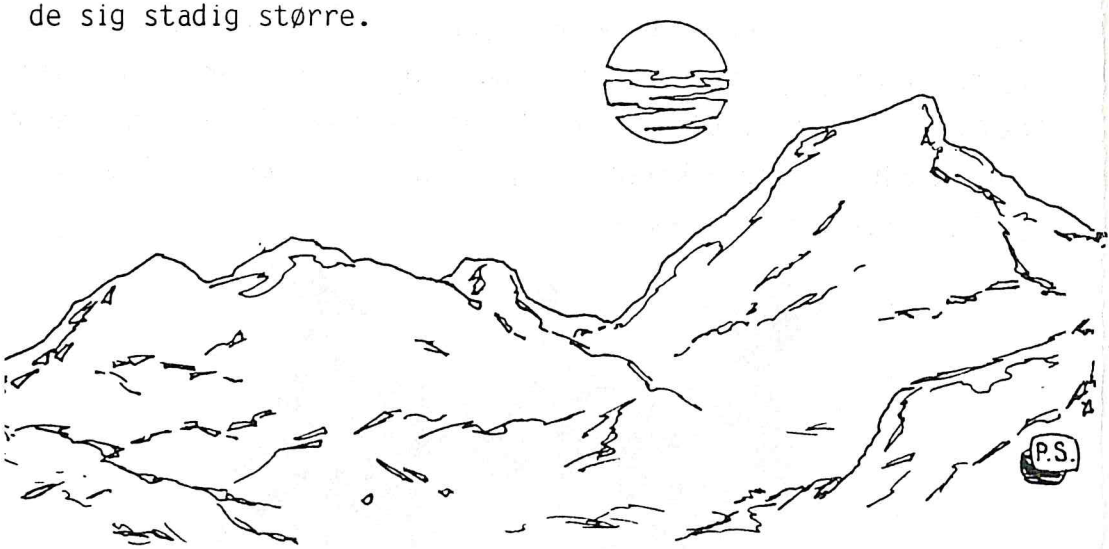


LIDT OM BYENS HISTORIE



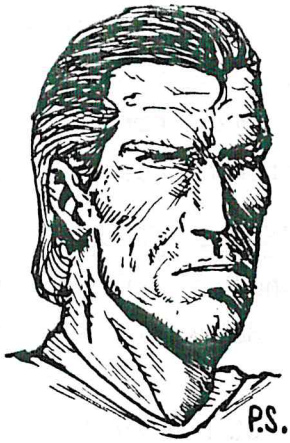
Silas Flammeskæg

Farabesh blev grundlagt af de to handelsrejsende Fahrir Sarpedon og Basharat Wahlpurgish, og de opkaldte den efter deres fornavne. Men under opførelsen af byen, blev landet pludselig hærget af en stor krig (bestem selv mellem hvem) og byen gik til grunde sammen med sine to grundlæggere. Sarpedon og Wahlpurgish gik ret hurtigt i glemmebogen efter dette. I omkring 10 år, stod Farabesh's ruiner urørte, inden nogen igen begyndte at vise interesse for byen. En besynderlig gut ved navn Silas Flammeskæg, kom til landet og bad om foretræde for kongen. Han pralede åbenlyst om sine evner som troldmand, og for at prøve ham satte kongen ham til at genopbygge Farabesh. Silas tog dertil, og i løbet af 6 måneder, var Farabesh helt færdigbygget. Folk flyttede tilbage til byen og udråbte Silas Flammeskæg til fyrste over byen. Senere begyndte folk at bygge gårde og huse udenfor bymuren, og Farabesh voksede sig stadig større.



OG HVAD SKETE DER SÅ ?

Silas Flammeskæg gik hen og døde, af en hidtil ukendt sygdom, men inden da havde han udpeget den unge Daniel Krovic som sin efterfølger. Folket accepterede hans beslutning, og siden da, er fyrsteembedet gået i arv. I dag er det fyrst Abrosius Krovic, der styrer byen.



Fyrst Ambrosius Krovic

BYENS LEDELSE

Som sagt er det den 57 årige Ambrosius Krovic, der styrer Farabesh, og han er en streng men retfærdig leder. Folk er generelt rimelig tilfredse med fyrsten, da skatterne ikke er for høje, og de fleste har hvad de skal bruge. Fyrsten har enevælde, men rådfører sig gerne med andre. Netop til det formål har han dannet et råd, der består af højtstående embedsmænd. Magistraten (rådsformanden) er den aldrende Francis Teevs. Rådet bliver inkaldt månedligt, og ved særlige lejligheder, hvor man diskuterer belutningerne. I sidste ende er det dog fyrsten der bestemmer. Magistraten fungerer også som overdommer.



BYENS FORSVAR

Farabesh har en mindre hær, der lede af fyrst Krovic's barndomsven Richar Barrington. Han har kontrol over hele byens forsvar, og det var bl.a. ham, der opfandt "rekrutteringen" (se senere). Som det kan ses på kort et, har byen en del strategisk placerede udkigstårne i bymuren. Fra disse tårne er det muligt at se en-

hver eventuel fjende. GM kan selv placere flere, hvis han/hun føler det nødvendigt. Kaptajn Barrington er også medlem af rådet. Byens hær består af cirka 600 mand, hovedsagligt arbrøstskytter og bueskytter.

MAGTFULDE PERSONER

Af andre magtfulde personer, kan nævnes fyrst Krovic's hof-magiker, Balisarius. Han er højt respekteret af byens borgere, og går for at være umådelig sej. Han har to koner.

DAGE OG HØJTIDER

En af de dage, folk i Farabesh ikke er så glade for, er skattedag.



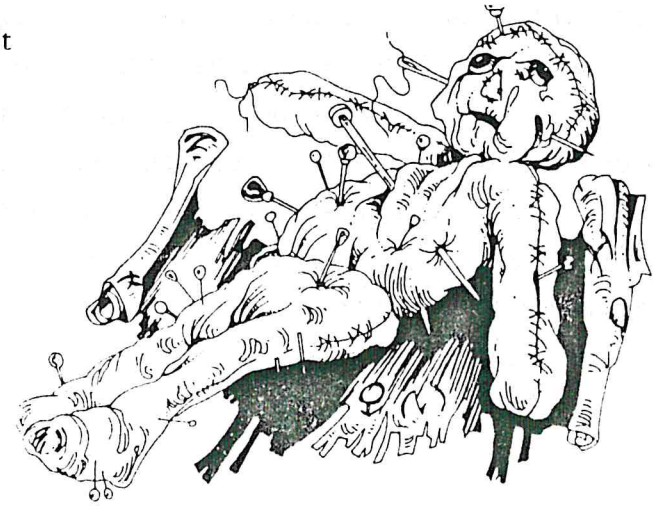
På denne dag (Som indbyggerne aldrig kan vide sig sikker på hvornår vil komme), besøger fyrstens skattefolk alle husstande i byen. Her bedømmer skattefolkene så, udfra hvad folk ejer, hvor meget de skal betale. Halvdelen af disse penge/værdier går til byens templer og klostre. Skattepatruljerne består som regel af en lærd og 2-4 byvagter (Byvagterne er soldater fra byens hær). Der gåes en ny rute hvert år for at overraske indbyggerne, og det er heller aldrig på samme dag, man holder skattedag.

