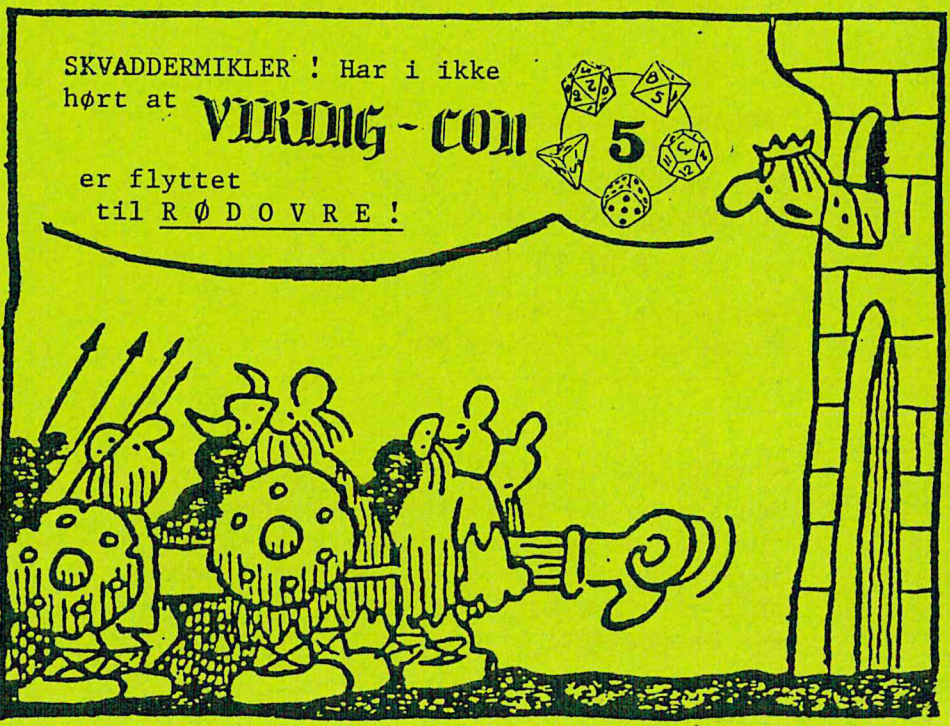
Nr. 3 - efterår 1986 - vol. 2

TORDEN & LYNILD!



Redaktionen består af:

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

JENS HENRIK KRUUSE 01-657432
Ericavej 170 2820 Gentofte

HENRIK LAWÆTZ 01-658118
Højsgårds Allé 83 2900 Hellerup

ERIK SWIATEK 03-627462
Klempegårdsvej 96 4140 Nr.Dalby

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

Consims kasserer er stadig:

KIM ANDREASEN
Stumpedal 9,st,h. 2730 Herlev

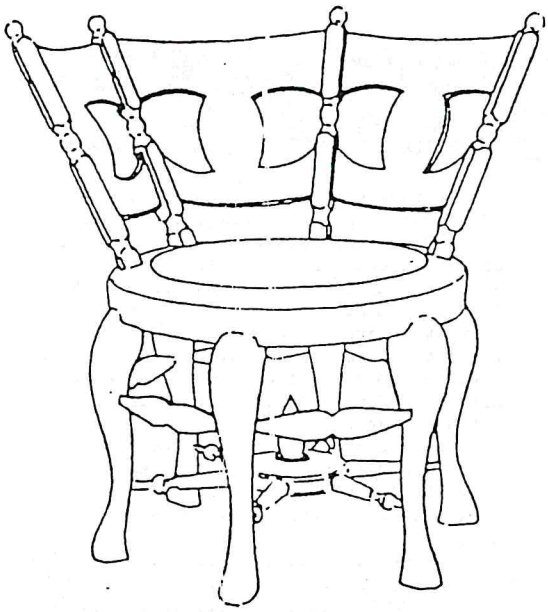
Inmeldelse i Consim, og fornyelse af medlemsskab (for 1986) sker ved indbetaling af kr. 50,- til postgirokontonr.:

6 31 18 14

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

Redaktionen fralægger sig ethvert ansvar med hensyn til "farveforvrængninger" der især går ud over PC-printer udskrifter. Iøvrig foretrækker vi at teksten bliver delt i to spalter, de letter læseligheden betydeligt!

Redaktorens lænestol



Dette nummer er ligesom forrige års 3. nummer domineret af 16 sider VikingCon-stof. Vi har dog gjort en del ud af ikke at svigte vore almindelige features, men den er alligevel svupset i enkelte tilfælde, f.x. Dip-Fif, sludder, Stol på mig. Det skal ikke gentage sig (vel, Erik?). Der er således ikke ret meget nyt i dette nymmer, men det er der alligevel.

En vigtig ændring er, at det er ved at lykkes for os i redaktionen at få lokket nogle flere til at skrive til T&L. I dette nummer kan man jo finde bidrag fra Carsten S. Olsen og Hans Thomsen, og det er bare for at nævne dem, der IKKE tidligere har medvirket. Vi er dog ikke tilfredse endnu. Først når vi ikke længere bliver overraskede over at finde artikler til bladet i vore brevkasser, så måske. Så hvis vi ikke har sagt det før, så gentager vi det nu: SKRIV, SKRIV, SKRIV, SKRIV, SKRIV.

En anden vigtig ændring er, at dette nummer også udsendes til Østerbro Simulationsspilforenings medlemmer. Jamen, vil nogen så sige, jeg er medlem begge steder, og jeg har kun fået et eksemplar. Eller: jeg behøver så ikke længere være medlem af Consim (eller Østerbro). Dertil kan jeg oplyse, at der snart vil blive indført en rabatordning for medlemskontingentbetaling til ØS, hvis man tillige er medlem af Consim. Men for dem, der måske kun er medlemmer i Consim p.g.a. T&L, og ellers kun kommer til ØSs møder, så er det en fordel at melde sig ud. Farvel.

Jeg nævnte før, at vi manglede Stol på mig. De meget aktive af jer vil måske bemærke, at der mangler et indlæg om landsforening, som undertegnede har stillet i udsigt. Pointen skulle være, at dette nummer af T&L skulle sendes til alle medlemmerne i det 8 pers. store udvalg med repræsentanter for alle tænkelige og utænkelige foreninger. Grunden til indlæggets absens er, at sidstnævnte er umuligt. Dette skyldes, at på det korte møde, der blev afholdt i forbindelse med Spiltræf i Odense, blev det overdraget til en repræsentant for Silmarilion (det er faktisk stavet, som de gør det), der var de mest ivrige fortalere, at sende en navneliste over udvalgets medlemmer til bl.a. undertegnede. Denne er udeblevet. Jeg agter ikke at foretage mig det ringeste inden jeg har denne liste. Jeg bemærkede ellers på dette møde, at de ahr lidt andre styreformer i de øvrige foreninger. I århus, d.v.s. FASTAs territorium, skal vigtige ting vedtages på ekstraordinære generalforsamlinger, hvilket nok skal forsinke en landsforening yderligere. Her i Consim er det jo let. Dem, der laver noget, har noget at skulle have sagt. D.v.s. Consims reelle bestyrelse kaldes også "Redaktionen". Undtagelsen til ovennævnte regel er dog Erik S., der faktisk har lidt at skulle have sagt.

Nu kan jeg ikke finde på mere at spilde jeres tid med, så læs videre

Farvel og på gensyn.

Henrik Lawætz

VIKING - CON

RAMT AF

ASBESTOSE

Allerede under VikingCon 4 havde vi sikret os bedre plads til dette års spillerbegivenhed. DYVEKESKOLEN på Amager. Aftalen med Københavns kommune var i hus, vi ville få masser af god plads i 1986.
Men ak ve, ak ve (ak w), just i denne sommer gik der pop i de kommunale institutioners byggemateriale. Som så mange andre københavnske skoler var/er lofterne i DYVEKESKOLEN af et asbestholdigt materiale, hvilket medførte, at skolen blev lukket i sommerferien, for at gennemføre en ombygning, der forventes afsluttet en gang i løbet af november.





Nu var gode dyr rådne, arrangørgruppen stod på nippet til at tabe håret, men når nøden er størst, er hjælpen jo nærmest, spillevennerne hørte om vort problem i LOKALRADIOEN! Der blev udsendt signaler til kommuner der havde skoler af passende størrelse og indretning. Rødovre kommune kom med det bedste tilbud:
FREDAG den 17. klokken 18 til SØNDAG den 19. klokken 18.00, det vil sige at der kan spilles UAFBRUDT i 48 timer!!!

I år holder vi altså VikingCon på Valhøjskolen i Rødovre. Den ligger på Rødager Alle. Jo, det er samme Allé som RABLE-formanden, men dog på den anden side af kørebanen.
Imidlertid skal du ikke spises af med en så vag stedsangivelse, i dette nummer af T&L er der indsat 16 sider om VikingCon 5, bl.a. et kort der ret detaljeret viser hvorledes du finder skolen - især hvis du benytter offentlige transportmidler.
Lad mig lige bringe i erindring, at vi har skolen i 48 timer uden ophold. Dersom du har selverkendelse nok til at indrømme, at du.- på trods af at det handler om din yndlingshobby - ikke er i stand til at holde dig vågen i 48 timer, kan du medbringe en sovepose samt evt. luftmadras eller andet underlag, thi der vil blive muligheder for at få lidt søvn i øjnene i skolens gymnastiksal.
Der vil sågar blive mulighed for MORGENMAD, FROKOST og MIDDAG (varm mad) på skolen, men vi vil gerne i forvejen vide om du vil overnatte og om du vil have morgenmad, idet vi så kan købe ind i de nødvendige mængder. Skriv om sådanne planer på tilmeldingsblanketten i midten.
Forresten er der PENGE AT SPARE, hvis du indbetaler deltagergebyret til Consim's girokonto (se omslagets inderside) inden den 10. oktober, thi de nye priser er således:

ALLE 3 DAGE	kr. 60,-
LØRDAG & SØNDAG	kr. 50,-
ENKELTE DAGE	kr. 30,-
FORUDBETALING (=alle 3 dage)	kr. 50,-

Alt dette munder ud i, at på trods af den truende asbestose, bliver der atter i år afholdt VikingCon, hvor vi spiller alle de go'e gamle spil - bortset fra AD&D DUEL, som vi ikke har kunnet finde arrangører til i år, MEN hvis du sidder inde med et rimeligt velfungerende system til AD&D DUEL, så kom med det, det kan sagtens blive løbet af stabelen under VikingCon. Lad mig i øvrigt sige helt generelt, HVIS DU HAR ET RPG SCENARIO, ET NYINDKØBT BRÆDTSPIL ELLER ET ANDET SPIL (F.EKS.SELVLAVET) SOM DU ENDNU IKKE HAR FÅET SPILLET, ELLER SOM DU BRÆNDER EFTER AT FÅ SPILLET IGEN, SÅ TAG DET MED TIL VIKING CON! Der er store chancer for at få det spillet, især hvis du kontakter lederne af SPILLEBULEN (se indlagte), hvor der bliver et forum for SELVSTARTERE (folk der selv har spil med), KICKSTARTERE (folk der skal "sparkes til at spille med Selvstarterne) og for CHOCKERE (folk der vil hjælpe de andre i gang).

Årets VikingCon Mascot er ingen ringere end:



Formandens lænestol

Jaahh hvad pokker skal man nu skrive i denne spalte, der er jo ikke rigtigt noget at omtale...der sker jo egentlig ikke noget på spillefronten for tiden eller i den nærmeste fremtid.....hvad si'er 'u, Erik?....lokale- og VikingCon-situationen...ja, hvad med den? Nåh, jeg kan skrive et par linier om dem.

VikingCon burde kunne overståes ret hurtigt, da man skal være mere end almindelig doven for ikke at bemærke at en god del af dette nummer nummer af T&L omhandler denne årlige begivenhed. Det er for resten femte (5.) gang vi afholder denne lille spillekomsammen. Den har godt nok ikke heddet VikingCon alle fem gange, første gang døbte vi den Copenhagen Gamecon, efter at vi havde været rundt om Saga-, Asa- og jeg ved ikke hvad-con. Jeg tror også at VikingCon var på tale, men det fandt ikke arrangørgruppens (også os) nåde den aften. Året efter syntes både vi og Consim, at det var et godt navn og den fik så navnet VikingCon 2, og det navn blev hængende. I 1984 blev VikingCon så en instution, og Consim besluttede at nu var tiden inde til at påtage sig det fulde ansvar for afholdelsen af arrangementet. Jah så ansavrlige blev foreningen at de det år besluttede at dække vores underskud på Copenhagen Gamecon (VikingCon 1). Og dette ansvar har Consim endnu et gang været sig bevidst og har pånyt bedt VikingCon-gruppen om at sørge for at VikingCon 5 bliver en realitet. VikingCon-gruppen er igennem årene svulmet lidt op. Den består i år udover de mangegenge omtalte vi/os (2 x Erik & Hans Rancke) af Asger Clausen, Torben Pollack og Børge Madsen. Denne nye gruppe så straks at deres arbejdsbyrde ville blive for stor så de ilede med at rekrutere yderligere en række mennesker, og da jeg ikke har uanede pladsmængder vil jeg ikke nævne alle de mennesker her kun påpege, at Jeg som formand for Consim vil takke alle disse mennesker for deres arbejde samt det jeg ved der vil komme. En lignende tak vil jeg rette til de ovennævnte, da jeg ved at de ikke kommer til at spille ret meget på VikingCon 5 - de skal sørge for at alle I andre for næs-







ten alle jeres ønsker opfyldt.
Endelig skal der (nej vil jeg) rette(s) en tak til de mange Gamemastere, under- og over-ditto der kommer til at medvirke ved arrangementet, uden dem ville der hellere ikke ske ret meget.
Det lyder måske som en masse takkeri, men da det er det eneste de får ud af det (ja de kommer sågar selv til at betale deres egen entré) så er det kun rimeligt at Consim er taknemmelige for deres hjælp.
Enkelte GM's syntes sidste år at det ville være rimeligt at de kom gratis ind, da de jo udførte et stort stykke arbejde. Hertil kan jeg kun sige, at det er rigtigt, men...læs lige det jeg skrev ovenfor en gang til, og prøv så at regne lidt i hovedet. Alle de Over- og under-GMs plus arrangørgruppen svulmer hurtigt op til 80 mennesker, og hvis de kommer gratis ind, ja så truer det ganske simpelt arrangementets økonomi. Derfor ingen gratis adgang for nogen før vi engang ude i fremtiden kan se et så sikkert overskud at der er råd til den slags luksus.
Summa summarum - mange tak for Jeres srore arbejde, og tak for jeres dobbelte støtte til arrangementets gennemførelse.

Så er der lidt om lokale-situationen.
Enkelte har i august gået forgæves til Consim-møderne i Valby Medborgerhus, eller har hørt rygter om at det er blevet flyttet.
Det skal hermed afkræftes - CONSIM-MØDERNE ER FORTSAT I VALBY MEDBORGERHUS, og de afholdes fortsat den 1. lørdag og søndag efter 3. lørdag i måneden.

