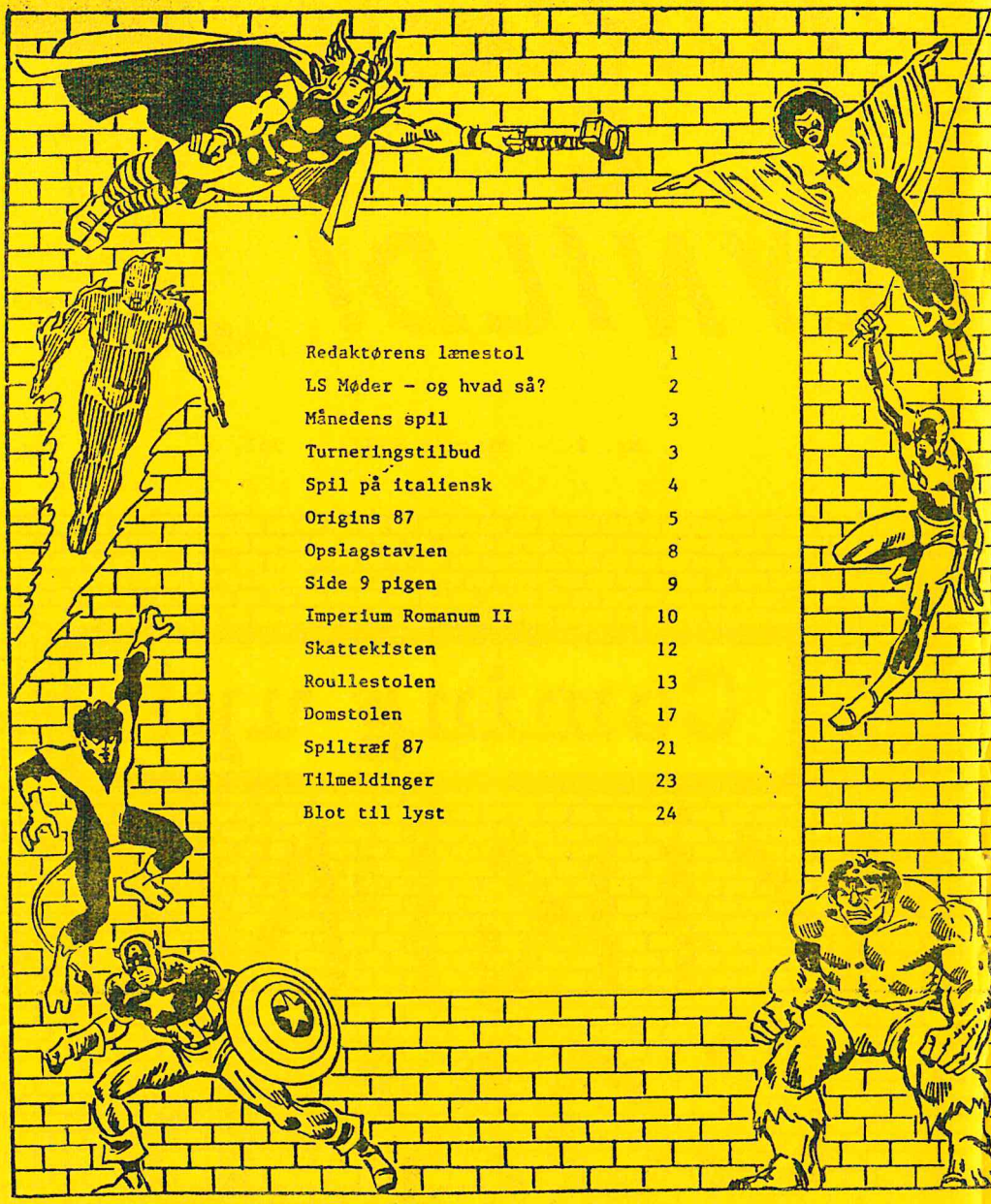
TORDEN & LYNILD!

Nr. 2 - efterår 1987 - vol. 3





Redaktørens lænestol	1
LS Møder - og hvad så?	2
Månedens spil	3
Turneringstilbud	3
Spil på italiensk	4
Origins 87	5
Opslagstavlen	8
Side 9 pigen	9
Imperium Romanum II	10
Skattekisten	12
Roullestolen	13
Domstolen	17
Spiltræf 87	21
Tilmeldinger	23
Blot til lyst	24

REDAKTØRENS LÆNESTOL

THJAEE, så sidder redaktøren atter på sin skrivemaskine-stol og kan konstatere at de utrættelige medarbejdere (med øjnene hængende langt ned ad kinderne) er ved at lægge sidste limklat på dette nummer at T & L !
Det er et enormt arbejde der skal lægges i redagtionen af et enkelt nummer af T&L, bl.a. fordi adskillige af bidragsyderne ikke forstår vigtigheden af at levere reproklart materiale.
Jeg hader at skulle gentage mig selv, men det ser desværre ud til at være nødvendigt. Vi er meget glade for at modtage indlæg fra læserne - foruden disse indlæg ville der ikke blive noget blad overhovedet - men hvorfor ska' vi piskes til at skrive dem (artiklerne) om, fordi de er skrevet så elendigt? Tag dig sammen, hold spaltebredde (der på grund af den nye tryk-teknik) skal være 75 mm (se iøvrigt omslagets bageste inderside). Du behøver ikke skrive en hel novelle, men hvis du ikke kan dy dig, så husk at vi nødig tildeler hver enkelt forfatter mere end 2240 mm spaltelængde incl. overskrift og illustrationer. NB! 2240 mm er godt og vel 2 meter!!!
Iøvrigt bedes du endnu en gang læse den udførlige forklaring i sidste nummer af T&L.

Nå men nu til det mere konkrete: Dette nummer af Torden & Lynild.
Mange af de faste rubrikker er ikke medtaget denne gang (visse af dem vil måske aldrig mere genopstå) fordi vi skulle skaffe plads til et 16 siders hæfte om dette års store spillerbegivenhed V I K I N G C O N 6.
Dette hæfte finder du inde i midten.
En vigtig nyskabelse - som blev holdt over dåben allerede i sidste nummer - er opslagstavlen (denne gang på side 8 og lidt af side 9) her har vi fået plads til alle de småmeddelelser der er relevante for foreningens medlemmer, og som der ikke kan oftes artikelplads på i hvert enkelt tilfælde.



Indlæg til næste nummer skal være redaktionen i hænde senest 9. november dette år. KOM NU kast dig over skrivemaskinen og hjælp os med et rigtigt varmt
J U L E N U M M E R !

LS-MØDE - OG HVAD SÅ?!

Som nok de fleste af Consim's medlemmer (samt eks-medlemmer) ved, så har fremmødet til foreningens spillermøder (LS-møderne) det sidste trekvart år været - for at sige det pænt - særdeles ringe. Undertegnede har ikke selv været særlig flink til at komme, så måske burde en anden have skrevet dette!

Jeg har efterhånden hørt mange grunde til, at folk ikke kan, vil eller gider dukke op. Om ikke til alle, så i hvert fald til nogle af disse spillermøder. Størstedelen af disse grunde forekommer mig yderst rimelige og acceptable, men det ændre ikke ved den kendsgerning, at LS-møderne, hvis fremmødet ikke i nær fremtid øges, sansynligvis vil blive enten reduceret i antal eller måske endda helt aflyses (så galt går det dog forhåbentlig ikke).

Jeg har hørt folk sige, at foreningen Consim reelt er død, og at det kun er de sidste krampetrækninger, vi idag er vidner til. I den forbindelse vil jeg dog gøre opmærksom på, at der i Consim stadig er mennesker (om end få), som mener, at disse spillermøder skal bevares, idet det er den eneste reelle måde, på hvilken Consim's enkelte medlemmer (i særdeleshed nye medlemmer) kan lære andre at kende og derved bistå til foreningens fortsatte eksistens.

Nå, det var så en redegørelse for kendsgerningerne samt forskellige synsvinkler til disse. Tilbage står nu kun problemet med, hvordan man får folk til at møde frem. Jeg hører selv til den lille gruppe af optimister (og måske lidt naive mennesker), der tror på, at det - på trods af skole- og arbejdsbyrder, det enkelte individs dovenskab o.s.v, o.s.v. - stadig kan lykkes at samle folk.

Det følgende initiativ er baseret på en lettere omskrivning af en berømt statsmands ord: "Giv folket, hvad folkets er", nemlig "Giv folket, hvad folket ønsker", samt en af Consim's bestyrelse godkendt ide.

Der vil derfor i de nærmeste måneder blive arrangeret to sideløbende foreningsaktiviteter, nemlig: "Diverse turneringer" og "Månedens spil". Ønsker du at vide mere om disse aktiviteter, henvises du til de to efterfølgende indlæg.

Alle ved, at jo færre mennesker der møder frem, desto sværere er det at få folk til at arrangere aktiviteter. Omvendt hvis man ser, at medlemmerne gider deltage, så bliver det straks sjovere at lave et aktivt stykke arbejde. Virkningen er selvforstærkende begge veje.

