The ghost

TRC

Nr. 4 Nov 1992



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

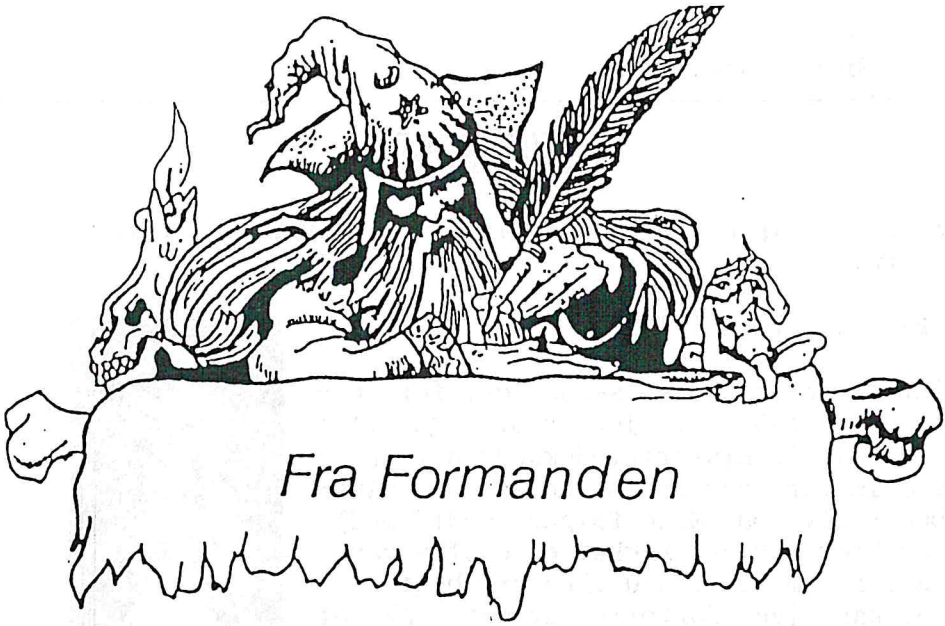
Næste nr. udkommer d. 20/12 1992
Deadline for stof til dette nr. er
>> Jo før, jo bedre!! <<

REDAKTØRENS HJØRNE.

Halleluja!! I'm back!! Så det tid til et nyt nummer af The Ghost. Undskyld, at det tog så lang tid, men som I så godt selv ved, skal der ikke så mange gode grunde til at udskyde et stort arbejde (dovenskab). Jeg vil prøve at gøre det godt igen, ved at love et nyt blad inden jul.
Til sidst er der ikke andet at sige end tak til Carsten Bo Hansen, Jacob Berg, Morten Rønne, Peter Brodersen, og Thomas Jakobsen, for uden deres indsats, ville der ikke være noget blad.

Red.





Fra Formanden

Jeg har jo haft den utrolige godhed ikke at vise mig til spilledagene i dette halvår. Af en eller anden grund besluttede den øvrige bestyrelse at lægge spilledagene på alle de dage hvor jeg ikke kunne komme, hvorfor mon det?

Men da jeg ikke har hørt andet, regner jeg med at alt går godt.

Som formand har jeg desværre været nødt til at tage hænderne op af lommen og lavede et seriøst stykke arbejde, idet jeg har lavet 3 ansøgninger om tilskud fra Høje-Taastrup kommune for 1993. Den første ansøgning er om godkendelse af klubben til at modtage tilskud og de 2 andre om tilskud til vores aktiviteter. Hvis vi bliver godkendt (første ansøgning), får vi 500 kr. Hvad vi får ud af de 2 andre vides ikke før til januar.

Til brug for ovennævnte ansøgninger har vi brug for alle medlemernes fødselsdato, sørg venligst for at klubben har din. Ring til kasseren, hvis du ved din mangler.

SIDEN SIDST.

Så er det igen tid til nogle klub "NYHEDER" fra nær og fjern.

EN ..... PIGE !!!



Intet mindre end en sensation, for anden gang (så vidt jeg er orienteret) i hele TRC's historie, dukkede der en op med længere hår end nogen anden i klubben (selv om Mike følger godt med). Der blev sikkert kikket en ekstra gang, og for dem der endnu ikke er helt sikre, kan jeg fortælle at det VAR et kvindfolk I så. Det er rart, at det andet (kønnere) køn gider sætte sin ben i TRC.

KANO "CON"

Som nogen måske ved afholdte Claus Ekstrøm en gang Live Roleplaying kaldet "KANO-CON" midt i August måned. Dette blev faktisk en succes trods en del regn. Læs mere hvordan det gik i Thomas Jacobsens artikel i dette nummer.

