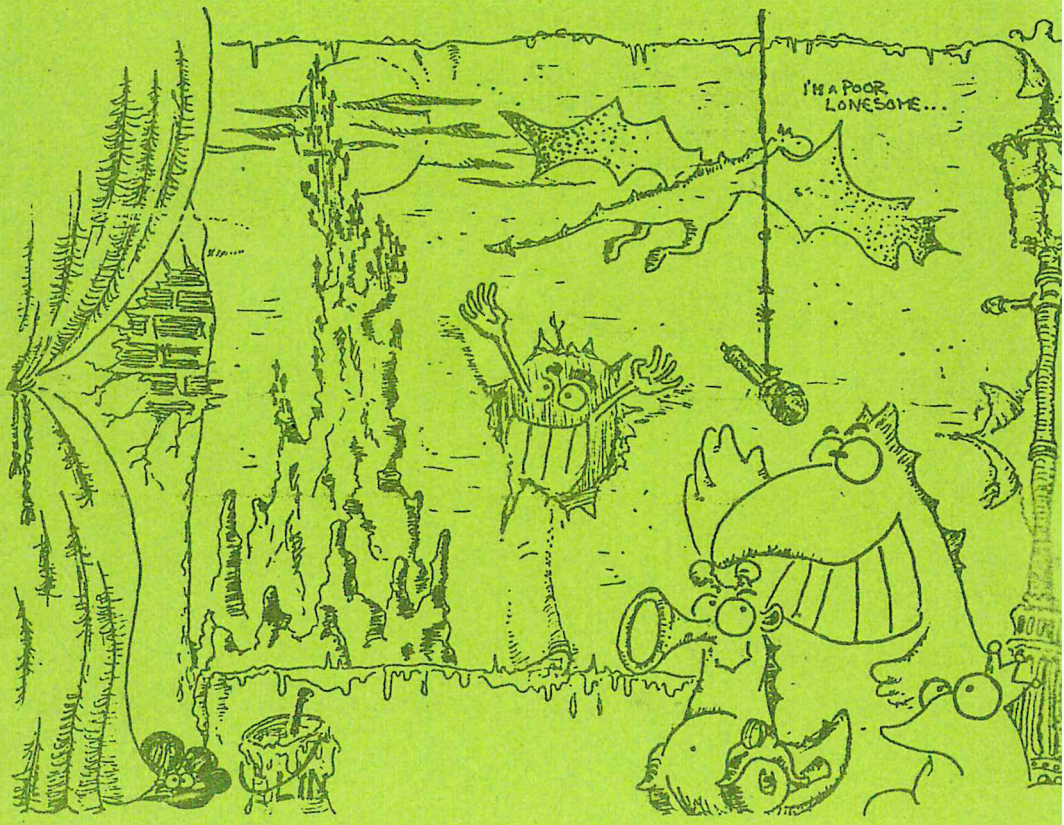
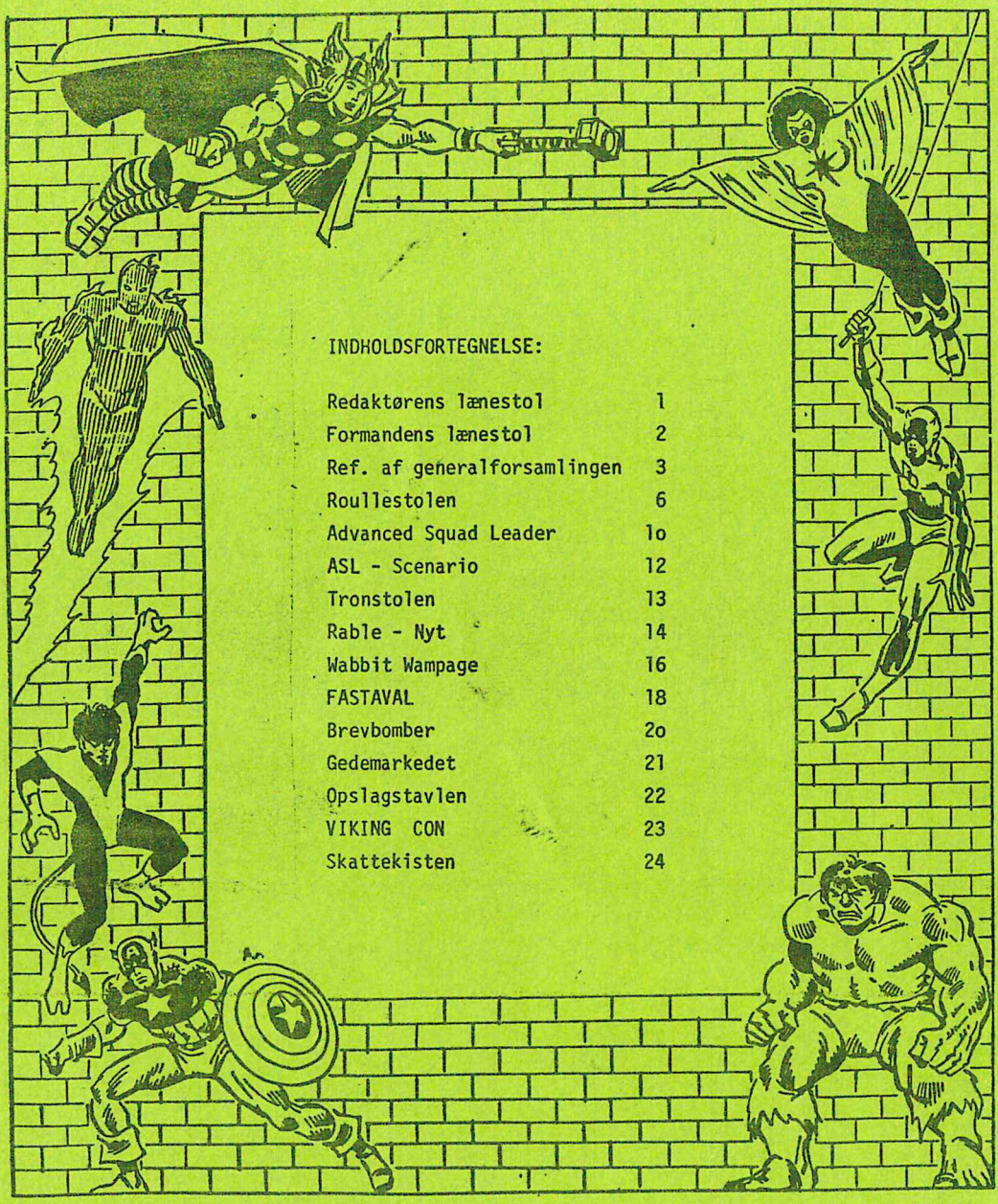
TORDEN & LYNILD!

IUNUS CUN SAMENTIA

Nr. 1 - forår & sommer 1987 - vol. 3

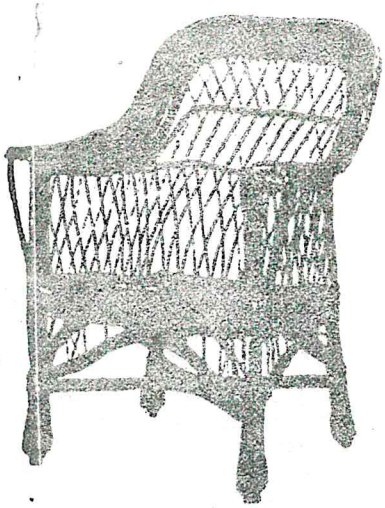




INDHOLDSFORTEGNELSE:

Redaktørens lænestol	1
Formandens lænestol	2
Ref. af generalforsamlingen	3
Roullestolen	6
Advanced Squad Leader	1o
ASL - Scenario	12
Tronstolen	13
Rable - Nyt	14
Wabbit Wampage	16
FASTAVAL	18
Brevbomber	2o
Gedemarkedet	21
Opslagstavlen	22
VIKING CON	23
Skattekisten	24

Redaktørens lænestol



Det er helt velgørende atter at skrive redaktionelle kommentarer til T&L.
Der har været mange problemer at løse før dette nummer - af usædvanligt beskedent sidetal - blev færdiggjort.
Først skulle vi finde et nyt trykssted, dernæst viste det sig, at hovedparten af den go'e gamle redaktion ikke havde stunder at fortsætte det uegennyttige men åndeligt lønnende arbejde at begå et nummer af T&L.
Heldigvis var der andre der havde mod på - og tid til - at arbejde i redaktionen, under forudsætning af, at de nye medarbejdere fik indflydelse på T&Ls image - det blev der en del møder ud af. T&L skulle først og fremmest have et nyt LOGO: Kompromiet blev at der blev tilføjet et af Dan Bowring tegnet våbenskjold efter mit oplæg, med Erik H. Swiatek's devise i underbåndet. Lænestolene skulle ud, ingen respekt for "LÆNESTOLSSPORTS-UDØVERNE" (dig og mig), men de fleste blev der da, endda med nytegnede bogstaver af Asger B. Clausen!
Men læs nu selv bladet, så vil du konstatere at der er visse novelties, men ikke mere end du let genkender T&L.
De nye redaktionsmedarbejdere skal/vil lige så lidt som de forhenværende påtage sig at renskrive artikler og indlæg fra læserne, så jeg vil endnu en gang opfordre dig til at skrive til bladet på den letteste reproducerbare måde:

1) Maskinskrift med sort farvebånd evt. Laserprinter. Men husk at farvepatronerne ikke skal være udtørrede. Farvebåndende skal ikke være på deres 789 gennemkørsel, aller helst skal du bruge carbobbånd.
2) Skriv i 8 cm. spalter (til nød 8½ cm som Sune Auken) men skriv med enkelt linieafstand.
3) Det er tænkeligt at dit indlæg skal forsynes med en stor prangende overskrift, så lav plads til den.
4) Vi har ikke ubegrænsede mængder af illustrationer, så hvis du selv har noget du synes der passer til lejligheden, så medsend det. Stregtegninger er bedst, sort/hvide rasterbilleder næstbedst. Farvebilleder, trykte eller fotografiske er ganske umulige.
5) Tænk på at det hele bliver sendt ud i ca. halv størrelse.