Jeg håber derfor, at dette initiativ vil kunne medvirke til at lokke folk ud af deres huler, så vi igen kan få nogle gode underholdende spillermøder og dermed også en levedygtig forening.

Børge Madsen



TITAN

MÅNEDENS SPIL.

I den kommende sæson vil vi en gang hver måned udnævne et "månedens spil". Det skal forstås på den måde, at der på forudannoncerede LS - møder vil være udnævnt/udpeget en person, som vil forestå regelgennemgang og igangsætning af spil. De til spillermødet fremmødte kan så, hvis de ikke har andre aftaler, deltage heri.

På den måde kan alle, der dukker op være sikre på at kunne spille.

Vi vil primært placere denne aktivitet på lørdage, mens vi friholder søndage til mulige turneringer. Regelgennemgang starter kl. 14.3o - så har også butiksfolket en chance for at nå frem.

Agter du at komme og spille månedens spil, og er du den lykkelige indehaver af et eksemplar, så opfordres du hermed til at medbringe dette. På den måde undgår vi forhåbentlig at stå med for FÅ spil.

Der stilles ingen specielle krav til spil,vi udnævner.Det kan dreje sig om de sidste nyheder eller om gamle travere. Det vil dog i sagens natur være naturligt at vælge fortrins vis flerspillerspil.

Har du lyst til at stå for et spil på et LS - møde, så nævn det overfor undertegnede eller et af bestyrelsens medlemmer, så finder vi ud af det.

Herunder følger en liste over den nærmeste tids spil:

183o	3/1o	Erik S.
Down with the King	7/11	B.M.

Vi håber at dette kan være med til at lokke folk til LS - møderne. Vi ses.



Lady Deborah



King George



Alfred

TURNERINGSTILBUD.

Det er tanken, at der på nogle af LS-møderne (primært søndage) den kommende sæson skal afvikles turneringer i forskellige spil. Jeg har derfor fornøjelsen af at indbyde foreningens medlemmer samt andre interesserede til en turnering i TITAN..
Turneringen afvikles på følgende 3 dage:

18/10, 22/11 og 20/12

Turneringen tænkes afviklet som en "Bedst af Tre", d.v.s alle kommer til at spille 3 spil.
Hvis der er en af dagene du ikke kan deltage, så skriv denne men tilmeld dig alligevel - Vi finder ud af det.
Hvis du er interesseret i at deltage i denne turnering så finder du en tilmeldingsblanket på næstsidste side i bladet.

SÆRTILBUD.

Da foreningen Consim som bekendt har købt spillet "Napoleons Last Battles" , er det jo naturligt at starte en turnering i dette spil.

Folk som måtte være interesseret i at deltage vil finde en tilmeldingsblanket på næstsidste side i bladet. Turneringen vil ligesom TITAN blive afviklet på de 3 søndage 18/10 , 22/11 og 20/12. Der vil dog være mulighed for efter aftale at spille på en lørdag.

Kender du ikke spillet på forhånd så kom alligevel - der vil blive forklaret regler i fornødent omfang.

B.M.



SPIL PÅ ITALIENSK

(Krigsspil på Italiensk del II)

I T&Ls efterår 86 udgave beskrev Søren Bugge sit møde med den romerske spilleverden. I slutningen af artiklen gav Søren navn og addresse på to butikker, der skulle være af interesse for krigsspillere. Idet jeg tilbragte tre uger af min sommerferie i Rom, var det kun naturligt for mig at kigge på dem.

The Anglo-American Bookshop var en fæl fuser, ihvertfald for de af os der kun er interesserede i den rent spilmæssige side af sagen. Da jeg sagde "American games", var svaret "Chess?", og då jeg forklarede, at det var spil som "Squad Leader", "Gunslinger" og "Diplomacy" så ekspedienten sjovt malformet og fejlfarvet ud i hovedet. Ved at finkæmme den lille butik, fandt jeg nogle "Choose your own adventure" bøger (en MEGET primitiv form for FF eller Endless Quest), dem undlod jeg dog at købe.
Et par plusser ved forretningen var at ekspedienten (naturligvis) snakkede et fremragende engelsk, og at deres (ikke alt for store) udvalg af Fantasy og Sci-Fi var billigt.

Langt mere bid var der derimod da jeg opsøgte "Strattegia E Tattica". Butikkens ejer snakkede ikke meget engelsk, men mange andre i forretningen var gode til det, så kommunikation var ikke et problem. Jeg blev fortalt at forretningen mere fungerede som mødested for spillere end som forretning. I baglokalet sad et par fyre og spillede et landet magnum miniaturespil. Ifølge hvad jeg fik at vide skulle dér ofte foregå demonstration af forskellige brædt og rollespil.

Rollespil er forøvrigt (ligesom herhjemme) den mest populære form for spil i Italien, og der er da også udgivet mindst et par italienske rollespil (Signori del Caos og Kata Kumbas), og i indsatsen for at gøre folk til rollespillere havde man fået oversat adskillige "Endless Quest" bøger til Italiensk.

På trods af at forretningen ikke var ret stor arealsmæssigt, var dens udvalg kollosalt, især i brædtspil. Ved ca ½ times gennemkigning fandt jeg mindst 25 mere eller mindre avancerede spil, jeg aldrig havde hørt om før.

De italienske spillere har tilsyneladende svært ved at organisere sig, og ud over ARGO, som Søren omtalte sidste gang, findes der ingen foreninger i Rom. Jeg fik at vide, at det skyltes uenighed om "How to do things", jeg var lige ved at spørge "Do what things?", men man er jo et høfligt menneske.

Jeg fik dog addressen på 5 spilleforeninger rundtom i Italien, og jeg trykker dem med her, hvis nogen skulle have lyst (og mulighed) til at kontakte de dem. Alle fem foreninger er udelukkende figurspiller foreninger.
foreningernes addresser er:

A.A.G.T.O.
%/ Capra Marzani Mass
Viale Crispi 11
15033 Casale Monferrato

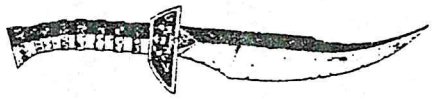
A.B.W.
%/Dalboni Gaetano
Via Mazzini 9
40033 Casalecchio di Reno

A.F.B.I.S.
%/ Barlozzetti Ugo
Via il Prato 29
50123 Firenze

A.M.P.
%/Macucci Marco
Via M Polo 9
65100 Pescara

A.M.R.
%/ Rainieri Giorgio
Via Manaua 4
42100 Reggio Emilia

DT



Origins 87

Som så meget andet er spillekongresser også større i USA. Om større så er bedre kan du læse af det følgende.

For dem der ikke har hørt om Origens-kongressen, kan det nævnes, at det er den største i verden. I USA bliver den kaldt den Nationale kongres og amerikanere fra alle staterne valfarter til den hver år. Alle de store (og små) spillefabrikanter er repræsenteret, alle hobbypersonlighederne inkl. de fleste af de kendte designere er der, Charles Roberts priserne bliver uddelt der, verdens største spilleauktion bliver afholdt der, der er turneringer i alt mellem himmel og jord og så kommer der 5000-6000 mennesker fra hele jordkloden.

Kongressen bliver skiftevis afholdt på Vestkysten, Østkysten og i midten af USA. I år blev den afholdt på Østkysten, nærmere bestemt på Avelon Hill's hjemmebane i Baltimore. Kongressen bar heldigvis ikke præg af det.

Origins 87 startede i år torsdag d.02.07 kl.12.00 og sluttede søndag d.05.07 kl.18.00 altså 1½ dag mere end de fleste kongresser. Udenbys gæster kunne vælge at blive indkvarteret på et af de 3 hoteller kongressen foregik på til skyhøje priser. Hotellerne lå i en kreds rundt om det moderne Convention center hvor de fleste turneringer foregik og hvor boder og udstillingerne var. Jeg valgte dette, da det var lettest for mig med min "pre-registration". Det kom til at koste mig ca.10 Dollers pr. time jeg sov, men på den anden side var jeg der hvor det hele foregik.

Turneringene var delt op i 3 katagorier nemlig brætspilsturneringer, rollespilsturneringer samt turneringer med figurer. Ud fra dem jeg deltog i fik jeg fornemmelsen, at de var vel arrangeret. Se i øvrigt starten af listen over turneringer for at få en fornemmelse af hvor mange der var. Præmier var alt fra et diplom til en 2500 Dollers kontant førstepræmie. Ikke en dårlig løn for en Weekends fornøjelser.

Seminarer og demonstrationer var der også nok af og dem jeg gik til var meget fornøjelige. Jeg henviser i øvrigt også her til udtagene af listerne.

Malekonkurancer var der også og de var delt ind i 10 katagorier på grund af mængden af indleverede figurer. Heller ingen smalle steder her.