En anden interessant dag er folketællings-dagen, eller måske snarere ugen. Den afholdes som regel i efteråret. Folk i byen skal stille sig op i lange rækker på Hovedtorvet foran fyrstens palads, og bliver her talt op af nogle af de samme folk, som besøger dem på skattedagen. Folk skal opgive deres navn og adresse + antal familiemedlemmer. Ikke at møde op til folketælling er en forbrydelse, og straffes med en bøde.

Historiefortællerens dag er den dag hvor alle byens historiefortællere, fortællere deres mest fantastiske historier. Folk er meget gavmilde den dag, og historiefortællerne tjener godt. Der er altid mulighed for at høre en god historie på denne dag, og måske også nogle, der kunne være grundlag for et scenario.
På Silas Flammeskægs dag holder folk fri, og bliver hjemme for at fejre byens mystike velgører. Det er skik og brug at tilberede en speciel ret (find selv på én) på denne dag, og om aftenen tændes der bål i gaderne. På Silas-torvet, mødes folk om aftenen for at synge en hymne til Silas Flammeskæg, og Balisarius viser tryllekunster. På denne dag er det også normalt at byens kirker skraber en pæn sum penge sammen, ved at holde messer. Byens handelsfolk, krømmere og plattenslagere sælger også en masse ubrugelige souvenirs, såsom medalliner, statuetter, tørklæder o. lign. med påtryk af Silas Flammeskæg, i perioderne før og efter Silas Flammeskægs dag.

I NÆSTE NUMMER, VIL DER BL.A VÆRE BESKRIVELSER AF SÆRLIGE STEDER OG GADER + LIDT OM LAUG OG LOGER. DER VIL OGSÅ VÆRE EN DEL FLERE FACTS OM SELVE BYEN OG DENS MENNESKER!

Palle Schmidt



For første gang i umindelige tider, har et af vore medlemmer præsteret at skrive til "The Ghost", uden trusler om pisk, prygl eller brændemærkning. Da dette jo i sig selv er fantastisk, bringer vi her, til nye og gamle D&D spillere, **Thomas Jakobsen's**

D&D MONSTRE

DINGO

Armor Class:	5
Hit Dice:	4+1
Move:	180' (60)
Attacks:	1 bite
Damage:	2-8
No. Appearing:	0 (2-8)
Save as:	fighter: 2
Morale:	8
Treasure Type:	Nil
Alignment:	Neutral
XP value:	130



Dingoen, også kaldet den vilde hund, lever i de varme regioner, hvor den foretrækker skovområder men den findes næsten alle steder. De jager i flok, og angriber sjældent overlegne fjender. De må/kan opdrættes som hunde (Hvis DM godkender det), hvis de fanges. De er nogle gange optrænet af barbarer, der bruger dem som jagt og krigshunde. Det enestående ved dingoerne er, at de i deres jagtområder har fortrængt alle slags ulve, og størstedelen af de store katte i området.

GWYTHAINT

Armor Class:	3
Hit Dice:	4
Move:	50' (10')
Flying:	210' (70')
Attacks:	2 claws/ 1 bite
Damage:	1-4/1-4/1-12
No. Appearing:	0 (1-3)
Save as:	Dwarf: 3
Morale:	12
Treasure Type:	Nil
Alignment:	Chaotic
XP Value:	285

Gwythainten er en krydsning mellem en ørn og en grib, foretaget af en ond troldmand. De vil lystre deres skaber blindt, og overgiver sig aldrig, når først de er i kamp. De bruges for det meste som en slags spejdere, og deres sprog tales kun af dem selv og deres hersker. Til tider sendes de i krig med større enheder, i grupper på 20-50 fugle. De afskyr ild som pesten, men kan overvinde deres frygt hvis de har direkte ordre på at dræbe. Disse store rovfugle angriber væsner, i små grupper på 1-8 individer, bortset fra drager og lignende.

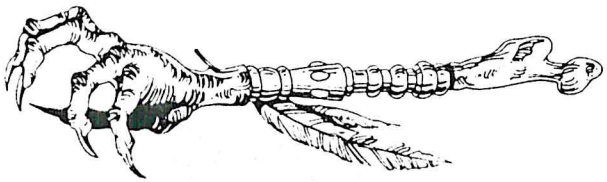


VILDSVINEMAND

Armor Class:	9
Hit Dice:	4
Move:	120'(40')
Attacks:	1
Damage:	1-4 or by weapon
No. Appearing:	1-6 (2-4)
Save As:	Fighter: 4
Morale:	8
Treasure Type:	C (B)
Alignment:	Neutral
XP Value:	205

Vildsvinemænd er menneskelignende monstre, med vildsvine-hoveder og ben arme og krop som et menneske. For hver 5 vildsvinemænd, vil der være en leder med højere styrke og intelligens. De går til tider sammen med vilsvine-grupper, og hvis de er ved at tabe en kamp, kan de tilkalde en vildsvine-flok, der ankommer inden for 1-2 runder (Det kommer vel an på hvor de er?!? Red.). Treasure type A kun hvis de er i deres hule. Nogle gange rider én eller flere fra gruppen, på nogle særligt store vildsvin.

Thomas Jakobsen



Godaften, godmorgen eller eventuelt goddag. Her er TRC med...

NYHEDERNE

Nye og gamle nyheder indenfor rollespilsverdenen, præsenteret af Palle Schmidt.

Vi kunne jo passende starte med at fortælle lidt om, hvad der sker i vores egen lille klub, TRC. Som I nok ved, fylder klubben i dag 3 år, og det bliver fejret med lagkage og sodavand til medlemmerne. Tåstrup Roleplaying Club er allerede oppe på 40(!) medlemmer, hvoraf kun 5-6 stykker er gamemastere. Se dog at få fingeren ud! Der kommer nye hver gang.