AKTIVE CON-SMØLFER



Atter har Jacob Berg og Thomas Jacobsen været på CON. Ikke mindre end to stykker siden sidste nummer af The Ghost. Det var Games Weekend 92 og Spiltræf 92 der blev besøgt, læs mere om det i deres egne beretninger her i bladet.

FANTACIA

Tidligere TRC medlem Kim Baltzer har startet et dansk play by mail. Play by mail går kortfattet ud på at du fra starten for tilsendt noget materiale om regler og i hvilket miljø det foregår. Du kan f.eks i et engelsk system spille bande leder for en gruppe "heavy dudes" hvor det så gælder om at vinde flest boligblokke osv. Det bedste af det hele er dog, at man er flere om det samme spil. Det vil sige at du kan skrive breve til dine modstandere/medspillere og udfordre til krig eller foreslå alliancer. Dette koster naturligvis en del penge (især til porto). Men nu ligger der altså et play by mail "bureau" i Taastrup, så man evt. selv kan aflevere sine træk. Ønsker du mere information omkring dette nye spil, så tvinges du hermed til at læse artiklen omkring spillet af Thomas Jacobsen. Har det ikke tilfredsstillet din nysgerrighed omkring play by mail så læs evt. artiklen i Saga nummer 14 1992. Spørg efter bladet hos klubbens flinke bibliotekar.

DRF-CON '92

Dansk Rollespil Forening afholder atter CON, den geografiske placering er Vibenshus Skole i den store stad. Conen kører fra den 6. til den 8. november og alle de sædvanlige "store" spil køres bla. AD&D hvor der er en første præmie til vinderen (??). Præmien er en rejse til GenCon i England (I think). Call of Cthulhu bliver pænt repræsenteret med to scenarier.

(fortsætter på næste side).

"Selvfølgelig" er der også D&D, Star Wars, Runequest, Paranoia, Shadowrun, Top Secret, Vampire, Warhammer Fantasy Battle (og Roleplay), Merp, Dark Conspiracy og Clay'o'Rama. Der vil være mulighed for, at købe noget fordøjeligt i skolens kantine. Fantacia (dem med Play-By-Mail) og SAGA vil også være mødt op. Alternative muligheder er LIVE-SPY II, foredrag og auktion. Det vil være muligt at være med i enkelte arrangementer UDEN på forhånds tilmeldelse. (Især aktuelt da dette blad udkommer EFTER sidste tilmeldingsfrist).

OG NU OGSÅ SELVE KON'NEN :((SNØFT!

Af Carsten Bo Hansen.



GAMES WEEKEND.

Den 14. august klokken cirka 18 ankom Thomas og jeg til Cirkelhuset i Kokkedal, nord for København. Stedet er det største sted jeg har set der har været con, men det vidste sig straks at det kun var en lille del af stedet der blev brugt (hvilket også var rigeligt).
Det var tid til at hente con billetter og få lagt vores ting til rette i sovesalen. Efter at have ordnet et par småting satte vi os hen i kantinen og slappede af med at gennemgå verdenshistorien, eller ihvorvel den del der havde betydning for aftenens "Call" scenarie, som vi begge skulle GM'e.
Da klokken nærmede sig 19 havde vi købt forsyninger i kiosken til at klare sig gennem aftenen, og gik ned mod lokalet hvor Gamemaster briefingen skulle holdes.
Efter en lang og uanvendelig briefing var det tid til at komme i gang med aftenens scenarie som hed "A Hard Days Night" scenariet forgik på en engelsk manor kaldet Breholdt Manor i 1941 under krigen. Spillerne var alle kustoder på en udstilling af arkæologiske fund.
Vi gik alle ned for at få nogle spillere så vi kunne komme i gang mod spillet. Der var samlet en del spillere, men da alle Gamemastere på nær Thomas og jeg havde fået spillere var der kun tre tilbage. Efter hårdt arbejde fik vi skrabet fem spillere sammen til to GM'er. Dette gik nu også da Thomas og jeg havde snakket en del om scenariet og havde samme ide om hvordan det skulle køres.
Et par timer efter midnat var vi færdig med scenariet som vi alle mente havde været en succes med to Gamemasters.
Da vi var på vej ned mod sovesalen for at gå til ro mødte vi Kim Baltzer (et gammelt medlem af klubben), han og en anden gut havde en bod på conen hvor de skulle repræsentere et af de første danske play by mail spil (se omtale et andet sted i bladet).

(fortsætter på næste side).