Auktionen er som nævnt den største i hverden, som kun omhandler spil. Lørdag og fredag blev der kørt fra kl.11.00 til kl.23.00 og søndag blev der kørt fra kl.11.00 til kl.16.00. jeg brugte selv ca.6 timer i alt på auktionen imellem alt det andet jeg skulle og det var utroligt hvad der blev solgt. Priserne gik fra 1 doller til godt over 1000 dollers. Hvis du f.eks ejer et ekselemplar af SPI's gamle WAR IN THE PACIFIC, hvor brikkerne ikke er presset ud, kan du let få 250 Dollers for det. På den anden side så jeg et helt nyt Frederik The Great, som stadig havde plastfoliet om blive solgt til 4 Dollers. I det hele taget var det en ren pine for mig, at være der vel vidende, at jeg kun havde to arme og en kuffert. Jeg kunne ikke have købt mig fattig til de priser, men derimod stopfyldt.

Udstillings og bod området var også utroligt fristende. Det var en ren fornøjelse at gå rundt i det og se på de efterhånden utroligt mange spil der er på markedet og til de priser man kunne få dem til. Jeg lover jer, at jeg fik oset en del. Jeg

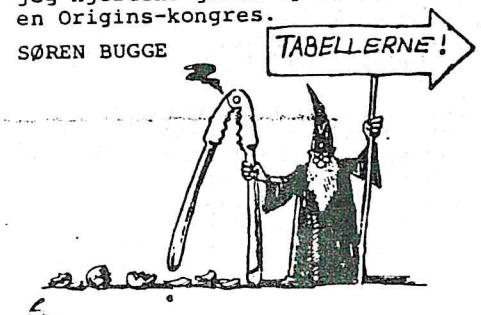
fik også købt en del. Desuden fik jeg mødt og talt med et utal af de kendte designere, så som Don Greenwood, Tom Shaw, John Prados, Mark Hermann, Greg Costigian, Eric Goldberg, Kevin Zucker, Keith Poulter, Dave O'Conner med flere, som gik rundt i området eller stod i boderne.

Der var også store områder, hvor man kunne sætte sig ned med nogle venner og spille et hvilket som helst spil, som man ønskede. Det var enormt interessant at gå rundt og kigge på de utallige forskellige og spændende spil, der blev spillet. F.eks. var der 8 mand, der gennem hele kongressen spillede GDW's monstergame SCORCED EARTH (uden at blive færdige). Livlig aktivitet var der døgnet rundt.

Hvad er så konklusionen på dette virvar af spil? At rent arrangørmæssigt var det uovertruffent, rent spændings og underholdningsmæssigt har jeg ikke været ude for noget, der kunne måle sig med det og rent tilbudsmæssigt er der intet i verden, der kan måle sig med Origins. Kort sagt, "Bigger is better". Jeg mødte dog nogle indfødte som sagde, at man ikke kunne købe nogle "decent snacks" i nabolaget og at "coke is expensive around here". Det kunne jeg dog leve med.

Til sidst vil jeg svare på hvordan man kunne holde rede på det hele. Jo, man fik såmænd en hel lille bog med utroligt mange oplysninger om alt simpelt hen, og som var let at finde rundt i. Hvis jeg får råd og tid igen vil jeg hjertens gerne opleve endnu en Origins-kongres.

SØREN BUGGE



ALPHABETICAL SEMINAR LISTING

EVENT NAME	TIME	FEE
AD&D SEMINAR	FR12	FREE
AIR SUPERIORITY/AIT STRIKE	SU10	FREE
AN INTRODUCTION TO DRAGONRAID	SA21	$1
ASL SEMINAR	SU12	FREE
AUTODUELLING: SPORT FOR TODAY	FR16	FREE
BASEBALL-A SIMULATION	SA10	FREE
THE BATTLE OF THE BULGE: THE VIEW FROM THE WEHRMACHTFURUNGSSTAB	FR19	$1
BEAT TO QUARTERS	FR16	FREE
"BOND'S AWAY"	FR12	FREE
BSE PLAYERS MEETING & BREAKFAST	SA08	$$$$
BUILDINGS FOR THE BATTLEFIELD	FR10	$2
BUILDINGS FOR THE BATTLEFIELD	SA19	$2
BUILDINGS FOR THE BATTLEFIELD	SU10	$2
THE CAMPAIGNS OF NAPOLEON GAME SERIES	SA12	$1
CHALLENGE MAGAZINE SUBSCRIB	SA16	FREE
CLASSIC TRAVELLER	FR16	FREE
CTHULHU SCHEMES IN '87	SU12	FREE
DIPLOMACY HOBBY MEETING	SA21	FREE
DIPLOMATIC GAMING SEMINAR	SA19	FREE
ELEGANCE IN GAME DESIGN	SA10	$1
EUROPA	SA12	FREE
FIRE-BRIGADE: THE FUTURE OF COMPUTER WARGAMING	SU10	FREE
FREELANCE COMPUTER GAME DESIGN	SA14	FREE
GAMEMASTER SERIES SEMINAR	FR12	FREE
GAMEMASTER SERIES SEMINAR	SA12	FREE
GAMES FOR THE MODERN MILIEU	FR14	$1
GAMES OF RISK	SU10	$1
GDW MINIATURES RULES	FR10	FREE
GDW MODERN GAMES	SU10	FREE
HARN & HARN MASTER	SA14	FREE
HOW TO WRITE AND SELL ADVENTURES AND GAMING ARTICLES	SA12	FREE
IDEAS-THE GAMEBOARD OF THE MIND	FR19	FREE
INCREASED SALES THROUGH BETTER PACKAGING	SA14	FREE
INCREASING SALES THROUGH BETTER PACKAGING	FR14	FREE
INSIDE FIRE & MOVEMENT MAGAZINE	SA14	FREE
IT'S A CRIME! BOSS LEVEL DISCUSSION	TH21	FREE
JOIN THE PLAY BY MAIL CONSPIRACY	FR10	FREE
JOINT CHIEFS OF STAFF SEMINAR	SA21	FREE
JUST ASK THE DESIGNER	TH16	FREE
THE LAST GAMBLE: MOLDING HISTORY INTO A GAME	FR21	$1
LES BATAILLES DANS L'AGE L'EMPEREUR NAPOLEON IER	SA14	$1
MAKING THE WORLD SAFE FOR CONVENTIONAI WAR	SA16	FREE
MEET I.C.E.	SU14	FREE
MEET MAYFAIR	SA10	FREE
MEET MICROPROSE	SU10	FREE
MEET STEVE JACKSON GAMES	SU14	FREE
MEET VICTORY GAMES	SA16	FREE
MODERN WARGAME DESIGN	FR16	FREE
OFFICIAL TERRIBLE SWIFT SWORD SEMINAR	FR10	$1
PENTAGON GAMES	SA16	$1
PIRACY & STARSHIP ACTION FOR TRAVELLER	SA10	FREE
PLAY-BY MAIL FORUM	FR14	FREE
PLAY-BY-MAIL WITH GSI	FR14	FREE
PSIONICS & GURPS	TH19	FREE
THE ROLEPLAY'S THE THING	FR12	FREE
THE ROLEPLAY'S THE THING	FR16	FREE
S.S.I. PRODUCT UPDATE/Q & A FORUM	SA10	FREE
SPACE GAMER RECRUITING DRIVE	FR12	FREE
SPECIAL INTREST GROUP: RAIL GAME FANS	SU14	FREE
SSG ON COMPUTER GAME DESIGN	FR19	FREE
STAR FLEET UNIVERSE SEMINAR	SU11	$1
THE STAR WARS ROLEPLAYING GAME	SA12	FREE
STARFIRE 3.0 CAMPAIGN GAME	FR12	FREE
STRATEGY & TACTICS AND THE WARGAMER	SU12	FREE
STRATEGY GAMING SOCIETY OPEN MEETING	SA19	FREE
TACTICS SEMINAR	SA16	$1
THE TANK LEADER SYSTEM	SU12	FREE
"THE AVALON HILL GENERAL" SUBSCRIBERS SEMINAR	SA12	FREE
TIME/DIMENSION TRAVEL - A PRIMER	SA19	FREE
TOP SECRET: FOR YG EYES ONLY	FR16	FREE
TOPICS IN WARGAME DESIGN	FR10	$1
TRAVELLER - 10th ANNIVERSARY CELEBRATION	FR14	FREE