Velkommen til vores Consim-møder og på gensyn til VikingCon 5.

Erik Swiatek

KRIGSSPIL PÅ ITALIENSK



Hvad gør man, når man skal på ferie til Rom en uge i august med en masse varme lire på lommen, som man umuligt kan nå at drikke op og som man ikke gider at spilde på små modeller af Colloseum eller andet souvenir bras? Man kommer selvfølgelig i tanke om et læserbrev, som blev trykt i THE WARGAMER for et par år siden. I det udtrykte Luigi Casali, som såmend er formand for THE ITALIAN WARGAME LEAGUE (ja, de har en), på forbundets vegne, et ønske om kontakt med spillere og klubber i andre lande, for at udveksle erfaringer og information om krigsspil. Jeg øjnede en chance for at Luigi, til trods for hans bopæl i Pavia, ville være i stand til at give mig adresser på nogle forretninger i Rom, der solgte krigsspil og/eller bøger om militær historie. Jeg skrev til Luigi med mine spørgsmål, og i løbet af kort tid, fik jeg et yderst venligt brev tilbage. Desværre kendte han ikke særligt meget til Rom, men han foreslog



mig at kontakte Arturo Filippo Lorioli, som er næstformand af en seriøs Romersk krigsspilsklub ARGO (associazione romana giochi operativi). Klubben er ca.12 år gammel og har 25 medlemmer. At medlemstallet er så lavt skyldes ikke at interessen er lav, men at klubben kun ønsker at indlemme nye medlemmer, som mest er interesserede i krigsspil som en måde for historiske undersøgelser og militære studier, og som ikke er overfixerede på det konkurancemæssige og kun spiller for at vinde. Det er forståeligt nok svært at finde en sådan person og ud af 70 ansøgninger sidste år, indlemmede man kun 6 nye medlemmer.

Jeg skrev til Arturo, som også svarede med et yderst venligt brev. Han kunne oplyse mig om, at august er den store feriemåned for Romerne og at de fleste er udenbys inklusive ham selv og mange af ARGO´s medlemmer. Han gav mig telefonnummeret på et af medlemmerne Riccardo Camicia, som ville være i Rom i august og som jeg kunne kontakte, når jeg ankom.

Desværre nævnte Arturo ikke noget om de forretninger jeg søgte, men jeg regnede med, at dem kunne jeg få oplysninger om i Rom.

Til sidst indfandt den store dag sig, og da jeg ankom til hotellet kontaktede jeg Riccardo. Desværre viste det sig, at Riccardo kun talte lidt bedre engelsk end en stueplante, så vi måtte stave os igennem alt. Da vi kom til R´et i Søren foreslog jeg "R like in rain". "A like in art" lød det fra den anden ende. Nej, nej, nej, sagde jeg. "R like in reading". Ahhhh "A like in anger" gentog Riccardo. Så slog det mig. "R like in Rome". Det virkede. Utallige forviklinger og 5000 lire senere havde vi fået en aftale. Riccardo ville ringe rundt til de medlemmer, der befandt sig i Rom, og så ville de arrangere en aften i min ære. Meget fornemt synes i ikke?

Et par dage senere lå der en besked på hotellet fra Riccardo. Den sagde, "call Francesco Genovese" og der var et telefonnummer. Belært af tidligere erfaringer fik jeg, med hjælp fra receptionen, adressen til nummeret fra det Romerske telefonvæsen. Det viste sig, at det var en af Roms største banker, som lå på en af Roms kendteste gader Via Del Corso. Jeg besluttede mig for at tiden var inde for lidt nærkontakt af tredie grad og jeg tog derhen.

Francesco kunne faktisk tale lidt engelsk. Han fortalte mig, at de ville holde et møde i deres klublokaler samme aften med start kl.21.30. Kors tænkte jeg. De er vist bange for at blive færdige med et spil på en aften. Sandheden er dog, at Italienerne holder 3 timers frokostpause, og derfor får de først fri ret sent, og vis man også skal nå at spise aftenmad, så er det svært at starte tidligere. Nå, men jeg fik adressen på deres klublokaler og sagde på gensyn til Francesco.

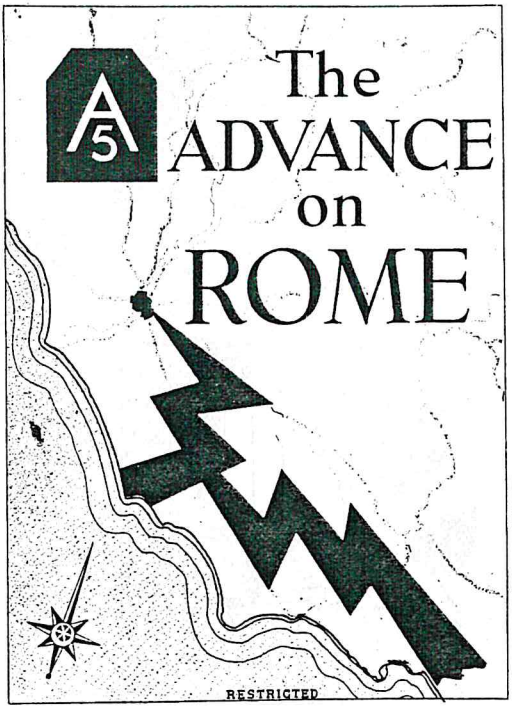
Om aftenen da jeg ankom viste det sig, at der var troppet 4 af medlemmerne op, og to af dem

talte glimrende engelsk. Det var en hel lettelse. ARGO´s klublokaler bestod af en kælderlejlighed, som medlemmerne lejede. At træde ind i disse klublokaler må være enhver krigsspilleras drøm. For det første var kælderlejligheden stor. I den var der masser af reoler fyldt med hundredevis af bøger og hæfter omhandlende militær historie, uniformer, figurspil, flyvemaskiner, tanks mm. De havde adskillelige glasskabe med figurer fra alle perioder inklusive fantasifigurer. Der var masser af bordplads til et hvilket som helst spil, så hvis man ikke blev færdig, var det ikke noget problem at lade det blive liggende. Mest imponerende var dog et kæmpe hjemmelavet bord på ca. 4x10m, hvor bordpladen simpelthen var et kæmpestort kort over Middelhavet med tilstødende landområder, det hele inddelt i felter. På det spillede man en hjemmelavet simulation over moderne søkrig i Middelhavet.

Efter de formelle introduktioner blev der snakket en del om krigsspil i Danmark sammenlignet med Italien, men selvfølgelig skulle der også spilles. Valget faldt på ACES HIGH, som er GDW´s spil om taktisk kamp mellem fly fra 1.verdenskrig, på grund af dets simple og derfor hurtigt forklarede regler samt dets korte spilletid.

Før mødet blev ophævet havde vi nået 3 fornøjelige spil. Der blev sagt farvel og jeg aftalte med de Romerske krigsspillere, at vi burde prøve at opretholde forbindelsen gennem at udveksle erfaringer og information. Specielt var ARGO interesserede i at høre fra nogen, der har prøvet at spille figurspil med vikinger, da det er deres hensigt at starte en figurkampagne om vikingernes togter i Frankrig, England og Irland. Hvis du har til dette eller bare gerne vil i kontakt med ARGO af en anden grund, så skriv til:

Piero Pompili
Via Vallebona 49
00168 Roma
Italien



Hvis du eventuelt vil i kontakt med andre klubber i andre dele af Italien og/eller gerne vil udveksle erfaringer og information med den Italienske landsforening, så kontakt formanden:

Luigi Casali
Viale Sardegna 26
27100 Pavia, PV
Italien

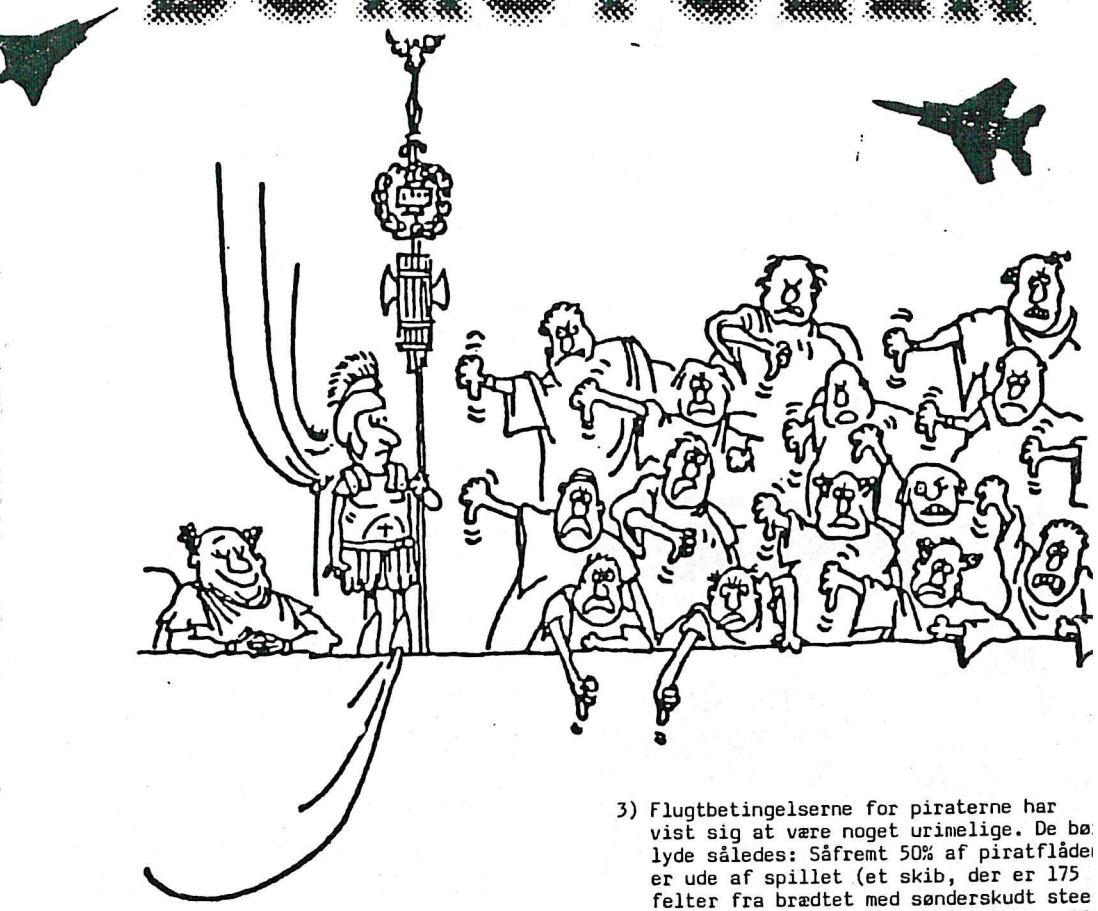
Nå, men fik jeg nogen sinde de adresser på de forretninger jeg søgte spørger du. Ja, det gjorde jeg faktisk, men de var lukkedde begge to på grund af ferie. Surt show, men hvis du en dag skulle komme til Rom og har lyst til at checke dem ud, så skal du få adresserne her:

Anglo-American Bookshop
Via Della Vite 57
Tlf.6795222

Strategia E Tattica
Via Del Colosseo 5
Tlf.6787761

SØREN BUGGE

DOMSTOLEN



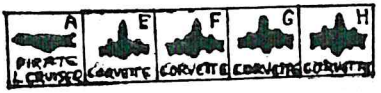
Til Domstolen

Re: Domstolen, T&L vol II, nr 1.

Der var desværre nogle fejl i mit Knight Hawks Scenarie. Derfor følgende rettelser:

1) UPF Battleship-et hedder nu Admiral Morgaine.
2) Meningen med UPFS Protecter var, at skibet skulle neutralisere piratbasen, ved at landsætte de styrker den indeholder i basen. Dette lykkes, hvis Protecter klarer at følges med Buckler i 3 turns. Det, at Buckler kommer ud af spillet, betyder selvfølgelig at INGEN, heller ikke UPF, får glæde af den.
3) Flugtbetingelserne for piraterne har vist sig at være noget urimelige. De bø lyde således: Såfremt 50% af piratflåde er ude af spillet (et skib, der er 175 felter fra brædtet med sønderskudt stee ring og drive, eller et skib med kun 25 af sine oprindelige hull points og disasterously burning, er ude af spillet) udsigten til sejr er lille (alle spille es vurdering, her forventes en del 'Fai Play') vil de flygte. Af brædtet er sel følgelig at betragte som UDEN FOR FJEND ENS RÆKKEVIDDE (igen en temmelig subjek tiv vurdering).
4) Hvis man ikke har alt for høj counteræstetik, kan man jo bruge de klatter, j har lavet her.

Sune Auken Nielsen



Turneringslederens lænestol

SL- og Gunslingerturneringerne er i sine slutfaser, og i næste nummer vil I kunne læse om næste års versioner af disse. Herefter kan læses om de sidste 2 runder i finalerunden i SL, og her amngler blot semi- og de rigtige finaler. I Gunslinger er der desværre faldet en runde ud, så der er ikke blevet spillet siden sidst. Det eneste andet nyt, jeg kan melde om er en turnering i Russian Front, som i kan læse mere om senere i dette blad. Hvis nogen skulle være interesseret i at arrangere en ikke-Vikingcon turnering, så kontakt mig snarest!

Henrik L.





CLOSE COMBAT AFV KILL NUMBERS 36.2	
Dice roll equal to or less than firepower factor	
DRMs: vs Open Topped AFV (72.81)	-1
vs vehicle in motion (135.7)	+2
vs AFV without MG	-1

SQUAD LEADER TURNERINGEN.

3. Finalerunde.

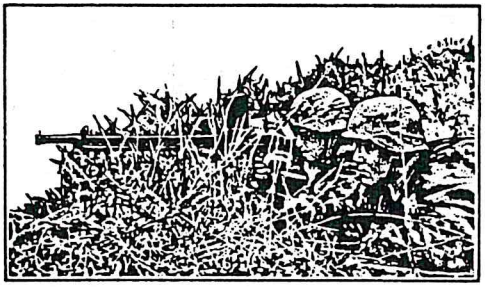
Scenarioet til denne runde hed oprindelig "Drang Nach Osten", men det blev omdøbt til "A Ridge Too Far". Situationen i scenarioet er den, at tyske panser- og pansergrenaderenheder angriber en polsk infanterienhed, der forsøger at forsvare et højdedrag. Polakkerne har gravet skyttegrave, udlagt pigtråd og miner og er velforsynet med alle slags våben, undtagen det mest nødvendige, antitank-våben. Tyskerne skal selvfølgelig erobre de polske stillinger, og gerne køre enheder igennem. Det eneste der forhindrer dem i det er et meget stramt tidsskema, idet der kun var 9 ture i scenarioet.

Polakkerne.