Disse krav skal ikke afholde dig fra at skrive indlæg til T&L, bemærk at en del af de følgende sider ikke overholder kravene, det gælder endda indlæg fra tidligere såvel som nye redaktionsmedlemmer. Til gengæld håber vi så på, at de kontributører der har leveret i fuld bredde ikke bliver alt for ophidsede over at vi har givet deres epistler et ekstra skrump. Naturligvis kan man sige vi har perverteret deres indlæg, men til forsvar vil jeg fremføre, at et blad nødvendigvis skal ha overskrifter der er større end teksten. Endelig vil jeg gøre opmærksom på, at fol der i et brev med garanti altid vil fremtræde som lyckere tværstreger i teksten.

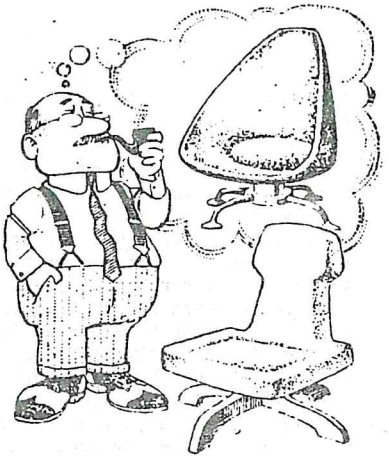
Dette nummer af T&L har du modtaget fordi du a) er medlem af Consim, b) har været medlem men endnu ikke betalt for indeværende år, så hvis du vil have næste numme af T&L så løb hen på posthuset og betal dit kontingent. NB! Kassereren er flytte se hans navn og nye adresse, samt CONSIM postgironummer i adresselisten, der er bragt på omslagets bagerste inderside.

Indlæg til næste nummer skal være redaktionen i hænde senest den 10. august dette år. Næste nummer bliver hovedsageligt et VIKING-CON 6 nummer, men alt hvad der har med lænestolssport at gøre er stof for T&L.

Erik

FORMANDENS LÆNESTOL

Lad mig starte med at takke Dem som takkes bør.
Allerførst tak til den afgående "Torden & Lynild"-redaktion, her tænkes især på Søren Bugge, Jens Kruuse, Henrik Lawætz og Erik Wittchen.
Herefter vil jeg rette en tak til Børge Madsen, der ikke alene tør forsøge at lade "Torden & Lynild" genopstå som Fugl Føniks, på trods af den tidligere redaktions erfaringer, men også har tid og overskud til at gøre det samtidig med at han kommer til at stå som primus motor for "Vikingcon VI". HELD OG LYKKE med det nye T&L. Den øvrige redaktion skal selvfølgelig også takkes.
Når nu talen falder på "Vikingcon" har Christian Johansen, den glorværdige redaktør af Danmarks ypperligste rollespils-prozine "Pseudo-dragen", i PD nr 7 skrevet et åbent brev til "Vikingcon V"-arrangørerne.
Jeg vil lade Børge Madsen svare på Christian Pseudodrages brev, både her og i "Pseudodragen", men lige fastslå, at Christian Johansens kritik af timing, orientering og vores evne til at kunne gøre det bedre er korrekt, og at vi (Vikingcon-gruppen) har tænkt os at råde bod på fejltagelserne omkring timing og orientering og leve op til Christians tillid til vores evner. Det første er allerede påbegyndt, thi Børge Madsen har på indeværende tidspunkt allerede været i sving med planlægge "Vikingcon VI" i flere måneder og et trekløver bestående af Tommy & Dorte Munk-Jacobsen og Lars Mathiesen arbejder på at få vores tilmeldingssystem til at fungere. Børge Madsen og undertegnede har bedyret hinanden at tilmeldingsskemaerne skal være færdige og ude senest 3 uger før "Vikingcon VI".
Jeg vil slutte af med at pege på to vigtige ting:
1) CONSIM har tre vigtige funktioner at pleje for tiden, afholdelsen af lør-/søndags-møderne (LSM), udgivelse af "T&L" samt at sørge for at Vikingconen bliver



afholdt. CONSIM vil aldrig blive til mere end det folk (læs medlemmerne og VC-gæsterne) gør den til. Det vil sige at hvis ikke folk har tid, lyst eller hvad ved jeg til at dukke op på LSM, jah så sker der altså ikke ret meget på dem. Bestyrelsen har overvejet at sørge for at et fast punkt på LSM bliver at genemgå et spil og derefter spille det. "Torden og Lynild" bliver kedeligt hvis ikke det bliver brugt, får feed-back, tilbud om artikler, turneringer, læserbreve (se hvad redaktørens nye linie indebærer). Og "Vikingcon" bliver ikke bedre end det arrangørerne har mulighed for at arrangere for folk og her er gamemastere og turneringsledere de magiske ord. Samt allervigtigst...folk der frivilligt vil være med til at udføre noget af det mindre spændende arbejde - det der i dagligdagsslæng bliver kaldt kuli-arbejde.
2) CONSIM har i år eksisteret i 10 år, lad os kunne holde vores fødselsdag med maner og lade eventuelle spændinger forblive på spillepladen.

Endnu en gang held og lykke med T&L

Referat fra ordinær generalforsamling i CONSIM.

Dagsorden:

1. Valg af dirigent og referent.
2. Formandens beretning.
3. Kassererens beretning.
   Godkendelse af regnskab for 1986.
4. Forslag fra bestyrelsen.
5. Indkomne forslag.
6. Valg af bestyrelse.
7. Valg af revisor.
8. Eventuelt.

---

1. Som dirigent blev valgt Svend Raether.
Som referent blev valgt Jørn Ulf Eriksen.
Ingen af de tilstedeværende ønskede at protestere mod, at indkaldelsen var udsendt for sent ifølge vedtægterne.
Generalforsamlingen startede officielt 870207 kl. 14.15 og på dette tidspunkt befandt der sig ca. 30 medlemmer i lokalet. Senere dukkede der ca. 5 op.

3. Kim Andreasen (kasserer) forelagde regnskabet. Der var et overskud på kr. 6.304,59 og en egenkapital på kr. 8.721,41. Regnskabet blev godkendt.

2. Formand Erik Swiatek kom til stede og gav formandens beretning, herunder bl.a. tak til folkene bag Viking Con 5 og Torden & Lynild.

4. Bestyrelsens forslag:
   a. Det er gratis, at komme til medlemsmøderne. Kontingentet for 1988 forhøjes med kr. 20,00.
      Bestyrelsen beholder sin ret til at indføre mødegebyr.
   b. Et af mødelokalerne kan reserveres til spillere, der i ro vil spille to-mands krigsspil, og hvor det forventes, at spillerne har et forudgående kendskab til reglerne.

   Begge forslag blev vedtaget.

5. Indkomne forslag:
   a. Der bliver nedsat en arbejdsgruppe, der undersøger muligheden for at genetablere et blad, muligvis i samarbejde med andre spilleforeninger. Det lægges ud til bestyrelsen, at den kan indgå i et bladprojekt, hvis den finder det relevant.

   Forslaget blev vedtaget.

6. Der blev valgt de opstillede ved akklamation:
   a. Jens H. Kruuse
   b. Erik H. Swiatek
   c. Kim Madsen

   Som supplemanter valgtes ved akklamation:
   d. Asger B. Clausen
   e. Jens Stürup

   Disse afgører indbyrdes, hvem der er første-suppleant.

7. Som revisor valgtes Lasse Lybek Jensen.
Som revisor-suppleant valgtes Steen Bøg Madsen.

8. a. Forsamlingen henstillede til bestyrelsen, at denne for 1988 laver et budget samt forslag til anvendelse af formuen.

Mødet sluttede ca. kl. 16.30.

Ved et efterfølgende bestyrelsesmøde konstituerede bestyrelsen sig således:

Formand:	Erik Swiatek.
Næstformand:	Kim Madsen.
Sekretær:	Jens Kruuse.
Kasserer:	Kim Andreasen.
Menigt medlem:	Jørn Eriksen.

Følgende datoer blev fastlagt for bestyrelsesmøder:
Mandag 6. april, torsdag 4. juni og mandag 24. august.
Indlæg fra medlemmerne, som ønskes diskuteret på et bestyrelselsmøde, skal være sekretæren i hænde senest 2 uger før et møde, således at hele bestyrelsen kan blive informeret skriftligt i god tid før mødet.

Sekretærens adresse: Ericavej 170, 2820 Gentofte, Tlf. 01-657432.

På foreningens vegne,
Referent Jørn Ulf Eriksen /jhk.