ALPHABETICAL TOURNAMENT LISTING

EVENT NAME	HOURS	RATING	FEE
15mm RENNAISANCE BATTLE	6	B1	$3
15mm ROARKE'S DRIFT	2	B1	$1
1830	4+	A3	$1
1ST ANNUAL CONCRETE JUNGLE TOURNAMENT	1	A3	$1
3RD ANNUAL: WHERE THERE'S A WILL....	4	B4	$1
3RD ANNUAL: WHERE THERE'S A WILL....	4	B4	$1
3RD ANNUAL: WHERE THERE'S A WILL....	4	B4	$1
3RD REICH-4TH EDITION	4+	A4	$1
A HOUSE DIVIDED	2	A3	$1
AADA WORLD CHAMPIONSHIP	4+	A4	FRE
AADA WORLD CHAMPIONSHIP: AT-LARGE QUALIFER	4+	A4	FRE
ACE OF ACES	VAR	A3	$1
ACQUIRE	2	A3	$1
AF/DAUNTLESS RUTHLESS SHOOTOUT	4	A3	$1
AH'S RUSSIAN FRONT	4	A3	$1
AIR FORCE/DAUNTLESS	4	A3	$1
AIR SUPERIORITY	2	A3	$1
AIR SUPERIORITY	2	A3	$1
ALIENS ON EARTH	4	B3	$1
ALIENS ON EARTH	4	B3	$1
ALIENS ON EARTH	4	B3	$1
AN INTRODUCTION TO WW II PANZER TACTICS	4	B1	$1
AN INTRODUCTION TO WW II PANZER TACTICS	4	B1	$1
AN INTRODUCTION TO WW II PANZER TACTICS	4	B1	$1
ARENA OF DOOM	.5	B3	$2
ARENA OF DOOM	.5	B3	$2
ARENA OF DOOM	.5	B3	$2
ARENA OF DOOM	.5	B3	$2
ARENA OF DOOM	.5	B3	$2
ARENA OF DOOM	.5	B3	$2
ARENA OF DOOM	.5	B3	$2
ARENA OF DOOM	.5	B3	$2
ARENA OF DOOM	.5	B3	$2
ARENA OF DOOM	.5	B3	$2
ASL DELUXE-HEDGEROW HELL	4	A3	$1
ASL TEAM TOURNAMENT	4	A4	$1
ASL-COMBAT LEADERS	4	A3	$1
AVALON HILL CLASSICS	4	A3	$1
AVALON HILL CLASSICS	4	A3	$1
AXIS & ALLIES	4	A3	$1
AXIS & ALLIES	4	A3	$1
AXIS & ALLIES	4	A3	$1
AXIS & ALLIES	4	A3	$1
AXIS & ALLIES	4	A3	$1
B-17	4	A3	$1
B-17	4	A3	$1
BATTLE FLEETS AT DOGGER BANK	6	B2	$2
BATTLETECH	4+	A3	$1
BATTLETECH	4+	A3	$1
BLOCKADE RUNNER	2	C2	$1
BRITISH RAILS	4	A3	$1
CAMPAIGN TRAILS	4	A3	$1
CAR WARS COMBAT RALLY	4	A3	$1
CAR WARS COMBAT RALLY	4	A3	$1
CAR WARS COMBAT RALLY	4	A3	$1
CAR WARS COMBAT RALLY	4	A3	$1
CHALLENGE OF THE UNDERDARK	8+	B3	$3
CHAMPIONS IV	4	B2	$1
CHAMPIONS IV	4	B2	$1
CHAMPIONS IV	4	B2	$1
CHAMPIONS-A NIGHT WITH H.E.L.	4	B3	$1
CHAOS IS AMONG US, AGAIN	4	B3	$1
CHICKAMAUGA	4	A3	$1
CHICKAMAUGA	4	A3	$1
CHIVALRY & SORCERY: EMPIRE OF ANGER	4	B4	$1
CHIVALRY & SORCERY: EMPIRE OF ANGER	4	B4	$1
CIRCUS MAXIMUS	4	A3	$1
CIRCUS MAXIMUS	4	A3	$1
CIRCUS MAXIMUS	4	A3	$1
CIRCUS MAXIMUS	4	A3	$1
CIVILIZATION	5	A3	$1
CIVILIZATION	5	A3	$1
CLASH OF THE CROCKS!	4?	C2	FRE
CLUE	4	A3	$1
CONQUEST OF THE EMPIRE	4	A3	$1
CONQUEST OF THE EMPIRE	4	A3	$1
COSMIC BEAU GESTE	2	C2	$1
COSMIC ENCOUNTERS	4	A3	$1
COSMIC ENCOUNTERS			
DARK CASTLE	.5	B2	$2
DARKNESS AWAITS	4	B2	$1
DC HEROS ROLEPLAYING GAME TOURNAMENT	4	B3	$1
DC HEROS ROLEPLAYING GAME TOURNAMENT	4	B3	$1
DEATH-THUGS & ROCK 'N ROLL	2	C2	$1
DIPLOMACY	7+	C3	$2
DIPLOMATIC ENCOUNTERS	4+	B2	$1
DOOM BOWL	.5	B3	$2
DOOM BOWL	.5	B3	$2
DOOM BOWL	.5	B3	$2
DOOM BOWL	.5	B3	$2
DOOM BOWL	.5	B3	$2
DOOM BOWL	.5	B3	$2
DOOM BOWL	.5	B3	$2
DOOM BOWL	.5	B3	$2
DUPLICATE PAX BRITTANNICA	7	C3	$1
DUNE	4	A3	$1
EBAN-EMAL	6	C2	$1
EMPIRE BUILDER	4	A3	$1
ESCAPE FROM DOOM	.5	B3	$2
ESCAPE FROM DOOM	.5	B3	$2
ESCAPE FROM DOOM	.5	B3	$2
ESCAPE FROM DOOM	.5	B3	$2
ESCAPE FROM DOOM	.5	B3	$2
ESCAPE FROM DOOM	.5	B3	$2
EVIL EAST ENTERS EUROPE	4	B3	$1
EXECITOPM AT ALTRON 6	2	C2	$1
FANTASY BATTLE IN 25mm	6	B1	$3
FANTASY BATTLE IN 25mm	6	B1	$3
FASA'S STAR TREK STARSHIP COMBAT	4+	A3	$3
FASA'S STAR TREK STARSHIP COMBAT	4+	A3	$3
FINAL FLIGHT OF THE ATLANTICA II	2	C2	$1

ALPHABETICAL DEMONSTRATION LISTING

AIR STRIKE	2	E
ARKHAM HORROR - THE CTHULHU BOARD GAME	4	E
ARKHAM HORROR - THE CTHULHU BOARD GAME	4	B
BY THE GODS!	2	H
CENTRAL AMERICA	2	G
CONCRETE JUNGLE/URBAN CLASH DEMO	2	G
DELUXE ASL IN 3-D	2	F
DELUXE ASL IN 3-D	2	F
DELUXE ASL IN 3-D	2	F
THE EMPEROR RETURNS	2	E
FIGURE PAINTING — THE CITADEL METHOD	2	A
FIGURE PAINTING — THE CITADEL METHOD	2	A
FIGURE PAINTING — THE CITADEL METHOD	2	A
FIRE TEAM	2	D
FIRE TEAM	2	D
G.I.	2	D
G.I.	2	D
G.I.	2	D
GURPS, GENERIC UNIVERSAL ROLE PLAYING SYSTEM	2	D
GURPS, THE GENERIC UNIVERSAL ROLE PLAYING SYSTEM	2	G
GURPS, THE GENERIC UNIVERSAL ROLE PLAYING SYSTEM	2	H
GURPS, THE GENERIC UNIVERSAL ROLE PLAYING SYSTEM	2	E
GURPS, THE GENERIC UNIVERSAL ROLE PLAYING SYSTEM	2	H
GURPS, THE GENERIC UNIVERSAL ROLE PLAYING SYSTEM	2	G
HERO SYSTEM DEMONSTRATION	2	F
ILLUMINATI	2	J
INCREDIBLE VICTORY - THE BATTLE OF MIDWAY	2	F
INCREDIBLE VICTORY - THE BATTLE OF MIDWAY	2	C
INCREDIBLE VICTORY - THE BATTLE OF MIDWAY	2	C
JUDGE DREDD ROLE PLAYING GAME	2	A
LA BATAILLE D'ALBURA	2	E
LEMMA-WHERE YOU CREATE THE RULES	2	HR*FR
MAYFAIR PRESENTS	2	B
MAYFAIR PRESENTS	2	B
MAYFAIR PRESENTS	2	B
MEKTON: FINE POINT OF MECHA ROLE PLAYING	2	H
MINI CAR WARS	2	J
MINI CAR WARS	2	J
MINI CAR WARS	2	J

OPSLAGSTAVLEN

Adresser på FAFNER rollespilforhandlere:

Magasins boghandel
Kongens Nytorv 13
1050 København K.
01 11 44 33

BR-Bremerholm
Bremerholm 4
1069 København K.
01 14 08 73

Cirkus Charlie Legetøj
Strøghuset
Lyngby Storcenter
2800 Kgs. Lyngby
02 93 23 04

B. O. Bøger
Lyngby Strocenter
2800 Kgs. Lyngby
02 87 04 45

Flensborg Boghandel
Stændertorv
4000 Roskilde
02 35 00 08

Gad Bøger
Vestergade 37
5000 Odense C.
09 13 17 42

Odense Hobbyforretning
Vesterbro 42
5000 Odense C.

Hobbyhouse
Nørregade 51
8000 Århus C.
06 12 00 62

Hobbyland
Sdr. Brogade 4
05 61 62 62
8700 Horsens

Alborg Hobbyservice
Nørregade 18
9000 Alborg
08 12 13 15

WANTED-DEAD OR ALIVE

Jeg har til min rædsel fundet en spillebrik til et spil jeg solgte for 2-3 år siden. Jeg kan desværre ikke huske til hvem, men det drejer sig om spillet "The plot to assasinat Hitler" fra SPI og brikken er såmænd den i Danmark gamle kending SS-officer Werner Best (se illustration). Hvis du har købt dette spil brugt af mig enten privat eller til auktionen på Vikingcon og mangler du denne brik, så henvend dig til Søren Bugge, 01-674520. Et særligt kendetegn på spillet, er at hjørnerne af brikkerne er klippet af.



