The Ghost

TRC

nr. 11 december 1994



The Ghost

Udgiver
Taastrup Roleplaying Club

Ansv. redaktør
Thomas Jakobsen
Duevej 24
2600 Glostrup

Redaktør
Peter Brodersen

Oplag
75 eksemplarer

Layout
Thomas Jakobsen

Deadline for nr. 12:
d. 20 januar 1994.

Bladet er sat med Times New Roman og Centurty Gothic

Frit eftertryk og citat, men kun ved udtrykkelig kildeangivelse og dato.

Produktnavne i bladet er trademarks ejet af de firmaer, der producerer disse produkter. Brugen af disse uden angivelse af trademark-status erl ikke en udfordring til denne.

Alle personer og monstre der måtte optræde i scenarier, tegninger m.m. er opdigtede, enhver lighed mellem dem og levende, såvel som døde, mennesker og dyr, er fuldstændig tilfældig.

Indholdsfortegnelse

Fra Formanden 3
ved Morten Bøgely

Man-O-War 4
anmeldelt af Morten Rønne og Mike Ditlevsen

Kontingent '95 6
af kasserer Morten Rønne

Nyheder om løst og fast 7
indsamlet af Thomas Jakobsen

Side 9 Robotinden 2-6y 9

Giri-Ninjo 11
rollespilsmiljø af Thomas Jakobsen

Ordinær Generalforsamling 95 17
ved redaktionen

Steen & Stoffer 18

Sleipner - fugl eller fisk ? 19
reportage af Morten Rønne

Tinfigurenes verden 20
oversigt af Morten Rønne

Biblioteksindeks og Bibio.Info 21
ved red.

Redaktørens (gode) side og TRC info 22
ved Thomas Jakobsen

Medlemsliste 24
per 12. december 1994

Fra Formanden

Så fik vi startet på en ny sæson, men med lidt mindre rollespil end vi plejer, da vi er blevet ramt af Warhammer FB epidemien. Vi startede en WFB turnering med 10 deltagere d. 13 november, og spiller indtil ca. d. 5 februar - så vi kan få kåret en klubmester.

Vi er kun 8 medlemmer der har været til Spiltræf '94 i Odense. Det var en OK Con, på trods af, at der var færre mennesker end sidste år (ca. 150 forhådstilmeldte, red.). Selvom der var mangel på spilleledere, kan den stadigvæk anbefales.
Det lader heldigvis til at Magic the Gathering er på retur - det var rent faktisk muligt, at lokke folk til at spille nogle af de gode gamle spil (bl.a. ludo, red.).

Vores ansøgning om egne lokaler er sendt til et udvalg, så det kommer nok til at tage lidt tid endnu, før end vi får et svar.

Til sidst ros til vores udemærket redaktørpar. Det var et godt og nyt blad der udkom i oktober. Husk at det er tilladt for andre end bestyrelsesmedlemmerne at skrive i bladet !

Vær flink mod din formand
- så er han måske flink mod dig...

hilsen Formanden



Man-O-War

anmeldelt af Morten Rønne og Mike Ditlevsen

I forrige nummer af The Ghost blev Warhammer Fb anmeldt, nu er turen kommet til Man-O-War, der foregår i samme verden, men med flåder i stedet for hære.

Man-O-War udgives af det engelske spilfirma Games Workshop, og grundæsken koster ca. 300,- kr..