CONSIM REGNSKAB FOR 1986

Indtægter	1986	1985
Lokalegebyr	305,00	260,00
Kontingent	4.770,00	2.555,00
Renteindtægt	520,36	395,54
Vikingcon	3.241,33	1.447,85
Spillefond (dep.konf.)	60,00	150,00
Spillefond	370,00	50,00
	9.266,69	4.858,39
Udgifter		
Køb af spil	0,00	1.092,15
Kontorhold	100,50	457,87
Porto	123,00	701,20
Torden og lynild	2.219,00	2.614,25
Rable	200,00	0,00
Diverse	84,60	0,00
Generalforsamling	235,00	0,00
	2.962,10	4.865,47
Samlet indtægt	9.266,69	
Samlet udgift	2.962,10	
Overskud overført til egenkapital	6.304,59	

		AKTIVER	PASSIVER
Status pr. 31. december 1986 (31. december 1985)			
Kasse		406,25 (320,75)	
Giro		4.017,53 (2.186,36)	
Bank		6.717,48 (3.219,56)	
Diplomacy-deposita:			
Primo	1.920,00		
Udb. 86	1.370,00		
Indb.	950,00		1.500,00 (1.920,00)
Spillefond:			
Primo	39,85		
Forbrug	0,00		
Indb.	430,00		469,85 (39,85)
Forudbetalt kontingent			450,00 (920,00)
Egenkapital			8.721,41 (2.846,82)
Balance		11.141,26 (5.726,67)	11.141,26 (5.726,67)

Frederiksberg, den 20. januar 1987

Kim Andreasen
Kasserer

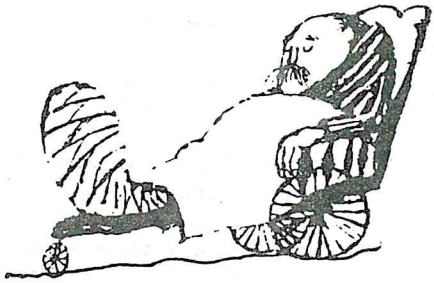
Lasse Lybæk Jensen
Revisor

ROULLESTOLEN

Som...

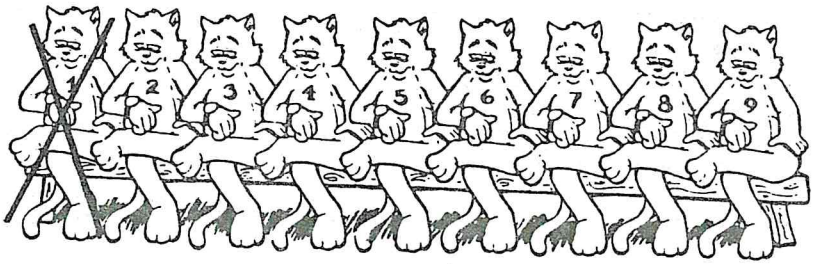
Selv T&LS allermest sløve læsere må have opdaget, så har bladet altså fået ny redaktion. Det betyder så også et farvel til JHK som redaktør af denne udemærkede spalte. Lad mig derfor starte med at sige ham tak for hans store arbejde med denne spalte, med bladet i almindelighed og med at få rolleSpil til at blive en mere accepteret del af Consims aktiviteter. Jeg håber meget, at JHK stadig vil bidrage til at få roullestolen til at køre.

Spalten her vil i meget vid udstrækning komme til at fungere som stedet hvor DU får lejlighed (og spalteplads) til at præsentere netop dét spil du synes bliver spillet alt for lidt, og det er så ligemeget om det er Gamma World 78 udgaven (hvis nogen da overhovede kan holde af den) eller GURPS. Jeg lægger selv ud med en beskrivelse af et af de spil jeg selv er vet vild med nemlig Star Frontiers.



Dette nummer indeholder desuden en anmeldelse af den nyeste AD&D bog, "Wilderness Survival Guide", og en ny Star Frontiers skill, sniping, der skulle gøre det lidt lettere for den ondsindede referee (eller spiller) at tage livet af forskellige planetary officials. I næste nummer regner jeg med at skrive noget om heavy weapons i samme spil.
Until then: "Huh?" (SnarfQuest 30, Dragon 105)

Sune "Deathtrap" Auken



Vi siger farvel og pænt tak til JHK

WILDERNESS SURVIVAL GUIDE
by KIM MOHAN

Med denne bog bliver verdens mest omfattende rollespil, AD&D, endnu større. Med den 128 sider store WSG runder spillet sin hard-cover bog nr. 10 og side nr. 1500 (Battlesystem inc.).

Dette har tydeligvis skullet fejres grundigt, så WSG er et stort spring op i kvalitet fra den lidt tynde DSG (selv om denne ikke er nær så slem, som JHK vil gøre den).

DMG's oplysninger om "The biggest monster of them all", begrænser sig til 14 sider, hvilket er nok til at lave et wilderness eventyr, men ikke nok til at gøre det lige så spændende og udfordrende, som en gennemsnits dungeon. Med WSG er det blevet drastisk ændret. Reglerne for rockfalls, earthquakes, visibillity, rest, food and water, fatigue and exhaustion og clothing, gør wilderness eventyr langt mere interessante. Og der er faktisk også adskillige ting, der svækker PC'erne, noget vi længe har manglet.

WSG er lækkert realistisk (en person i fuld rustning, der triller rundt i en ørken, bliver KOGT) i sine regler, men samtidig til at spille med uden konstant mimren. En helt anden vild bonus ting er, at bogen indeholder et weather generation system, der faktisk fungerer, det er vist en helt ny ting.

Der er også det ved WSG, at den er meget generel i sin beskrivelse af tingene, så den er faktisk et godt redskab, selv om man foretræker at spille noget andet en lige netop AD&D.





Ikke alle man møder i vilnisset er ubetinget venlige. Bemærk hvor usportsligt han er kravlet op i træet.

Vil man rette kritik mod WSG, er der en enkelt ting der springer en i øjnene, nemlig at WSG partout skal være på 128 sider lige som resten af AD&D bøgerne (ok MM1+2, DMG undtaget). Dette ophås nemlig ved at gentage en hel del materiale fra DSG. Det er meget synd, at TSR ikke har format til at samle begge bøger i en enkelt 180 siders "Campaign Survival Guide", med alle relevante oplysninger fra begge to, og denne ville så være uden de store overskrifter, uden de alt for mange illustrationer, uden de store tomme huller hist og her og med bogstaver på størrelse med dem fra de tidligere bøger. Se det havde jo været at vise respekt overfor os, der spiller AD&D.

Engang i løbet af 87 skulle Jeff Grubbs "Guide to the planes" blive sendt ud. Det bliver ret spændende at se om den kan forbedre det temmelig svage materiale, der allerede findes om planerne, eller om den bare bliver MSH om igen.

DT

STAR FRONTIERS

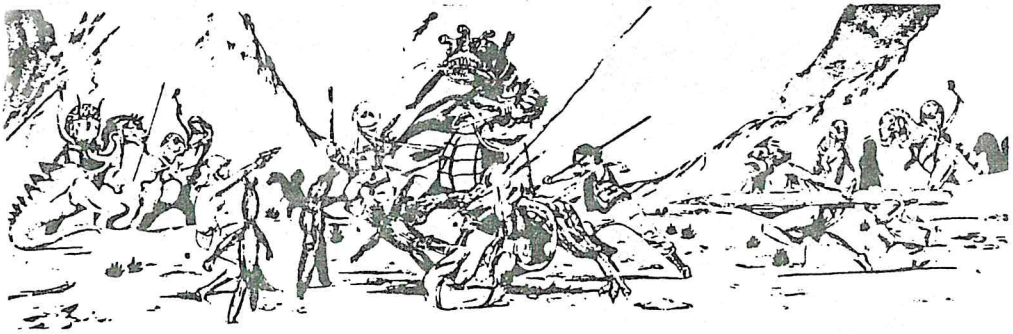
Star Frontiers (SF) er et af de spil, der aldrig rigtig er blevet accepteret af de garvede rollespillere. I sin anmeldelse af det (Monokeros nr 1 s 5) beskriver Jon Levy det som "meget D&D i sf miljø", så ved vi jo allesammen hvor vi har det, et nemt lidt halvhjertet sf forsøg fra TSR, sikkert meget underholdende, men ikke noget man kan bruge i længere campaigns. Det har også gjort at SF er gået hen og blevet et "baby game", et spil som børn mellem 3 og 14 år spiller med andre begyndere. Det er synd, for spillet er langt bedre end sit rygte. Ja det vil altså sige: SFs boxed set,"Alpha Dawn", er intet ud over det ordinære, men situationen ændrer sig drastisk hvis man tager sig sammen og investerer ca 100 kr i Zebulons Guide to Frontier Space, der fungerer som en slags "Star Frontiers Companion", og det gør den godt, meget godt, faktsik så godt at den løfter SF op på niveau med Traveller (har jeg ladet mig fortælle, jeg har aldrig prøvet Traveller).
Der er adskillige ting, der gør SF til det lækre spil det er: XP systemet favoriserer de spillere, der er aktive og tænker sig om; på grund af det brede udvalg af skills (132 for at være helt præcis) kan man opbygge meget forskellige caracters; caracters har en meget passende "holbarhed", de dør ikke som fluer (eller PARANOIA caracters), men er ikke nær så udødelige som AD&D caracters, så spillerene er ofte nødt til at være på tærene; der er også en psi caracter, der er i balance med de andre og desuden er alle racer omtrent lige stærke.

SF verdenen, eller som den kaldes "The Frontier Zone" er desværre ikke videre detaljeret, men det kan en effektiv referee jo nogenlunde let rette op på.

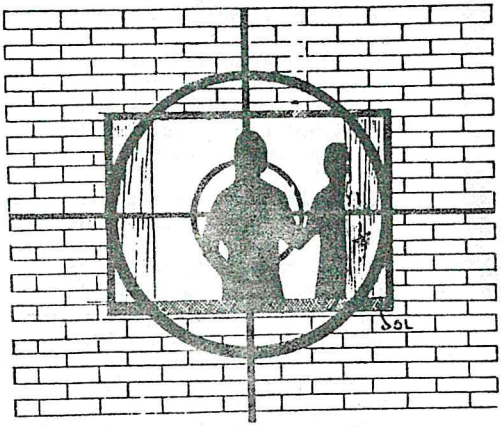
Ekspansionssættet "Knight Hawks" giver regler for rumfart og indeholder desuden brædtspillet "Knight Hawks", der er et temmelig velfungerende spil (dog skal det lige nævnes at ikke alle de senarios, der er lavet til spillet, er lige velafbalancerede).

