The Ghost

Nr. 5 Dec 1992

CRC



"YOU WANT *US* TO *WHAT*?!!"

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. 7/2 1993
Deadline for stof til dette nr. er
>> Jo før, jo bedre!! <<

REDAKTØRENS HJØRNE.

HO HO HOH. Så er The Ghost klar til at møde vinterens kulde. Et nyt nummer af The Ghost har set dagens lys, og til den fast lagte deadline. Bedre kunne det ikke blive - og dog. Nogen har savnet nogle mere seriøse arktikler. Jeg skal se, hvad jeg kan gøre ved det, men en ting kan jeg love, og det er en indholdsfortegnelse i det næste nummer (tilfreds Thomas!). Så er der kun tilbage at sige "GOD JUL OG GODT NYTÅR" til klubbens medlemmer, og til Carsten Bo Hansen, David Høyer, Morten Rønne, Peter Brodersen, og Thomas Jakobsen for at være i jule-humør til, at sende mig nogle arktikler.

PS. Kære Julemand, jeg ønsker mig en masse gode arktikler til næste år.

Red.

INDKALDELSE

Der indkaldes herved til ordinær generalforsamling i Taastrup Roleplaying Club

Søndag den 17 januar 1993

Kl. 11.00

i Fritidscenteret

Dagsorden.

1. Valg af dirigent og referent
2. Bestyrelsens beretning.
3. Regnskab.
4. Indkomne forslag.
5. Valg af formand.
6. Valg af kasserer.
7. Valg af bestyrelsesmedlemer og suppleanter.
8. Valg af revisor og suppleant.
9. Eventuelt.

Evt. forslag skal være bestyrelsen i hænde senest den 9 januar 1993.
Kun medlemer der har betalt kontingent for 1993 har stemmeret.

Der afholdes møde i biblioteket i umiddelbar forlængelse af generalforsamlingen. Kun medlemer der har betalt kontingent for 1993 har stemmeret.

Formanden.

HYTTETUR!

I weekenden d. 5-7 Marts vil HADK-orker for fred i samardejde med Taastrup Roleplaying Club afholde en kombineret con og spilweekend.
Prisen vil være den latterligt lille sum af 50.-kr. inkl. mad, for hele turen.
Vi har plads til 24 personer. Kun medlemmer fra HADK og TRC kan komme med på turen.

Turen finder sted i FDF`s Spejderhytte "skandsen", som ligger ca. 2 km fra Ganløse. Den ligger lige ved en skov, og en stor grund skråner ned mod en sø.
Med andre ord ideelt til rollespil (det ligger lidt væk fra civilisationen) og live roleplay p.g.a. omkringværende landskab.

Der vil blive kørt følgende spil:
Call of Cthulhu, ved Axel W. Larsen og Mikael Hillmose.
Vampire, ved Lars F. Petersen.
Warhammer Fantasy Roleplay, ved Claus T. Ekstrøm og Thomas Jakobsen.
Et foreløbigt udefineret fantasy spil.
Live Roleplay, ved Jesper Larsen.

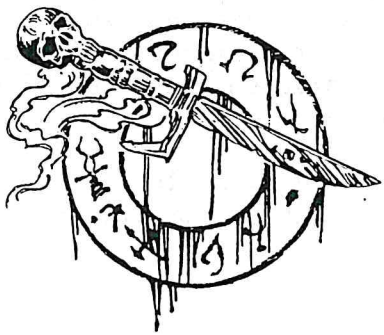
Arrangører: Axel W. Larsen og Thomas Jakobsen.



HORROR ON THE ORIENT EXPRESS.

Toget tordnede igennem natten, over Europas snedækkede landskaber. Det var vinter året 1923, og Europa slikkede stadig sine sår efter 4 års blodig krig. Men "Den store krig" var intet imod hvad Europa eller verden kunne vente, hvis bestemte "magter" fra jordens dunkle fortid, fik deres vilje. Men 5 personer havde som mål, at stoppe dem og deres menneskelige hjælpere. Skønt de kun var bevæbnet med deres mod og en stærkt belastet psyke, så vidste de at uden deres indsats, ville verden synke hen i totalt mørke ..... Pludselig flængede et kvinde skrig natten ..... var deres forfølgere ved at indhente dem?

