TORDEN & LYNILD!

Nr. 2 - forår & sommer 1986 - vol. 2



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 for-
nyelse 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.

Redaktørens lænestol

AF
ERIK
WITTCHEN

ADR.: OVERFOR !



Så er vi klar med forårets og den tilsyneladende regnfulde sommers store dobbeltnummer, på 4 sider nær er det lige så omfattende som kraftpræstationen "JULENUMMERET".
Og hvad finder du så af stof i dette digre magazin?
Thjae (oversat fra det engelske WELL), der er langt mindre udenomssnak i dette nummer, dvs. du må vente med forsættelserne af ikke spil(ler)orienterede artikler såsom: TORDENSKJOLD, BLOT TIL LYST etc. - men et referat fra generalforsamlingen er der da blevet plads til.

For nogen tid siden var der er artikel om "real-life" krigsstrategi, det gav anledning til en del debat, omend debatten ikke udmøntede sig i særligt mange breve til T&Ls redaktion. Imidlertid følte artiklens oversætter, T&L medarbejder Søren Bugge, at brevene og Valby-samtalerne viste, at alt for få af bladets læsere brugte deres fantasi, idet de tilsyneladende ikke kunne skelne sammenhængen mellem artiklens virkelighed og krigsspillenes "spiller-strategi", det er jo ikke helt uden grund at krigsspillere kaldes "Lænestols-generaler", (et udtryk der er årsagen til at så mange rubrikker som muligt i dette magazin hedder et eller andet med lænestol, eller i det mindste stol!).
Iøvrigt er der mange nye og spændende tilbud om turneringsdeltagelse, enten "ansigt til ansigt" eller via det kongelige danske postvæsen - læs LÆS L Æ S !!!

Ligesom i Julenummeret er der "TA-UD -SIDER" i dette nummer, dog ikke et nyt spil, men derimod et FIGURARK til brug for AD&D-spillere (jfr. sidste T&Ls forside: AD&D = Fremrykkede Fangehuller & Kavallerister = FF&K), det er det grå ark, der meget gerne må eftergøres, enten som afskrift eller som kopi.
Det blå ark er vedtægter samt indmeldelsesblanket for/til den nystiftede forening til varetagelse af RETIN - øh, rating, jfr. iøvrigt side 22.
Foreningens navn blev efter en del overvejelser til RABLE, ikke fordi stifterne håber det vil Rable for hverken medlemmer eller bestyrelse, men fordi det passer med initialerne på foreningens fulde og uforkortede navn, men derom kan du læse i de indsatte regler.
Indholdsfortegnelsen til dette nummer af T&I finder du sædvanen tro et stykke længere inde i bladet, begynd med at læse næste side, så vil du efterhånden nå hen til indholdsfortegnelsen, hvis du føler du har brug for den!

Erik W.

Formandens lænestol

Så har der været afholdt endnu en generalforsamling, og endnu en gang har vi (med stor fornøjelse) kunnet konstatere, at vores medlemmer primært interessere sig for foreningens formål (SPIL) og ikke som i andre foreninger jeg har været medlem af bruger tiden på at genere hinanden, og det håber jeg også de vil gøre fremover. Der har været lidt snak i sidefløjene, om at nogle af foreningens drivende kræfter ikke var verdens bedste venner, det har ikke noget på sig, de kan sagtens være i stue sammen, deres uenighed gik ikke på om hvorvidt der skulle spilles, men om på hvilke dage i måneden disse aktivitet (altså spillene) skulle ligge.

Skulle nogle være interesseret i lidt historie, kan jeg meddele, at foreningen i år fejrer sin 9-års fødselsdag, så medlemmerne burde kunne regne ud, at til næste år har vi 10-års-jubilæum, med hvad der deraf følger.

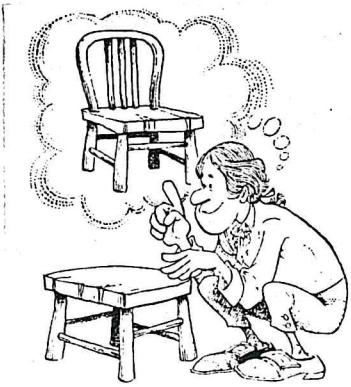
Og så er bestyrelsen, Consim og Vikingcon-styringsgruppen ved at geare op til Vikingcon 5, der jo skal afholdes i oktober. Og jeg/vi iler med at nævne (invitere) og håbe at vores venner i Erebor, Østerbro Simulationsklub, FASTA, Odense Brædtspilleforening, Folkene i Ålborg og andre spilleforeninger dels vil gæste os, samt hjælpe os med at få arranggementet til at køre. Hvis I har planer, turneringsforslag, folk der vil hjælpe os (GM's), kritikpunkter, så er vi meget interesseret i at høre fra jer. Jo bedre samarbejdet er imellem spillere i Danmark jo mere får vi aktive ud af vores interesser (lidenskab) og et godt miljø appellere altid til nye medlemmer.

God sommerferie

Erik Swiatek



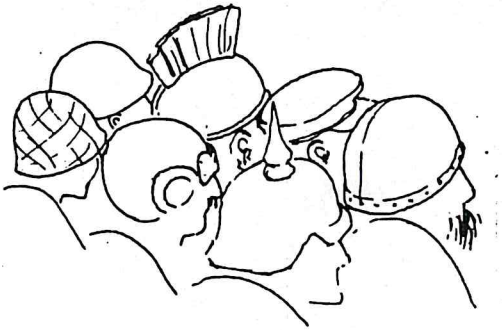




Forsættelse følger...

Kl. 12.15 erklærede formand Erik Swiatek generalforsamlingen for startet, medens en pulserende rytme på bongotrommer som en dansende slange krøb rundt om de tilstedeværende medlemmers vibrationssensitive organer! (Ører). Forklaringen på dette fænomen viste sig at være lige på den anden side af døren, eller rettere dørene, idet en anden mærkelig forening havde bongomøde i lokalet overfor.

Første punkt på dagsordenen var valg af dirigent og med en mine som en machiavelli-spiller, som lige har mistet halvdelen af sine brikker på pest,- og den anden halvdel på hungersnød-, modtog Næstformand Kim Madsen det ærefulde hverv. Dernæst lykkedes det for Swiatek at få undertegnede til at falde for smiger, og da ingen turde protestere blev JHK valgt som referent. (Så I er selv skyld i det! ref.bem.).

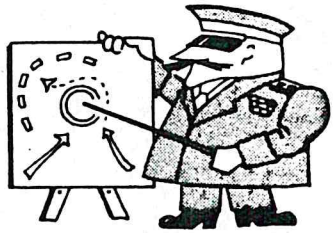


Pkt. 2 på dagsordenen, Formandens Beretning, blev indledt med ordene:"Det har været et godt år...",- og blev så afbrudt, idet Erik kom i tanke om, at forslag nummer 1 fra Henrik Lawætz og Jens Kruuse nok passende kunne behandles på dette tidspunkt.
Afstemningsresultat: 9 For, 6 Imod, 3 Afstod, 7 Grønne, 4 Hof og 7 vand.
Her valgte et nyt medlem, Thomas Hansen, at betale medlemskontingent og få del i glæderne og det lovede jeg at undlade at håne ham for (det var lidt sent), og det er hermed gjort.

Formanden fortsatte sin beretning, der fortalte om en medlemsfremgang på 31-41 medlemmer, så foreningen nu har en 3-cifret medlemsskare. Endvidere blev der uddelt verbale roser til Torden & Lynilds redaktion. Her blev beretningen afbrudt af spontan bifald,- flere medlemmer af red. rødmede. Swiatek kunne dernæst stolt erklære at bestyrelsen havde fordoblet antallet af bestyrelsesmøder i forhold til forrige år, dvs. 2 møder mod tidligere 1. Lidt snak om Viking [illegible] dis-

Så kom kassererens beretning og regnskabsaflæggelse. Alt blev overvældende godkendt, selv en sidebemærkning om at klubben skylder Patrick fra Sverige DKK 370,- fra V.C.4-auktionen.

På dette tidspunkt mente ordstyreren, at det var på tide, at han gjorde sig (uheldigt) bemærket, så han gik igang med en afstemning om godkendelse af regnskabet til trods for at denne lige havde fundet sted! Nice try, Kim!!!



Dernæst fulgte forslag fra bestyrelsen, hvilket i al sin enkelthed gik ud på, at man indstillede de afgående bestyrelsesmedlemmer til genvalg.

Under pkt. 6:"Indkomne Forslag" blev der givet en næse til Søren Bugge for misbrug af pkt. 5, hvorefter der fulgte en diskussion som endte med at man erklærede sig for pseudo-enige og flyttede Sørens idéer til pkt 9-eventuelt.
Så fulgte en svada af forslag fra Henrik Lawætz og Jens H. Kruuse. (Visse mennesker vil gøre alt for at blive nævnt i et referat)!
Det blev foreslået, at andre foreninger skulle kunne købe T&L, såfremt a) trykke- og sendeomkostningerne blev dækket og b) den anden forenings medlemskontingent incl. T&L-afgift var ligeså højt som Consims. Man ytrede desuden ønske om at indgå i et nærere samarbejde med Østerbro Simulationsspillerforening og Erebor RPG Association. Forslaget blev storslået vedtaget.

Så fulgte et mindre seriøst forslag om at afholde Viking Con 10 til efteråret, da man et sted i USA er nået til V.C.7.
7 for, 10 imod - nedstemt.

Et forslag om at lade turneringsledere komme gratis ind på møder, hvor deres turnering afholdes, blev ensstemmigt vedtaget. Det vakte en del moro, at Lawætz havde fuldmagt til at stemme for Kruuse under dennes midlertidige bortgang.

Så fulgte dagens sidste deciderede forslag, som drejede sig om et eventuelt spillerratingsystem ved Asger Batting Clausen (se T&L Vol 2, Nr 1, ref.bem.). Der fulgte en meget livlig debat, hvor hovedspørgsmålet var frivillighed versus tvang. De fleste medlemmer var for en frivillig ordning og i den anledning foreslog Kruuse, Swiatek og Kim Madsen, at man undlod at stemme i stedet for at stemme imod.

Dagens sidste punkt, evt., blev fastsat til at slutte kl. 14.3o.

For det første ønskede Henrik Lawætz ikke længere at bære foreningens spilleskabs lås' nøgle og dette hverv blev overdraget til Jens Kruuse. (Ham igen? ref.bem.).



Det færdige forslag gik ud på, at der dannedes en underforening til varetagelse af det administrative i forbindelse med spillerrating, og at Consim skulle spytte DKK xyz,- i kassen.
Enstemmigt vedtaget.

Under pkt. 7 blev bestyrelsesmedlemmerne Jørn Eriksen og Kim Andreasen genvalgt uden kamp. 3 kandidater stillede op til de 2 suppleantpladser og stemmeafgivelsen havde flg. resultat: (1 mand - 2 stemmer).

Børge Madsen	18 (1. supp.)
Jens Henrik Kruuse	14 (2. supp.)
Lars Mathiesen	6

Der blev desuden forsøgt afgivet en stemme på Jesus, men denne var ikke opstillingsberretigedet.

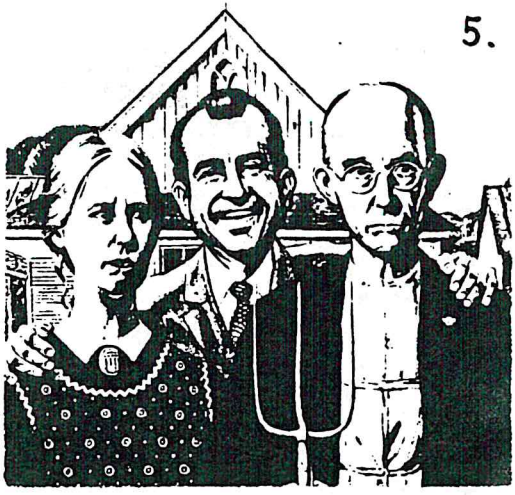
Pkt. 8 - valg af revisor - betød at vi fik en ny revisor,- velkommen til vor mand fra

Så gik den vilde diskussion om hvorvidt foreningen kunne opstille regler for sine turneringer. Morten Hein mente, at det drejede sig om at have turneringslederfrihed fremfor -tvang.
Så begyndte Lawætz og Søren Bugge at småskændes, og da formanden kunne ane, hvor det bar hen ad begyndte han at mægle ved at fastslå at 1) Lokaleudgifter skulle dækkes, 2) turneringslederskeb er frivilligt og 3) turneringsdeltagelse er frivilligt.
Dernæst fortsatte debatten om hvorvidt turneringerne trak spillere væk fra andre så sidstnævnte ikke kunne spille multi-player spil et al. Asger foreslog at man kunne lave en spillekalender i T&L, hvor folk averterede efter medspillere i forvejen, så man på møderne i høj grad var klar over, hvad der blev spillet og om man selv var med.

Så slog Kim den imaginære hammer i bordet og brølede med spag stemme: "MØDET ER HÆVET! LET THE GAMES BEGIN!!!" (Meget frit citeret).

Jens Henrik Kruuse

STOL PÅ MIG



Redaktionen konstaterede med vanlig humor, at DIP-FIF ikke var den helt rigtige titel til vores lille (faste) Diplomacy-spalte, nej den skulle i det hellige Diplomacy-spils ånd hedde "STOL PÅ MIG" - hvad den hermed gør.

Denne gang vil vi tale om Self-stand-offs (selv-stand-offs - vi ved det godt, det ser lettere idiotisk ud at forklare et engelsk udtryk med et dansk/engelsk udtryk, hertil er der kun at sige: 1) at spillejargonen indeholder masser af angloficeringer og 2) de mennesker der er interesseret i denne lille artikel ved hvad vi taler om).

SELF-STAND-OFF (SSO) har både fordele og ulemper, og effekten af en SSO afhænger meget af om modstanderen: 1) opdager hvad der er under opsejling og 2) har mod eller mulighed for at gøre noget ved situationen.
Men lad os først forklare hvad en SSO er for noget. Det er en stand-off man selv forårsager, f.ex. ved at lade både A(spa) og A(Bur) gå til Mar, dette medfører at hverken A(Bur) eller A(Spa) kommer ind i Mar, hertil kommer så at eventuelle fjendtligsindede enheder i f.ex. Pie eller GOL hellere ikke kommer ind i Mar på grund af Stand- off'en og endelig forhindre det retirerende enheder (fra ikke-venligsindede naboer) i at luske sig ind i Mar, da dette ikke er tilladt (idet feltet er ledigt på grund af stand-off).
Motivet for en SSO er hyppigt: 1) at forhindre en modstander i at luske sig ind i et center,i en situation, hvor ens brikker er bundet til at passe på to eller flere andre områder (i eksemplet Bur (Tyskland står f.ex. i Mun og vil gerne ind og genere dig i Bur, men har ikke andre brikker i nærheden til at hjælpe sig) og Spa (Italien er i forståelse med Tyskland måske smuttet til Pie, og satser på at snuppe Mar, og hvis du forlader Spa, ja så får du ikke nogen bygger for det felt)) og 2) at beskytte et område og samtidig holde det fri til at bygge i.

Der er selvfølgeligt også ulemperne ved en SSO. Den største er, at din modstander måske har luret dig, og istedet for at lade A(Pie)-Mar så er han så ufin at skrive A(Pie) S FR A(Spa)-Mar, og så kommer du til Mar selvom du ikke har bedt om det, fordi så har brikken fra Spa modtaget støtte med det resultat, at forholdet nu er 2:1, hvorfor der ikke længere er stand-off, hertil kommer så det ubehagelige, at du nu ikke længere står i Spa med de konsekvenser det kan have for eventuelle nybygninger.

Konklusionen må blive, at Self-Stand-off er et tveægget sværd, det er et dejligt våben at bruge i bestemte situationer, men gør det aldrig til en vanesag, fordi så skærer du dig på det.

Et lille dip-fif til sidst, hvis folk ved, at du hører til dem der kan finde på at bruge SSO, så kan det af og til være smart at lade det sive, at du vil lave SSO over et område, for at lokke din modstander til at bruge sine brikker 'defensivt' (dvs støtte dig), mens du istedet laver noget der normalt ville være utænkeligt. (f.ex. A(Spa)-Por, A(Bur)-(Bel) (holder måske Tyskland ude af både Bel og Bur) og F(MAO)-WES, mens IT A(Pie) står og glor med en latterlig støtteordre).

2 x Erik

Turnerings-lederens lænestol



FIRST CLIMAX AT THE GAM FRONT

SQUAD LEADER, 3. runde.

A BRIDGE TOO NEAR

Dette var titlen på denne sidste indledende rundes scenario. Og, nej, det handler ikke om broen ved Arnhem, som titlen ellers kunne antyde, men broen ved Bouillon. Dette sted, som jo som bekendt har lagt navn til noget spiseligt, ligger i Ardennerne, og det hele foregår under tyskernes første ardenneroffensiv i 1940. Da tyskernes styrker er panser støttet af pansergrenaderer og fly, så flere af spillerne allerede med det samme for sit indre det klassiske billede af blitzkrieg, men sådan er det slet slet ikke her. For franskmændene har artilleri, der let kan forvandle selv den bedste tyske panservogn til en skrotbunke, hvilket flere af spillerne måtte sande. Tyskernes mål er primært at forhindre franskmændene i at trække noget kavalleri over floden, og derfor skal broen holdes mindst 10 ture. Den helt store katastrofe for franskmændene er hvis broen falder intakt i hænderne på tyskerne, men det burde franskmændene kunne undgå uden større vanskeligheder.

Ils ne passeront pas!

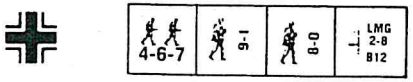
For franskmændene er situationen helt klar. Uden reel mobilitet må der etableres en stilling, der holder spillet ud. Her er det ikke så svært som det umiddelbart kunne lyde. kanonerne skal blot kunne støtte hinanden, men flankerne er et problem. Her vil jeg ligesom i forrige runde anbefale den brændte jords politik, for man har første træk, og ved at rykke 5-6 squads ind i den skov, der ligger foran ens stilling ved floden, kan denne med stor sikkerhed brændes af i tur 2. Dette er endnu mere vigtigt, når man tænker på, at fra denne skov kan tyskerne beskyde broen. Skovvejen på bræt 5 skal selvfølgelig også brændes, men det haster ikke så meget. Man skal dog passe på og styre sine pyromanlyster, for den skov på flodbredden, der er nærmest ved broen må i hvert fald ikke brændes.



Så kan tyskerne ikke røres, hvis de blot rykker et par panservogne ned til bredden her. Det kan til sidst være fristende at trække sig tilbage over floden med de regulære tropper og artilleriet, for at kunne score de 25p for at sprænge broen, men det bør kun forsøges, hvis tyskerne er helt eller næsten tilintetgjort. Ellers kan det koste dyrt, i værste fald spillet (hvis broen falder, hvilket kan ske i forvirringen).

Panzer, Marsh!