NYINDKØBTE SPIL:

Napoleons Last Battles
og Warrior Knights
- kan beses på LS-møder.

Rapport fra kassereren:
CONSIM er nu helt nede på 65 medlemmer!
Er du en af dem?

Republikanske tilstande råder i T&L. Royalisterne er på retræte:
TRONSTOLEN er blevet nedrevet. Kun med ekstrem tilslutning vil den blive genrejst.

LS-møderne falder i efter året på følgende dage: 5/9, 20/9, 3/10, 18/10, 7/11, 22/11, 5/12 & 20/12.

Side 9 Pigen



Sensuella er en meget varmblodig pige på kun 217 somre (i år tælles ikke med som en sommer)!

SØGES!

Adresse + Kontaktperson til Odense-foreningen "KONSPOO"

✝ Det bekendtgøres herved at "RABLE" er afgået ved døden. Bisættelsen er sket i stilhed. R.I.P.

Killroy Was Here Too!

TIL SALG

QUIRKS / Eon kr.120,-
RICTHOFENS WAR / AH kr.150,-
THIRD REICH / AH kr.150,-
KNIGHTS OF CAMELOT / TSR kr.150,-
MIDDLE EARTH / SPI kr.200,-
CITY FIGHT / SPI kr.250,-
TANK LEADER / West End kr.150,-
SOURCE OF THE NILE / AH kr.150,-
SOLDIER KING / GDW kr.120,-
SWORD & THE STARS / SPI kr.120,-

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

!!! DET NYINDKØBTE W A R R I O R K N I G H T S er bortkommet/lånt, de skal straks leveres retur !!!

IMPERIVM ROMANVM II

NEJ! Imperium Romanum II er ikke et science-fiction spil om et nyt romersk imperium. Men derimod West End Games reviderede udgave af originalspillet I.R. Jeg kan desværre ikke hjælpe med en længere oversigt over de ændringer spillet har gennemgået i dets omformning. Grunden er simpel, jeg har aldrig ejet eller set I.R., dog har designeren, Albert A. Nofi, skrevet lidt om emnet bag i hæftet. Og hvad jeg af dette kan deducere er at faktisk alle reglerne er blevet finpoleret med kærlig hånd, og nye regler er der da også kommet til. Altsammen ændringer og additioner der fører til større historisk akuratesse og en mere flydende spillestil.

Spillet strækker sig over en 600 års periode fra ca. 100 før- til ca. 500 efter kristus. Fortivl ikke, dette tidsinterval er blevet delt op i scenarios der varer fra et halvt år og op til ti år, spillet i en-måneder omgange.

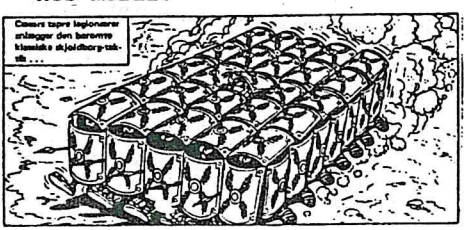
35 scenarios følger med i spillet, disse dækker enhver konflikt (af betydning) romerriet har været indblandet i; af disse er cirka de 25 bogerkrige, og giver et ganske godt billede af grundende til roms forfald. Der er ikke noget Campaign Senario, og årsagen er indlysende (600 x 12 giver temlig mange spillerunder)!!!

To af scenarioerne er introduktionssituationer, der omhandler en mindre konflikt på en begrændset del af kortet, resten af scenariosne er større konflikter der tager brug af hele kortet og åbner dørene for et væld af stratetiske og diplomatiske muligheder.

Scenariosne er alle angivet med et minimum, maximum og optimum antal spillere, der rækker fra 2-6 spillere. Spillet kan også spilles ene mand, dette er der dog ikke taget højde for i reglerne.



Imperium Romanum II dækker tre forskellige spilleområder. Diplomati, økonomi og endelig Strategi. Hver tredje spillerunde starter med en "Taxation & Mobilization" runde. Her tæller hver spiller de provinser han/hun kontrollerer op og finder ud af hvor mange "Talents" (penge) Han/hun kan indkassere i den givne runde. For disse penge kan spillerne købe tropper i de forskellige provinser (dog kun op til et årligt maximum), dette er en kompliceret proces der involverer rekrutering, træning og endelig kamperfaring før spillerne kan bruge den færdige kamptrop til dens fulde potentiale. Penge bruges også til meget andet i spillet, blandt andet handles spillerne imellem, køb af forsyninger og donationer til at højne troppernes moral.



I diplomati runden, hvor spillerne har mulighed for at indgå aliancer, giver spillet et "Diplomacy" agtig atmosfære. Endelig er der det stratetiske element, der dog udgør hovedelementet som i ethvert godt gammeldags konflikt simullationsspil. Denne del af spillet minder meget om "War & Peace" fra Avalon Hill, idet det her heller ikke er fronter men større stakke der er hovedelementet. Her indføres der noget nyt og interessant form af "Land-interception" der giver de enkelte tropper en slags "ZOC" med en radius på tre felter. I det hele taget har reglerne en masse gamle kendinge plus en hel del nye og intersante aspekter. Blandt andet kan nævnes kombinationen af "Stacking" og "Supply" (se tabel).

Når jeg tænker over det er der kun to iøjefaldende minusser ved spillet. Den ene er at ikke alle scenarios er lige balancerede og mest kan spilles for den historiske baggrund. Der følger dog en oversigt over hvilke scenarioes der giver "fifty-fifty" chancer med i scenariohæftet. Det der irriterede mig mest da jeg spillede I.R. II (jeg skal ikke kunne sige om dette er noget der er blevet lavet overlagt fra designerens side) var at der til amfibie invasion, hvilket må siges at være et vigtigt statetisk element i

(13.7) Forage Chart

Province Status	Cultivated		Wild	
Season	Summer	Winter	Summer	Winter
Terrain				
City	+8	+8	+4	+4
Clear	24	16	16	8
Rough	12	6	6	4
Forest	16	8	8	4
Marsh	8	4	4	0
Desert	0	0	0	0
Max. Level Fort	+ (Fortification Level)			

= Number of stacking points which may forage.
\+ = Add value to value for terrain in hex.

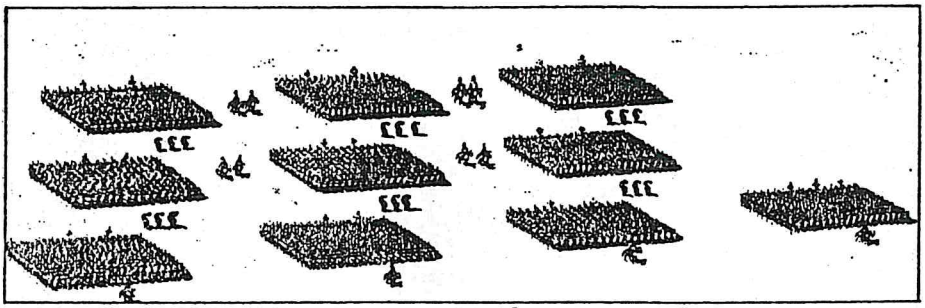
Stacking Points:

Heavy Infantry	4
Light & Missile Infantry	1
Heavy Cavalry	8
Light Cavalry & Horse Archers	2
Baggage Train	4
Fleet	4'
Legion After Reform	2'

'Only needs supply when under siege.
'Special rule 31.

meddelhavet, skal bruges en speciel type leder, som ikke alle spillere er udstyret med. Men bortset fra disse to ting må jeg kalde I.R. II et fuldendt spil. Virkeligt et spil der åbner mange muligheder og samtidigt både sjovt og spændende (vi var tre der fandt det umuligt at forlade i tre døgn hvor vi sov meget lidt). Kort sagt et spil der virkelig er værd at klemme tegnedrengen for.

Hoβ Foβ



SKATTEKISTEN



Atter bringer vi opskriften på en lille magisk "dims" som du kan medtage i dit scenario, hvis du har lyst (og mod) til det. Denne gang handler det om den gæliske magers forsvar mod heksen Morgine la Pay's onde anslag. Tingen har navn efter sin skaber:

Llewlley's Lorgnet

Den består i al sin enkelhed af en linseslebet ædelsten, der er indfattet i en sølv-holder, hvis frie ende via et hul er fastgjort til en halskæde.
Den kan kun anvendes af figurer med magiske-evner, og virker når den holdes op foran sin ejer, der da ikke kan foretage sig andet.



Hemmeligheden er at lorgnetten udøver omvende-magi (reverse magic), mod en angribende troldmand m/k.

Omvende-magi bevirker f.eks. at "sleep" bliver til "extra awereness", at magiske missiler vender sig mod den der afskyder dem, at "giftskyer" bliver til "dust of healing" osv. osv.
Det er naturligvis op til DM, GM, SL etc. at afgøre hvorledes det omvendte af en formular virker.
BEMÆRK! Llewlley's Lorgnet kan udmærket være i en npc's besiddelse og bruges mod en pc'er.