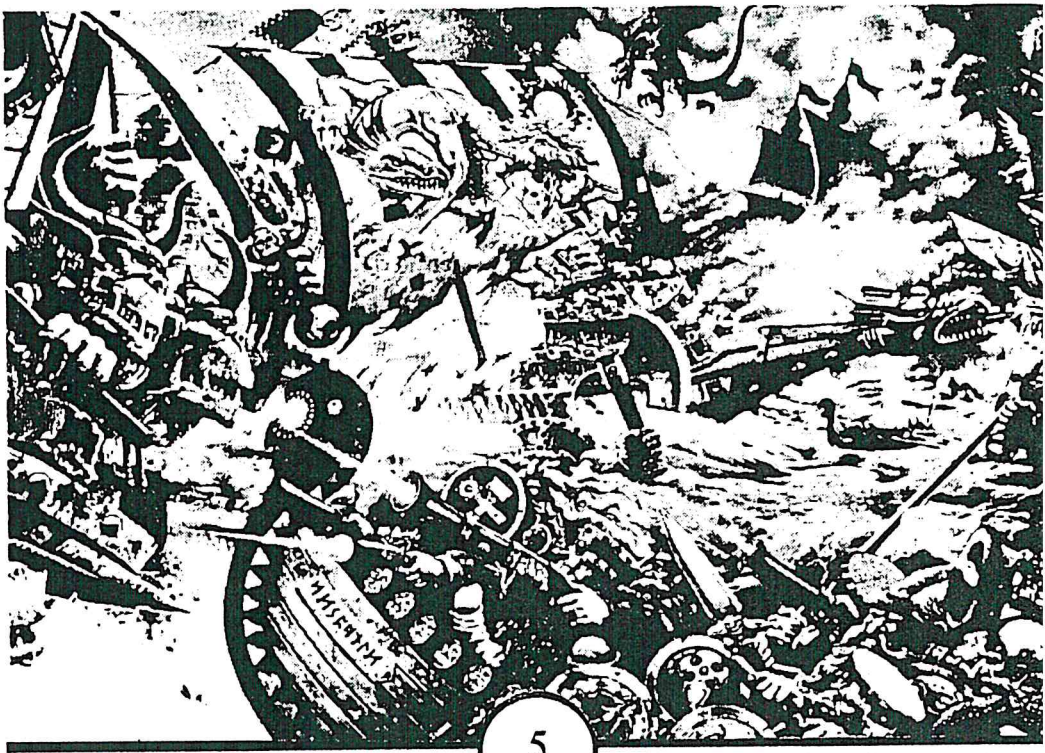
En armada af små blyskibe

Opbygningen af flåder starter med, at man vælger den "race" man ønsker at spille (det er vistnok de samme racer som i Warhammer FB, red.).
Herefter kan man vælge, hvilke skibe man ønsker i sin flåde. Skibene deles op i tre typer: Man-O-War skibe, Skibe af linien og uafhængige skibe.
Man-O-War er de store skibe, og sejler enkeltvis. Skibe af linien, er mindre skibe, som sejler i tre sammen.
Uafhængige skibe er også mindre skibe, men uafhængige af de normale flåder, og sejler derfor ligesom Man-O-War skibe. Ikke alle racer har uafhængige skibe.
Flåden ledes af en admiral, som befinder sig på et af Man-O-War skibene, dette kaldes flådens flagskib.
Skibe af linien styres fra et af de tre skibe, og de to andre skibe, skal altid befinde sig indefor kort afstand (for at kunne følge ordre.).
Man kan også have en troldman med i sin flåde. Desuden kan man give sine skibe forskellige fordele (Man-O-War kort)
En almindelig flåde er på 1000 point, hvilket giver 3-4 Man-O-War skibe, 9-12 skibe af linien, en troldmand, samt nogle enkelte Man-O-War kort. Antallet af de forskellige ting afhænger naturligvis af racen.

Man-O-War Udvidelser og priser

På nuværende tidspunkt findes der to udvidelse til Man-O-War: "Plaguefleet" og "Sea of Blood".
"Plaguefleet" beskriver 6 kaos-racer, mens "Sea of Blood" beskriver søuhyre og flyvende væsner, som kan tilføjes flåden i stedet for skibe, samt enkelte skibe til racer allerede beskrevet i "Man O' War" og "Norse" (hvad er det ?, red.).
Og nu til den dårlige nyhed: figure til en stadard flåde koster ca. 350-500 kr., og grundsættet yderligere ca. 300 kr.

Ønsker du at vide mere (om alt, eller kun Man-O-War ?, red.), eller låne reglerne, kan du kontakte os (Mike og Morten R.).



Kontingent 95

af kasserer Morten Rønne

Bestyrelsen har på et ekstraordinært bestyrelsesmøde, vedtaget at benytte sin ret til at fastsætte kontingentet udenom en generalforsamling.

De nye kontingentstal for medllemskab:
klubben 80,- kr
biblioteket 20,- kr.

Klub-kontigentet

Grunden til den store stigning i kontingentet skyldes flere ting. Først og fremmeste forventer bestyrelsen at klubben får sine egne lokaler, og derved udgifter til indretning af disse lokaler. Derudover vil bestyrelsen arrangere en hyttetur igen.

Biblioteks-kontingentet

Kontingentet for biblioteket er sat ned, også dette har flere grunde. Bibliotektet har indkøbt de fleste ting der er behov for. Der er også blevet talt i bestyrelsen om at klubben burde overføre et beløb til bibliotekt til dækning af slitage ved brug af spillene på klubdage.

Tal-eksempel:

kontingent:	(før)	(efter)
"klubben"	30,-	80,-
"biblio."	50,-	0,-
tilskud	30,-	80,-
ialt	110,-	160,-

Klubben og biblioteket forenes

På generalforsamlingen i januar måned, vil bestyrelsen genfremsætte forslaget om at klubben og biblioteket slås sammen. Fordelen ved at slå klubben og biblioteket sammen er, at vi kan få tilskud svarende til det samlede kontingent, i stedet for at vi, som nu, kun får tilskud svarende til klubkontingentet. Hvis klubben og biblioteket bliver lagt sammen, vil bestyrelsen sætte en fast del af til bibliotekets indkøb, og alle får stemmeret, når det skal besluttes hvad der skal købes.
Men uanset om klubben og biblioteket slås sammen, kan der forventes en stigning af kontingentet, når klubben får sine egne lokaler.

Nyheder om løst og fast

indsamlet af Thomas Jakobsen

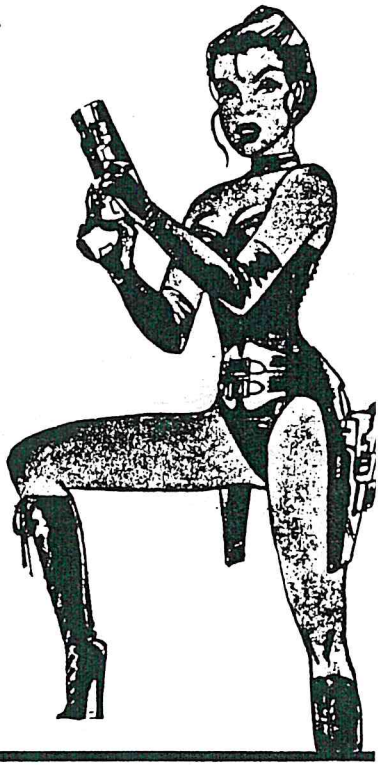
..og nyhederne kort. Velkommen til nyhederne, hvor I vil blive præsenteret for de nye såvel som de lidt ældre nyheder - indsamlet til jer, af jeres trofaste medarbejder!

Chokenrende udvikling i Gmellemøsten!

"Fra det urohærgede Gmellemøsten rapporteres det, at styrker fra Syrak og Irien, støttet af Galæstinænserne, har smidt de Vestmark støttede Gisraelerne i havet ! Endvidere har de Guslimske ledere med velgennemførte revolutioner taget magten i Syrak og Irien - de to ayathollahere har nu kontrollen over størstedelen af verdensolien, og en af de mægtigste hære i verden."
Retfærdigheden skete fyldest, og Ghalha belønnede sine trofaste tjenere - Claus Ekstrøm og undertegnede vandt det underholdende Gmellemsøten spil til Spiltræf '94 (og Nicholas Bjerre deltog som Vestmark, der kunne se sine allierede Gisraelere få lammetæsk - med våben produceret i Vestmark, og solgt af Vestmark til Galæstinenserne - ak, sådan kan det jo gå...).
Det var alt fra dette års Spiltræf - Mike har ikke fået lavet den lovede artikkel, så derfor står der ikke mere om det.