Det skal til sidst lige bemærkes at SF er udemærket bakket op af af moduler og artikler (lad mig her anbefale især artiklerne i Dragon 109 og 115).

DT



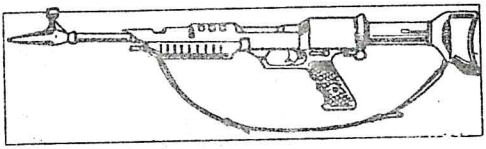
SNIPER



Success Rate: Skill Level

Pr: Skill i våben brugt på mindst samme lvl, god tid (min 6 turns) til at sigte, target på short range, target movement slowly eller langsommere, rigtigt våben.

Denne skill bruges mest af snigmordere og jægere. Hvis alle Prs

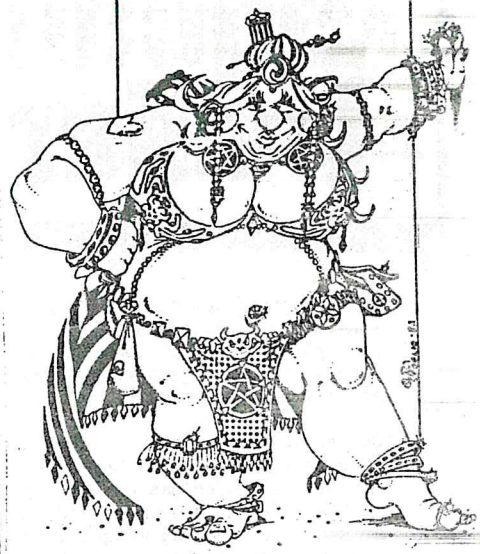


Laser Ke-2000

er mødt behøver sniperen kun at lave et sniping skill check for at dræbe sit offer. når man laver sniping tælles kun følgende adj.: Movement, cover og size, desuden må sniperen tage yderligere -2 cs hvis offeret bærer et defence, der er effektivt mod hans våben. Der gives ingen modifiers for noget andet ink sniperens dex rating.

HUN GØR T&L DEJLIGERE

MASSHA



Varme Massha, forårets side 9 pige, vækker T&Ls læsere af deres vinterdvale.

Kun følgende våben kan bruges til sniping: Laser Ke-2000 (min 3 SEU), Rafflur M-6 og M-8 og 5,56 cal. Auto-rifle (ikke burst). For folk med de rette forbindelser til det sorte marked eller evt til Starlaw er det muligt at købe udgaver af sniper våbene, der kan skrues fra hinanden ud i mindre stykker, der er lettere at gemme. Det er også muligt at købe specielle kufferter til disse stykker. Våbenet koster 3x våbenets pris, mens kufferten koster halvdelen af våbenets normalpris.

Det skal lige bemærkes at scopes og comp-sights er meget populære blandt snipers

DT

Advanced Squad Leader

Hvis du er af dem der har stået med ASL-boksen i hånden, og sat den tilbage på hylden fordi 650,- er mange penge, vil jeg lige sige at spillet er alle pengene værd!

Det er dog ikke overdrevet, hvad der står på ydersiden; man bør have kendskab til SL inden man kaster sig ud i ASL.Det er en stor mundfuld regler at skulle igennem på en gang, hvis man ikke har et vist kendskab selve spilrutinen.

Der en meget væsentlig forskel på SL og ASL: I sidstnævnte er der kun et sæt regler, ikke fire.

ASL er bygget op i kapitler: Kapitel A indeholder alle infanteriregler,det vil sige movement, surport weapons, morale og så videre.For dette gælder, ligesom for de øvrige at der ikke er sparet på eksempler og illustrationer.
Efter A kommer kapitel B(!), som beskriver og giver regler for terræn.
Kapitel C handler om ordnance (kanoner), kapitel D handler om køretøjer, det vil sige tanks, lastbiler og så videre.Hvert kapitel er adskilt af et tykt stykke karton, hvorpå alle tabeller der hører til afsnittet er trykt.
Udover de nævnte kapitler er der lavet plads til kommende kapitler om bla. nordafrika og stillehavet.

Der er også et lille kapitel om Deluxe ASL, d.v.s. at der spilles på spillepladser med meget store felter således at man næsten udgår stacking. noget der er stor lettelse i bykampsenarios.

Udover de ovenfor nævnte kapitler er der et meget udførligt indeks, hvilket iøvrigt er en nødvendighed i et spilsystem der er så detaljeretsom dette.

Helle sættet er som sagt meget gennemarbejdet og lækkert udført.

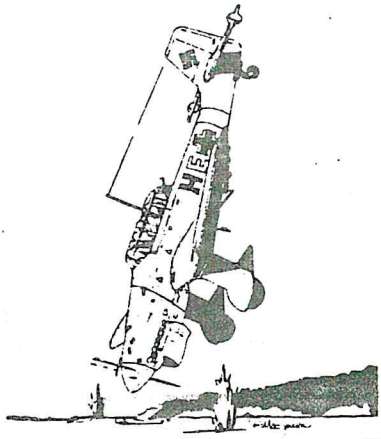
Endelig er der kapitel H; Design Your Own.Det er iøvrigt i dette kapitel der fines data om alle køretøjer og ordnance i henholdsvis den tyske og russiske hær. her er en guldgrube af statistik om kampvogne - vidste du f.eks. at Pzkw VI e Tiger blev bygget i 1354 eksemplarer.

Når man skal lave et DYO-senario aftaler man først måned og år, hvor dan spillepladerne skal ligge og hvad victory conditions skal være.Dernæst får hver modstander et antal point til at gå ud og "handle" for. Jo flere point, jo større senario.

Der er en ganske bestemt rækkefølge, der skal anvendes for indkøbene.

Først skal vi i afdelingen for infanteri.Ønsker man at noget af det infanteri man har lagt i kurven, skal være f.eks. assault engineers således de må anvende flamethrower koster det ekstra.

Når vi har købt infanteri går vi ind i en lille afdeling, hvor der handles med snigskytter. I ASL er snigskytter en abstrakt faktor, udtrykt ved et sniper activation number (SAN).Vi for en SAN på 2 forærende; dette tal kan vi øge til max. 7 - højere ville ikke kunne betale sig -formedens en beskeden sum.Jo højere SAN, jo hyppigere vil snigskytten komme i anvendelse.



Oppe på næste etage står den ene kanon efter den anden.Der er dog en begrænsning på hvilke vi må købe.Vi slår to terninger (DR) og sammenligner antallet af "øjne" med en tabel.(En handling man iøvrigt får en del øvelse i.) På tabelen aflæses en rarity factor (RF). Denne RF er et udtryk for hvor almendelig en given kanon eller tank var på det tidspunkt var på denne front.Jo lavere RF, jo mere almenelig, jo større mulighed er der for at vi må købe den. Prisen includere forresten bemanding.

Husk, der er ingen købetvang i nogen afdeling.

Ind i næste afdeling. Vi laver et DR, for at finde vores RF vedrørende det rullende isenkram. Dette er den største afdeling. Lad os lige se på denne Tiger. Den kan vi købe hvis senarioet foregår fra januar`43 til udgangen af`44,og har en RF på 1.5(højt!) Prisen er 87 point.Et almineligt tysk squad 4-6-7 koster til sammenligning 10 point.
Hvis vi har købt mindst 3 AFV`er er der mulighed at vi får en armor leader oven i hatten.

Ved siden af denne afdeling er der en luge, hvor vi hved hjælp af et DR, får at vide hvilket off-board artillery vi kan få og hvad det koster.

Så kommer afdelingen med gaver til den der har alt: Ugens tilbud Wire 5 point eller foxhole til 3 point, o.s.v.

Nu har vi været næsten hele huset igennem.Har vi point til overs skal vi bruge dem på infanteri.

Hov, hvad med ledere og surport weapons (SW) hører jeg nogen sige. Hver nation har en leadership generation factor (LG). Denne LG dividere vi op i antalet afsquad vi har købt.Her tæller elitesquads for 1 1/3 og conscripts for 2/3 squad.Antal squad / LG er lig med det antal ledere, vi kan få.
Der skal være flere 8-0 end 8-1 o.s.v.Brøker der fremkommer ved udregning af LG, anvendes til en 7-0.

Med hensyn til SW forholder det sig omtrent ligesådan.
Her er årstalet dog afgørende for hvilken faktor vi dividere med.F.Eks skal der 10 squads til at få et MMG i den tyske hær i `41 mod kun 6 i `44.

Både ledere og SW er naturligvis gratis.

Jeg mener godt denne fremgangsmåde kan forsvares med hensyn til de historiske realiteter. Der vil ikke dukke tigertanks op i 1940. Antalet af en given type kampvogne afgøres af RF, der kan varierer efter tid og sted.
Hvem tror iøvrigt på at de "officielle" senarios er andet end i bedste fald, tillempede historiske situationer - alene terænet må siges at være udtryk for kundstnerisk frihed.

Alt i alt kan man få nogle meget spænende senarios ud af denne metode, især hvis man holder sine indkøb hemmelige for modstanderer indtil de kommer på bræddet.

Morten Lundsten.



2. L & L ASL senario 2

FOREST ROADS!

****

East of Lvov, June 24th.,1944.The russian summer offensive was on its way. But important roads had to by cleared to make the armoured advance possibel in the densly wooded area around Lvov.

Board Configuration:



N

^

Only hexrows A - P is playabel.

Victory Conditions:If any good order german MMC, not in melee,has a LOS to to any of hexes I1,H1,H2or H3, at game end, the german player wins.