Og min sandten om der ikke kan blive plads til lidt krigerudstyr. Lad mig ile med at fortælle dig om:

Phrispi's Skjold

Det er et rundt metalskjold, ca. 40 cm. i diameter, som kan bæres af enhver, omend det ikke er noget letvægtsskjold (men det må du/din spilleleder iøvrigt selv bestemme). Phrispi's Skjold har den egenskab at det tiltrækker alle missiler i en radius af ca. 1½ m. (ca. 5 ft.).
Skjoldet er efter sigende udfærdiget af den navnkundige (desværre nu hedengangne) mestermager Zaxzon of Avalon Hights.
Imidlertid tænkte mester Zaxzon mest på egentlige pile da han kreerede dette skjold, så det giver ikke særlig god beskyttelse mod "elektriske" missiler, snarer tværtimod, idet et metalskjold der rammes af sådanne er tilbøjelig til at forstærke chock-effekten.
Naturligvis er det op til brugeren at afgøre hvilke missiler der tiltrækkes af Phrispi's Skjold, men efter min mening er det alle missiler: Kastespyd, Kastesten, Bolaer, Pile, Bolte, Fireballs, Ligthning Bolts osv. osv.
ADVARSEL! Det er ikke et skjold der er velegnet ved belejringer, thi missilerne vil ofte sætte sig fast i skjoldet, og med den mængde der kan komme fra de belejrede, vil skjoldts vægt snart blive anseligt.



Splint



ROULLESTOLEN



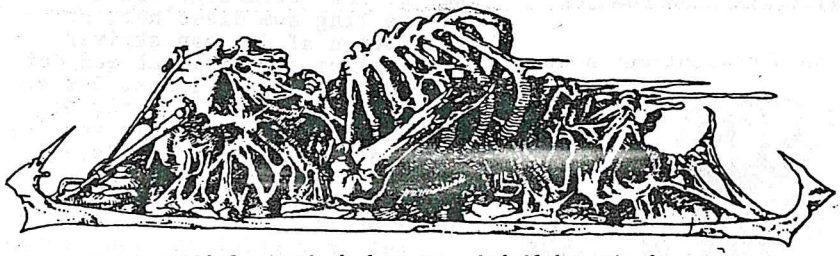
Jeg fik i sidste nummer af T&L sagt, at jeg til dette nr ville skrive om heavy weapons Star Frontiers style. Det ville jeg vel sådan set også, men dimserne nåede desværre ikke at blive udsat for en playtest, så de må vente til om et nummer eller to.

I stedet for fornævnte artikel har jeg så til dette nummer begået en mindre afhandling om hvordan man opnår den bedst mulige chance for at slippe levende fra at skrive en rollespilsartikel. Den er naturligvis henvendt til folk, der kunne tænkes at ville skrive om rollespil, men selvom det du skal til at begynde på er en brædtspilsartikel, så kan det da godt være, at du kunne få ihvertfald en smule gavn af den, det er da forsøget værd ikk'? Jeg håber meget at denne artikel vil mindske mit arbejde med roullestolen.

Og nu vi alligevel er ved materiale til detteher handicaptransportmiddel, så ber jeg jer meget om i ikke gider sende det materiale i har til roullestole til mig, også selvom der på indersiden af omslaget står, at alt materiale skal sendes til vores allesammens gode ven Børge Madsen. Grunden til at jeg beder jer om dette er, at det er mig, der skal sørge for at der til hvert nummer af T&L er fire siders Roullestol materiale, no more no less. Det både vil og kan jeg sådan set også godt, men det er altså hamre svært at vide hvor meget man selv skal skrive, når man ikke ved hvor meget stof, der ellers er. Jeg siger på forhånd pænt tak.

En anden ting, jeg gerne vil bede mine læsere om er at holde mig lidt i ørene. Hvis jeg på etellerandet tidspunkt skulle begynde at mimre, så giv mig dog det fur jeg skal have, jo før des bedre. Jeg hverken dør eller bliver dødeligt fornærmet af at nogen gør mig opmærksom på, at jeg har dummet mig, og hvis jeg for alvor har mimret, så er det sikkert også til gavn for bladet, at jeg får det at vide.

Som det (forhåbentlig) fremgår andetsteds i bladet, så har



Denne stakkel var min bedste ven, indtil han gjorde en fatal fejl: Han kritiserede mig!

jeres allesammens Misse Møghe (Roullestolsskubber) brugt tre uger af sin sommmer(undskyld, men jeg er under pression fra foreningen til m'ernes fremme) ferie i Rom. I denne vidunderlige by erhvervede han sig intet mindre end to rollespil. Det første, FGU's bedst kendte spil Vilians and Vigilantes, regner jeg absolut med at gå megen glæde af. Spillet synes (ihvertfald umiddelbart) at være en 10-12 gange bedre end "Murmel Super Heroes". Hvis V&V i spil viser sig at være lige så godt, som det ser ud til nu, så vil jeg da slet ikke udelukke at der om et par numre vil dukke artikler op om de det her i Roullestolen, jeg har allerede en ide eller to, men uden playtest går den nok ikke.

Det andet spil, Odysseus role play for the homeric age, har jeg derimod allerede fortrudt, at jeg købte. Reglerne er mere hullede end en si (bla mangler der oplysninger om at slås mod flere modstandere på samme tid), og f de oplysninger, der ikke mangler, er ikke videre opfindsomme. Alligevel regner jeg da med at kunne få en vis glæde af enkelte afsnit.

Jeg er flere gange blevet spurgt hvorfor jeg forkorter mit "Deathtrap" til "DT", idet det jo ikke er en korrekt forkortelse. Lad mig sige det på den her måde: I don't give a damn om det er korrekt, sådan har jeg altid forkortet det, og den forkortelse er meget let at gætte, så det bliver jeg nok ved med at gøre.

Jeg håber meget at i allesammen glæder jer lige så meget til Viking Con som jeg gør.

Sune "Deathtrap" Auken



THAT'S THE WAY YOU DO IT

INTRODUKTIONSKURSUS I SKRIVNING AF ROLLESPILS-ARTIKLER

det er ikke let at skrive en god rollespilsartikel, den eneste grund til at nogen kan tvivle på det er at de aldrig selv har prøvet på det. En rigtig god artikel er absolut velgørende at læse, til gengæld er en dårlig artikel ofte pinligere end selv DR's sportskommentatorer (hvis nogen tvivler på det, så kan de prøve at læse nogle af de første numre af TRC's klubblad "The Ghost". Prøv at slippe gennem sådan et helt blad uden krøllede tæer, I wish you luck).

helt så galt behøver det dog ikke gå. Jeg vil her prøve at gøre rede forhvordan det kan klares, så andre slipper for at lave alle de begynderfejl jeg har præsteret i de små to år jeg har skrevet rollespilsartikler. Lad mig med det samme understrege, at jeg kan tage fejl hist og her.

Hvis du har lyst til at skrive en artikel, er det første du skal huske, at "hastværk er lastværk". Hvis ikke du giver dig selv den nødvendige tid, kan du forvandle selv den fedeste ide til det rene mimmer. Der er det retfærdige ved at skrive ting som disse her, at kvaliteten af det man skriver er ligefrem propertional med det arbejde man lægger i det. Det er egentlig ret let at forstå, at hvis du gør tiden til din ven i stedet for til din fjende, så vil både dit overblik, dine formuleringer og dine argumenter blive bedre.

Det er vigtigt når man skriver artikler, at man går systematisk frem. Det jeg nu beskriv-

er er min metode, som jeg stort set altid følger (mere eller mindre bevidst) når jeg skriver, Og det er så sikkert som amen i kirken at det går hamregalt for mig hver gang jeg ikke følger den.

min metode har 6 punkter:
1) Emnevalg,
2) Disposition og tabelskrivning
3) kladdeskrivning
4) Korrektur læsning
5) Renskrift og
6) Illustration (s valg)



1) Emnevalg

Det absolut vigtigeste her er at du kender det spil du skriver om ORDENTLIGT, dvs har været GM på det mindst en 4-5 gange, og helst mere. Den eneste undtagelse her er en anmeldelse af noget hyberaktuelt.

Netop en anmeldelse eller et læserbrev er det smart at starte med at skrive, simpelthen fordi du så har et materiale at gå ud fra. Andre ting,der er gode, er rollespilsanekdoter med en ordentlig pointe (som "At banke på døren" i T&L Vol I nr 4) og gode tricks man som GM kan udsætte sine spillere for, også husregler er meget oplagt materiale.

2) Disposition og tabelskrivning

Når du har valgt emne, skal du gøre dig klart, hvad du vil skrive om det og i hvilken rækkefølge du vil skrive det. Hvis der hører tabeller med til artiklen, skal de også laves nu. Efter dette punkt skulle du meget gerne have et nogenlunde godt overblik over hvad, dør vil komme til at stå i din artikel.

