Nr. 4 - JULEN 1985 - VOL.I

TORDEN & LYNILD!



JULEGAVER TIL LÆSERNE!
2 spil indlagt i dette nummer !!

Redaktionen består af:

SØREN BUGGE 01-674520
Tinghøjvej 38,1,mf. 2860 Søborg

JENS HENRIK KRUUSE 01-657432
Ericavej 170 2820 Gentofte

HENRIK LAWÆTZ 01-658118
Højsgårds Allé 83 2900 Hellerup

ERIK SWIATEK 03-627462
Klempegårdsvej 96 4140 Nr.Dalby

ERIK WITTCHEN 01-227786
Ny Carlsberg Vej 12 1760 Kbh. V.

Consims kasserer er stadig:

KIM ANDREASEN
Stumpedal 9,st,h. 2730 Herlev

Inmeldelse i Consim, og fornyelse af medlemsskab (for 1986) sker ved indbetaling af kr. 50,- til postgirokontonr.:

6 31 18 14

Consim c/o Kim Andreasen
Stumpedal 9, 2730 Herlev.

Redaktorens lænestol

Nu hvor du, kære læser, endelig er nået frem til denne side efter at have læst hist og her i bladet, føler jeg, at det er passende at gøre dig opmærksom på, at dette faktisk er T&L nr. 4. Da bladet i sin tid blev startet, var det nok de færreste, som forventede at se nr. 2, endsige nr. 3 eller 4, men takket være den ihærdige redaktion er bladet kommet for at blive.

Dette nummer er også imponerende af andre årsager. Først og fremmest er der midtersiderne, som er beregnede til at rive/flå/tage/lirke ud. Det er af den simple grund, at vi forventer, nej kræver, at alle læserne spiller vort pragtfulde nissespil.

Også en jule quiz er at finde i dette nummer, og da den er lavet af en ekspert på krigsspilsområdet, er den naturligvis af en meget stor sværhedsgrad. Selvom I ikke kan svare på det hele (eller det halve), skal I bare sende Jeres besvarelse ind til Søren Bugge.

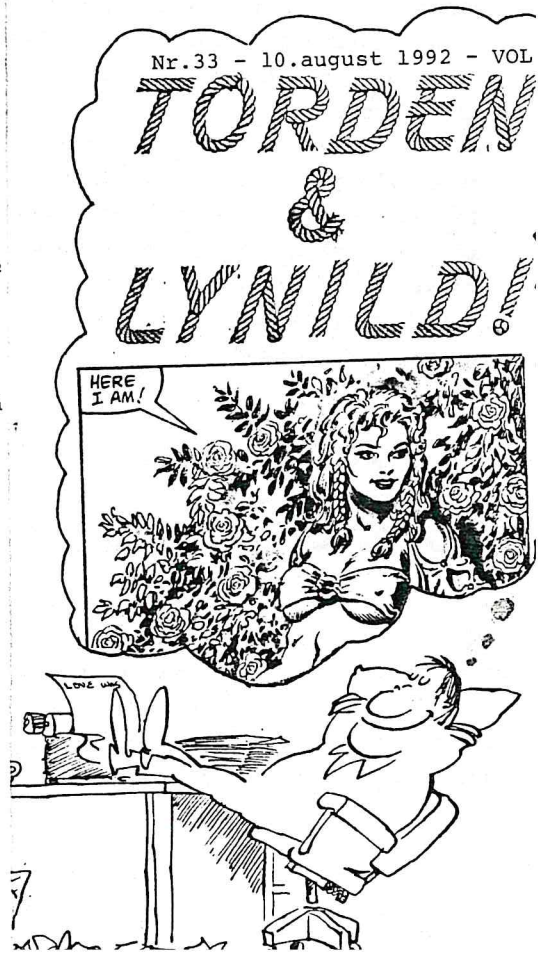
Førnævnte har endvidere lavet en interessant afhandling om krige og hvordan man vinder disse.

Da vores alle sammens turneringskoordinator, Henrik Lawætz, så sine turneringer afsluttet, bestemte han sig for at starte en ny samtidigt med at han fik et naivt fjols (læs: Jens Kruuse) til at stå som arrangør af en anden. Vi håber, at mange spillere vil melde sig, så vi kan se mange nye - og gamle - ansigter

I dette blad forefindes også et referat fra Viking Con 4, så man kan læse om hvor godt, man klarede sig eller hvordan de turneringer, som man ikke havde tid til at deltage i forløb.

Også et andet spil ser for første gang dagens lys i en publikation. Det er det Samurai-lignende spil Samuar, som dog blev designet for mange år siden. (Siger Henrik!)

Et lille sort opstød efter skamrosningen af dette det bedste nummer a T&L hidtil, skal der dog også være plads til.



4.

Det drejer sig om den såkaldte individuelle turnering i AD&D ved V.C.4. Turneringen blev kørt for hold, som spillerne selv sammensatte. Det var hold, som gik videre til finalerunden og det var et hold, som vandt turneringen. Hvad har det med individuel AD&D at gøre ???

Efter undertegnedes subjektive mening kan det kun være et vellykket forsøg på, at skræmme de i forvejen fasttømrede hold væk fra turneringen. To hold fra Aarhus, et fra Herlev og et, som bestod af tidligere vindere af turneringen, så sig nødsagede til at spille med i den mindre vigtige Hold AD&D turnering, da de efter turneringsledelsens oplysninger ikke ville komme på samme hold i den anden turnering.

Det var måske især sidstnævnte hold, som skulle jages væk, da de ikke alene havde tidligere års sejre bag sig, men også beviste deres klasse ved at vinde hold turneringen.

En forklaring ville ikke være at foragte, på forhånd tak.



P.S.

Dette er dog ikke ment som et angreb på hold turneringen, som var underholdende og havde et glimrende eventyr. Stor tak til Flemming Rasch.

EVALUERING af Torden og Lynild 1-3.

Overdreven trang til at skrive læserbreve er en sygdom, som ingen i foreningen lider af, tydeligvis. Vi har på snart et år modtaget et eneste, som vi nærmest måtte tvinge ud af Asger. Som dette nummer gerne skulle vise, fremprovokerer læserbreve stor aktivitet i redaktionen, så det betaler sig! Men for at alligevel få et bedre indtryk af, hvad læserne synes om vores hidtige indsats, lavede vi et spørgeskema, som uddeltes ved auktionen på VikingCon, søndag aften.

Resultatet var :

Antal indkomne besvarelser: 27

Heraf: Medlemmer: 65%, andre: 35%

Folk har i gennemsnit dyrket vores hobby i 4-5 år.

Hvor ofte folk kommer til møderne:

- Aldrig: 35%
- Af og til: 30%
- Ofte: 20%
- Intet svar: 15%

Hvilke numre af T&L har folk læst:

- Nr.1: 80%
- Nr.2: 80%
- Nr.3: 65%
- Ingen: 10%

Indtil videre ingen overraskelser, men hvorfor aflevere skemaer, når man ikke har læst nogen numre af T&L? Man kan dog nogenlunde bedømme, at vi har et nogenlunde repræsentativt udsnit af spillere, der udgør et nogenlunde bedømmelsesgrundlag for de næste spørgsmål.

Gode ting i T&L:	Antal pers.
Turn.led. læn.	10
Tronstolen	5
Roullestolen	2
Powers & Perils art.	2
Gedemarkedet	1
Formandens læn.	1
Titan art.	1

Mindre gode ting i T&L:	
P&T(Diplomacy)	16
"alt" m.v.	6

Forslag til nye ting i T&L:	
Mere Roleplaying	7
Anmeldelser	5
Mere a la TLL	3
Turn. i 2-m. krigssp.	2
Replays(ikke Dipl.)	1
Alt. regler til spil	1
Spillerrating	1

Mah Jongg turn. 1
Engelsk/Dansk ordliste over spil o.lign. 1

Her er jeres forslag blevet offer for en grov generalisering, for at det skal se overskueligt ud. F.x. er alle kommentarer til "Squad Leader", "turneringer" og "turneringslederens lænestol" blevet slået sammen, da de kommenterer stort set det samme.

Næsten alle, der synes der var gode ting i T&L kunne lide TLL, og det er vi specielt glade for, fordi vi nu starter adskillige nye turneringer op, foruden at SL-turneringen starter igen. Læs mere herom i TLL. At Tronstolen er så populær er ikke overraskende, når man tager det relativt store antal udfordringer i betragtning.

Roullestolen faldt tilsyneladende også i folks smag, og vi vil i de følgende numre opfylde folks ønsker om mere roleplaying-stof, men det kræver at andre end redaktionens medlemmer deltager AKTIVT i fremstillingsprocessen, da vi faktisk har mange andre ting end T&L at lave! Men en ændring er forhåbentlig i syne, idet vi har includeret Jens H. Kruuse i redaktionen, og det er hans primære opgave at tage sig af rollespil. Endvidere har hr. Hein atter været på krigsstien, selv om hans artikel i dette nummer ikke handler om, hvordan man skal spille rollespil, men snarere hvordan man IKKE skal spille dem!

For øvrigt var der et forslag fremme ved VikingCon om at indføre en slags "spillerrating". Dette skal bestå i et tal, som repræsenterer ens dygtighed. Dette tal justeres hver gang man vinder over/taber til en modstander, der også er med i ordningen. Vi håber på et indlæg fra Asger til næste nummer om sagen, og alle er i den anledning velkomne til at ytre sin mening (læserbreve!!!).

Alt er dog ikke lutter lagkage; et flertal af besvarelsernes bagmænd kunne ikke lide P&T's Diplomacy replay. Nogle kommentarer:
"Jeg synes kampberetningerne om Diplomacy er for omfattende!"
"For mange Diplomacy "replays""
"Dårligt: Diplomacy (Alt for meget)"
"Gennemgang af Diplomacy skal ud."
"Diplomacy gennemgangen - for omfattende."
"For mange sider Diplomacy (nøjes med at skrive trækkene og lad være med at bruge kort)"
"Postspil (Diplomacy) referater bør gøres mere kommentarorienterede"
En enkelt synes ikke, at vi skulle ofre 14 sider på den slags ...
Vi har ellers ikke censureret, OK, vi har rettet jeres stavefejl. Den generelle opfattelse er altså tilsyneladende, at det fylder for meget Vi har dog alligevel P&T i dette nummer, men her er der lagt mere vægt på kommentarer, og det er på 5 sider. Det er i øvrigt noget vi har snakket meget om i redaktionen tidligere, og vi er nu klar over, at vi i fremtiden må lægge stilen om i P&T.

Ærligt talt, vi er lidt overraskede over, at der ikke var flere decideret usaglige kommentarer. Kun 4 af skemaerne var af typen "Det er noget lort alt sammen, ja, i er nogen (...) allesammen!". Nogle synes godt nok ikke om bladet som helhed, men ville i øvrigt gerne hjælpe med til at lave om på det faktum. Vi håber at dette udmønter sig i konkret handling, og i skal ikke forvente, at vi kontakter jer. Hvis i har et eller andet, i kunne tænke jer, så kontakt os.

Når vi nu alligevel er inde på det, var ikke mindre end 10 personer interesserede i at hjælpe til med T&L4+. Vi takker alle, nogle af jer har jeg allerede snakket med, mens andre forventes at udvise lidt selvstændigt initiativ. Som vi ofte har gentaget før, er næsten alt velkomment, og hvis i vil være sikre på at det kommer med, så snak med en af os inden i går i gang for alvor.

De 5 mest populære spil var:
1. Diplomacy, 2. AD&D, 3. Squad Leader, 4-5. D&D og Up Front. Savnes på denne liste: Titan, Runequest, Civilization m.fl. Derudover kan det nævnes, at halvdelen af de, der svarede, var "Eksperter". Så der er for disse ingen undskyldning for at ikke udbrede deres kundskaber via artikler i TORDEN og LYNILD!!!

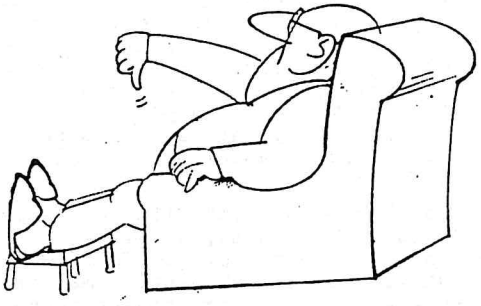
v.h. Redaktionen

Turnerings-lederens lænestol

Vel mødt til en ny sæson i denne vor "sportskolonne". Turneringskoordinatoren, som jeg fra nu af kalder mig, er stadig Henrik Lawætz, og jeg kører selv Squad Leader turneringen, som jeg har skrevet om senere, og Jens H(ooligan) Kruuse tager sig af en turnering i GUNSLINGER, men der er I alle sammen uden nogen reel chance, idet jeg selv stiller op. Jeg har nemlig en eller anden slags rekord i dette, og for den sags skyld i samtlige, spil, idet jeg sidste gang jeg spillede blev dræbt efter at der var gået 0.4 sekunder!! I øvrigt var den lede morder, ups, undskyld, flinke helt, Jens selv, og da han ikke deltager er jeg måske i stand til at holde skansen lidt længere. But you'll never know. Så selv om I er dømt til at spille statister, kan i jo deltage i den uofficielle konkurrence om, hvem der afliver Turneringskoordinatoren hurtigst!

Det var så de gode nyheder. De neutrale er, at der nok bliver 3 andre turneringer, men at disse først vil blive startet i næste nummer.

De ikke så sjove er, at vi denne gang bliver nødt til at indkræve depositum af ALLE deltagere, også tidligere mestre. De kedelige kendsgerninger er, at selv om det store flertal opfører sig eksemplarisk med hensyn til at møde frem og at melde afbud i god tid, er der et lille antal personer, der ikke har så stor respekt for sine medspillere og spillelederne. Det er temmelig, nej, utroligt irriterende at tage ind til Valby for at spille Wooden Ships for eksempel, blot for at konstatere efter 1 times venten, at ens modspiller ikke har tænkt sig at møde op. Derfor bliver alle turneringsdeltagere afkrævet 50 kr. ved første spil, og disse tilfalder Consims spillefond, hvis man ikke møder op, og ikke melder afbud overhovedet. Man donerer ligeledes 25 kr. til spillefonden, hvis man melder afbud alt alt alt for sent. Hvis man melder afbud mindre end en uge før spilledagen er donationen 10 kr. Hvis man "donerer"



penge på denne vis til foreningen, skal man naturligvis betale, så ens depositum atter er 50 kr., hvis man ønsker at fortsætte i turneringen.

BEMÆRK således, at den officielle frist for rettidigt afbud er 1 uge eller 7 dage eller 168 timer o.s.v. Er det klart nok ?! Dette gælder for alle turneringer. OK, OK, hvis i kan komme med en lægeerklæring om, at i har ligget i coma en uge, så kan vi måske snakke om det ....

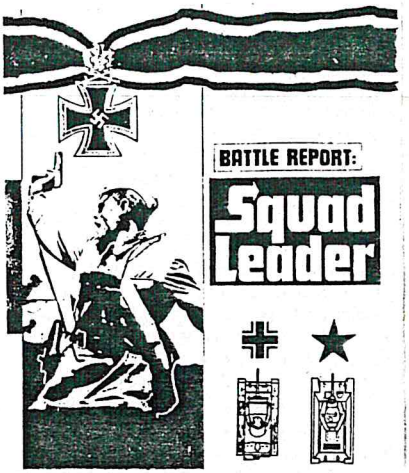
Til alle jer, der har spørgsmål, kommentarer eller blot trusler, kan nævnes, at min adresse fortsat er:

Henrik Lawætz
Højsgårds Alle 83
2900 Hellerup
Tlf.nr. 01-658118

Og hvis netop du har lyst til at arrangere en turnering i et eller andet, ja så er der ingen pardon.

Alle læserne ønskes held og lykke i turneringerne, undtagen når i spiller mod MIG !

Henrik Lawætz



SQUAD LEADER TURNERINGEN.

Som de af jer, der har fulgt med i foregående numre, nok ved, er vi nået til afslutningen på denne turnering. 3 kampe manglede, 2 semifinaler og så selvfølgelig, har i gættet det?, finalen! (Surprise!!).



BATTLE REPORT

Semifinalerne.

Her var det bedst med et ikke alt for ensidigt scenario, og med dette i baghovedet valgte jeg scenario 109, "Counterattack on the Vistula". Her går tyskerne til modangreb med 2 kongetigertanks og 8 eliteinfanteri i halftracks. Russerne forsvarer sig med en del infanteri, men bliver forstærket i midten af spillet med 3 JS2 tanks, der er en hård nød, selv for kongetigre. Det tyske infanteri er godt rustet mod panser, med både panzerfaust og panzerschreck mens russerne har en AT-kanon og nogle erobrede panserfaust. For at vinde skal tyskerne både indtage en bygning, samt rydde et vejkryds for russere.

1. Semifinale.
Henrik Elkjær mod Carsten S. Olsen.

Man kunne inden spillet måske frygte, at Carsten havde for stor respekt for Henrik, der var den ubestridte vinder i deres tidligere kamp, men dette var ingenlunde tilfældet. Henrik havde valgt at spille russer, og han lavede en slags linie. Carstens tropper gik ufortrødent til sagen, men han begik den skæbnesvangre fejl at angribe langs hele linien. Specielt gik han løs på nogle russiske gardetropper i en skov, og dermed var den sædvanlige tyske fordel i rækkevidde væk. Kongetigrene støttede selve angrebet på bygningen, der da også gik nogenlunde. Men tyskerne må ikke miste mere end 8 squads for at vinde, og alle AFV'er tæller for 2. Så da Henriks gardere fik aflivet det tyske angreb gennem skoven behøvede han blot koncentrere sin ild om de tyske halftracks. Og meget snart var den tyske tabsliste mere end det tilladte, og der var ikke mere at spille om. JS2'err kom dårligt nok i kamp, så Henrik var ikke i alvorlige vanskeligheder Henriks tropper havde måske situationen under kontrol, men til gengæld viste de tydelige svaghedstegn f.x. da en 6-2-8'er og en 4-4-7'er med 2 stk. ATMM angreb en kongetiger i nærkamp. Begge squads angreb før NbW, men alligevel kiksede de en ca. 95% chance for at afgøre scenarioet. Den ene mine nægtede at eksplodere, mens den anden havde 5/6 chance for at dræbe, men nej. 4-4-7'eren kiksede også sit angreb, hvorefter NbW'et breakede begge squads. Det grinede vi meget af, men det kom altså ikke til at betyde noget i større sammenhæng.