Turn Record Chart:

Germans sets up first.	*					
Russians move first.	1	2	3	4	5	E N D

+Elements of 1. pz. army/ ELR 5/, set up on, or west of hexrow 6(SAN 2)
5*8-3-8, 1*8-1, 1*7-0,1xLMG, 1*MMG, 1*PSK.

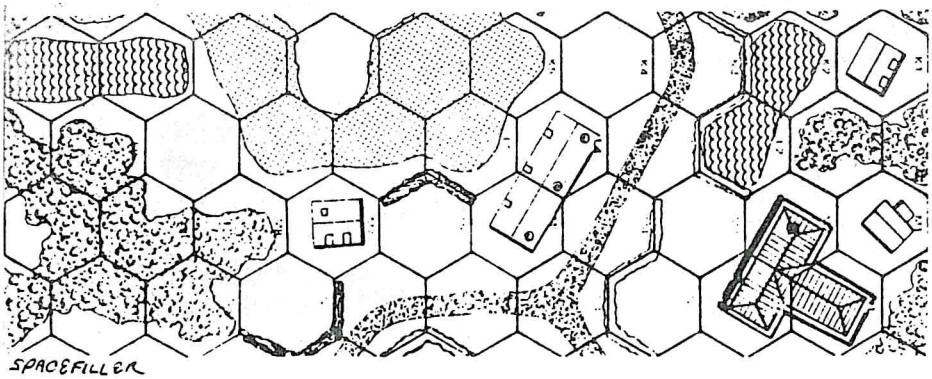
---

*Elements of 38th.army/ELR 3/, enter on turn 1 on east edge (SAN 2)
20*4-4-7, 2*8-0, 1*7-0, 2*LMG, 2*MMG, 1*HMG, 3*ATR, 2*LMTR.

Special Rules:

1. EC are moderate, with no wind at start.
2. FOREST rules(B13.7) is in effect.

Aftermath: The germans dug in and waited for the russians to creb in on them. They repulsed the first attack only to withdraw the next day.



SPACEFILLER

TRONSTOLEN

Så åbner vi igen for muligheden for, at man kan proklamere sig som uofficiel Consim-Master i ethvert spil med to sider.

Regler for at kunne udråbe sig som mester:

1) Man kontakter spillelederen:
Kim J. S. Madsen
Topperne 5, st. lej. 4
2620 Albertlund

2) Man må ikke have udråbt sig som mester, og stadig være det i et andet spil.

3) Man må godt have erobert en titel i et andet spil.

Regler for udfordring af en mester:

1) Man kontakter spillelederen.

Spil med en mester:

KLAK: Claus Mogensen.
FIREPOWER: Lars Ekner.
PANZERGRP. GUDERIAN: Kim J. S. Madsen.
DEVILS DEN: Søren Bugge.

Spil uden mester:

RUSSIAN CAMPAIGN: Idet Henrik Lawætz, efter at have spillet det med Kim Madsen 3 gange (som han vandt 2-1), indrømmer at Kim er bedre til spillet, og selv synes at spillet er så dårligt at han trækker sig som mester.

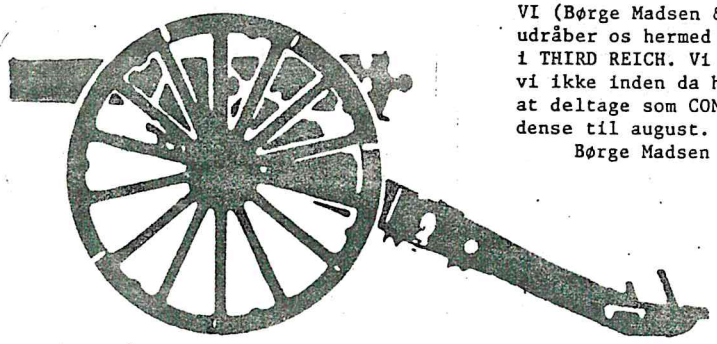


VICTORY IN THE PACIFIC: Her har Henrik Lawætz trukket sig i frygt for at møde Kim Madsen.
LITTEL ROUND TOP
CAESAR ALESIA

Jeg forventer en tilbagemelding fra nuværende mester, idet de ellers vil blive slettet fra TRONSTOLEN.

Jeg håber at høre om at mange nye udråber sig som mester.

KIM MADSEN.



THIRD REICH

VI (Børge Madsen & Steen Frederiksen) udråber os hermed til CONSIM's mestre i THIRD REICH. Vi agter - forudsat at vi ikke inden da har lidt nederlag - at deltage som CONSIM's udsendte i Odense til august.

Børge Madsen & Steen Frederiksen

1.12.1986

RABLE 2

SPILLER

placering	forrige placering	spiller navn	RATING	antal spil	gennemsnitlig modstander rating	antal forskell. modstandere
1	6	Henrik Lawætz	1.564	4	1.160	3
2	2	Lars Ekner	1.100	4	1.060	2
3	1	Ole Zester	1.069	2	1.050	2
4	4	Nils Ljunggren	1.007	2	1.000	2
5	3	Morten Lundsteen	1.000	2	1.000	1
6	4	Asger B. Clausen	1.000	1	1.000	1
6	6	Børge Madsen	1.000	1	1.000	1
8	-	Robert Olesen	1.000	-	-	-
8	-	Erik Swiatek	1.000	-	-	-

SPIL

1	-	Up Front (bedst af 3)	3	A.H.
2	1	Advanced Squad Leader	2	A.H.
2	-	Russian Front	2	A.H.
4	-	Victory in the Pacific	1	A.H.

Bearbejdning af Brætspilliga-ens Landsdels Evalueringssystem

1.5.1987

RABLE 3 SPILLER

Rablings af Brætspillere = Danmarks Udviklingsforening

placering	forrige placering	spiller-navn	RATING	antal spil	gennemsnitlig modstander rating	antal forskell. modstandere
1	1	Henrik Lawætz	1.408	0	-	-
2	2	Lars Ekner	1.000	0	-	-
2	3	Ole Zester	1.000	0	-	-
2	4	Nils Ljunggren	1.000	0	-	-
2	5	Morten Lundsteen	1.000	0	-	-
2	6	Asger B. Clausen	1.000	0	-	-
2	6	Børge Madsen	1.000	0	-	-
2	8	Robert Olesen	1.000	0	-	-
2	8	Erik Swiatek	1.000	0	-	-

Som det fremgår af ratinglisten ovenfor, er en liste over spillede spil ikke særlig relevant.

Dette skyldes primært at alle troede T°L død, hvilket heldigvis ikke er tilfældet; sekundært at Rables medlemmer fortrinsvis kommer fra Østerbro Simulationsspiller Forening. Den er aktiv nok; men det var oprindeligt meningen at deltagelsen skulle være mere tvær-foreningsk (det er der nok ikke noget, der hedder).

Når nu T°L atter udkommer begynder de ratede spil. En større spredning på foreninger kommer imidlertid kun ved flere indmeldelser, f.eks. fra CONSIM medlemmer. Dette kan ske ved hjælp af blanketten i T°L Vol. 2 No. 2, eller blot ved at indsætte årskontingent kr. 10- på giro 8 51 50 50 og på et A5 ark at videregive:

navn, adresse, tlf. & forening

til Rables kasserer

Lars Ekner,

Dagmarsgade 24[125],

2200 København N.

Asger B. Clausen

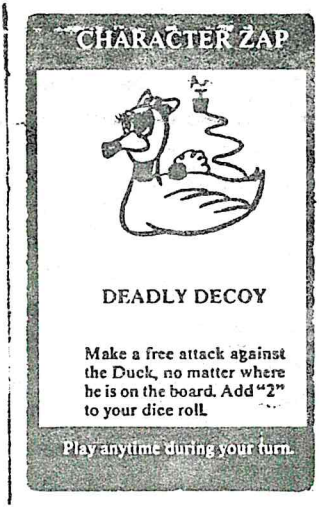
Wabbit Wampage: Kaninkrig

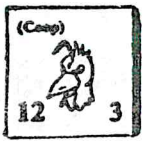
"Hvorfor kommer der ikke nogle nye brætspil på markedet, som dækker en hidtil overset historisk konflikt?"
Dette er et spørgsmål, jeg ofte hører inde på husholdningsskolen. Svaret er ikke at producenter ikke har temaerne, men snarere at spillene skal være realistiske, enkle, underholdende og velbalancerede foruden at indeholde både strategiske og taktiske finesser.
Få firmaer har klaret opgaven, men nu kommer det bedste spil i mange år frem fra Pacesetters designerstab:

Wabbit Wampage

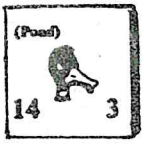
Spillet dækker den berømte gulerodskonflikt på Farmer Browns gård i 1983.

Man har fra pacesetters side valgt at nøjes med at dække det første år af kampen, idet man korrekt har skønnet, at det var her at den historiske sejr blev grundlagt.