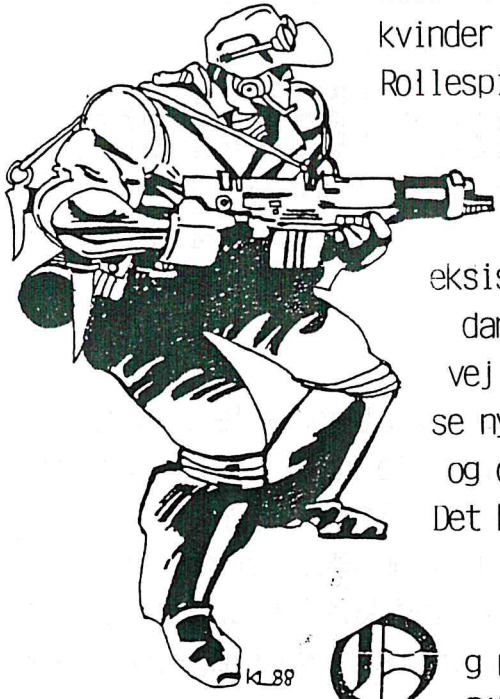


Da gamemastere er noget klubben i høj grad har brug for, vil der nok på et elller andet tidspunkt i løbet af året, blive arrangeret et GM-kursus, der vil give tips og ideer til hvordan man bliver en god GM. Spørg Claus E. eller Mungo.

Og nu til intet mindre en en sensation. Søndag den 30 april, mødte der for første gang nogensinde, et hunkønsvæsen op på et af vore spillemøder! Vi her i klubben betragter dette som en revolutionerede begivenhed, og vil gerne benytte lejlig-

P.S

heden til at gøre opmærksom på, at piger/kvinder selfølgelig er velkomne i klubben. Rollespil er ikke kun for drenge.



Som I måske ved, har der gennem længere tid eksisteret et rollespilsmagasin på dansk, ved navn TABU. De er også på vej fremad. Bl.a har de hyret en masse nye folk (deriblandt undertegnede), og de har skiftet format fra A5 til B4. Det koster 20 kr pr. nummer.

Og nu til noget helt andet. Glostrup Bibliotek vil i perioden 14/8 til 3/9 1989, udstille figurer og Dioramaer. Hvis du har noget du vil låne ud til det formål, kan du henvende dig til Thomas Jakobsen på tlf. 02 45 70 35. Figurerne vil blive låst inde i montrer.

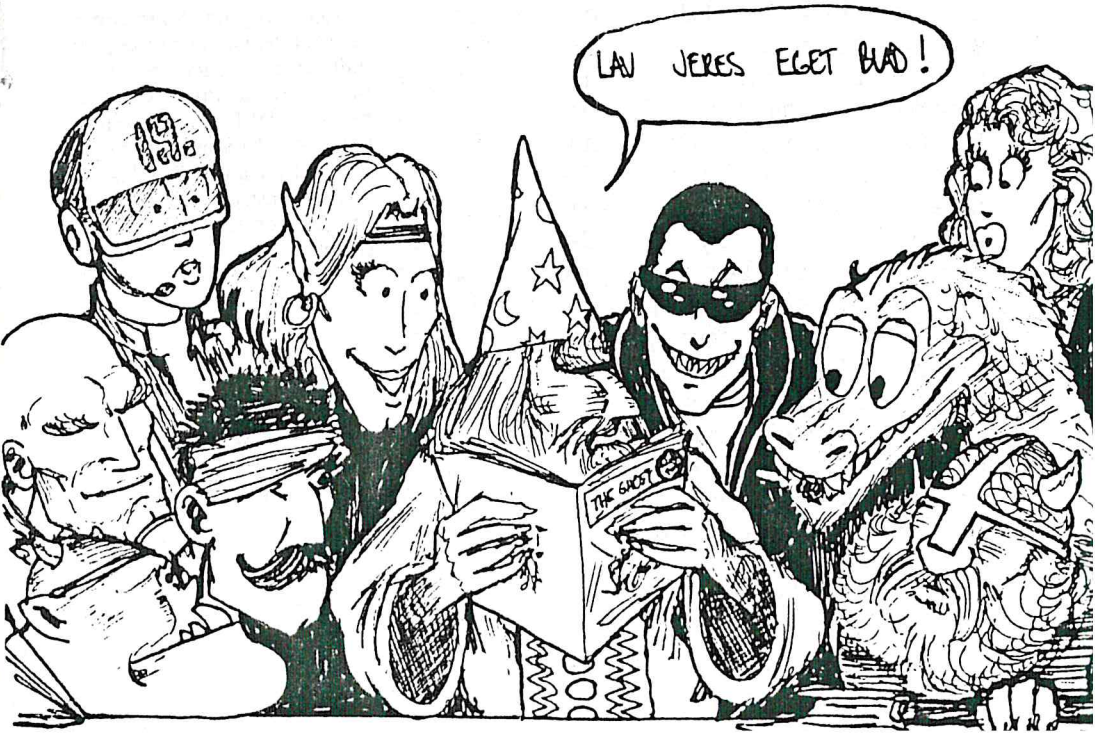
Tåstrup Roleplaying Club holder også udstilling. Det gør vi på Blåkilde Bibliotek en gang i efterårsferien. Vi har ikke de nøjagtige tider endnu, men man kan jo altid prøve at henvende sig hos Formand Claus.

Iøvrigt kan jeg da lige fortælle, at Games Workshop netop har sendt en Warhammer Fantasy Roleplay sofback version på markedet. Så vidt jeg er informeret skulle indholdet være det samme.

Apropos gammel vin på nye flasker, så har TSR (ikke at forveksle med den berømte/berygtede rollespilsklub TRC) netop besluttet sig for at sende en AD&D Second Edition på markedet. Players Handbook er allerede udkommet. Vi her i TRC (ikke at forveksle med det berømte/berygtede rollespilsfirma TSR) har endnu ikke fået set på det, men ligeså snart vi har, skal vi nok informere jer. Måske.

På klubbens vegne, vil jeg gerne have lov til at sige tak for nu. Vi høres ved når I begynder at levere noget stof til "The Ghost".

Palle Schmidt



MINI-CON '89

Efter en lidt hektisk start på spillemødet den 30. april, hvor der blandt andet var lokale og GM-mangel tog Claus Madsen og Claus Ekstrøm afsted til MINI-CON på Amager.

I bus 32, som vi tog fra Rådhuspladsen mødte vi Leif fra Erebor (vi kendte ham fra Odense, hvor vi spillede Call of Cthulhu sammen), og rundt omkring i bussen hørte man nogle der snakkede om AD&D og diverse andre rollespil.