Mod en stærk modstander er man på den, synes det. Men man bør omhyggeligt studere sin modstanders positioner, for at finde eventuelle svagheder. Ikke noget med at køre panser frem mod kanoner for at lave overrun, med mindre det er utroligt afgørende. En mulighed derimod er, hvis man stormer igennem de franske stillinger ned til flodbredden mellem de to skove sent i spillet, men det er dyrt i tab, og kan meget vel gå helt galt.



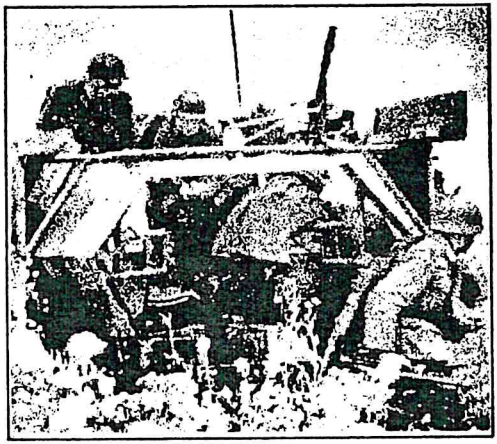
Broen indtager man kun, hvis man er meget heldig, eller meget smart, eller hvis ens modstander dummer sig helt gevaldigt, og helst alle tre ting på en gang. Hvis alt går galt bør man ikke lave banzai angreb, men holde liv i så meget som muligt, for at forhindre fjenden i at kunne trække alt tilbage og sprænge broen.

BATTLE REPORT

Pulje A,C,E,G spillede tyskere, B,D,F,H franskmænd, så nu havde alle prøvet både forsvar og angreb.

PULJE A og B.

Her var der noget at spille om. Martin J. skulle have 3p for at kunne gå videre overhovedet, så derfor gik han ufortrødent løs på tyskerne, efter at først have afvist deres angreb. Karsten J. kunne ikke stille noget op, og det endte med, at Martin udslettede tyskerne, og kunne endda trække sig tilbage i ro og orden, og sætte kronen på værket ved at sprænge broen efter sig. Men det var ikke nok. For Kim S.s modstander, Børge M., formåede ikke at rokke Kims forsvarsstillinger, og han havde for få tropper til at forhindre kims tilbagetrækning, selv om han lidt heldigt fik flystøtte på det helt rigtige tidspunkt. Kims score var ikke så høj som Martins, men da Kims forspring var ret betydeligt, holdt han finalerundepladsen. Den sidste kamp i puljen var Lars E.s kamp mod Henrik E., og med de øvrige resultater var Lars reelt berøvet enhver chance for at gå videre, mens Henrik var helt sikker. Og da Lars i det afgørende øjeblik brændte den forkerte skov af, var Henriks 3p en kendsgerning, da han kunne forhindre Lars i at få blot en eneste kavalerist ud. Dermed gik Henrik Elkjær og Kim Svendsen videre, men i sidste øjeblik besluttede Kim sig for at trække sig, så hans plads i stedet gik til Martin Johannesson, der egentligt fortjente at gå videre, så det er helt i orden.



Pulje C og D.

Her var der desværre ikke noget at rafle om, idet Alex Løvendal Pedersen og Henning Nielsen var sikre videre. Nils L., der således ikke havde nogen chance, ville dog redde æren her på falderebet, og det skulle så gå ud over Robert O. Nils kastede sig frådende frem, og det hele endte med at broen faldt, fordi Robert havde mistet begge Demo Charges. Det var Nils ene om at præstere i denne runde, men det var alligevel uden betydning. Derimod var der en vis spænding om kampen mellem Alex og Henning, der var et rent prestigeopgør. Alex startede utroligt flot, og da Henning ikke kom nogen som helst steder lød ordren fra Alex: Fremad for fædrelandet. Alex var i tankerne allerede i udkanten af Berlin, da Henning brutalt rev ham ud af sine drømme. Alex satte endog sit kavaleri ind, og de kalrede sig ikke bedre. Til sidst måtte Alex trække alt tilbage og redde hvad der kunne reddes, og det gik da også nogenlunde, men denne runde afslørede klare svaghedstegn. Det bedste forsvar er ikke altid et angreb. Det behagede ikke Jesper J. at møde op, så hans modstander fik 3p forærende, lidt trist, og ikke noget, jeg kan lide at se.

Pulje E og F.

Kim M. var sikker på at gå videre fra pulje E, mens der var hård kamp om det i F. Kim afgjorde selv en hel del, da han forhindrede Jørgen W., der ellers førte pulje F inden runden, i at trække sig over floden, og dermed stod opgøret reelt mellem Ole Z. og Lars K., Ole spillede mod Søren B., og det gik kun nogenlunde for ham, mens Lars K. spillede mod Steen O., der var meget opsat på at slutte af med maner. For opsat, for han m istede alt i forsøget på at indtage broen med storm, selv om det ikke var så langt fra igen. Ole ville nok have gået videre, hvis han blot ikke havde været så fikseret på at trække sig tilbage over floden. Men det blev altså Lars Klysner.

Pulje G og H.

Her var den meget spændende situation opsået, hvor de to førende i begge puljer mødtes med hinanden, og den bedste fra hver side ville gå videre. Det ville være synd at sige, at det var nogen fra pulje G der afgjorde det. Både Jesper P. og Henrik Z. klarede sig mindre godt, og både Carsten O. og Jens B. havde helt kontrol over situationen indtil tur 7-8. Da gik Carsten nærmest

til modangreb, hvilket lykkedes nogenlunde, men mest p.g.a. at Henrik ikke havde noget tilbage at forsvare sig med, mens Jens i stedet valgte at trække sig tilbage mod broen for at score de 25p. For Jens gik det helt i fisk, og han sprængte endda broen, mens temmelig mange af hans tropper stadig var på den forkerte side, og disse overgav sig derfor, hvilket kostede flere end de 25p. Dermed gik Carsten Olsen og Jesper Pedersen videre. Henrik Zinkernagel oplevede i dette scenario det sjældne, at miste en panservogn p.g.a. skovbrand. (Et faldende træ eller sådan noget). Den sidste kamp blev aflyst p.g.a. sygdom, da den ingen betydning havde for stillingen i nogen af puljerne.



Slutstillingen efter indl. runde:

A:	HENRIK ELKJÆR	8	28.5
	Børge Madsen	5	16
	Karsten Joensen	5	13
B:	(Kim Svendsen	7	26.5)
	MARTIN JOHANNESSON	7	18
	Lars Ekner	4	15
C:	HENNING NIELSEN	8	28
	Nils Ljunggren	6	17
	Jesper Jacobsen	4	7
D:	ALEX LØVENDAL PEDERSEN	8	25
	Michael Hastrup-Leth	6	29
	Robert Olesen	4	11
E:	KIM MADSEN	9	32
	Steen Olsen	5	12
	Søren Bugge	4	12
F:	LARS KLYSNER	7	21
	Jørgen Werner	6	22
	Ole Zester	5	18
G:	JESPER PEDERSEN	7	23.5
	Henrik Zinkernagel	6	21
	Henri Hein	5	24
H:	CARSTEN OLSEN	8	21
	Jens Berthelsen	7	19
	Torsten Jacobsen	3	8.5

Jeg kan ikke lade værd med at bemærke, at ikke en eneste person fra Østerbro Simulationsspillerforening er gået videre, selv om de tidligere nærmest var en ren SQUAD LEADER forening. Derimod er ingen af de helt store favoritter fra Consim gået ud, så man kan jo forvente/frygte, at semifinaler og finaler minder om dem fra sidste år.

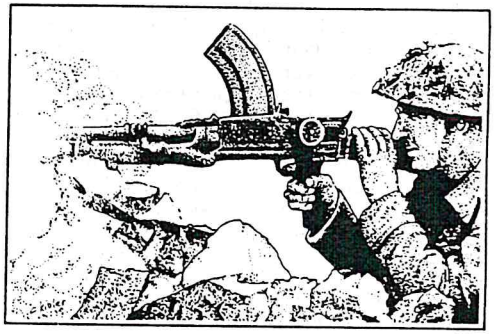
FINALERUNDEN.
++++++++++++

De to finalepuljer blev derfor:

1. Henrik Elkjær
   Martin Johannesson
   Kim Madsen
   Lars Klysner

2. Henning Nielsen
   Alex Løvendal Pedersen
   Jesper Pedersen
   Carsten Olsen

Disse møder så hinanden i 4 runder, hvorefter nr. 1 i hver pulje spiller semifinale mod nr. 2 i den anden, og puljevinderne har her den fordel, at de må vælge side. Hvis to eller flere står lige i en pulje efter de 4 omgange, så er det 4. runde, der er afgørende.



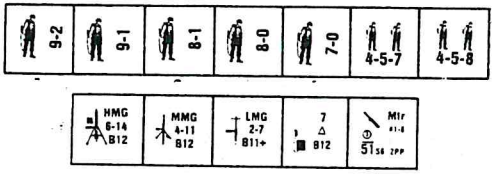
1. FINALERUNDE.

CONTINENTAL DRIFT

Dette var titlen på scenarioet, og det var der 2 grunde til. Dels handlede det om et New Zealandsk angreb på Hotel Continental i Cassino by (ved bjerget Monte Cassino). Men desuden var det et udtryk for det fremrykningstempo, som jeg regnede med at se. Englænderne har en stor numerisk overlegenhed, ca. 2 - 1 i squads, mens tyskerne har bedre moral og starter hidden. Englænderne har 4 panservogne, der dog ikke er meget bevendt i denne slags krigsførelse, bykamp. Bag byen på en høj er der dette hotel, som tyskerne gerne vil holde. Derudover scorer begge points for at holde og indtage bygninger og dræbe hinandens squads, ledere og lign.

For King and Country!

Scouts er alfa bodega for dette scenario. Moving in the open skal undgås, for det dør man simpelthen af. Panser bør undgå en direkte duel med panservognen i hotellet, og de bør anvendes som røglæggere. Ellers vil meget afhænge af tyskernes positioner. Man skal passe gevaldigt på, for tyskerne er ikke uden modangrebschancer, og det kan måske afgøre det hele.



Sieg Heil!

I set up skal man huske, at kun stenbygninger giver points. Glem alt om en linie ovre østpå. Mudderet skal nok forsinke fjenden lige så meget, og han er nok temmelig forsigtig her. Anvend roadblocks som stenmure, der evt. sammen med både gunshield og stenhus giver +7 protection (det er jo ikke GI). Dette er nærmest uigennemtrængeligt, så bare skyd løs mod alt inden for synsfeltet, hvis denne mulighed benyttes to steder. Ellers skal man være opmærksom på chancer for modangreb. Vær forberedt på, at hotellet kommer under hæftigt bombardement, så kun 1 squad, HMG og leder her, samt selvfølgelig radioen. Selv om fjenden har flere squads er hans ildkraft ikke overlegen. Et veltimet modangreb vender slaget



helt om, som det skete i begge playtests. Kindling er ikke nogen god ide, for så forærer man automatisk kontrollen til sin modstander.

De 4 Kampe.

Alex mod Martin

Alex skød vildt løs' med det samme, og det gik slet ikke i de første to ture. Alex var helt nede psykis så Martin kunne nok have afgjort det hele med et modangreb. Alex forsøgte f.x. at beskyde hotellet med 51 mm morter, men ikke blot var granaterne alt for små til at have nogen reel chance for at påvirke indvånerne, han kunne slet ikke ramme bygningen! Jens Kruuse, der var tilskuer, og som jo har bedre erfaringer med denne type våben, udbrød: "nej, nej, ikke sådan, Alex! Næ se bare her: ", hvorefter Jens slog 5 1'ere i træk! Lige da havde Alex lyst til at fortage sig noget voldsomt og uoverlagt, men i stedet tog han sig sammen, og i de næste træk vendte billedet totalt. Efter 7 træk var den sidste tysker fanget, og alt indtaget, men det var i kampens hede lykkedes Alex artilleri at antænde hotellet, som gik op i flammer, og ingen fik dermed points for det. Dette kostede Alex de 4p, men 3p blev det da til, mod 2 til Martin.

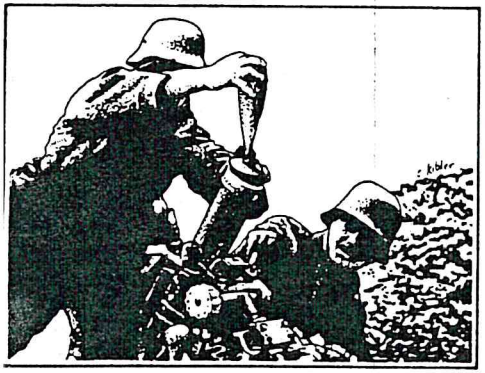


Jesper mod Kim

Jesper havde godt check over situationen hele vejen igennem, men han mangler desværre fuldstændig det kyniske, brutale, rå drive, der skal til for at give nogen et ordentligt lag rockerbank, hvilket Kim burde have haft situationen taget i betragtning. Men Kim blev banket godt tilbage, kun hotellet holdt stand, dog gav dette ikke mere end 2p til Jesper og 3p til Kim.

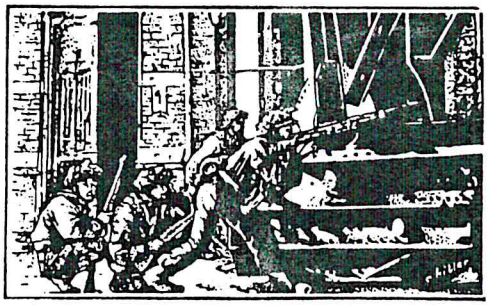
Carsten mod Lars

Carsten, derimod, havde ikke nogen betænkeligheder med at kaste sig fremad. Lars havde visse uheldige taktiske set up dispositioner, bl.a. stakkede han sine brikker 2 og 2, og han fik da også så bare dræbt dem to og to. Carstens tropper nåede hotellet allerede i tur 4, angiveligt, iflg. Carsten, fordi de skulle skynde sig op til den swimmingpool, der iflg. en turistbrochure var bag hotellet. Den brochure havde de fundet PÅ den tyske 10-2, hævdede Carsten. Hvor meget der var tilbage af den swimmingpool, efter et intenst bombardement med bl.a. 200mm artilleri, melder historien ikke noget om.



Henning mod Henrik

Henrik var heller ikke så smart til at spille de tyske faldskærmstropper, og han slog da også totalt elendigt. Det synes alle, der taber altid, men jeg nævner det her, fordi hans modstander, Henning, var 150% enig. Visse undtagelser var der dog, som f.x. en 8-3-8'er, der startede i et etfeltsstenhus, som de hold hele spillet igennem, trods at de var omringede på alle måder, til sidst stormede fjenden fra alle 6 felter omkring og gik i nærkamp, men lige meget hjalp det. Henning kunne ligesom Jesper slet ikke udnytte sit overtag. Slutresultatet blev faktisk, at Henrik fik 4p, mens Henning måtte nøjes med 1p. Når Henrik har en offday, slår "klattedårligt" på dicen, og alligevel får 4p, så må han være finalefavorit, ingen tvivl om det.



2. FINALERUNDE.

Scenarioet hed "The Plot to Assassinate Josip Brozovich", en for de fleste noget kryptisk titel, men hvis jeg nu siger, at Josips kaldenavn var Tito, så ringer der nok en klokke hist og her. SS-faldskærmstropper mod yugoslaviske faldskærmtropper, der beskytter deres leder. Det fremgik ikke på anden vis af scenarioet, hvem det var, men "der stod navn på brikken". Dette fattede ingen, før jeg forklarede, at 10-2, ti-to, TITO, så gik den ind. Hvordan scenarioet udvikler sig afhænger utroligt meget af spillernes planer, da yugoslaverne må stille sig overalt på hele kortet, undtagen Tito, som selvfølgelig starter i sit hovedkvarter, mens tyskerne lander med faldskærm og svævefly. Det mest crucial var selvfølgelig Titos skæbne, dernæst gav det points at dræbe fjender. Resten gav 0.



Yugoslaverne.

Mod det bedst tænkelige spil af tyskerne (som man nu sjældent støder på), bør man ikke regne med at flygte ud af brættet med Tito før ca. tur 10-14. (Der er 20 i alt). Start spredt ud, med en vis koncentration ved vejen fra HQ og ud til syd. Denne vej skal tyskerne spærre hurtigt, ellers kører Tito blot ud i kubelwagen. Sidstnævnte skal man nu være heldig for at beholde intakt, da den er det næstvigtigste mål for de tyske jagerfly. Hvis muligt, så ind i skoven med den, indtil jagerne er væk. Og man rykker slet ikke Tito ud i det fri, før de er væk. Så fortjener man at tyskerne slår godt på terningen!

Tyskerne.

Her er der flere muligheder, men først og fremmest skal man blokere den direkte vej ud. Jagerflyene bør komme i hhv. tur 2 og 6, så Tito nærmest er låst de første 9 ture. Og skyd ikke fighteren af før i defensive fire phase, for ellers hjælper det ikke en tøddel. En måde at spærre vejen på er simpelthen at lande der, men der kan man til gengæld forvente en velkomstkomite, som kan volde visse problemer. Et alternativ er en LMG-stilling på level 3 med leder, som virker næsten lige så godt. Når man først er nede skal man samle sine styrker, minus eventuelle, der må afses til at spærre vejen, og så ellers samlet angreb. En-squads angreb medfører næsten altid 1 broken squad, langt fra ledere, og dermed let offer for blot en enkelt partisansquad.



Når Tito begynder at flygte, skal alt sættes ind for at spærre tilbagetoget. Evt. 1 squad i reserve, hvis man har nok tilbage. I det ene playtest lykkedes det for en reserve af denne type at få ram på Tito, der ellers var smuttet fra sine øvrige forfølgere.





Let the action begin!

Carsten mod Kim og

Alex mod Henrik

Disse to kampe mindede meget om hi nanden, idet begge SS-spillere fik smæk efter bogen. Kim fik let kontrol over situationen, da Carsten angreb efter en-ad-gangen-princippet, og Kim gik til angreb på de sølle rester, som blev reduceret til klokke o! Kim tog nogle vilde chancer med Tito-brikken, som burde være blevet straffet med exiten men det er vist ønsketænkning mod Kim. Henrik var i sit es i den første del af kampen mod Alex, hvor Alex havde valgt at angribe fra luften nærmest direkte oveni en betragtelig styrke partisaner. Også Henrik ville absolut rykke Tito ud så han ikke fik'terræn-bonus, men også Alex'fighter missede. Mer i det afgørende øjeblik, da Tito var flygtet ud af brættet, trak Henrik resten af partisanerne ud sammen med ham, undtagen dem, der var broken. Så Alex sølle rester reddede pelsen, og det kostede Her rik 1 placering til Kim. 3p til Alex og Kim, 2p til Henrik og Carsten.

Henning mod Lars.