WANTED: Sound f/x

Morten R., der med sædvanligvis gode forbindelser har adgang til at "skrive" på CD'ere, efterlyser hjælp til en TRC-Lydeffekt CD. Kan du lave/samle lydeffekter, og/eller kan du konvertere dem fra bånd eller CD til digitalt format (WAV-filer), så er der kun et at gøre: kontakt Morten R. med det samme !
"Det ville være ret blæret, hvis vi kunne bruge en specialdesignet CD med lydeffekter, når vil får egne lokaler, hvor man kan spille 1 gruppe i 1 rum" (frit citeret efter Morten R).



(Forsætter på side 8)

(Forsat fra side 7)

Sune fra Valby - hvem er det ?

Det sidste stykke tid, har en person kaldet Sune ringet rundt til stort set hele det etablerede rollespilsmiljø i Storkøbenhavn - og en for en, har flere af ofrene for denne telefonterror bukket under for hans krav. Nu forlyder det, at Sune fra Valby har scenarier nok til at afholde et spiltræf engang efter nytår.

"Sune fra Valby har scenarier nok til at afholde et spiltræf engang efter nytår"

De fleste af scenarierne er ikke lavet til lejligheden, men genbrug fra andre arrangementer (blandt gengangerne, vil interesserede nok kunne finde Merlin Manns scenarie fra Spiltræf '93: Havet af drømme (?)).

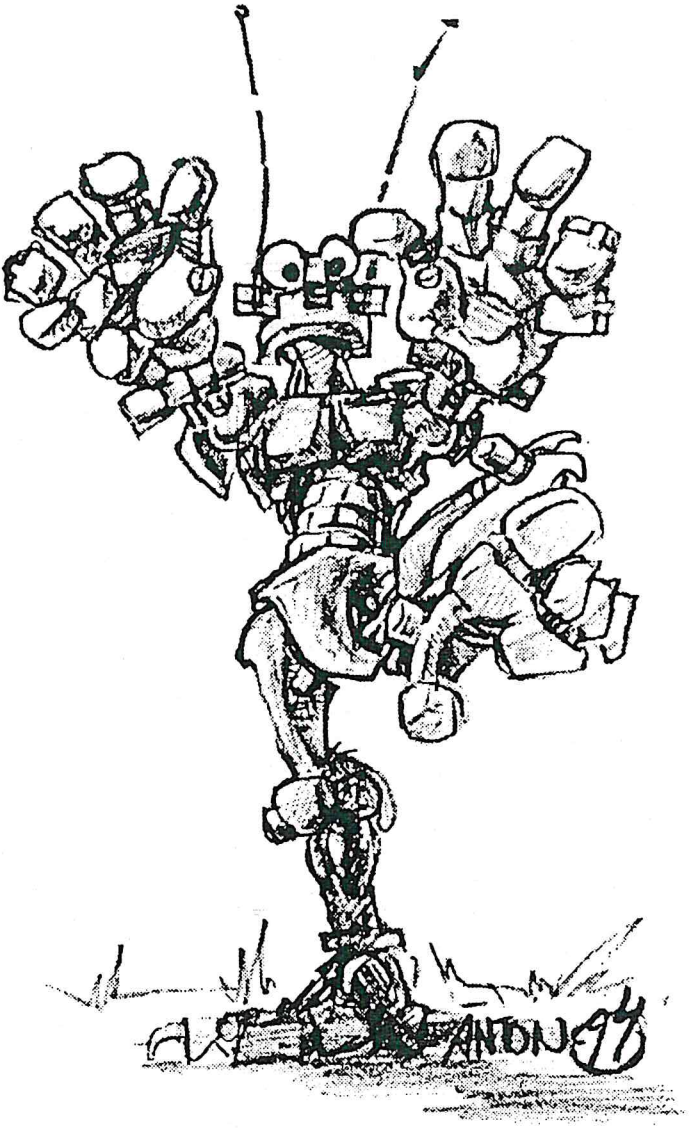
Hold øjne og øre åbne (læs FØNIX, red.) for nyheder omkring Sune fra Valbys spiltræf (Sune er ikke alene om arbejdet, og spiltræffet hedder helt sikkert et-eller-andet kækt - så vær opmærksomme på alt nyt).

X-CON, Albertslund (24.-26. feb.)

Det blomstre frem med nye sjællænder spiltræf, og X-CON er tilbudet fra Netværket. Spiltræffet arrangeres af tidligere DRF-CON folk og nye folk (med nye idéer) - forhåbenligt i en afbalanceret blanding. Jeg har stadigvæk nogle informationsfoldere liggende (november udgaven), så sig til hvis du er interesseret.