Spillet blev kørt under hele conen med tre timers interval. Thomas tilmeldte sig og så gik det endnu engang mod sovesalen.

Efter en hård nat med meget lidt søvn (pga. en flok Clay O Rama spillere i et tilstødende lokale) var det tid til at stå op og få sig et hurtigt (og koldt) bad. Et godt morgen måltid og vi var parat til dagens første begivenhed . Endnu et "Call" scenarie, dette skulle vi dog ikke GM'e men spille.
Klokken 10.30 stod vi klar til at blive delt ud i hold, men sådan skulle det ikke gå for turneringen var blevet rykket til klokken 11. Så vi gik ind i lokalet ved siden af, hvor Kim holdt til med sit Play By Mail.
Der sad vi så og snakkede et stykke tid og så ikke at de var gået i gang med at råbe op før de første to navne var blevet råbt op, hvilket rent tilfældigt var os. Dette resulterede i at vi pludselig havde cirka seks timer vi ikke havde noget og bruge til.
Efter seks timer, en bytur fattigere, en del snakken med gamle bekendte og et par ture i Play By Mail senere, var det endnu engang tid til at GM'e et "Call" scenarie ved navnet Don't Lose Your Head. Dette scenarie var den store begivenhed med hele 25 hold med seks spillere i hver gruppe (150 spillere).
Dette scenarie var et utraditionel Call eventyr hvor man skulle spille udødelige ånder der besatte menneske kroppe, disse ånders eneste formål på jorden var at bekæmpe de onde ånder ved navn nyller (cirka 144 meget skuffede og negative spillere).
Vi havde begge sørget få at tage et rigtigt "Call" scenarie med som vi tilbød spillerne at spille i stedet. Thomas's hold der straks så lyset valgte at spille det medbragte scenarie til stor glæde for Thomas (og hans spillere). For mig skulle det ikke gå så let, mit hold ønskede nemlig at spille det programsatte eventyr til stor skuffelse for mig (og senere mine spillere).

To timer senere var der stor enighed i spille gruppen om at de ikke gad og fortsætte spillet.
Efter et tidlig endt spil gik jeg en tur rundt i Cirkelhuset og mødte ved denne lejlighed Thomas der fortalte hvordan det gik med hans hold. En hurtig snak senere og vi var blevet enig om at gentage succesen fra dagen før, og vi fortsatte spillet med to spille ledere.
Klokken 5.00 søndag nat stoppede vi spillet og begav os mod sovesalen, alle spillerne var godt tilfreds med aftenens valg af eventyr, og selv om ingen af dem overlevede havde vi alle sammen haft 11 underholdende timer.

Søndag formiddag var det tid til at komme op og få noget morgenmad. Efter morgenmaden fik vi pakket vores ting sammen, afleveret den sidste tur i PBM, og sagt farvel og på gensyn til de folk vi havde mødt.
Så gik turen ellers mod klubben hvor vi ankom lidt for sent til at være med til noget spil, og vi vendte tidligt hjemad for at få noget søvn og være klar til mandagens strabadser.

Dette var så hvad man kan kalde et ikke fyldestgørende referat af en lidt skuffende Games Weekend (inside joke).

Af Jacob Berg.

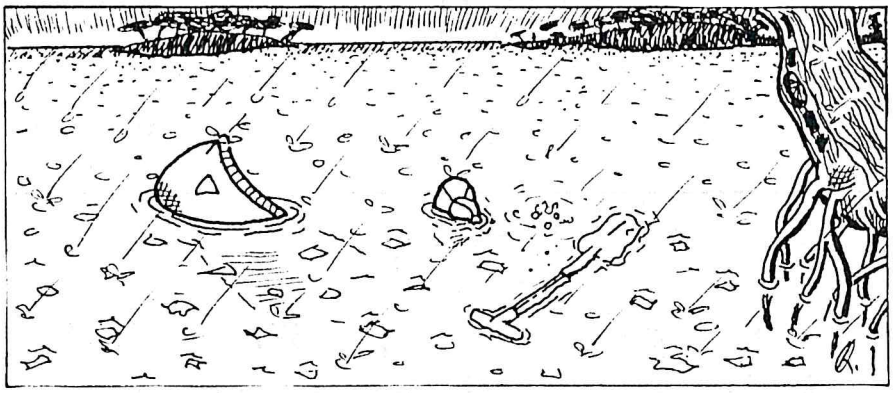
help!

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

KANO CON.