2. Semifinale.
Alex Pedersen mod Jens Berthelsen.

Også her var deres opgør i indledende runde endt temmelig ensidigt. Men også Jens lagde alle hæmningerne på hylden og gik friskt til den. Jeg ville dog være en slem løgner, hvis jeg kaldte denne kamp spændende. Gennem hele turneringen har flere spillere gjort krav på at være temmelig uheldige, men Jens'finalerunde slog dog alle andre. Begge Tigertankenes kanoner strejkede næsten med det samme, og så kan man godt pakke sammen. Med disse ude af spillet havde Alex ingen som helst problemer med at holde situationen under kontrol, og trods at Jens forsøgte tappert var oddsene ikke i hans favør. Men han havde dog al æren i behold, lad der ikke være nogen tvivl om det.

Kommentar:

At begge puljevindere valgte russerne og derefter hjemførte sejren uden større vanskeligheder kunne få en til at tro, at scenarioet ikke var særlig velafbalanceret. Derfor ser jeg mig atter nødsaget til at lege bagklog. Begge vore russerorienterede venner stillede næsten alle sine tropper op langt fremme. Det er simpelthen deres stil, hvilket de fleste turneringsdeltagere nok har måttet sande. De satte nogle gardere og nogle almindelige geværkulier op på skovvejen bevæbnede med et par PzF. Resten skulle så forsvare bygningen på kort 4. Henrik stillede en 6-2-8 squad op ved vejkrydset, som ekstra sikkerhed for overraskelser. Alex valgte at stille AT-kanonen op i krydset, thi så skal den ødelægges, hvis russerne skal slås. Jeg selv ville ikke gøre nogen af disse ting, men lad det hvile. Det er i hvert fald ikke en let opgave tyskerne kommer på mod denne offensive opstilling. Hvis man overhovedet vil have en chance er det utroligt vigtigt at tænke sig godt om INDEN spillet begynder. Hvis man blot gør det umiddelbart indlysende, at angribe bygningen med alle tropper, når JS2'erne let i stilling i krydset, og så er løbet nok kørt. Nøglen må så være at angribe krydset med det samme! Men det er ikke så nemt. Krydset ligger langt bag bygningen, og den direkte vej derhen er igennem skoven, og der er garderne jo i sit es. Så man må tage en chance. Man kører noget panser, f.x. en tiger og 2 SPW, op ad skovvejen, igennem skovfelterne N2 eller O3, og derfra ned til krydset, hvor de gerne skulle ankomme FØR JS2'erne. En dreven Squad Leader spiller vil benytte Optional rule F (Vehicle movement in woods), der gør dette træk væsentligt mindre risikabelt. Resten af ens styrker kan så i ro og mag angribe bygningen, og her er det naturligvis utroligt vigtigt at udnytte sine ledere og sin overlegne ildkraft på 5-6 felter, samt at benytte sine panserkøretøjer som dækning. Man bør kun skyde sine panserkanoner af når man har et virkelig godt skud, ellers kan det let gå som for Jens. Hvis man gør nogenlunde som jeg her foreslår, har man en virkelig god chance for at vinde, og de gange jeg har spillet scenarioet selv er det da også blevet til 2 tyske sejre og en russisk sejr. Russerne kan også ændre sin spilleplan, så at de forsvarer alle veje til krydset, men så er de mere spredt ud og dermed temmelig sårbare. Så der er ikke nogen patentløsninger i dette scenario, der er meget forskelligt fra gang til gang, alt afhængigt af hvem der spiller. Kuriosum: Engang i tidernes morgen spillede turneringslederen netop dette scenario mod Henrik Elkjær, der vandt med tyskerne, men kun på et hængende røvhul.

FINALEN:

Alex L. Pedersen mod Henrik Elkjær.
$$

Finaler skal være noget særligt, så for at hente inspiration havde jeg snakket en del med alle mulige spillere. Jeg havde overvejet at includere roleplaying i finalescenariet, men reglerne for dette er desværre ikke tilstrækkelig gode. Den endelige ide fik jeg på Østerbro, hvor den derværende spilleforening har eksperimenteret en del med BLIND SQUADLEADER, d.v.s. at hver spiller kun kender positionen af sine egne enheder og dem af fjendens, hans brikker ville kunne "se". Dette kræver selvfølgelig en dommer, men da vi alligevel havde en sådan, MIG!!, så var det oplagt at prøve det. Ingen af spillerne fik nogen besked om dette i forvejen, det skulle være en overraskelse. Og det blev det, måske lidt for overraskende. For at lette arbejdet for mig selv [illegible]edes det mig at overtale Lars

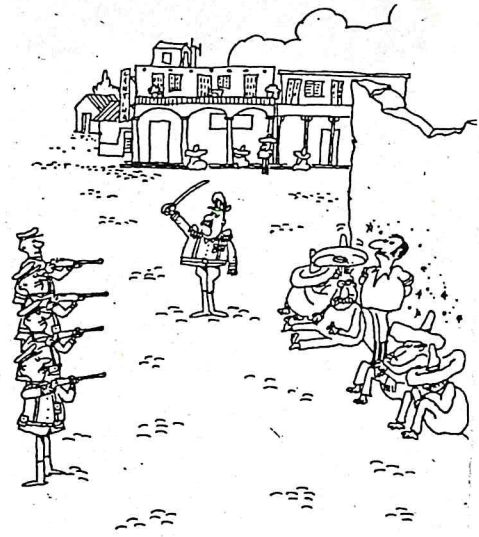
Ekner til at hjælpe mig med et passende scenario. Han lavede derefter et udkast, som Ole Zester og Morten Lundsteen så spilletestede. Jeg lavede derefter selv den endelige udgave, der dog ikke var væsentligt forskellig fra Lars'. Det spændende ved dette scenario er, at ingen af spillerne ved nøjagtigt hvad den anden har for styrker, eller hvad den anden spiller egentlig skal gøre for at vinde. Jeg havde oprindelig tænkt mig at bringe scenarioet her, men det ville ødelægge fremtidige muligheder for at spille det, altså det modsatte af hensigten. Hvis nogen er interesserede i at spille det, kan de få en kopi af det, eller måske endda overtale mig til selv at være dommer, men så skal de benytte alle sine Diplomacy evner. Så kontakt mig, hvis I er interesserede.

Selve kampen.

Spilletesten havde vist, at folk er meget mere fredelige, når de ikke rigtigt ved, hvad der egentlig foregår. De samlede tab var her utrligt små, 3 squads! (Det må da være det fredeligste SL-spil til dato). OK, vi blev ikke helt færdige, men alligevel. Finalen blev heldigvis helt anderledes. Grunden til at netop Henrik og Alex var i finalen er til dels, at de ikke mangler aggressivitet, i hvert fald ikke når de spiller SL. Så de kastede sig i flæsket på hinanden på rekordtid, men allerede her fik man en antydning om, hvor det ville bære hen. Henriks træk bar tydeligt præg af en plan, og han havde end- og forsøgt at gætte, hvad Alex'nok ville foretage sig. Alex forsøgte nok noget tilsvarende, men han indså ikke hurtigt nok, hvad der krævedes. Men alligevel kom der en jævn kamp ud af det. Afgørende blev det nok, at Alex ikke formåede at udnytte sine fordele, udstyr og rækkevidde. Han tog sig nok for god tid, og til det krævede tidspunkt opfyldte Henrik sine sejrskriterier. Rent griseheldsmæssigt var kampen også jævn, idet Henrik slog 2 stk. læere der dræbte en officer og 2 squads, mens Alex ødelagde den bedste russiske Kampvogn med samme kast. Men altså: Vinder HENRIK.

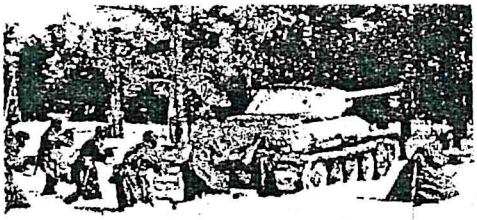
Spillernes mening.

Henrik var ikke overraskende godt tilfreds, både med sin egen indsats og med scenarioet. Han synes Blind SL var et vellykket eksperiment, selv om det ikke var helt så nervepirrende til slut, som det kunne have været. Alex derimod var lidt utilfreds med at skulle spille Blin SL, når han havde kvalificeret sig til finalen i konventionel SL. Det har han selvfølgelig ret i er lidt underligt. Men Alex var enig med Henrik i, at Blind SL var vellykket og turneringslederen kunne let blive fristet til at arrangere en rematch mellem disse to, i et andet scenario. Hvis dette sker, vil T&L' læsere naturligvis høre nærmere. Nu til et paradoks. Henrik og Alex var torden-hamrende totalt uenige om det relative styrkeforhôld i scenariet. Alex mente at han var temmelig chanceløs hele vejen igennem, mens Henrik mente at tyskerne havde klart bedre muligheder end hans russere. Sandheden er nok den, at scenarioet afhænger af, hvem der lægger den bedste slagplan i forhold til den andens.



"Alex mente, at han var chanceløs hele vejen igennem ..."

Så, efter ikke mindre end 8 spilleunder, sluttede SL-turneringen, med Henrik Elkjær som vinder, Alex Løvendal Pedersen som nummer 2, og Jens Berthelsen og Carsten Olsen som nr. 3½ (gennemsnittet af 3 og 4). Derudover deltog yderligere 8 spillere i turneringen, men formåede trods fint spil ikke at kvalificere sig til slutrunden. Som spilleleder vil jeg gerne benytte lejligheden til at sige tak til alle deltagerne, hvis positive indstilling og sportsånd gjorde det til en fornøjelse at være turneringsleder. På intet tidspunkt var spillerne eller turneringslederen oppe at skændes, alt blev afgjort ved fredelig samtale. Mine afgørelser, også de forkerte blev aksepteret uden sure miner, selv om jeg ærligt talt klodsede lidt i det i flere tilfælde. Hvis jeg absolut skal klage over et eller andet, må det være, at ikke alle spillerne var lige gode til at melde afbud i tide.



Til aller-aller-aller-sidst må jeg lige svare på et spørgsmål, flere spillere i og udenfor turneringen har stillet mig. De starter med at konstatere, at jeg, som det fremgår af T&L, altid har superuhæmm.-taktikken klar til turneringsscenarierne, så hvorfor aksepterer jeg at være dommer, når jeg selv ville kunne blande mig i toppen af turneringen? Der er to grunde til dette. For det første er det altid let at finde den rigtige spilleplan frem når man selv har udvalgt scenariet, og når man har masser af tid til det. Den anden grund er, at det er mindst ligeså sjovt at være dommer, når det er den turneringsform, vi her har anvendt, der benyttes. Bare det at lave scenario-modifikationer er temmelig underholdende, når man ved at man får gennemprøvet sine ideer af motiverede spillere. Det eneste kedelige ved at være dommer er, at flere af mine normale modstandere i netop SL spiller med i turneringen, og derfor ikke har så meget lyst til SL ellers.

SQUAD LEADER TURNERINGEN 1986.
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

Det er ikke just nogen velbevaret hemmelighed, at SL-turneringen fortsætter næste år, efter stort set samme model som i år. Ikke helt den samme, fordi jeg tror og håber på flere deltagere end i år. Der er ingen deltagerbegrænsning. Det skulle i år helst være muligt at kun spille 4 runder i den indledende runde, men jeg vil ikke love noget. Derefter skulle de bedste gå til mellemrunde, o.s.v.. Alle kan deltage, og man tilmelder sig ved at sende navn, adresse, tlf.nr., samt oplysninger om hvilke af følgende man ejer/har til rådighed: Squad Leader, Cross of Iron, Crescendo of Doom, GI-Anvil of Victory og Advanced SL. Bliv dog ikke forskrækket. Selv jeg har ikke alt på denne liste! Dette sendes til: Henrik Lawætz, Højsgårds Alle 83, 2900 Hellerup (Tlf. 01 658118). Man starter på -1 point i turneringen, hvis man staver noget i adressen forkert!!! Første scenario vil forudsætte kendskab til SL og CoI, så hvis i ikke har prøvet sidstnævnte, skriv også det i jeres tilmelding. Så skal jeg hjælpe jer i kontakt med en ligesindet, så i kan få prøvet det inden. Lad dog ikke dette afholde jer fra at spille med! Selv om man ikke er så skrap ødelægger man ikke noget for andre ved at spille med.

TILMELDINGSFRIST:
31. DECEMBER, 85

D.v.s. jeres breve skal være poststemplede senest 30 dec. !!!!!!

MEN MELD JER FOR ALT I VERDEN TIL MED DET SAMME. ELLERS RISIKERER I AT GLEMME DET !!!

SPILLEDAGE:

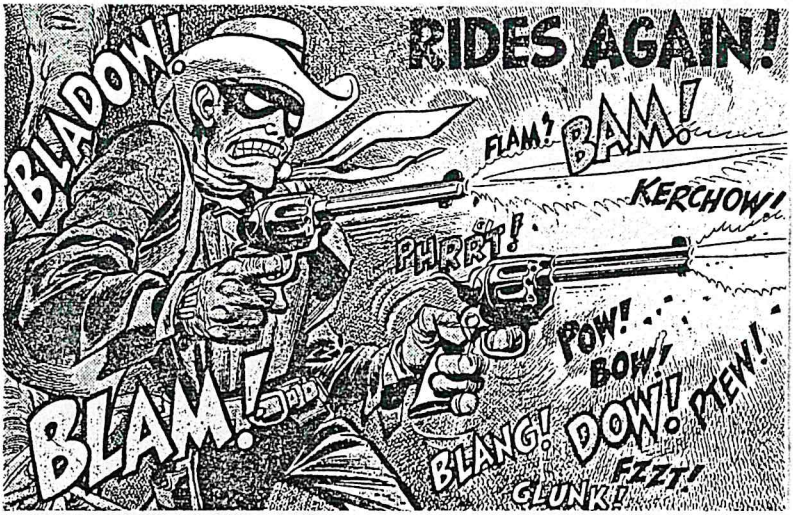
Lørdag d. 4 januar 1986.

Lørdag d. 1 februar 1986.
Resten er ikke fastlagt endnu.

Flytning af spilledage for enkeltindivider kan altid arrangeres, hvis man melder afbud i GOD tid.
NEJ, IKKE AFTENEN FØR, TÅBE !!!!
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
Vel Mødt!

Henrik Lawætz turn.led.

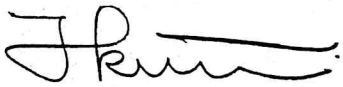
GUNSLINGER



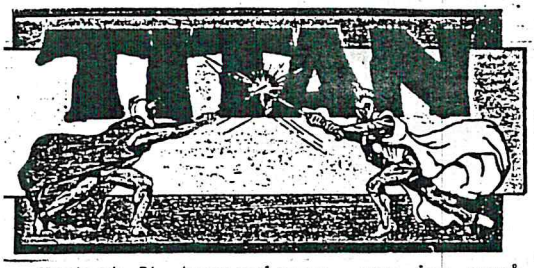
I 1986 begynder en officiel Consim-turnering i Avalon Hills pistol-voldsspil. Spillet byder på mange variationsmuligheder, hvilket også betyder, at de fleste spillere, som prøver det een gang, gerne vil prøve igen. Endvidere er det et meget visuelt spil. (De fleste kan fx. nok forestille sig , hvordan det ser ud, når en mand rammes i brystet af en bøffelriffel, slynges ud gennem en dør og dratter omkuld!)
På grund af reglernes vanskelighed er det en nødvendighed, at spillerne har et kendskab til de grundlæggende principper. (Dvs. forstår hvordan der spilles actioncards og hvad de - stort set - betyder.) Reglerne kan også skaffes gennem Jens Kruuse for den latterlige sum af kr 10,- for 14 sider incl. spiller-tips og sandsynligheder for at ramme.
Turneringen starter 19-01-86 og vil blive afholdt på søndags-møder. Under ganske særlige omstændigheder kan dette ændres. Spillerne vil blive inddelt i grupper af 7, hvor disse 7 så spiller et antal showdowns. I hvert showdown får spillerne points ifølge en let modificeret liste fra reglerne, dvs. at det ofte kan betale sig at ovegive sig. Dernæst vil vinderen af hver pulje, samt de af de øvrige spillere med højeste pointstal, således at det samlede antal bliver 7, gå videre til en finale-pulje, hvor der spilles yderligere et antal showdowns. En spiller gemmer de points, han allerede har scoret i den indledende runde i finalepuljen. Dette er for at undgå at spillere overgiver sig i starten af det sidste indledende showdown, for at være sikker på

Samtlige showdowns vil være originale og visse kan indeholde overraskende momenter, der gør afvikling over to forskellige dage uheldig. Desuden vil der i nogle af dem blive anvendt regler og våben fra The General. Disse regler vil blive behørigt forklaret før de bruges.
Jeg regner med at der kan nås 2 showdowns hver søndag, hvilket ikke skulle være helt urimeligt, da et showdown typisk tager 2-4 timer.
Deltager-antallet er begrænset af to faktorer. 1) Antallet af spil.(Jeg har kun ét selv.) 2) Der skal være 7 spillere i hver pulje. De som melder sig først kommer først med. Dog har folk med spil førsteret,medmindre der er spil nok i forvejen.
Til sidst kan jeg nævne, at jeg regner med,at der bliver 6 showdowns i hver omgang, men dette kan ændres såfremt nok spillere på forhånd ytrer ønske derom.

"May you always draw BE's!!!"
Jens H(ardin) Kruuse



TILMELDING
I kan melde Jer til Gunslingerturneringen ved at skrive til Jens Kruuse (Addressen forrest i bladet.)
Tilmeldingsfristen er 31 december!!! Dvs. dette er poststemplingsdatoen. Husk at skrive om I har et spil, det letter mine muligheder for at finde ud af hvor mange spil vi råder over.



Modsat SL turneringen, som jeg også ledte, var der lidt disciplinære problemer under afviklingen her. Det alvorligste var, at 2 af de indledende spil, hvorfra hver en af deltagerne havde lovet mig referat af spillets forløb, ikke kan dækkes her. Jeg vil blot nævne, at fra disse spil gik Jesper Jacobsen og Neil Bradley videre til finalen. Det sidste spil deltog jeg selv i, og kan derfor kort fortælle i grove træk, hvad der skete:

Efter åbningen var der kun 3 spillere tilbage, der havde reelle muligheder for at vinde: Lars Villinger, der havde flest monstre, Eric Gauffriau, med 2 udemærkede stakke, men intet andet, og så undertegnede, der havde den klart bedste stak, min TITAN-stak, s'føli'. Og jeg havde ca. 375 points, ingen andre var tæt på 200! Min situation var temmelig gylden, og jeg slappede nok lidt af på laurbærrene, og kom til at spærre af for begge Erics stakke, så at han skulle angribe mindst en af dem. Det virkede ikke umiddelbart så dumt, idet de stakke som Eric skulle angribe var stærkere end dem, som Eric havde. Eric valgte at imødegå provokationen på passende vis, og hans ene stak, uden titan, angreb min titanstak. Da vi skulle til at slås viste det sig, at min stak var hans knusende overlegen, hvilket fristede mig til at tage en lille chance. Jeg sendte min titan frem og slås, i en nogenlunde sikker position, for at beskytte mine udviklingsmonstre. Sort uheld skulle der til, for at det skulle gå galt for mig, og sort uheld var lige netop hvad skete. Hele Erics stak blev slagtet, men min titan røg lige netop også med, og ikke mindre end 5 overlevende monstre stod og undrede sig over sin leders bortgang. Men selv om Eric fik en del points ud af sagen, var spillet afgjort. Med kun 1 stak tilbage var Eric solgt til stanglakrids, og Lars tog ingen chancer og hjemførte sejren i sikker stil.