Nogle af de sidste rygter jeg har hørt er, at formanden for Fantasy Inn (Hvidovre), Carsten Jørgensen, vil bruge X-Con som anledning til at få lavet sit første con-scenarie. Rygterne vil lade vide, at scenariet bliver et "Cofee & Donouts" scenarie - hvilket betyder noget med "tag-med-politiet-på-patrulje" rollespil. Jeg har ikke hørt meget, men hvad jeg har hørt, lyder lovendende.





side 9

robotinden Pricilla 2-6y, på jagt efter "jern"

(Forsat fra side 8)

Nyt fra filmens verden

Nye film er ved at blive indspillet, her er en lille oversigt:
"**Showgirls**", instrueret Paul Verhoeven ("Total Recal" og "Basic Instinct") - skulle ifølge rygterne være temmelig sjofel !
Nogle af sangene laves af manden der engang hed Prince.
"**Congo**", efter bogen af Michael Chricton ("Jurassic Park" og "Rising Sun"), intrueres af Frank Marshal ("Aracnofobia"), s/f af Stan Winston ("Terminator 2" og "Jurassic Park") - handlingen indenholder gorillaer, diamanter og den forsvundne by Zinj...
"**First Knight**", en engelsk produceret film der bl.a. har Sean Connery som Kong Arthur, og Richard Gere som (hvem ellers end) Sir Lancelot. Instruktion af Jerry Zucker ("Ghost").
Gysergenren kort: vi får snart DK premiere på "**Mary Shelley's Frankenstein**" og "**Interview With the Vampire**" (med ham den lækre fra "Bartender") - og senere "**Mary Riely**" (om stuepigen hos dr. Jekyll/Mr. Hyde).
I den lettere genre kommer Eddie Murphy med "**Vampire in Brooklyn**", og Sean Young i "**Dr. Jekyll and Ms. Hyde**" (ja, han forvandler sig til en kvinde - transsexualiteten lever...).



Starwars - lever for altid !

For de rigtige fans betyder det ikke meget, men for alle jer der *ikke* har "**Starwars IV: A new hope**" båndet på video, får i chancen nytårsdag, hvor den vil blive sendt på TV2. Her stopper festen dog ikke. Senere vil TV2 sende "**Starwars V: The Empire strikes back**" og "**Starwars VI: Return of the Jedi**".
Mon ikke der vil blive spillet noget Starwars rollespil i klubben efter sådan en omgang ?
Om TV2 har købt triologien biligt, vides ikke - men genialt er det, for det er snart sidste chance for at få seere på de gode gamle film. Sidste nyt er, at man måske sender de "gamle" film ud i nye udgaver i 96 (med opdaterede effekter, nyt filmmateriale - som aldrig tidligere er set - samt digital lydside).
Og hvorfor så det ? Jo, George Lucas har indrømmet at han arbejder på en ny Starwars triologi med arbejdstitlen "**Clone Wars**" (altså Starwars I-III) - med forventet premiere i maj 97 (tilfældigvis 20 års-jubilæet for den første film).
Det siges også, at Mark Hamill gerne vil spille sin (Lukes) egen far, Anakin Skywalker - men det er også kun et rygte...

Giri-Ninjo

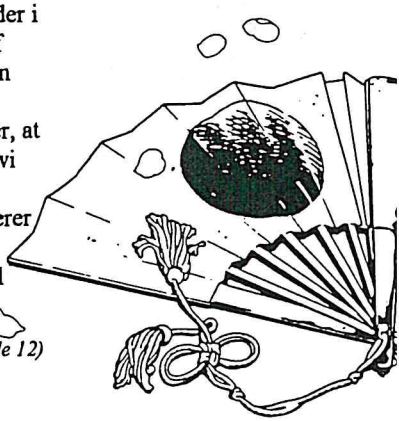
et rollespilsmiljø af Thomas Jakobsen

Dette er Krigens Tidsalder. Nippon, Solens Rige, er delt. I syden står Fujita klanen stærkest - men mangler våbenmagt og penge. Norden er styret af shogun klanen Ashina - der har en tittel med begrænset betydning. Reelt er øerne delt i provinser af daimyoerne, der hersker fra store borge med deres samuraihære og ashigaruer. Og overalt hærger og plyndre røvere og ronier for egen vindings skyld, mens daimyoerne ustandseligt fører krig - ingen er stærke nok til at forene Solens Rige.

Giri-Ninjo er rollespil i en samurai inspireret setting, domineret af ænder! Miljøet er inspireret af den japanske kultur, som den udfoldede sig i Krigens Tidsalder (1467-1568), med alt, hvad der hører sig til - lige fra ninjaer til samuraier. Men den historiske lighed er ikke konsekvent.
Giri-Ninjo er en verden skabt af magi, myter og eventyr. Hvor baggrunden og rammerne er hentet fra den japanske historie, er "fyldet" hentet ud af motiverne fra legender og sagn.
I Giri-Ninjo bliver de samme betegnelser brugt, som man finder i andre samurai miljøer - det er bevidst gjort, fordi en række af begreberne allerede er kendte, og at de er med til at skabe den orientalske stemning, der er inspirationskilden til Giri-Ninjo.
Den helt store forskel mellem historisk Japan og Giri-Ninjo er, at Nippon (den officielle nationale betegnelse for den øgruppe, vi normalt kalder Japan) ikke er befolket af mennesker, men af ænder - den slags, højst menneskelige ænder, som der eksisterer i det Disney'ske univers.
Her er en introduktion til rollespil i Giri-Ninjo, der senere vil blive fulgt op af artikler om mere specifikke emner.

(Forsættes på side 12)

Giri-Ninjo bruger reglerne fra RuneQuest, og de særregler der er i RQ: Land of Ninja. Reglerne er de såkaldte BasicRoleplay regler, der går ud på at bruge d% princippet, til at succesbestemme spillets handlinger - det er i store træk de samme regler som i fx. Call of Cthulhu



(forsat fra side11)

Kastesystemet, den første hjørnesten

I et hierakisk samfund hvor familie og klan er de vigtigste værdier, bliver der selvsagt også lagt vægt på hvor man befinder sig i hierakiet. Der er en stor bevidsthed hos den enkelte om sin plads i kastesystemmet.

I Giri-Ninjo miljøet er kasterne opdelt således:

Kuge, den kejserlige adel. Socialt rangerer de højst, men de har ingen reel magt. De fleste er bureaukrater indenfor den falmede kejserlige struktur eller dilletanter. Det fornemste træk ved ænderne i denne kaste er deres røde hovedfjer - og så de hvide kropsfjer, der er et andet tydeligt tegn på status.