Begge havde scoret 1p i første run de, så det var nok på tide at komm ud af starthullerne for dem. Henning præsterede med SSerne at få ram på Tito, hvilket han var den eneste, der gjorde, så de 4p kunne ikke diskuteres. (Jeg så ikke ret meget af kampen, undtagen at Henning tilsyneladende havde god samling på tropperne). Lars måtte nøjes med 1p, men da resten af point sene er fordelt jævnt i hans pulje har han stadig chancen. Men doktorenordinerer absolut 4p i næste runde som eneste mulige kur. Så kan vel forvente lidt voldsommere takter i næste runde.

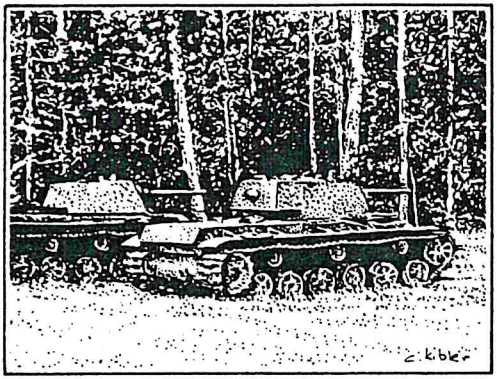
Men hvem fik så 4p i pulje A og hvem 1p i pulje B? Jo, det behagede desværre ikke Jesper Pedersen at møde op, så Martin sad og lavede ingenting. Så der var ingen pardon: 4p til Martin, 1p til Jesper, der tillige mistede sit depositum. Han vil dog godt fortsætte alligevel.



DERMED ER STILLINGEN EFTER 2 RUNDER:

Pulje 1:		Pulje 2:	
1. Martin	6p	1. Alex	6p
Kim	6p	Carsten	6p
Henrik	6p	3. Henning	5p
4. Lars	2p	4. Jesper	3p

Stillingen er meget jævn i toppen af begge puljer, så alt kan næsten ske. Men mit gæt på semifinaler er fortsat (ingen begrundelse):
Henrik E - Carsten O
Alex L P - Kim J S M
Dette vil jeg dog ikke stilles til ansvar for bagefter, da jeg normalt gætter grumme galt i denne turnering.



THAT'S ALL, FOLKS! SEE YOU NEXT TIME!

M.u.h.

Henrik Lawætz,
Turneringsleder

STORM OVER ARNHEM



FANTASTISK INDSATS AF SPILLELEDER.

Trods svær lodtrækning og kompetente modspillere lykkedes det for Østerbro Simulationsspilsforenings kasserer, Nils Ljunggren, der samtidig fungerede som spilleleder, at klare sig igennem de indledende runder og opnå en flot andenplads i Østerbro (etc.)s forårsturnering i Avalon Hills "STORM OVER ARNHEM".

SOA omhandler de britiske faldskærmstroppers forsøg på at indtage (og holde) broen ved Arnhem som et led i operation Market-Garden under anden verdenskrig.

Spillet varer kun 8 træk, men hvert træk er underinddelt i et skiftende antal impulser, der gør spillet flydende og virkeligt fornøjeligt at spille, så fornøjeligt, at det efterhånden er blevet en klassiker. En anden ting, der desværre også er klassisk ved spillet, er englændernes evne til at vinde (ikke ensbetydende med at overleve). Af 6 spil blev kun det ene vundet af tyskerne, denne sejr må for god orden tilskrives turneringens heldigste spiller, Henrik Lawætz.

7 spillere var tilmeldt, og at der virkelig var klasse over feltet ses klart af deltagerlisten: Nils Ljunggren, Ole Zester, Morten Lundsteen, Lars Ekner, Robert Olesen, Peter Arildsen og Henrik Lawætz.

Men endnu en gang tillykke til Nils Ljunggren med den flotte andenplads, og tak til de øvrige spillere for en god indsats.

P.S. Førstepladsen erobredes af Henrik Lawætz.

Nils Ljunggren

Næste år, hvor der forhåbentlig afholdes en lignende turnering, håber vi at kunne fortælle om det i T&L i forvejen, så alle får chancen for at deltage.

Turn. Koord.

Igen i år prøver vi at afholde en turnering i Titan. Vi prøver i år at lære af sidste års fejl og mangler. Turneringen vil blive afholdt i tidsrummet medio august til Vikingcon i oktober. Spillene vil fortrinsvis foregå på consimmøder, men det vil vi ikke love for meget om på forhånd.

Om turneringssystemet kan vi ikke sige så meget. Arrangøren, Steen Bøg Madsen, vil designe alt, helt afhængig af antallet tilmeldinger, men han vil tilstræbe mere end et spil for hver. Finale på Vikingcon er en mulighed, men ikke sikkert. Men en eller anden form for finale bliver der i hvert fald.

Alle er velkomne til at tilmelde sig. Der vil ikke blive krævet depositum. Tilmelding foregår ved at sende et brev med navn, adresse, gerne telefonnummer o.s.v. til:



STEEN BØG MADSEN
FORCHHAMMERSVEJ 27, 1.TH.
1920 FREDRIKSBERG C

Brevet skal også indeholde:
- Oplysninger om, hvilke consimmødedage, I ikke kan. Der er tale om: 17/8, 6/9, 21/9, 4/10.
- Besked om, hvorvidt du er indehaver af et Titan-spil eller ej.

Skriv også om alt det, du har lyst til at sige om en sådan turnering. F.x. at du synes man bør være højst 4 i hvert spil eller lign.

Alle tilmeldte vil få skriftligt svar i slutningen af juli, starten af august.

SIDSTE TILMELDINGSFRIST: 1. JULI.

Der vil i turneringen blive benyttet visse regelændringer, som oprindelig blev trykt i T&Ll, VOL. I. Da ikke alle har dette geniale nummer, følger her et resume.

DER ER VISSE SMÅÆNDRINGER, SÅ LÆS DET OMHYGGELIGT IGENNEM!

Ellers meld jer til, og held og lykke. Det får I nok brug for!

M.v.h. HL & SBM

P.S. Alle skal tilmelde sig SKRIFTLIGT!!

RULES MODIFICATIONS FOR TITAN.

9.21 Creatures, who flee from an engagement or who are lost as a result of their Titans demise, are not removed from the game permanently. They are instead returned to the caretakers stacks, for later use. They could even be recruited immediately by the victorious players stacks!

11.6 The Guardian has a unique ability. It may ignore hazards for movement purposes. They may even enter otherwise prohibited terrain or leave a hex if locked in combat. There are however two exceptions. They may not end a move stacked with another character. If they are locked in combat with a Lord or Demilord, they lose this ability, until they are no longer adjacent to an enemy Lord or Demilord.

12.6 The Guardian is also unaffected by Hazards for combat purposes. This applies offensively only. They still gain any protection from their own terrain. Thus a Guardian at the top of a cliff may strike at a creature at the bottom, but the latter may not strike back! In this case, where a creature can not strike at an enemy, it is NOT considered locked in combat. These special abilities are also lost, if the Guardian is locked in combat with an enemy Lord or Demilord. The Guardian is still protected by the terrain, if applicable.

12.9 The Warlock is penalized by being locked in combat. It can only use half its power factor (2) to strike. It still takes 5 hits to kill a Warlock.

13.6 The range factor of the Warlock is not halved as per 13.1. A Warlock can rangestrike with its full power factor, 5.

21.4 The number of creatures available in a game is reduced as follows. Divide the number of creatures of each type by 6. This figure is then multiplied by the number of players present, round fractions up. This is the number of each creature available for mustering and reinforcements. The rest are put aside.

GUNSLINGER

Tredie runde af Consims Gunslingerturnering var fra turneringslederens side præget af forglemmelser. I showdown 5 havde jeg glemt at skrive hvilket kort, man skulle spille på, men denne brøler blev nemt rettet. Værre var det, at jeg havde glemt nogle meget vigtige 'Victory Conditions' i showdown 6, og det ændrede fuldstændigt showdown'et i forhold til, hvad jeg havde forventet.

Showdown 5:"Be bigger, be a man..."
"... kill a nigger, join the klan!" er fortsættelsen på denne ret racistiske udtalelse fra ukendt mund. Ikke destomindre var det ret dækkende for dette showdown, hvor en sort mand og en kineser blev overfaldet af nogle pæne borgere i en saloon.



I pulje A var Claus og Ole de forhadte to, og da de egentligt ikke spillede særligt godt fik de nogle ordentlige hug. Ole havde dog som sædvanligt ikke heldet med sig og det gjorde nok at det blev så skævt som det gjorde. Henrik E. og Bo havde begge substitutter til at spille for sig, så de scorede 0. I bravlingsammenhæng skete der to interessante ting her. Henri fik en ordentlig en på goddag'en og gik ned for fuld tælling. Så kom turneringslederen ind og korrigerede for fejl, og så viste det sig at Henri faktisk havde blokeret Oles slag. Indrømmet,- der er mange indviklede regler i Gunslinger.

Den anden interessant hændelse var at Alex tæskede løs på Claus med en sabel indtil han pludselig fandt ud af at han jo let kunne risikere at slå Claus ihjel! (Det gav i denne sammenhæng minuspoints). Da det dog var Alex som gjorde denne fejltagelse havde han dog heldet med sig og ramte ikke! Senere skiftede Alex sin sabel ud med en Nun-Chako og jagtede Ole med den.

Samme Ole flygtede på en tidspunkt, men vendte om og kæmpede til det sidste på et bord. Det hjalp ham dog ikke da han var alene mod 5. (Der er noget, der tyder på at Ole føler sig bedre tilpas når han er højt oppe,-ligesom King Kong. Se bare i showdown 1 og 6.).

I pulje B fik Søren langt bedre udnyttet brættets stærkeste figur, Ling Ho. Med spark og slag gjorde han kål på Anker og tildelte også Jeper B. nogle smæk. Hans heroiske indsats var dog ikke nok til at vinde, da ahn ikke fik meget hjælp fra sin makker, Niels, og tilsidst blev også han slået i gulvet.

Niels kæmpede det meste af tiden mod mindst to modstandere på en gang, og selv da han havde en en-mod-en kamp mod Henrik L. gik det galt. Henrik gav Niels 15 dam og modtog selv 0, da han hele tiden sprang væk fra Nielses langt farligere character, hvergang denne skulle til at slå. Nydeligt spillet.
Det var dog Jesper J., som slutteligt fik lagt Niels ned, da han vildt svingende et haglgevær ramte heldigt en del gange.

PULJE A:							
ALEX	+1	-6	+6	+8	+6	=	+15
HENRIK	+2	+6	+4	-8	0	=	+ 4
BO	+3	-9	+4	+5	0	=	+ 3
LASSE	+3	+4	-2	-8	+4	=	+ 1
CLAUS	-1	+6	+4	-7	-2	=	0
HENRI	-8	-9	0	0	+5	=	-12
OLE	-8	-6	+4	-8	-2	=	-20
PULJE B							
HENRIK	+2	+3	+6	+4	+4	=	+19
STEEN	+4	+2	+4	-4	+4	=	+10
JESPER B	+4	-7	+4	+1	+2	=	+ 4
ANKER	-9	-1	-2	+4	0	=	- 8
JESPER J	-4	-9	+6	-8	+7	=	- 8
SØREN	0	-8	-2	-8	+3	=	-15
NIELS	-9	-3	+4	-8	-2	=	-18



Showdown 6:"Guns of August"

Dette showdown handlede ganske simpelt om en lille bande indianere, som overfaldt en ensom bjergboer, medens hæren kunne komme til undsætning på en tidspunkt.

Undsætningstroppernes spillere kunne vælge mellem 4 characters, men i begge puljer valgte man de samme to. Disse dukkede forøvrigt op for de var ventede af indianerne. Indianerne kunne skalpere, og Mountain Man havde nogle skjulte peng. Disse sidste tre fakta var kun viden for de direkte implicerede parter,men de andre fandt snart ud af det.

I pulje A kæmpede Ole som sædvanligt en ulige kamp, idet han var den ensomme og hans forstærkninger lod vente på sig. Han havde desuden også sit sædvanlige held med i spillet, så han missede alle sine gode skud. Han døde dog i det mindste som en mand med støvlerne på og skalpen væk, liggende på sin seng.

Da Lasse og Bos sub. dukkede op kom det til en kort, men heftig skududveksling, der endte med to døde soldater. Bagefter blev de skalperet og Claus fandt sig desuden også en pose penge.

I pulje B var Jesper B. alene og da han elefant sprang ud gennem en vindue, landede galt, faldt om på jorden, fik sin pistol til at gå af i foden og derved satte sig sel ud af spillet i et stykke tid, overlevede han ikke længe.

I mens hans tro undersåtter eksekverede Jesper hentede Chief Henrik L. pengene i det lille hus, men ak,- da han smuttede ud igen blev han lumskt faldet i ryggen af Søren og Jesper J., som var kommet listende ind i mellemtiden.

Henrik undslap dog og hvad der dernæst fulgte må tilskrives min fantasi ved udformningen af en background-story.

Jeg havde skrevet at soldaterne var med i Gen. Braggs 3rd army, men det mente indianerne var ment som at de skulle lave en-





mands kamikaze angreb. Det var under alle omstændigheder, hvad Anker, Niels og Steen gjorde medens Henrik hovedrystende så til. I det mindste fik Jesper J. og Søren scoret sig et par lette kills.

INDLEDENDE SLUTSTILLING:

PULJE A:

ALEX LØVENDAL	+1	-6	+6	+8	+6	+6	= +21
CLAUS EKSTRØM	-1	+6	+4	-7	-2	+9	= + 9
HENRIK ELKJÆR	+2	+6	+4	-8	0	0	= + 4
HENRI HEIN	-8	-9	0	0	+5	+7	= - 5
LASSE LYBECK	+3	+4	-2	-8	+4	-7	= - 6
BO KALTOFT	+3	-9	+4	+5	0	-9	= - 6
OLE ZESTER	-8	-6	+4	-8	-2	-4	= -24

PULJE B:

HENRIK LAWÆTZ	+2	+3	+6	+4	+4	+2	= +21
STEEN MADSEN	+4	+2	+4	-4	+4	-8	= + 2
JESPER BRANDT	+4	-7	+4	+1	+2	-8	= - 4
JESPER JACOBSEN	-4	-9	+6	-8	+7	+3	= - 5
SØREN BUGGE	0	-8	-2	-8	+3	+5	= -10
ANKER JOSEFSEN	-9	-1	-2	+4	0	-10	= -18
NIELS MADSEN	-9	-3	+4	-8	-2	-8	= -26

Efter de indledende showdowns kunne jeg med glæde konstatere, at

- Alle oplevede at score positivt i mindst een runde.
- Kun to mand undgik at dø, og som forudsagt betyder det en del for scoren.
- Der kom cirka lige mange med fra hver pulje.
- Det lykkedes for nogle at komme stærkt tilbage trods indledene uheld.
- Der blev scoret væsentligt mere minus end plus, særligt i den blodige pulje B. (Morbid humor).

Af forskellige årsager gik Henrik E. og Steen ikke videre, så de 6 finale-showdown skal spilles af Henrik L., Alex, Claus, 2.Jesper, Morten og Lasse.

Showdown 7:"Thieves drop in"

Titlen og idéen bag dette showdown var taget fra et showdown i de officielle regler. Jeg havde dog ændret på et par småting, så udviklingen og resultatet var væsentligt forskellige fra de oprindelige. Historien bag dette showdown er at en bande outlaws efter et vellykket kup deler pengene mellem sig efter winner-takes-all-princippet.
Jeg havde delt folk ind i 1-2 mandshold, ændret et kort uden dækning til et skovkort og valgt at lade det hele foregå om natten. Det betød at der var en del legen gemmeleg og at rifler blev de vigtigste våben. (Alle afstande bliver doblet om natten).

Dette showdown startede på en meget sjov måde, idet Morten, som spillede the Kid, trak sin revolver op i een hånd i stedet for i begge. Det betød at han ikke kunne støtte med den anden hånd og derfor ikke havde nogen reel chance for at ramme på andet end ultra-kort afstand. Før han flyttede sit våben valgte han dog lige at skyde efter Jesper B. for hvis han nu var heldig...
Det var han, og med et stille 'THUD' drattede JB om i støvet. Morten skød nærmest fra hoften på 18m!

Lasse havde stillet sin character på et noget uheldigt sted fra starten og før han kunne komme væk fik Henrik testet sin riffels træfsikkerhed. Samme Henrik gjorde også senere kål på Alex og Morten, da de stak snuden for langt frem.

Forinden havde Alex dog gjort et ihærdigt forsøg på at slukke Claus' livslue, men han var ikke effektiv nok,- der var stadigvæk en lille glød tilbage.

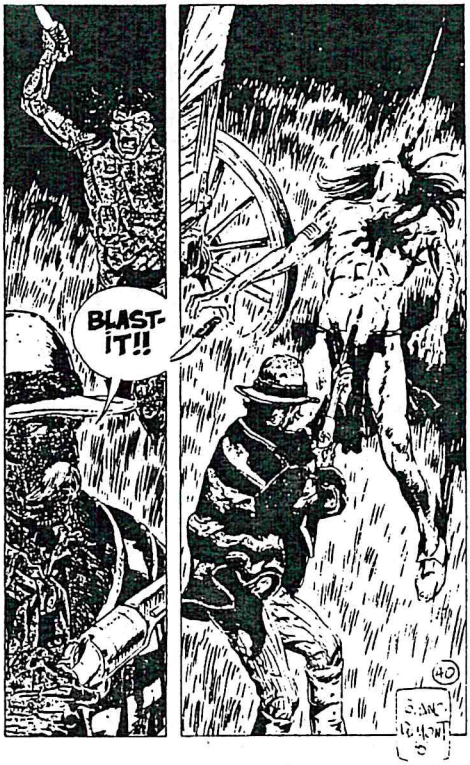
Mortens død kom som afslutningen på en remis-situation, hvor han, Henrik og Jesper J. lurede på hinanden bag hvert sit træ. Jesper havde placeret sig ved siden af en penge-



sæk, men han fik aldrig [illegible] nogen af de rare gyser op. Så pludselig stak Morten hovedet frem og tilfældigvis var det Henrik, som bøffede ham,- det kunne ligeså godt have været Jesper. Efter Mortens død valgte de sidste to at blive bag deres respektive træer fremfor at forsøge sig på selvmorderisk vis.

FINALEPULJEN:

HENRIK	+21	+8	= +29
ALEX	+21	-7	= +14
CLAUS	+ 9	0	= + 9
JESPER J.	- 5	+1	= - 4
MORTEN	- 5	-6	= -11
JESPER B.	- 4	-8	= -12
LASSE	- 6	-8	= -14



Showdown 8:"Family Feud"

I dette showdown var de deltagende delt ind i to familier, som så skulle genere de andre på næstbedst tænkelig vis. Idéen var ligesom til det forrige showdown stjålet andetsteds, men denne gang var det fra historien og Lucky Luke. Showdownet var vist nok velbalanceret, men da Morten i første turn kastede sig ned med gentagne skud i fod som følge afbalancerede han det godt og grundigt. Han var nemlig den stærkeste på sit hold og de var i forvejen kun 3.