Jeg vil dog til min dødsdag hævde, at den chance, jeg tog, var helt obligatorisk, og jeg ville gøre det samme igen i samme situation.



Finalen.

De 4 vindere mødtes så på Viking-Con, men her stødte vi ind i et problem, som tilsyneladende ikke umiddelbart kunne løses. Jeg havde længe vidst, at der ville blive tidsproblemer med at nå et helt Titanspil på fredag aften, og derfor havde jeg gennem hele turneringen ladet forstå, at finalen ville være en barberet udgave af Titan. Dette viste sig at være endnu mere nødvendigt end jeg havde forestillet [illegible] fordi det viste sig, at [illegible] 3½ time til spillet.

Dette skal så ses i forhold til, at et godt titanspil tager ca. 6-10 timer. Så der var to muligheder. Enten talte vi op kl. 23, eller også fjernedes en hel del af monstrene inden spillet, sådan at spillerne blev tvunget i flæsket på hinanden på et forholdsvis tidligt tidspunkt. Da det første efter min mening reducerer Titan til et rent ynglespil (Nej, Henrik, ikke det!), så valgte jeg model nr. 2. Og jeg gik hårdt til værks og fjernede ca 60% af hver slags monster.

Det var spillerne ikke særlig glade for. 2 af dem erklærede direkte, at de ikke ville spille under de forhold, og de ville spille på normal vis. Da de således ikke ville snakke fornuftigt om sagerne, fik de samme ultimatum i hovedet igen. Hvis de ikke ville spille, så var udgangen der! Og da de 2 andre spillere var mere imødekommende i deres holdninger, fik de overtalt vore genstridige venner til at spille alligevel. Sådan optræden vil ikke fremover blive accepteret i turneringer. Det er værd at nævne, at i Up Front turneringen ønskede spillerne en ændring af turneringsformen, og her var de konstruktive i deres forslag, og det accepterede jeg også, med glæde endda. Så der er ikke noget galt i at være utilfreds med noget, man må blot være passende diplomatisk i sin kritik.



Nå men spillet blev der, og vandt, det gjorde Lars Villinger, ikke særlig overraskende, vil jeg være så grov at sige. Tillykke til ham. (Diplomet kan afhentes på Consim). Næste år vil denne slags problemer være væk, fordi vi har hele natten for os.

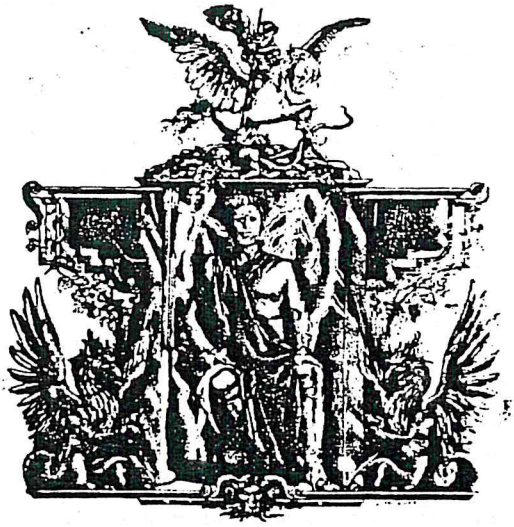


"WELL, CALAMITY JANE -
NU ER DIN ENESTE CHANCE,
AT DU MELDER DIG TIL
TURNERINGEN I..."

GUNSLINGER

TRONSTOLEN

Denne gang har ingen udråbt sig til mestre i nye spil, men en del "mestre" har måttet bide i græsset. I stedet for stjernesystemer, og hvad jeg ellers har fablet om tidligere har de regerende mestre nu mulighed for at komme med provokerende og usømmelige kommentarer i tronstolen, så alle jer, der hører under denne kategori bedes levere bidrag i god tid til næste blad (= inden første møde i marts). Ellers vil i blot blive nævnt i forbindelse med rygter, sande eller falske, som jeg er faldet over. Og for nye mestre, kan jeg en passant nævne, at tronstolens adresse er: Tronstolen, c/o Henrik Lawætz, Højsgårds Alle 83, 2900 Hell. Tlf.: 01-658118. Kom an!





Caesar Alesia.

Rødmen breder sig på mestrenes ansigter. Ikke fordi vi har tabt, nej Vorherre bevares, men vi har ikke fået spillet første udfordring færdig endnu. Vi har nået 1 dag af 2, og der er ikke sket ret meget. Vi lover hermed, at pr. nytår har vi slået både Thomas Ourø/Jens Berthelsen og Steen B. Madsen/Svend Raether, ellers vil vi i næste nummer af T&L erklære, at vi er nogen VATNISSER! HENRIKx2, regerende mestre.



Søren spejdér efter modstandere!



Little Round Top.

Her er Søren fortsat mester, men det vil jeg personligt forsøge at råde bod på inden for den nærmeste fremtid. Og Alex vil også prøve igen.

1-0	1-7	2-5	4-3	3

Russian Campaign.

Her er der gået sport i at udfordre Kim, men alt har hidtil været forgæves. Siden sidst har Kim spillet følgende kampe: Robert fik chancen igen, men denne gang var Kim ikke i foræringshjørnet, og vandt. Næste kamp var mod Jesper Jacobsen, og her kunne Kim atter trække sig tilbage med titlen i behold. Så var det Klaus Mogensen, og også han måtte bukke under for (over?)magten.

10-8	3-5

8-4	1-2	1-2

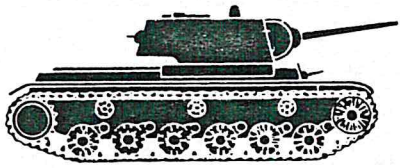
5-3	5-3	6-3	5-3	2-5	2-5	3-5	3-7

Men så kom Kim ellers i vanskeligheder. Børge ville have revanche for sit forsmædelige nederlag i starten, og han fik også reddet en stor del af æren, da han var 2 felter fra sejren, men til sidst måtte nøjes med uafgjort. Men jeg tør godt love, at det ikke er sidste gang, vi hører Børges navn i denne forbindelse. Efter at Kim havde berøvet Jørn hans titel i VitP, ville Jørn hævne sig i Russian Campaign, og også han satte Kim på svære prøver, men uafgjort kan Kim tilsyneladende altid redde sig i enhver situation, og det var også resultatet her. Altså 7 kampe indtil nu, 4 sejre, 3 uafgjorte, ikke dårligt. Næste udfordrer er for øvrigt H. Lawætz, undertegnede, og Kim har vist antydet, at han regner med uafgjort. Lad os nu se.

3-5	4-6	3-4	2-7	4-4	4-4	3-4

2-7	8-7	4-4	4-6

Panzergruppe Guderian.



Ingen udfordringer hidtil. (FLÅ fi
geren ud, for ...). Det er flovt for foreningen, at noget sådant kan ske. (Det må vist være dit job Søren!).



Mølle.

Her fik Erik en udfordring fra Finn Fredelund, og de blev enige om at spille indtil den ene førte med 2. Efter en længere diskussion gik de igang, og Finn havde tilsyneladende travlt, og vandt med 2-0. Næste udfordrer hedder Henri Hein. Mester: FINN FREDELUND.



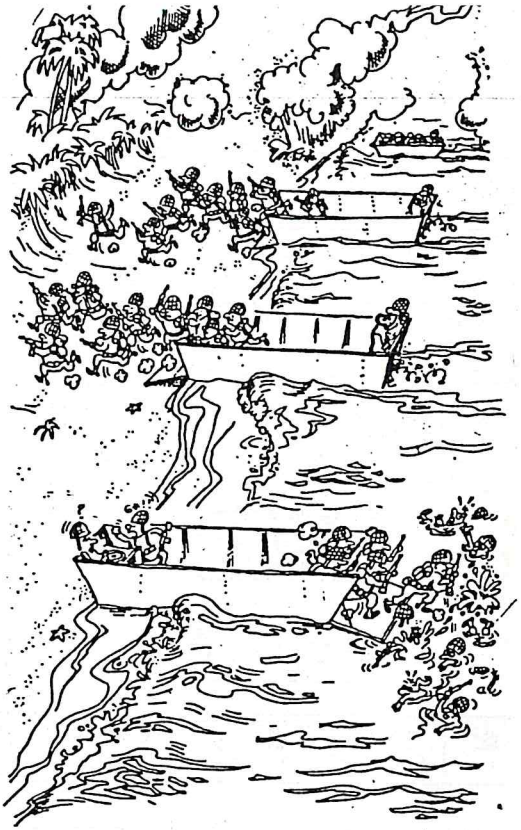
KLAK.

Her er en titelkamp i gang, og rygterne lader forstå, at mesteren er bagud med 0-1 (?). Læs mere i næste nummer af T&L.

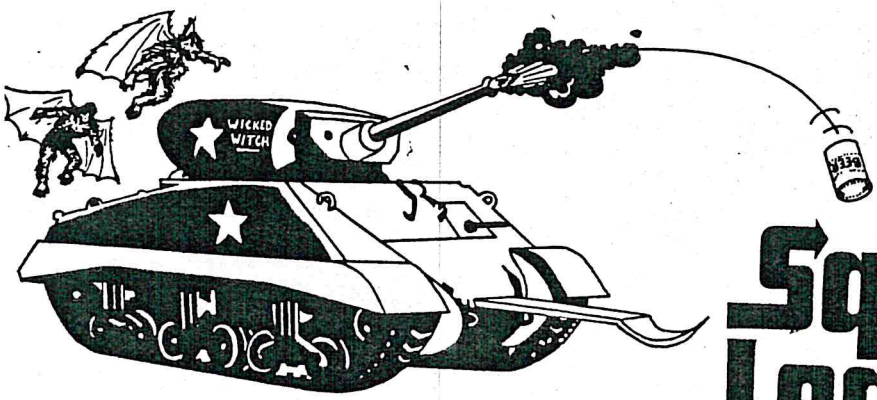
Victory in the Pacific.

Her er der til gengæld sket ting og sager, skal jeg lige love for. Som vi kunne læse i forrige nummer havde Jørn klaret første udfordring, fra Ole Zester. Næste udfordrer var Kim Madsen, og Tronstolen er til syneladende Kims speciale, for han vandt faktisk! Men Vinderen af VitP-turneringen på VikingCon, Svend Raether måtte så vise Kim, at træerne ikke vokser ind i himlen, og her var der ikke noget Sevastopol, Kim kunne gemme sig i! Men 2 dage efter var det atter Ole, der var udfordrer, og så var han lige pludselig mester! Og det er han stadig, men udfordrerne står i kø, ikke mindst Jørn, der tørster efter revanche.





Det var ikke så meget,
der ville lykkes for Jørn ...



Squad Leader

TURNERING NU

KRIGSSTRATEGI !

EN KORT FORKLARING OM KRIGSFØRELSENS PRINCIPPER

I dets træningsregulation nr.10-5 af den 23. december 1921, bekendtgjorde USA´s krigsministerium de 9 fundamentale principper ved krigsførelse. Disse principper er udledt fra studie af militær historie, hvis vidnesbyrd viser, at de store hærførere er blevet ledet af dem, og at succes eller fiasko i militære operationer har været afhængig af i hvor vid udstrækning samt måden de er blevet brugt på.



MONTGOMERY & PATTON

Principperne er:

1. Mål.
2. Offensiv.
3. Masse.
4. Økonomisering af styrken.
5. Bevægelse.
6. Overaskelse.
7. Sikkerhed.
8. Simpelthed.
9. Samvirke.

Disse principper er grundlæggende og uforandrelige og der er ingen undtagelser. Deres anvendelse afhænger af situationen, missionens faktorer, tid, afstande, terræn, vejr og relative styrker. De fysiske og morale faktorer så som troppeantallet, udstyr, forsyninger, træning, disciplin og kampånd skal også tages i betragtning. Den korrekte anvendelse af disse principper udgør den sande målestik af den militære kunsts udførelse.

1. Princippet om mål:

Formålet med en militær operation er opnåelsen af et mål tildelt en udpeget styrke. Målet udgør en vejledning for tolkning af ordrer, for udformning af beslutninger og for anvendelse af de tilgængelige midler. Nationen, de militære styrker og hvert element af disse har deres mål.

Valget af nationale mål er afhængige af politiske, militære og økonomiske forhold, som altid varierer i styrke og effekt. De følgende generelle regler gælder dog.

For det første neutralisation eller ødelæggelse af de fjendtlige militære styrkers evne til at give sig i kamp. Dette betyder som regel at man skal tilføje fjendes hovedstyrke et så afgørende nederlag, som de tilgængelige midler vil tillade.



For det andet besiddelse af lokaliteter, som vil opnå nationale mål eller bidrage dertil.

Målet som bliver tildelt de militære styrker skal være i samklang med det nationale mål, og målet for hver afdeling af de militære styrker skal bidrage til opnåelsen af målet for den styrke, som afdelingen er en del af.

2. Princippet om offensiv:

Offensive aktioner er det eneste middel hvorved en afgørelse kan opnås. Når man er fremgangsrig, vil en offensiv bringe sejr, mens et forsvar kun kan forhindre et nederlag. Den eneste effektive måde at føre krig på, er at være i offensiven med det mål at give fjenden et afgørende nederlag. Offensiven øger effektiviteten af den styrke, som vælger at bruge den, ligesom den forøger moralen, tillader koncentration af kræfterne og giver handligsfrihed. Forsvaret bør kun optages for at bistå offensive handlinger andetsteds, for at vinde tid eller for at udnytte et terræns fordele som kompensation for svagheder. Selvom en offensiv giver store fordele, kan disse fordele kun udnyttes, når de tilgængelige midler er rigelige nok til at give en rimelig chance for succes.



PETER THE GREAT

3. Princippet om masse:

Udtrykket masse skal tolkes som kampkraften. Faktorer som troppeantallet, våben, taktiske evner, kampdygtighed, beslutsomhed, disciplin, moral og lederskab bidrager alle til kampkraften. Succes i krig opnås ved anvendelse af masse i en hovedindsats på det rigtige tidspunkt og sted med en bestemt hensigt.

4. Princippet om økonomisering af styrken.

Anvendelsen af dette princip er middelet hvorved man skaffer masse til en hovedindsats. Når tid og sted for en hoveindsats er bestemt, hentes tropper fra andre fronter , så disse fronter forsvares af det minimale antal tropper, som man med rimelig sikkerhed antager kan holde fronten.

5. Princippet om bevægelse:

Udtrykket bevægelse, som det er anvendt her, skal tolkes som manøvre af kampenheder. I offensiven benyttes dette princip til at bringe massen i nærkamp med fjenden med det formål at sikre afgørende resultater eller for at anbringe den et sted, hvor den kan angribe med fordel.

I forsvaret benyttes princippet for at undgå eller at parere et fjendtligt fremstød, eller for at placere massen et sted, hvor den kan gå til modangreb med fordel.

Bevægelse er mest effektiv, når den er hemmelig, dvs. skjult. I mange tilfælde er bevægelse kun mulig gennem effektiv anvendelse af beskyttende ild. Ved benyttelse af dette princip er tid, afstand samt middelet og kraften af bevægelse faktorer, som må tages i betragtning.



NAPOLEON BONAPARTE

6. Princippet om overraskelse:

Overraskelse i en eller anden form er af væsentlig betydning for

opnåelsen af en maksimal effekt med minimale tab. Den kan tage form af tid, sted, retning, kraft, taktik eller våben. Hemmelighed, hurtighed og forberedelse er hovedfaktorer.

7. Princippet om sikkerhed:

   Sikkerhed omfatter alle forholdsregler, som er taget for at gardere mod observation og overraskelse, for at sikre mod effektiv fjendtlig indgriben med kamphandlinger samt for at skaffe sig og vedligeholde handlingsfrihed.

8. Princippet om simpelthed:

   Simpelthed er et relativt udtryk. Som det skal forståes her, betyder det, at militære planer bør være simple og ikke bør indeholde besværlige bevægelser, at ordrer bør være direkte og uden eventualiteter, at hyppige ændringer i planen bør undgås samt at en helhed i kommandoen bør overholdes.

9. Princippet om samvirke:

   Med samvirke menes der samarbejdet enhederne imellem for at gennemføre en fælles operation. Før at det kan opnås, må en grundig koordination sikres. Dette princip gælder for alt inden for militæret. Samvirke inden for en kommando er opnået, når alle tolker ordrer på en fornuftig og intelligent måde, og udfører dem i overensstemmelse med hensigten af den myndighed, der har stillet dem. Mellem befalingsmænd opnås den bedste samvirke, når alle arbejder for et fælles mål uden at tænke på individuelle interesser.

Disse ni principper udgør hele kunsten ved krigsførelse. Deres anvendelse ved krigsforberedelserne og under krigsførelsen kaldes strategi. Deres anvendelse ved bestemte slag og operationer kaldes taktik.

Disse principper er få og kan læres på kort tid, men et helt liv kan gå med at studere deres anvendelse i krigsførelse uden at udtømme krigskunstens muligheder.

SØREN BUGGE



GERDT VON RUNDSTEDT



"STONEWALL" JACKSON

JULE QUIZ

Ja kære venner, det er med stor glæde, at vi for første gang præsenterer en julequiz. Det er vores mening, at vi hver år på denne tid vil lave en sådan, så man kan få rusket lidt op i de små grå.

Dette års version består af tre dele, der dog alle tæller lige meget i det samlede resultat. Første del er "Counterattack", der består i at gætte hvilke spil de viste spillebrikker stammer fra, og hvad/hvem de repræsenterer. Anden del er "Regelmimmer", der består i at gætte hvilke spil de viste regeluddrag stammer fra. Tredie del er "Grubleren", der er ti meget svære spørgsmål om Consim, og som skal besvares efter bedste formåen.

Der vil være præmie til den bedste besvarelse og der vil desuden være en præmie til den 25. bedste besvarelse, så der er ingen grund til at give op på forhånd. Besvarelser skal sendes til Søren Bugge, Tinghøjvej 38, 2860 Søborg og de skal være i hænde senest den 1.februar.

GOD FORNØJELSE! Svar vil blive bragt i næste nummer.

COUNTERATTACK:



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



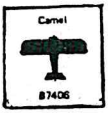
9.



10.



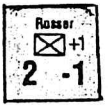
11.



12.



13.



14.



15.



16.



17.



18.



19.



20.



21.



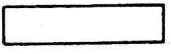
22.



23.



24.



25.