Stillet over for en skrap modstander er den bedste taktik oftest forsinkelse. Men det gælder alligevel over at have samling over enhederne. Maximal udnyttelse af concealment og Entrench, samt at give sig selv chancen for at kunne rally enhederne, når de nu alligevel bliver ramt er de vigtigste ting. Officererne bør ikke benyttes til at stille i frontlinien. 4 officerer til 20 squads giver ikke mulighed for den slags extravagance.

Tyskerne.

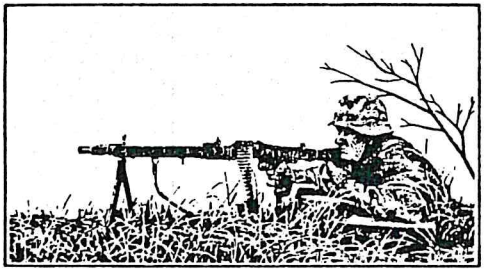
Her er nøgleordet mobilitet. Det gælder om at hurtigst muligt få pillet polakkerne ned fra højene, så man kan rykke rundt uden de -2 "moving in the open" bonus til fjendens skud. Selv om man skal passe på de polske ATR, der v.h.a. Deliberate immobilization kan være møgirriterende, bør man forsøge at få kørt nogen enheder om bag fjendens høj, specielt for at forhindre fjenden i at rally sine enheder. Når man så ellers har fået svækket enhederne på højen tilstrækkeligt, så smid hæmningerne over bord ... Problemet er blot, om man kan nå det.



Og så til kampene:

Kim mod Henning.

Kim smadrede hurtigt Hennings ene flanke, og derefter rullede Kims panser stillingen op fra den ene ende. Kim led næsten ingen tab, og der var ingen tvivl om resultatet: 4p til Kim, 1p til Henning.



Martin mod Carsten.

Martins angreb mod Carstens stilling derimod, gik hurtigt i stå, og Martins tab hobede sig op, mens han forgæves forsøgte et frontalangreb. Til sidst gik Carsten til modangreb og udslettede størsteparten af de sølle rester af værnemagtens hidtil uovervindelige panserstyrker. 4p til Carsten, der dermed sikrede sig en semifinaleplads, mens Martin med 1p måtte håbe på

Henrik vs. Jesper og Lars vs. Alex

Disse to kampe forløb ganske paral lelt. Tyskerne angreb ligepå og hårdt, men formåede ikke at presse polakkerne i bund. En ting var værd at bemærke: Alex og Henrik, sidste års finalister, har tilsyneladende mistet en del af sit moralske overtag, d.v.s. evnen til at udvise rå aggression. I hvert fald måtte de nøjes med 2p hver, og dermed er ingen af dem sikret en semifinaleplads. Dermed fik Jes per og Lars 3p hver, men løbet er nok kørt, i hvert fald for Lars, mens Jesper har en omend beskeden chance. Men han er helt afhængig af en hvis hr. Kim, der vel reelt i sidste runde afgør, hvem han vil møde i semifinalen.

4. og sidste Finalerunde.

Sidste finalerundescenario hed så "Kris-spiel" (Kris = navnet på den lange knivtype, som benyttes af nepalensiske gurkhatropper i den britiske hær). Scenarioet forestil ler et natangreb på "chateauet" på kort 6. Tyskerne har her normal overlegne enheder, men gurkhaernes angreb kommer overraskende, og de tyske enheder må ikke rykke før de har set en fjendtlig brik eller de bliver "vækket" af en officer.



Tyskerne.

Der er efter min mening 2 mulighed 1) at stille alt op i chateauet, undtagen nogle enkelte enheder på 2nd level i den anden bygning.
2) et udspredt forsvar, der dog er meget sårbart overfor dårlige terninger for synsradius om natten.
Uanset hvilket version man benytte er aflivning af de 2 officerer hos gurkhaerne nr. 1 på ønskesedlen.

INFANTRY FIRE TABLE 10.3

DICE	1/20	2/30	4/40	6/50	8/60	12/70	16/85	20/100	24/120	30/150	AT Mines *(136.76)* Hidden Demolition 36+/200+
1	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA
2	1	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA
3	1	1	2	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA
4	M	1	1	2	2	3	KIA	KIA	KIA	KIA	KIA
5	—	M	1	1	2	2	3	4	KIA	KIA	KIA
6	—	—	M	1	1	2	2	3	4	KIA	KIA
7	—	—	—	M	1	1	2	2	3	4	KIA
8	—	—	—	—	M	1	1	2	2	3	4
9	—	—	—	—	—	M	1	1	2	2	3
10	—	—	—	—	—	—	M	1	1	2	2
11	—	—	—	—	—	—	—	M	1	1	2
12	—	—	—	—	—	—	—	—	M	1	1
13	—	—	—	—	—	—	—	—	—	M	1
14	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	M
15+	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

FIREPOWER FACTOR MODIFIERS:

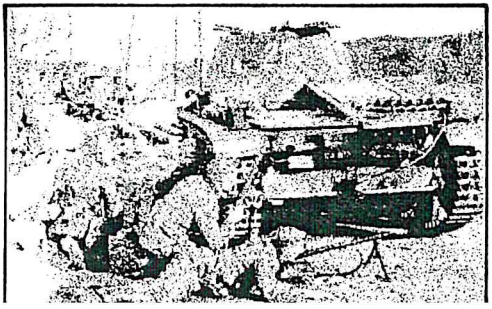
POINT BLANK FIRE: into adjacent hex 2X
LONG RANGE FIRE: up to double normal range ..... ½X
MOVING FIRER: moved & fired in same player turn ... ½X
AREA FIRE: target is concealed or hidden ..... ½X

Infantry fire from boat *(128.7)* ..... ½X
Infantry fire from marsh *(75.4)* ..... ½X
HE fire into marsh *(75.5)* ..... ½X
Guarding units *(89.62)* ..... ½X
Mounted firer *(92.6)* ..... ½X

Charging cavalry *(92.87)* ..... 2X + (−2)
HE fire vs fording infantry *(126.58)* ..... ½X
Captured Support Weapons *(90.13)* ..... ½X
Fording infantry *(126.57)* ..... ½X
AFV overruns vs soft vehicles *(35.3)* .... −5 (−3) (in motion)

Gurkhaerne.

Hovedproblemet er forskelligt, alt afhængigt af, hvordan tyskerne vælger at forsvare sig. Det fremskudte forsvar skal man normalt blot ind på livet (close combat) af, så falder det sammen, og det kan være vanskeligt at passere de åbne vidder på kort 4, hvis natten ikke er så sort (som guld). Derfor bør man rykke alle enheder ind hver for sig, også officerer, som kun bør bruge 4 MF, så tyskeren ikke kan se forskel på dem og deres squads. For alle må jo komme ind concealed. Og hvis natten så er meget lys, så blæse være med det, hen over det åbne og tage de skader, det koster. Hele pointen er at angribe, INDEN tyskeren når at få vækket sine mænd. Derudover bør man holde styrken samlet, for hvis den ene leder dør er man solgt til stanglakrids og gummihjul, hvis den anden ikke er lige i nærheden. Af samme årsag bør lederne ikke benyttes i frontlinien.



Selve kampene:

Noget af spændingen gik desværre fløjten, da Henrik E. 1 uge forinden meldte afbud, og det så viste sig umuligt at afvikle kampen inden. Dermed var også Kim Madsen sikker på at gå videre, og Alex og Martin J. var "næsten sikre". Alligevel var det tæt på, som I kan læse om i det følgende.

Alex mod Kim.

Alex, der var en af forhåndsfavoritterne, levede slet ikke op til denne værdighed i denne runde. Han delte styrken op i 2, som så også blev knust hver for sig. Kims tab var kun 3 squads og 1 leder, hvad der alligevel skulle vise sig at redde Alex i sidst ende. Det skal dog retfærdigvis siges, at Kim i dette scenario levede helt op til sit gamle ry for utroligt svineheld, men det er man vel efterhånden forberedt på, når man spiller mod ham.

Jesper mod Lars.

Jesper holdt sine styrker samlede, og v.h.a. en utroligt tæt nat kunne han næsten uhindret trænge helt frem og indtage begge de to store bygninger. Dermed fik han 3p, mens Lars fik 2p.

Henning mod Martin.

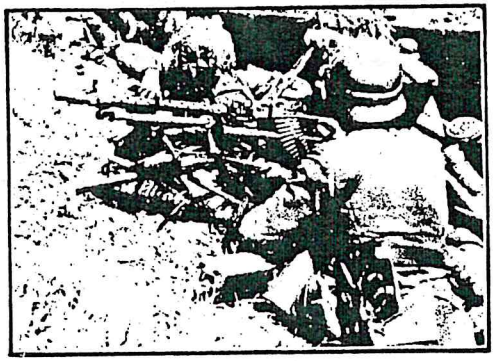
Hvis Henning i overbevisende stil havde knust Martins forsvar ville han være gået videre. Men sådan gik det overhovedet ikke. Martin ville tilsyneladende vise, at det ikke var uretfærdigt. at han kom i semifinalen. I hvert fald blev Hennings angreb slået tilbage, og det efterfølgende modangreb knuste samtlige Hennings enheder. Alt sammen uden at bare en eneste tysker fejlede noget. Man kan med rette kritisere Martin for ikke at tage fanger, hvorved hans score ville have været urørlig, men takket være hans manglende tab fik han 4p, dog kun med en margin på 2 VP (ud af ca. 30), hvorved Henning fik 1p.

KONKLUSION.

Sammenholdt med 1p til Henrik E. og 4p til Carsten fås dermed følgende slutstilling:

Pulje 1.		Pulje 2.	
Kim M.	13	Carsten O.	14
Martin J.	11	Alex L.-P.	10
Henrik E.	9	Jesper P.	9
Lars K.	7	Henning N.	7

Det kan hertil bemærkes, at Henrik E.s afbud til sidste runde nok ikke fik den store effekt, da han næppe ville kunne havd klaret sig bedre end Martin i 4. runde. Endvidere kostede Jespers udebliven fra 2. runde ham med stor sandsynlighed en semifinaleplads.



Semifinalerne:

Disse, der spilles lørdag d. 4 oktober, bliver således:

1) Kim Madsen - Alex Løvendal Pedersen.
2) Carsten S. Olsen - Martin Johannesson.

Efter de indledende runder kan man kun konkludere, at Kim M. er storfavorit til at vinde turneringen. Alt andet vil være en overraskelse. Kim har "vundet" samtlige de spil, han har spillet, mens de øvrige har været svingende i deres præstationer. Men man ved jo aldrig. Tænk nu hvis Kim slog dårligt på dicen bare en enkelt gang ...



ANGÅENDE GAVER TIL CONSIM.

Her til sidst en bøn til jer, der på linie med flere af jeres kammerater vil yde et bidrag til, at Consim skal få et komplet SL-sæt. For at undgå at alt for mange giver det samme følger her en liste over genstande, der ved tidligere SL-runder er blevet doneret anonymt til foreningen:

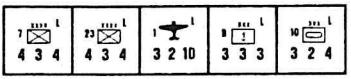
3 Crescendo of Doom tabeller
2 Cross of Iron tabeller
1 sæt Crescendo of Doom regler

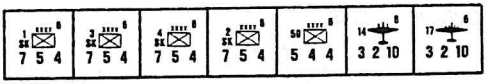
Husk tillige at fjerne enhver form for mærker, signaturer o.lign. fra jeres gaver, så at ingen skulle fristes til at tro, at I gerne ville beholde tingene selv. Det er selvfølgelig en fordel at blot efterlade tingene på bordene, når I går, som alle tidligere har gjort. Det sikrer absolut anonymitet. Vær meget omhyggelige, for en vis Ole Zester havde overset, at der stod "OZ" for oven på sin tabel, så den måtte han modvilligt få igen.

RUSSIAN FRONT

Som nogen læsere nok husker, mislykkedes et tidligere forsøg på at starte en turnering i et traditionelt krigsspil. Den gang var det Panzergruppe Guderian, og det må antages, at det skyldtes, at spillet var relativt gammelt. Derfor vil vi nu prøve en turnering i et nyere (((og bedre))) spil, Russian Front. Her mangler vi en turneringsleder, så hvis nogen kender spillet, men ikke ønsker at spille med i en eventuel turnering, så kontakt undertegnede. Da Russian Front er et relativt langt spil, vil alle kampe blive afviklet uden for møder. En turneringsleders opgave vil derfor være ret begrænset. Vi vil dog ikke vente på at vi får overtalt en, men starter alligevel, og så må vi håbe ...

Anvendte regler: Alle Basic, alle Advanced og følgende Optional Rules: 17, 18, 19 og 20.4. Følgende anvendes dog IKKE: 17.2 samt 19.5.3. Spørgsmål, klager osv. til undert.





Tilmelding: SKRIFTLIGT til undert. INDEN 1. november. Alle, der melder sig til, vil få skriftlig eller mundtlig besked om det videre forløb.

VICTORY POINTS CHART (16.1)

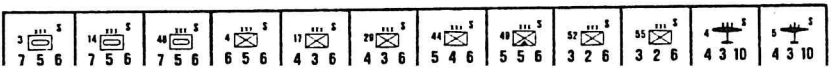
MONTH	AXIS OBJECTIVES																		H I S	VICTORY LEVELS			
	1–10	11–19	20–22	23	24–25	26–27	28–30	31	32–34	35	36–38	39	40	41–42	43	44	45–47	48	49 +		4	3	2	1
* Aug, 41	S3	S2	S1	0	A1	A2	A2	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A1	—	D	D	M
Nov, 41	S3	S3	S2	S2	S2	S1	S1	S1	0	0	0	A1	A1	A1	A1	A2	A2	A2	A3	0	—	D	D	M
May, 42	S3	S3	S2	S2	S2	S1	S1	S1	0	0	0	A1	A1	A1	A1	A2	A2	A2	A3	0	D	D	M	T
Nov, 42	S3	S3	S3	S3	S2	S2	S2	S1	S1	S1	S1	S1	0	0	0	A1	A1	A1	A2	0	D	D	M	T
May, 43	S3	S3	S3	S3	S3	S3	S2	S2	S1	S1	S1	S1	S1	0	0	0	A1	A1	A2	S1	D	M	M	T
Nov, 43	S3	S2	S2	S1	S1	S1	S1	S1	0	0	A1	A1	A2	A2	A2	A2	A3	A3	A3	S2	D	M	M	T
May, 44	S3	S2	S2	S1	S1	S1	S1	S1	0	0	A1	A1	A2	A2	A2	A2	A3	A3	A3	S4	D	M	M	T
Nov, 44	S2	S1	0	0	A1	A1	A2	A2	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	A3	S6	D	M	T	T

D = Decisive Victory. M = Marginal Victory. T = Tie. * = Use for Short Game only.

Turneringen vil således blive afholdt i perioden januar 1987 - ?. Turneringsformen vil være den gode gamle og velkandte cup-form: Winner takes all! Der vil ikke være specielle spilledage, men man vil få oplyst navn og adresse på sin modstander, og så har man så 1 måned(?) til at få afgjort sagen. Dette og nedenstående regler vil formentlig blive lavet lidt om af turn. led.