På den første spille dag i det nye år, vil jeg starte Call of Cthulhu kampagnen - HORROR ON THE ORIENT EXPRESS. Jeg håber at de som er interesseret, er indstillet på at være med fra start til slut. Da Call of Cthulhu er et forholdsvist nemt regel system, er det muligt for folk, som ikke har prøvet at spille CoC før at være med, men for at kampagnen ikke skal gå i vasken skal man være indstillet på, at der ikke er lagt op til en gang "hack`n`slash" kampagne - dog vil der være vold og skræk nok, men den vil langt fra være forvoldt af spillerne - snarere omvendt (gnæk, gnæk, gnæk).
Der er max. plads til 5 personer, så er du interesseret så mød op i klubben den første spille dag i det nye år.



Ai Yog-sothoth.
David Høyer.

DragonLance.

En verden hvor dragerne ikke eksisterer, men blot er sagnomspundne væsner? Tja, den tid er vel efterhånden ovre hvor vi var et fåtal, der stadig kunne bilde pøblen denne løgn på ærmet. Nu kender de fleste (læs: alle) til Kryns hemmeligheder.
Alle der blot en gang har læst DragonLance krønikerne, kender til sandheden om de gode drageres forsvinden, hvem mon Fisban er, og om hvordan Thakisis, Mørket Dronning, kan væltes.
En række kendsgerninger der gør det umuligt at gennemfører TSR's modul kampagne DragonLance (en af deres bedste - altså lige efter de gamle Ravenloft scenarierne (der også er skrevet af Hickman), men nu tilbage til emnet).
Hvorfor nævner jeg nu alle disse ting, som vi alle jo kender til?
Er det mon fordi at jeg selv halter bagud? - NEJ !!!
Er det så fordi at jeg vil anmelde dem? - nej.
Er det fordi at jeg vil vove at gøre det umulige, det som mange siger er dømt til en fiasko på forhånd? - ja.

Ja, i hørte ... øh læste rigtigt, jeg har i sinde at spille DragonLance kampagnen her i TRC, og tro mig - det bliver underholdende.

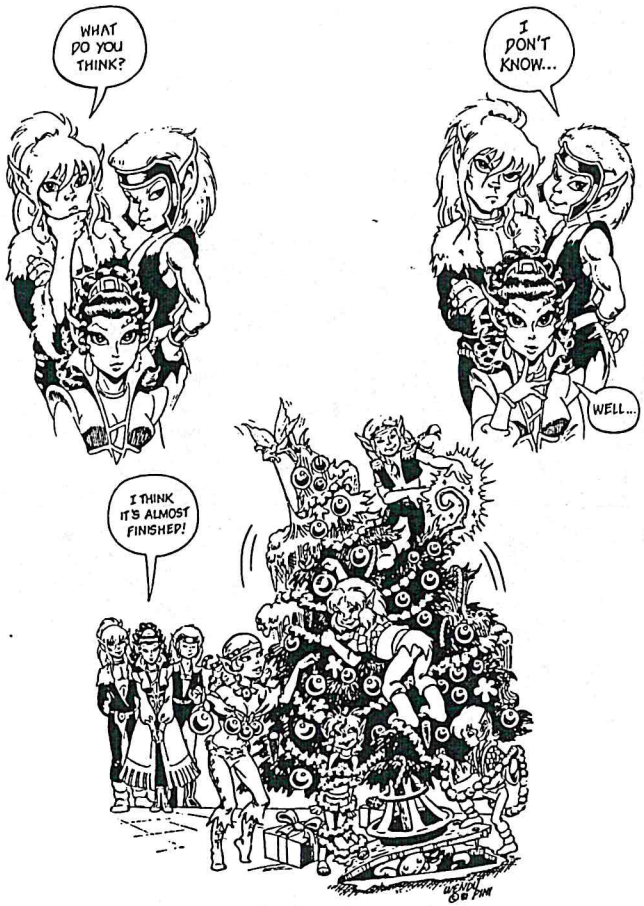
Jeg må dog lige bekende en lille ting, jeg starter kun med de første 4 scenarier, og forsætter kun hvis der er stemning for det - ellers bliver der holdt en pause.
Så hvis der er nogle af jer, der godt kunne tænke sig at spille en af de to tvillinger (krigeren eller mageren), kendaren, halvelveren, dværgen eller barbaren - så kom tal med mig.

Jeg vil dog tillade mig at sætte enkelte krav til jer, der godt kunne tænke sig at være med.

Det kræver et rimeligt kendskab til DragonLance verden (og gerne igennem krønikerne og alle de andre bøger), og at man er villig til at spille nogle scenarier der lægger op til rollespil, rollespil og .... enkelte kamp evner.