REGELMIMMER:

7. MOVING (The MOVE Activity)
7.1 To make one move, a character moves from the Clearing where he is located onto a roadway that runs into that Clearing, and then follows that roadway until it comes to another Clearing. When he enters the second Clearing he has completed one move.

1.

10.73 A unit tracing LOS "uphill" to a hex at a higher elevation may:
1) Always see into the first hex;
2) See the second hex only if it is at a higher elevation than the first;
3) See the third hex only if it is higher than the first and second hex.

2.

3. Other Special Players.
Superstar is the best player in the game; he scores against any other player except a goalie. Tiny Tim scores against all goalies, but every other player except Le Goon scores against him.

3.

3.5 CONQUESTS: One important method of increasing a nation's BRP level is by means of Conquest; i.e., the capture of other countries on the board. There are considerable differences between what constitutes Conquest of the various major powers and what constitutes Conquest of a minor country.

4.

21. A Death in the Family
A player who is killed immediately discards all of his political cards (including face-up Influence cards), and gives any money cards in his hand (or pocket) to the player who assassinated him.

5.

6.8 *ATTACKING*—Only a moving chariot can make attacks (although combat results might force a defending chariot to move in such a way as to conduct an involuntary ram attack of its own). Each attack made by a chariot uses one (1) movement factor. A car cannot make more than one attack from the same square during the same movement phase.

6.

133.313 The bridge collapse dice roll is modified by +1 for every five ton increment, or fraction thereof, in excess of 15 tons which the vehicle weighs.

7.

Jousts
A Knight may challenge another Knight at any time when the two are in the same area (except the Tower), unless one of them is already engaged in a fight.

8.

6.3 Revolt
6.3.1 Revolts are resolved only after everyone has paid his taxes.

9.

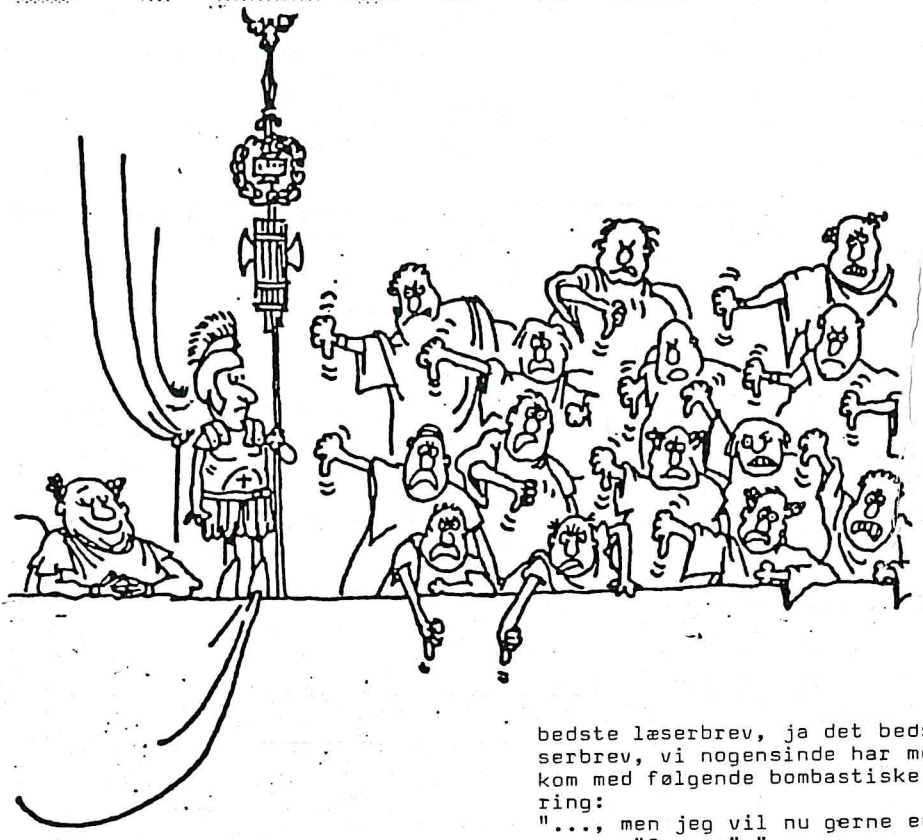
A. Battle Determination
1. Battles must occur between players whose tokens occupy the same territory.

10.

GRUBLEREN:

1. Hvor meget koster det om året at være medlem af Consim?
2. Hvor bliver Consim´s møder afholdt?
3. Hvornår bliver Consim´s møder afholdt?
4. Hvor meget koster det at deltage i et af Consim´s møder?
5. Skal man bære knive, gafler, krus, tallerkner og lignende, som er lånt i cafeteriaet, ned igen?
6. Skal man stille borde og stole på plads igen efter man er færdigt med et spil?
7. Skal man i det hele taget rydde op efter møderne?
8. Hvem har nøglen til skabet med Consim´s spil?
9. Hvad er forudsætningen for at låne et af Consim´s spil?
10. Hvad tror i der sker med jer, hvis i ikke har svaret rigtigt på de 9 første spørgsmål i "grubleren"?

DOMSTOLEN



Det er hensigten med denne "stol" at bringe nye varianter og rettelser til eksisterende spil. Hvis I har spørgsmål til reglerne til et eller andet spil, så er i velkomne til at "indklage" sagen til Domstolen. Vi vil da svare efter bedste evne og/eller overbevisning. Har I måske indført husregler til et eller andet spil, som andre måske kunne få glæde af, SKAL I skrive til Domstolen. (Jeg er træt af at bede pænt. Det virker nemlig ikke!)

Titan-varianterne i første nummer var på en måde første del af Domstolen, og i dette nummer er der tale om et næsten komplet spil, som vi har den ære at præsentere læserne, specielt Asger (og Erik) for. Baggrunden er den, at Asger i sit i øvrigt blændende og hidtil suverænt bedste læserbrev, ja det bedste læserbrev, vi nogensinde har modtaget, kom med følgende bombastiske erklæring:

"..., men jeg vil nu gerne en dag prøve "Samuar"."

Denne ytring hentydede, at Asger led under den vrangforestilling, at når vores højtærede formand i første nummers "Formandens lænestol" nævnte Samuar som et af de mest spillede spil, var det en trykfejl, og at der skulle have stået "Samurai". For lige at sætte tingene på plads, så forekommer trykfejl ikke i Torden og Lynild! (Vi udelukker dog ikke massepsykotiske synsforstyrrelser hos vores læsere.) Så da formanden sagde Samuar mente han SAMUAR (ikke også, Erik!). Hvis der skulle være andre stakkels uoplyste, der på linie med Asger ikke kender til det geniale spil Samuar, så bringer vi her i bladet originaludgaven af det. Denne er naturligvis på engelsk, selv om vi mod passende honorar vil kunne levere oversættelser til canadisk, australsk eller endda amerikansk.

samuar

SAMUAR, the game of _____

(udfyldes med valgfri beskrivelse af ren vold.)

In order to play the game of Samuar it is neccesary to own a copy of Samurai from Avalon Hill. All the rules, counters and mapboards from this game is also used in Samuar, with the following changes:

Random Events changes:

If the smallest die in the 111-666 roll is a 6 (i.e. the roll could be 546, 216, 666 etc.) the phasing player is allowed an extra draw during his fate step. Note that the event called for by the dice roll still applies in full.

Earthquake:
The effect is changed to the following: Each lord in the affected provinces is attacked once on the "less than 50" battle table. The lord suffers the indicated damage. Additionally, if the phasing player is conducting a siege in the provinces affected, he immediately, he automatically achieves a "walls breached" result BEFORE the siege would normally be conducted. This effectively turns the siege into a standard battle, and players should note, that this applies only to sieges already in progress, when the event is rolled. All other aspects listed on the mapboard for this event is ignored.

Famine:
All the lords in the affected provinces are attacked separately on the "for every 50" battle table, but a 11 is interpreted as 100SP, a 12 as 200SP losses.

Pirate intervention:
Each lord is attacked once on the "less than 50" battle table, if he occupies an affected sea area.

Ronin rebellion: Only the phasing player removes his Ronin

Tsunami: As normal. Additionally each lord occupiing an adjacent sea or countryside area is attacked once on the "less than 50 table". Note thus, that a lord inside a city or castle etc. is unaffected.

Forced march or Good winds: This event allows the phasing player to move all his lords twice this turn. The player recieves no marker and thus cannot save it for later use.

Peasant uprising: If the affected province is the home province of a lord, that lord is instead transferred to his home province and is allowed to keep the province. If the lord is on a different island and holds no ships, he commits seppuku immediately.

Starting a lord:

This is allowed only during the movement step, and only the phasing player may start a lord. Starting a lord is considered movement, and consequently the new lord may not move during his turn of "birth", unless the phasing player rolled "forced march or good winds". In this case the lord may move once.

Clan collapse:

Due to the new procedure for starting a lord, clan collapse applies only if a player has no lord on the mapboard in his own fate step.

Holdings and transfer of holdings:

Assigning holdings to a lord can happen only during the phasing players movement step, and only he can do it. Also holdings can be transferred among lords starting the movement step in the same location, but if a lord holds a title and it is transferred away from him he will demand another title. If he is given none, he commits seppuku in disgrace. Note that even the Shogun will be satisfied with an "Armorer" title! Finally a lord may not hold more than one "General" title and a maximum of one Imperial title, as defined above. There is no limits to the number of "Armorer" title, that a lord can hold,



Taira



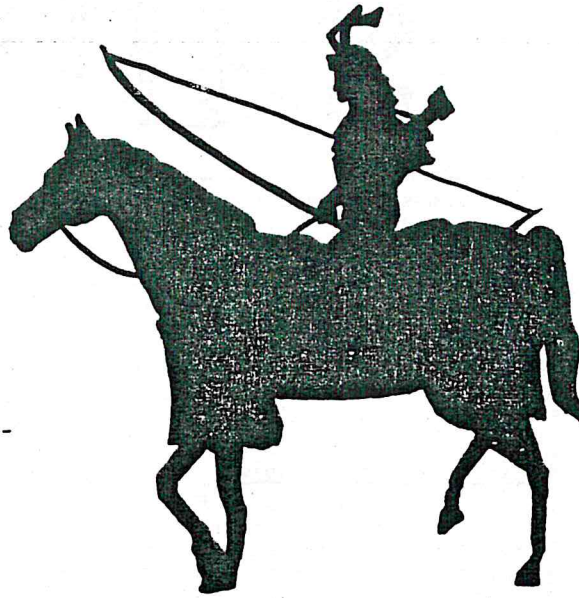
Minamoto



Fujiwara



Hojo



Combat.

No major changes here, but now the defender is allowed to issue a challenge to personal combat. If the attacker refuses he suffers 25SP damage. If the attacker issues a challenge himself, the defenders challenge option is disregarded. Battle modifiers as explained in the rules applies, but the +1 modifier for occupiing a minor port is used only if the attacker used sea movement this turn, and the defender is the only player to add one to his rolls. Note that in any combat in mountains both the attacker and the defender subtracts one from their dice rolls. Naval battles are possible, as explained in the standard rules.





Response to a siege. A lord may choose to attack out of a location, if he is about to be put under siege. In this case this battle is resolved before the siege, and the garrison can not be used in the field battle.

Sieges: Disregard the siege table. The standard combat table is used instead, with the following changes: A dice roll of 12 on the less than 50 table reads "Walls Breached, lose 50SP", and on the for every 50 table a roll of 11 or 12 results in "Walls Breached". Additionally, 11 means 100SP losses, and 12 means 200SP losses. Thus ignore any lord killed result. The new procedure for sieges is as follows: First the phasing player decides, weather he will assault or siege. A siege is fought like one round of land combat, with no challenges possible. Both players divide their losses by 5. Round off all losses to the nearest multiple of 10. This is done, after all losses has been added together. A assault is handled likewise, but the attacker divides his losses by only 2. If at the end of the round of assault, the attacker has achieved a "walls breached" result, the siege is turned into a standard land battle, starting immediately. Note that no retreat is possible for the defender in a battle resulting from a siege assault. As a special case, the garrison of the location may be used as normal troops in the battle, both to take losses and to compute strengt

Losses:

When losses must be taken as a result of combat or siege, all losses are added together. All "lord killed" results are then applied, before other losses are taken. Troops lost due to lord killed results do not count towards fulfilling other losses, of course. If players agree before play, they may take other losses before lord killed results. This makes for less blood spilled, thus less fun, and is therefore clearly against the spirit of the game.

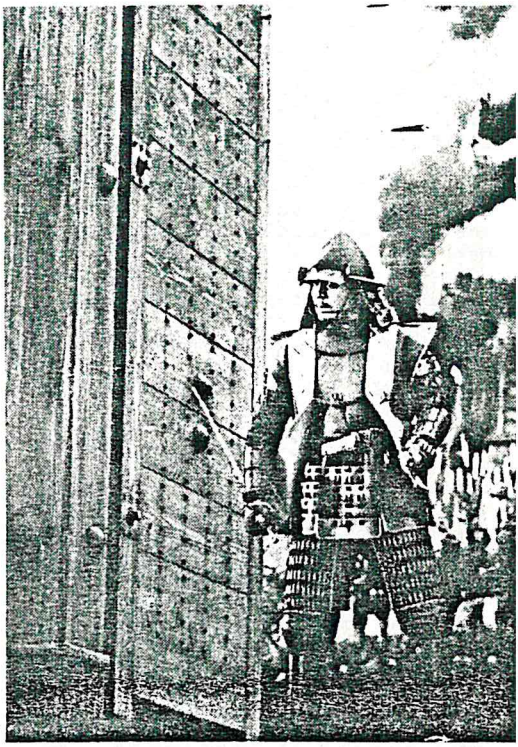
Family Background should be ignored.

Return of Imperial Regalia.

This should only be used, when the lord holding the regalia is killed while alone in the location. Otherwise, if f.x. there is an enemy lord in the same location, any other lord in the hex takes possession. If there are lords form more than one player in the location, a player who has just won a battle in this player turn takes possession. If there are still more than one, or no battle was fought or no siege conducted, the regalia is immediately reallocated.

Betrayal.

The rules should read:
If more than one player has lords in a location, only one of them may have troops under arms. Thus all other players lords are a kind of "visitors", who suffer the same fate as the "host". The host may at any time during his own turn kill any visitors, if he sees fit.



Ninja assassinations:

Ninjas must no longer immediately be assigned to a lord, when a counter is picked from the fate cup. They are assigned like all other holdings in the movement step. However the ninja may no longer be used at any time. Their use is now limited to the fate step of any players phase, including your own. Also the ninja table is disregarded. To succesfully assassinate an enemy lord, you roll one die adding the ninja effectiveness, 1, 2 or 3 to the die, as by the ninja counter. If the total is at least 3 greater than the enemy lord samurai ability, the enemy lord is killed. If the sum is exactly 2 greater than the enemy lord's samurai ability, nothing happens to either lord. Else the assassin fails in his task and reveals who sen him, thus the sender must commit seppuku as per the standard rules. No matter what the sum is, the ninja counter is immediately returned to the fate cup.



samurai swordsmen



samurai (mixed weapons)



light archers



heavy archers



horse archers

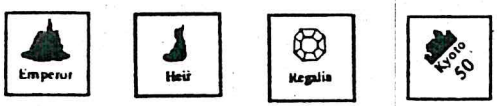


ronin (masterless samurai)

VICTORY CONDITIONS.

This is perhaps the worst part of the original "Samurai" rules. The originals calls for 20 turns of play, and the only thing that matters is holding at least 2 artifacts at the end of the last turn. This encourages players to quickly grab one artifact, and then do nothing. Grabbing more than one artifact is the same as forcing all your opponents to form a collective alliance against you. This is about equal to clansized seppuku. Thus very little happens from turn 4 to turn 20. I've tried games with only conflict in the very last turn. To change all this, i propose the following drastic change:

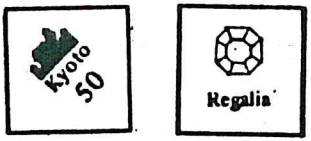
The object of the game is still to become SHOGUN. But the turn counting should be used differently. Play stops when a player fullfills the victory conditions. If that does not happen before turn 20, the player holding the shogun at the end of turn 20 is the winner. Else the Japanese empire is considered to be so divided and disorganized, that the portuguese or some other colonialist power easily turns Japan into a colony and Japan never is quite the same powerfull nation, we know today. To win, you must do one of the following:



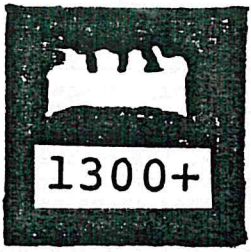
$ Hold all 4 artifacts at any time in the game. Decisive victory.



$ Hold 3 artifacts at the end of a turn, and the lords holding these must occupy Kyoto. Major victory, but you will probably have to give some power to the other clans, so if the player fullfilling this condition does not wish to end the game in hope of a total victory, the game continues.



$ Have lords holding the shogun title, 2 artifacts and an imperial title other than shogun occupy Kyoto at the end of 2 consequtive turns. Small victory, but what the ...



$ Optionally you may allow a player to win a military victory. This means, that he controls so much land, that eventual victory would be inevitable. To win this kind of a victory, a player must control garrisons worth a minimum of 1300 points, a little bit more than half of all garrisons at the end of any turn. If at the same time another player wins a small victory, play continues. The military winner is not strong enough on his own, but he is strong enough to defy the shogun. Any other victory overrules the military victory.



In conclusion.

I hope these changes helps to rejuvenate this classic game. If you do not think so, or have constructive critisism fit for publication in THUNDER & LIGHTNING MAGAZINE™, please do not just sit there. Write!

Post & Telefonspil



Suk! der røg min sidste brik.

Så er vi her igen alligevel. Vi skal jo have afslutningen på det spændende postdiplomacy spil, som har kørt i denne spalte i de to sidste numre. Sagde jeg spændende? Det er måske så meget sagt. siden 1902 har der i hvert tilfælde ikke hos mig været tvivl om hvem der vandt.

Men mere om det senere, fordi der er sket noget interessant, som kan blive redningen for denne spalte. Jeg har hørt, at der højst sandsyneligt vil blive opstartet et Post-Machiavelli og det bliver ikke et hvilket som helst postspil. For det første vil spillerne ikke få af vide hvem deres modstandere er. Al kommunikation spillerne imellem foregår ved at skrive til spillelederen, som så sender beskederne videre til de rette spillere. Det gør selvfølgelig, at der skal beregnes længere tid til hvert træk sikkert en 2-3 uger, men mon ikke det er til at leve med. For det andet vil der blive ført nøje regnskab med hvad der lånes. Det er jo en af svaghederne ved et face to face spil, at alle låner som gale, når de kan se at spillet er ved at være slut og så formodentlig ikke når at betale sin gæld tilbage. For det tredie vil det sikkert blive sådan, at hver spiller kun oplyses om placering af de af modspillernes enheder, som han selv har en brik ved siden af, eller som står i hans hjemprovins. Desuden er der skumle planer om at lave en regel, der går ud på at hvis en af spillerne kan gætte hvem en anden af spillerne er, f.eks. gennem stilen af hans breve, så tages den spiller ud af spillet. Gætter man forkert, så bliver man selv taget ud af spillet, så man skal være temmelig sikker i sin sag, før man begynder at gætte.

det hele er endnu kun på planlægningsstadiet, men når jeg hører mere, eller når man evt. kommer i gang, så vil nyhederne blive bragt i denne spalte. Der findes måske nogen af jer derude, der har nogle forslag eller som evt. har lyst til at være med i et sådant spil, så kan i bare kontakte mig, så skal jeg sætte jer i kontakt med initiativtagerne.