Regnen silede ned over dem, alt imens de trætte og kolde padle ned af floden. De sad alle og tænkte over den sidste tids hændelser, hvordan guiden var faret vild, om præsten havde brudt sit tavshedsløfte eller ej og om hvorvidt turen havde været en succes - alt imens lægen sad og sang "Rule Britania", eftersom hans "medicin" begyndte at vise sin fulde effekt.

TRC's skovtur var en nyhed på klub kalenderen, og at den samtidigt var bygget op omkring et Live Roleplay arrangement gjorde ikke det mindre attraktivt at deltage.
Vi var 9 medlemmer, der under ledelse af Claus Ekstrøm, havde valgt at bruge en søndag i det grønne, for på en ny og anderledes måde at komme hinanden ved.
Turen var som sådan en succes, eftersom at der ikke var problemer med at finde vej eller få fat i de kanoer vi havde lejet. Desværre var vejret ikke med os, og regnen silde ned den sidste halvdel af turen - hvilket fik os til at tage tidligere hjem.

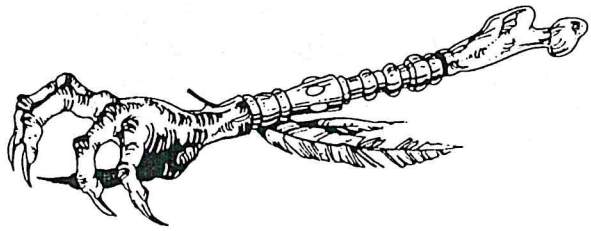


Det var så alt om selve turen, nu er det vel på tide at løfte sløret for hvad Claus Live Roleplay var for noget.

Vi havde alle fået en mere eller mindre interessant person, som vi skulle spille efter bedste formåen - desværre fik vi dem først i sidste øjeblik, hvilket resulterede i at vi ikke kunne være udklædte (Jesper og Jacob skal have ros for deres udklædninger, men de havde også fået deres character før end os andre).
Hvad plottet gik ud, vil jeg ikke gå i detaljer med - det ville desuden fylde alt for meget. Men i stedet for vil jeg godt komme med lidt positiv kritik af plottet - selvom kritikken kun kan forstås af dem der var med turen, syntes jeg at det er OK (de andre kunne bare være taget med).
Der var en komplet mangel på action og mord, hvilket skuffede alle - specielt Jesper.

Det var så kritikken, med hvad skal vi dog bruge den til? Jo, nu kommer så den store afsløring. Jeg kunne godt tænke mig at afholde en TRC skovtur til næste år, hvor jeg prøver at gøre det bedre end Claus.
Men det hverken kan eller vil jeg gøre alene, så derfor er jeg allerede nu interesseret i at høre fra personer der ville være med til at få en skovtur på bene til næste år.
Grunden til at jeg vil lave en lille skovtur er, at jeg syntes at Claus's ide var fremragende, og blot fordi at det ikke blev en ubetinget succes bør ideen ikke blive glemt - så derfor slutter jeg denne artikel med et stort og dybt følt tak til Claus, der så mange gange har gjort noget godt for os andre - må vi alle nyde godt af ham i lang tid fremover.

Af Thomas Jakobsen.



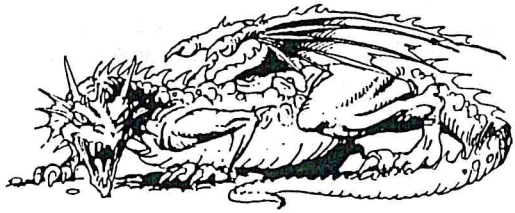
SPILTRÆF '92.

Igen i år var Jacob og jeg til Spiltræf i Odense, og denne gang havde vi fået lokket 3 andre med.
Grunden til at jeg altid tager til Spiltræf er: folk kommer til Spiltræf for at være til Spiltræf (eller hvad det nu var Paul Hartvigson engang skrev i SAGA). Denne mentalitet gør at Odense danner rammerne om en hyggelig con, der formår at lave den bedste con mad i hele landet, samtidig med at folk hygger sig.
Spiltræf har derudover tradition for at være en con hvor der altid er noget der går galt (men aldrig maden), og et programsat spil risikerer til tider at blive forsinket, ændret eller aflyst - men det gør aldrig noget, for folk hygger sig, og alle har haft en god weekend når de tager hjem (og de fleste vil sikkert komme tilbage til næste år).
Kort sagt, Spiltræf har altid været højt på min private con hitliste, og siden '89 har jeg vendt tilbage hvert år.