I øvrigt var dette showdown præget af mangel på evne eller vilje til at tænke fremad. Flere characters gjorde deres haglgevær eller rifler skudklare og lod dem så falde til jorden.

Lasse kæmpede bravt i et stykke tid mod Henrik og Jesper J., men så slog Jesper til med kniven og udbrød:"Jaaah!...Neeej!" Han havde nemlig i et kort øjeblik glemt at man ikke måtte dræbe, men hukommelsen kom snart igen.

Alex fightede ligeledes i ensom majestæt mod Claus og Jesper B., men da disse fik hjælp af deres brødre bestemte han sig for at stikke sine små poter i vejret. Han burde dog have kæmpet videre, da det ikke var i de andres interesse at dræbe ham.

Den sluttelige konklusion på dette showdown blev dog at det var en skam at Morten så u-elegant afgjorde det hele i turn 1.

FINALEPULJEN:

HENRIK	+21	+8	+4	= +33
CLAUS	+ 9	0	+3	= +12
ALEX	+21	-7	-5	= + 9
JESPER J.	- 5	+1	+1	= - 3
JESPER B.	- 4	-8	+7	= - 5
MORTEN	- 5	-6	-3	= -14
LASSE	- 6	-8	-9	= -23

Der er meget der tyder på at Henrik bliver svær at hente, men hvis han dør et par gange kan det være ... Forøvrigt er Henrik aldrig blevet ramt, så det var måske en idé at begynde at skyde lidt mere efter ham,- særligt da han har proklameret at han ønsker at slutte på +42. Men sig ikke til ham at jeg har sagt det!

Jens 'May your gun be with you' Kruuse



TRONSTOLEN



Da jeg kun har 2 sider, så dropper vi mimmeret denne gang. Til sagen:

FIREPOWER.

Her vil vi i næste nummer forhåbentlig have en "mester", da Lars Ekner og Nils Ljunggren lige først skal have afgjort indbyrdes, hvem der skal have "æren". (Hvordan ordet "mester" kan nævnes i sammenhæng med de to må så stå hen i det uvisse indtil videre). Det er dog et festligt lille spil, som man ikke skal tage for højtideligt, og det er dermed meget velegnet til denne kolonne. Spillet er vist udgivet af venstreorienterede undergrundselementer, da der faktisk er et scenario, hvor amerikanerne er dårligere end nordvietnameserne!!!

PANZERGRYPPE GUDERIAN.

(Beklager, sådan staves det faktisk ifølge Avalon Hill!) Her er der vist ikke kommet flere udfordringer til Christian Bastlund. Ubekræftede rygter siger dog, at Kim M. vil lære spillet for at gøre en ende på Christians lidelser. Det kan jo ikke være så svært, hvis det passer, som der står i forrige nummer, at Christian kun har spillet mod kvinder før mødet med Søren. (En anden fortolkning, som nogen har foreslået mig, er, at Christian mener, at hættemanden er ham selv!?). Men altså ingen udfordringer endnu.

MØLLE.

Hvis jeg ikke hører noget herfra inden næste nummer, så droppes dette spil fra disse linier.

KLAK.

Her har Erik ingen officielle kommentarer, så her forventer jeg også nyt, hvis man da ikke ønsker at blive udeladt fra næste nummers Tronstol.

CAESAR ALESIA.

Her har ikke mindre end 2 flinke personer tilbudt at hjælpe mig ud af kattepinen, så her forventer jeg at kunne bringe gode nyheder næste nummer.

LITTLE ROUND TOP.

Her har Søren Bugge efterhånden figureret længe, og heller ikke Børge Madsen kunne gøre noget ved det. Så nu vil Jens Kruuse og undertegnede prøve lykken, i nævnte rækkefølge, men Jens skal lige lære reglerne først! (At det ikke er noget handicap, kan i bare spørge Kim om!) Alex vil formentlig også prøve lykken igen, men så må det være hans tur til at spille sydstat, eller ?

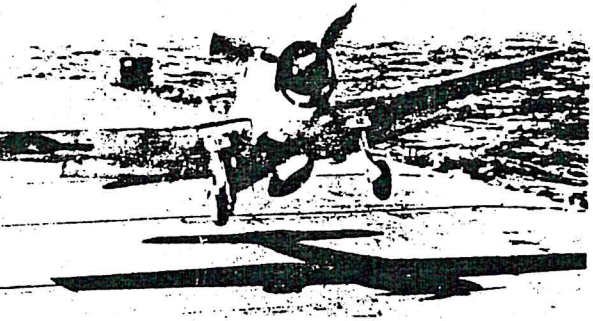
RUSSIAN CAMPAIGN.

Ja, her er situationen nu 1-1, da Kim overvandt mit russiske forsvar. Jeg holdt Moskva meget længe, helt til 1943, men da havde jeg mistet alt for mange enheder til at kunne true Kim senere, og vi standsede. Det var i øvrigt et ekstremt blodbad for begge sider, da tyskerne havde lidt lige så store tab, så de egentlige vindere ville nok være de vestallierede, der ikke ville møde ret mange tyskere på strandene i Normandiet, for de var nemlig døde i USSR.

Kim og jeg er i øvrigt stødt ind i et moralsk problem. For vi er begge enige om, at RUSSIAN FRONT, et væsentligt nyere spil om det samme emne, er utrligt meget sjovere og bedre, og frem for alt, velafbalanceret. Her har russerne også en chance for at vinde, og vejrterninger er ikke så afgørende. Vi skal lige aftale indbyrdes endeligt, men jeg tror vi kan enes om at flytte mesterskabet over til dette spil. Læs herom i næste nummer.

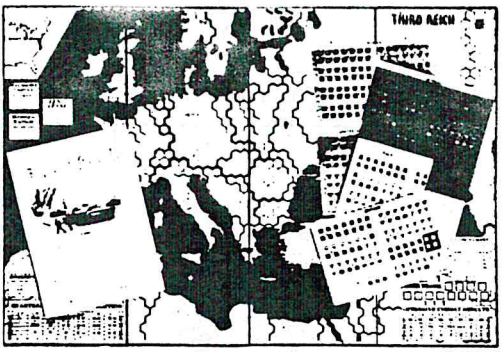
VICTORY IN THE PACIFIC.

Her er der derimod ingen slinger i valsen. To formastelige udfordrere er siden sidst blevet overbevist om deres fejlagtige aspirationer. Det drejer sig om Alex L. og Søren B., der begge ved lodtrækning fik lov til at spille amerikanerne. De fik begge derefter en lektion af den kejserlige japanske flåde, og begge kampene var forbavsende ens i forløbet. POC-brikken gik med raske skridt op på +29 til Japan, og der blev den resten af spillet, men kun fordi den simpelthen ikke kan komme længere op! Alex valgte at tage kampen op med det samme, og han var hurtigt helt uden hangarskibe, en håbløs situation. Søren var mere forsigtig med sine, men det hjalp heller ikke, fordi jeg så til gengæld heller ikke mistede nogen. Min første sænkede hangar kom i tur 6 (af 8).



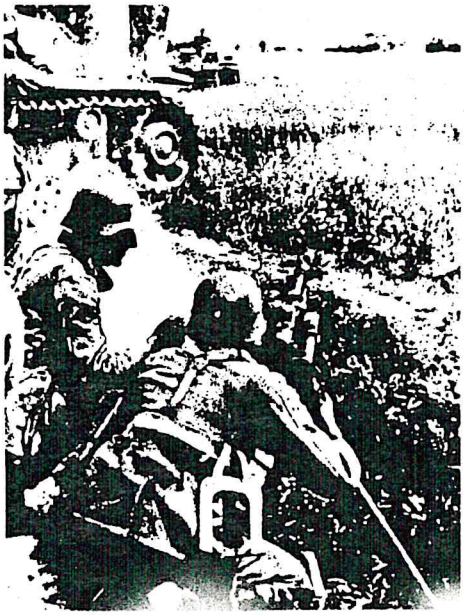
Nye udfordrere (ja, folk bliver aldrig klogere) er der flere af. Jørn Eriksen er jo ikke "ny" i denne sammenhæng, men da han jo kun har tabt til Kim (og der sker jo altid underligt ting i sådanne kampe), så får han chancen igen d. 13 juni. Derefter må det vist være Børge Madsens tur, for han er til gengæld "ny", hvorefter Kim og Ole må få lov, selv om de jo er blevet slået tidligere. Men hvis der blandt jer læsere er nogen, der vil udsættes for en passende afklapsning, og ikke har spillet VitP i denne sammenhæng før, så har I selvfølgelig førsteprioritet.





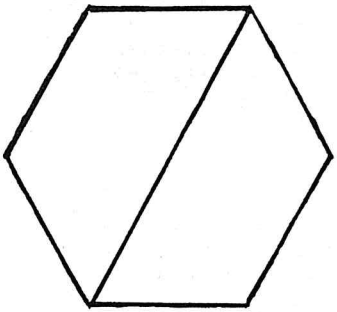
Angående Third Reich.

Som i kan læse om andetsteds, vil FBO (som vist betyder noget i retning af Fynske Bonderøve og Opkomlinge) arrangere et DM (hvad det så end skal betyde) i 3R. Rygter om at det skulle betyde Danmarksmesterskab kan selvfølgelig let afvises, da selv fynboerne er klar over de elementære geografiske forhold, idet der udenpå brevet, de sendte mig, under min adresse stod med store bogstaver: DANMARK. Men faktum er det, at de forventer at vi sender et 3R hold til kolonierne. Som der også står andetsteds, er Børge interesseret i spillet, men der skal være to spillere pr. side, så en eller anden, REAGER!!! Jeg ved godt 3R hverken er det bedste eller nyeste spil, men det er en chance for at banke odenseanere.



BREV-BOMBER





ØSTERBRO SIMULATIONSSPILFORENING

spiller fortrinsvis tomandskrigsspil, for eksempel ASL, TRC, BB men også TR, HW og CIV.

Vi mødes tirsdage i "ulige uger" kl. 19.oo - 23.oo og den anden søndag i måneden kl. 13.oo - 23.oo i ØBRO-HUSET, Århusgade lol.

Ring eventuelt og hør nærmere hos:

Ole Zester	Nils Ljunggren
o2640116	o2494349
Lars Ekner	Morten Lundsteen
o1857148	o1543878

Hermed et genoptryk fra sidst:

Til redaktionen af T&L

Tillykke med forrige nummer af T&L, det hidtil bedste. Jeg kunne sige meget godt om det, men i stedet vil jeg nøjes med at kritisere den ene ting, jeg fandt dårlig.

Det drejer sig om artiklen om krigsstrategi. Jeg har hele tiden haft den opfattelse, at T&L var et hæfte om spil og aktiviteter i forbindelse hermed. Men den opfattelse må jeg måske revidere? I modsat fald kan jeg ikke se, hvad omtalte artikel har at gøre i T&L. Artiklen interesserede mig ikke synderligt, men alligevel læste jeg den igennem i et håbløst forsøg på at finde noget, der tydede på at den handlede bare det mindste om spil. Desuden tvivler og håber jeg ikke på, at et ord som "krigskunst" findes i danske ordbøger eller leksika.

Jeg synes artiklens forfatter skulle melde sig som officer af linien, så han kan dyrke sin krigskunst i hæren. Bare han ikke gør det i T&L!

I øvrigt: bør en indholdsfortegnelse ikke være foran i bladet? Nej, det er blot endnu et udslag af min fuldstændigt fordrejede opfattelse.

Henri Hein,
trofast læser af T&L.

Læserbrev angående Søren Bugges artikel om krigsstrategi.

Det er helt i orden, at Søren Bugge skriver om krigsstrategiske teorier, hvis det relaterer til konfliktsimulationsspil.(også kaldet krigsspil). Men det var desværre ikke det, SB gjorde i sidste nummer af T&L. SB's artikel beskæftigede sig med krigsstrategiske teorier i militær forstand, ordet spil forekom overhovedet ikke i artiklen, og overvejelser om, hvordan SB havde tænkt sig, at disse teorier skulle bruges i krigsspil, blev heller ikke berørt i artiklen. Og det er her, min største anke ligger. Artikler af denne type mener jeg kun bør forekomme i T&L, hvis de relaterer sig til SPIL.

Erik Swiatek

Som lovet i forrige nummer, vil Søren nu udførligt redegøre for sine synspunkter i sagen. Flere debatindlæg til senere numre er naturligvis velkomne!

SJÆLLANDSTRÆF 86

DAGENE 15. - 17. AUGUST



Vi gentager successerne fra første træf og retter på fejlene. Her bliver mulighed for at spille tre dage i træk - uden STOP. Mød op og prøv kræfter med spillere fra hele landet. Sidste år var vi 50 spillere hovedsageligt fra Odense og Århus.

Vi arrangerer følgende:

INDIVIDUELLE TRÆF

En speciel service for dem, der ynder tospiller-spillet.

Du kan melde dig til at spille en række tospiller-spil, og vil blive matchet mod en modstander af din egen kaliber fra et andet sted i landet.

Spillene vil foregå på et tidspunkt, hvor du ikke har programlagte aktiviteter. Jo mere du er tilmeldt, jo færre træf kan du nå.

Træf vil blive arrangeret i (indtil videre): FE, TRC, VITP/WAS, SL og Fire Power.

Tilmeldning til et træf er absolut bindende af hensyn til andre spillere.

FASTLAGT PROGRAM

Fredag 15/8

ca 15⁰⁰	Lokalerne åbnes
18⁰⁰	Åbning af TRÆF
19³⁰	AD&D turnering / Dune

Lørdag 16/8

9⁰⁰	Morgenmad
10⁰⁰	Gunslinger / Traveller
18⁰⁰	Middagsmad
19³⁰	Call turnering / Diplomacy

Søndag 17/8

9⁰⁰	Morgenmad
10⁰⁰	Car Wars / Hold SQL
17⁰⁰	Officiel afslutning
18³⁰	Bespisning af de tilbageblevne

EKSTRA EKSTRA

3'Reich klubmesterskab: DM i 3R vil blive afholdt. Dette kræver at det hold (2 mand), der stiller skal være godkendt som repræsentant af klubben. Udvælgelsen må i selv skændes om.

Overnatning: Der bliver overnatning på den skole, hvor træffet afholdes, med mulighed for bad. (Privat overnatning kan arrangeres, hvis dette ønskes).

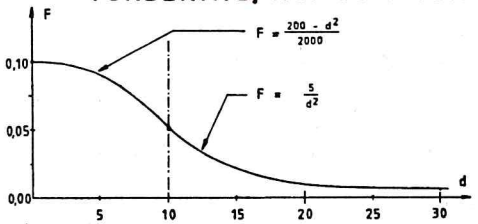
Spisning: Vi arrangerer forplejning lørdag og søndag (morgen og aftensmad).

[illegible]ldning og de sidste oplysninger (om [illegible]il blive

ARRANGED BY FBO

RATING, der udtales 'REITIN

betyder VURDERING, KLASSIFICERING



Ja, så er der kommet kød på det forslag om et ratingsystem, der er præsenteret i sidste nr. af T & L. Consim's generalforsamling har i den mellemligende tid været så venlig at bevilge et mindre beløb fra Consim's kasse, som skal bruges til opstart af den nye forening.

Det skal med det samme slås fast, at den nye forening er en selvstændig forening og ikke en del af Consim.

RABLE's bestyrelse håber på at kunne tilbagebetale det bevilgede beløb til Consim inden for en overskuelig tid, hvis projektet forløber succesfuldt.

Det er bestyrelsens håb, at RABLE bliver en landsdækkende forening, hvilket navnet også indikerer. Dette skulle sikre en rimelig medlemsskare, samtidig med, at det ville give mulighed for, at spillere fra forskellige foreninger kunne komme til at lære hinanden bedre at kende, og dermed virke befordrende på postspil og store spillermøder.

Et af problemmerne i RABLE bliver kommunikationen mellem medlemmerne og bestyrelsen, hvis RABLE bliver landsdækkende. F.eks vil RABLE's budget næppe kunne bære at leje Hotel Hvide Hus i tre dage til generalforsamling og samtidig dække medlemmernes rejseudgifter. Det er her kontaktpersonerne kommer ind i billedet. De skal nemlig formidle en del af kommunikationen fra RABLE's bestyrelse til medlemmerne og omvendt (se nærmere herom i vedtægterne). Det bliver ikke den store arbejds belastning at være kontaktperson, så vi håber, at alle interesserede foreninger hurtigst muligt vælger, overtaler, truer eller tvangsudskriver en person til at påtage sig rollen som kontaktperson og får vedkommende til at sende et brev med sit navn og adresse, samt hvilken forening M/K repræsenteren til RABLE.

Det ligger allerede nu næsten fast, at den bedste del af ratinglisten bliver trykt i T & L. (top 10 eller top 50). Kontaktpersonerne får tilsendt en kopi af den fuldstændige ratingliste. Al henvendelse til bestyrelsen skal ske skriftlig, og indberetninger om spil skal sendes til:

Asger B. Clausen
Rødager Alle 69, 2 th.
2610 Rødovre

RABLE's bestyrelse er i starten blevet enige om at samle alle spil i en pulje. Det betyder, at 3R, SON og TLD får samme vægt i ratingen som f.eks UFO og TACTICS, selvom dette er blevet kritiseret, men denne beslutning er truffet ud fra det standpunkt, at vi ikke ville overbebyrde os selv med arbejde. Senere, hvis det viser sig muligt (mere arbejdskraft, tilstrækkeligt antal indberetninger), kan det komme på tale at inddele spillene i grupper.

Her til sidst skal det nævnes, at rating er en fuldstændig frivillig sag, og at vi håber, at ingen stirrer sig blind på deres ratingværdi og opfatter den, som mere end det underholdning den er.

Alt i alt skynd dig at gribe skriveredskabet, udfyld indmeldelsesblanketen og send den til RABLE

Husk samtidig at indbetale 10 kr. på giro nr. 8 51 50 50 (første årskontigent).

Venlig hilsen
RABLE's BESTYRELSE

Asger B. Clausen, Formand
Børge Madsen, Sekretær
Lars Ekner, Kasserer

KRIGSSTRATEGI !

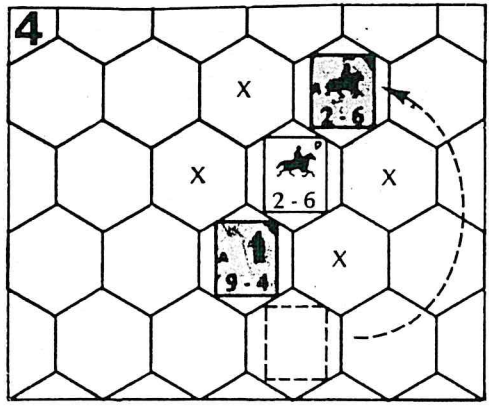
ANDEN DEL.

Der har været en del debat om min artikkel om krigsstategi i T&L vol.1, nr.4, hvilket bl.a. resulterede i 2 læserbreve i sidste nummer. Jeg vil gerne svare på dem først.