Hver turn dækker en måned, og ved at dele året op i 4 dele af tre måneder, har man opnået at definere de fire årstider.
I hver årstid er der forskellige ting, der fra spillerne skal opnås for at simulere de faktiske togter.
Om foråret skal markerne pløjes med traktoren, hvilket forårsager, at der kommer en genskabning af det voldsomme "Battle for the Tractor in the Field just North of the Windmill by the Farmhouse".
Om sommeren bringes de nye gulerødder i hus hhv hul. Også her er der lagt vægt på at genskabe den stemning, der rådede på gården i de hektiske uger. Her er gårdmanden handicappet af, at han ikke permanent kat stationere en vagtpost ved sine gulerødder.
De største og mest dramatiske kampe fandt sted om efteråret, da gårdkarlens brødre kom til undsætning. De er i spillet repræsenteret vha jægere for at simplificere spillet.
Den i den sidste ende vigtigste begivenhed fandt sted om vinteren, da kaninerne angreb gårdens bygninger. Det er her spillet virkelig appelerer til de strategisk inklinerede spillere.

er repræsenteret med en brik. For at begrænse antallet af brikker har man valgt at se bort fra bl.a. Mrs. Brown, der ellers ydede en brav indsats under kampen om stuehuset. Ligeledes er de vilde horder af kaniner blevet begrænset til få "KIN"-brikker.
Også de af omegnens dyr, som var indvolverede i kampen, findes i spillet. Her kan i flæng nævnes giganter som "THE DUCK" og "THE CHIPMONKS" og ikke at forglemme "BIG CHICKEN"!
Den af kombattanterne, der har været sværest at klassificere, er "BIG HORRIBLE MONSTER", der jo som bekendt blev stærkere efter hver sejr. Dette problem har man løst ved at have 6 forskellige brikker til at repræsentere forskellige stadier af dets udvikling.
Hver person har en forsvarsstyrke, en bevægelsestilladelighed og en angrebsbonus. De to sidste kan man øge ved at anvende de mange genstande, der historisk blev benyttet. Dvs. kanonen, viskelæderet, svejseapparatet, kranen, atombomben og mange flere. De fleste af disse skal naturligvis bestilles via den meget benyttede postkasse.

Mange af de mere interessante hændelser i krigen sker i spillet via benyttelse af en række kort, som dækker et utal af begivenheder. Spillet af disse kort er ofte i meget høj grad afgørende for udfaldet af hele spillet!

Selve komponenterne i spillet er af god kvalitet. Kortet er "mounted" og består af 4 dele, som skal sættes sammen som et puslespil. Dette kan volde enkelte lidt besvær, men med øvelse går det! Rent grafisk er kortet en nydelse, idet man tydelige signaturer, som forebygger en / regeldiskussion desangående.
brikkerne er store og virkeligt solide. De enkelte spillere, Farmer Brown; Dirty Hare; Thugs Bunny; Bad News Bunny, har hver sin farve, som er let at genkende, men måske kunne man godt tænke sig lidt flere farver på brikkerne, men dette er absolut et mindre problem.
Kortene er mangefarvede og tydelige, [illegible] som man også har givet kort af samme [illegible] samme farve øverst og nederst. Dette le[illegible]ter overskueligheden. Kortene er nok det svageste element i spillet, da de ikke er behandlet mod svedige hænder!
Reglerne er forholdsvis enkle, men rummer dog visse uklarheder. Disse er dog ikke større end man let finder ud af et eller andet i praksis.
Spillet leveres i en papæske med en virkelig flot forside, der samtidigt giver en indtryk af spillets indhold.
Der følger også 2 d10 med i æsken og disse er af hård og solid plastic og tallene er i forvejen fyldt ud med en anden farve. Det er altså absolut høj kvalitetsdice.





Og så kan det forøvrigt nævnes, at spillet er et af de sjoveste spil jeg nogensinde har spillet eller hørt om !

Fetif

FASTAVAL

Som bekendt har T&L holdt en mindre pause og jeg regnede faktisk ikke med at et nyt nummer ville udkomme allerede nu. Derfor lovede jeg arrangørerne af FASTAVAL 1987 højt og helligt ikke at anmelde kongressen. Det utrolige er dog sket, så her følger alligevel nogle medlevende ord. Sorry guy´s.

For de uvidende kan nævnes, at FASTAVAL er FASTA´s årlige spillekongres og at FASTA er Århusafdelingen af det danske spilleimperium.

Fastavalen var igen i år lagt i den første weekend af marts, en termin, der i øvrigt passer Københavnerne dårligt, for man så kun Fantask-banden og de 3 B'er Bastlund, Bjørkman og Bugge.

Den mest revolutionerende reform, som FASTA havde indført, var at de havde fået lagt arrangementet i "Fronthuset", som dog ikke har noget at gøre med de fronter, som vi har med at gøre i de utallige krigsspil vi spiller. Det har mere at gøre med en af farverne i det Danske flag.

Weekenden forløb dog fredeligt og de eneste stamgæster, der forvildede sig ind på spilleområderne, forsvandt lige så hurtigt igen, efter at de havde fundet ud af, at de ikke kunne købe flere øl her, og at de ikke kunne sælge noget af deres stærke tobak.

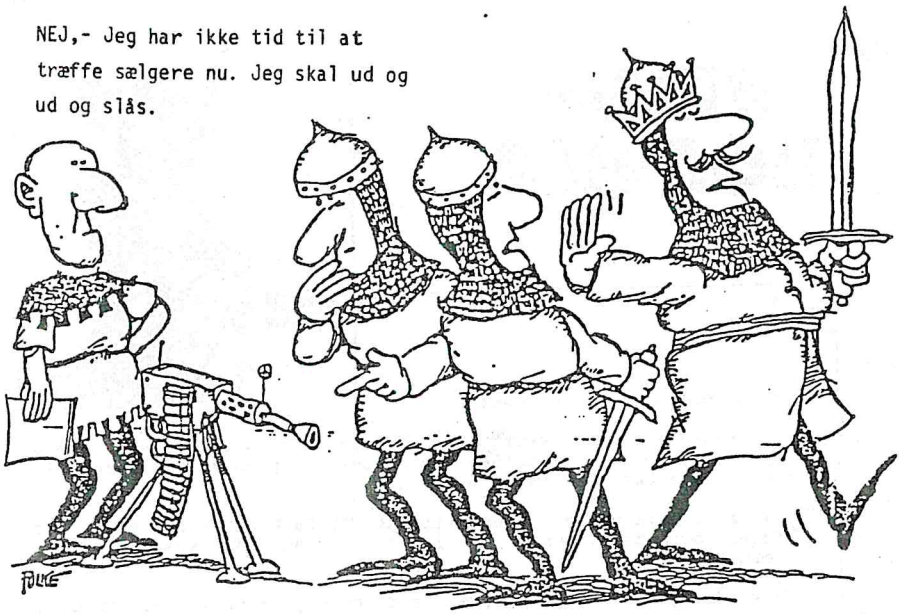
At FASTA er ved at udvikle sig til en rollespilsklub, så man tydeligt i udbuddet af arrangementer. Der var ca. 9 rollespilsarrangementer mod ca. 4 brætspilsarrangementer. Nogle af rollespilsarrangementerne blev dog ikke til noget, dels pga. mangel på tilmeldinger og dels pga. mangel på søvn. Nogle af spillelederne sov simpelt hen over sig.

Jeg vil dog undlade at kommentere rollespilsarrangementerne yderligere, da jeg ikke deltog i nogen af dem. Derimod prøvede jeg FASTA's eget design TRIUMVIRI, som er et 3-mandsspil med muligheder. Med lidt mere playtesting, tilføjelse af de manglende regler og værdier i tabellerne, samt et mere proffesionelt udseende, kan det blive et helt godt spil. Det bør nævnes, at det er det første triumvirat det handler om, og at man spiller enten Pompey, Crassus eller Julius Ceasar. Så gælder det ellers om at få skrevet mest om sig selv i historiebøgerne.

En anden FASTA specialitet var Rollesquad, som ikke er et rollespil i sig selv, men derimod Squad Leader med en leder (dig selv) som bliver mere og mere erfaren, jo flere fjender han dræber. FASTA havde lavet et introduktions-scenario med tyskere mod franskmænd i 1940. Spillelederen spillede så de franske brikker, mens 4 spillere spillede Tyskerne. Scenario'et var med vilje anlagt sådan, at de nye spillere skulle kunne nå at lære det nye system før de døde, så de var væsenligt overlegne i styrker. Da de også var væsenligt overlegne i at rulle terninger endte det i en ren massakre. Min 10-2 leder stod på anden etage af en stenbygning med en squad og en HMG og blev meget, meget erfaren.

Ud over de "faste" arrangementer var der også rig mulighed til at låne alle mulige slags spil til pauserne og de sene nattetimer. Man kunne oven i købet låne Pacific War fra VG og The Longest Day fra AH.

Ud over hovedformålet nemlig spilleriet, er der et par andre småting i arrangementet, som jeg gerne lige vil nævne.



Overnatning foregik privat hos FASTA medlemmer i nabolaget. Fordelen ved dette var bløde puder, bagdelen, at man skulle gå 30 minutter for at komme til de bløde puder, og at man var afhængig af det tidspunkt sin vært gik på. Desuden fik man uddelt værter på må og få, da sengetiden nærmede sig. Jeg skal dog ikke beklage mig over min vært, men man kunne godt have tildelt deltagerne værter på forhånd, evt. efter ønsker om hvornår man regnede med at gå i seng, og hvor langt man orkede at gå.

Selve lokalernes kvalitet var, som man kunne forvente, langt under lavmål og toiletterne vil jeg slet ikke omtale, da der kan være folk med svage hjerter, der læser dette.

Der var salg af slik, chips, frugter samt drikkevarer til rimelige priser, men også på dette punkt var arrangementet svagt.
Se i øvrigt næste nummer af Den Våde Trold (når det kommer).



Madordeningen var helt til grin. Personligt fik jeg det at føle på min krop gennem en "færdig" lasagne på størrelse med et knappenålshoved varmet i en ovn i det folie, som havde været om den lige siden den kom ud fra samlebåndet på fabrikken. Prisen? kun 40 kr. I dette tilfælde hedder svindlerne dog ikke FASTA, men derimod var det en lokal Italiener Resturant. Alligevel et minus til FASTA, som burde have checket produktet ud først.