Desværre blev 1992 året hvor Spiltræf gik grueligt galt. Arrangørerne havde været splittet på grund af personlige stridigheder over hvem der for eksempel skulle være koordinator - en stædig person insisterede så kraftigt at han nåede at blive afsat fra posten to gange inden at han gav op.
De af arrangørerne der prøvede at få con`en til at køre, blev svigtet af folk der frivilligt havde påtaget sig ansvarsfulde opgaver - men aldrig fuldførte dem helt.
Derfor havde Spiltræf i år ikke den stemning der plejer at være, og derfor blev Spiltræf '92 et stort flop.
Men til gengæld vil jeg lige nævne at jeg personligt tænker tilbage på Spiltræf '92 med glæde, for jeg lærte en række nye mennesker derovre at kende - og det er det jeg kom der for.

Jeg vil undlade at gå i detaljer om Spiltræf '92 (jeg bliver så frygtelig deprimeret), men enkelte ting vil jeg hurtigt nævne. Spiltræf '92 kunne byde på enkelte succeser, nemlig to hele VISION scenarier der blev gennemført med en rimelig glæde fra deltagerne i almindelighed (det er min holdning at folk der har kedet sig under VISION scenarierne selv har været ude om det).
Jeg kørte selv Call of Cthulhu scenariet derovre, og efter min mening gik det godt - andre mener at scenariet var dårligt (læs: for traditionelt), men jeg mener at den enkelte gruppens fornøjelse i høj grad afhang af Keeperens tolkning af scenariet.
Derudover fik Jacob og jeg spillet Road to the White House, hvilket var meget underholdende - jeg mener at det er spillet klub-biblioteket burde købe.
Men uanset hvordan Spiltræf '92 var, vil jeg vende tilbage til Odense til næste år. For uanset hvordan arrangementet er, vil man altid kunne tale sammen med de venner og bekendte som man møder når man er til con (nogen af os, har jo flere end andre - ikk' Jesper (intern joke)) - det var disse samtaler der reddede Spiltræf '92 og de vil sikkert også rede Spiltræf '93 hvis det skulle blive et flop (må Gud i det Høje forbyde det).
Derfor må min konklusion være, hvis man ikke kun tænker på rollespil og atter rollespil, men er villig til at tale med andre rollespillere om andre ting end lige rollespil - så ska' man overveje at tage til Spiltræf en anden gang - arrangørerne vil (forhåbentlig) ikke tillade en sådan fiasko en gang til.

Af Thomas Jakobsen.



LÆSERBREV.

Det var med stor beklagelse at jeg for nyligt læste i et andet rollespil klubblad (jeg vil ikke nævne dets navn), om en gruppe rollespillere der havde været til Fastaval '92. Forfatteren til artiklen, beskrev nemlig hvordan han sammen med sine venner, havde begivet sig rundt fra det ene hack`n`slash scenarie til det andet - og fundet at de alle var fantastisk gode. Men ikke nok med det, de havde åbenbart følt sig så forulempet over Live Roleplay aktiviteten MAFIA, at de bevist havde sabotere denne - alt imens arrangørerne enten sov deres fortjente formiddags lur eller spillede. Deres sabotage var endda så fræk, at den slog plat på nogle af de vigtigste æresprinciper i MAFIA - nemlig borgmesteren forlængede arm Murder Inc. Det jeg selv finder mest foruroligende er, at selv samme hoved sabotør er med til at arrangerer en anden dansk con, som jeg selv har kommet på igennem de sidste 4 år - er denne formålsløse hærgen af andre arrangementer, den måde som man får en god con til at kører på?
Det værste ved hele denne sag er, at jeg kender sabotøren personligt, og op til flere gangen har haft det ganske underholdende sammen med ham.
Men ikke mere om denne ulykkelige historie, i stedet for til en anden af samme slags.
Da jeg med stor forventning læste SAGA nr. 14 anmeldelse af Fastaval, blev jeg kedeligt skuffet. Der stod ikke *it* ord om MAFIA (ellers må jeg havde overset det), der vel nok var en af de store aktiviteter til Fastaval 92 - med over 80 deltagere og et forløb der strakte sig over hele con`en. En ting var dog oplivende ved SAGA, nemlig det afsnit der beskæftigede sig med en god anmeldelse af SmølfQuest - med en smule stolthed kan jeg nævne, at jeg var Smølfmester for anmelderen.
Mit næste afsnit er ikke mindre alvorligt, det drejer sig nemlig om The Ghost.