Da jeg var med til at opstarte T&L og af samme grund havnede i redaktionen havde jeg visse ideer med T&L. Sammen med de andre redaktionsmedlemmer blev der holdt et møde for at fastsætte linien for bladet. Hverken på det møde eller på nogen af de efterfølgende møder blev det bestemt, at artikler der ikke 100% omhandlede spil ikke hørte hjemme i bladet. Hvis vi regnede med, at flertallet af vores læsere ville finde en artikkel interessant, så var der også plads til den. Derfor artiklerne om Tordenskjold og krigsstrategi. Proffesionelle spilleblade som S&T, The Wargamer, Fire & Movement, m.f. er fulde af dem, så hvorfor ikke T&L? Det var i hvert tilfælde min opfattelse, og som redaktionsmedlem skulle man tro, at jeg havde noget at skulle have sagt. Da jeg foreslog artiklen om krigsstrategi var der heller ikke nogen indvendinger i redaktionen.

Krigsstrategi artiklen er mere eller mindre en direkte oversættelse af et appendix afsnit i en bog om Napoleon´s grundregler om krigsførelse. Jeg syntes, at afsnittet var godt, fordi det på en kort og klar måde forklarede om krigsførelsens principper, og at det ville være interessant at trykke i T&L, bl.a. fordi vi i alle de krigsspil vi spiller bruger dem uden egenligt at tænke over det. Når man så bagefter bliver angrebet på den måde, som primært Henri Hein gør det, så er det lige før man mister lysten til at skrive i T&L. For det første vil jeg gøre det klart, at jeg ingen ambitioner har for at melde mig som officer af linien for at dyrke "krigskunst" i hæren. Tværtimod var jeg lykkelig over at blive kasseret, og desuden mener jeg, at man er meget mere krigsgal, hvis man f.eks. går i biografen og ser Rambo, en ting jeg aldrig kunne drømme om. Alligevel er der millioner af mennesker der gør det. At oversætte en artikkel fra 1921 om krigsførelsens principper, som de mere eller mindre har været i årtusinder, er ikke ensbetydende med at man er krigsgal, heldigvis. Desuden kan jeg oplyse Henri om, at ordet "krigskunst" faktisk findes i danske ordbøger. Hvis du f.eks. tagyldendals den røde Dansk-Engelsk ordbog, så er det oversat til: "science of war, art of war, strategi". Jeg gik bare den anden vej og oversatte "art of war" til "krigskunst".

Tidligere nævnte jeg, at vi bruger krigsførelsens principper, når vi spiller krigsspil uden egenligt at tænke over det. Jeg





har nok mere ret end jeg aner, hvis man skal dømme ud fra de angreb jeg har fået. Der er i hvert tilfælde ikke en, der har sagt til mig, at det gjorde de også, da de spillede "Napoleon", eller hvis jeg havde gjort det, da jeg spillede "Civil war", så havde jeg nok vundet. Derfor vil jeg nu prøve på at fremhæve nogle konkrete eksempler fra spil på de 9 principper og i det hele taget pensle dem lidt bedre ud.

1. Princippet om mål:

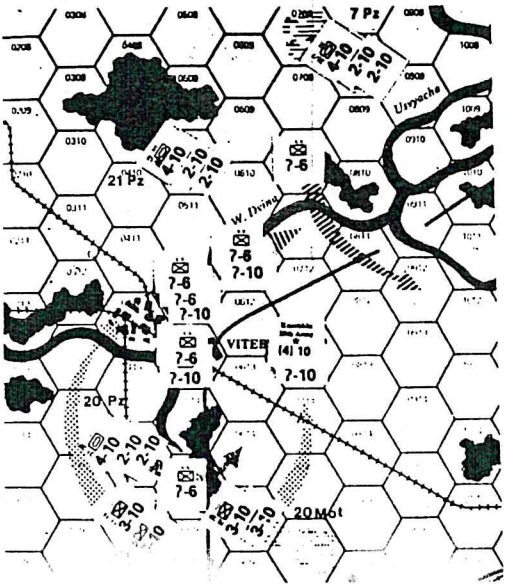
   Kun i de allerfæreste spil vinder man bare ved at tæve fjendens enheder, selvom dette også kan være målet. I langt de fleste spil vinder man ved at indtage geografiske punkter. Der findes faktisk ikke et eneste spil uden mål. "Victory conditions" beskriver nøje spillets mål, så her kunne jeg skrive spalte op og ned. Et par skulle dog være nok, f.eks. i det allerførste Squad Leader scenario gælder det for russerne at tilkæmpe sig 2 eller flere stenbygninger af tyskernes, end de mister af deres egne og i Little Round Top er der 4 "Victory point hexes" på toppen af "Little Round Top", som Sydstaterne skal indtage, for at gøre sig noget håb om at vinde spillet.

2. Princippet om offensiv:

   Har du nogen sinde prøvet at spille et spil, hvor de modstander har væsentligt flere og større brikker end dig og er på offensiven? Du føler dig hjælpeløs og må hele tiden rette dit forsvar ind efter hans afgørelser og laver du den mindste fejl bliver den promte udnyttet. Ville du ikke meget hellere spille hans side, så du kunne tage nogle afgørelser selv? Det med moralen virker såmend ikke kun i virkeligheden, men også i spil. Når man er på offensiven synes man det er skægt med de 3:1 angreb hele tiden, og man bliver mere fræk og modig, mens man som forsvarer synes, at det er frustrerende at skulle rykke sin forsvarslinie tilbage hele tiden, og man bliver mere og mere modløs. Som eksempler på dette, kan nævnes Panzergruppe Guderian, France 1940 og Remagen.

3. Princippet om masse:

   Hvorfor manøvrerer vi altid vores brikker, så vi kan få 3:1, 4:1 eller bedre angreb mod fjenden, eller f.eks. lader hovedstyrken angribe et bestemt som regel svagt punkt i



fjendens linie? Det er selvfølgelig fordi, at chansen for et gunstigt terningskast på kamptabellen forøges og derved chansen for gennembrud og sejr forøges. Mere behøves der vel ikke at blive sagt i den sammenhæng.

4. Princippet om økonmisering af styrken:

Dette princip er i familie med foregående princip, og som eksempel kan vi faktisk bruge et spil, som jeg spillede for en uge siden. Det drejer sig om Forward To Richmond. Jeg spillede Sydstaterne og havde sat min forsvarsstilling op langs floden Bull Run i Virginia. Ved de to vadesteder "Blackburn´s Ford" og "Mitchell´s Ford" havde jeg sat 3 Brigader til at forsvare. Min modstander sendte 3 Nordstatsbrigader derhen for at angribe vadestederne. Noget egentligt angreb blev det aldrig til, så jeg sendte først en, senere en til brigade derfra hen til et andet sted på fronten, hvor Nordstaterne havde overtag, og var ved at bryde igennem.

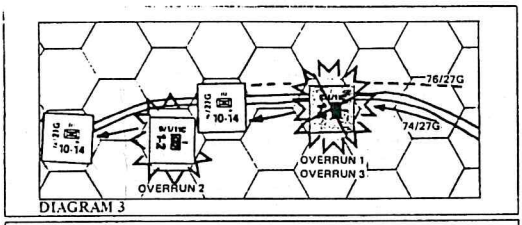
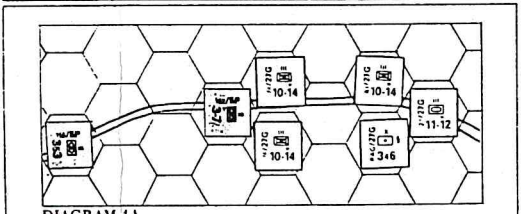


DIAGRAM 3


DIAGRAM 4A

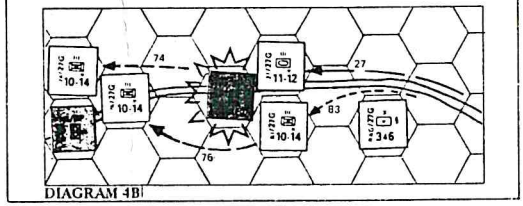


DIAGRAM 4B

5. Princippet om bevægelse:

Dette princip behøver næsten ikke nogen nærmere forklaring. Vi ved alle hvor vigtigt det er at flytte vores brikker fornuftigt, så vi skal betale så lidt som muligt for det og kan flytte så langt som muligt. Hvordan skal man eller få de 3:1 angreb uden at fjenden også får dem. Eksempler vil være absurd, for der findes ikke et spil uden bevægelse og hvor mange gange har du ikke tænkt over om du skulle tage den ene eller den anden vej eller f. eks. kommet til at flytte en af dine brikker for langt frem hvorefter din modstander eliminerede den?

6. Princippet om overraskelse:

De fleste spil, hvor overraskelse skal simuleres, er den bygget ind i reglerne, som tilfældet er med f.eks. "The Pearl Harbour Raid" i Vicory In The Pacific og i South Mountain, hvor Sydstaterne ikke må rykke i de 2 første træk. Overraskelse kan dog også forekomme regulært. I et Squad Leader scenario med "Hidden deployment" er det set, at den ene side vadede lige ud foran sin skjulte modstander, hvorefter hans Squad´s blev mejet ned og i et October war for flere år siden skulle min modstander plotte "Off-board Artillery" i starten af spillet. Da vi så kom til den tur var det blev fyret af, så stod han selv i det felt, som han havde bedt artilleriet om at bombadere. Disse herrer blev ganske overaskede.

7. Princippet om sikkerhed:

Dette princip løber lidt ud i sandet i spil, da man kan se modstanderens brikker og derved hans bevægelser. Man har dog ikke sikkerhed, for hvor han vil sætte angrebet ind, så man kan ikke koncentrere sit forsvar om et punkt. man må sørge for, at ens front kan stå for et angreb af overlegne styrkrer, indtil man kan forstærke med flere brikker. Jeg kan lige nævne, at

der på det sidste er dukket en del "double-blind" krigsspil op, med to kort hvor spillerne ikke kan se modstandernes brikker. Da jeg ikke har prøvet et endnu, vil jeg ikke udtale mig om dem, men mon ikke man tager sig en del flere sikkerhedsforanstaltninger.

8. Princippet om simpelthed:

Dette princip kan man direkte relatere til et spils sværhedsgrad. Jo sværere spillet er jo flere fejl laver man. I et spil som Squad Leader laves der utroligt mange fejl, og jeg tænker ikke kun på de regler, som man ustandseligt glemmer, men også på "set-up" og selve spillet, hvor jeg i hvert tilfælde gang på gang dummer mig. Konklusionen er simpel. Jo mere kompliseret spillet eller krigsoperationen er jo flere fejl laver man.

9. Princippet om samvirke:

Ligesom princippet om sikkerhed løber dette princip lidt ud i sandet i spil, da der som regel kun er en spiller på hver side. Mange spil har dog seperate regler om organisation og koordination. Disse regler kan gå ud på, at brikkerne fra en bestemt enhed, skal være et vist antal sekskanter fra deres leder, for at kunne flytte og angribe eller som tilfældet er i SPI's Victory In The West serie en regel for "Divisional integrity", som giver en kampbonus i form af "shifts" på kamptabellen.

Jeg håber at dette har givet jer en ide, at krigsstrategi #1 i allerhøjeste grad også handlede om spil og prøv at læse gennemgangene af de 9 principper igennem igen, og se om i ikke kan huske tilfælde fra spil hvor i har mødt eller brugt dem.

Til sidst kan jeg melde, at Carl Von Rundstedt ligger og vender sig i sin grav efter at jeg i kampens hede var kommet til at kalde ham for Gerdt.

SØREN BUGGE

TIL SALG

NYE SPIL:

Knights of justice (belejringen af Malta 1565) 100kr.
Napoleon and The Archduke Charles (slaget om Aspern-Essling inkl. The Wargamer §49) 125kr.
Khyber rifles (Englændere mod Afghanere omkring 1880) 75kr.
Red Baron (luftkrig under 1.Verdenskrig inkl. The Wargamer §48) 125kr.
The rise of the house of Sa^ud (stammekrig i Arabien i 20erne) 75kr.
Iwo Jima (solospil om invasionen) 100kr.
Pennant race (baseball spil om en hel sæson) 100kr.

BRUGTE SPIL (som nye):

The battle of Agincourt (Englændere mod Franskmænd 1415) 50kr.
The American civil war (strategisk spil om borgerkrigen) 75kr.
Custer's luck (Little Big Horn=blåfrakker mod rødhuder) 50kr.
SPI Baseball (baseball spil om en kamp) 50kr.

NYE BØGER:

Waterloo-the battle of 3 armies (redigeret af Lord Chalfont) 75kr.
John Carter serien 1-11 (Edgar Rice Burroughs) samlet 250kr.
The venus belt (L.Neil Smith) 25kr.
Beating the top 16 video games (Ken Uston) 15kr.

SØREN BUGGE, TINGHØJVEJ 38, 1.mf., 2860 SØBORG.
Tlf. 01-674520 el. 01-697122 i arbejdstiden.

DOMSTOLEN



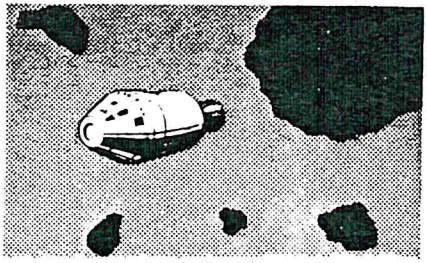
Til "Domstolen" ang Knight Hawks brædtspillet

Til dette nummer er der indkommet følgende scenario fra Sune Auken Nielsen. Alle er velkomne til at på lignende måde bidrage til denne spalte, og hvis I ikke vil bidrage med andet, så kom i hvert fald med et godt og konstruktivt forslag til en bedre titel på denne feature. Det bør på en eller anden måde handle om stole, bænke eller sådant. Alle forslag tilsendes redaktionen. Man kan godt være anonym, hvis man absolut ikke vil stå til regnskab for ens indfald. Så bare tænk.

Til "Knight Hawks" udvidelsen af TSRś udemærkede rollespil "Star Frontiers hører et ganske fortrinligt brædtspil. Den værste mangel ved dette ikke særlig komplicerede spil, er den totale mangel på senarier for mere end to spillere.
Jeg vil her præsentere et senario for tre spillere og vil meget snart også lave senarier for endnu flere spillere.

BATTLE FOR ARCHRIG (scenario SAN 1)

Det nyopdagede planetsystem Archrig viste sig at have en meget højtudviklet civilisation. UPF havde fredelig kontakt med systemet indtil for en måneds tid siden hvor spioner fra planeten blev fanget i Star Laws hovedkvarter på Gran Quivera. Da det på cirka samme tidspunkt blev afsløret at styret i systemet var et forfærdeligt diktatur, besluttede UPF at sætte rumflåden ind imod diktaturet. Systemets diktator Har Yarn vidste nok hvor det bar henad, for han hyrede den berygtede piratadmiral Thomas Grimtongue til at beskytte sig. Vi kommer ind i spillet på det tidspunkt hvor UPF flåden kommer ud af "The Void" og kampen går igang. Bliver UPF flåden elimineret, vil piraterne og Archrig skibene kaste sig over hinanden i et forsøg på at forsvare/overtage systemet.



I første del er UPF spiller A og Piraterne og Archrigs flåde er samtidige som spiller B.
I anden del kastes terninger om hvem, der skal starte.
Anden del tager selvfølgelig kun ind i spillet hvis hele UPF flåden er ødelagt eller har taget retræten.

Medmindre detaljer er nødvendige, er kun et skibs navn og dets type nævnt. I dette tilfælde forrodes skibet at være helt normalt efter bogen. Det gøres på forhånd klart at da det er mit første scenario, så der gives ingen garanti [illegible]

UPF Ships
UPFS SAVsmasher (Battleship)
UPFS Pregnant (Assault Carrier)
6 Fighters er ombord på UPFS Pregnant
UPFS Protector (Assult Transport)
ADF 2 MR 1 DCR 150 HP 75
Weapons: LB PB
Defences: RH MS (x2) ICM (x4)
UPFS Korean (Light Cruiser)
UPFS Defender (Destroyer)
UPFS Annihilator(Destroyer)
UPFS Swashbuckler (Frigate)
UPFS Skullcap (Frigate)
UPFS Advancer (Frigate)
UPFS Wresteler (Frigate)
UPFS Quickwind (Assault Scout)
UPFS Sword (Assault Scout)
UPFS Wave (Assault Scout)
UPFS Sunmist (Assault Scout)

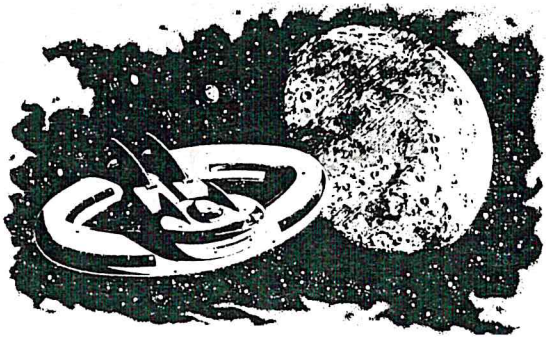
Pirate Ships
Marauder (Light Cruiser)
Buckler (Space Station)
HP 100 DCR 50
Weapons: EB LB
Defences: RH All screens
8 fighters har Buckler som base
Looter (Frigate)
Desperado (Frigate)
Outlaw (Corvette)
Raider (Corvette)
Reaver (Corvette)
Rogue (Corvette)
Thief (Corvette)
Thug (Corvette)
Sharper (Corvette)
Rutterkin (Corvette)

The Corvette
Et særligt pirat skib, der er en blanding mellem en frigate og en Assault Scout. Den har omkring 20 besætningsmedlemmer.
HP 25 ADF 3 MR 3 DCR:45
Weapons: LC LB
Defences: RH MS (x2)
Hver anden (Startende med Raider) har desuden to [illegible]

The Royal Noble Fleet (RNF) Ships
Swastica (Heavy Cruiser)
Wasphive (Assault Carrier)
Der er 5 fighters baseret på Wasphive
Launcer (Destroyer)
Blockade (Destroyer)
Dobbelcross (Frigate)
Griffon (Frigate)
Blaster (Frigate)
Sen Arl (Frigate)
Rusher (Assault Scout)
UPFS (Assault Scout)
Fist (Assault Scout)

Setting Up: Archrigs hovedplanet Kom Karma placeres i felt 2821. Buckler placeres i kredsløb om Kom Karma. Femten (15) felter fra Hovedplaneten placeres placeres dens første måne og 17 felter fra planeten placeres den anden måne. Så sætter RNF og Pirat spillerene deres flåder op. Derefter kastes en terning for at bestemme hvorfra UPF flåden kommer, med 50% chance for hver langside.

Victory Conditions: Den spiller, der til sidst holder brættet er vinder. Det skal huskes at piraterne er nogle krystere, så hvis deres flagskib (Marauder) bliver smadret vil de flygte såfremt 50% af den resterende flåde også er smadret eller meget slemt skadet. I såtilfælde vil spillet være uafgjort mht piraterne hvis de får tre af deres større skibe (Corvettes og op) af brædtet.