M.v.h.: Henrik Lawætz
Højsgårds Alle 83
2900 Hellerup

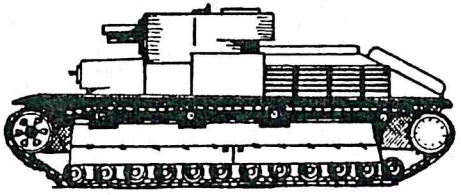
P.S. Alle, der har følgende initialer forventes at deltage: ALP, HH, HL, HT, KGS, KM, LE, NL, OZ, RJ og RR. Hvis netop dine initialer ikke er nævnt, så bør du tage det som en provokation, og straks tilmelde dig!



UNDER PANZERET

af Hans Thomsen

Panzer Gruppe Guderian er et af de klasiske krigsspil. Samtidigt er PZGG et af de spil som mange har, men som ikke helt bliver spillet i det omfang som det fortjener. Det skyldes sikkeret, at mange mener at den sovjetiske side ikke har en chance, og så kan man jo lige så godt finde et andet spil. Personligt mener jeg ikke spillet er så ubalanceret som man gør det til. I GENERAL (vol. 21.4 og vol. 22.4) er der nogen gode artikler som belyser de strategier og taktikker, som begge parter kan benytte. Da disse to artikler efter min mening, siger det meste af det der skal siges om at spille PZGG. Derfor vil det følgende handle om PZGG som simulation, dvs. om hvordan spillet fungere som model af en historisk situation. Helt eksakt vil den handle om de sovjetiske brikker, og om hvorfor de er som de er.



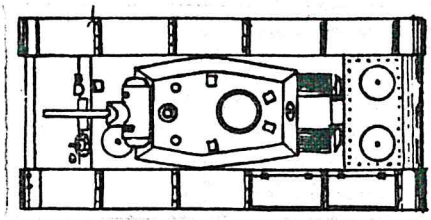
Til at begynde med, vil jeg kort beskrive selve spillet. PZGG er et operationelt spil, der handler om kampene i Smolensk området i juli 1941, hvilket vil sige at spillerne kontrolere hver sin hærgruppe. For tyskernes vedkommende pansergrupperne Hoth og Guderian, for russerne et antal armeer. Der er tre ting som adskiller PZGG fra andre spil af samme type, nemlig 1:at de sovjetiske brikker er ukendte, for begge parter, indtil de kommer i kamp. 2:at man kun kan forlade fjentlig ZOC genem kamp. 3:at tyskerne har to bevægelsesfaser, hvor de kan lave overruns, men kun en kampfase. spicelt de inverterede sovjetiske brikker gør PZGG til noget særligt, da det er et meget effektivt fog of war system, der i modsætning til andre tilsvarende systemer faktisk virker. Denne artikkel vil give nogen begrundelser for at det [illegible]isk, at de sovjetiske [illegible]



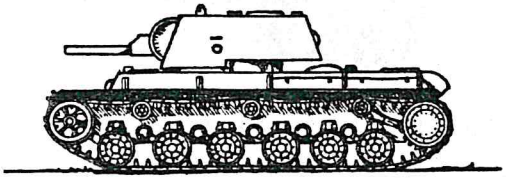
Infanteriet i den røde hær i 1941.

Før det tyske angreb d.22.juni 1941, var den sovjetiske infanteri divison, kaldet en rifle divison, organiseret som i alle andre hære på den tid. Dvs en opbygning bestående af 3 infanteri regimenter på hver 3750 mand, et artelleri regiment på 2450 mand, smat et motoriseret rekognoscerings battalion og en let panser battalion. Denne organisation krævede selvfølgelig en del uddannelse og erfaring af officerne, så de kunne koordinere våbenarterne. Disse krav til officerne skulle snart vise sig at være et problem. For ved det tyske angreb blev den røde hær, som bekendt, rullet fuldstændigt op, og den led enorme tab. Samtidigt viste det sig, at de sovjetiske officere i vidt omfang var inkompetente. Dette skyldes især at 80% af officerne i de sovjetiske forsvar, var blevet likvideret under de store udrensninger i 30'erne, og de officere der havde overlevet, vidste mere om at klare sig i det politiske system end om at føre krig.

På det tidspunkt hvor PZGG starter(d. 3/4 juli), havde sovjet fået gang i sin mobilisering. Men på grund af den katastrofale situation ved fronten, var der ikke tid til nogen egentlig uddannelse. Derfor var det tvingende nødvendigt at omorganisere hæren, så den til råmarterialet. Derfor lavede man en rifledivison, som bestod af 5000-6000 mand bevæbnet med rifleer o[illegible] lmg. Dernæst fjernede man alle andre våbenarter fra divisonen, der kun den absolut nødvendigeste forsyningstj[illegible] este [illegible]bage. Denne rifledivison



e den fordel, at den var let at lede. ette betød, at en nymobiliseret offier havde lært at bruge den, efter at an havde brændt et par stykker af.



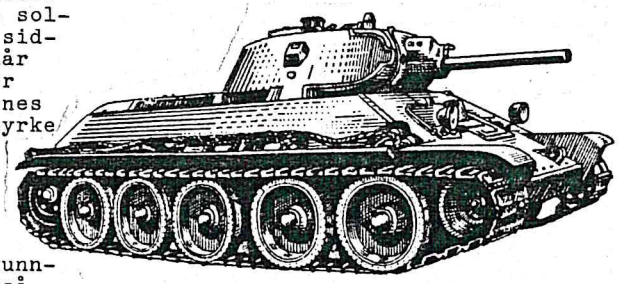
et store spørgsmål angående PZGG er, m det er realistisk at de sovjetiske rikker er inverterede? Det mener jeg et er. Dette skyldes især at både de enige og officerne på dette tidspunkt ar ny indkaldte, og at ingen af dem erfor havde nogen kamp erfaring. Deræst var der mangel på våben, og foryningstjenesten ikke fungerede, deror fik en stor del af tropperne beked på at tage våbene fra deres faldne kammerater, for i det hele taget t havde noget at kæmpe med. Så når en ifledivison blev sendt i kamp, vidte man ikke om de havde noget at kæme med. Hvis de så havde noget at kæme med, vidste man ikke om de officere om ledede divisonen kunne opildne soldaterne til at kæmpe fanatisk til sidte man. Eller om soldaterne løb når e så den første tysker. Derfor bør er være stor forskel på divisonernes ampkraft, og derfor skal deres styrke eller ikke være kendt.

et eneste urealistiske, jeg har kunnt finde, er at 13. og 20. arme også r ukendte. Disse armeer var på dette idspunkt på tilbagetog, så de havde æret i kontakt med tyskerne. Så egenlig skal 13. og 20. arme være kendt, en det ville selvfølgelig ikke være å elegant, og dermed ville det skade pillet.

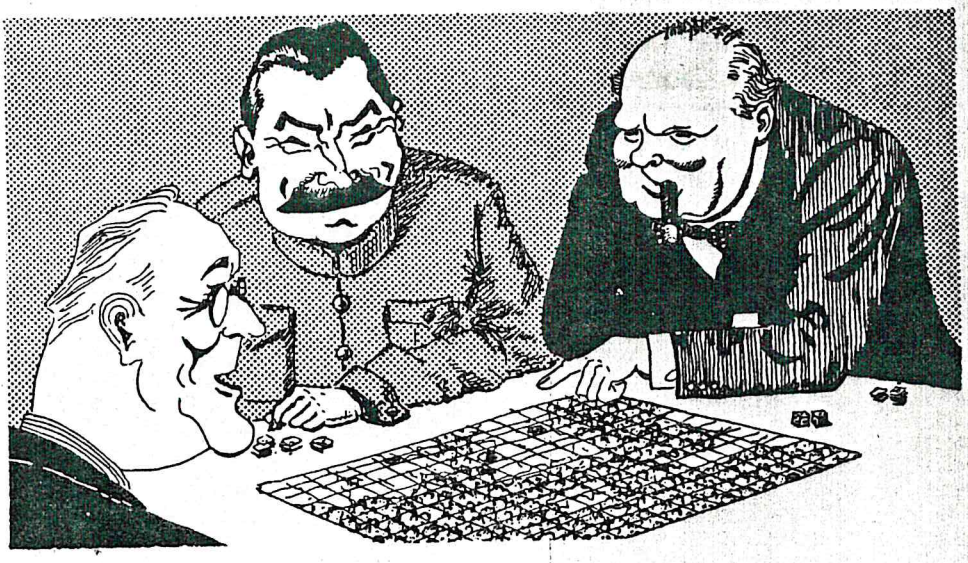
De sovjetiske panserstyrker.

Det var infanteriet som udgjorde hovedparten af den røde hær, og det var det helt frem til 1943. I PZGG giver dette sig udslag i at der er 78 infanteri divisoner, mens der kun er 20 panserenheder. Endvidre er det forkert, at kalde de sovjetiske panserenheder for divisoner, da man i den røde hær opererede med panserbrigader som var underlagt et korps eller en arme. Selv om panser enhederne var i undertal, var de alligevel vigtige ikke mindst i kraft af deres mobilitet.

De sovjetiske panserstyrker havde ikke problemer med nyindkaldte, da praktisk taget alt mobiliseret mandskab blev indrulleret i infanteriet. Der imod led de meget stærkt under forsynings vanskeligheder, hvad angik ammunition og brændstof. Dette gjorde at man ofte stod med nogle ukampdygtige tanks, der hverken kunne skyde eller kører. Samtidigt var det i juli 1941 at tyskerne for første gang kom i kontakt med T-34 og KV-1 kampvognene. Disse tanks var de tyske overlegne, problemet for russerne var bare at de ikke havde så mange af dem. Forskellen på de tyske og de sovjetiske kampvogne kan ses i tabel 1. Spicelt skal man lægge mærke til, at ingen af de tyske tanks kan gennembryde panseret på KV-1 tanken, og T-34 kun kan bekæmpes af Pzlllh forfra. De andre tyske tanks skulle helst ramme T-34'eren fra siden eller bagfra. Udover KV-1 og T-34 rådede den røde hær over en række forældede og dårlige kampvogne, data for disse kan også ses i tabel 1.

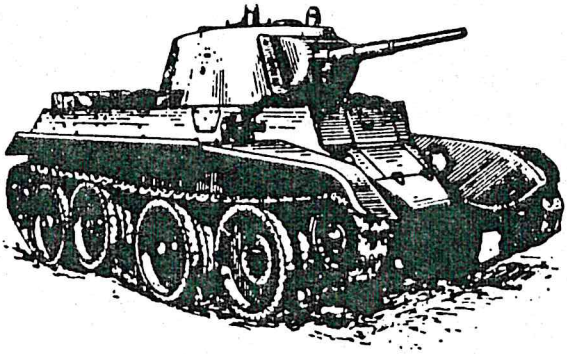


De store forskelle i de sovjetiske panserenheders kampstyrke skyldes altså, at en del af den røde hærs kampvogne var de tyske overlegne. Mens hovedparten af deres marteriel nærmest var ubrugligt.



TYPE	NAT	VÆGT	KAL	PEN	FA	SA	RA
BT-7	sov	13.8	45	5.8	2.0	1.3	1.3
T-26b2	sov	9.5	45	5.8	2.0	1.8	1.3
T-28c	sov	32.0	76	5.1	5.6	4.8	2.0
T-34a	sov	26.3	76	5.8	5.6	4.3	4.1
KV-1	sov	46.0	76	5.8	10.4	7.9	7.6
Pzllj	tys	10.5	20	2.5	3.6	1.5	1.5
Pzlllh	tys	23.7	50	7.1	5.6	3.0	5.3
PzlVe	tys	23.1	75	5.3	5.8	4.1	4.1

Vægt er i tons. Kal i mm. Pen angiver antallet af cm. panser der kan gennembrydes på 500m. afstand. FA, SA og RA er tykkelsen af front, side og rear panser i cm.



Lederne.

De sovjetiske ledere repræsenter arme hovedkvarterne. Dette skyldes at den røde hær, i løbet af 1941, nedlagde armekorpsene og underlagde infanteridivisonerne og panserbrigaderne direkte til armerne. Dette gjorde man, fordi der ikke var officere nok til opretholde en normal hærstruktur. Den værdi som lederbrikkerne har, viser den enkelte generals evner til at koordiere operationerne. At lederne også har en forsvarsfaktor er et rent spilleteknisk fænomen, som ikke har noget med virkligheden at gøre.

Afslutning.

Alt i alt mener jeg at PZGG er et go spil, der bedre end de fleste andre østfront spil, viser hvad der egentl skete i begyndelsen af det russiske felttog. Spicelt mener jeg at det ov enstående viser, at det som gør PZGG til noget særligt, nemlig de inverte ede sovjetiske brikker, passer meget godt til virkligheden.

Til sidst lidt litteratur, oplysninge rne om den røde hær har jeg fundet i THE RUSSIAN FRONT af James F. Dunnigan. Om selve felttoget i Rusland 1941, kan jeg anbefale PANZER LEADER af Heinz Guderian, denne bog mener jeg at alle der interessere sig for østfronten bør læse.

TRONSTOLEN.

Spillet MØLLE bliver hermed ceremonielt droppet fra disse sider, da jeg INTET har hørt fra nogen, der ville være bekendt, at de var "mester" i dette spil. KLAK var tæt på at få samme medfart, men så fik jeg nedenstående linier stukket ud af EW. Eller vil jeg generelt sige til alle mestre, at de forventes at levere indlæg til HVERT nummer af T&L, idet jeg ikke gider skrive samtlige ord i denne stol. Derfør bør i sende indlæg til HL senest d. 1. december 1986. Jeg skriver gerne ting rent til denne spalte, hvis man ønsker det.



THE FELLOWSHIP OF THE RING ®

Der er brugt for mange store ord i denne stol, og derfor vil jeg, i al min naturlige beskedenhed, nøjes med at konstatere, at jeg til THE FELLOWSHIP OF THE RING er ganske uovertrufen (eller "fantastisk blændende dygtig" for at citere en af mine forhenværende modstandere, der naturligvis fik rockertæsk) : være det sig som Sauron den mindre Flinke eller Iluvatars Udsendte skal jeg med glæde (uden betaling!!!) undervise i, hvorledes det spil bare skal spilles.

Don Quixote Dicer
alias
Carsten S. Olsen

Russian Campaign.

Stillingen er her fortsat 1-1 mellem den forsvarende mester, Kim Madsen, og udfordreren, Henrik L. Men det skal der gøres noget ved...

Victory in the Pacific.

Jørn Ulf Eriksen hed den formastelige udfordrer, men efter at hans kejserlige japanske flåde var blevet reduceret til vragrester på bunden af Stillehavet, var der ikke mere at diskutere her. Men næste udfordrer giver alligevel ikke op inden kampen, for det er Kim Madsen, som nu har plaget mig for en kamp i lang tid.

Meddelelse.

Jeg, Klaus Mogensen, erklærer mig herved som indehaver af tronstolstitlen i Klak, også kendt som Othello, Reversi, Nat og Dag, Sort og Hvid, Rød og Blå, Dominans og Holger Danske, efter at have besejret den tidligere indehaver af titlen, Torben Mogensen, i to kampe af en bedst-af-tre duel.