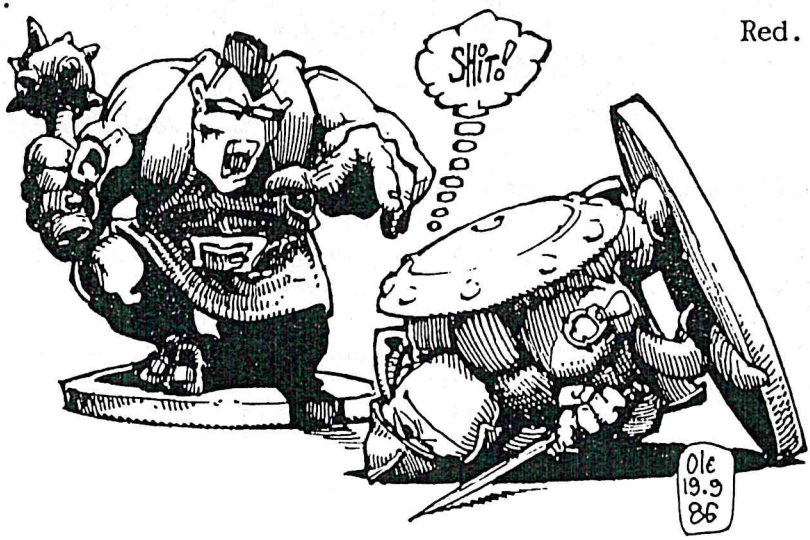
Jeg vil fatte mig i korthed, jeg finder det for dårligt at MAFIA ikke har fået mere omtale i Fastaval anmeldelsen i sidste nummer - specielt fordi at det var fire personer fra TRC der afholdte arrangement og udgjorde de vigtigste nøglepersoner (de var, og er stadigvæk, Jesper G. Larsen, Jacob Berg, Martin Seier og undertegnede).
En enkelt slut bemærkning, jeg håber at MAFIA for fremtiden, vil blive bedre modtaget - alt andet vil ikke være fortjent for dette fremragende spil.

Af Thomas Jakobsen.

MALER AFTEN.

I følge de mange spørgeskemaer, som er blevet returneret til bestyrelsen, var der en del som var positivt stemt, for en maler aften. Dette skulle blive en realitet i starten af det nye år. Bestyrelsen har godkendt projektet, samt at klubben sponsorere for malingen. Mere om dette i det næste nummer af The Ghost.

Red.



Fixtius Gevina Dux.

Nu har Danmark fået sit andet Play By Mail (PBM) spil (jeg ved ikke rigtig hvad det andet er for et, men rygterne siger at det er der), så derfor finder jeg det passende at skrive lidt om hvad det er for noget.
Kampen om Kronen er et strategisk spil, hvor alle spillerne (27 i alt) kæmper indbyrdes om magten på deres hjemlands ø, Krigsherrenes Ø. Efterhånden som spillet skrider frem, og den enkelte spiller får et større område under sin kontrol, ofte ved at erobre det fra andre spillere, stiger man i rang.



Spillet er som sådan uhyre simpelt, selvom man skal holde rede på ting som ens skattekiste og ens fødevare lagre, og det nok derfor at jeg godt kan lide det. Det giver nemlig en tid til at skrive breve til hinanden.
Det bedste ved spillet er nemlig efter min mening de breve som man sender til de andre spillere, det er denne kommunikation der giver spillet liv. Takket være brevene bliver man mindet om at man spiller mod andre spillere - og ikke imod en eller anden computer.

Selve spillet Kampen om Kronen bliver kørt af et firma der hedder Fantacia, der kun har det formål at køre PBM spil i Danmark. Fantacia består bl.a. af et gammelt TRC medlem, nemlig Kim Baltzer, men der er også andre med i foretagendet. Den vigtigste person i firmaet er måske deres programmør, der hele tiden udvikler spillet. Det er takket været programmøren at det har været muligt for Fantacia at forbedre det originale spil (de har købt rettighederne til spillet i Danmark af et engelsk PBM firma), og selve det program der kører spillet blive hele tiden forbedret - de er for eksempel ved at forbedre spillet med nogle hasard, der skulle give spillet noget mere liv.

Jeg kan kun anbefale det fåtal af TRC medlemmer der ikke allerede spiller Kampen om Kronen at komme i gang med det - det er virkelig suverænt.

Spørgsmål om Kampen om Kronen kan rettes til

Fantacia
Køgevej 40
2630 Taastrup
- eller i deres telefon tid på telefon 43 71 34 01
Telefon tid:
man. + onsdag kl. 16.00-18.00
lørdag kl. 12.00-14.00

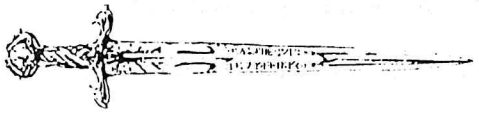
eller hvis man er genert, kan man eventuelt spørge mig.