Tilbage til Post-Diplomacy spillet. Hvis der er nogen tvivl på dette tidspunkt, så blev spillet vundet i 1909 af Tyskland=Erik H. Swiatek. Allerede i første træk dannede Tyskland og Frankrig en alliance, og det skulle senere vise sig at blive vinderalliancen. Dette skyldtes primært Rusland, Tyrkiet, Østrig-Ungarn og Italien, der aldrig indså eller ville indse faren, mærkværdig vis. England kunne ikke rigtigt gøre noget, for hun var "Tyskrigs" første mål, men til gengæld gjorde Rusland noget totalt tåbeligt, da Tsaren forhindrede England i at få en bygger for Norge. Dermed fik England ingen byggere og hun blev hurtigt løbet over ende af Tyskrig. Med ryggen fri kunne Tyskrig se mod øst eller snarere Østrig-Ungarn. Østrig-

Ungarn som havde hjulpet Tyskrig, da Italien gik til Marseilles i første år, skulle nu takkes på ægte diplomacy vis. Italien var nu i Tyskrigs hule hånd og ufatteligt nok var både Rusland og Tyrkiet mer end villige til at hjælpe. Resultatet var at Østrig-Ungarn blev angrebet af 5 nationer på en gang. Det er ikke hver dag, at fem spillere kan enes i Diplomacy og resulatet var også, at Østrig-Ungarn gik fra 6 centre til 0 centre på to år. Med Østrig-Ungarn ude af spillet havde Tyskrig ikke brug for Tsaren mere og historien gentog sig selv. Rusland gik fra 6 centre til 0 centre på to år. Tsaren havde ikke fortjent bedre end det, med hans spil, men med hans elimination forsvandt al spænding fra spillet. Havde Rusland og Tyrkiet gået sammen, havde de haft en lille chance, men indrømmet den var lille. Frankrig, der i hele spillet havde gjort alt hvad Kejser Wilhelm sagde, kunne på dette tidspunkt vise, at han var en ægte diplomacyspiller, ved at "jumpe" Tyskland sammen med Tyrkiet, men nej, han valgte at fortsætte med at spille efter Tysklands violin. Når man så samtidigt er så uhørt dum, at lade Tyskland poste sit med blyant skrevne træk, så kan det kun gå en vej.

Tillykke til Erik for en glimrende demonstration af hvordan et Diplomacy spil skal spilles, men det er jo heller ikke hver dag, at man finder 6 så dumme modstandere.

FORÅR 1908

TYSKLAND: A(St.P) S A(Mos), A(Mos) S A(War)-Ukr, A(War)-Ukr, A(Mun)-Sil, A(Boh)-Gal, A(Gal)-Bud, A(Vie) S A(Gal)-Bud, A(Trl) S FR A(Tri), A(NAf) H, F(Tys)-Rom, F(Nwy) H, F(Bal) H.

TYRKIET: F(Bla)-Sev, F(Aeg)-Ion, F(Gre) S F(Aeg)-Ion, F(Ion)-Adr, A(Alb)-Tri, A(Ser) S A(Alb)-Tri, A(Bud)-Gal, A(Sev)-Ukr, A(Rum) S A(Bud)-Gal.

ITALIEN: IOM.
A(Rom) H N, A(Apu) H.

FRANKRIG: F(Edi) H, A(Bur)-Mar, A(Mar)-Spa, F(Spa)sc-GOL, F(GOL)-Tys, F(Wes) S F(GOL)-Tys, F(Tun)-Ion, F(Tus) S DL F(Tys)-Rom, A(Pie) S A(Ven), A(Ven) S DL F(Tys)-Rom, A(Tri) S DL A(Gal)-Bud.

EFTERÅR 1908

TYSKLAND: A(St.P)-Mos, A(Mos)-Sev, A(Ukr)-Rum, A(Gal)-Bud, A(Nwy) H, A(Vie) S A(Gal)-Bud, A(Sil)-Gal, A(Boh) S A(Sil)-Gal, A(Trl) S FR A(Ven)-Tri, A(NAf) H, F(Bal) H, F(Rom) S FR F(Tys)-Nap.

TYRKIET: A(Sev)-Ukr, F(Bla) K A(Rum)-Arm, A(Rum)-Arm, A(Ser)-Alb, A(Bad)-Gul UF A(Bud) N, A(Alb)-Apu, F(Ion) K A(Alb)-Apu, F(Gre) S F(Ion), F(Adr) S A(Alb)-Apu.

ITALIEN: IOM.
A(Apu) H N.

FRANKRIG: F(Edi)-Nws, F(GOL)-Tys, F(Wes) S F(GOL)-Tys, F(Tus) S DL F(Rom), F(Tys)-Nap, F(Tun)-Ion, A(Spa) H, A(Mar)-Pie, A(Pie)-Ven, A(Ven)-Tri, A(Tri)-Ser.

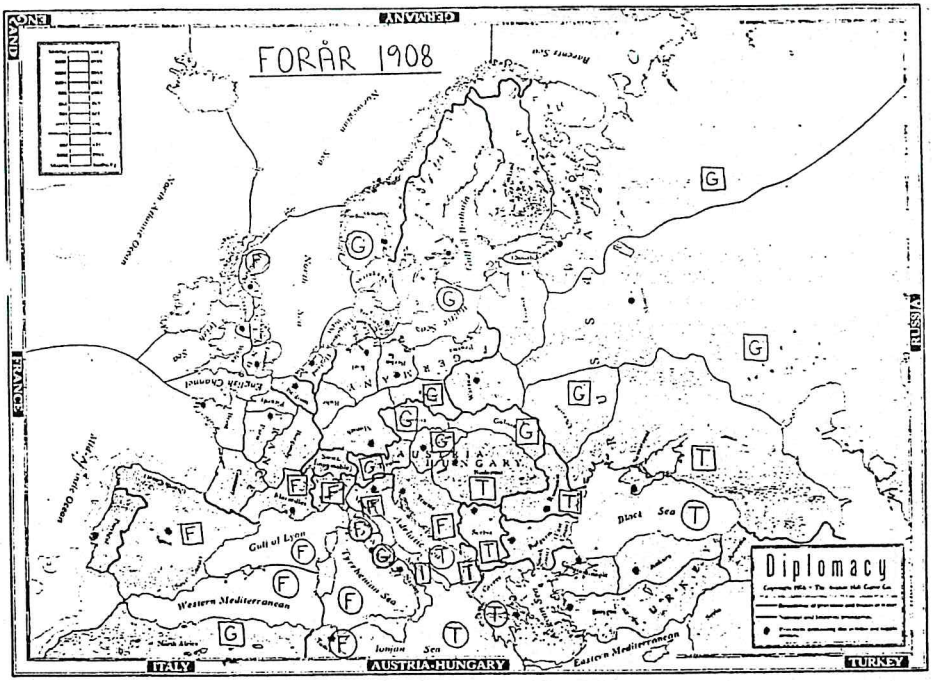
JUSTERINGER 1908

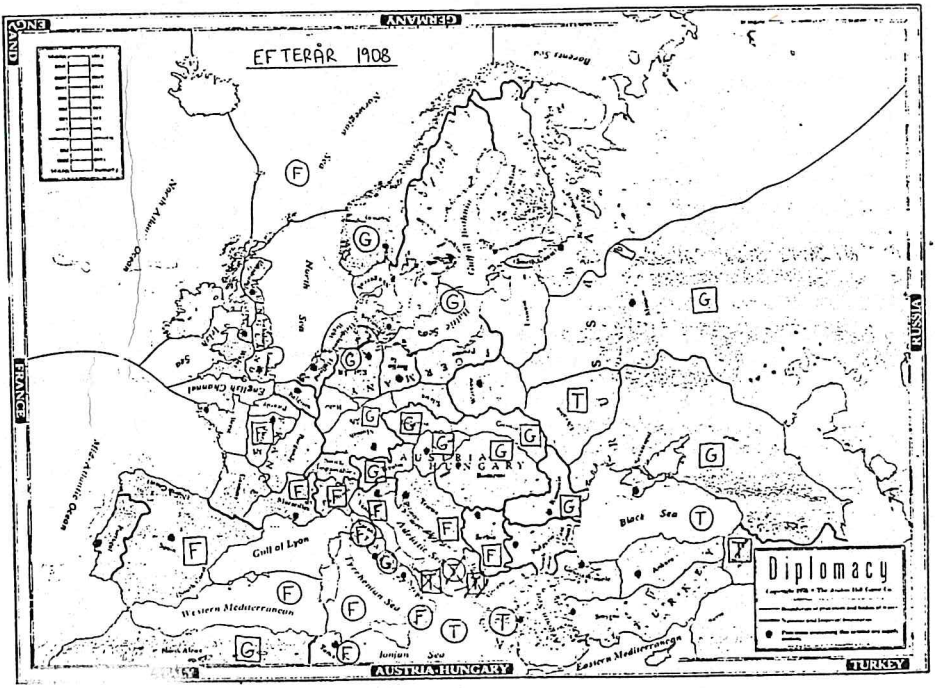
TYSKLAND: Kie, Ber, Mun, Bel, Hol, Den, Swe, Nwy, Rom, Vie, Bud, St.p, War, Mos, Sev, Rum (16). Bygninger A(Mun) & F(Kie).

TYRKIET: Con, Ank, Smy, Bul, Gre, ~~Sév~~, ~~Rúm~~, ~~Sér~~, ~~Búd~~ (5).
Nedlægninger A(Apu), F(Adr) & A(Alb) ifølge XIV.4.

ITALIEN: ~~Róm~~, ~~Náp~~ (0).

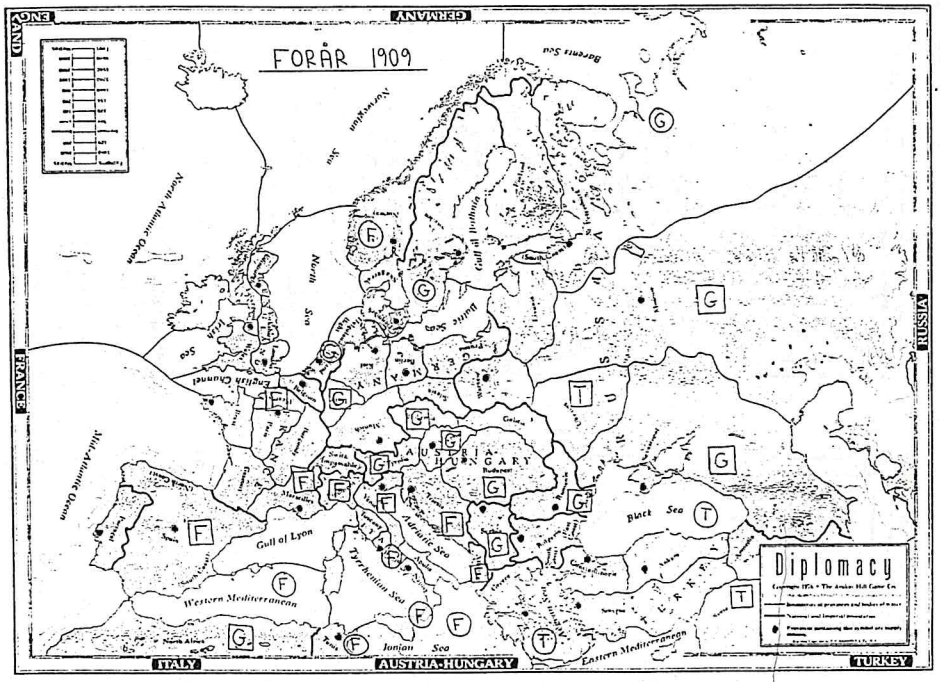
FRANKRIG: Bre, Par, Mar, Por, Spa, Edi, Lpl, Lon, Tun, Ven, Nap, Tri, Ser (13). Bygninger A(Mar) & A(Par).


FORÅR 1908
ENGLAND
GERMANY
FRANCE
RUSSIA
ITALY
AUSTRIA-HUNGARY
TURKEY
Diplomacy


EFTERÅR 1908
ENGLAND
GERMANY
FRANCE
RUSSIA
AUSTRIA-HUNGARY
TURKEY
Diplomacy

FORÅR 1909

TYSKLAND: A(Sev) S A(Rum), A(Mos) S A(Ser), A(Rum) S A(Sev), A(Bud)-Ser, A(Vie) S A(Gal)-Bud, A(Trl) H,A(Boh) S A(Trl), A(Mun)-Ruh, A(NAf) H, A(Gal)-Bud, F(Rom) H N, F(Nwy)-St.Pnc, F(Bal)-Swe, F(Kie)-Hol.
TYRKIET: A(Ukr) h, F(Bla) H, A(Arm)-Syr, F(Gre)-Aeg, F(Ion) H N.
FRANKRIG: A(Ser)-Alb, A(Tri) S A(Ser)-Alb, A(Ven) S F(Tus)-Rom, A(Pie) S A(Ven), A(Mar) H, A(Spa) H, A(Par)-Pic, F(Tys)-Ion, F(Nap) S F(Tys)-Ion, F(Tun) S F(Tys)-Ion, F(Tus)-Rom, F(Wes) IO, F(Nws)-Nwy.

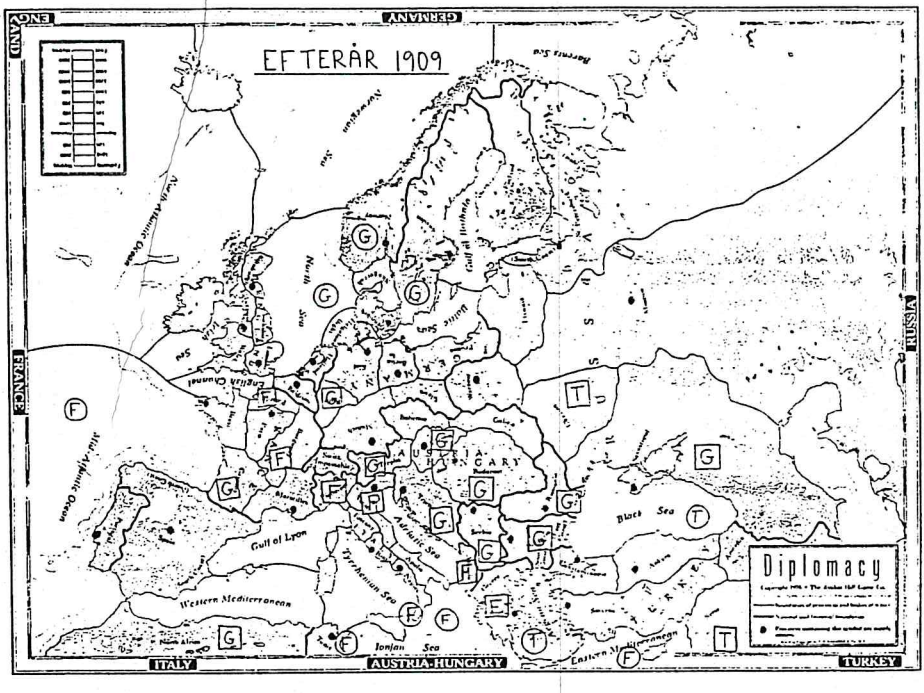


EFTERÅR 1909

TYSKLAND: F(St.P)nc-Nwy, F(Swe) S F(St.P)nc-Nwy, F(Hol)-Nth, A(Ruh)-Bel, A(NAf)-Tun, A(Mos)-Sev, A(Sev)-Rum, A(Rum)-Bul, A(Ser) S A(Vie)-Tri, A(Vie)-Tri, A(Boh)-Vie, A(Trl)-Ven, A(Bud) A A(Vie)-Tri.
TYRKIET: A(Ukr) H, F(Bla) H, A(Syr) H, F(Aeg) H.
FRANKRIG: A(Spa)-Gas, A(Mar)-Bur, A(Pie) S A(Ven), A(Pic)-Bel, A(Ven) H, A(Tri) H r-Alb, A(Alb)-Gre, F(Ion)-Eas, F(Tun) S F(Nap)-Ion, F(Rom)-Nap, F(Nap)-Ion, F(Wes)-MAO, F(Nwy) H N.

JUSTERINGER 1909

TYSKLAND: Kie, Ber, Mun, Bel, Hol, Den, Swe, Nwy, Rom, Tri, Vie, Bud, Ser, St.P, War, Mos, Sev, Rum, Bul og så en fanfare (19).
TYRKIET: Con, Ank, Smy, Bul, Gre (3).
FRANKRIG: Bre, Par, Mar, Por, Spa, Edi, Lpl, Lon, Tun, Ven, Nap, Tri, Gre, Sev (12).



SØREN BUGGE

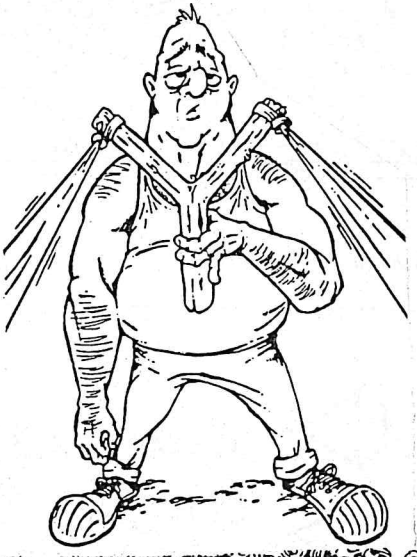
INDMELDELSE I CONSIM SKER VED AT INDSÆTTE KR. 50,- PÅ POSTGIRO-KONTO NR. 6 31 18 14 CONSIM c/o KIM ANDREASEN, STUMPEDAL 9, ST. TH., 2730 HERLEV

ROULLESTOLEN



Ærede rollespilsspillere! Det var med stor glæde, jeg kunne konstatere, at der åbenbart er et latent behov for artikler i denne genre. Det viste den andetsteds-i-bladet-nævnte læserundersøgelse, hvor en stor gruppe af besvarelserne som sagt gav udtryk for et ønske om at se flere rpg-artikler i T&L™. I dette nummer er der en del rollespils-relevant. Der er for det første en fremragende artikel om Critical Hits & Fumbles, skrevet af den anderkendte (om ikke af andre så af hans mor!) skribent, Henri de La Waetz.
Endvidere er der en læser, som har fulgt opfordringen om at se sig selv på tryk, og han har valgt at skrive om en munter og lærerig oplevelse fra sin egen AD&D-campaign. (Hvis I løber ind i HMH, så giv ham et skulderklap,- det fortjener han!)
Sluttelig kommer der den lovede anmeldelse af Unearthed Arcana samt et nyt magic item til AD&D-spillere, som kan bruges under læsningen af AD&D-bøgerne.