Nævnte Torben Mogensen havde tidligere besejret den første indehaver af titlen, Erik Swiatek, uden at oplyse Det Strålende Organ (T&L) om dette. Dette herved være gjort.

Ærbødigst, Klaus Ægidius Mogensen.

DANSK DYNAMIT KLARER SVENSK STÅL

Som lovet i sidste nummer af T & L er der blevet spillet en titelkamp i Firepower. Kampen udviklede sig til en ren landskamp, idet det var danske og svenske styrker, der sloges om et værtshus i Helsing ør.

De svenske styrker, der bestod af en kampvogn og tre mænd under ledelse af general Fremont alias Nils Ljunggren (se Civil War), var fulde af forventninger og overmod gået i land fra færgen og tromlede nu igennem det nordsjællandske landskab på vej mod det nærmeste værtshus.

De heltmodige danske stryker ialt 9 mand under dygtig ledelse af Lars Ekner så det straks som deres vigtigste opgave i livet at forsvare danske værtshuse og danske kvinder imod de vildt hærgende svenskeres overgreb.

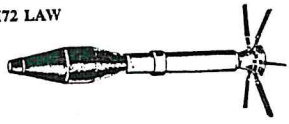


Efter at have konsumeret en kasse øl gik de danske styrker til modangreb.

Slaget foregik på nogle marker lidt syd for Helsing ør. En gruppe på tre danskere forsøgte at ødelægge den svenske kampvogn men des værre uden held, idet de kiksede deres skud med en M-72 (moderne panzerfaust). Svenskerne viste derefter uhyre brutalt spil, og de tre måtte bæres fra banen efter kampen. Situationen så lidt lysegrå ud for de danske styrker, men Tordenskjold har ikke levet forgæves. Rambo Jensen greb sin M 72 og løb 222 m, hvorefter han gennemhullede den svenske kampvogn.

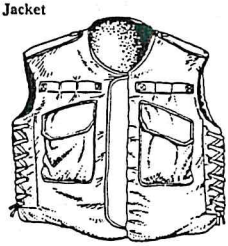


M72 LAW



Den svenske øverstkommanderende Nils Ljunggren viste derefter, at han sagtens kan blive 180 cm høj, bare han strækker sine hænder i vejret (sorry Nils, couldn't help it).

Body Armor Jacket





M26A1 Rifle or
Defensive Hand Grenade



M79 Grenade Launcher

Den kære læser undrer sig sikkert over hvad de tre svenskere, der fulgtes med kampvognen, foretog sig under slaget. Jo ser I, de havde fundet et kaninhul, som de forsøgte at gemme sig i formentlig i den tro, det var indgangen til det berømte danske værtshus Rottehullet.

Alt i alt blev svenskerne sendt tilbage over sundet med den første morgenfærge, mens Lars Ekner blev belønnet med tapperhedsmedaljen i guld med bjælke, egeløv og sværd.

Ny mester i Firepower Lars Ekner.

115.3 LEADER CREATION TABLE △

Die Roll	Leader Created	LEADER CREATION DRMs	
7+	None	-1	American, German, British
6	6+1	-1	per odds ratio less than 1-1 in Close Combat
4,5	7-0	-1	base unit has morale level of 8 or higher
2,3	8-0	+1	base unit has morale level of 6 or less
1 or less	8-1	+1	per odds ratio greater than 1-1 in Close Combat
		+1	base unit is broken
		+1	Russian, French, Italian, Minor

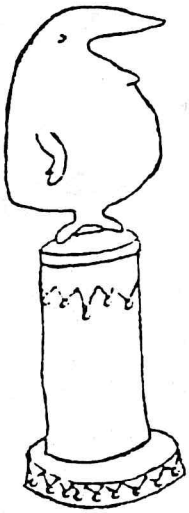
Hvis der er andre sekondløjnantaspiranter, der ligesom Nils Ljunggren, trænger til første lektion i "How to command a squad" er jeg til rådighed.

Caesar Alesia.

Af indlysende grunde er her Thomas Ourø Jensen og Jens Berthelsen mestre i dette spil, men for at redde en del af min personlige ære, vil jeg, Henrik Lawætz, sammen med Børge Madsen udfordre disse. Da allerførstnævnte har meget travlt med andet i øjeblikket, vil det næppe være muligt at spille kampen inden VikingCon.

Little Round Top.

Her er Søren Bugge helt uantastet som mester, så derfor har han følgende proklamation til pøbelen:

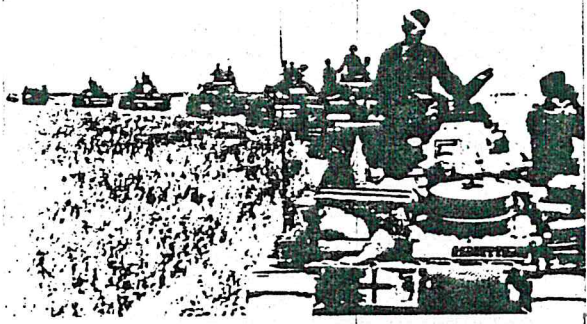


UDRÅB TIL FOLKET!

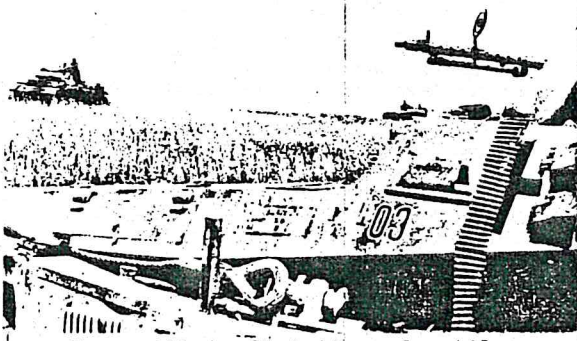
Efter at to stakkels udfordrere brat mødte deres skæbne og mådte sande, at jeg var kongen af LITTLE ROUND TOP, har jeg besluttet at slutte på (med) toppen. Jeg abdicerer til fordel for det noget større og mere komplicerede DEVILS DEN om det samme slag af de samme designere. Så må du selv om ALEX om du vil gøre det lette og overtage min trone i LITTLE ROUND TOP, som jeg har frafaldet, eller om du vil udfordre mig i DEVILS DEN til en fair kamp om tronen i dette det rigtige "ROUND TOP" spil. DETTE ER EN PROVOKATION.

SØREN BUGGE

Panzergruppe Guderian.



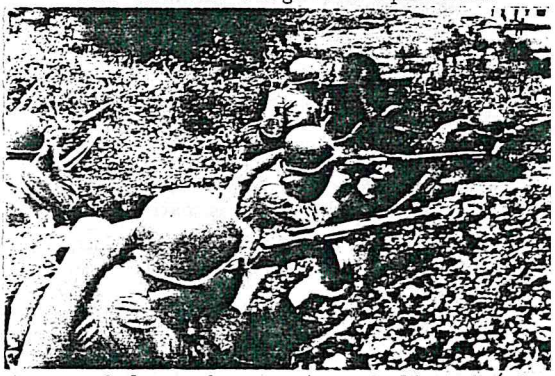
Som lovet i forrige nummer blev Christian Bastlund udfordret af Kim Madsen, som vi aldrig har hørt om her i Tronstolen før, vel?!? Efter at have forberedt sig grundigt, bl.a. med træningskampe mod Henrik L. og Robert Rasmussen (jeg har lovet Kim ikke at fortælle noget om de to første træningskampe, så kan læserne så selv prøve at gætte hvorfor), aftaltes så tid og sted, og kampen gik igang. Denne beretning herfra bygger helt og holdent på løse rygter og Kims version af kampen, men er alligevel skrevet som en øjenvidneberetning.



Før spillet. Christian, der tilsyneladende er en rigtig gentleman, lod storsindet Kim vælge side, og efter at Kim havde kommenteret den temmelig afgørende detalje med to af de russiske armeer (begge har 50% chance for at måtte flytte i tur 1), lod han da også Kim rykke begge uden at slå! En anden forklaring kunne have været, at han kendte Kim og hans terninger og vidste, at lodtrækninger og 50% chancer er automatiske succeser for ham. Men det viste sig senere i spillet, at hans kendskab til Kim ikke var stort nok ...

Tur 1-3. Kim plagierede uden skrupler den opstilling, jeg havde brugt mod ham, og Christian kunne oplyse, at det var den "officielle" set up fra the General(?)'ved navn "ægget". Så ved man det. Men Christian viste sig hurtigt at spille på en helt anden måde end Robert og Jeg. Christian var ikke bange for at dele sine panserdivisioner op i regimenter, som så lavede risikable rekognoseringsangreb på 1-2, 1-3 odds. Derved blev en stor del af Kims styrke "afprøvet" (se forøvrigt artikel i dette nummer om de russiske enheder i spillet), men til gengæld var det småt med Kims tab. Kim begik her ikke samme fejl som Søren B., der benyttede sin sparsomme jernbanekapacitet til at færge tropper til denne fremskudte front, mens baglandet stod åbent. I tur 3 brød Kims front da også sammen ved ankomsten af den tyske hoved styrke, men Christian overså muligheden for at afskære alle disse enheder, hvilket kostede ham ca. ½ træk tidsmæssigt, og måske spillet.

Tur 4-7. Efter at være trængt igennem linien tromlede panzerstyrkerne frem, og Kim var tæt på at give op. Et panserregiment nåede i slutningen af tur 4 ind i Roslavl, og Christian mente ikke, at Kim kunne nå at få ledere ned til at starte et modangreb for at genindtage byen. Dette kunne Kim dog godt, og denne første russiske sejr i spillet betød meget for Kim psykisk. Det var på dette tidspunkt, at spillets afgørelse faldt. Christian havde indtil dette øjeblik været i hvert fald ikke uheldig, bl.a. var et meget afgørende tysk overrun i tur 3 med 2 points angrebskraft (to pansergrenaderregimenter!) gået godt takket være, at den russiske infanterienhed viste sig at være uden kampkraft, en 0-0-6'er. Denne tilsyneladende mangel på utroligt held fra Kims side burde Christian have fortolket som en advarsel om, at det sammenspare-de held snart ville blive udløst med enorm effekt. Derfor ville sikkert spil nok have hjemført sejren. Men Christian, der ikke har spillet mod Kim før, tolkede situationen forkert, og maste på for fuld hammer. Og skæbnen var klar til at gribe ind, i form af den 171. infanteridivision, en russisk eliteenhed, friskrekrutteret blandt de russiske bønder. Denne enhed fik overladt en del af fronten mellem Smolensk og skovene nord for Roslavl, og her er der intet terræn til at forsvareren kan opnå fordele. De enheder, der skulle dække den 171. div.s flanker brød da også hurtigt sammen overfor det tyske pres, alt hvad der stod imellem panzerarmeerne og baglandet var denne enhed. Angrebene rullede i bølger ind over divisionen, der oftest manglede forsyninger, men alt var forgæves. Opildnede



af deres kammerater heltemod (eller måske snarere svineheld: de fleste angreb havde ca. 5/6 chance for succes!) gik resterne af de russiske enheder til angreb, bl.a. på det nordligste frontafsnit, hvor der ikke var sket noget siden tur 2-3. Christian blev mere og mere desperat, og hele divisioner begyndte at dø, bl.a. røg 2 ved et 1-2 angreb, de udførte mod Smolensk.

Tur 8-9. Situationen blev mere og mere ulige, og efter tur 9 opgav Christian, da den 5. hele division havde forladt brættet. Sejr til KIM MADSEN, der så må prøve at forsvare mesterskabet mod bl.a. Robert og Christian, der vel har et rimeligt krav på revanche.

Konklusion. At tilskrive sejren rent svineheld er selvfølgelig ikke helt fair. Når Kim er heldig skyldes det såmænd, at han giver sig selv chancen for at være heldig ved at foretage fornuftige ting og i dette tilfælde måske særligt, at Christian gav ham chancen for at være heldig. Dette kunne MANGE spillere lære noget af, hvis ikke alle.

ROULLESTOLEN



"la mayyitan ma qadirun yatabaga sarmadi fa itha yaji ash-shuthath al-mautu qad yantahi"

-Nu rabler det (igen) for manden! tænker den ikke arabiskkyndige læser. Kan han ikke skrive på dansk eller i det mindste engelsk?

"That is not dead which can eternally lie,
And with strange aeons even death may die."

Nu kan samme læser vælge at fortsætte efter 'Endless Quest'-princippet.

Krigsspils læser: gå til III.
Rollespils læser: gå til I.
Call of Cthulhu læser: gå til II.
Lokums læser: gå til 'Domstolen'.

I) Det der følger, er en pseudo-anmeldelse af et populært rollespil. Det vil sikkert kunne fange din interesse. Hvis du får chancen vil jeg anbefale, at du prøver spillet ved lejlighed.

II) Det der følger, er en cthulhuficeret anmeldelse af CoC, Third Edition. Bær over med undertegnede.

III) Det der følger, er noget typisk rollespilspjat. Du er sikkert kun kommet hertil i bladet fordi en anden fik fat i 'Strategy & Tactics' før dig, men prøv at læse videre,- det kunne være det var interessant.

I + II + III) Der er mange læsere, der har ytret ønske om, at læse materiale skrevet af folk som hverken er medlemmer af redaktionen eller Consim, idet de mener at man i så fald er upåvirket af de mærkelige idéer, der huserer i klubben.
Efter at min farmor pure havde afvist at have noget med sagen at gøre, henvendte jeg mig til doc. occ. Sandy Petersen ved Københavns Universitets Parapsykologiske og Okkulte Afdeling, for at få en spillerelevant artikel.

Han var netop igang med at åbne en pakke fra USA, da jeg spurgte ham,og da han så pakkens indhold spurgte han om han måtte beskrive sit nyeste fund, som var den nysankomne bog. Intetanende svarede jeg ja, og jeg frygter at det var den ihærdighed hvormed han derfor kastede sig over bogen, som var skyld i hans formodede bortgang.

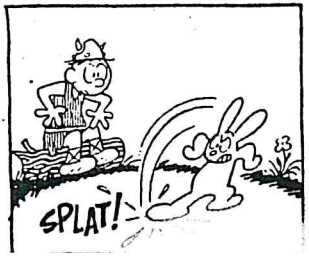
Jeg hørte ikke noget til dr. Petersen før en måned senere, hvor en politimand ringede på min dør. Han medbragte et forbrændt elfenbensskrin, hvori lå en del delvist forkullede papirer. Øverst lå der en seddel med påskriften: "Bring dette til Jens Kruuse".