Og hvad så med en konklusion? Vel, man kan kalde FASTAVAL 87 for en typisk provins-con. Med provins-con mener jeg en con med 60-70 deltagere, der har for travlt med at spille, til at det egenligt går op for dem, hvor utroligt dårlige arrangementer de udsættes for og derfor ikke bliver rigtigt sure. Desuden er der gensynsglæden ved at møde alle de gamle travere fra Århus og Odense som man som regel kun ser ved disse arrangementer. Kort sagt, jeg morede mig igen.

SØREN BUGGE

Coming up: ORIGINS 87.

20.

BREV-BOMBER



Kære Torden & Lynild læser.

Som nogen af Jer sikkert allerede har hørt, har firmaet Lise & Jørn Eriksen i foråret 1986 overdraget importen af TSR-varer til familierne Dahl-Madsen og Lastein.

Vi har i fællesskab dannet firmaet FAFNER Fantasirollespil, som fører arbejdet videre, iøvrigt i fortsat godt samarbejde med Jørn Eriksen.

Vores baggrund for at påtage os denne opgave er simpelthen den, at vi synes, at fantasirollespil er meget spændende, og at vi har nogle glade børn (4 tilsammen) som synes det samme. Vi kan se, at D&D og andre rollespil er alt for lidt kendt i Danmark, og vi vil gerne gøre noget for at udbrede kendskabet til spillene.

Først og fremmest mener vi, at den vigtigste forhindring for spillenes udbredelse er sproget. Vi er derfor gået igang med at oversætte D&D basic til dansk og forventer at have den danske udgave klar til jul (forhåbentlig 86).

Vi vil også gerne samarbejde med Jeres klub, og kan derfor bistå med klubarrangementer, kongresser og deslige. Hvis der er specielle ønsker om noget, der skal tages hjem fra USA til klubben, gør vi gerne det. F.eks. har vi nu taget T-shirts, Sweatshirts og plakater hjem til Danmark.

Der er andre ting end D&D-basic, der efterhånden skal oversættes, og vi vil derfor gerne samarbejde med nogen, der kunne tænke sig at være med til det. Iøvrigt har vi også tænkt på at udgive spillemoduler fremstillet i Danmark. Hvem ved ? måske kan TSR en dag udgive et "Nordic Adventures" eller et Valhalla-modul over hele verden.

Vi har et tæt samarbejde med den svenske og norske agent, og påtænker i fællesskab, hvis der er interesse for det, at arrangere en nordisk spillekongres og fællesrejser til England og USA.

Desuden er vi igang med at finde flere forhandlere. Vi er meget interesserede i at høre fra Jer, hvis der nogen bestemte butikker i nærheden, som I synes burde føre D&D og andre spil.

Med hensyn til at levere spillene fra USA, vil vi dels føre så komplet et sortiment som muligt, dels bestræbe os på at have alle nyheder hjemme så hurtigt som muligt med luftpost.

Vi hører meget gerne fra Jer telefonisk eller pr. brev, hvis I har nogen spørgsmål, kommentarer eller ønsker. Vi vil iøvrigt være tilstede på Viking-Con i Rødovre.

Med venlig hilsen

FAFNER Fantasirollespil

Karl Iver Dahl-Madsen

FAFNER
Fantasirollespil

Vestdanmark
Ebbe Lastein
Skovbrynet 13
5260 Odense S
09-15 17 88 (privat)

Østdanmark
K.I.Dahl-Madsen
Ermelundsvænget 11
2920 Charlottenlund
01-63 83 40 (om aftenen)
02-57 22 77 lokal 23
(om dagen fra trykknaptlf.)

Charl. 09/10/86

BR-Bremerholm Bremerholm 4 01-14 08 73	1069 Kbh. K	2.
B.O.Bøger Lyngby Storcenter 02-87 04 45	2800 Kgs. Lyngby	
Flensborg Boghandel Stændertorv 02-35 00 08	4000 Roskilde	
Hobbyhouse Nørregade 51 06-12 00 62	8000 Århus C	
Hobbyland Sdr. Brogade 4 05-61 62 62	8700 Horsens	
Ålborg Hobbyservice Nørregade 18 08-12 13 15	9000 Ålborg	



TIL SALG

Freiburg / SPI (30 års-krigen), Duel in the desert / 3W ("double-blind", Nordafrika 1941-43), Custer´s luck / 3W (Little Big Horn), Remagen / SPI (over Rhinen 1945). Kr.40,- pr.stk.

Clash of empires / 3W (de første måneder af WW1), Ragnarok / SPI (gudernes endeligt), Condottieri / 3W (Padua mod Verona, 1387), Albuera + Vittoria / 3W (2 slag fra Napoleons krig i Spanien). Kr.60,- pr.stk.

Anvil-Dragon: Southwall / 3W (d-dag i Sydfrankrig, 1944), Tito / SPI (juguslaviske partisaner i WW2), Vera Cruz / SPI (USA´s invasion af Mexico, 1847), Flying Circus / SPI (fly mod fly, WW1). Kr.80,- pr.stk.

Carrier strike / 3W (Stillehavet, WW2), Sword and the stars / SPI (flermandsspil, stjernekrig), Quirks / EON (flermandsspil, genetisk forvirring). Kr.120,- pr.stk.

RIcthofen´s war (nyt) / AH (fly mod fly, WW1), Third Reich / AH (Europa, WW2), Battlecars / GW (flermandsspil for dødskørere), Knights of Camelot / TSR (flermandsspil, bliv ridder af det runde bord). Kr.150,- pr.stk.

Middle earth / SPI (indeholder spillene War of the ring, Gonder og Sauron) Kr.200,-

City fight / SPI (bykamp i 1980´erne, utroligt kompliceret) Kr.250,-

Henvendelse til: Søren Bugge
Tinghøjvej 38, 1.mf
2860 Søborg
01-674520

OPSLAGSTAVLEN

MØDE-AKTIVITET

Som et forsøg på at trække (det er et grimt ord) folk til LS-MØDERNE, vil der >forsøgsvis< i løbet af efteråret, på forud annoncerede datoer, blive arrangeret regelgennemgang med efterfølgende spil af udvalgte "games". Oplagte emner er: PAX BRITANICA og B 17.

OPLYSNING TIL IGNORANTERNE

LS-MØDERNE afholdes i sagens natur hhv. om Lørdagen eller om Søndagen, deraf navnet!

LS-MØDER

Følgende dage spilles på VALBY MEDBORGERHUS:
6/6 + 21/6 + 1/8 + 16/8 + 5/9 + 20/9

BEMÆRK at medborgerhuset holder lukket i juli måned.

NB! FORENINGENS SPIL KAN I K K E HJEMLÅNES

R Y G T E

Det forlyder fra sædvanligvis velunderrettet kilde (det er osse mig) at CONSIM agter at indkøbe nye spil !!! Der er sågar somme der hævder, at de allerede er indkøbt!

UDVEKSLING !

Fremover vil CONSIM og FBO (vist nok en brædtspillerforening i Odense) udveksle medlemsblade. Consim har efter sigende allerede modtaget de sidste nye eksemplarer af "INTET NYT FRA HJEMMEFRONTEN". Disse højlitterære værker kan beskues på CONSIMs LS-MØDER.
Jeg må desværre meddele at disse fynske periodica i lighed med foreningens spil i k k e kan hjemlånes.

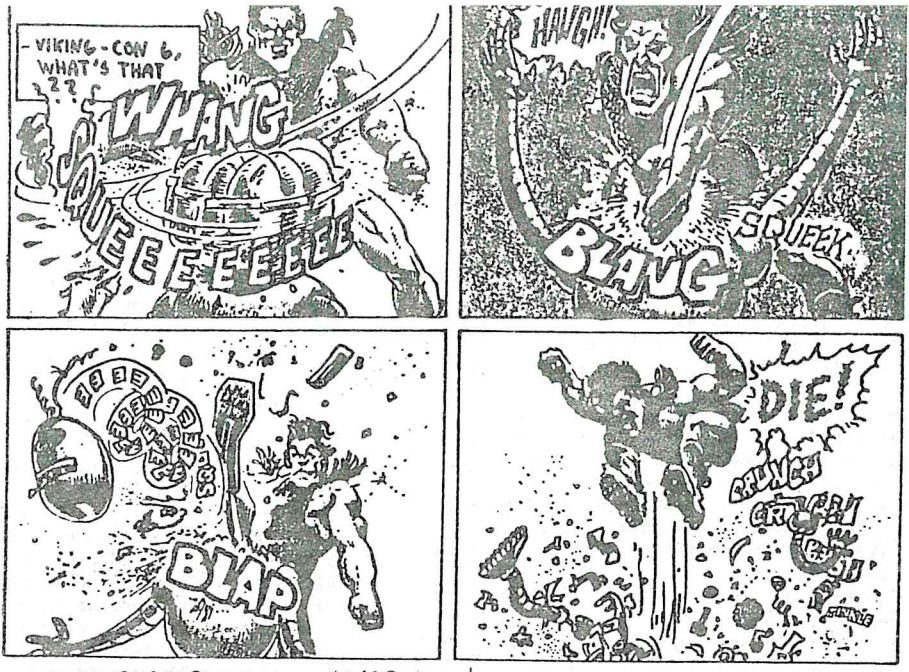
TURNERINGER I EFTERÅRET

Hvis der er stmning for - d.v.s. nok der tilmelder sig - vil der i efteråret blive startet turneringer i et eller flere af følgende spil:
DIPLOMACY, MACCHIAVELLI, RUSSIAN CAMPAIGN eller PANSERGRUPPE GODERIAN.
Turneringen (-rne) vil blive afviklet på LS-MØDER, hovedsageligt søndage.

Er du interesseret i at deltage i en eller flere turneringer så S K R I V til: BØRGE MADSEN
Peter Bangsvej 8/2
2000 Frederiksberg.
Oplys: Spil + Navn + Adresse + Telefonnummer + evt. dage du ikke kan spille.