Det forlyder iøvrigt fra sædvanligvis upåøidelig kilde, at to ikke ubetydelige udenlandske spilleblade har tænkt sig at opkøbe Torden & Lynild for at undgå at miste en ikke ubetydelig markedsandel.
Indtil videre er der dog ikke kommet noget ud af tilbuddene fra Husar og Neutron Star, hvis der sker noget vil vor trofaste læser være den første til at få det at vide.
Forøvrigt kunne jeg tænke mig at høre lidt seriøs kritik af MARVEL SUPER-HEROES, herunder kommentering og ændring af visse højst perverse regler. (Nej Henrik, ikke det...) Fx. charging; hvis Feebleman med Lightning Speed charger fra 10 areas gør han Shift X damage og har Shift X chance for at ramme, -uden at han selv kommer til skade! (Heldigvis(?) kan han ifølge reglerne ikke komme op på Class 1000.)
'Nuff said !
Jens H(onoratiore) Kruuse





DET AFGØRENDE SLAG

Nej, dette er ikke anden del af "Krigsførelsens Principper", selv om overskriften måske antyder det. Nej, her vil jeg i stedet bede læserne sende tankerne over i retning af de fantasy film og bøger, som de fleste af os nok af og til støder ind i. Alle har vel på en eller anden måde den scene i baghovedet, hvor vor helt er i alvorlige vanskeligheder, faktisk burde være færdig, men takket være utrolig dygtighed og rent griseheld leverer et eller andet feberhuk, der i et eneste slag fælder dragen/skurken/demonen (vælg selv). Det kan godt være, at det er mig der læser de forkerte bøger, men det er nok med sådanne bagtanker, at man spiller sin yndlingskriger i sin favorit-AD&D-kampagne. Men suk, ak og ve, hulk, sådan noget sker aldrig. For skurken har normalt min. 60 hp, og mit Twohanded sword +5 kan ikke give mere end 29 dam, fordi min styrke kun(?) er 18^{00}! Så det er kun magikeren med sine fireballs/Death spells eller hvad han nu har, der kan levere den slags exit-huk. ØV! ØV!



Derfor er der nok en del DM'er, der har indført critical hit-systemer, selv om the lord-all-mighty, Gary Gygax, siger fy til den slags. Jeg er ingen undtagelse. Den nok mest almindelige version af dette er nok forbundet med slaget 20. Et eksempel, der er 3 år gammelt: Jeg spillede med i Jens H(astur) Kruuse's første AD&D-kampagne, som i nok i senere numre af T&L vil høre mere om, fordi den indeholder flere totalt tåbelige episoder. (Er der nogen, der har hørt om prdf-adinen?). Nå, men vi ville have et critical hits system, både spillere og DM, og det skulle gælde for både PC'er og monstre. Jens H(arkonnen) Kruuse lavede et fint system, synes vi alle (DM har jo altid ret, ikke?), der var som følger: Hvis man slår en 20'er slår man igen. Hvis man også rammer anden gang er der tale om en supertræffer. Man slog så på følgende tabel: (1d10)

1-3: Max. dam.
4-6: Dobbelt dam.
7-8: Dobbelt max. dam.
9: Tre_gange dam.
10: R.I.P.

Dette virkede upåklageligt, indtil vores dværgekriger var oppe at slås med, selvfølgelig, en giant rat! Dværgen havde 50hp, ac 0 (Plate, shield, dex:16), og var totalt usåret. Rotten, som spilleren i øvrigt selv fik lov til at slå for, slog 3 slag i nævnte rækkefølge: 20,20,10 Jeg behøver vist ikke yderligere gå i detaljer, den opmærksomme læser har vist fattet .... Nå, det var sidste gang dette system var i anvendelse, hvorfor mon ? Det er ligesom med den virkelige verdens trafiksikkerhed; der skal lig på bordet, før man ser problemet.

Med dette i baghovedet forstår man godt dem, der ikke kan lide sådanne regler. Men faktum er stadig, at det kun er AD&D (så vidt jeg ved), der ikke opererer med en eller anden form for critical hits, så for dem, der ligesom jeg ikke anser DMG'ens ord for guddommelige, er her mit yndlingssystem, som der mig bekendt ikke er sket de helt store uheld med endnu.



Hvis en eller flere af de terninger, der benyttes til at slå skade med, viser det maximalt antal, kan denne terning give dam igen, hvis man rammer igen (nyt to hit slag kræves). Dette lyder sort, og det er lettest at forklare med et par eksempler.

Rotigar, Ranger/Thief, slår på et stakkels offer med sin økse (1d8 dam, +2 for magisk økse, +3 for Rotigars styrke). Rotigar rammer med en 10'er, og slår 8 på terningen for skade. Nyt to hit roll angiver 19, også en træffer, og dammeslaget anden gang er 6. Så ofret tager sig 19 dam (8,første slag, 6, andet slag, +5 for bonusser). Hvis det havde været et backstab, havde skaden været 57 (19x3).

Rotigar bruger nu et umagisk two-handed sword mod en Hill Giant. To hit slag: 16. Dam: 6,6,2. Nyt to hit slag: 20. Dam 6,5. 3. to hit slag: 14, dam:6!, 4. to hit slag 5, en smutter. Og da der er tale om et backstab(?), pr. definition, må gianten indkassere (6+6+2+6+5+6)x3 +2, alt sammen gange 3, totalt:99 dam Sådanne ting er indtil videre kun sket i min fantasi, men nu kan man måske se dragon-in-one-slaget for sit indre blik!

Monstre og lignende, der kun gør 1 dam eller et fast antal, kan ikke gøre critical hit. Ej heller magi.

SLUT.

GYGAX FILTER DKK 250,- X.P.-value: ca.1

Dette magic item ligner umiddelbart et par ganske almindelige solbriller af mærket Porche, Christian Dior eller lignende (deraf prisen), men det har en ganske særlig og usædvanlig, men utrolig egenskab: det neutraliserer uforståeligt og skadeligt sludder.
Det har i praksis den effekt, at såfremt en spiller eller Dungeon Master læser i et AD&D-værk vil visse sætninger, afsnit eller hele sider se ud som om de er blanke. Brillerne filtrerer nemlig ulogiske og/eller ufornuftige afsnit fra og erstatter dem med hvidt lys med en frekvens som solens. Det er af denne grund skaberen valgte at lade filteret tage form af et par solbriller. I modsat fald kunne læseren få ganske ondt i øjnene. Andetsteds her i bladet kan man læse en anmeldelse af Unearthed Arcana, og undertegnede lægger ikke skjul på at visse Gygaxiserede afsnit blev opdaget ved brug af filteret.
Gygax Filteret blev opdaget ved et tilfælde af en hr. Didrik Mortensen, som efter indkøbet af et par nye solbriller -på tilbudsad og læste i DMG'en ude på terrassen i haven. (Nej, det var ikke i december!) Her konstaterede han til sin store forbløffelse to ting: 1) Visse sider blev blanke. 2) Den lidt fedladne umuskuløse krop blev dækket af en smuk rød farve, hvilket var ganske umiskendelige tegn på en kraftig solskolding. Senere research har afsløret at Didrik forsøgte at læse afsnittet om Unarmed Combat, og han var derfor udsat for en maximal dosis af mimrelys.
Under normale omstændigheder er lyset dog ikke farligt, og man kan ved selvsyn konstatere at ejere af et filter går rundt med en gylden lød hele året, -og det endda uden at bruge cancer-grill!

Jens H(ooey) Kruuse



»At Banke På Døren...«

af Henri Morten Hein



Dette udtryk lyder tilfældigt og intetsigende, men bruges faktisk meget passende i situationer, hvor en eller anden har stået og hoppet op og ned i spinaten. For der ligger nemlig en historie bag, som man bør kende hvis man vil forstå udtrykket. Denne vil med stor fryd og til glæde og moro for visse personer, og tilsvarende græmmelse for andre, blive beskrevet nedenfor, så læs endelig videre, kære læser, hvis du vil indvies i den skægge historie bag dette sære udtryk.

Jeg kører (eller forsøger på samme) en AD&D-kampagne med 5 personer (da red. ikke ønsker at fornærme eller på anden måde generere folk, nævnes ingen navne). En af disse's figurer havde under specielle omstændigheder fået til opgave at likvidere en bestemt person. Det lykkedes vedkommende at overtale resten af gruppen til at assistere ham i denne lille affære, beklageligvis for en stor del af dem.

De vidste om personen hvor han boede, og at han var en stærk magiker. En rekognoscering af hans hus viste at det tilsyneladende kun havde 2 indgange, nemlig 2 døre. Ingen vinduer eller skorsten.

Gruppen lagde derefter følgende plan:

2 af gruppens medlemmer (det nævnes for fuldkommenhedens skyld at det var 2 halv-elvere,- gruppens eneste ikke-mennesker) skulle under indflydelse af en "potion of gaseous form" (en drik der gør en midlertidigt til en gassky) bevæge sig ind på nært hold af husets beboere, og på et passende tidspunkt udføre et saftigt bagholdsangreb.

Resten af gruppen, bestående af 2 præster og en magiker, skulle så gå den 'normale' vej: Gennem en af de to døre. Men da der var kraftig tjørnehæk hele vejen rundt om huset, og den eneste låge var spækket med magisk bevogtning, var det første problem at komme ind i haven. Dette klarede de på elegant vis (efter råd fra halvelverne) med et par "Jump-spells".

Det næste problem var om de skulle tage hoveddøren eller bagdøren. Dette afklaredes ved at de først klimprede hen til hoveddøren, hvor de efter en længere diskussion fandt ud af at det var meget bedre at tage bagdøren. Hvorefter de gik en kvart omgang rundt om huset til den lignende bagdør. Her skulle så det store problem løses: Hvordan kom de ind? Første famøse beslutning blev: Døren skulle væk. Hvordan? De blev hurtigt enige om at den skulle slås væk. Deres næste store problem blev: Skulle de bruge køllen eller hammeren? Det lykkedes dem også at løse dette problem, hvorefter de yderligere omstændigheder skulle diskuteres. Det var under denne fase at den ene præst deklarede:"Vi bruger nu et minut til at tænke i!". Det der blev udført i det minut er en bedre definition end nogen anden på ordet "mimmer". Der var

ihvertfald ikke på noget tidspunkt nogen tegn på at de tænkte. De var ikke i tvivl om at det ville tage mindst ti minutter, måske ovenikøbet 20, at slå den store tunge egetræsdør ned. Den anden præst havde en eller to "silence-spells" opladt, klar til at kaste engang ved passende lejlighed (måske når krofatters snorken forstyrrede præstens søvn?) Ikke desto mindre begyndte de i fuld offentlighed at tampe løs på døren med en genstand bedre end nogen dørhammer.

Måske var det den omstændighed at de ikke et øjeblik var i tvivl om at de larmede som et kæmpe-godstog, eller det var måske bare den uundgåelige græmmelse der viste sig i mit ansigt der fik dem til at holde op det samme. Ihvertfald skyndte de sig hen og gemte sig bag nogle træer. Det hjalp dog ikke meget at gemme sig i nattens skygger: Magikeren var omformet til en ugle, og en af hans håndlangere var en elv, så figurerne var rimelig nemme at lokalisere. Blot for at udføre et såkaldt "overkill" brugtes et "web-spell", et "hold-person-spell" og en gang backstab, hvorefter de 3 var døde uden at påføre de angrebne et eneste snitsår eller en eneste skade. De formåede blot at spolere deres nattesøvn.

Se, denne historie kan fortælles meget kort:"de bankede på døren og bad om tamp", og det er hen[illegible]trykket "at banke på døren", eller også meget brugt: "at bede om tamp", stammer.

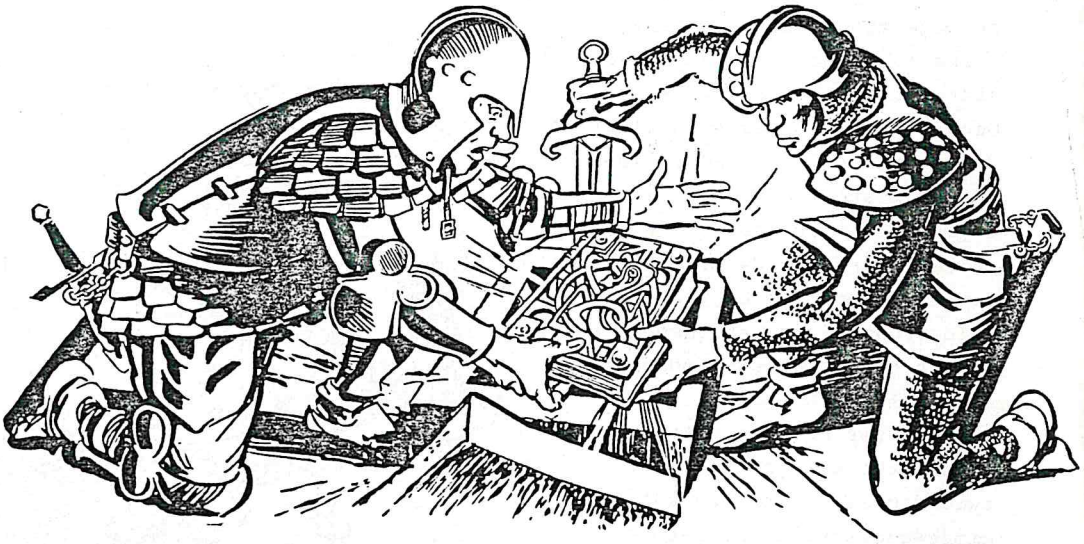


Meningen af disse turde herefter være helt klare, for der er jo ingen der kan være i tvivl om at det var bogstaveligt hvad de gjorde:"Bankede på døren og bad om tamp!".

Det skal lige nævnes, for det hører med til hitorien, at de 2 halv-elvere derefter tampede livet ud af de stakkels mennesker, der var missionens mål, uden selv at få så meget som et snitsår.

Henri Hein

Unearthed Arcana



Hvis man deler spillere af AD&D med ejerskab af tilhørende bøger op i tre grupper vil disse være:
1) Spillere, som ikke er DM,s og derfor kun har Players Handbook.
2) Dungeon Masters, som er af den faste overbevisning, at man kan klare sig udmærket med Players Handbook, Dungeon Master's Guide og Monster Manual. Vedkommende har ikke brug for flere monsters og føler at Legends og Lore (Deities and Demi-Gods) er spild af penge, da man kan lave sine guder selv eller læse i en mytologibog.
3) DM's, som føler, at man har brug for hvert et guldkorn, mangler fantasi eller lyst til at kreere nye monsters og guder, eller har en eller anden absurd grund til at investere i hardcover-bøger! (For mange penge, måske?) (Hvis der er enkelte, som føler sig trådt over tærne af min grove kategorisering, kan de få afløb for deres harme i et læserbrev til T&L.)
Hvor mærkeligt det end må lyde, vil den nye bog til AD&D virke som et fornuftigt køb for medlemmer af alle tre grupper.
Bogen er i hovedtrækket delt i to afsnit; et til spillere og et til DM's. Det betyder, at den er et vigtigt supplement til såvel PH som DMG. Ihukommende dette faktum kan mit postulat om bogens brugbarhed for alle grupper virke underligt, da man skulle tro, at halvdelen af bogen måtte være ubrugelig for spillere fra gruppe 1. Men ikke alene er det meget væsentlige regeladditioner og -ændringer, der forekommer i UA-PH, der er også afsnit i UA-DMG, som taler til spillere såvel som til DM's. At UA også er et plus for spillere fra de sidste to grupper er naturligvis helt klart en fuldstændig logisk selvfølge, som ikke kræver nogen nærmere forklaring. (6-dobbeltkonfekt, -slå dén om I kan!)
Denne noget brovtende eksklamation kræver selvfølgelig en vis bevisførelse.
For det første er antallet af racer blevet udviddet til 17! (Jeg må dog på dette sted bedrøve visse spillere med, at half-ogre stadigvæk ikke er en officiel race.) Det betyder, at der kommer en langt større variation i characters. Fx. er der væsentlig forskel på en Drow m-u og en ditto Woodelf, endskønt de begge er elven magic-users.
Der er desuden sket en udviddelse af antallet af characterclasses, så der nu er hele 14. Disse to sammenholdt giver umiddelbart 119 valgmuligheder. Den skarpsindige læser vil nu lægge mærke til, at 17·14=238‡119. Dette skyldes naturligvis, at ikke alle racer kan være alle klasser. (Jeg går stadig og drømmer om at spille en halfling paladin med tilnavnet "The Invincible Knight", suk!) Der er dog sket en udviddelse af de for en enkelt race tilladelige classes. En af de mest interessante ændringer skyldes, at der er lavet en hel stribe guder for hver hovedrace i DM-afsnittet, således at man nu kan spille en cleric, ligegyldigt hvilken race

man tilhører. (Wild elves er dog undtaget fra denne generalitet.)
Foruden disse for spillet ret så væsentlige ændringer, er der andre interessante og gode regler. Der kan her i flæng nævnes en mulighed for fighters for at specialisere sig i et våben, en stribe nye våben, flere våbenmuligheder for flere klasser (i denne sammenhæng må særligt nævnes nyheder mht missilvåben; m-u: sling, cleric: staff-sling (nyt våben) og thief: short bow) og comeliness, som er en ny character ability. (svarer til Physical Beauty i andre spil.)
For mange spillere må den vigtigste nyhed dog være et væld af nye spells for alle klasser. (Clerics, for eksempel, har næsten dobbelt så mange spells som tidligere.)
Den mest radikale ændring, der er sket med spells er dog indførelsen af 0. level spells for magic-users og illutionists. (Note: Yngre læsere vil måske ikke vide, at "radikalt" betyder noget helt andet end det, liste B står for!) Disse cantrips, som de også kaldes, er spells, som foretager nyttige småting, og de er glimrende til at gøre livet mere spændende for en første level magic-user, som ellers kun kan huske et spell af gangen.
"Men", spørger den vakse læser,"er der ikke noget dårligt i Unearthed Arcana? Det er jo trods alt E. Gary Gygax, som har skrevet bogen."
Jo, det er der, men det er til at leve med, særligt hvis man har et Gygax Filter (læs herom andetsteds). For det første kan man godt glemme to af de 14 classes: Cavalier, som er en uhæmmet fighter, og Paladin, som er en uhæmmet Cavalier!!!
Endvidere er der, som overskriften antyder, kommet nye typer armor: field plate og full plate. Disse giver med shield hhv. AC 1 og AC 0, og kan i et begrænset omfang absorbere damage! Når de har taget en vis mængde tamp, skal de repareres ellers bliver de en AC dårligere og kan ikke absorbere mere.
I forbindelse med udglatning af buler er der det kuriosum, en full plate koster 4000 GP medens en hovedreparation løber op i 5200 GP. Det er vist det man kalder engangsrustninger. Men, siger reglerne, disse kan kun bruges af Cavaliers og Paladins, så man kan roligt udelukke disse blikdåser fra sin campaign ellers vil man snarligt se all spillerne iført et sæt full plate.