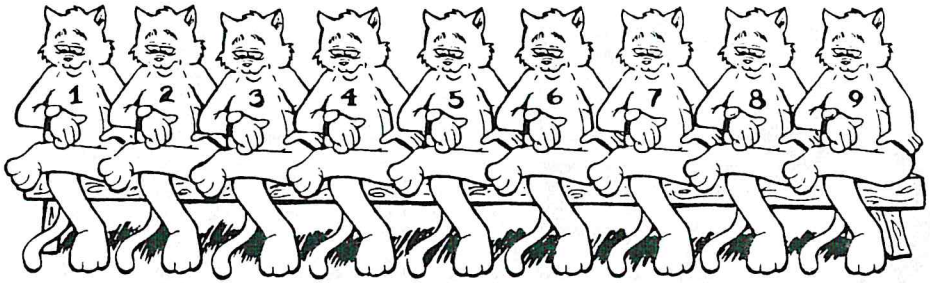
Jeg fik straks bange anelser, og disse blev bekræftet, da betjenten forklarede, at skrinet var blevet fundet i dr. Petersens nu nedbrændte hus. Det havde været lagt i opvaskemaskinen, som for at beskytte det delvist mod branden. Der var ingen spor af Petersen.

Papirslapperne viste sig at være Petersens notater om bogen, medens han læste i den. Desværre var en del brændt til ukendelighed, men jeg har fået renskrevet, det som kunne læses og præsenterer det her i sin helhed. Så kan læseren selv drage sin egen konklusion om Petersens skæbne...





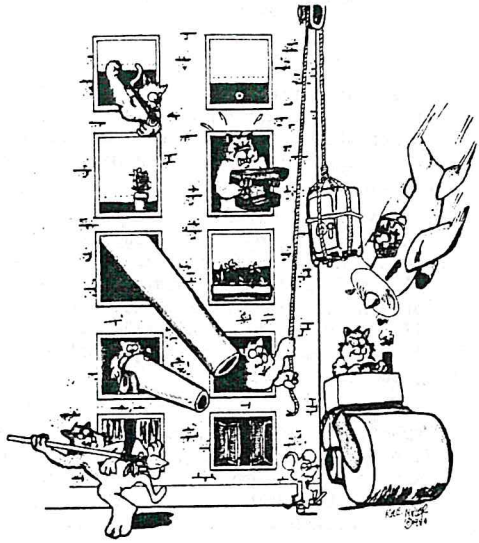




Forøvrigt søger jeg nogen til at skrive et par velvalgte ord om den nyeste AD&D bog, 'Dungeoneers Survival Guide', idet jeg er bange for at en anmeldelse fra min hånd kunne summeres i ordene:"Alt det du aldrig har haft et ønske at vide om underjordiske eventyr samlet i eet handy bind til den latterlige pris af et par hundrede kroner." Personligt tror jeg, at jeg sætter grænsen her mht. AD&D, men det kan være, at der er nogen som tycker anderledes så værs'go at skriv!

Om så skal det lige nævnes, at jeg endnu ikke har set CoC, 3rd edition til salg herhjemme, men i England koster de ca. 200 sider omkring 125,- kr. Der er sket ændringer i de regler, som har huseret hidtil, bl.a. med sanity, skills og spells. Indholdet er stort set som CoC + Cthulhu Companion.

Er der nogen derude, som har lyst til at slå et slag for deres yndlings RPG, så skriv en artikel derom. Der er såvidt jeg ved et hav af spil vi ikke har skrevet om i T&L, fx. Rolemaster, MERP, Star Law, Star Frontiers, Traveller, Villains & Vigilantis, Champions, DC Heroes, Mutant Teenage Ninje Turtles and Other Strangenesses, Top Secret, Conan RPG, Gamma World, Dragonquest, Santa Claus RPG, etc, etc.



MELD DIG TIL

TOON!



CALL of CTHULHU®

"... jeg har derfor bestemt mig for, at beskrive mine tanker og idéer om bogen efter hvert større afsnit. Jeg håber, at det vil være mig mu(ligt, at gø)re dette uden større besvær."

"Ak, allerede nu mærker jeg, hvorfor dette kaldes en farlig bog. Den kategoriserer på grov vis mennesket efter ni hovedegenskaber så som Styrke, Smidighed, Uds(eende),... (St)ørrelse og det værste af alt: Mental Stabilitet! Disse gives hos alle værdier fra 3 til 18 på en fuldstændig arbitrær måde, som ikke ..."

"... mængde af evner, hvoraf der er omkring halvtreds, bliver udvalgt til at være specielt høje baseret på personens proffesion. Fx. mener forfatteren, at en advokat har forstand på Bogføring, Finanser, Debat, Lov, Biblioteksbrug, Rhetorik, Lat..."

"Af disse proffesioner er der ca. 20, og det er så op til et højere væsen, at bestemme hvorledes han, hun eller det? vil karakterisere den udvalgte person. Det er også muligt, at definere et menneske, som værende så gen..."



"Shock efter shock! Efter foregående afsnit i bogen om person-definition, troede jeg ikke, at det kunne blive værre. Jeg tog grusomt fejl. Alle de tidligere nævnte egenskaber og evner bruges på kynisk vis til at vurdere en persons chance for at klare en given opgave. Der er gjort meget ud af, at udpensle i detaljer, hvad vi som mennesker kan og ikke kan. Specielt er der brugt en del plads på at detaljere kamp på en så barok-grotesk måde, at beskrivelse er mig umulig, idet systemets kompleksitet og dog på samme tid enkelthed stadig giver mig gåseh(ud, når j)eg tænker derpå.
...(Jeg) overvejer seriøst, at slutte mine studier af bogen på dette sted, men kan jeg få mig selv til det?"

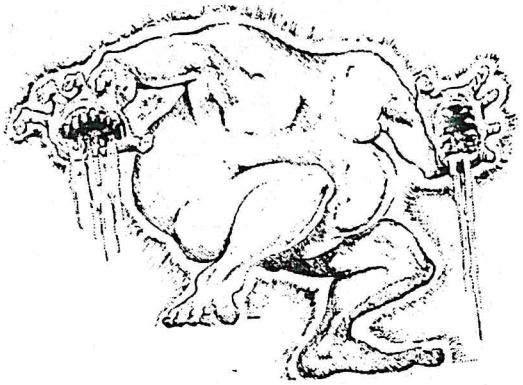
"Der er gået tre dage siden mit sidste notat, men som jeg havde frygtet var jeg ikke i stand til at modstå bogens dragende kraft.
... ikke før bekrevet den, men den er i stift bind med en tegning af gruopvækkende karakter på forsiden. Denne forestiller et ungt par, som er ved at undersøge et gammelt slot. Hvad de dog ikke ser er en tentakkel, som ..."

"... en liste med, hvad jeg tror er navne på skrækkelige væsener af en anden verden. Et eksempel på et navn er altid efterfulgt af en udtalelses-parentes, som fx.
Nyarlathotep /n'yarl-ATH-oh-tep/ og
Hastur /HAS-tur/.
Da jeg udtalte det sidste højt føltes det som om der gik en vind gennem stuen, men det er nok blot mine nerver, som spiller ..."

"Et andet punkt, som der gøres en del ud af er en persons Mentale Stabilitet. Denne beskrives, som om den pludseligt kunne forsvinde for at efterlade personen som fuldstændig vanvittig. Noget er der måske om det, jeg synes, at jeg hører lyde ibland, som om der var nogen, som lyttede ved mit vindue, dette sker specielt om natten, når jeg arbejder med dette projekt. Ifølge bogen har jeg Nyctophobia- Natteangst, men dette viser blot hvor sindsygt, dette afsnit af bogen er, da det er soleklart, at jeg ik..."

"Jeg er stødt på de tidligere nævnte navne igen, og jeg nærer nu alvorlig frygt for, at der en vis fornuft og virkelighed bag den førnævnte liste. Disse væsener optræder alle i en stribe magiske ... tilkalde disse monstrer.Jeg håber ved ~~Nodens~~ Gud at de ikke eksisterer, for så ville ..."

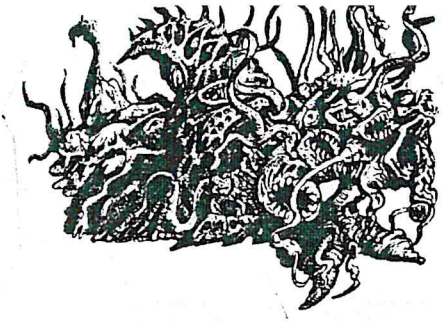
"De må eksistere!!! Den næste afdeling i bogen beskriver dem alle nøje, og der er endda tegninger af dem alle. Vi mennesker er fortabt, hvis vi ikke alle får at vide hvorledes, det kan gøre, at sende dem til(bage til ...) Jeg syntes lige, at jeg hørte vingesus over mit hus, og da jeg så op mod månen fra (mit vindue), så jeg et stort væsen flakse op mod denne. Jeg håber, at det var en stor fugl, men jeg frygter, at det var en Byakhee, en af Han Som Ikke Må Nævnes tjenende væsener, som kom for at spionere på mig."



(På dette sted i manuskriptet var der en del skitser, som Petersen tydeligvis må have tegnet af efter nogle i bogen. Jeg har inkluderet dem i teksten hist og her.
Den næste store bid af hans manuskript var desværre totalt ulæseligt bortset fra ord som "... Cthulhu fhtang ..." og "Ia! Shub-Niggurath! Den Sorte Ged fra Skoven med Tusind Unge ...". Disse sætninger giver tydeligvis ingen mening, men er måske brudstykker fra bogen, som Petersen har nedfældet?).

"Jeg har nu tids- og stedsbestemt bogen meget nøjagtigt, idet den giver en temmelig detaljeret beskrivlse af forholdene i USA i 1920-erne. Herunder Penge, Rejser, ... , Biographier og Det Sorte Marked under spiritus-forbudet."

"... Jeg frygter nu for alvor, at mit liv er i fare. I morges fandt jeg mærkelig fodspor uden for mit hus og der var dybe furer i min dør, som om et stort dyr havde været her. Jeg har bestemt mig for at gemme mit manus så godt som muligt, hvis jeg føler ..."



"Af frygt for de bæster, som forstyrrer min nattesøvn og forpurrer min dag, har jeg nu læst den sidste store del af bogen i et stræk. Den beskriver en række af planer dis se overnaturlige væsener som Ithaqua og hans tilbedere, Svampene fra Yoggoth, har for at overtage og dominere enkeltdele eller hele Jorden. Der er otte af disse beskrivelser af varierende længde og ... simpleste, som kun fylder to sider, til de mest komplicerede og ødelæggende for menneskeracen som helhed, som optager hele tretten sider. Fælles for dem alle er dog, at de er sprængfyldte med information og der er ikke meget udenomssnak. Et godt eksempel på dette er 'Loch Fein Mysteriet', hvori ..."

"Spredt igennem bogen er otte fantastiske farvebilleder, som viser nogle af de abnorme væsener, som huserer i verdensrummets og Jordens hemmelige dyb. Disse plan(cher). må være et billede af Nyarlathotep, eller rettere et menneske, som på grusom vis unde går en transformation til den førnævnte halvgud i ..."

"... sikker på at de forsøger på at komme ind. Jeg vil gemme mine noter så de ikke kan finde dem og siden forsøge at påkalde den eneste som kan redde mig fra de, som just nu kravler på mit tag. Iä! Iä! Nodens!"

(Dette var det sidste ark i doc. occ. S. Petersens manuskript. Disse få fragmenter repræsenterer som sagt kun en brøkdel af hans samlede værk, men resten var for destrueret til at give en fornuftig mening.)

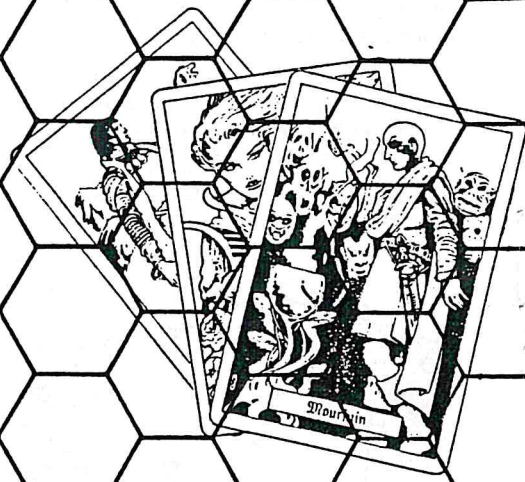


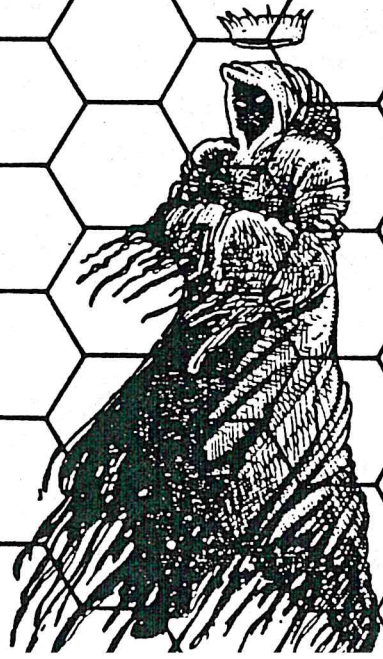
MIDDLE EARTH™
THE FELLOWSHIP

Denne artikel handler ikke om den nok så berømte bog i Tolkiens trilogi, men om spillet af samme navn (udgivet af ICE.) Detspil, som har været på markede i omkring 3 år, er ikke nær så udbredt og kendt, som det fortjener at være.

The Fellowship of the Ring er et tomandsspil: the fellowship player (FP) mod the enemy player (EP). For at FPén skal vinde, skal han så nær Mordor som muligt han behøver ikke trænge ind i Mordor og ødelægge ringen. FP'ens mål er således en gennemførelse af Fellowshippets hovedformål i bøgerne: at eskortere og beskytte Ringbæreren så langt som muligt. EP'ren skal naturligvis sørger for, at Ringen retuneres til dens eneste retmæssige ejer, Sauron Mørkets Fyrste.

For FP'ren gælder det om at forvirre fjenden så meget som muligt, det gør han ved at sprede rygter. Brikkerne man bruger til at repræsentere de forskellige grupper (elvere, drager, nazguls etc.) er terninger. På "et" siden er klistret et identifikations bogstav og de øvrige øjne viser den transportform (hest, skib og lgn.) der anvendes. Man kan på den måde hele tiden se sin modstanders brikker og den transportform de har, men man kan ikke vide hvilke enheder der indeholder hvilke karakterer og om en brik overhovedet repræsenterer en gruppe eller kun er et rygte.