VIKING-CON 7 / AD&D

Hjælp! Vores trofaste scenarieforfatter Torben Ussing har været nødsaget til at melde fra, f.s.v. ang. arrangementet af den officielle AD&D turnering i 1988. Og vi kan dårligt tænke os at der kan afholdes et fornuftigt spillertræf uden AD&D, derfor beder vi dig (eller din sædvanlige DM) om at hjælpe os.
Du skal blot sørge for et passende antal "hjælpeDMmere", f.eks. 15 - 20 stykker, som du kan bruge det næste halvanden års tid på at træne op, derudover skal du blot forfatte et to-delt scenario.
Keine hexerei - nur behändigheit!!!



VIKING - CON

VIKING - CON

Formålet med den efterfølgende tekst er mangfoldigt. Dels skal den tjene som en afrunding af VIKING - CON 5. Dels skal den virke som en forhåndsorientering om VC 6 og dels skal den fungere som oplæg til den arbejdsruppe (arrangør gruppe), der allerede har taget de første spæde skridt i planlægningen af efterårets VIKING-CON 6.

VIKING - CON 5 er aldrig blevet anmeldt officielt. Der har været en anmeldelse (en anelse negativ) i den kendte sprøjte PSEUDO DRAGEN nr. 7. Så ønsker folk at læse en sådan, henvises hertil.

Jeg vil her inskrænke mig til at nævne, at det jeg mener var det altoverskyggende problem ved VC 5, var at kommunikationen imellem deltagerne og arrangørerne og arrangør gruppen internt (som følge af diverse fejl og uheldige sammentræf) alt for ofte kiksede.

Efter denne lettere deprimerende påstand, går jeg til de få facts, der på nuværende tidspunkt kan offentliggøres omkring VC 6.

VC 6 afvikles i weekenden 23-25 oktober 87, og vil igen i år, med stor sansynlighed, blive afholdt på Valhøj skole i Rødovre. Vi mangler på nuværende tidspunkt kommunens endelige tilsagn. Men det skulle være en formsag.

Nå, tænker man så. Det er selvfølgelig rart at kende datoen. Men, men men hvis det nu bliver det samme roderi (undskyld udtrykket) som sidste år, så kan det jo være, at der var noget bedre at bruge weekenden på.

For at imødegå denne tankegang vil jeg gøre hvert fald undertegnede - vil arbejde på at honorere: Oplysninger og PR omkring VC 6 sam tilmeldingsskemaer til turneringer skal udsendes i september - gerne i forbindelse med næste nummer af T&L.

Dette kræver at de pågældende turneringsledere allerede på dette tidspunkt er fundet og at de har skrevet en introduktion til deres turnering!

I den forbindelse vil jeg opfordre mulige turneringsledere om snarest at lade høre fra sig. Kontaktpersoner er Hans Rancke eller undertegne de.

Førnævnte tilmeldingsskemaer skal returneres til CONSIM senest ca. 3 uger før weekenden afvikles. Det bliver omkring 1.10.87 (nærmere dato følger).

Efterhånden som tilmeldingsskemaerne kommer retur bliver de indkodet i vores , på det tidspunkt,velfungerende EDB-system..Når vi så når frem til den store dag, er størstedelen af deltagernes ønsker registeret på forhånd.

På selve dagen, d.v.s. fredag d. 23 oktober, skal de fremmødte deltager modtages af et væld af skilte og opslag, med store og tydelige pile, således at størstedelen af selv kan sive til rette lokaliteter. Disse sl vil naturligvis være produceret på forhånd.

Hvis disse grundlæggende krav kan opfyldes, tror jeg at VIKING - CON 6 vil blive vellykke

Endelig vil jeg slutte af med at gøre opmæ som på at dette ikke er skrevet som nogen kri tik men som et oplæg.

Skattekisten



Dette er T&L nye, og forhåbentlig, faste rubrik. Det er tanken at rollespillere til denne rubrik kan skrive om specielle ting og sager, som de har fundet, eller ønsker at finde i et scenario.
Der kan være tale om magiske "dimmere" fra f.eks. D&D, AD&D, Runequest, Warhammer, Powers & Perils etc.
Det kan også være teknologiske innovationer fra f.eks. Traveller, Marvel Super Heroes etc.
Skriv og illustrer en artikel om den genstand du drømmer om, eller en genstand du allerede har fundet, eller som GMer har ladet din flok finde, men husk at du skal bruge skrivemaskine med SORT farvebånd (evt. rødt), hvilket betyder at et slidt (= gråt) farvebånd samt matrixprintere ikke bør anvendes. Skriv i 8 cm. spaltebredde, som denne artikel, så bli'r resultatet bedst.
Fra redaktionens side lægger vi ud med en sag, der er velegnet til AD&D, men som formentlig vil kunne bruges i andre sammenhæng:

Ønskering

Dette er en ring, som kan være af forskellig forarbejdningsfinhed, fra tarvelig metallegering til raffineret guld eller platin. Ringen passer til den finger den bli'r sat på. Den er med andre ord aldrig for stor eller for lille!
I ringen er der indfattet en sten, f.eks. af onyx-familien (der netop har de farvevariationer som beskrives herunder).
Straks efter købet er stenen grønlig, når ønsket er udtalt bliegner stenen og bliver gul når ønsket er opfyldt. Fra citrongul bliver farven stedse varmere for til slut at blive blodrød, imidlertid gælder det om at få solgt ringen inden den bliver rød.
Ringen kan opfylde et, og kun et, ønske for sin ejer, dersom denne ejer har købt ringen af en tidligere ejer, der har solgt ringen for en pris der er mindre en den han/hun betalte for ringen da han/hun købte den.
Hvis ringen sælges for en pris der er højere end købsprisen vil den i ringen iboende forbandelse bevirke at sælgeren lider en smertefuld død, en skæbne der kun kan afværges ved et ønske.
Hvis ejeren ikke når at afhænde ringen inden stenen bliver rød vil også dette medføre en smertefuld død, en skæbne der ikke kan afværges.

Det er op til DM/GM at afgøre hvorledes ønsket bliver opfyldt, men et ønske vil altid blive opfyldt.
Hvis en ejer af ringen f.eks. ønsker at en anden figur npc eller pc dør, kan det ske ved at ejeren teleporteres frem i tiden og evt. lander på en kirkegård foran en gravsten med navnet på den han/hun ønskede død. Af gravstenen fremgår det måske at vedkommende virkelig er død i en alder af 99 år!
Hvis en ringejer f.eks. ønsker sig en stor sum penge kan det evt. ske ved at at der "party" ringejeren er medlem af, efter et vellykket eventyr med masser af "loot" alle omkommer og efterlader deres formuer til den eneste overlevende, nemlig ringejeren!
Ja der er utallige muligheder for at få et ønske opfyldt på en uventet måde, men DM/GM bedes huske på, at visse ønsker ganske simpelt opfyldes uden gener eller ulemper.
Endelig er det værd at huske på, at det er vigtigt at introducere denne ring til en fornuftig pris, idet en meget høj pris vil medføre at der opfyldes uoverskueligt mange ønsker, medens en relativt lav pris vil tvinge spillerne til at tænke sig om før ønsket udtales. Omvendt kan alt for lave prisen medføre at ingen tør bruge ringen. F.ex. er 2 kobberstykker nok for lavt, da man jo let kan indse at det bliver svært at finde en køber der vil betale i kobberstykke for ringen, thi til hvilken pris skal den så videresælges?
Det er klart at hvis ringen er en tyvekost vil såvel tyven som hæleren lide en krank skæbne, samt at den der forærer ringen væk også vil være ilde stillet - bl.a. vil stenen kun blive grøn når ringen sælges for en pris der er lavere (evt. halv så meget) som den pris til hvilken ringen sidst blev handlet.
Brug denne "dimmer" hvis du tør.

Splint

CONSIM's bestyrelse består af:

Formand: Erik Swiatek
Klempegårdsvej 96
Nr. Dalby
4140 Borup
Tlf.: 03 62 74 62

Næstformand: Kim Madsen
Topperne 5, st. lej. 4
2620 Albertslund
Tlf.: 02 62 36 76

Kasserer: Kim Andreasen
Gl. Kongevej 151
1850 Frederiksberg C
Tlf.: 01 21 86 87

Sekretær: Jens H. Kruuse
Ericavej 170
2820 Gentofte
Tlf.: 01 65 74 32

Menig medlem: Jørn Eriksen
Søndertoften 209
2630 Tåstrup
Tlf.: 02 52 46 51

Indmeldelse i Consim og fornyelse af medlemskab (for 1987), sker ved indbetaling af kr. 50,- til giro nr.:

6 31 18 14

Consim c/o Kim Andreasen
Gl. Kongevej 151, 2. sal
2000 Frederiksberg

TORDEN og LYNILD's redaktion består af:

Dan Bowring
Langhusvej 30, st. th.
2700 Brønshøj
Tlf.: 01 60 21 07

Børge Madsen
Peter Bangs Vej 8, 2.
2000 Frederiksberg
Tlf.: 01 87 75 91

Sune A. Nielsen
Strindbergsvej 3
2500 Valby
Tlf.: 01 46 60 23

Erik Wittchen
Ny Carlsberg Vej 12
1760 København V
Tlf.: 01 22 77 86

Arktikler eller andet materiale til næste nummer af T&L afleveres eller sendes til:

Børge Madsen
Peter Bangsvej 8, 2.
2000 Frederiksberg

Sidste frist for aflevering bliver:

Mandag d. 10 august

idet næste nummer forventes at udkomme primo september. Jo, du har-ret - det er 1987 vi taler om!

På forhånd tak

REDAKTIONEN



TRYKSAG:

AFS.: JENS H.KRUUSE - ERICAVEJ 17o - 282o GENTOFTE