Gygax har også fundet på nogle flere mærkelige magic items, men der er også gode ind imellem, fx. Staff of Thunder & Lightning. (Nej, det er ikke den stav red. bruger for at få folk til at skrive artikler!)
Endnu en måde at slå characters på er indkluderet, hvor man tager de bedste 3d6 ud af en mængde under hver ability. Disse antal d6 er helt vilde, fx. har en ranger i alt 39d6! (Desuden har han 3 til Comeliness.)
Sluttelig må jeg sige, -og jeg håber at I, kære læsere, har draget samme konklusion-, at bogen er præget af gode ting med mindre gode som en slags "vittigheder", og at den er de ca. DKK 180 værd.

Jens H(extor) Kruuse





VIKING-CON 4

RING

OOO Det er d. 2.-12.-85. Klokken er ca 12. På en grå og og trist dag med grå og trist sne udendørs ringer ens telefon, som om den ville indsmigre sig. Man tager den (vistnok meningen med den støj) og siger (hvis man ellers er mig):

- Det'r Asger.
- Dav, det er Søren Bugge. Du er ikke glad for, at du kan finde dig!

(Nu rabler det. Han var ellers en meget flink fyr.)

- Det er ellers ikke så svært. Jeg er lige her.
- Jeg mener naturligvis for, at jeg har fundet dig!
- Det lyder sandsynligt.
- Vil du ikke godt skrive en anmeldelse af Viking-Con 4 til T°L N° 4 ?
- Du mener nummeret med deadline for en uge siden,og som blev trykt igår?

(Ja man ved jo aldrig - og minsandten)

- Ja bortset fra at det først bliver trykt i overmorgen onsdag.
- Jeg vil hellere skrive om rating.
- Det er der ikke plads til.

(Nu ringer jeg snart til Falck).

- Men det bliver så 3. nummer i træk, at jeg kommer til at stå for T°L's sure opstød ! Det bliver nemt lidt monotont.
- Kritik er altid godt. Det er konstruktivt og ...

(Sørens mest proffe Diplomacy overtalelses evner fortsatte. Imens gled undertegnedes tanker frem og tilbage. Blandt andet til Viking-Con..

Man mindes et større og bedre Viking-Con end sidste år. Allerede den første aften oplyste skilte, hvor man skulle hen, og knap var man indenfor før opslag og i tvivlstilfælde Informationen havde fået sat en igang med at spille. Nogen i turnering andre blot som de nu kunne samles til. Man var knap så fremmedgjort som tidligere, idet billetten samtidig var et navneskilt. Salgsudstillingen af spil var den mest velforsynede i mange år, og det var nemt at træffe rette vedkommende. Dette gjalt iøvrigt også game-masterne (eller hva' de hedder i flertal) alle var tilstede, og en enkelt sygemelding førte kun til indsættelsen af en på forhånd udpeget reserve. Mad og i mindre grad logi var heller ikke noget problem. Hos så godt som alle mærkede man den samarbejdsånd, der også er en nødvendighed for at så stort et arrangement,med så meget forarbejde kan løbe af stablen. Auktionen afrundede med et kvikt forløb, ingen unødvendige personer, kun et par veloplagte auktionarius'er og høj stemning Viking-Cons afvikling.

... Det vil sige, at du godt vil ?

- Desværre,har ikke tid. Men jeg har noget indenfor Fantasy-genren. Om fremtiden ...

DUT

Asger

Vedrørende AD&D 1985 :

Jeg har hørt adskillige skuffede kommentarer vedrørende det indledende scenario i år. Det kan jeg sådan set godt forstå, det var ikke specielt godt. Et par af klagepunkterne vil jeg dog gerne knytte en lille kommentar til.

1) Der var alt for lidt tid.
Det er rigtigt i og med, at det kun var et enkelt hold, der kom igennem scenariet. Fire andre hold nåede dog til sidste encounter, men uden at blive helt færdige med det. Jeg synes imidlertid også, at alle holdene spildte helt urimelig meget tid på det første encounter. Det var ikke mange hold, der var ude af Nordre Udørk i løbet af den første time, hvor man burde have haft nok i 20 minutter.

2) Det var for meget *hack & slay* og for lidt tankearbejde.
Det er også til en vis grad rigtigt. Men de steder, hvor der var mulighed for tankearbejde, svipsede det for de fleste hold, måske nok fordi det enten var så tidligt, at holdene ikke havde spillet sig varme endnu, eller så sent, at de ikke havde tid til det. Det havde for eksempel været klædeligt for holdene at lægge noget mere tankearbejde i starten, allerede under udvælgelsen af deres spells. Når hovedfjenden hedder Orcus, må man være forberedt på at møde dæmoner og udøde, også selv om man ikke regner med at møde ham selv.
Og når en fremmed i byen optræder så provokerende, kunne det tænkes at være et godt sted at bruge een af de *detect evil*-spells, man givetvis har medbragt (hvis man har tænkt sig om hjemmefra). Med det kæmpeudslag, den vil give, er det fuldt ud moralsk forsvarligt at gøre, hvad det ene hold faktisk gjorde: krigerne accepterer udfordringen, inviterer fyren ud på gaden, og idet han går igennem døren, backstabber tyven ham. Det burde holdet kunne klare uden at miste mere end 30 HP.
Troldene er heller ikke noget problem. Et af holdene klarede det perfekt: tyven gik ind i forvejen efter at have drukket en af sine potions, hørte at det var trolde, gik ud og advarede de andre og gik derefter ind igen, udstødte et forskrækket skrig: "Åh nej dog, det er trolde" og løb "forskræmt" ud. Troldene, der ikke havde fået noget ordentligt at spise i ugevis, fulgte efter - og løb lige ind i en *fireball* ude i gryden, hvor der var masser af plads. Ingen burde her miste HP.
Fornuftig brug af spells ved hvert af de enkelte encounters kunne have sparet holdene for mange mistede HP. Det hold, der nåede helt igennem, mistede således ialt kun 78 HP (hvilket nogle af de mere ubetænksomme nåede at miste ved første encounter alene), og ved brug af cure-spells var de kun 50 HP nede, da de var kommet igennem.
Og ved det sidste encounter chokerede folk mig virkelig. Alle holdene vidste, at en basilisk forstener folk, hvis de møder dens blik. Selv gamemastergruppen, som jeg plejer at kunne lokke på hvadsomhelst, fattede straks og uden tøven, at dette umuligt kunne være en basilisk. Hvad kunne det så være? Meget få af jer havde nogen egentlige overvejelser desangående.

Selv i *hack & slay*-scenarios kan det betale sig at tænke undervejs.

Der har heller ikke været offentliggjort nogen bedømmelse af finalen. Den følger her.

Der var så rige muligheder for variation, at det eneste fællestræk for holdene var indledningen. Der var ingen af holdene, der tænkte på at sende en ekspedition ind til Kron Village og spejde medens spellcasterne læste og mediterede. Det kunne have sparet nogen tid. Alle holdene købte heste, men ingen spurgte efter *healing potions* i butikken. De havde nogle få, men de var dyre. To af holdene huskede at spore hos Merillon og fandt ud af, at en person med støvler str. 46 og et hak i højre hæl havde været der efter de andre, var gået lige hen til det opbrudte skab og ud igen. De tog alle tre Merillons scrolls med. To af holdene var også hos Egeløv og blive lappet lidt sammen. Ingen af dem fik den information fra Locelly, at han een gang havde overfaldet een af Garynoff's transporter - men den var urimelig godt bevogtet og indeholdt ikke noget spændende - kun noget mad og en kiste med jord. Og lad os så kigge lidt på holdene.

Vinderholdet, gamemaster: Helge Rasmussen.
Sporede ikke, men konkluderede, at de nævnte råmaterialer var diamanter, og at de nok var hos Connarro. Tog så til Garynoff, spiste godt (a la carte), til Egeløv og blive lappet sammen + få oplysninger, til Connarro og bekræftes lidt i anmodningen om, at han havde diamanterne, til Scrutzoff uden at gå ind, til Locelly (og nu var de næsten sikre på, at Garynoff var skurken), tilbage til Garynoff, hvor snak om kældre provokerede ham til handling, klobrede Ghasts og Mumier, chant + aid + hvad de havde imod dæmon, hen til Connarro efter diamanterne. Nydeligt gjort.

Næstbedste hold, gamemaster: Torben Ussing.
Sporede hos Merillon, var meget i tvivl om, hvad råmaterialer var, men enkelte løsrevne bud på diamanter. Mente først, at det kunne være et eksperiment, der var løbet løbsk og forbandt det ikke umiddelbart med Orcus. Tog til Garynoff, fremlagde deres problem. Derefter Connarro, mente nu, at han nok havde stjålet diamanterne, så til Scrutzoff, åbne døren med *knock*, men gik ikke ind, tilbage til Connarro, der fortalte, at alting havde set sådan ud, da han kom onsdag morgen. Slugte den ikke helt, men var i tvivl. Tilbage til Scrutzoff, sloges med Invisible Stalker, brugte scroll med *detect invisibility*, gik i et par firetraps med videre, snakkede med Scrutzoff, da han kom hjem (fordi der var indtrængere), købte healing for gældsbeviser, tog til Locelly og blev der overbevist om Garynoff's skyld. Sov hos Locelly og ankom til Garynoff under morgenmaden. Forstenede ham, gik i kælderen, havde lidt besvær med Ghasts, kom op til mumierne og gav dem en *fireball*, men fik den desværre også selv i hovedet. Så løb uret ud.

Hold 3, gamemaster: Hans Rancke.
Stor forsigtighed, da de nærmede sig Merillon. Sporede i tide, gættede straks sammenhæng mellem Connarro, den hakkede hæl og diamanterne. Scrolls med, men ingen *read magic*. Hos Egeløv, information og helbredelse. Forærede ham en *stone to flesh-lotion* som tak. Garynoff. Faldt pladask for historien. Scrutzoff, indenfor, Invisible Stalker, *protection from evil 10'*, der også virker mod den slags fremmanede væsner. Købte ikke potions, men lejede hans *helmet of read magic & comprehend languages*. Tilbage til Garynoff og sove. Hen til Connarro, *hold person*, tage diamanterne, til Locelly. Der løb uret ud.

AD&D duellen

Den store katastrofe ved dette års Vikingcon var duellen. Vi havde regnet med, at en duel ville tage 10 minutter, højest et kvarter. I de indledende runder skulle der spilles 7 kampe ved hver af de 4 borde, altså havde vi en stor sikkerhedsmargin når vi afsatte 3 timer i programmet. Finalerunden skulle bestå af to semifinaler, spillet samtidigt, og een finale. Her havde vi afsat en time, også rigeligt.

Sådan kom det ikke til at gå. Den ene kvartfinale alene tog fire timer, og en af semifinalerne trak også ud i timevis. Dette førte til, at vi om lørdagen brugte 6 timer i stedet for 3. Om søndagen startede vi kl. 12 med udsatte kampe fra om lørdagen, og da vi blev smidt ud af medborgerhuset kl. 23 var finalen lige startet, så vi måtte tage hjem til undertegnede og afslutte turneringen på kollegiets køkken.

Hvad gik galt? Den lange kvartfinale skyldtes til dels en fejl fra vores side: vi havde tilladt æteriskhed. Det gjorde at den ene deltager, en druide, ingen chance havde for at se den anden. Den anden deltager, en illusionist, var samtidig overordentlig uheldig med sine se usynlige slag. Det førte til, at spillerne brugte flere timers realtime og næsten en times gametime på at lede efter hinanden. Til sidst blev de enige om at gå ud af illusionsskoven, forbyde usynlighed, og slås. En efter min mening højest utilfredsstillende løsning.

Den lange semifinale var helt anderledes. Den tog kun ca. et kvarters gametime, men hver runde tog uhyrligt lang tid at afvikle. Dette skyldtes to ting. Der blev brugt megen tid på diskussion af regeler ("Hvad sker der når en usynlig mand kikker i et *mirror of opposition* ?"), og der var frygteligt mange deltagere i kampen. Der blev lavet illusioner af monstre, fremmanet diverse væsener og aktiveret *figurines*. Det endte med at den ene part ikke havde tid til mere, og derfor opgav. Dette kan heller ikke betragtes som en tilfredsstillende afgørelse på en duel.



Ud over disse to lange dueller må det også siges, at duellerne gennemgående varede længere end det forventede kvarter. Det skyldes nok først og fremmest, at usynlighed var overordentligt populært. I den "korte" semifinale var der f.eks. på et tidpunkt to usynlige duellanter og en *invisible stalker* inden i en røgsky fra en *eversmoking bottle*. Den slags gør både, at kampen tager flere runder, og at hver runde tager længere tid, fordi DM skal føre et hemmeligt regnskab over, hvem der er hvor, og hvem der kan se hvad ("Når illusionisten har kastet både *invisibility* og *nondetection* kan magikeren ikke se ham med sin *detect invisible* formular, men magikerens *invisible stalker* kan se ham, og magikeren kan se *stålkeren* !")

Der er kommet forskellige forslag til forbedringer. Det bedste er nok at afsætte mere tid, f.eks. en halv time pr. duel, og så enten nedsætte deltagerantallet, eller afvikle indledende runder i forvejen i de forskellige foreninger rundt om i landet. Man kunne også indskrænke duellanternes muligheder. Det er klart, at æteriskhed skal forbydes, mens man f.eks. ikke efter min mening kan forbyde usynlighed, uden at man mister noget af duellens ide.

Skal vi overhovedet have en duel? Jeg mener ja. I duellen får man set nogen ting, som man ikke oplever andre steder. Her er et par eksempler, som jeg selv har set.

1 en illusion af en usynlig mand! I den lange kvartfinale lavede illusionisten en illusion af noget flimmer som det man ser, når man klarer et se usynlige slag.

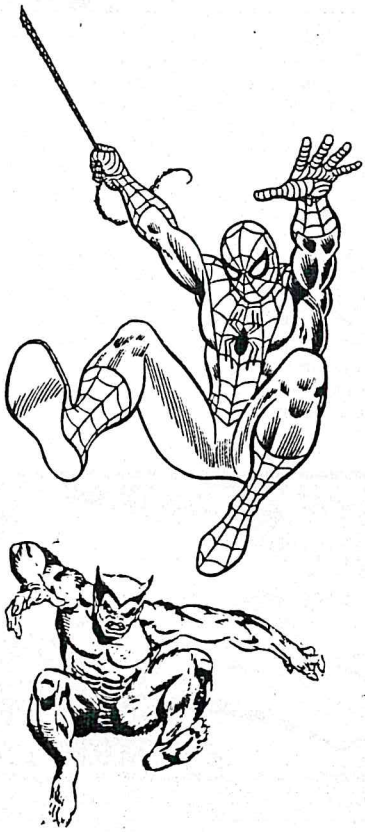
2 En illusionist havde taget *maze* både som formular og som *scroll*, fordi han troede, at det var en *hold person* uden *save*. Beskrivelsen af denne formular ligner mere en midlertidig, stationær *bag of holding*. Det kom bag på den stakkels illusionist, som intet fik ud af sin *scroll*. Formularen fik han derimod god nytte af runden efter, hvor han først fjernede modstanderen med sin *maze* og derefter tog en *scroll* op af lommen og lagde en *prismatic wall* der, hvor modstanderen ville komme igen.



MARVEL SUPER-HEROES™

Ovenstående turnering blev på Viking Con™ afviklet af en gruppe århusianere, som tilsyneladende havde en passende sans for det absurde (læs: kunne lave et godt MSH-scenario). Disse 3 gutter havde alle meget lille erfaring med at være spilleledere i MSH, men klarede det virkeligt godt. De deltagende helte var alle danske og arbejdede for Politiets Efterretnings-Tjeneste. Blandt dem kan nævnes Dansk Dynamit™, som kunne eksplodere på kommando, Elsam™, som kunne skyde med lyn og manipulere elektriske installationer og sidst men bestemt ikke mindst Barsebäk™ og V12-koen™. Førnævnte kunne lave mærkelige ting med lys (herunder også laserstråler) medens sidstnævnte fungerede som en helikopter uden øvre hastighed og med indbygget fjende-detektor.
Eventyret gik i sin enkelthed ud på at stoppe en kæmpekanins™ hærgen af supermarkeder. Som passende belønning fik heltene billetter til VM i fodbold og drog så glade afsted til Mexico™. (Husk at dette blev spillet før Danmark havde kvalificeret sig!)
Men ak, nede i Mexico™ City blev Preben™ og Allan™ kidnappet af nogle fæle skurke! (Her var eventyrets eneste fejl. For det første bør Allan™ ikke komme til Mexico™, og for det andet er der ingen, som ville kidnappe ham, men skidt.)
Efter et genialt (?) detektivarbejde fandt de gæve superhelte ud af, at de danske fodboldsspillere var gemt i en pyramide. Herude blev der vild kamp mellem helte og skurke til den helt store guld-medalje™.
Skurkene var også originale: Dr. Aparto™, en fjern fætter af Dr. Strange™, Cancer™, en krabbemand med store kløer og El Fussball™, som lignede en fodbold og morede sig ved at køre over folk. Man kunne endvidere møde Assassino™, som var en fæl våbenspecialist. Man havde dog chancen for at banke ham alene på et tidligere tidspunkt. Under kampen fik doktoren pyramiden til at skvatte sammen og alle inden i den ville få en flad fornemmelse, hvis de ikke kom ud i en fart. Dr. Aparto™ selv flygtede i en mini-raket, men i vor gruppe blev han skudt ned af Barsebäk™, som forfulgte ham på V12™.
Alt i alt må det siges at have været en meget fornøjelig oplevelse, og den foranledigede, at jeg erhvervede mig spillet!
Jens H(ærgermand™) Kruuse

Dr. Strange is a trademark of the Marvel Comics Group. All rights reserved.
All other characters, their likenesses, and Viking Con are trademarks of the Thunder and Lightning Magazine, a subdivision af Consim.©-1985 T&L. All rights reserved, and who gives



RISK

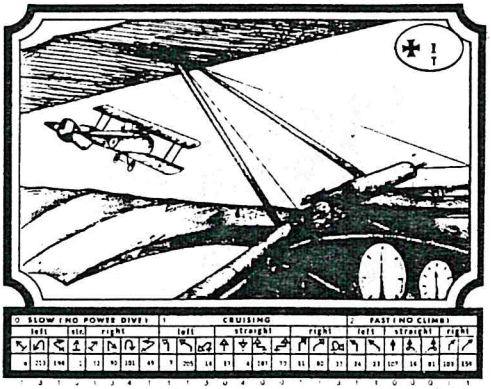
Risk-turneringen blev i år lidt af et tilløbsstykke - ikke mindre end fire hold havde meldt sig, d.v.s. tre hold plus en række mennesker der ikke kom på et hold, men som efter hårdt arbejde fik skaffet et spil og et ekstra antal mennesker til veje, viola et fjerde hold.