Leif vidste heldigvis hvor lokalerne var (det var jo trods alt Erebor, der arrangerede Con'en), så vi havde ingen problemer med at finde skolen. På Con'en var der i alt 6 hold, der var tilmeldte. To hold i hver AD&D, Warhammer Fantasy Roleplay og Call of Cthulhu.Spillene begyndte først halv to, så vi havde mulighed for at forsyne os med forskellige fordøjeligheder fra en nærliggende kiosk.

••• Taastrup Roleplaying Club drager 30. april til Amager for at deltage i en rollespilsturnering, hvor de kan deltage i tre spil: »Call of Cthulhu«, hvor man som russer i 1923 med fire venner skal opklare et mysterium, »Warhammer Fantasy Roleplay«, hvor man møder uhyrer og en troldkvinde, og »Advanced Dungeons & Dragons« om soldater i kongens hær, der indblandes i slaget om Thalathyn. Sidste år vandt taastrupperne AD&D-turneringen i Odense. Klubmedlemmerne mødes hver anden søndag kl. 11-18 i Taastrup Fritidscenter, oplyser formand Claus Ekstrøm.

I Warhammer Fantasy Roleplay skulle 4 personer drage til en by, der lå et par dagsrejser væk. Her var der et Shallya (helbredelse) tempel, der kunne ødelægge magiske objekter.

Vi tog afsted mod templet, og da vi ankom til templet så vi at Shallyas mærke, en hvid due, der var afbilledet på porten var blevet ødelagt af lynet (meget symbolsk). Vi havde straks på fornemmelsen, at templets renhed var

forstyret, og det var derfor med en hvis varsomhed at vi tog ind i templet. Vi kom i snak med ypperstepræsten - men hans attitude virkede ikke rigtig, så vi indlemmede ham ikke i vores planer. Om natten brød vi ind i templet og kom, i templets allerhelligste i kontakt med Shallya, der fortalte os at ypperstepræsten var en forklædt dæmon. Vi fik også at vide hvordan vi kunne besejre denne, og det gjorde vi så - no sweat.

Scenarioet var ikke særlig godt, men det havde nogle fede ting med, bl. a. nogle digte, som man skulle gætte noget ud fra. Det sjoveste var den måde vi spillede på, og på den måde vi flegnede ud på. Blandt andet overfaldt vi en harmløs bonde og diverse andre syge ting. Det var bestemt ikke så godt som i Odense.



Call of Cthulhu var den anden af de tre muligheder der var at spille på Mini-Con, og en af TRC`s fortræffelige medlemmer var på pletten. Scenarioet foregik i Sovjet i det herrens år 1923, hvor en af spillernes onkel var blevet alvorlig syg. Han bad de andre spillere om at tage med ned for at besøge hans onkel, da de var gode venner og havde før været på farefulde eventyr sammen. Det viste sig imidlertid at onklen havde fået et alvorligt chok, men ingen viste hvorfor. Manden som han boede sammen med havde fundet ham, slemt tilredt liggende og skrige: "Orme, orme få dem af mig". Han havde så fået fat på politiet, som straks kontaktede hospitalet. På hospitalet kunne de konkludere at han led af ophiophobia (Frygten for slanger). Alle spillere fattede straks mistanke til manden som onklen havde boet sammen med.



Spillerne begav sig straks afsted ned til den lille by som onklen havde boet i for at undersøge huset. Byen lå i et jordskælvsområde, og tidligere havde spillerne læst og fem mord som var foregået et lille stykke tid forinden.

Da spillerne ankom til bygrænsen viste det sig at byen var afspæret på grund af en smitsom sygdom, men det holdte jo ikke spillerne tilbage. I nattens mulm og mørke sneg de sig hen til hegnet og ville kravle over, men da der var nået to over hegnet kom der en patrulje forbi. De to som nåede over skyndte sig ind i byen og

og til onklens hus hvor de gemte sig, og de andre kom over et andet sted ubemærket. Alle spillerne begyndte så at undersøge huset, men de fandt ikke noget spændene, heller ikke manden som boede sammen med onklen.



Næste dag kom politiet op til huset, de havde fundet ud af at der var kommet nogle. Spillerne fik selvfølgelig lov til at blive i byen fordi den smitsomme sygdom skulle jo nødig spredes. Spillerne snuser så lidt rundt i byen og finder ud af der slet ikke er en sygdom, men politiet mener at personen der har begået de fem mord, er i byen. En nat hvor alle spillerne ligger og sover på nær en der holder vagt, kommer manden som onklen havde boet sammen med farende op fra kælderen, og skreg :"Orme, orme", og begyndte så at angribe spillerne med en kniv. Spillerne fik selvfølgelig kontaktet politiet, som fik anbragt onklens ven samme sted som onklen.

Nede under den skjulte lem i gulvet var der et lille rum hvor der var tegnet et pentagram, og foran var der et alter. Det eneste der var dernede af spændene ting var en bog på russisk, og et stykke papir med noget mærkelig skrift på. Lidt efter lidt fandt spillerne ud af at dagen inden hver af de fem mord, havde der været en mindre jordrystelse. Alle spillerne på nær en som blev hjemme i huset og læste, tog op i bakkerne der lå rundt omkring byen, og se om de kunne finde noget spændene, men heller ikke der var der noget spændene at undersøge. Nogle dage efter hvor alle spillerne var i huset begyndte der en mindre jordrystelse. Geologen som hele tiden havde været med kunne lokalisere stedet hvor jordskælvet havde sit midtpunkt. Da spillerne kom derud til fandt de også en grotte hvor de så gik ned. Der var to gange så der var to spillere der gik hver sin vej. Den ene gruppe var ikke nået særlig langt før de hørte den anden gruppe råbe og skrige, og skyde. De var stødt ind i en stor orm (Dhole), som formodentlig var hovedårsagen til jordskælvene. Alle spillerne blev så slået ihjel af monstret, så den eneste der var tilbage var han der sad derhjemme og læste (TRCs medlem selvfølgelig). Men efter som klokken var mange blev de nødt til at stoppe (Dårlig planlagt).

Selve scenarioet var udemærket, ikke noget særligt, men det der gjorde det så kedeligt var at spillerne som jeg spillede sammen med ikke kunne finde ud af det. Jeg var også rimelig utilfreds med at vi bare måtte afbryde spillet, fordi de andre var døde.