Buke, den domminerende kaste. Den består hovedsageligt af samuraier, men også af mindre godsejere (jizamurai) og herrerløse samuraier (ronin). Medlemmerne af denne kaste har privilegiet at måtte bære dai-sho (et sæt af sværd; "lang-kort"). Ænderne i denne kaste er hvide, men kun de fornemste har den samme rene hvide farve som kendetegner kuge kasten.

"Klanen er loven, og udøver retfærdighed, opretholder orden, giver militær magt og opkræver skatter"

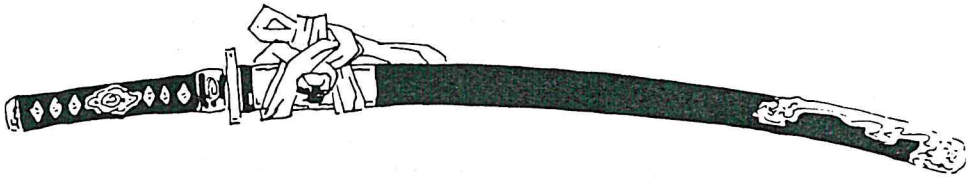
Heimen, den lave kaste. Består af bønder, kunstnere, håndværkere og (usle) handlende - efter faldende anseelse. Ænderne har brun, grå eller sort fjerpragt med aftegninger.

Eta, en kaste der teknisk set er udenfor samfundet. De er de laveste af de lave, og varetager beskidte, ubehagelige og rituelt urene arbejdsopgaver. Deres fjer er brune med sorte aftegninger. De forskellige fjerfarver er noget ænderne går meget op i, men selvom man prøver at fremavle de ønskede farver (jo hvidere, jo finere), hænder det at der kommer et andet resultat end det ønskede. Hvis ællingen har en ringere (mere "grumset") fjerpragt end forventet, bliver den adopteret bort til en lavere kaste, hvor





den med årene vil få status pga. af sin baggrund. Har ællingen en uventet hvid farve, vil den enten blive højt værdsat af sin familie, eller blive bortadopteret af en familie fra en højere kaste (for det meste familier, der af forskellige årsager mangler en arving).
Endelig er der de sorte ænder. De kommer fra alle kaster, og har ry for at være blandt de bedste (og mest agressive) krigere i Nippon. De får ofte gode stillinger som højtstående samuraier, og nyder stor respekt p.g.a. deres ry som dygtige krigere.
Det sociale snobberi forudsætter også, at der per defination, ikke foregår noget af interesse for samuraier blandt de lavere kaster...



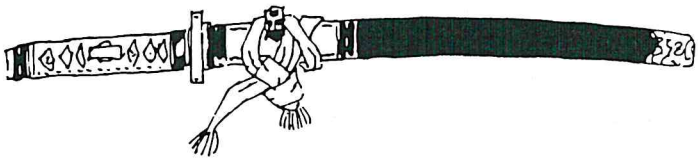
Familie og klan, den anden hjørnesten

I det sociale hieraki, er samuraien familie og klan (og hvem man er allierede med) af stor betydning. Familiens historie er samuraiens historie, og familiens ære hans ære. En samurai med en lille familie, vil ofte være mindre arrogant end en med en stor familie - men gode familieforbindelser kan sagtens få samuraier fra små familier til at føre sig frem.
Samurai familierne er bundet sammen i et netværk af løfter og forpligtelser. Familierne samler sig i klaner for at dele og forøge politisk og militær indflydelse. Løfter, ægteskaber, adoptioner, jord overdragelser og opdragelse af andres børn, er med til at binde klanerne bedre sammen.
Vasaller bliver optaget i familier på lige fod, med dem der bliver født ind i dem. I de fleste tilfælde har herren samme ansvar overfor sine vassaler som sin familie, på den anden side, skal vasallen adlyde sin herre, som en loyal søn adlyder sin far.
Det sker også at klaner binder sig sammen i alliancer med hinanden, på samme måde som familierne samler sig i klaner. Klanen er en politisk gruppe, såvel som en familiegruppe.

"Klanen er loven, og udøver retfærdighed, opretholder orden, giver militær magt og opkræver skatter"

(Forsættes på side 14)

(Forsat fra side 13)
Klanen er loven, og udøver retfærdighed, opretholder orden, giver militær magt og opkræver skatter.
Indenfor sit territorium hersker klanen uovertruffent, og kun en stærk shogun kan tiltvinge autoritet udefra på en klans territorie.
Klanens overhoved er ofte daimyo ("lensherrer"), der har et råd bestående af klanes ældre, generaler og andre højtstående klanmedlemmer. Betroede klanmedlemmer får titlen hatamoto ("bannerfører"), og klanmedlemmer der har bevidst deres værd eller været længe i tjeneste får titlen gokenin ("hirdsmand").
Derudover er der de lavere rangerende samuraier, allierede jizamuraier og klanlederens personlige betroede koshigumi (fx. astrologer, præster, nære rådgivere, specielle livvagter og elite krigere), der ikke nødvendigvis er medlemmer af klanen.