Desværre for spillerne var der ikke afsat tid nok til at gøre spillene færdige, hverken i de indledende heats eller i finalen. Så det blev de 6 bedste fra de indledende haets der gik videre til en spændende finale under reserve-gamemasteren Søren Bugge.
(Erik S. havde nemlig for travlt med at spille "Warhammer").
Vinderen blev formanden fra FASTA (spilleforeningen fra Århus) Mads Lunau Madsen.

ACE OF ACES

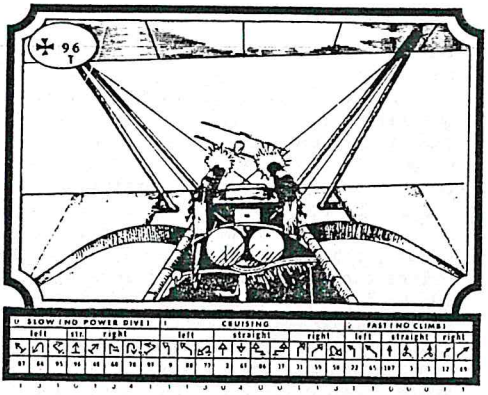
Efter ikke at kunne forsvare mit mesterskab i '84 (pga. værnepligt), vendte jeg i år tilbage. Desværre måtte jeg konstatere, at mit rygte, som Den Flyvende Død, var løbet forud. Der var derfor kun 2 veteraner (Half-pint Kruuse og To-takteren fra Roskilde, Peter Rasmussen), som havde mod og mandshjerte nok til at møde mig. Desuden var der 5 nye kadetter, som ikke kunne vide bedre.

Med et (desværre) så begrænset antal deltagere kunne l'st Air-Marshall Hans Rasmussen dele os op i 2 puljer af 4, hvor vi havde 1 kamp mod hver. De 2 bedste fra hver pulje gik videre til mellemrunden, som blev afviklet på samme måde. Her kæmpede de 2 bedste så finale i bedst af 3 kampe.



I den indledende pulje var jeg alene med 3 kadetter, sååå... Det kunne ikke vare længe: 3 op - 3 ned. Desværre fik Half-pint motor problemer, så jeg fik ikke lov til at pulverisere ham i mellemrunden, som kom til at bestå af mig, To-takteren (vundet sin pulje 3-0 også) og 2 kadetter. Kadetterne kæmpede bravt, men forgæves. Utroligt nok lykkedes det To-takteren at tvinge mig til landing, hvilket dog kun skyldtes en kombination af dårligt vejr, motor problemer og funktionsfejl i mine maskingeværer.

Selv med dette mindre uheld var der dog ingen tvivl; finalen om luftherredømmet stod mellem Den Flyvende Død og To-takteren fra Roskild, og vil I tro det (det er ikke til at få ordentlig hjælp nu om dage), aldrig så snart var jeg kommet i luften, før min maskine gjorde knuder igen. Jeg måtte derfor foretage endnu en hurtig landing, ganske vist påstod

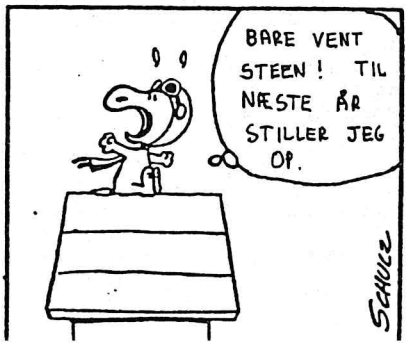


mine mekanikere, at der hverken var hul i motorblokken eller fuselagen, da de overlod den til mig, meen... Efter en kort krigsret fik jeg nu udleveret en fabriksny maskine af engelsk fabrikat, og med udstyret i orden var det nu en forholdsvis let sag at rense luften. (Injuriesager, om at der skulle have været huller i min maskine ved landing løber stadig).

Status er nu i dette spil, af en helt speciel sværhedsgrad (en jævnt begavet person kan lære det på 5 min. - jeg brugte 10), som jeg nu har spillet 3 gange i alt (Viking Con 1,2 og 4) én tredie plads og 2 gange guld. Det må derfor forudsiges, at næste år vil kun To-takteren, med sin ukuelige optimisme (læs: totale mangel på relitetssans) stille op. De andre veteraner viste deres sande kulør (gul) i år. Jeg vil derfor allerede her anbefale nye spillere at overveje Ace of Aces til næste år. Kan man ikke reglerne til de andre spil er A of A nemt, så nemt at man ikke vil have handicaps selvom det er første gang, man har luft under vingerne.

Vi ses (over mit sigte) til V.C. 5

Steen Bøg Madsen (C.Æ.m.B.)
(Den Flyvende Død)



På denne side er der reserveret plads til turneringsledernes omtale af VICTORY IN THE PACIFIC, LOST WORLDS, DUNGEON (hvem er du?), WOODEN SHIPS & IRON MEN, HOLD AD&D samt TRAVELLER.

Redaktionen takker for bidragene...

DIPLOMACY-TURNERINGEN

Der blev igen i år sat deltager rekord i Diplomacy-turneringen. Rent faktisk nåede vi loftet af deltagere med 49, hvilket gav 7 spil i den indledende runde, hvor kun vinderne gik videre til finalen. Deltagerne startede altså i den indledende runde vel vidende om, at alt andet end en førsteplads var nul og nix værd. Var det et nervepres? Det håber jeg.

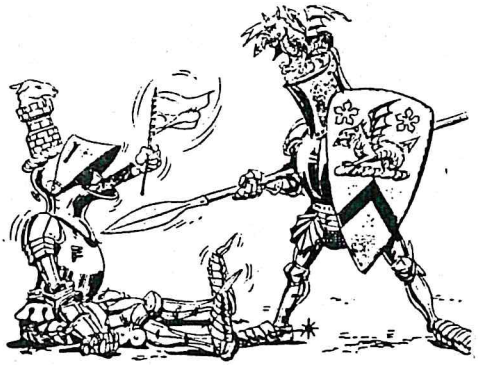
Jeg vil ikke skrive noget særligt om den indledende runde, andet end, at den kørte pænt. Nogen hold var hurtigere end andre og nogen hold lavede flere fejl en andre, men der var ikke de store problemer. Og hov! det er rigtigt. Vi oplevede, at en af spillerne gik i vrede, fordi hans allierede ikke gjorde, hvad de havde aftalt. Han mente, at det ikke var i spillets ånd at bryde aftalerne. Der var vist noget han havde misforstået. Meget naivt og meget barnligt.

Da støvet havde lagt sig havde Johnny Jensen, Anders Jønsson, Søren Pedersen, Kim Madsen, Svend Raether, Henri Hein og Peter Bjørn kvalificeret sig til finalen. Af dem var Peter Bjørn tilsyneladende ikke særligt stolt af sin præstation, for han udeblev nemlig fra denne, så vi måtte i hast få fat i 1.reserven Jesper Brandt.

Finalen blev yderst spændende og meget lige. Svend Raether vandt som Østrig-Ungarn med den gigantiske sum af 7 centre efterfulgt af tre spillere, som alle havde 6.

Hvis finalen var spændende, så var den til gengæld ikke så velspillet som sidste år. Der blev lavet flere fejl. Jeg synes dog den var mindst lige så underholdende. Bl.a. var Italien nede på 1 center efter 1904, og så gad han ikke sidde ved bordet mere, så han gik under diplomatifasen og kom tilbage i skrivefasen og afleverede sit træk (for sin brik). Da den på et tidspunkt i et efterfølgende efterårstræk stod i Western Mediterranean og truede Frankrigs center Spanien, Var alle færdige med at skrive ordrer, da der manglede 4 min. af skrivefasen og Italien havde endnu ikke vist sig. Frankrig ville have, at vi straks læste trækkene op, men nej, vi blev nødt til at vente til skrivefasen var forbi, for Italien skulle have en chance for at aflevere sit træk. Frankrig var i den situation, at han kunne beskytte Spanien med en af sine brikker, men han havde en meget vigtigere funktion, som brikken skulle bruges til, så han skrev begge ordrer ned med den intiation, at strege den ordre ud han ikke skulle bruge, når han viste om Italien nåede tilbage med sit træk. Der var spænding og gnister i luften mens vi ventede. Tiden gik meget langsomt især for Frankrig. Da der manglede 30 sekunder kom Italien. Han farede over til bordet, skrev sit træk og afleverede det, da der manglede 5 sekunder, hvorefter Frankrig stregede den ene ordre ud og afleverede sit træk med et sekund tilgode. Frankrig beskyttede ikke Spanien, for han havde nemlig kigget over skulderen på Italien, mens han skrev sit træk, og han havde nemlig set, at Italien i kampens hede havde kommet til at skrive fejl. Historien gentog sig flere gange indtil Italien til sidst tog Spanien i efteråret 1907 og altså sidste træk. Det morede vi andre os meget over.

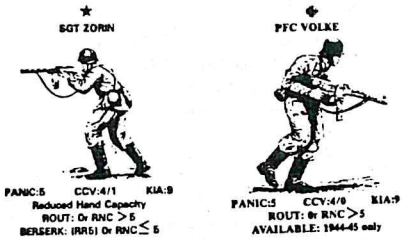
Diplomacy-turneringen på Viking Con 4 blev en succes, og succesen fortsætter på Viking Con 5.



Modstanderne overgav sig spontant for Svend's overtalelsesevne.

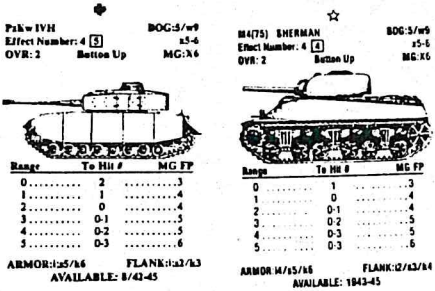
UP FRONT turneringen.

Som et led i en større plan, med det formål at introducere flere 2-mandsspils-turneringer, afholdt vi i år en turnering i UP FRONT! For uindviede kan jeg lige nævne, at Up Front er mini-Squad Leader, som har den utrolige fordel, at det kan nås på 1-2 timer uden besvær.



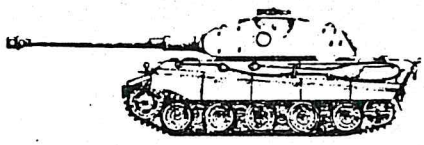


Det lykkedes at skrabe 6 deltagere på benene, og det var bl.a. SL-mesteren Henrik Elkjær, og et udsøgt sortiment af Østerbro-spillere. Jeg lavede 2 puljer af 3, og så spilledes alle mod alle i hver pulje. Da både Henrik og Nils Ljunggren vandt begge deres indledende kampe, mødtes de i finålen. Jeg havde regnet med at de skulle spille bedst af 3, men de var begge trætte, og vi enedes om kun et spil, men så tog vi to elite-squads mod hinanden.



Kampen blev dog ærgerlig nok ikke så spændende. I allerførste træk benyttede Nils en snigskytte, der på utrolig heldig vis skød det helt rigtige sted, Squad Leaderen, og resultatet var KIA. Ikke længe efter lykkedes det Nils at få ram på reserve Squad Leaderen, med mere traditionelle midler, og så var Henriks situation umulig. Så vinder blev Nils.

Nils er således blevet utrolig meget skrappere til spillet end da han sidst spillede med mig. Da var der tale om at hans stakkels uskyldige tropper blev slagtet på så brutal vis, at det fik Rambo til at minde om Gummitarzan. Så jeg glæder mig meget til at spille mod ham indenfor den nærmeste fremtid. (Den kan han da ikke have siddende på sig, eller hvad, Nils?). Vi kan dog alle glæde os over, at Henrik ikke vandt både SL og UF, det havde ligesom været for meget af det gode. Men selv om Up Front måske umiddelbart kan virke som en videreførelse af SL er spillene meget forskellige. Og man behøver bestemt ikke kende SL for at spille Up Front, så det er kun prisen, der bør forhindre alle i at have det på sin reol (måske også forsiden?). Men altså: Overlegen vinder :



NILS LJUNGGREN
==========

Så er det op til jer andre at sørge for, at hans tid som mester bliver passende kort.

RESULTATER AF TURNERINGERNE

DIPLOMACY:

1. Svend Raether
7. Jesper Brandt
7. Johnny Jensen
7. Anders Jønsson
7. Henri Morten Hein
7. Søren Pedersen
7. Kim J.S.Madsen

RISK:

1. Mads Lunau Madsen

UP FRONT:

1. Nils Ljunggren
2. Henrik Elkjær

ACE OF ACES:

1. Steen Bøg Madsen
2. Peter Rasmussen

VICTORY IN THE PACIFIC:

1. Svend Raether
2. Ole Zester

LOST WORLDS:

1. Niels Erik Jensen
2. Henrik Lawætz
3. Søren Graugaard

AD&D INDIVIDUELT:

1. Jørgen Jensen
   Peter Rasmussen
   Peter Eszterhas
   Daniel Lindblom
   Njal S.Bendixsen
   Mr.X

DUNGEON:

1. Christian Johansen
2. Daniel Lindblom
3. Martin Liversage

WOODEN SHIPS & IRON MEN:

1. Malik H.
2. Steen Bøg Madsen
3. Henrik Lawætz

HOLD AD&D:

1. Danmark A:

   Jens Henrik Kruuse (Dm)
   Henrik Lawætz
   Henrik Elkjær
   Steen Bøg Madsen
   Børge Madsen
   Alex Løvendahl

TRAVELLER:

1. Torben Ussing
   Ricco Borring-Olsen
   Troels Chr. Jacobsen
   Erik Barfoed
   Erik Kristensen
   Lars ?

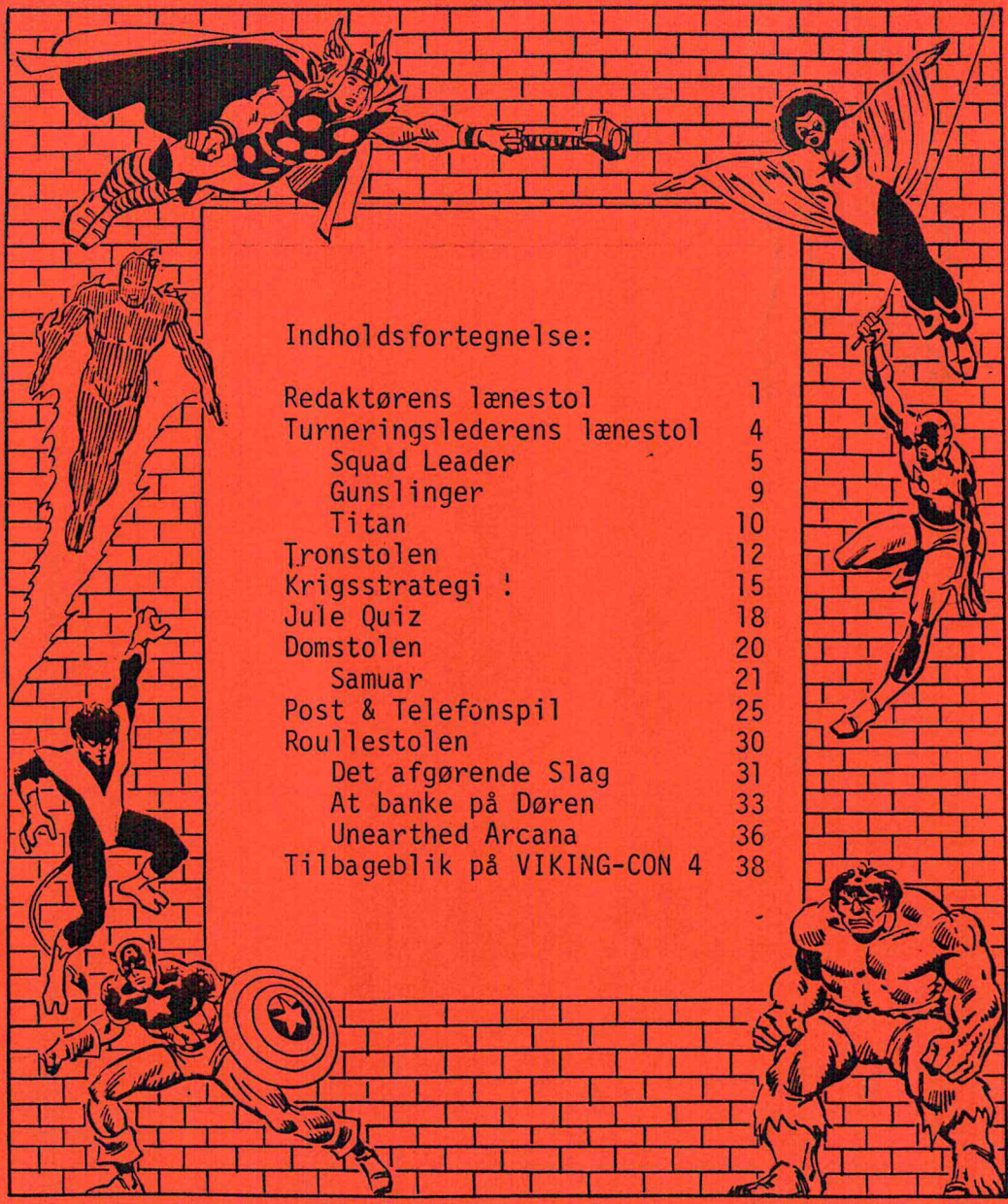
MARVEL SUPERHEROES:

1. Jens Henrik Kruuse
   Klaus Mogensen
   Ralf Andersen
   Mikkel Ploug
   Hulken
   Thor

Som i kan se er der nogle få navne, som er forsvundet fra vores noter, så hvis i selv henvender jer til os, så skal i nok blive nævnt i næste nummer.

For dem som ikke har fået deres præmier endnu, så kan i henvende jer til Erik H.Swiatek i Fantask og få dem.





Indholdsfortegnelse:

Redaktørens lænestol	1
Turneringslederens lænestol	4
Squad Leader	5
Gunslinger	9
Titan	10
Tronstolen	12
Krigsstrategi !	15
Jule Quiz	18
Domstolen	20
Samuar	21
Post & Telefonspil	25
Roullestolen	30
Det afgørende Slag	31
At banke på Døren	33
Unearthed Arcana	36
Tilbageblik på VIKING-CON 4	38



TRYKSAG

AFS.: CONSIM - POSTBOKS 48 - 4140 BORUP.