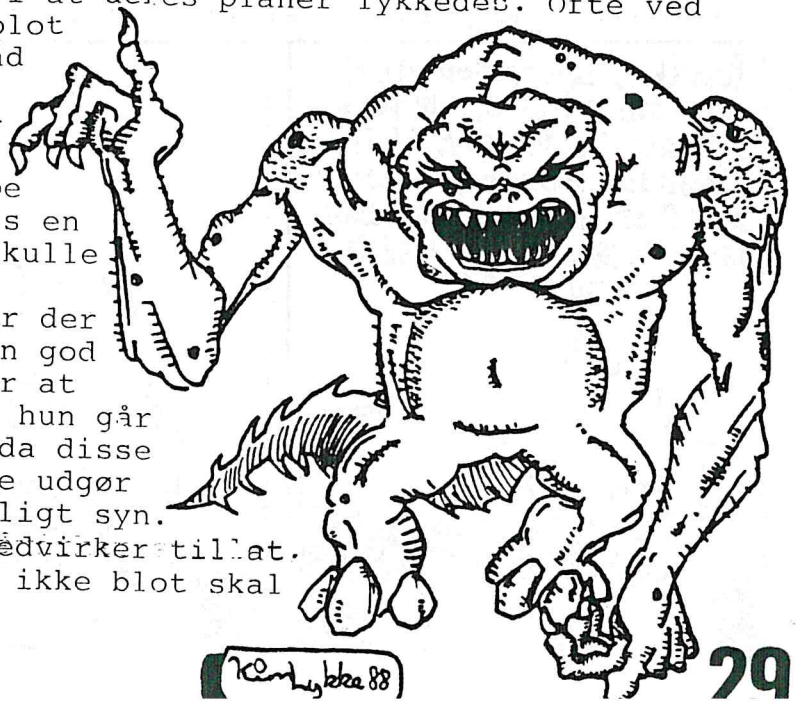
CALL of CTHULHU®

- Hvad er det.

Call of Cthulhu er et rollespil, hvor spillerne skal redde jorden fra forskellige typer af uovervindelige uhyrer. Spillerne er almindelige mennesker der, som tiden går og scenarioet skrider frem, finder ud af, at jorden ikke kun er befolket med Homo Sapiens. Der findes også andre racer, der er så mægtige som guder, som befinder sig under, på og over jorden. Disse guder (eller uhyrer) er interesseret i at komme til jorden, hvor de har mulighed for at få tilfredsstillet deres sult. Heldigvis har guderne ikke mulighed for at tage til jorden når de lyster, de har brug for at blive hjulpet hertil - og det er forskellige kultister mere end ivrige efter. De håber på at de, når guden kommer til verdenen vil blive belønnet for deres "hjælpsomhed", og derfor for magt, når guden tager magten.

Spillerne skal da prøve på at forhindre kultisterne i at deres planer lykkedes. Ofte ved heltene blot ikke, hvad de skal gøre, eller hvad de er oppe imod. Hvis en spiller skulle se en af guderne er der desuden en god chance for at han eller hun går bananas, da disse guder ofte udgør en frygteligt syn.

Dette medvirker til at spillerne ikke blot skal

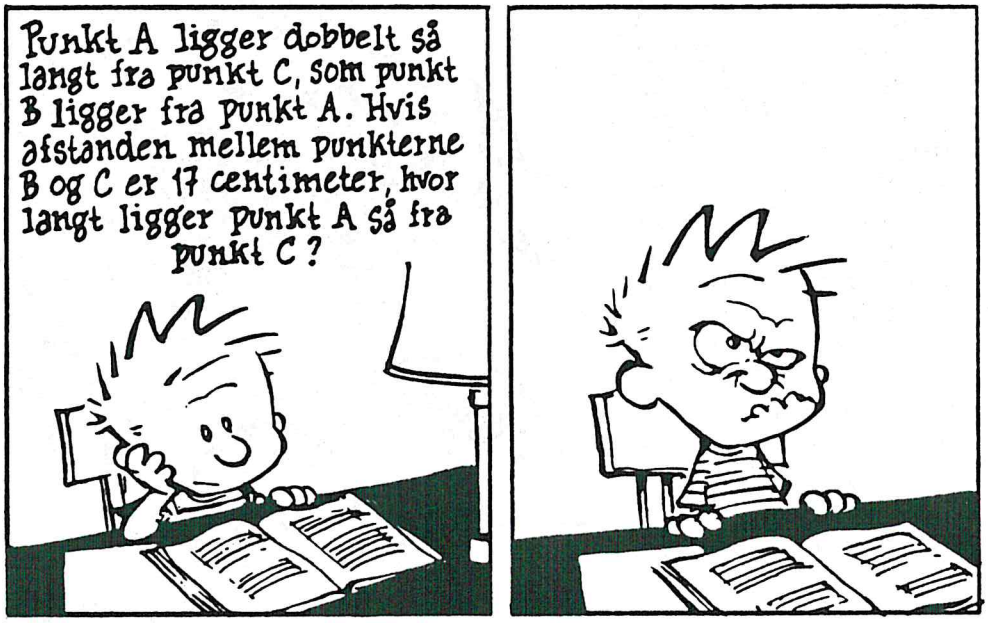


sørge for at holde sig i live - de skal også sørge for at de ikke bliver sindsyge.

Til at hjælpe heltene mod disse nærmest uovervindelige farer findes der formularer. Det er de færreste personer, som kender til formularerne og det er endnu færre, som bruger dem i de godes tjeneste - ofte bliver de brugt til at tilkalde guderne.

En Call-figur har 8 stats. Det er Strength, Constitution, Apperance, Dexterity og Power, som hver rulles med 3D6. Size og Intelligence som rulles med 2D6+6 og tilsidst Education som rulles på 3D6+3.

Når man har rullet sin figurs egenskaber skal man vælge hans job. Det kan, hvis spillet foregår i 1920'erne, f. eks. være Professor, Journalist, Forfatter, Advokat m.m. Til hver stilling er der relateret nogle skills, som man har brugt/lært, på grund af ens job. På disse skills kan man uddele 15 gange sin education. Derefter kan man på alle skills uddele 5 gange sin intelligens. Når man har fordelt sine point ud er figuren klar til spil.



Når man senere hen i spillet skal lave noget, der er skill-relateret finder man den pågældende skill, og ruller under på D100. Hvis man ruller under 20% af sin skillchance (under 1/5 af den originale chance) har man klaret sin skill ekstra godt.

> Leo Huchinson skal klatre over en pigtrådhegn. Leos chance for at klatre er 80, og hvis han ruller under 16 (20% af 80) lykkes det ekstra godt. Leo ruller 12 og kommer derfor let og elegant over pigtråden.