Frembringelsen af rygter sker, når en enhed (= en egt. gruppe el. et rygte) flytter, på den måde kan FP'ren f.eks. have op til 28 enheder i spil men kun 4-5 egentlige grupper. Dette muliggør, at FP'ren kan sende f.eks. tre kiler ind i EP'rens forsvar (traditionelt gennem Misty Mountains, Gap of Rohan og via Bay of Belfalas) hvilket gør det sværere for EP'ren at lokalisere Ringen. FP'rens styrke er således diskretion og hemmelighedsfuldhed, han bør så så meget tvilv som muligt om ring-

BOARD GAME OF THE RING ®

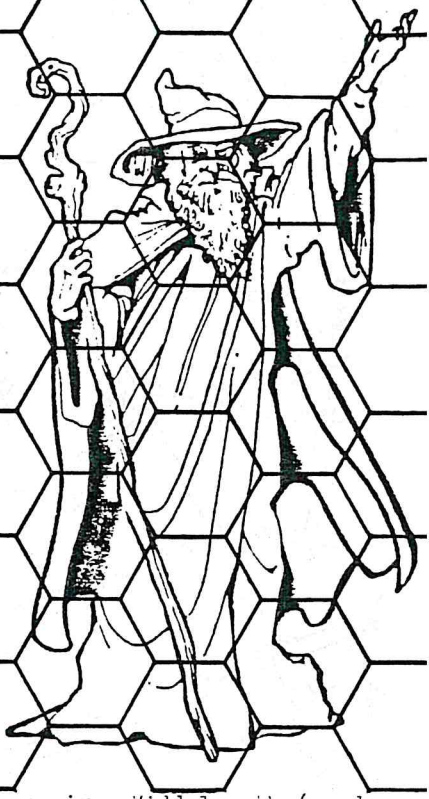
ens position.

EP´ren kan (og bør) naturligvis også frembringe rygter om sine styrkers positioner for på måde at sluse FP-enhederne hen de steder, han ønsker dem.

EP´rens største fordel er hans styrke: Saurons håndlangere (varierende fra orcs og assasins til trolde og the Witch King himself) er generalt langt flere og meget farligere end deres Fellowship modparter. Problemet er bare, at EP´ren ikke kan flytte alle disse uden videre, de skal først mobiliseres. Her gælder det for EP´ren om at få mobiliseret De 9 og Saurons forskellige agenter rundt omkring, for er de først mobiliseret fortsætter de med at flytte hver omgang.

EP´ren forsøger naturligvis hele tiden at lokalisere Ringen, dette gøres på to måder: når FP´ren har rykket søges en tilfældig type terræn igennem (spillebrættet er opdelt i ni terræn typer) og i sin omgang kan EP´ren sondere en terræn type eller enkelte felter af forskellig type. Når en enhed ses, og den ikke er et rygte, kommer det til kamp, der kan tage form af en regulær figth eller et bagholdsangreb (= en gift daggert i ryggen, meget effektivt!) I en kamp behøver man ikke afsløre, hvem der deltager; hvert karakterkort har to sider, en fællesside og en specifikside. Fællessiden oplyser f.eks. at personen er en elver, men kun hvis FP´ren vælger at vende kortet om (for større effektivitet) opdager EP´ren, at han har fundet Legolas.

Udover at være et godt strategisk og taktisk spil er det også godt designet, specielt spillebrættet er af høj kvalitet. Det understreger spillets atmosfære og gengiver Middelearth (nordvestlige del naturligvis) perfekt og helt up to date (hvad angår f.eks. Swanfleet og River Hoarwell (for de af os det måtte interessere)). En af de eneste fejl jeg kan finde er, at Dagorlad ikke er karakteriseret som battlefield.



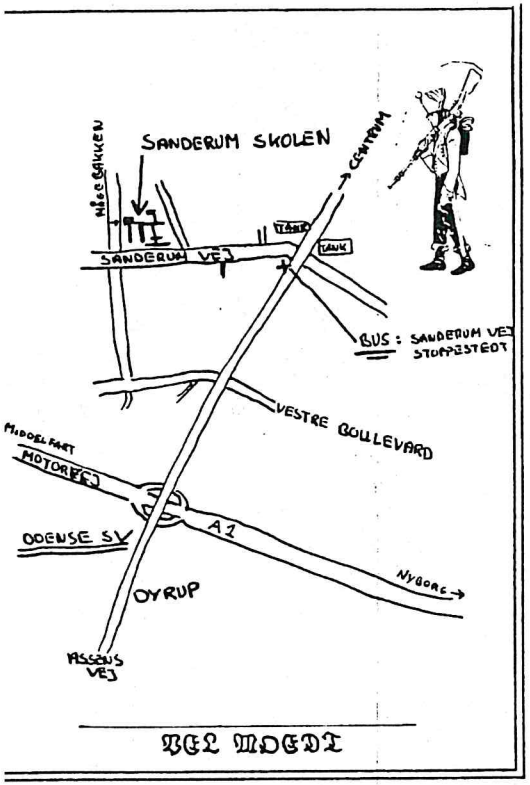
Kort sagt er the Fellowship of the Ring et fornøjeligt spil som jeg kun kan anbefale.

Don Quixote Dicer
alias
Carsten S. Olsen

DET ER GANSKE VIST

SPILTRÆF i ODENSE

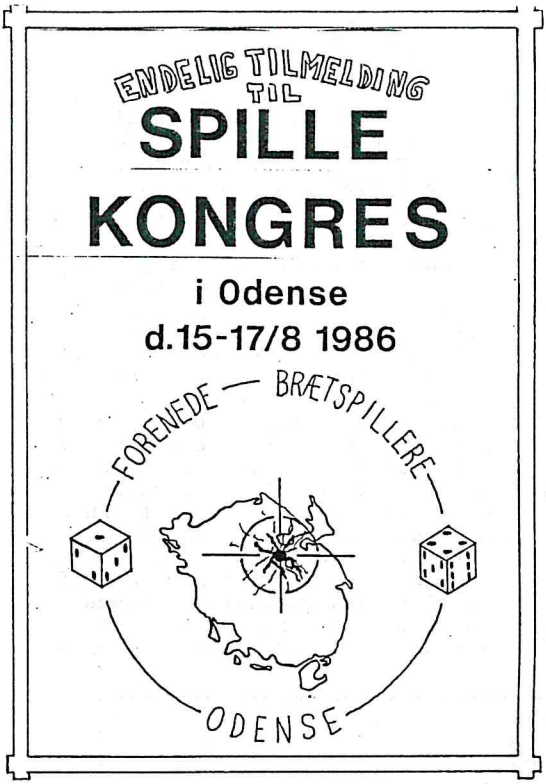
Dette lidet pompøse navn dækker FBO's (d.v.s. Forenede Brætspillere i Odenses) årlige spillekongres, som i fjor hed "Spillermødet i Odense". Det var nu ikke kun navnet, der var lavet om på, meget var blevet bedre, men desværre var noget også blevet ringere, som det vil fremgå herunder.



Efter at Vikingcon 4 og Fastaval har været berømt for organisatorisk kaos, ville man i Odense gøre en god figur på dette punkt. Og med ting som en velfungerende informationsdisk, en vis skiltning på døre og et personligt navneskilt til alle deltagere var dette lykkedes meget godt. Jeg var imponeret af det udvalg af spil, der lå i informationen, og som alle og enhver kunne låne og bruge. Og på trods af diverse småkiks og en vis utilfredshed, som arrangørerne udtalte overfor T&L's udsendte medarbejder, tør jeg godt sige, at Spiltræf var det hidtil mest velorganiserede arrangement af sin art i Danmark. Det siger måske heller ikke så meget, når man tænker på det relativt begrænsede deltagerantal, 70, heraf ca. 15 fra København. Et par enkelte arrangementer blev beklageligvis udskudt, men alt blev gennemført, og det var en smuk gestus, at man fremskyndede afslutningsceremonien 1 time, for at bl.a. T&L's medarbejder kunne nå at være med.

Selv om udvalget af spil var stort, havde man garderet sig mod folk helt uden fantasi, og derfor var der mulighed for at se video. Og lidt overraskende var der mange der så film her, og for at holde det intellektuelle niveau højt vistes film som Mad Max og Star Wars. Selv computerspil var der mulighed for at prøve, og nogle af vennerne fra Østerbro Spilleklub fik da også prygl af maskinen i "Tanktics" på niveau 1, det allerletteste.

Personligt var jeg dog ikke kommet til Odense for at se video eller spille TV-spil. Når jeg ikke deltog i fællesarrangementer fik jeg prøvet et af mine gamle yndlingsspil, Empires of the Middle Ages, og jeg deltog i et individuelt træf. Det vil sige, at jeg på forhånd havde skrevet en række spil, som jeg gerne ville spille mod en vildt fremmed. Ingen havde dog mod til at møde mig i VitP, GI, Civil War, Pax Britannica eller mine andre yndlingsspil. Men min 7. prioritet, Squad Leader, kunne de dog finde en modstander til mig i. Desværre udviklede det valgte scenario sig hrutigt til en spændende konkurrence mellem mine panserkommandører om, hvem der ødelagde flest fjendtligt tanks, og da alle 6 fjendtlige køretøjer, T-34'ere, var væk, var konkurrencen så afgjort, og vi sluttede spillet. Det skal vist retfærdigvis siges at min modstanders erfaring ikke var så stor, og at han overhovedet [illegible]ig skyl-



des, at jeg i et anfald af monumentalt vanvid på anmeldingsblanketten havde skrevet "middel" udfor erfaring i dette spil. Man skal tilsyneladende være meget omhyggelig med sin tilmelding.

I øvrigt havde man imødekommet mine ønsker på tilmeldingsblanketten næsten 100%, undtaget Diplomacy, hvor jeg havde planer om at kopiere Sørens bedrift fra Fastaval. I stedet måtte redaktionens nyeste medlem, Ole Zester, vise flaget. Diplomacyturneringen var ellers domineret af uerfarne spillere. Til alles store overraskelse var præmierne på 100 kr. kontant. Jeg ved, at Ole har besluttet at opfatte dette som et "gavekort" til indkøb af spil, men vi har ellers snakket en del om det herovre. Vi er enige om at sige fra foreningen Consim, at det er en meget dum ide med pengepræmier. Vi spiller, fordi det er sjovt at spille, ikke for at vinde nogen speciel præmie. Vi håber at en lignende holdning kan findes i FBO.

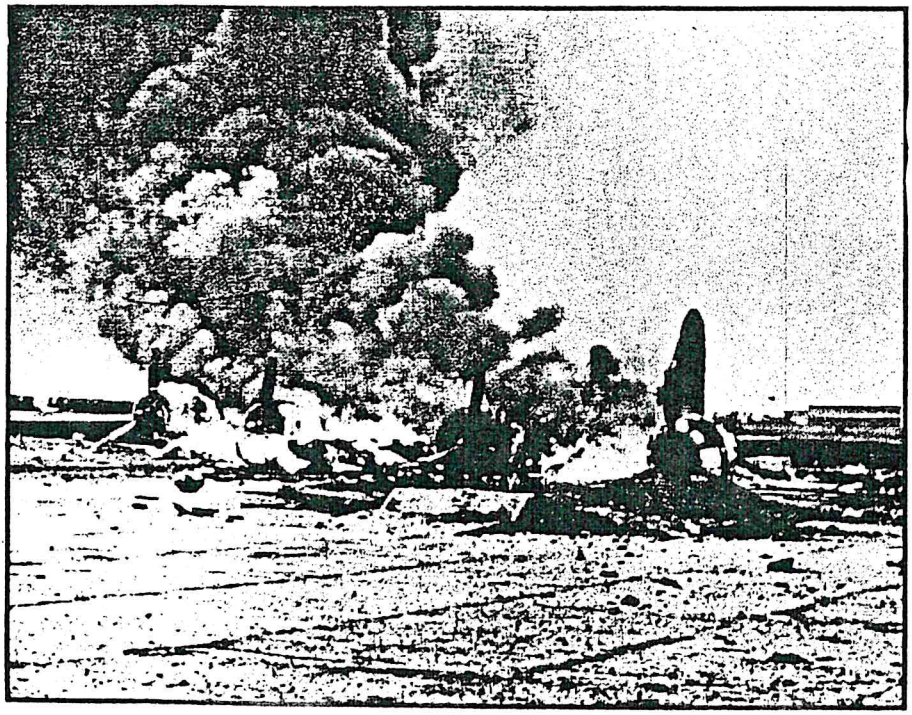
Forrige års højdepunkt var AD&D-turneringen. Dette var man helt på det rene med i FBO, og derfor ville man tilsyneladende lave alt på samme vis. Figurerne, kortene og meget andet var derfor det samme som i fjor. Desværre var selve eventyret et ringe plagiat på forrige års. Den eneste nyskabelse var nye slags undead, a la dem i fjor. Man blev bl.a. udsat for et umuligt encounter, hvor man skulle stole på nogle humanoiders æresfølelse, de samme humanoider, som havde bortført uskyldige kvinder og ofret dem til en ond ånd! Vores flinke spilleleder hjalp os dog igennem. Vores figurer overlevede på mystisk vis, uden at nogen dog forstod en brik, før at vor DM forklarede det hele bagefter. Den eneste chance for at forstå noget i eventyret var at gennemsøge et bestemt rum, som på tegningerne så helt tomt ud. Sidst men ikke mindst benyttedes atter i år dette famøse "attack priority"-system, der gjorde partyets halfling tyv til den mest effektive fighter med oftest 4 angreb pr. runde, mod fighterens 1. Konklusionen må være, at i fjor blev deltagerne overbevist om at AD&D kan være andet end monstertamp, men i år blev vi så atter i tvivl.

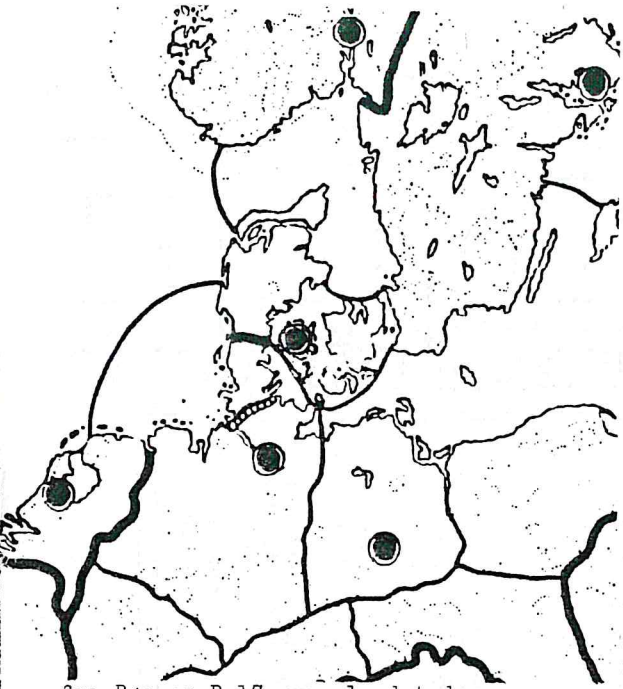
Hvorimod AD&D var en stor skuffelse i år, var Call of Cthulhu en stor positiv overraskelse for deltagerne, trods de i forvejen høje forventninger. Jeg deltog desværre ikke selv (men det vil jeg absolut gerne næste år), men efter hvad jeg lod mig fortælle fik flere af spillerne deres livs overraskelse i role playing, da deres figurer mødte nogle drabelige krigere og uhyrer i kloakkerne. At dette var nogen, der spillede live D&D tog lang tid for spillerne at fatte, men da det gik op for dem var der ikke et øje tørt. Bravo, glimrende ide. Resten af eventyret belønnede dem, der tænkte i stedet for at forsøge at tampe sig vej, hvilket et enkelt sted slet ikke var muligt!