3) Kladdeskrivning

At skrive kladden bør være den del af artikelskrivningen, der kræver mest tid. Det er især her du skal tage dig god tid og ikke være bange for at skrive det samme afsnit om flere gange, din artikel bliver kun bedre af det.

Hvis du skriver et læserbrev, bør du huske, at grunden til at de fleste læserbreve i aviserne er så aggresive, er at forfatterene er oprigtigt ophidsede/rystede over det de nu skriver om. Det bør ske MEGET sjældent at man bliver direkte vred over noget man læser i et spilleblad. Derfor: Undgå så vidt muligt at være aggresiv bare fordi det er læserbreve nu engang, og Selvom noget ophidser dig, så prøv at være, om ikke andet, høflig, for vi skulle også gerne kunne snakke sammen bagefter. Netop det med at være aggresiv "per stil" er en fejl, jeg selv har lavet, og som indimellem er blevet begået af T&L læsere.

4) Korrektur læsning

Bag dette noget overgearede navn gemmer sig noget så simpelt som at rette fejl. Læs dine ting igennem og ret de fejl og sludderformuleringer der er der. Hvis du overhovedet er det mindste i tvivl om hvordan et ord skal staves, så slå det op. Hvis du bruger din retsskrivningsordbog nok, så slipper du for ting som "Caracters" eller "Kundstnerisk". Det er også nu du skal prøve at fjerne angloficeringer, dvs formuleringer der lyder som om det er engelsk, der er blevet oversat direkte til dansk. Hvis

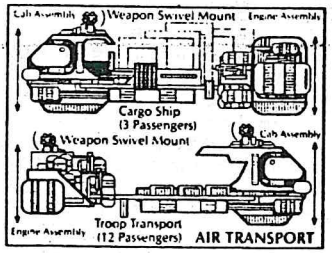
du tænker dig en lille smule om kan du sagtens komme uden om at bruge dem, og derved undgår du det frygtede "Søren Bugge Syndrom" (sorry Søren). Du skal også sørge for at dit danske bliver korrekt. Det modsatte af en fordel er ikke en bagdel, men en ulempe.

5) Renskrift

Dette er et surt slid, ikke andet (Medmindre man har et tekstbehandlingsanlæg, for så går hele dette punkt ud på at trykke på sin "Print" knap). hvis du også her tager dig den tid der er nødvendig, undgår du for mange ord af slagsen "bilver "bilver" og "badnit". Men det er meget svært helt at slippe af med disse tyrkfejl. Hvis du skriver til T&L, så husk endelig at skrive med dobbelt linjeafstand og i 8-8½ cm spalter (alt efter om du vil gøre mig eller Erik Wittchen glad). Men skriv aldrig i mere end 8½ cm spalter, for så kan det hele ikke være på siden og det overskydende vil blive skåret af.

6) Illustration(s valg)

Hvis du tegner godt selv, ell eller kender nogen, der gør det, er det en god ide at få lavet færdigsyede illustrationer. Hvis du (som jeg har gjort meget) skriver til et blad som Pseudo Dragen (det eneste rollespilsmagasin i Danmark, der er totalt uafhængigt af enhver form for skrupler, klubtilhør og formuleringsevne), laver de selv de



AIR TRANSPORT

Cost:	120,000 Cr.
Top/Cruise Speed:	750 kph/250 kph
Passengers:	3 or 12
Cargo Limit:	10,000 kg, 40 cu. m.



illustrationer de mener er nødvendige. Hvis du skriver til os, så hug endelig illustrationer fra blade, spil eller hvor du nu måtte finde et fedt billede, det gør vi nemlig også selv(uuups). Vælg altid illustrationer fra samme genre som din artikel.

At give mit billede en funky undertekst, der gør den morsom eller drejer dens mening, er noget jeg selv er en stor ynder af. Husk altid at billedet vil blive fotograferet ned til ½ størrelse hvis det havner hos os så alt for detaljerede billeder bliver måske lidt gnidrede.

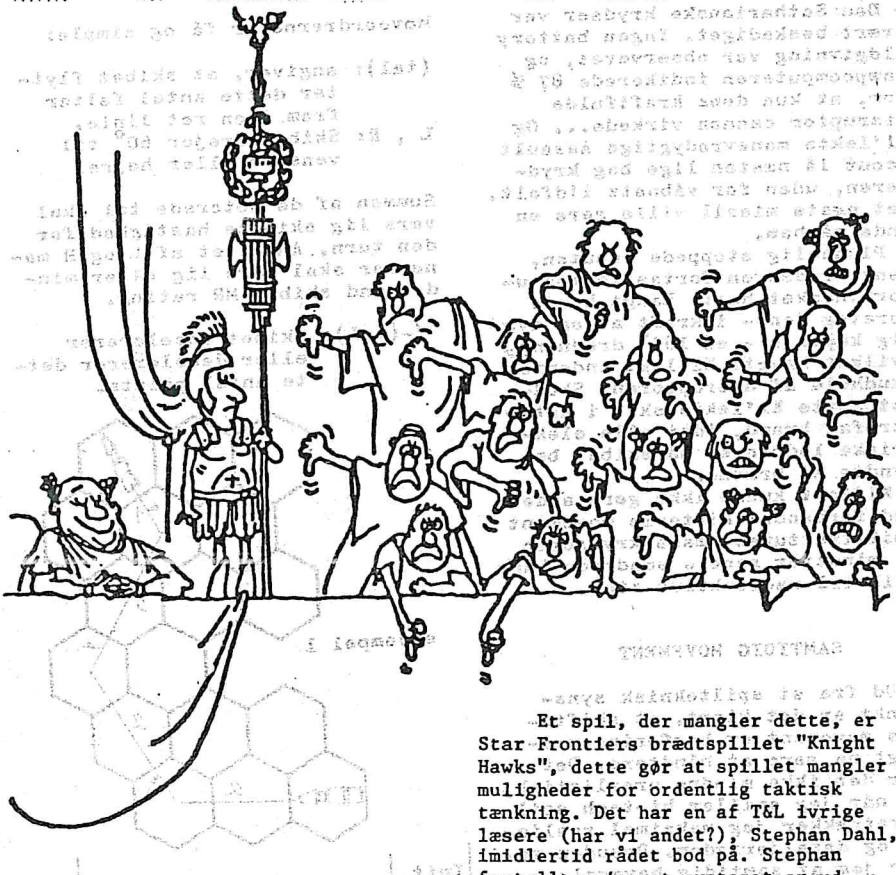
Siden du jo nu allerede har renskrevet, så skulle det jo være muligt for dig at afpasse dine illustrationer så artiklen dækker et helt antal sider. Vælg to små illustrationer frem for en stor. Hvis du er helt tom for ideer kan nogle tabeller eller counters fra det implicerede spil være redningen.

Jeg håber, at dette halvhjernede mimmer, kan sætte mere gang i rollespilsartikelskriveriet (27 bogstaver! Slå dén hvis du kan) i almindelighed, og til T&L i særdelsehed. Så slipper jeg måske for at skrive alle fire sider hver gang. Jeg kan godt klare det, men det bliver bare de samme 2-3 spil jeg skriver om hver gang.

God skrivelyst

DT

DOMSTOLEN



I de fleste spil er det, at rykke på skift ikke noget problem. En tilstrækkeligt detaljeret turn-sequence gør, at man får opfyldtkravene om realisme og spilbarhed tilfredsstillende. I nogen spil er det dog ikke så enkelt, her taler jeg især om spil, der har brikker med meget stor bevægelsesevne, og en spilleplade uden særlige forhindringer, i kan sikkert allesammen regne ud at det især er luftkrigsspillene, jeg taler om her.

De fleste af disse spil har løst problemerne ved at lave en simultan movement phase.

Et spil, der mangler dette, er Star Frontiers brædtspillet "Knight Hawks", dette gør at spillet mangler muligheder for ordentlig taktisk tænkning. Det har en af T&L ivrige læsere (har vi andet?), Stephan Dahl, imidlertid rådet bod på. Stephan fortæller mig, at systemet er udviklet med mere end et halvt øje på det tilsvarende system fra spillet "Air Force", så de af jer, der kender dette spil skulle kunne nikke genkendene til dele af Stephans artikel.



STARTECH

- Den Satharianske krydser var svært beskadiget. Ingen battery ildgivning var observeret, og kampcomputeren indikerede 87 % for, at kun dens kraftfulde disruptor cannon virkede... Og Kl'lekts manøvredygtige Assault Scout lå næsten lige bag krydseren, uden for våbnets ildfelt. Det næste missil ville gøre en ende på ham.

Pludselig stoppede scouten, mens krydseren fortsatte med uformindsket hast. Langt borte foretog den - i kraft af en dygtig kaptajn - en 180° drejning, hvilket bragte Kl'lekt indenfor skudhold af disruptoren. Skuddet satte Kl'lekts skib i katastrofal brand, idet alle elektriske ledninger på skibet begyndte at brænde.

Kl'lekt kunne ikke gøre andet end forbande skiftevis movement spilstrukturen, mens krydseren ti minutter senere smadrede hans skib til radioaktivt støv.