Hvis man ruller 96-100 fumler man sit rul, og det går mere galt, end hvis man blot havde rullet over sin skill.

> Leo ruller 98 for at klatre over hegnet. GMen beslutter, at Leos jakke (og lidt af hans hud) bliver hængende i pigtråden. I det fjerne kan han høre hundeglammen, der kommer tættere og tættere på.

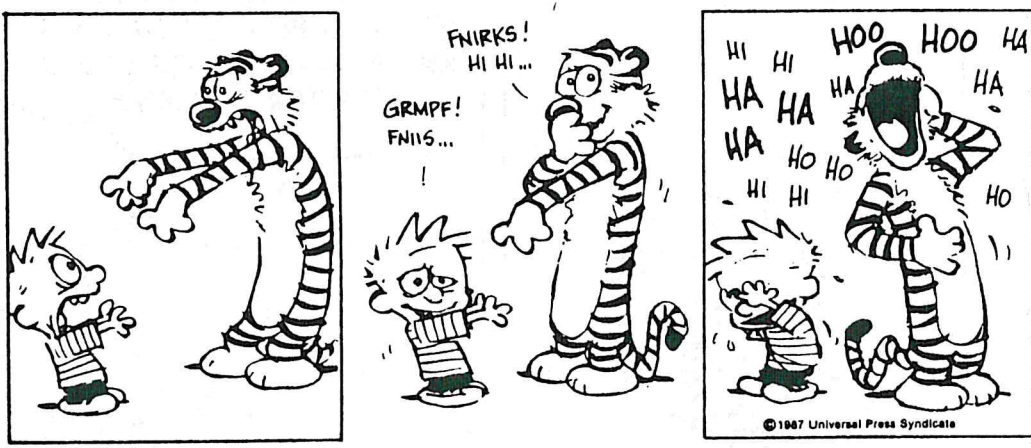
Når man er færdig med eventyret har man mulighed for at stige i de skills, som man har brugt i løbet af spillet. Hvis man på D100 ruller over den skillchance man har i forvejen stiger ens skill med D6. Det medvirker til at figuren kun stiger i de skills, som han vitterligt har haft mulighed for at bruge og derfor blive bedre til.



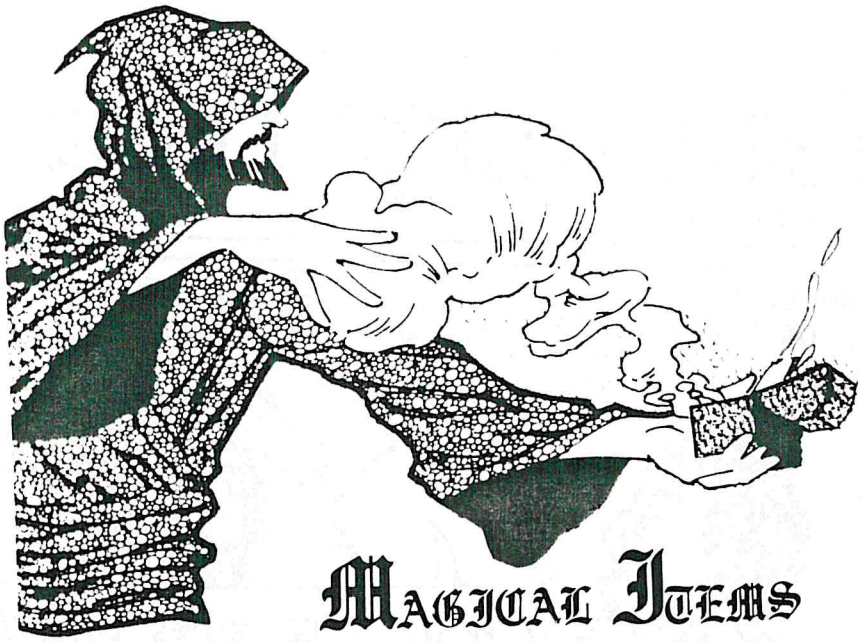
Spillerne har også mulighed for at lære formularer, der kan hjælpe dem med at sende guderne tilbage til originale domæne. Disse formularer står i gamle bøger eller man kan lære dem af personer, som kan dem i forvejen, og som er interesseret i at lære dem fra sig. Problemet med at kaste formularer er, at det er over figurernes forstand. Derfor bliver man ofte sindsyg af at se at man (imod al børnelærdom) kan kaste formularer.

De bøger, man kan læse er desuden skrevet, så dem der læser dem bliver lettere kulret af det. Derfor er hele spillet en balance gang mellem døden og galskaben.

Call of Cthulhu er et af de bedste rollespil der findes på markedet, blandt andet fordi det lægger op til opklaringsarbejde og minimal kamp, da modstanderne er så uendelige seje at man ikke har en chance mod dem i kamp. Desuden er spillet så simpelt, at det bare kører, uden at man under spillet konstant skal slå op i tabeller med videre.



DET ER MÅSKE FARLIGT AT LÆSE BØGER I CALL.....,
MEN DET ER SJOVT AT SPILLE ROLLESPIL



Magical Items

Denne spalte, som vil fremkomme i de næste numre af THE GHOST vil omhandle forskellige magiske effekter, som man kan bruge i de flese rollespil. Nogle beskrivelser er til et system, men det skulle ikke være besværligt at omskrive dem til andre rollespil.

Valkyriestene er små tænder fra et ukendt rovdyr. Tænderne ligner umiddelbart tænder fra et stort dyr, men en zoolog ville nemt kunne skelne dem fra rigtige dyretænder. Tænderne har den effekt, at de, når de er blevet "plantet" i frisk muld, at der efter ca. 5 minutter kommer en kriger frem af jorden. Denne kriger, som reelt kun er en magisk animeret rustning, vil gøre een tjeneste for personen, der plantede tanden, hvorefter den forsvinder for altid. Disse krigere har egen intelligens, og kan derfor selv vælge den metode de vil udføre tjenesten på. Hvis krigeren f. eks. får besked på at myrde en bestemt person er der ingen der ved hvordan, det kan være med gift, med våben eller med list. Stenen forsvinder efter "såningen", og kan derfor kun bruges en gang.