Bushido, den tredje hjørnesten

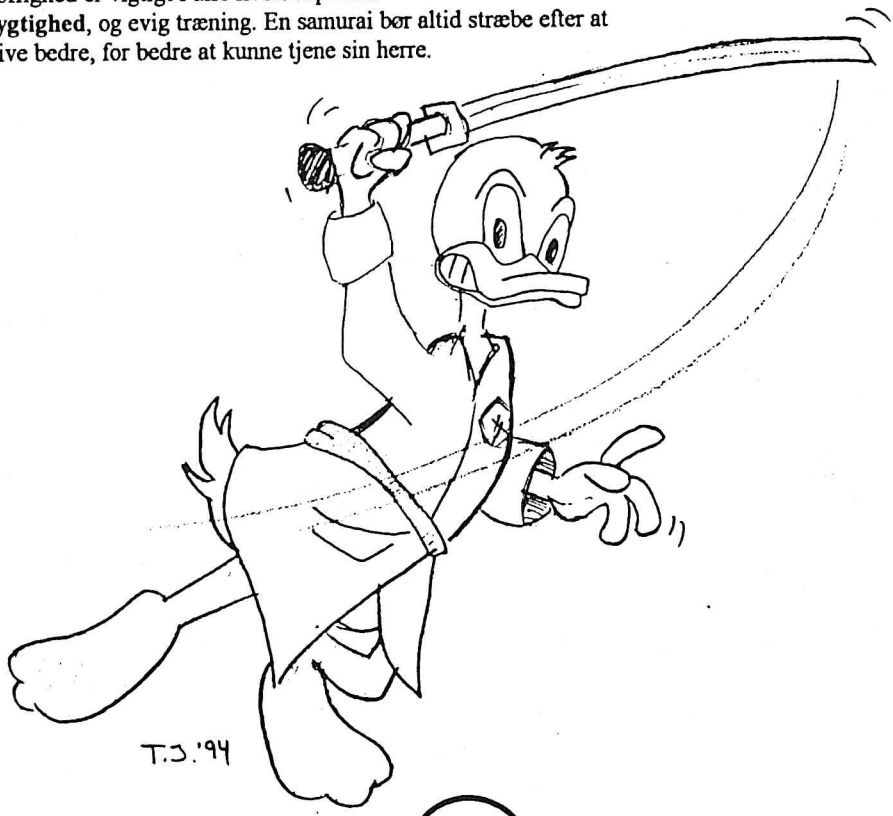
Bushido er samuraiens etiske regelsæt, og består af forskellige elementer: loyalitet, ære, mod, dannelse og dygtighed.
Loyalitet, den vigtigste del. En samurais loyalitet er først og fremmest til hans daimyo, dernæst til klanen og endelig til familien. Selvfølgelig er man loyal overfor kejseren, men det har sjældent direkte indflydelse på dagligdagen. Loyalitet kan ofte være modstridende, og nemme løsninger er sjældne - i alvorlige sager, er samuraiens eneste løsning seppuku (rituelt selvmord !).
Det er en samurais pligt at tjene sin herre (deraf ordet samurai; "tjener"). At udfører ordre uden spørgsmål, øjeblikeligt og så godt som muligt - selv hvis det er imod personlige ønsker eller er livsfarligt. Samuraiens liv tilhørre hans herre, og det skånes eller bruges efter herrens ønske.
Idealet ligger dog ikke nær virkligheden, hvor ordre ikke altid bliver adlydt, bliver ignorede eller omtolket. Årsagerne kan være forskellige, men kun hvis samuraien opnår et højere mål, der kan dække over hans manglende loyalitet, slipper han godt fra det.

"samuraiens liv tilhørre hans herre, og det skånes eller bruges efter herrens ønske"

(Forsat fra side 14)

Ære, en kombination af integritet og omdømme. Løgn, edsbrud og snyd er ærerøst - og mange ser løgn som forbeholdt for kujoner. Ens ord er ukrænkeligt, selvom det hænder at det er ordlyden, og ikke meningen bag eden, der bliver overholdt.
Mod, er mere end dumdristighed. Man møder modstand med åben pande, og ens herres ordre uden tvivl. Smerte skal udholdes uden følelser, døden er ikke noget at frygte - døden i kamp er ærefuld. Dør man uden ens herres ønske bliver opfyldt, er det et tegn på manglende loyalitet overfor sin herrer !
Dannelse, krigskunst er ikke alt. Samuraien bør kende til poesi og korrekte manére. Manglende evner til at udvise dannelse, betragtes som værende lige så fatalt som manglende kampevner. Høflighed er vigtigt i alle livets aspekter.
Dygtighed, og evig træning. En samurai bør altid stræbe efter at blive bedre, for bedre at kunne tjene sin herre.

" Dør man uden ens herres ønske bliver opfyldt, er det et tegn på manglende loyalitet overfor sin herrer !"



(Forsat fra side 15)

Nippon kulturen i noter

Der er mange aspekter i hele samurai kulturen, her er en række emner samlet som stikord (frit efter Malik Hyltoft, SAGA 9).

Nippon er uindtageligt. Alle ved at barbarene fra fastlandet ikke er en trussel. Går alt andet galt, kommer den hellige storm, kamikaze, og knuser fjenden.

Stort set alt kan spises. Man spiser mest (rå) fisk og (kogte) ris, men meget andet er på menukortet. De fleste ænder spiser gerne kød og fjerkræ (man føler sig lige så nært beslægtet med høns, som mennesker med aber - og i Japan spiser man aber). Maden tilberedes (måske) snare af hensyn til fordøjeligheden, end for smagens skyld.

Nippon er verdens navle. Barbarene fra fastlandet (kineserne) tager fejl, når de siger deres land er verdens navle. Indtil videre låner man deres ideer, indtil man selv finder på noget bedre...

Skyld/uskyld. I Nippon er man skylddig indtil andet er bevidst (hvis anklageren er fra en højere kaste end en selv, ellers er det lige omvendt). Hav derfor alibiet i orden.

Døden er ikke så slem. Man tror på reinkarnation, og dette liv, er blot et i rækken. Skulle man dø, får man altid en chance til.

Lev så godt du kan. Er man rig, er det ens karma ("skæbne"), og man skal nyde det. Det er under samuraiens værdighed at tinge om prisen - og derfor betaler de mere end andre (måske er det årsagen til ringeagten for købmænd). Er man fattig, er det en straf for tidligere ugerninger, og man skal få det bedste ud af det.