Af Thomas Jakobsen.



SPØRGESKEMAER.

Som alle næsten ved, sendte klubbens bestyrelse et spørgeskema ud, sammen med det sidste GHOST (tm). Til vores (altså bestyrelsens) store glæde har vi på skrivende tidspunkt fået 14 tilbage +/- de par stykker som ligger i mit rod. Men jeg må hellere komme til sagen. Der sidder jo sikkert en del derude og tænker, hvad gør de med vores svar. Jo! for ud fra alle jeres svar kan vi straks se, hvad klubben mangler før netop DU er tilfreds. Det var dog ikke den eneste grund, samtidigt får vi også overblik over hvilke spil der spilles og hvilke der foretrækkes. Og da i der har svaret, sikkert også godt kunne tænke sig, at se hvad resultatet af "menings"-målingen blev, har undertegnede bikset en artikel sammen, med nogle få resultater.



Vi spurgte bla. om hvad familien der hjemme vidste om rollespil. Det viste sig, at de fleste faktisk vidste, hvilke "okkulte" og "blasfemiske" handlinger vi går og laver hver anden søndag.

Lidt mere interessant er det nok, om hvor mange af klubbens medlemmer der har været på con`er. (Fastaval, Viking Con, Spiltræf m.m.) det viser sig at 50% har haft fornøjelsen og at over halvdelen gerne så klubben arrangerede fælles ture til samme. Den mest besøgte af con`er er Fastaval (Århus) fuldt af Viking Con (København) og til sidst spiltræf (Odense). Vi københavnere kan altså godt lide jyderne ??.

Klub møder .... Er to gange om måneden for lidt ? Et flertal siger nej. (Hvor skulle alle GM`erne også komme fra ?).

Mens vi er ved Gamemasters kan jeg jo oplyse, at ALLE 14 der har svaret ... har på et eller andet tidspunkt været GM (om det så har været i klubben er noget ganske andet). Jeg kan fortsætte med den kreative side af klubbens medlemmer, og lige nævne, at næsten alle selv maler figurere, men tilsyneladende ret sjældent. Omkring spørgsmålet male aften, ønskede ca. halvdelen et sådan arangement.

Angående vores brug af finanser, kan jeg få det til at vi rollespillere køber fra ca. et sæt terninger om året og op til ca. 500-700 kroner om året (et generelt gennemsnit).
Da der ligger et cafeteria med fristende varer klods op af vores normale lokaler kan det ikke undgås, at klubbens medlemmer smider penge over skranken. Et gennemsnit på 25-30 kroner pr. gang bliver det til. (Næsten 400 kr. for de 14 der har svaret). Et forsigtigt skud bliver så, at klubbens medlemmer poster 1600 kr. i centrets kasse på en måned.



Men hvad ligger folk inde med af spil ? ... Det mest alm. må siges at være Advanced Dungeons & Dragons og Dungeons & Dragons (hvem vil købe mit ?). Her efter kommer Call of Cthulhu, Drager og Dæmoner og Star Wars. Af brætspil er Heros Quest det mest ejede og derefter Space Hulk og Blood Bowl. Mens jeg nu alligevel kikker på spillene ... Hvad er så det mest foretrukne spillesystem. Til min egen store overraskelse ligger Call of Cthulhu og RuneQuest klart bedst placeret og så kommer Paranoia. Men hvis nu ALLE havde indleveret deres skemaer, ville AD&D sikkert alligevel snige sig op blandt de tre øverste.

(fortsætter på næste side).

Mit "eget" område, nemlig vores rolle- og brætspils bibliotek står rigtigt godt i menings målingerne. Alle mener jeg er godt til mit arbejde som Overbibliotekar... Nej spøg til side. Spørgsmålet var hvad man mente om biblioteket. Over 90% har svaret det var godt, hvilket må siges at være flot. Jeg fornemmer dog et stort ønske om indkøb, af planlagte spil (Hej Martin).

Til sidst vil jeg runde artiklen af med at over 90% syntes The Ghost er godt. Hvilket bekræfter, at dem der skriver til bladet må gøre det godt. So keep on writing .... I love you all .....

Af Carsten Bo Hansen.



BERØMTE SIDSTE ORD.



Okay, jeg springer ud over klippen, og aktiverer min "ring of feather falling". Hov, vent. Den lånte jeg da til Jim.....

Jeg stjæler hans pung (30th level mage).

En goblin-landsby! Vi er frelst! Der vil de hele vores sår!

Pas på, Ib. Her er fælder overalt.... Ib?!?