Gunslinger var der annonceret en turnering i, og efter min succes i Consims do. turnering så jeg mig nødsaget til at deltage, og 4 af mine hjemlige modstandere havde glædet sig til chancen for revance. Men fornøjelsen blev totalt spoleret, da spillet gik i gang, for

"Gunslinger", som de spiller det i Odense, har ikke ret meget til fælles med rigtig Gunslinger a la JHK. Mange essentielle regler var blevet erstattet med ikke-nedskrevne husregler, som man ikke var meget for at forklare inden. Spillelederen, der efter sigende var ansvarlig for disse modifikationer, kendte slet ikke de rigtige regler. Jeg fatter ikke at nogen tør modificere regler man slet ikke kender, og derved overhovedet ikke har noget begreb om baggrunden for. Lad mig nævne de 3 værste paradokser: Man kunne ikke lide brawling-scenarioer, men man havde aldrig prøvet nogen! Fanfire reglerne var ændret, så at en revolver kunne præstere noget der svarer til 1000 skud pr. minut, en glimrende teknisk ide, som de sikkert kunne sælge til moderne våbenfabrikanter. Til sammenligning kan nævnes, at en tysk maskinpistol fra 2. Verdenskrig, en schmeisser, kunne præstere ca. 90 skud pr. minut. Rekorden var dog en spiller, der fik lov til at holde sit antal delay points hemmeligt. Det viste sig så senere, at denne og sikkert også spillelederen helt havde misforstået betydningen af disse, så resultatet var så at han snød, omend sikkert helt ubevidst. Jeg kan derfor på mine egne, Jesper Brandts og Claus Ekstrøms vegne benytte lejligheden til at trække ethvert kritisk ord om Consims Gunslingerturnering tilbage. Man ved ikke, hvor godt man har det, før man har prøvet noget værre!

Den helt store positive overraskelse var B-17-turneringen. B-17 er normalt et solitaire-spil, men her benyttede man sig af en flerspillervariant, så at hver spiller havde sit eget fly på et bombetogt mod Odinstårnet, som i hvert fald var det officielle mål. Nogen spillere lod inden forstå, at de i stedet ville smide deres bomber over Hjulets Kvarter 356B, men det var vist lidt uklart. I hvert fald var målet lige så fladt som Berlin '45 efter talrige fuldtræffere. En af dem, der morede sig mest var vor egen Børge Madsen, der som den eneste matte se sin maskine ramt af talrige flakgranater. At dømme efter visse af lokalernes udseende søndag eftermiddag, må vragrester





fra Børges B-17 være landet der, men det er på den anden side tvivlsomt, om der overhovedet var noget tilbage efter det antal træffere. Børge har for resten truet med at måske ville lave en lignende turnering til Vikingcon, så det håber vi så på.

Traveller, Car Wars og Party Surprise ved jeg ikke ret meget om, men en tilfældig forbipasserende synes vist godt om Car Wars-arrangementet, mens en anden, der havde været spilleleder i Party Surprise sagde, at det var surprise i aller højeste grad for spillelederne, der intet anede om hvad der skulle ske 1 time før. Traveller har jeg ikke hørt noget om, men det var sikkert godt, for ingen har klaget!

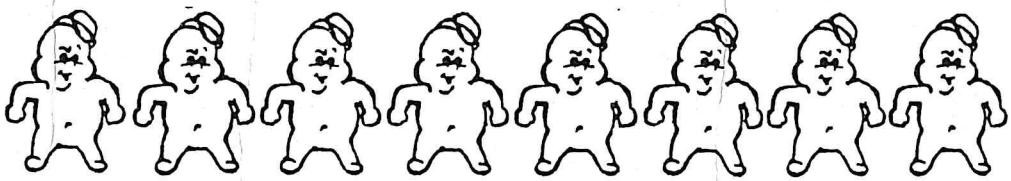
Den meget opreklamerede turnering i Third Reich blev da også afholdt, eller måske snarere forsøgt afholdt Turneringen, der skulle forestille at være et DM, var for 2-mandshold, og hver af de større foreninger måtte stille med et hold. Da Consim ikke kunne stille med et hold, blev det til to fra Odense, og det viste sig at være en katastrofal beslutning. Den indledende runde var hurtigt overstået, idet begge FBO-hold vandt let, specielt blev FASTAs hold totalt ydmyget, mens Østerbros hold gjorde tapper, men forgæves modstand. Finalen, derimod, endte i intern FBO-uenighed. Af høflighedsårsager vil vi ikke yderligere kommentere sagen. Men nogen mester i 3R blev det altså ikke.

Spiltræffets afrunding var en diskussion om en fremtidig landsforening. Denne mundede ud i nedsættelsen af et udvalg, med ikke mindre end 8 medlemmer, helt vanvittigt efter min mening. En repræsentant for "Silmarilion", en spilleforening i Fredericia, samlede navne og adresser ind på alle medlemmerne i udvalget, undertegnede incl., og lovede at sende en liste med navne og adresser til de implicerede. Jeg har nu ikke modtaget noget som helst fra den kant endnu. Se i øvrigt Redaktørens Lænestol.

Det allersidste, der skete, var selfølgelig præmieoverrækkelsen, hvor bl.a. Børge Madsen fik sin præmie. Den vågne læser vil undre sig over, hvad det var, som Børge vandt. Det var såmænd trøstpræmien i B-17, en gummiflue og et samlesæt af en flakkanon!

Men alt i alt er jeg nu ganske tilfreds med at have tilbragt en weekend på denne vis i Odense, og vender sikkert tilbage næste år. Så er I advaret!

Henrik Lawætz



Rating Af Brædtspillere - Lands Evaluering

RABLE

1. 9. 1986

SPILLERRATING

placering	forrige placering	spiller-navn	RATING	antal spil	gennemsnitlig modstander rating	antal forskell. modstandere
1	-	Ole Zester	1.320	3	1.067	2
2	-	Lars Ekner	1.100	5	1.022	4
3	-	Morten Lundsteen	1.008	2	1.204	2
4	-	Asger B. Clausen	1.000	1	1.000	1
4	-	Nils Ljunggren	1.000	1	1.000	1
6	-	Henrik Lawatz	1.000	-	-	-
6	-	Børge Madsen	1.000	-	-	-

SPILRATING

1	-	Advanced Squad Leader	3	A.H.
2	-	Firepower	1	A.H.
2	-	Nato	1	V.G.
2	-	Panzer Command	1	V.G.

R.T.

Må klapses

Ole Zesters sejrsrække (3stk.), der har bragt ham i spidsen af ratingsystemet, har affødt flere udfordringer.

H.Lawætz afsløret



BLÆR

Opfinderen af efterkritik og selvros taget på sengen af nyt ratingsystem. Kun nr. 6.

Efter 1½ års reklamefremstød har den nyeste RABLE undersøgelse - til glæde for mangen Squad Leader spiller - afsløret, at der intet belæg er for H.Lis skriftlige indlæg i den underlødige sprøjte T°L. Bleg og tydeligt rystet men dog fattet tog H.L. mod R.T.s udsendte:

- Hvordan føles det at være nr. 6 af 7 ?

- Intet specielt. Det er jo bare for sjov. Jeg er dog bange for, at mindst 5 har misforstået det.

- Placeringen gør dig ikke nervøs for dit renome?

En nervøs sitren afslører, at det ikke er helt sandt.

- Iøvrigt er det svært at scorer point uden at have spillet.

Naturligvis sandt nok.

- Er det ikke deprimerende at være dårligere end A. Clausen?

Interviewet sluttede brat da R.T.s udsendte måtte søge dækning. Det forlyder at H.L. har afskediget sin PR-mand.

NYT

En række 2 personers krigsspil kan med fordel, evt. v.h.a. en gamemaster spilles pr. post. Det er RABLEs hensigt at samle postregler til videredistribution i et "bibliotek". Hvis du kan hjælpe med dette, så henvend dig til

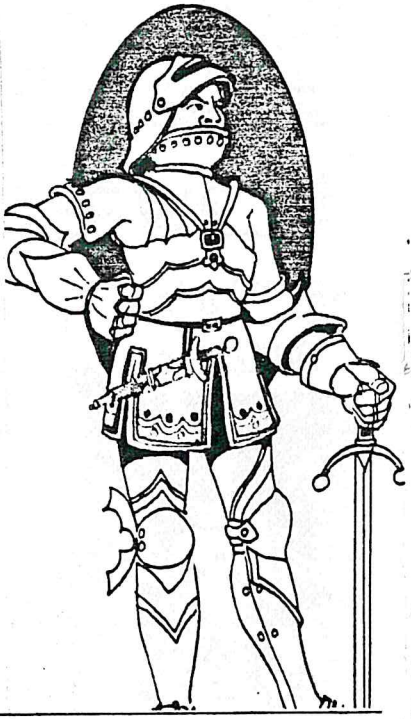
Børge Madsen
Peter Bangsvej 8II
2000 Frederiksberg.

indmeld.:

indsæt 10-kr/år på giro 8 51 50 50
co Lars Ekner
Dagmarsgade 24125
2200 N

BLOT TIL LYST

Herunder ser du en drabelig dansk lejesoldat fra det 15. århundrede. Der er dog noget galt med ham!!!
Kan du se de fem anakronismer, som vi har bedt tegneren om at includere!!!











Løsning til BILLEDLUR i TGL VOL II, nr. 3.
Løsning til krydsord i TGL VOL I, nr. 1.

1. Han tvang by tvæsgaarsmur.
2. Han stak af af bopælsret.
3. Hans kone er af tarvelig æt.
4. Han har konfekturer by.
5. Han har dårlig by gæld.



KØBES:

Følgende blade i god stand.

STRATEGY & TACTICS Nr. 18-31, 33-35, 38 & 40-41 (uden spil).

MOVES Nr. 21, 25, 26, 29, 30, 33, 34 & 60.

PHOENIX Nr. 10 & 36+

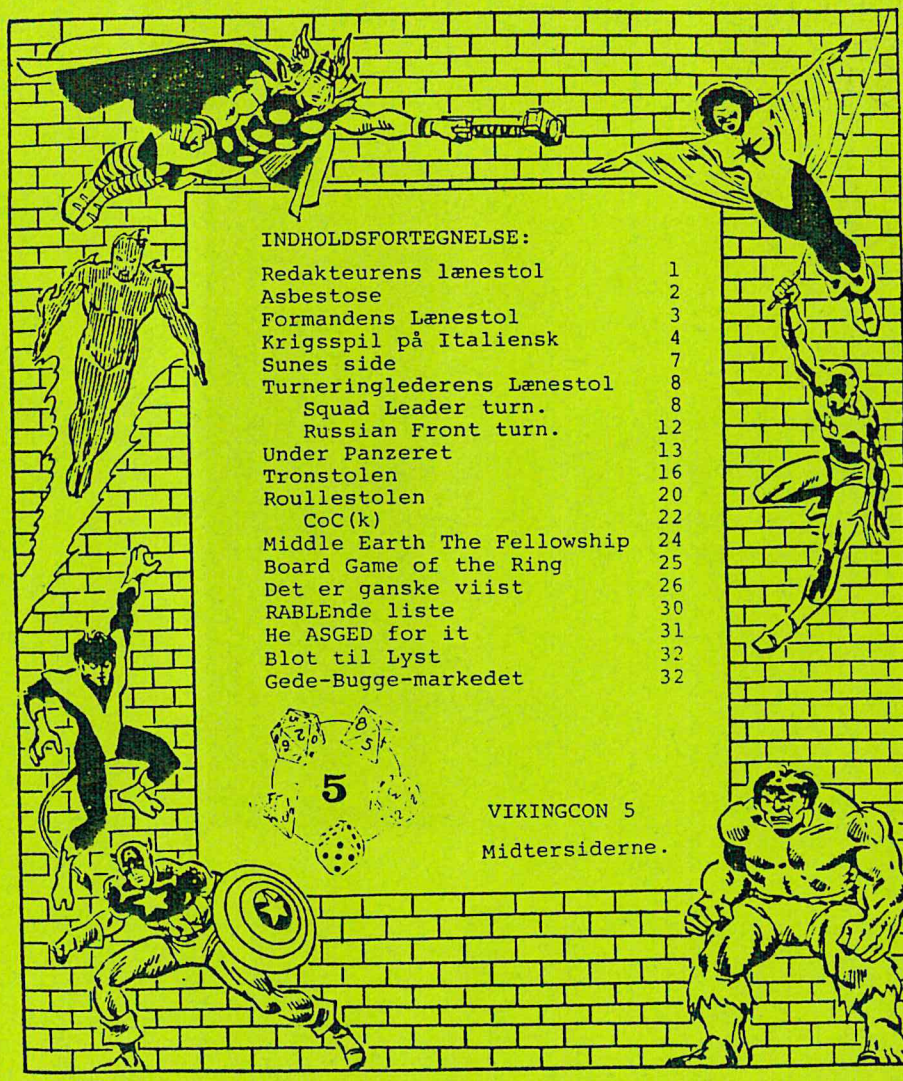
THE GENERAL Vol.13, Nr.1 & 2.

TIL SALG:

Følgende nye numre af THE WARGAMER med spil, sælges for 100kr. pr. stk.

Nr.26 / RACE TO THE MEUSE (Ardennerne, 1944), Nr.27 / PETER THE GREAT (Slaget ved POLTAVA, 1709), Nr.29 / LODZ (Blitzkrig i Rusland 1914), Nr.32 / NAPOLEON AT LUTZEN (Slaget ved Lutzen, 1813), Nr.35 / WEST WALL (Double-blind spil om de sidste måneder af 2. verdenskrig), Nr.36 / UNCONDITIONAL SURRENDER (Grant´s Fort Donaldsen kampagne, 1862), Nr.43 / WELLINGTON VS. MASSENA (Slaget ved Fuentes De Onoro, 1811), Nr. 48 / RED BARON (Gæt engang), Nr. 49 / NAPOLEON AND THE ARCHDUKE CHARLES (Slaget ved Aspern-Essling, 1809), Nr.54 / CONDOTTIERI (Padua mod Verona, 1387)

SØREN BUGGE, TINGHØJVEJ 38, 1.MF, 2860 SØBORG, 01-674520 el. om dagen 02-856500, lok.2824.



INDHOLDSFORTEGNELSE:

Redakteurens lænestol	1
Asbestose	2
Formandens Lænestol	3
Krigsspil på Italiensk	4
Sunes side	7
Turneringlederens Lænestol	8
Squad Leader turn.	8
Russian Front turn.	12
Under Panzeret	13
Tronstolen	16
Roullestolen	20
CoC(k)	22
Middle Earth The Fellowship	24
Board Game of the Ring	25
Det er ganske viist	26
RABLEnde liste	30
He ASGED for it	31
Blot til Lyst	32
Gede-Bugge-markedet	32

5

VIKINGCON 5

Midtersiderne.



TRYKSAG

AFS.: CONSIM - POSTBOKS 48 - 4140 BORUP.