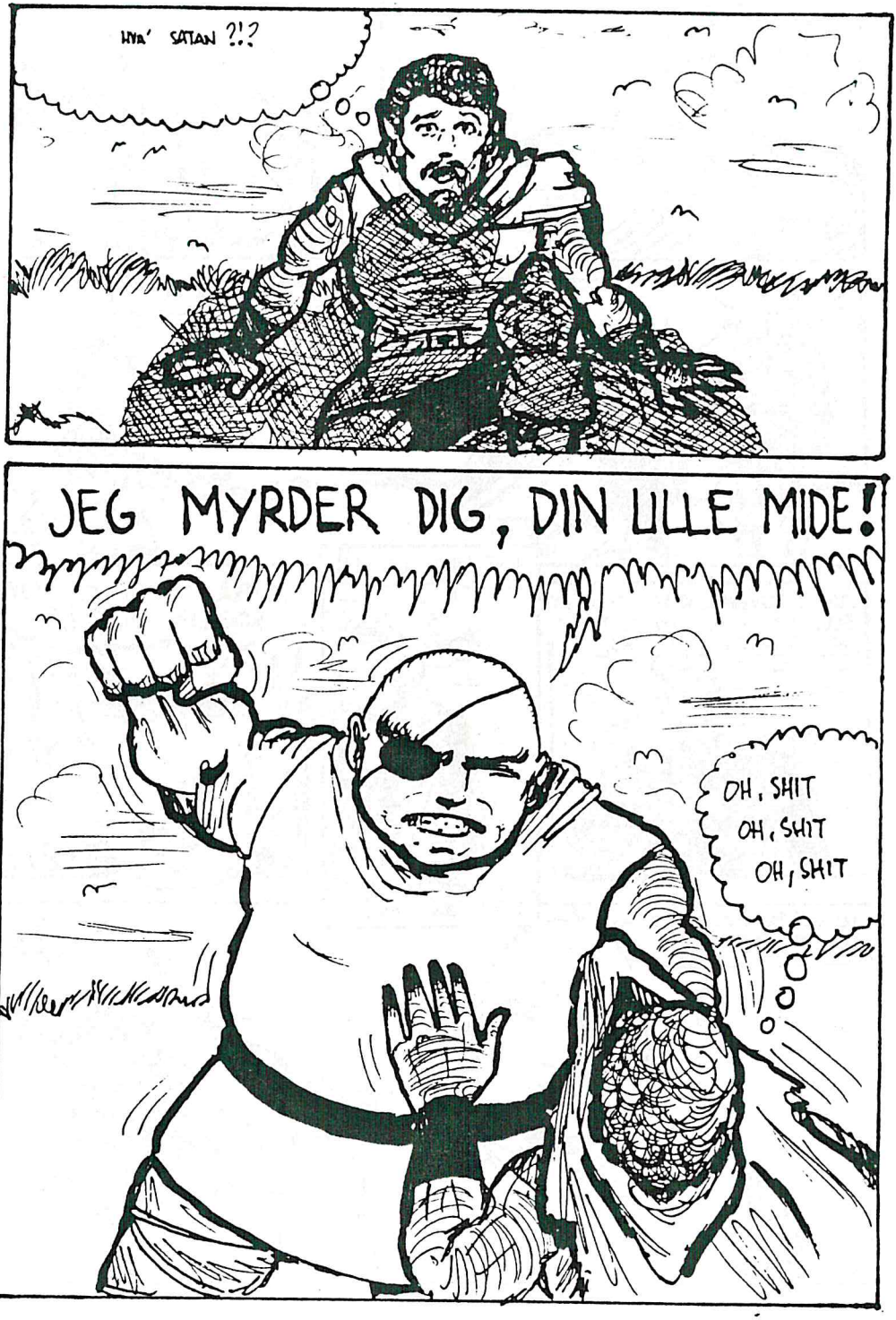


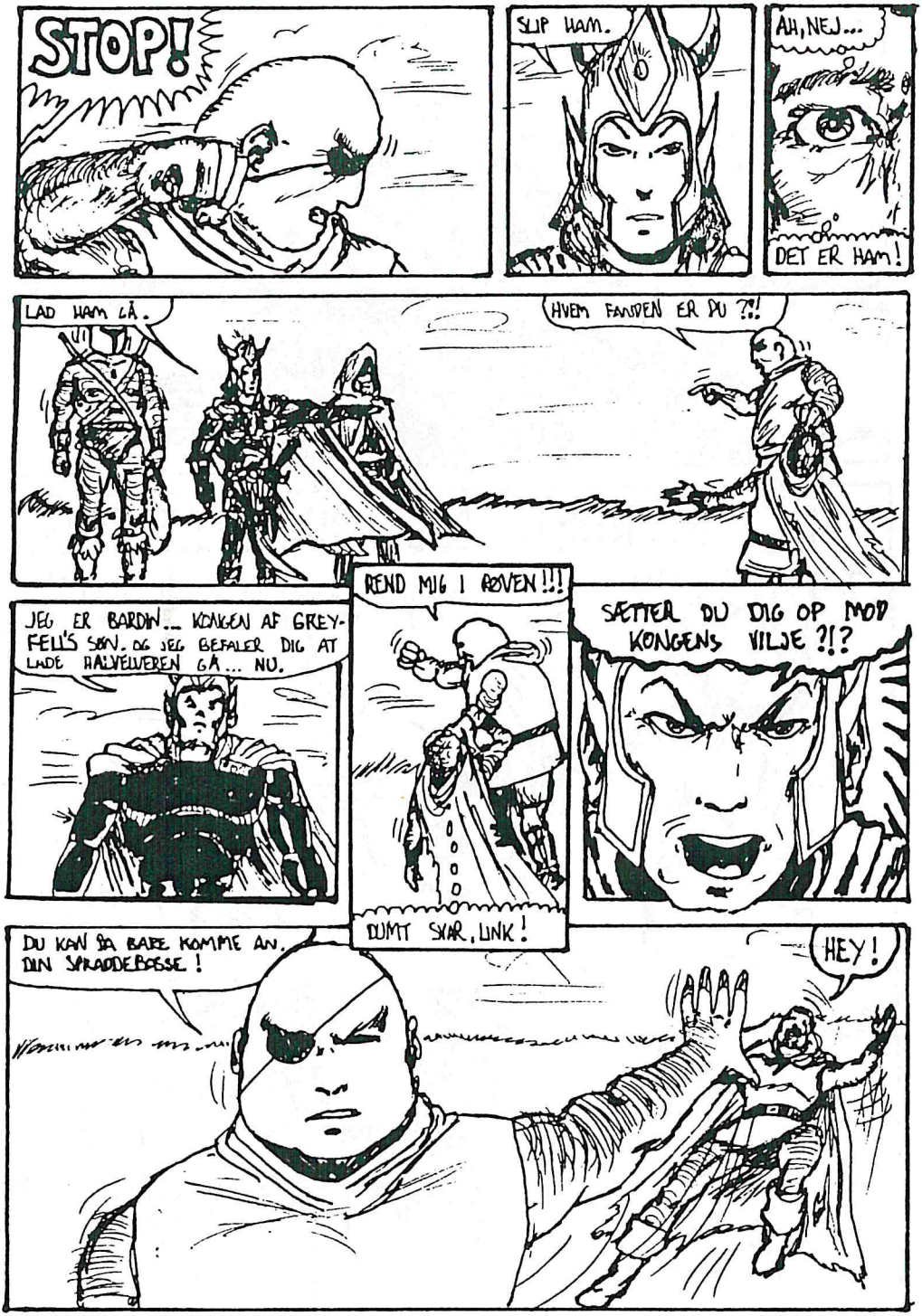
Den lange rejse

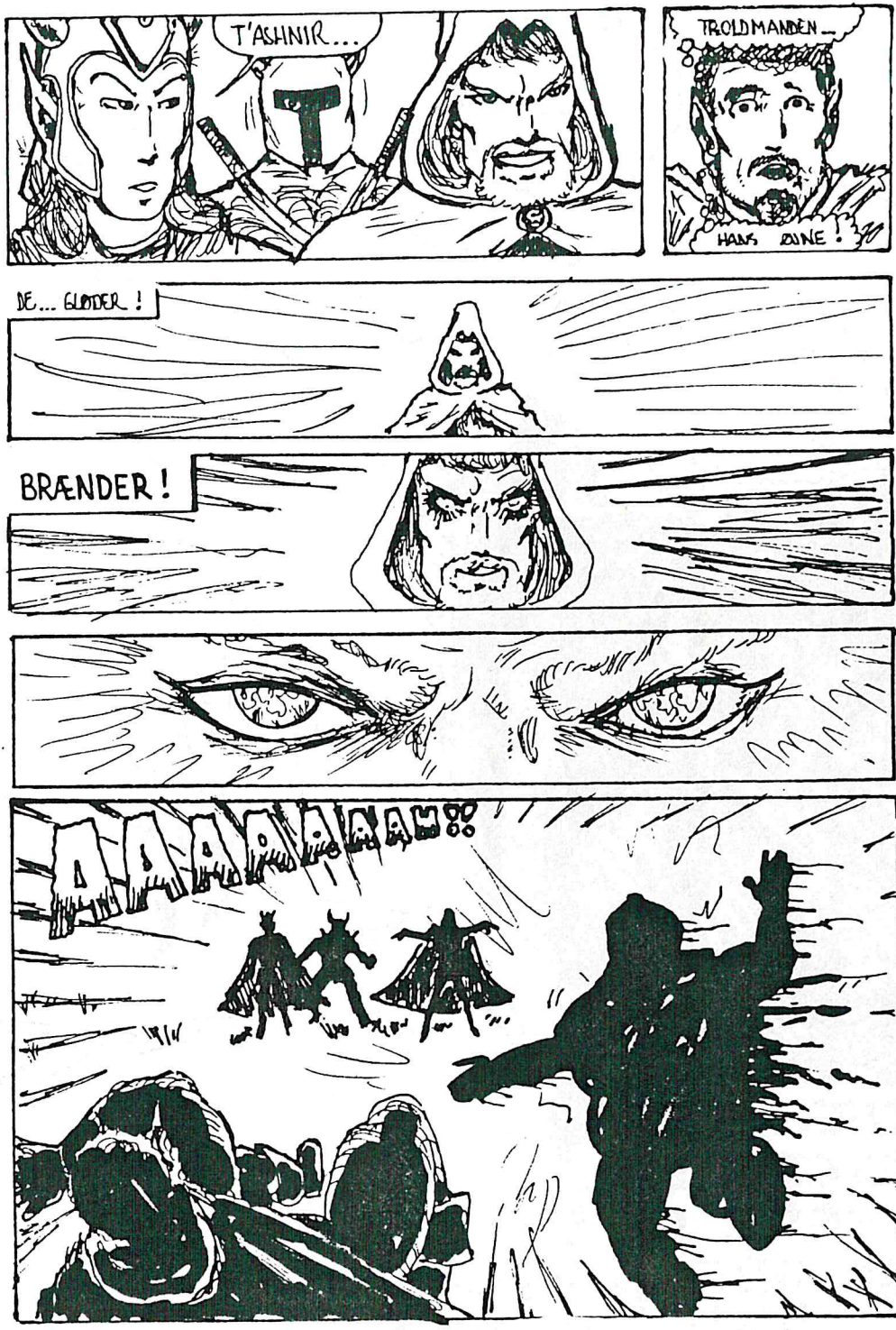
af Palle Schmidt

4. del




HVA' SATAN ?!?
JEG MYRDER DIG, DIN LILLE MIDE!
OH, SHIT
OH, SHIT
OH, SHIT


STOP!
SLIP HAM.
AH, NEJ...
DET ER HAM!
LAD HAM GÅ.
HVEM FANDEN ER DU ?!!
JEG ER BARDIN... KONGEN AF GREY-FELL'S SØN. OG JEG BEFALER DIG AT LADE HALVELVEREN GÅ... NU.
REND MIG I ØJNEN!!!
DUMT SVAR, LINK!
SÆTTER DU DIG OP MOD KONGENS VILJE ?!?
DU KAN SÅ BARE KOMME AN, DIN SPRADDEBØSSE!
HEY!


T'ASHNIR...
TROLDMANDEN...
HANS ØJNE!
DE... GLØDER!
BRÆNDER!
AAAAAAAAAA!!


SHIT!
FABELAGTIG
FORTSÆTTELSE
I NÆSTE NR.
AF THE GHOST!

I næste nummer:

For at starte med det vigtigste kan jeg fortælle, at vi spiller følgende dage:

21. maj
4. juni
18. juni
13. august (første spilledag efter ferien)
27. august
10. september

Husk at skrive disse dage ind i din kalender. Alle spilledage er fra klokken 11.00 til Fritidscenteret lukker.
Vi håber på at have et nyt nummer af THE GHOST ude inden september, hvor vi forventer at din artikel også er med.
Da dette nummer formodentlig er vores sidste inden sommerferien vil vi fra redaktionen sig god sommerferie.

I det næste nummer af THE GHOST går der rygter om at det måske vil indeholde følgende artikler: Fortsættelse af Palles fantasyby, en længere udredning om to af TRCs medlemmers tur til MINI-CON, måske første del af SMØLFQUEST , en nyere medlemsliste og meget mere (eller meget andet).

På gensyn i næste nummer af THE GHOST.

The Ghost



Taastrup Roleplaying Club
Søndertoften 272
2630 Taastrup