Lidt om strategien: For UPF spilleren er rå og brutal vold absolut ønskeligt også selvom RNF og piraterne tilsammen vel er lidt stærkere end UPF flåden. Hangarskibet skal helst eskorteres af noget tungt og skal holdes nede i fart. For RNF og piraterne gælder det hovedsagligt om at få den anden til at tage de svære kampe, sådan så modstanderen står svagere til et evt andet opgør. Også for RNF spilleren gælder det om at holde hangarskibet beskyttet og nede i fart.
M. V. H.
Sune Auken Nielsen

PS: Jeg er meget vel klar over at der er uoverensstemmelse mellem antallet af skibe i dette senarie og antallet af counters med de samme skibe på. Derfor anbefaler jeg at man gør følgende:
UPF: Bruger de nødvendige counters.
Pirate: Bruger basen som rumstation og selv designer fire Corvettes og en Light Cruiser.
RNF: Bruger Sathar skibe og tager tre Assault Scouts fra de løse Counters.

And may your Fighter never be caugt alone with a Battleship (unless that ship is mine offcourse (vrk))

FASTAVAL

Combi-Thermoposen

holder det kolde koldt - og det varme varmt!

Så fik Århus og FASTA også deres egen spillekongres og en velkommen sådan. Selvom Danmark er et lille land er spillekongresserne mere eller mindre de eneste tidspunkter hvor vi mødes med vores interessefæller og venner fra resten af landet. Når vi arrangerer Viking Con kommer der spillere fra Odense og Århus, når Odense arrangerer Spillermøde kommer der spillere fra Århus og København og når Århus arrangerer Fastaval kommer der spillere fra Odense og København. Øh, hov! Sagde jeg København? Det er vist så meget sagt. Der kom en og hvis du kan gætte hvem det er, så har du vundet rettigheden til at skamme dig over det ikke var dig. Sløve padder! Jeg håber at FASTA kan bære over med os og arrangerer Fastaval #2 til næste år. Dette siger jeg ikke fordi Fastaval #1 var den mest fantastisk gode spillekongres jeg nogen sinde har været til, men fordi vi spillere har brug for lidt luftforandring en gang i mellem og får chansen for møde venner man ellers aldrig ser. Man kan udveksle indtryk og erfaringer fra sine respektive spilleforeninger og primært spille dagen (og natten) lang. Desuden får i en chance for at rehabilitere jer.

Nå, men nok om det. Lad os komme i gang med beretningen om denne den første Fastaval, som bar tydeligt præg af netop det, at det var den første. Lad os starte fra begyndelsen. Første gang jeg fik nys om arrangementet var til et CONSIM møde, hvor der blev delt flyvesedler rundt. De indholdt nogle få oplysninger om turneringer, pris, indkvartering, forplejning samt en tilmeldingsseddel, som jeg indsendte. Der stod ikke noget om hvor Fastavalen blev afholdt og det gjorde der heller ikke på den forsendelse, som jeg senere modtog fra FASTA om turneringerne. Jeg var dog selv i stand til at finde ud af denne ubetydelige bagatel ved at ringe derover. Det viste sig, at Fastavalen skulle foregå på Skt. Annegade Skole og det passede mig fint, for så slap vi for Valby Medborgerhus-effekten som gør, at vi kun kan spille fra kl.12.00 til kl.23.00. Jeg skulle blive klogere.

Jeg vil ikke sige, at forventningerne var skruet helt i top, men spændt var jeg da, da jeg ankom til Skt.Annegade Skolen. Først



TIDSPLAN FOR FASTAVAL:

FREDAG:	15-22:	3rd Reich.
	15-22:	Conquistador & Ostasiatische
	19-22:	AD&D Duel 1. runde.
LØRDAG:	9-13:	AD&D Duel 2. runde.
	9-14:	AD&D Turnering.
	14-18:	Risk Tunering.
	14-18:	Diplomacy Tunering.
	14-18:	AD&D Duel 3. og 4. runde.
	19-23:	Call of Cthulhu Tunering.
SØNDAG:	9-13:	Marvel Super Heroes Tunering
	9-13:	Car Wars, indeledende runder
	14-17:	AD&D Duel FINALE.
	14-17:	Car Wars FINALE.
	17:	AFSLUTNING.

troede jeg, at jeg var gået forkert, men til sidst fandt jeg et lille papskilt på en dør. Døren var åben, og jeg entrede skolen. Her fandt jeg liv og jeg så nogle velkendte ansigter. Jeg kom hurtigt i snak og senere i spil.

Hovedatraktionen fredag aften var et kombineret Conquisterdor og Ostasiatische Kompagnie for livstidsfanger. Ostasiatische Kompagnie er, for de uindviede, FASTA´s eget design af "det kan godt være i altid har boet her, min vi har de største kanoner" i Asien og Øerne. Da livstidsfangerne havde spillet i mange timer og højst havde nået en femtedel af spillet, blev de enige om at dødsstraffen var mere nådig og sluttede.

Selv besluttede jeg hen af aftenen, at det nok var på tide, at jeg betalte for min deltagelse. Der var endnu ikke nogen, der havde opkrævet mig for pengene eller i det hele taget gidet checke om jeg havde betalt. Jeg fandt kassedamen i det allersidste lokale længst væk fra indgangen. For en forening af strategispillere var det en noget ustrategisk placering. Jeg ville selv have placeret hende ved indgangen sammen med en gorilla, som sørgede for, at alle betalte, når de ankom.

Fredag kørte der også et spil i 3rd Reich, hvor den engelske spiller satte ny verdensrekord i velovervejet tåbelighed. Hans allierede Frankrig råbte lige så højt han kunne over kanalen: "Nej! gør det ikke". Det hjalp ikke. Exit England 1940.

Aftenens helt store chock kom, da jeg erfarede, at vi skulle være ude af lokalerne senest kl.22.00. Jamen hvor skulle vi så være? Jo, vi blev såmend vist over i gymnastiksalen til den bare, kolde gulv. En enkelt madras var som en oase, men at spille Dune på en madras med et springbræt som bord, er ikke den samme bekvemmelighed, som man f.eks. kunne forvente i en koncentrationslejr.

Klokken var dog pænt på den anden side af midnat, da vi lagde os til at sove, og friske var vi, da vi blev vækket kl.08.00. Det viste sig nemlig, at vi skulle være ude af gymnastiksalen senest kl. 09.00. Det kunne dog ikke betale sig at være ude før kl.09.00, for skolen blev først åbnet på samme tidspunkt.

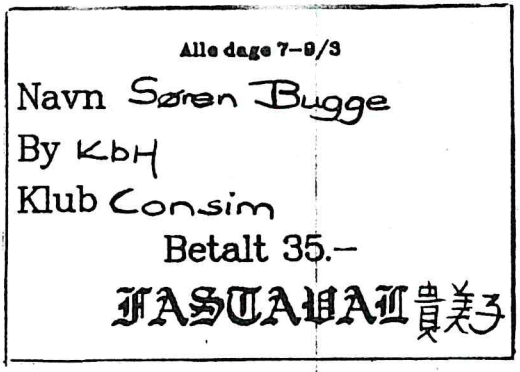
Alle kom op til sidst og så kunne den lange lørdag begynde. Lørdag var den store turneringsdag. Jeg var selv tilmeldt turneringerne i Diplomacy og Call Of Cthulhu. Diplomacy turneringen skulle blive et rent mareridt. Det viste sig, at turneringslederen intet viste om hvordan man arrangerer en Diplomacy turnering. Jeg kunne dog hjælpe ham på det punkt, da jeg har en vis erfaring i det. Tilmeldingen var ikke det helt store, men der kom dog to bræt i gang. Under den indledende runde fik jeg det helt store chock, for det viste sig, at turneringslederen heller ikke kendte noget til reglerne og der er tale om et højtstående og respekteret medlem af FASTA. F.eks. vidste han ingenengang, at et to mod en angreb aldrig kan stoppes, til trods for at den ene brik går mod brikken der støtter eller at en konvoj



kun kan stoppes hvis flåden, der konvojerer, smides ud af det felt den står i. Desuden accepterede han København som betegnelse for Danmark i en ordre, til trods for at han havde sagt noget andet før spillet. Ok, jeg var selvfølgelig smigret over, at selv jyderne har indset, at København er synonym med Danmark, men i Diplomacy sammenhæng er det ved at få mig til at gå ud af mit gode skind. Med besvær kom jeg til finalen.

Efter den indledende runde i Diplomacy havde jeg et kvarter til at spise i, før jeg skulle være med i Call Of Cthulhu turneringen. Der var plads til 3 hold af 6 personer og de hold var fyldt op. Vi mødtes først til en lille introduktion og jeg lagde straks mærke til, at denne turnering var langt, langt bedre arrangeret end Diplomacy turneringen. Jeg har på fornemmelsen, at brætspilsturneringerne bare blev taget med, for at få indbydelsen/tidsplanen til at se ud af noget mere.

Plottet i Call Of Cthulhu turneringen var blevet lagt i Tyrkiet og nogle trakter hvor mennesket aldrig før havde sat sine fødder, næsten aldrig da. En arkæologi ekspedition bestående af amatørarkæologen Von Braskow, en assistent, hans niece, en skydegal Løjtnant samt to tyrkiske guider satte ud kort før 1.Verdenskrig, for at lede efter savn fra den Hittiske civilisation, som havde sin storhedstid fra omkring år 1700-1200 før Kristi fødsel. Undervejs kom vi ud for den sædvanelige bunke af ulykker og katastrofer og vores "sanity points" raslede støt ned. Det mest frustrerende ved Call Of Cthulhu er at man næsten intet ved om hvad der egentligt sker, men vores gamesmaster var flink og erfaren til at hjælpe os, og lade os møde de rigtige mennesker på de rigtige tidspunkter. Til sidst havnede vi på et kloster, hvor de tilsyneladende fromme munke selvfølgelig tilhørte en ond sekt, og det hele endte i et gevaldigt slagsmål i en hule under klosteret. Slagsmålet blev aldrig færdigt, fordi klokken var ved at være 22.00 og så skulle vi trække os tilbage til gymnastiksalen igen.



Søndag var der for mit vedkommende kun tid til Diplomacy finalen, før jeg skulle hjem. Vinder blev Københavns repræsentant, og fra en sikker kilde har jeg, at han endnu ikke har modtaget sit diplom, til trods for at han har rykket for det. Noget sløvt af FASTA må man nok sige.

Generelt kan man sige om Fastaval #1, at arrangementet ikke var det store sus. Meget kunne have været væsentligt bedre, men at det for en spillekongres af den størelse er til at leve med. Dermed mener jeg ikke at FASTA ikke skal prøve at forbedre Fastaval #2, men en ting er sikkert, og det er hvis FASTA har ambitioner om at Fastaval skal være andet end blot et forlænget klubmøde, skal de tage sig gevaldigt sammen. Det allervigtigste er måske, at sikre sig lokaler, der kan benyttes døgnet rundt og at begynde arrangementet noget tidligere, så det ikke bliver, som tilfældet var med Diplomacy turneringen. Den bar tydeligt præg af, at der ikke var tænkt over den overhovedet under arrangementet.

Til sidst skal nævnes, at der var salg af sodavand og en madordning for de mest udsultede. Salg af spil var der også, men udvalget var ringe, priserne høje og de meget opreklamerede tilbud bestod af TSR´s 1986 Amazing Calender til 50kr. og 15% rabat på enkelte AD&D moduler og det i en tid hvor Jørn Eriksen sælger ud.

Fortvivl ikke FASTA. Jeg tager chansen igen til næste år.

SØREN BUGGE

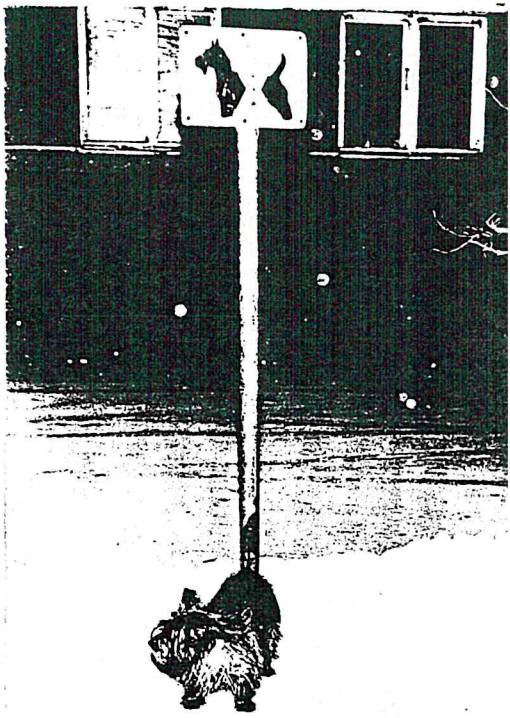
Post & Telefonspil

Så skete det. Lad propperne springe. Vi har fået vores første indlæg til P&T. Det er så rart, når medlemmerne benytter deres eget organ, i burde bare gøre det lidt oftere.

Børge Madsen har været særlig flink. Han har skrevet to indlæg om henholdvis et Post-Machiavelli og et Post-Diplomacy, som han starter op. Han har desuden lavet en liste over de Machiavelli forkortelser, som han agter at benytte.

Lars Mathiesen og Svend Raether starter noget helt nyt og spændende, nemlig Krypto-Diplomati, som lyder vældigt spændende og skægt.

SØREN BUGGE



IKKE ALLE KAN TILMELDE SIG POSTSPILLEN

Machiavelli

Det urohærgede Italien,det herrens år 1454:
Vil du i rollen som Milano´s Francesco Sforza,Neapel´s Alfonso af Aragon eller måske endda som Hans Velværdighed Pave Martin d.5 påtage dig - naturligvis under dit banner- at samle Italien til en forenet og stærk,selvstændig nation ?
Eller mener du som Frankrig´s konge og Østrigs kejser,at de italienske stater i stedet bør beskyttes under deres krone mod de sejrrige og expansionistiske tyrkere ?
Kort og godt: Er du interesseret i at spille post-machiavelli med alt hvad det indebærer af løgne,svindel, bagtalelse,vold og snigmord, så send mig et brev med oplysninger om navn, adresse,post- og telefonnummer. Jeg tilbyder så i rollen som dommer og spilleleder at stable et spil på benene.Jeg forventer,at der skal indsendes træk ca. hver 14. dag.
Du skal dog være opmærksom på,at der vil blive opkrævet et beløb dels som depositum og dels til dækning af porto o.l.
"Først til mølle får først malet"

Post - Diplomacy

Er du interesseret i at spille post - diplomacy så send et brev med oplysninger om navn,adresse, post- og telefonnummer til undertegnede, så vil jeg i egenskab af spilleleder forsøge at stable et spil på benene. Der vil blive spillet efter Consims standardregler. Jeg forventer at der skal indsendes 1 træk ca. hver 14. dag. Du vil blive afkrævet et beløb til dækning af depositum og porto.

Børge Madsen
Peter Bangsvej 8, 2 sal
2000 Frederiksberg





a. Fleet Unit : 

b. Army Unit: 

c.Garrison Unit: 



Forkortelser Machiavelli

Albania	alb	Padua	pad
Ancona	anc	Palermo	pal
Aquila	aqu	Parma	par
Arezzo	are	Patrimony	pat
Austria	aus	Pavia	pav
Avignon	avi	Perugia	per
Bay of Tunis	bot	Piacenza	pia
Bergamo	ber	Piombino	pio
Bologna	bol	Pisa	pis
Bosnia	bos	Pistoia	pst
Brescia	bre	Pontremoli	pon
Capua	cap	Provence (!)	pro
Carinthia	crt	Ragusa	rag
Carniola	cnl	Romagna	rmn
Como	com	Rome	rom
Corsica	cor	Salerno	sln
Cremona	cre	Saluzzo	slz
Croatia (!)	cro	Sardinia	sar
Dalmatia	dal	Savoy	sav
Durazzo	dur	Sienna	sie
Eastern Gulf of Lyons	egl	Slavonia	sla
Eastern Tyrrhenian Sea	ets	Spoleto	spo
Ferrara	fer	Swiss	swi
Florence	flo	Tivoli	tiv
Fornova	for	Trent	tre
Friuli	fri	Treviso	tvs
Genoa	gen	Tunis	tun
Gulf of Naples	gon	Turin	tur
Herzegovina	her	Tyrolea	tyr
Hungary	hun	Upper Adriatic	uad
Ionian Sea	ios	Urbino	urb
Istria	ist	Venice	ven
Lagoon	lag	Verona	ver
Lower Adriatic	lad	Vicenza	vic
Lucca	luc	Western Gulf of Lyons	wgl
Mantua	man	Western Mediterranian	wme
Marseille	mar	Western Tyrrhenian Sea	wts
Messina	mes		
Milan	mil		
Modena	mod		
Montferrat	mon		
Naples	nap		
Otranto	otr		

(!) Bemærk at Provence og Croatia har 2 kystfelter. Sejlads til disse 2 felter skal altid præciseres med notationen N eller S f. eks. proN - Provence nordlige kyst.

Krypto-Diplomati

Hermed indbydes alle læsere til at deltage i Danmarkshistoriens formodentlig første turnering i krypto-diplomati.

Ideen er, at spillerne ikke kender hverken hinandens identitet eller den fulde stilling. Al kommunikation foregår gennem spillelederne, og hver spiller kender kun den del af stillingen, som hans egne brikker og/eller hjemcentre kan "se".

Kommunikation: Mellem hvert træk afsættes der tid til at sende tre breve; hver spiller sender et brev til spillelederen, hvor han anfører meddelelser til de andre spillere. Disse bliver så redigeret sammen, og sendt til de enkelte spillere. Der bliver fire typer af meddelelser: Diplomatisk note (afsenderen er garanteret korrekt), anonymt brev (ukendt afsender), pressemeddelelse (offentlig, korrekt afsender) og rygte (offentlig, anonym).

Information: Spillet er et såkaldt blindebuk-spil; dvs. at man kun får oplysninger om de brikker, der står lige ved siden af ens egne brikker eller hjemcentre. Hvis man ser en brik i begyndelsen af trækket, får man også at vide, hvad den foretager sig - dog vil man ikke få oplysninger om brikker, man ikke selv kan se (f.eks. kan en brik i Silesien kun se A(War) S A(?) - Mos).

Konvojer: For at mindske den nødvendige information, når der skal konvojeres, får konvoj-ordrer følgende form: F(MAO) K GB A ENG-WEM; konvojeringen lykkes, hvis der er en kæde af sådanne ordrer, der ender på land. Hærens ordre bliver blot f.eks. A(Bel)-ENG. Bemærk, at hæren ikke nødvendigvis lander der, hvor ejeren regner med! (Men en angreben brik kan se, hvem der konvojerede angriberen sidst).