Ha! Se på den dør. "Adgang på eget ansvar". Den hopper jeg ikke på. Jeg går ind....

Bare rolig. Dette er AD&D, så det kan ikke være Cthulhu.....

En Dracolich? Hvad f..... er en Dracolich?!?

Bare rolig. Jeg kommer snart igen.

En troldmand? Han kan bare komme an....

Hvad siger du? Har den ni arme? Og fire hoveder? Og tentakler? Det er sikkert en eller anden åndssvag troldmand, der har fremkaldt den. Lad os dræbe den!

(fortsætter på næste side).

Bare rolig. Jeg stoler på vores tyv.....

Og derinde bor så den heks, der tilbeder Mørkets Dronning. HEJ HEKS! SER DET SORT UD? Ha, ha, ha....

Bare rolig. Jeg kan se, hvad den fjendtlige troldmand prøver på. Lad mig se... en fireball. Ha, jeg kender hans magi....

Bare rolig. Det kunne have været gået værre....

Der er sikkert ingen, der er dumme nok til at sætte en fælde på denne ubetydelige dør. Jeg går ind....

En drage? Jubii! Den giver mange XP`er (level 1 figther).

Okay, så er det tempel til Reorx i ruiner... Reorx... sjovt, det hedder min gud også....

Bare rolig. Dette er et radioaktivt område, så vi løber ikke ind i fjender....

Ha! Hvis du er en lige så stor mager, som du siger, så kan du vel sagtens teleporte mig helt op til månen....

Hov?!? Hvor blev solen af....

Menneskeheden er reddet! Jeg har stoppet bomben. Lad mig nu demontere den....

Af Peter Brodersen.



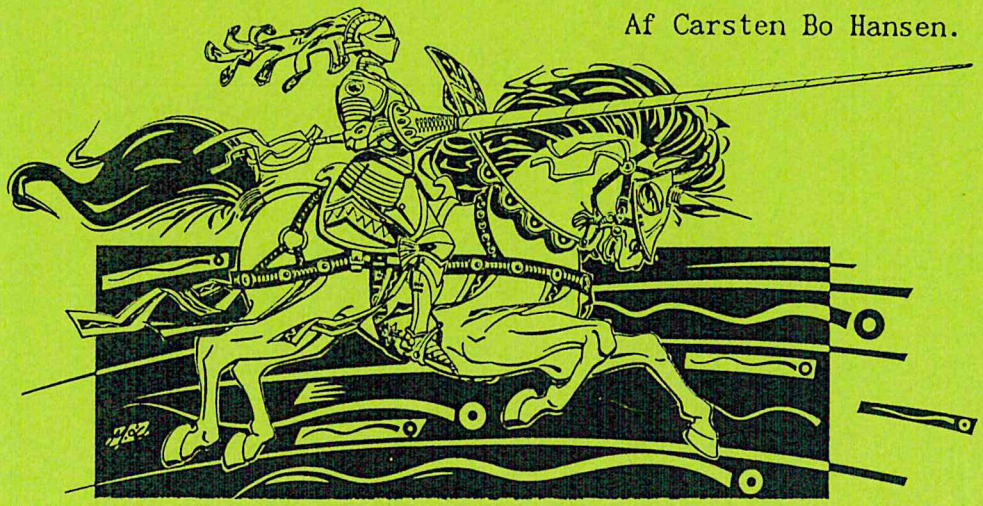
BIBLIOTEKET.

Endelig kom de ..... Spillene som det blev besluttet at købe for nogen tid siden, er nu i hus. De nye er SPACE HULK og BLOOD BOWL. Diplomacy er på vej.

*	AD&D PLAYERS HANDBOOK	(R.I.P.)
*	BLOCK/MEGA MANIA	
*	BLOOD BOWL	(NY)
*	CALL OF CTHULHU	
*	DRAGER & DÆMONER	(DANSK)
*	ELFQUEST	
*	GOLDEN HEROES	
*	GURPS	
*	RUNEQUEST	
*	SHADOWRUN	
*	SMØLF QUEST	(DANSK)
*	SPACE HULK	(NY)
*	STAR WARS	
*	VIKING	(DANSK)
*	WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY	

Til sidst må jeg hellere gøre opmærksom på alle de mange SAGA blade biblioteket besidder, men som INGEN låner.

Af Carsten Bo Hansen.



‡ - Medlem af TRC`s bibliotek.

Såfremt et medlem skulle skifte adresse eller tlf.nr., bedes man venligt at henvende sig til kassereren, så han kan få styr på alle medlemmerne i klubben.