ADVARSEL: DragonLance fanatikere skal være forberedt på enkelte afvigelser fra TSR's scenarier, eftersom jeg har pudset dem lidt af - der kan forekomme situationer, som der ikke er taget højde for i bøgerne.

Af Thomas Jakobsen.



DVÆRGENES KONGE - ASKETIDEN.

"I skal vandre ud, dværge, og I skal vandre til i styrter af udmattelse!".

Aren, Noren og Oten, tre dværge på mission - at finde deres kommende konge Raken i Ewandors rige. En opgave som viser sig at tiltrække skumle typers opmærksomhed, bla. deres tyvagtige guide Firfin og hans familie. Højere magter viser også interesse i dværgenes færd f.eks den onde Ssin og hans overordentlige mægtige tordenridder Hurl. Dværgene render hurtigt ind i problemer, riget Ewandor har ikke noget godt ry, og da ingen leje soldat tør tage til "... landet hvortil ingen drager.", "tvinges" de til at købe akei-slaven Morkai (en rigtig voldsom kriger, med muskler i stedet for hjerne). Morkai bliver da også hurtigt skyld i, at de fem må forlade byen Gaedor ekspres.



Langt nord for Gaedor .. Dagene strenges, nætterne længes. I det høje Nord er modgang stor. Alle længes, heldet trænges. Skæbnens spil har udfyldt tronen. De søger den dværg, der bærer kronen.

Aren, Firfin, Morkai, Noren og Oten på vej mod Ewandors rige, dværgene pga. deres manglende konge, Firfin lugter penge og Morkai fordi han er akei-slave og lystre sin herrer (dværgene). Men hvorfor følges dværgenes færd af de højere magter ? Finder de deres konge ? Dør Morkai en ærefuld død i kamp ? Vender Otens uheld ? For Firfin sit salt ? Mit råd .... LÆS TEGNESERIEN!
ASKETIDEN er en rigtig fantasy tegneserie og tilmed rigtig god. Tegningerne er fantasi fulde, flotte og godt farvelagte. Tegneren forstår at udnytte forskellige synsperspektiver til at fastlægge atmosfæren. Historien som i starten virker som en kliche' viser sig i det sidste bind at være langt mere kompleks end først antaget. Den starter hurtigt og indeholder massere af god underholdning. Hvis nogen mener underholdning = vold, så er Dværgenes Konge stadig en god tegneserie og kan varmt anbefales. Som overskriften hentyder er ASKETIDEN bind et ud af tre som danner serien DVÆRGENES KONGE, bind to DRØMMENES LAND er fortsættelsen og bør (SKAL) derfor også læses. Det sidste bind som slutter historien hedder KONGERNES SLÆGT.

Du drømmer sært i drømmenes land. Du vågner som barn på drømmenes strand. En maske skjuler dine tanker. Men sandheden bag den maske banker. Skæbnens spil har udfyldt tronen. De søger den dværg, der bærer kronen.

DVÆRGENES KONGE 1 - 3
af Chevalier og Segur

Udgiver : Carlsen Comics
Pris 70 - 80.- kroner pr. bind.

Af Carsten Bo Hansen.

KONTIGENT 93'



Så er det igen tid til at finde den store pung frem, og betale kontigent for hele 93'. Kontigentet for 1993 er på 30 kr., som kan indbetales på følgende to måder - på giro nr. 3 48 50 64 eller ved personlig henvendelse til kassereren.
Det samme gælder også hvis man vil være medlem af TRC`s bibliotek. Dette koster dog 50 kr. mere for et helt år (medlemskab af klubben og biblioteket = 80 kr.).

VAN RICHTEN'S GUIDE TO VAMPIERES.

Jeg må ærligt indrømme, at jeg blev blød i knæene, da jeg første gang så denne fabelagtige bog. Der gik ikke lang tid før end at jeg købte den, og nu anmelder jeg den sørme også.

Bogen er desværre den første i en (lang?) række V.R. Guide to xxx bøger, hvilket er så typisk for TSR - har de først en succes bog, så laver de en strøm af tilsvarende bøger, der for det meste sælger på den førstes succes. Men nok om store firmaers markedsførings politik, det var bogen jeg ville anmelde.

Bogen har alt det som den seriøse vampyr-GM allerede ved, plus en masse overflødige (bl.a. er der sket det ellers utænkelige, at det er muligt at designe en vampyr der sejere end selveste Count Strahd von Zarovich - introduktion unødvendig).