Hemmelighed: Ingen af spillerne må tilkendegive over for andre (i spillerkredse), at de spiller med. Hvis det kommer spillelederne for øre, at en spiller har omtalt sin rolle i spillet, vil en erstatningsspiller blive sat ind. Hvis det fremgår af træk osv., at to spillere har "snakket udenom", **nedlægges** hele spillet! Andre spillere regnes her ikke som pålidelige vidner, men andre personer kan gøre sig fortjent til en medalje for "Aktiv Lytning", hvis de underretter spillelederne om foul play.

Tilmelding: Må ske skriftligt til LM senest 15. juli d.å. Man bedes angive en prioriteret liste over landene, og hvorvidt man er interesseret i at være reserve, hvis der ikke er plads. Alle pladser fordeles ved lodtrækning; hvis der kommer mange tilmeldinger, vil der blive oprettet to spil.

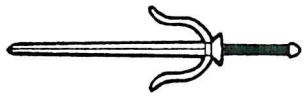
Tidsskema: Meddelelse om tildeling af lande vil ske omkr. 15. aug. (uge 33). Herefter vil der være afsendelsesfrist hver mandag; først tre gange med breve (til LM), og derefter et træk til SR. Et helt træk tager altså fire uger.

Pris: Med forbehold for portostigninger bliver prisen 15 kr. pr. træk (fire breve med kuverter osv.); første opkrævning bliver 120 kr. for 1901-04.

Spilleledelse:

Lars Mathiesen
Frederikssundsvej 216 st. tv.
2700 Brønshøj

Svend Raether
Møllegade 10, 3. th.
2200 København N



ROULLESTOLEN



Som Torden & Lynilds kvikke læser (har vi andre) allerede har opdaget, er der i dette nummer en ny gave til læserne. Det midterste ark papir i bladet er beregnet til at rive ud og gemme. (Gør det forsigtigt, da det nok er en god idé, at bruge det til at tage kopier af). På dette ark er trykt et character-sheet til AD&D. (Figur-ark lyder fjoget, så jeg bibeholder den engelske betegnelse). Visse dele af konstruktionen er af relativ ny oprindelse, noget stammer fra et tidligere sheet, som vi lavede for nogle år siden og noget er tyvstjålet fra andre "professionelle" character-sheets,- dog ikke nødvendigvis til AD&D.
Sheetet er delt ind i en række rubrikker, og jeg vil prøve at forklare formål såvel som rationale bagved de enkelte rubrikker i en grad, som jeg finder det nødvendigt.

Øverst på forsiden er det meningen, at man skal skrive sit eget og DMs navne.
Dernæst følger en rubrik, hvori man skriver nogle generelle fakta om sin character. Jeg har taget mig den frihed at præmarkere 'WEIGHT' og 'Height' med hhv pund og fodtommer, idet det er standard målene. 1 lb= 45o gram, 1 '(fod)=3o,5 cm og 1"(tomme)= 2,54 cm.
Der er desuden en linie til at skrive om særlige kendetegn,- en komplet beskrivelse kan fx. laves på et andet papir eller under 'NOTES' på bagsiden.

Så følger der et afsnit om styrke, Visdom, etc. Der er udfor hver egenskab 3 korte og 1 længere felt. På den første streg skriver man resultatet af terningkastet, på den næste modifikationer og på den tredie den nuværende størrelse (summen af de to andre). Fx. : 13 :+1,+1: 15 :. Den lange streg er beregnet til at rumme forskellige noter som resultat af egenskaben. Da folk lægger forskellig vægt på disse har jeg ladet linien være tom, så man selv kan føre vigtige tal ind. Fx. lægger man i visse kampagner meget vægt på 'Open doors on a' og 'Max no of languages' mens man i andre har mere brug for 'Max no of henchmen' og 'Ressurection survival'. Læg desuden mærke til at der er en linie til 'Comeliness'. Læs om denne i 'World of Greyhawk-Glossography' eller 'Unearthed Arcana', begge fra TSR.

Den tomme kasse udfor egenskaberne er til at tegne i. Nogle kan tegne deres character, andre vil tegne deres guds hellige symbol og andre igen vil tegne deres eget symbol eller våbenskjold. (Nogle gider ikke at tegne)!



Så følger en rubrik til saving-throws. Der er to interessante ting ved denne: For det første er 'POISON' rykket ned for sig selv, for det andet er der plads til at skrive forskellige modifiers. Der er 4 pladser ud for hver kategori og de er: Normal, Wisdom Bonus, Dexterity Bonus og Constitution Bonus. I pladsen under 'Norm.' skriver man det saving throw, som er opgivet i 'Dungeon Master's Guide'. I de andre felter skriver man de bonusser (boni?), som kan være relevante, dvs. også dværges magiske modstandskræft (Con) etc. Wisdom vil oftest kun være af betydning for 'Spells' og 'R/S/W', så den behøver kun at skrives på disse felter. Fordelen ved dette system er, at DM kan sige "Slå et save mod 'Breathweapon' uden Dex Bonus." uden at man så skal regne tilbage eller finde sin Dex bonus, hvis den nu var

med. Endvidere er det nemt at ændre savingthrows, når man stiger et level,- man behøver kun at rette på et tal, og det kan man se direkte i DMG'en.

Feltet ved siden af saves indeholder forskellige oplysninger. Disse bør være selvforklarende.

Nedenunder igen finder man en rubrik til oplyninger om Armor osv. 'Armor'- hvilken rustning characteren bærer. 'Shield'- ditto skjold. 'Magic Adj.'- summen af plusser (og minusser), som Magic Items giver. Fx. Chainmail+3, Shield+1, Ring+2: +6. 'Dex Adj.'- AC-bonus pga. dex. 'Shieldless AC'- AC, hvis man pludselig slås uden skjold, dvs. incl. dex og magi (husk at shield+x ikke længere tæller). 'Side AC'- AC uden skjold og Dex bonus. 'Rear AC'- side AC + 2. 'Helmet'- Hjælm-type . Husk at 1/6 af alle slag rammer hovedet,- 3/6, hvis man ikke har hjælm og modstander har bare lidt hjerne! 'Head AC'- hovedets AC incl. dex og magi. 'Weapon'- hvilket våben man går rundt med eller slås med.

I ARMOR TYPE cirkelen skal men skrive sin characters grundlæggende Armor Class, som den findes i Players Handbook, fx. 4 for Chainmail og shield. I MODIFIERS cirkelen skrives summen af alle de modifiers, som man har på sin AC. Grunden til opdelingen er brugen af Armor Type modifiers. Se nedenfor under THACO.

'Current Hit Points'-rubrikken bruges som notesblok til at sætte streger eller skrive hvor mange HP man har tilbage.

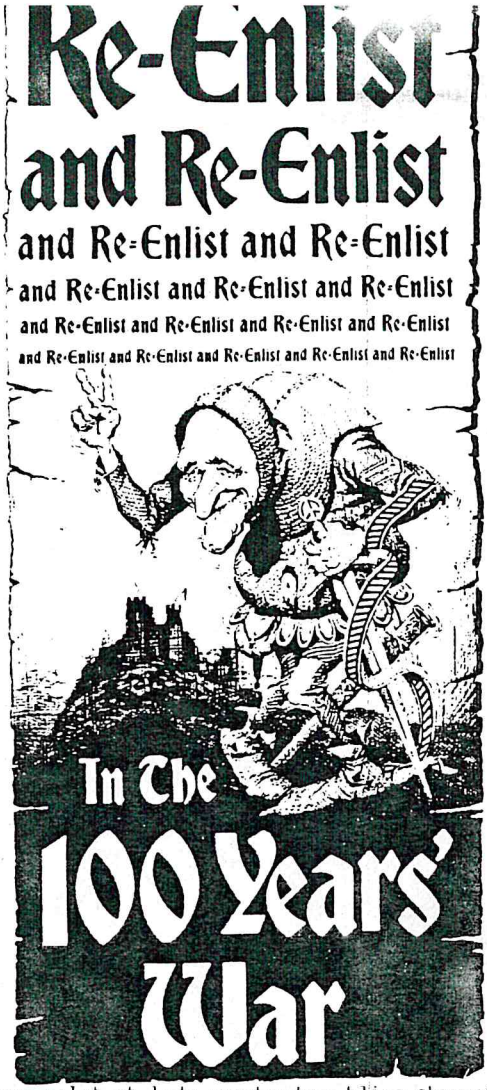
Weapon Proficiencies'- burde være selvforklarende.

Den nederste rubrik på side 1 indeholder oplysninger om hvor godt man slås med de våben man har proficiency med og/eller slæber rundt på. WEAPON- kan være en type våben eller et bestemt, fx 'Scimitar', 'Shortsword +7/+14 vs mice' eller 'Battle Axe w/ vile runes'. SPEED- se i Players handbook under det benyttede våben, husk dex bonus. Nogle spillere bruger det andre gør ikke,- vi gør. SPACE- se i Players Handbook. THACO- To Hit Armor Class 0. Dette tal er udtryk for hvor godt man rammer eller sagt med andre ord, hvad man skal slå for at ramme en modstander med AC 0. For at se om man rammer en modstander lægger man hans AC, våbenets Armor Type modifier og evt. backstab bnous til sit terningslag. Hvis dette giver THACO eller mere har man ramt. Læg mærke til at man ignorere de mange tyvere på tabellerne i DMG'en så systemet også gælder for meget dårlige slagsbrødre. Fx. MU1 med non-prof. weapon: THACO=26. SM-ME- damage til Small eller Medium modstandere. LARGE- ditto Large. 0 1 2 ... 9 10- Armor type modifier i følge 'Players Handbook'. Jeg ved godt at mange ikke bruger disse,men det er lidet besvær og så gør de at våbnene blive lidt forskellige. AC 1 og 0 mod. kan findes i 'Unearthed Arcana'.

Øverst på bagsiden skal man skrive sit eget og figurens navn og derunder er der en rubrik til at beskrive sin firbenede ven. Underafsnittene skal forhåbentligt ikke forklares.

Nedenunder er der en rubrik til at beskrive hvor ens character har alle de mærkelige ting han slæber rundt på samt hans våbenbeholdning, missillager og særlige magiske komponenter til brug ved spell-casting. Jeg





har valgt at lade genstandene blive skrevet under opbevaringsstedet og ikke omvendt, idet min erfaring siger mig, at man pludselig kan miste Beltpouch eller lign. og så er det besværligt at gå hele sin inventarliste igennem for at udviske de genstande, som befandt sig heri.

Den næste rubrik er til at notere sin skattebeholdning i. Der er foruden de forskellige møntsorter også gjort plads til notering af juveler og andet godt. (Her vil nogle sikkert mene, at man aldrig får brug for andet end GP, PP og EP, men visse steder er DMerne ganske påholdene. I en campaign, hvor jeg selv deltog blev spillerne på et tidspunkt lovet "treasure beyond your wildest dreams!!!" "Wow, tyve GP!" var Steen Bøg Madsens spontane svar.).

Under denne er der en rubrik hvori man kan notere hvilke magiske genstande man ejer, samt særlige ting man vil huske om disse. Fx. egenskaber, charges eller kommando-ord.

Næste rubrik om Alignment og XP er der ikke andet at sige om, end at der måske ikke er helt plads nok til XP.

Nederst til venstre er det meningen, at man skal notere småting omkring Hit Points. Man skal for hvert nyt level udfylde(fra venstre) terningslag, Con bonus, HP på dette level og samlet HP. Her må der hellere laves et instruktivt eksempel:
Max Muldjord, 5o%-elver med Con 17, F3/MU2:

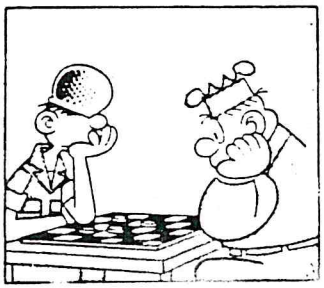
LEVEL:	DIE:	ADJ.:	SUM:	TOTAL:
1	6/2	+3/2	9/4	7^{+}
2	9/4	+3/2	12/6	16^{+}
3	2/	+3/	5/	18

'+'-et betyder at man har rundet op og altså næste gang skal runde ned.

Den allersidste rubrik på arket har plads til noter af forskellig art. Jeg vil gerne gøre opmærksom på, at der ikke er plads nok til at opskrive alle sine spelles på denne ret beskedne plads, men faktisk mener jeg at det er en meget bedre idé, at hæfte nogle foldede A4 ark sammen (Format som T&L) og så klistre kopier af sine spells ind i dette hæfte. Det giver også en illusionen af at man har i en rigtig spell-book.

Kommentarer om dette character sheet modtages gerne af ego (gerne i form af et læserbrev) og hvis det er noget fornuftigt man har at indvende vil jeg naturligvis tage det til efterretning ved en senere revidering.

Jens Henrik Kruuse









Til vore kunder.

Lise og Jørn Eriksen, Søndertoften 209, 2630 Tåstrup, har besluttet at ophøre med salget af spil, både fra Avalon Hill og TSR. Vi har givet besked til vore amerikanske firmaer.

Vi har ophørsudsalg på følgende varer. Bestil hurtigt. Varelageret kan være væk, før nogen tror det.

Avalon Hill-spil. Der gives 25% rabat på nedenstående priser.

Kr. 450	GI-Anvil
Kr. 375	Up Front
Kr. 360	Stellar Conquest
Kr. 345	Devils Den
Kr. 330	Firepower
Kr. 300	Acquire, Freedom in the Galaxy
Kr. 270	Panzerkrieg, Panzerleader
Kr. 255	Guns of August, Outdoors Survival
Kr. 240	Arab Israeli War, Air Assault on Crete, Bulge, Bismarck, Bull Run, Kingmaker, Midway, Panzerarmee Afrika Storm over Arnhem, Submarine, Titan, Victory in the Pacific, Wizards Quest
Kr. 210	Afrika Korps, Alpha Omega War, Dauntless, Jutland, Machiavelli, Origins of WW2, Starship Troopers
Kr. 180	War at Sea
Kr. 165	Down with the King, Mystic Wood
Kr. 135	Circus Maximus, Gladiator, Tactics II
Kr. 120	Robin Hood
Kr. 90	Battle for Italy, Naval War
Kr. 75	Squadleader scenarios

Specialtilbud:

Runequest:
Players Box 240,-
GM's Box 300,-
Railbaron 160,-
Duel 140,-
Spice Harvest 120,-

Ring (02) 524651, eller skriv til os. Med tak for behageligt samarbejde.

Jørn og Lise Eriksen

KANINER SØGES - KANINER SØGES - KANINER SØGES - KANINER SØGES - KANINER SØGES

Bag denne noget usædvanlige overskrift skjuler der sig et oprigtigt ønske om at komme i kontakt med en person, som enten vil sælge, bytte væk, forære væk eller tillade kopiering af (dårligt dansk) et gammelt SPI spil, som hedder 'Bunnies & Burrows' baseret på Richard Adams 'Watership Down' på dansk 'Kaninbjerget'. Årsagen er at jeg er fanatisk R. Adams og specielt kanin-fan. Enhver henvendelse vil være meget velkommen,- jeg er sågar interesseret i at købe et sæt kopier af reglerne.

På forhånd tak, Jens H. Kruuse tlf. 01-65 74 32, adr. forrest i bladet.

TIL SALG: Jeg har flere spil end jeg kan nå at spille, og vil derfor sælge nedenstående. Begge spil er som nye.

Samurai Blades (mand til mand Samurai kamp) 100 kr.

Hitler's War (gæt selv hvad det handler om) 150 kr.

EFTERLYSNING: Jeg har engang solgt et spil, som hedder '1829' til Jørn Eriksen (brugt). Det er flere år siden, og nu kunne jeg godt tænke mig at spille (købe?) det igen. Hvem har det? Det handler om opbygningen af jernbanenettet i England fra 1829 og frem og er for flere spillere.

HENVENDELSE: Robert Olesen, Kastelsvej 9 st dør 2, 2100 Ø telefon 01 380308

RUNEQUEST 3

-en forbedret udgave af det ellers udmærkede Runequest 2



Rq3 er et fantasirollespil udgivet af Avalon Hill. Det er en efterfølger til Rq2. Det ligner dette spil meget, men dog med kraftige forbedringer hvor reglerne har været for gode i den tidligere udgave.

Dem, der synes det mindste om Rq2, bør så absolut prøve Rq3. Der er bl.a. indført et ordentligt magisystem. Problemer med store våben, der slår som trommestikker, og ingen ulemper ved tungt panser er fjernet i den nye version. Mange ting er i det hele taget forbedret, uden at selve systemet er ændret.

Reglerne er pædagogisk forklaret og godt sat op, så de er forholdsvis nemme at finde rundt i, læse og forstå. Samtidig finder jeg det godt, at de følger traditionen med mange steder at give en grund til, hvorfor reglerne er, som de er. Der gives også en hel del mægtig gode eksempler. Spillet er ret kompliceret, men udformningen af reglerne kompenserer for dette.

Som i alle andre systemer har en figur i Rq3 nogle tal på en række karakteristika. Tallene fungerer godt i Rq3, fordi hvert point har betydning. Det er efter min mening desuden nogle velvalgte karakteristika (de er ligesom i Rq2).

Genereringssystemet virker godt. Man får tildelt et erhverv og en kultur, hvilket giver en smule baggrund. Reglerne for at generere ikke-mennesker er detaljerede, og der er stor forskel på disse og mennesker.

Evnerne (skills) er meget specifikke. Jo bedre, man er med en evne, desto sværere er det at blive bedre med den. Man kan blive bedre på 3 måder: training, research og experience. Ud fra dette kan man få sin figur til at blive god til præcis de ting, man gerne vil have, den skal være god til.

Magi-systemet er opdelt i 3 dele. Det gør det muligt at lave mange slags magikere. Magireglerne virker godt spilleteknisk. De er sjove at bruge, og samtidig giver de mulighed for figurer, der både kan slås og bruge magi. Der er den begrænsning på magi, at man højest kan påvirke et individ med den, hvilket er yderst rimeligt.

Reglerne gør det altså muligt at udvikle netop den figur, man kunne tænke sig. Figurerne bliver lidt bedre hele tiden, og de har stort set altid mulighed for at træne. Der finder således en løbende udvikling sted. Avancerede kampregler dækker mange tænkelige situationer, og de virker rimelige.

Af negative sider ved Rq3 kan nævnes megen regnskabsføring, fuldstændigt uhæmmede monstre, der gør mennesker komplet til grin, og det er let for en figur at dø eller blive invalid.

Alt i alt finder jeg, at Rq3 er det bedste fantasirollespil, jeg har prøvet. Det er ikke det perfekte, men vi har jo alle hver vores ideer om det perfekte system. Jeg tror, at Rq3 er et system, der vil falde i de flestes smag, og skal man kritisere, vil det blive på det spil-tekniske område. Eneste virkelige problem er materiale. Der er ikke udkommet ret meget (i hvert fald ikke i Danmark), og det kræver et stort arbejde at lave noget. Men kan man overkomme det, vil man sikkert nyde mange timer med Runequest.

Henri Hein



THIRD REICH

Hvad er Third Reich (TR) ? - det er som navnet antyder et spil om 2. verdenskrig i Europa og Nordafrika.