Moden. Det er svær at sige, hvad der er på mode, men silke og overdådighed er in, mens det er yt kun at have en sexual partner (for mænd), og have hestehale (et tegn på ydmyghed).

Racisme er naturligt. Når man nu ved, at man er de bedste, hvorfor så tage hensyn til andre?

Værd at læse:

Nærmere informationer og uddybende baggrund kan bl.a. findes i de materialer jeg selv har brugt:

* SAGA nr. 9
* RQ: Land of Ninja.
* Carol Gaskin: Samuraier og ninjaer

Disse tekster er nemt tilgængelige og ikke proppet med tørre facts. Men der er også gode titler mellem de mere "tunge" bøger.



Ordinær Generalforsamling 95

Søndag d. 22 januar, kl. 11:00

i Taastrup Fritidscenter

I henhold til vedtægterne, skal den ordinære generalforsamling afholdes til januar - og indklades med mindst 14 dages varsel.

Forslag der ønskes behandlet på generalforsamlingen, skal være bestyrelsen ihænde seneste 8 dage før.

Bestyrelsen

Stemmeret på generalforsamlingen og mødet i biblioteket, gives kun til medlemmer der har betalt kontingent for 1995.



Dagsorden

1. Valg af dirigent
2. Valg af referant
3. Formandens beretning
4. Regnskab
5. Sammenlægning af klubben og biblioteket
6. Egne lokaler, vil vi vente på kommunen, eller selv leje ?
7. Valg af formand / kasserer
8. Valg af bestyrelse og suppleanter
9. Valg af revisor og revisorsuppleant
10. Eventuelt

Steen & Stoffer

af WATTERSON



Sleipner - fugl eller fisk ?

information fra Morten Rønne

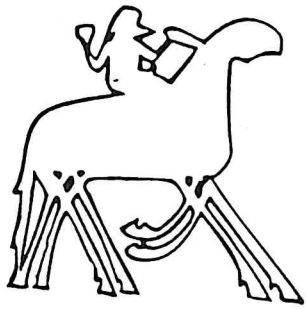
Jorden ryster, træerne skælver - en kold vind slår ind over marken. Sleipner er med sin mægtige rytter ved at sætte i galop - tiden er inde. En ny epoke i danernes verden. Er du klar, når de nye tider kommer til dansk rollespil ?

Dem som kender deres historie/mytologi, vil vide at Sleipner var Odins 8 benede hest. Men nu er det også navnet på "Landsforeningen for Rolle- og Konfliktspillere i Danmark". Sleipner blev startet i foråret 1994 af 7 klubber fra Jylland og Fyn. Den var tænkt som en afløser for ODDS (Organisationen af De Danske Spilleklubber). På nuværende tidspunkt er den vokset til at omfatte de fleste rollespilsklubber i Danmark, incl TRC. Der er nogle enkelte klubber som ikke ønsker at være med i fællesskabet (og så er der de dovne nørder fra Hvidovre, red.).

Sleipner kan kontaktes via formand(inden):
Susanne Rasmussen
Ådalsvej 17
5620 Glamsbjerg
tlf. 6472-3816

Hvad laver Sleipner ?

Der er allerede startet en række aktiviteter i Sleipners regi, f.eks. samarbejde med den tilsvarende svenske forening SVEROK, og der er lavet en række forfatterkurser. Men de fleste aktiviteter forventes startet i de lokale klubber, og derfra oplyst til Sleipner, som vil bringe oplysningen ud til alle medlemsklubberne.
I øjeblikket udsendes et nyhedsbrev, Alter Ego, 1 gang om måneden. Der tales dog om, at man vil gå over til at bruge FØNIX som kommunikationsmiddel - endnu en god grund til at abonnerer på FØNIX (se side 23 for instruktion).
Nyhedsbladet kopieres og medbringes på klubdage, så er du interesseret i at læse det- så kontakt venligst kasseren (og det er jo Morten R. himself, red.)



Tinfigurernes verden

oversigt af Morten Rønne

Tinfigurene er overalt. De har sneget sig ned i folks tasker og op på hylderne. Hvor stort er omfanget af denne plage? Jeg prøver at give et overblik...

Listen er ikke komplet, så mangler du, eller har du en større hær - skriv til redaktøren så det kan blive rettet !

Da der er rigtig mange der er begyndt at spille Warhammer, bringes her en liste, som fortæller hvem der spiller med hvilke hære - og pointværdien af den største hær, vedkommende kan stille med.



Warhammer Fantasy Battle

Antonio Blazevic	Chaos	3.000 pts
Daniel Nielsen	High Elf	3.000 pts
Morten Bøgely	Orc/Goblin	8.000 pts
Morten Rønne	Chaos Dwarf	3.000 pts
Nicholai Larsen	Skaven	3.000 pts
Niels Strunge	Undead	6.000 pts
Pelle Johansen	Empire	3.000 pts
Thomas Jakobsen	Skaven	5.000 pts

Man O' War

Ivan og Johny Vandtved	Imperial/Dwarf	1.000 pts
Mike Ditlevsen	Dark Elf	1.000 pts
Morten Rønne	Chaos Dwarf	1.000 pts

Warhammer 40000

Brian Asmussen	Space Wolfes	2.500 pts
Daniel Nielsen	Dark Angels	3.000 pts
David Larsen	Orc	2.000 pts
Nicholas Bjerre	Eldar	3.000 pts
Niels Strunge	Chaos	4.000 pts
Rasmus Wagner	Orc	2.000 pts

Biblioteks-indeks

Følgende kan lånes i biblioteket:

Brætspil:	Status	Karakter
Axis and Allies		xx
Block/Mega Mania		?
Blood Bowl		xx
Buck Rogers (kan ikke hjemlånes)		xxxx
Diplomacy		xxxx
Illuminati		xxx
Space Hulk		xx

Rollespil:	Status	Karakter
Ars Magica		?
Drager og Dæmoner (dansk)		xx
Call of Cthulhu, 4th. ed.		xxx
Elf Quest		xxx
Golden Heroes		?
GURPS, 2nd. ed.		?
Kult		?
Mage		xx
New Orleannes (Vampire scenarie)		?
Players Guide (Vampire)		x
Rune Quest, deluxe		xxx
Shadowrun		xx
Smølf Quest (dansk)		xxxxx
Star Wars		xxx
Vampire		xxxx
Viking (dansk)		xx
Werewolf, 2nd. ed.		xxxx
Warhammer FRP, 2nd. ed.		xxx

Karakterskala

x	dårligt (burde brændes!)
xx	spilbart (under middel, men ikke forkasteligt)
xxx	godt (middel - hverken mere eller mindre)
xxxx	rigtig godt (noget af det bedste nogensinde)
xxxxx	genialt (jeg dør, hvis jeg ikke selv kommer til at eje det!)

Biblio. Info

Biblioteket giver mulighed for at låne populærer rolle- og brætspil til privat-og klubbrug. 1 års Medlemskab koster 50,- kr., og giver udover hjemlånsret indflydelse på nye indkøb.

Biblioteket har også en masse SAGA og Fønix blade - samt nogle Dragon Magazines - og en stor mappe proppet med diverse scenarier.

Her skulle Mike have fortalt, at der på det sidste biblioteksmøde, blev besluttet at købe Shogun, Blood Bowl og andet godt for de resterende penge - men Mike har ikke kunnet få fingeren ud. Hvis i vil vide mere, skal i bare spørge Mike...

Vi prøver stadigvæk at give bibliotekets materialer karakterer.
Indtil videre er de kun givet af chefredaktøren, men alle kan afgive en karakter - så tager vi højde for det på næste liste.

red.

TRC Info

Formand:
Morten Bøgely
Kasserer:
Morten Rønne
Bestyrelsen:
Thomas Jakobsen
Peter Brodersen
Mike Ditlevsen
Suppleant:
Jacob Berg
Revisor:
Michael Ilg
Rev.Suppleant:
Antonio Blazevic
Bibliotekar:
Mike Ditlevsen

Spilledage 1994:
18/12

Klubbens medlemmer kan komme på alle spilledage i
Fritidscenteret
Poppel Allè 12
2630 Taastrup

Redaktørens (gode) side

Det går den rigtige vej med The Ghost. Jeg har haft rigeligt med artikler til dette nummer - og håber også på at I skriver nogle til det næste...

Hvor er dansk rollespil på vej hen ?

Alle de seje taler om det, så nu vil jeg i korte vendinger præsenterer jer for den nyudviklede Jakobsen/Berg teori. Rollespil udvikles i en spiral, og Fastaval er stedet hvor det sker. Ser man på de sidste års scenarier, følger de et mønster:
Fastaval 91: rollespil er et spørgsmål om (fantasy) regelsystemmer - svaret på problemerne findes hos "Gud", åbenbaringen en del af scenariet. Klassikeren er Ulvevinter.
Fastaval 92: Vision er in, genren er investigation ("historien" som begreb er vigtigst - og så skal det helst kunne løses deduktivt og logisk). Dansk rollespil er præget af Vision og rester af "dungeon" spil. Årets klassikker er Spor der skræmmer (en god historie, et "logisk" plot, lidt "dungeon").
Fastaval 93: rollespillerne trænger til en pause fra de "tunge" investigation scenarier, årets udbud er festligt og let, scenariemodellen er FastaWood - drømmescener er det store hit. Genren er mere mystisk (og ikke så logisk). Året præges af filmiske scenarier til fx. DRF-Con og Spiltræf. Klassikeren er Ejnhemir (rigeligt med mystik, meget drømmende).
Fastaval 94: det er Storyteller (horror), men den overvejende genre bliver Tech Noir. Scenarierne er stilmæssigt "6-personer-leder-efter-et-plot". Fastaval bliver voksen, der er øl og piger på Con (dansk rollespil bliver aldrig det samme). Året præges som altid af Fastaval trenden: Tech Noir og Horror. Klassikeren er Isabelle (det er mere i stil med tidsånden en Otto vindere).
Fastaval 95: vi gætter på at rollespillerene vil søge til fantasy genren, og at det vil blive en dyster (men ikke nødvendigvis horror) stil der vil være in. VP og Storyteller vil være fremherskende, men tiden er moden til regelløst rollespil. Måske en smule Kult vil snige sig ind ? Og den gode nyhed: der vil komme sexuelle provokationer i de scenarier der "rykker" (tiden er til blod, bryster og begær).
Vil i have en mere udførlig artikel ? - kom med jeres mening !



Hva' for en hånd vil du ha' ?

Tilbud 1
6 nr. af FØNIX i løssalg til 35,- kr. pr. stk.

Tilbud 2
6 nr. af FØNIX i abonnement til 25,- kr. pr. stk.

Hvis du er interesseret i et abonnement, får du det ved at indbetale 150 kr. på girokonto 1 64 47 93 (Phoenix v/ C..Sørensen, Olufsvej 8, 2100 Kbh. Ø). Skriv dit eget navn (evt, også telefon-nr) under indbetaler, og i rubrikken "eventuelle meddelser vedrørende betalingen) skriver du hvilket nummer af FØNIX du vil starte med.

Fastaval 95



Spillets Broderskab

Fastaval 95 afholdes 13.-16. april 1995
For mere information - henvend dig til:

Fastavalgeneral
Mette Finderup
Vestergade 6, 1.
8000 Århus C

TRC Medlemslisten