Udover at være velskrevet (og pædagogisk korrekt), indeholder den de efterhånden obligatoriske tabeller fx. hvordan man vha. random tabeller, kan "designe" en vampyr, der uden at få sved på panden kan dræbe et high level party (NB som de fleste ved, sveder de fleste vampyrer ikke) - men på den anden side, det kan en normal vampyr også!

Men, udover det sædvanlige pjat, har bogen sine egen kvaliteter, som jeg personligt har haft stor fornøjelse af. Jeg vil ikke nævne disse bedre sider, da de absolut kun er forbeholdt GM's øjne - men vid blot at de er der (og frygt dem med god grund).

(fortsætter på næste side).

Konklusion:
For den nye Ravenloft GM, der ikke kender meget til vampyrer kan bogen sikkert være udmærket, men man skal passe på at man ikke lader sig fange i AD&D fælden nr. 1 - et overdrevent brug af tabeller og ekstra regler, det vigtigste er stemningen ikke reglerne.
Er man en erfaren Ravenloft og vampyr GM, står der yderst lidt i bogen som man ikke allerede ved eller har gættet. SÅ medmindre at man er en excentrisk vampyr fan, og uden fornuft labber alle vampyr oplysninger i sig, er bogen ikke værd at købe.

Bogen er på 96 sider, og prisen alt for høj.

Af Thomas Jakobsen.

MALER DAG!

De sidste indkøb er foretaget og lokalet er reserveret, så nu er det kun op til vores medlemmer om at være lidt aktive. Den 14/2-93 er der maler dag i lokale 2. Man bedes selv medbringe pensler, figurer, og en klud (til at tørre penslerne i). Er du interesseret i at deltage, så henvend dig til undertegnet.

Af Red.

help!

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

BERØMTE SIDSTE ORD.



Bare rolig. Godt nok er der en masse xorn`er og ånder, men de kommer aldrig ind i dette totalt lukkede rum...

Jeg har en god og en dårlig nyhed. Den dårlige er, at vi bliver nødt til at kæmpe mod den 14 meter høje fugl. Den gode er, at det kun er en unge....

Haha! Chancen for at han rammer mig er så godt som nul, og selv om det sker, vil jeg kunne tag det!

Ups....

Jeg dræber en tilfældig person, så de finder ud af, at vi skal have hjælp!

Okay, den døde hest er på vej mod mig, og jeg står foran et skur, der indeholder en benzindrevet generator. Jeg skyder mig vej gennem skuret.
GM: Hmmm... Lav et intelligents-check. PC: Ups...
GM: Okay, lav et våben-check. PC: Ups... (all persons, living or dead, are fictionus. Any similar...).

Hvad siger du? Går han bare igennem minefeltet? Jeg går præcis efter ham....

Kig ikke bagud, men jeg tror at Medusa følger efter os...

Jeg er ikke bange for noget....

(fortsætter på næste side).

Jeg beordre robotten til at dræbe alt, der rører på sig....

Ha! Jeg er fire-resistant, så jeg tør da godt kæmpe mod dragen....

Er det jeres stærkeste mand? Ha! Lad mig kæmpe mod noget virkelig svært!

Jeg ønsker mig... ALTING!

GM: Du prøver at springe over... (rulle) jo, du klarer det LIGE præcis! PC: Jeg troede, vi spillede med de nye regler, du ved - hvis man bærer på for meget...

Jeg ønsker, at jeg aldrig mere kan tage skade...

Jeg ønsker mig en sort drage...

Bare rolig! Intet kan gå galt.

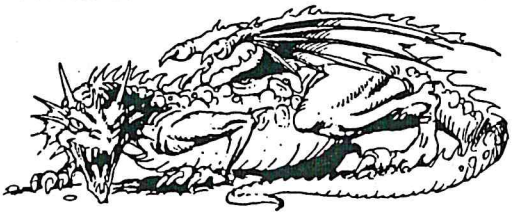
Jeg teleportere mig LANGT væk.

RAISTLIN?!? Det kan man da bare ikke hedde, Ha ha ha!!

Okay, smarte! Gør det en gang til!

Han slår mig i hovedet med en HVAD? (køkkenrulle +14).

Af Peter Brodersen.



BIBLIOTEKET.

Biblioteket giver dig mulighed for, at låne de mest populære rollespil. Til privat brug eller til brug i klubben. For at blive medlem af TRC`s bibliotek, skal du blot indbetale 50 kr. (for et helt år). Du vil så kunne låne spil, og desuden have indflydelse på, hvad der skal købes til biblioteket fremover.

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