Det kan spilles af 2-5 personer, hvor hver spiller repræsenterer en eller flere af følgende stormagter: USA,GB,USSR, Frankrig,Tyskland og Italien.

Hver enkelt stormagts formåen økonomisk og militært er baseret på et antal "Basis resource points" BRP. Alt fra krigserklæringer,felttog, bygning af enheder og til investeringer i industrien koster BRP. Hvert land forsøger nu efter bedste evne dels ved militære aktioner og dels ved "økonomiske/produktions - mæssige foranstaltninger,at nå deres mål.

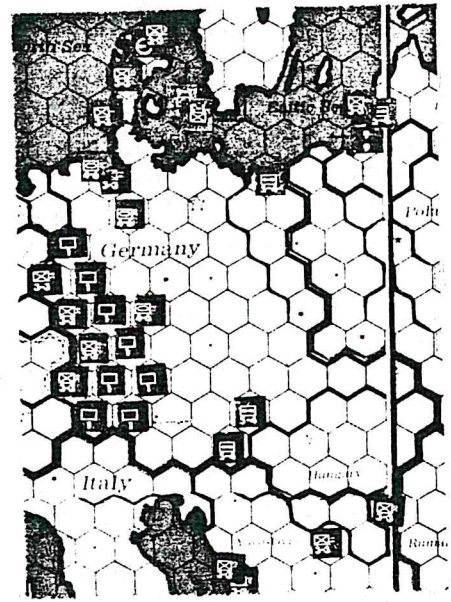
Hvor godt er så TR ? Da spillet i sin tid kom frem blev det i USA til delt titler som "årets spil" og "årtiets spil". Siden er det blevet yderligere bearbejdet med det resultat,at man idag efter min mening har et af de bedste "wargames", der er på markedet både hvad angår kompleksitet,spilbarhed,spilletid og ikke mindst historie.



Det er mig derfor en gåde,hvorfor man aldrig i Consim ser eller hører om folk,der spiller TR.

Er det fordi man ikke er interesseret i denne genre - jeg tror det ikke. Er det fordi man synes,at det er for tidskrævende - muligvis,men jeg vil påstå,at det ikke tager væsentligt længere tid at spille TR end f.eks. Fortress Europe eller Panzergruppe Guderian!

Eller er det fordi mange føler reglerne er for omfattende at læse/lære og/eller mangler man nogle at spille med???



Jeg tror selv at det sidste forhold er en væsentlig grund til at vi hører så lidt til TR. Det katastrofale er,at en masse mennesker muligvis har spillet stående hjemme på hylden. Jeg har sågar hørt TR omtalt som " spillet alle har men ingen spiller".

Derfor: ER der nogen,der har lyst til at spille,snakke regler eller diskutere mulige strategier i TR så ring eller skriv til mig. Det er så mit forslag at vi på et Consimmøde sætter os sammen for at se på,tale om,spille THIRD REICH.

BØRGE MADSEN
Peter Bangsvej 8 2.
2000 Frederiksberg
(01) 877591

JULE QUIZ

JULEQUIZ II. Resultater.

Efter forrige julequiz sølle respons fra vore læsere, havde jeg nok ikke regnet med at mere end ca. 90% af Consims medlemmer ville sende ind til denne. Men til min store overraskelse kom der kun 9, og medlemstallet i Consim skulle efter sigende være ca. 100! Jeg er derfor overbevist om, at der må være fejl i medlemskartoteket, og der vil blive taget skridt til at få gjort de ansvarlige opmærksom på tingenes rette sammenhæng, idet jeg har regnet ud, at det alt sammen blot er en sammensværgelse med det formål, at jeg personlig ikke på få for lavt et medlemsnummer!!

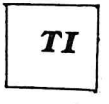


5.



6.

Her vil jeg så blot tilføje, at en anden forklaring kunne være, at der e.g.a. trykfejl var problemer med at læse vedtægternes §42. Men, som de fleste nok ved, er ukendskab til loven ikke nogen undskyldning, så der vil blive taget de nødvendige forholdsregler for at implementere afstraffelsen. Lad det være en advarsel til alle jer, når i nærmer jer radioen, båndoptageren eller hvad i nu har.



7.



8.

Nu vil vi se på, hvad I skulle have svaret på spørgsmålene:



1. Trap! er en fælde, Imperiets hemmelige politi har lagt for at fange lede oprørere i FREEDOM IN THE GALAXY.
2. MCG, som der står i hjørnet, står ganske rigtigt for Marvel Comic Group, så denne brik stammer fra MARVEL SUPER HEROES (TM). En af indsenderne konkluderede straks, at "Turk" viste, at det drejede sig om en skurk. HMMM!
3. Det er da umiddelbart indlysende, at denne brik er Volga River Flotilla fra BATTLE FOR STALINGRAD. Det kan enhver idiot da se, ikke(???????).
4. Halvmåneformede brikker er jo ikke hverdagskost, og de fleste genkendte straks denne som Storm Marker fra DUNE.
5. Boobytrap fra AMBUSH.
8. Minefield fra AMBUSH, og for resten, bagsiden af brikken fra spm. 5! Indrømmet, lidt tricky. Her kan jeg ikke lade være med at fortælle, at Carsten S. Olsen svarede Ambush til næsten alle brikkerne (så måtte en af dem da være rigtig), men ved netop 5 og 8 skulle han i stedet komme med humoristiske indlæg. Jeg kan her til ære for Carsten nævne, at Consim ikke anvender dødsstraf, næ, vi har meget værre ting på programmet (jævnfør §42).
6. At dette er et UFO kan man med lidt god vilje se, men at tro, at et sådant skulle forekomme i AIR WAR troede ingen, undtagen Kim Madsen, der svarede Air War til dette spørgsmål og nr. 9, udelukkende for at genere mig. Dette kan jo kun fortolkes som endnu et bevis på Kims specielle held, og Carstens mangel på samme.
7. TI er vherken en opfordring til at holde kæft eller en film med Bo Derek, men en brik fra CROSS OF IRON.
9. Flyvende drage i AIR WAR! Hvad bliver det næste? En F-15 i AD&D, måske. Nej, det var ikke nogen opfordring, glem det igen.
10. En Clorofix er ikke noget narkotika fra STADEN(TM) the Role Playing Game, men et tåbeligt monster man kan møde på mission i FREEDOM IN THE GALAXY. At tiltro Dallas sådan teknologi er nok lidt overdrevent, for slet ikke at tale om Plot to Assassinate Hitler, som nogen havde foreslået. Tag jer sammen!
11. Dette spørgsmål er interesant, fordi det egentlig burde give point ikke at svare korrekt her. Sagen er den, at AMBUSH er et paragrafspil (lidt a la Endless Quest/Fighting Fantasy), og denne paragraf kan man slet ikke komme til fra nogen af de andre! Derfor må man for at kende den have siddet og snydelæst i paragrafhæftet, og det var der kun en, der havde gjort, nemlig : Alex Løvendal Pedersen.
12. The Divine Gygax har lavet visse fejl i DMGen fra AD&D, og dette er en af dem. Der er flere, men dem gemmer vi til en anden god gang.
13. På de med ... afmærkede steder skulle der stå: Sietch Tabr, Habbanya Ridge Sietch, Emperor, Atreides, Harkonnen, DUNE. Det var altså fra DUNE, og disse sejrshetingelser kan føre mange sjove ting med sig, udover den verbale fortoldning altså, og man kan risikere, at en spiller (Guild) kan vinde, ved at evakuere sin egen hjemby til sidst.
14. Kontr...(staves lige ud af landevejen) forekommer i BATTLE FOR STALINGRAD.





4.



15. Film, ha, troede jeg de fleste ville tænke, Dallas! Nej, nej og atter nej. Dette er fra COMMANDO, og er noget, en Major Novel Hero eller bedre kan fremtvinge, hvis han finder det nødvendigt (f.x., hvis han lige er blevet dræbt). Der er en hel side i reglerne med forskellige Miraculous Escapes. Et andet eksempel herfra:
" Fore! A golf ball hit with tremendous velocity from a golf course several miles behind the front intercepts the bullet as it speeds towards the Commando. "
Dette virker mod alt, selv artillerigranater, men det er dog en lille detalje, når man sammenligner med, at det ikke er forbudt at bruge flammekaster under vandet!
16. Disse to smarte tabeller, der umuligt kunne laves nemmere, kommer selvfølgelig også fra COMMANDO. Og ja, der er også en tabel over Miraculous Escapes!
17. Og hvilket spil findes så ikke? Der var flere forskellige gæt. 3 mente, at CLOSE ENCOUNTERS OF THE FOURTH KIND måtte findes, fordi 1st kind er iagttagelser, 2nd kind er konkrete beviser, og 3rd kind er kommunikation, som i Steven Spielbergs film. Og kommunikation inkluderer faktisk også voldsudveksling, som man ellers kunne tro 4th kind skulle dække over. Men ikke desto mindre siger Søren Bugge, at der findes et sådant spil. Da dette jo må bero på en misforståelse, bedes alle, der har hørt om, læst om, set eller endog spillet et sådant spil øjeblikkeligt glemme det, TAK! Andre gæt på ikkeeksisterende spil: Dallas (det burde heller ikke findes), Timetripper (som jeg selv har prøvet), Marvel Super Heroes (det er heller ikke særligt vellykket) og endelig LEX LUDUS, som en mente var dårlig latin, fordi det jo hedder Lex Luthor!(?) Jeg tror, at Frik Wittchen, der selv har lavet spillet, synes ilde om at høre, men det kan jo være, at han så skriver lidt om det til ære for de uvidende.

Generelt: Der findes ikke nogen spil der hedder:
- Aner Det Ikke
- Je ne sais pas
- Aint got No Idea
- Advanced Marvel Campaign in The Galaxy over Arnhem
- En Iskage
- Min sidste AD&D Characters Gravsted
- Det spil, der ikke findes
- Consims regler (OK, det kan måske diskuteres)

Og de står i hvert fald slet ikke på listen! Så er det forhåbentlig

De bedste 9 besvarelser blev:
1) Alex L. Pedersen
2) Henri M. Hein,
3) - 6):
Steen B. Madsen, Jesper Udsen Martin Johannesson, Hans Thomsen.
7) Kim Madsen
8) Sune A. Nielsen
9) Carsten S. Olsen

Det ses, at vinderen blev, til trods for en total mangel på humor i sin besvarelse (han ved vel bedre end nogen anden, hvad konsekvenserne af §42 er):

ALEX LØVENDAL PEDERSEN



Præmien til FORRIGE julequiz var, ifølge Søren Bugge:
Squad Leader
Cross of Iron
Crescendo of Doom
GI Anvil of Victory
Dungeon Masters Guide
Players Handbook
Monster Manual I og II
Fiend Folio
Unearthed Arcana
Advanced Squad Leader
Beyond Valor
Samtlige AD&D moduler
samt et gavekort på 100 spil efter eget valg
eller
tilsvarende værdi kontant (omregnet efter Fantask-priser!!)

Men denne gang ville vi ikke spise folk af med ussel mammon, så i stedet vil Alex få overrakt et flot diplom på Vikingcon til oktober. Skal vi alle sammen ønske ham til lykke!

GAME OVER m.v.h. Henrik L.



TORDEN OG LYNILD er meget afhængig af bl.a. DINE artikler/læserbreve/annoncer o.lign. Men det har måske afholdt netop dig fra af skrive, at du var i tvivl om, hvordan du skulle gøre det. Så nu har du her de nødvendige oplysninger, så der egentlig ikke længere er nogen undskyldning!

EMNER: Ja, det er det, du selv skal bestemme. Alt har interesse, så længe det handler om spil på en eller anden måde. Ellers er der frit slag.

FORMEN: Vi trykker i princippet alt, i den form, du sender det til os i. Med mindre du har en speciel aftale med en fra red., kan du ikke regne med, at vi skriver det rent for dig. Derfor bør alt være maskinskrevet, med enkelt linieafstand, og du bør tilstræbe ca. 35 tegn pr. linie, som i denne tekst. Det er nemlig meget nemmere at læse end normal hel-linie, og det er let at indstille skrivemaskinen til f.x. 5 og 45 som margin. Det har jeg gjort her.

ILLUSTRATIONER: Tekst uden illustrationer er tung at læse, så vi prøver på at illustrere så meget som muligt. Du er derfor meget velkommen til at vedlægge tegninger/billeder/hvadsomhelst, du finder passende. Vi skal nok supplere efter behov. Monter det helst IKKE! Det er nemmere at tilrettelægge bladet, hvis vi selv kan klare det, og vi kan ikke på forhånd garantere, hvori bladet, din tekst kommer til at stå.

STØRRELSE: T&L er jo ikke et sted, hvor man kan få publiceret sin doktorafhandling, så generelt bør indlæg ikke fylde mere end 4 sider. Men hvis det volder problemer, så kontakt os inden!

HVAD DU IKKE SKAL SKRIVE: Personlige angreb og lignende perfiditeter er ikke tilladt.

MEN ELLERS FRISK MOD! og se at få skrivemaskinen frem!

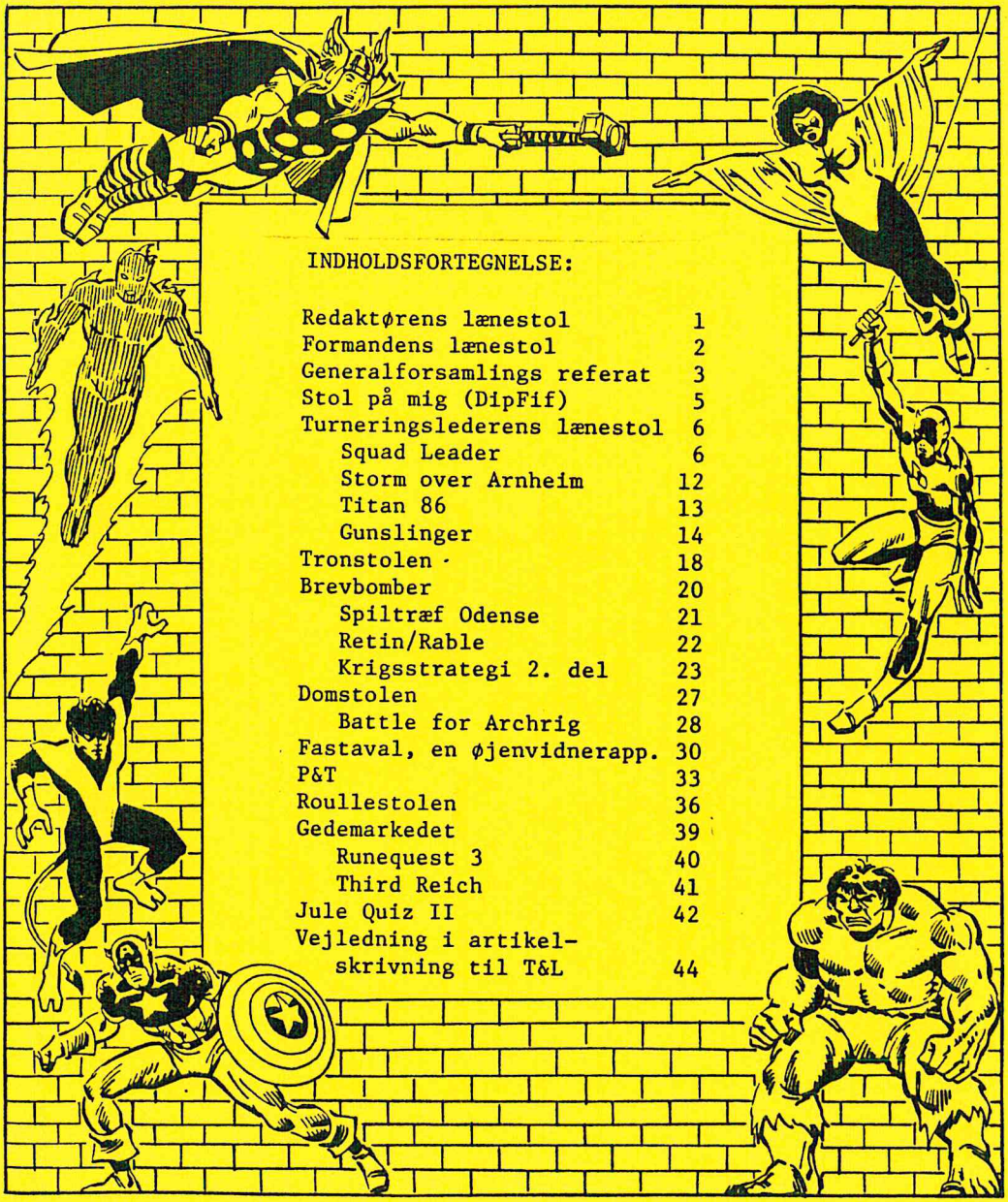
god!

MASKINSKREVET: Der er [illegible]dig forskel på skrivemaskiner. Den spalte til venstre herfor er skrevet med en "stødstangs-model" med genbrugs-farvebånd, hvilket giver en spinkel skrift, der kan være vanskelig at læse i et amatørblad som T&L.
Denne spalte derimod er skrevet med eengangsbånd (carbonbånd) det er naturligvis meget dyrere, men som regel er resultatet at det er lettere at læse.
Der er iøvrigt den væsentlige forskel på disse to spalter, at den "tynde" er skrevet med 12 pitch (= 12 typer pr. tomme) medens den her "fede" er skrevet med kun 10 pitch (gæt selv).

Printere (Dot-matrix'S etc.) er totalt uegnede til reproduktion efter den metode vi bruger nemlig FOTOKOPI. Selv om selv de bedste skønskriftsprintere tilsyneladende farver skriften kraftigt sort, er der alligevel for meget "luft" i bogstaverne, Så hold jer til skrivemaskinerne.



BILLEDER: Ja, det hedder egentlig Illustrationer, men det navn er allerede brugt i foregående spalte. Det er absolut bedst med streg-tegninger (i fagsproget hedder de "autos"), det næstbedste er rasterbilleder og det værste er fotos, de er faktisk ubrugelige til et amatørblad.
Her i spalten kan du se et eksempel på en stregtegning og et rasterbillede, du må selv prøve at gætte hvad det forestiller - nej vel, selv om det må betegnes som det næstbedste kan man ikke beskylde det for at være godt!



INDHOLDSFORTEGNELSE:

Redaktørens lænestol	1
Formandens lænestol	2
Generalforsamlings referat	3
Stol på mig (DipFif)	5
Turneringslederens lænestol	6
Squad Leader	6
Storm over Arnheim	12
Titan 86	13
Gunslinger	14
Tronstolen	18
Brevbomber	20
Spiltræf Odense	21
Retin/Rable	22
Krigsstrategi 2. del	23
Domstolen	27
Battle for Archrig	28
Fastaval, en øjenvidnerapp.	30
P&T	33
Roullestolen	36
Gedemarkedet	39
Runequest 3	40
Third Reich	41
Jule Quiz II	42
Vejledning i artikel-skrivning til T&L	44

AFS.: CONSIM - POSTBOKS 48 - 4140 BORUP.