SAMTIDIG MOVEMENT

Ud fra et spilteknisk synspunkt er det klart, at skiftevis movement er bogføringsmæssigt nemmere at håndtere. Det gør det ikke mindre urealistisk, og når jeg spiller hi-tech spil foretrækker jeg maksimal realisme og detaljerigdom. Desuden mener jeg at samtidig bevægelse tilføjer en helt ny dimension af uforudsigelighed til spillet, hvilket gør det mere interessant i taktisk henseende. Lidt ukendskab til modstanderens bevægelser mener jeg også er passende i et spil, hvor afstanden mellem deltagerne i et slag kan komme op på over et lyssekund.

Når spillet foregår med samtidigt movement, er det nødvendigt med et stykke papir, hvor man noterer sit skibs bevægelse. Disse kommandosedler afsløres så samtidigt.

På sedlen noteres to ting: move-ordrer og hastighedsændring.

Moveordrerne er få og simple:

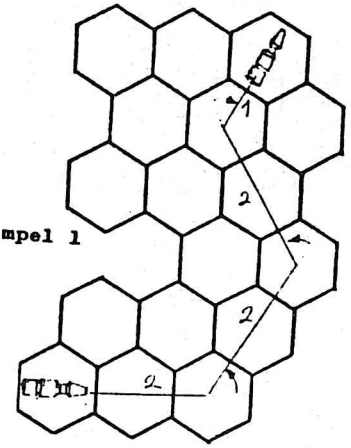
(tal): angiver, at skibet flytter dette antal felter frem i en ret linie.

L , R: Skibet drejer 60° til venstre eller højre.

Summen af de noterede tal skal være lig skibets hastighed for den turn. Antallet af L og R manøvrer skal være lig eller mindre end skibet MR rating.

+/-(tal): skibet accelererer eller decelererer dette antal points.

eksempel 1



Init. speed	Ordre	Speed Change
7	2L2L2R1	-2
5		

MANØVREDYGTIGHED

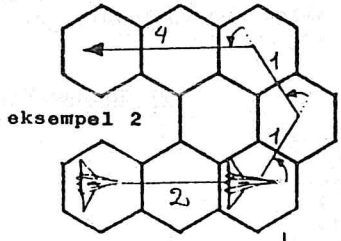
Et skibs Maneuver Rating er et udtryk for, at det ved en given hastighed behøver en given radius i et sving. Desværre kan turn radius ikke varieres i SF systemet, som det står. Alle skibe, ved næsten alle hastigheder, har en turn radius på "1".

Man kan benytte en anden af fordelene ved nedskrevne ordrer til at gøre manøvredygtigheden mere realistisk.

Hast.	MR				
	1	2	3	4	5
0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	½	1/3
2	2	1	1	1	½
3- 4	3	2	1	1	1
5- 6	4	2	1	1	1
7- 9	6	3	2	2	1
10-15	8	4	3	2	2
16-30	15	7	5	4	3
30+	24	12	8	6	4

Man benytter ovenstående tabel således:

Krydsreferer skibets MR med dets aktuelle hastighed. Det fremkomne tal er det antal felter, skibet skal rykke lige frem, før skibet må dreje. ½ betyder at skibet må dreje to gange i hvert felt, tilsvarende med 1/3. Det er tilladt at benytte MP's i ret linie fra sidste turn som kvalifikation til manøvrering - se eksempel 2.



eksempel 2

Init. Speed	Ordre	Speed Change
2	2	+4
6	L1L1L4	

Læg mærke til, at hastigheden nu ændres efter move-ordrerne er udført, hvilket vil sige, at man i starten af en turn har en hastighed som ikke må ændres, ikke må overskrides og ikke underskrides. Dette nødvenddiggør en planlægning på forhånd af næste turns starthastighed. Jeg mener ikke dette er uberettiget, idet motorerne på et rumskib, der trods alt skal accelerere en masse på adskillige hundrede tons, og utvivlsomt skal bruge lidt tid på at bringe motorerne op på 100% effektivitet.

TRACKING

Samtidig bevægelse gør spillet mere taktisk udfordrende og uforudsigeligt. Det har dog én ulempe: målsøgning bliver lidt af et gætteværk - som at fange fluer med kinesiske spisepinde.

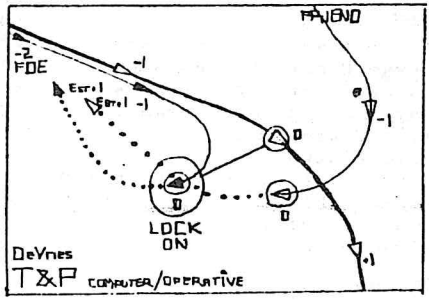
Derfor introduceres nu et nyt computerprogram, uundværligt i kampskibe, bragt til dem fra DeVries Corporation, våbenleverandører til universet. (se data nederst på siden)

Programmet benyttes på følgende måde: I ordren for runden skrives identifikation for den fjende, man vil forfølge - tracke:

(Des-A): fjendtlig destroyer A

(Sco-D): fjendtlig scout D, etc...

Init. Speed	Ordre T&P 50%	Speed Change
9	(Mine.-A) 1R2R2R4	-3



Tracking and Pursuit Computer (T&P Comp)

Program	Function points for levels 1	2	3	4	5	6	Cost
T & P	3	6	12	24	48	96	f.pts. x 1000 Cr.

Når ordrerne udføres slås en d100: den modificeres med -30, hvis målet var succesfuldt tracket sidste runde. Det fremkomne tal skulle gerne være lavere end

40 - Range*5 + 10*Level

Man kan gøre det nemmere ved at skrive sin base chance, dvs. uden at inkludere Range, et sted på sin roster, fx. T&P:60% hvis det er et 2nd level program.

Har man tracket et skib, må man udviske alle ordrer for dette skib, undtagen det første MP, og evt. turns der kom før dette point.

Nu flytter alle trackede skibe deres første MP, inkl. turns umiddelbart før dette point.

Alle skibe med succesfuld tracking skriver nu det næste point, inkl. turns før dette point osv., osv....

Når alle trackede skibe har flyttet færdig, og trackerne har noteret færdig, flytter alle u-tackede skibe.

REVIDERET SEQUENCE

Opretholdes den oprindelige sequence, vil skibenes totale ildkraft pr. turn halveres, så en helt ny sequence bliver nødvendig:

Movement Phase

Player A activate screens
Player B activate screens
Player A activate seekers
Player B activate seekers
All seekers move
Write orders
Tracking status determination
Tracked ships moves, trackers write orders.
Untracked ships moves

Combat phase

Roll fire damage
Player A fires weapons
Player B fires weapons twice
Player A fires weapons
Roll fire damage

(Repair Phase hver tredie turn)

De to sider skiftes til at være A og B, men der er ikke større forskel på de to sider.

Bemærk, at det er muligt for et skib at have udført en succesfuld tracking og samtidig selv være mål for en tracking. Dette burde ikke volde problemer, idet et sådant skib ville skrive sine ordrer, før det udførte dem

For at undgå misbrug af tracking reglerne (man kan skifte mål, fx et af de andre trackede skibe) bør man nok indføre denne regel:
"Det er ikke tilladt at affyre våben (udover ICM) mod andre fjender end det, der blev tracket. Hvis evt. tracking mislykkedes, er spilleren fri til at vælge sit mål."

Herunder en tabel for "standard"-T&P-comp'en i en række forskellige skibe. Civile skibe har ikke, eller kun sjældent, T&P computere.

	UPF	Sathar	Pirates
Battleship	6	-	-
Hvy. Cruier	6	5	-
Lt. Cruiser	5	4	3
Destroyer	4	3	3
Frigate	3	2	2
Assault Scout	2	-	2
Fighter	1	1	1
Assault Carr.	3	2	2
Minelayer	3	-	-

"NICCOLO"

Systemet virker enkelt nok, og gør ikke spilletiden væsentligt længere. Dog synes der at kunne opstå følgende problem: Når to skibe succesfuldt har lavet tracking af hinanden, hvem skal så skrive sin odre først? DT

Spiltræf 87



Odense d. 7-9 August

I Odense havde man i week - enden 7 - 9/8 muligheden for at deltage i fynboernes bi - drag til årets række af spil - kongresser - nemlig Spiltræf 87 arrangeret af F.B.O.

Som enhver anden spilkongres fortjener Spiltræf 87 at få lidt ros og ris med på vejen her i T&L s spalter.

Nå, men for at starte ved begyndelsen. Hvis man vil have folk til at komme, må man for - tælle at kongressen afholdes. Det var da også F.B.O. folkene klar over, så allerede sidst i maj forelå en forhåndsannonce - ring med henvisning til det endelige program. Sidstnævnte fulgte så primo juli. God PR.

T&L mente (og mener stadig) at en sådan begivenhed for - tjente mediedækning, så her - med følger beretningen fra vores udsendte medarbejder:

Vi var en lille udvalgt skare, som valgte at krydse det store vand og besøge hedenska - bens hule i dette civilisati - onens grænseland. Efter et par sindsoprivende oplevelser med læderhudsbeklædte embedsmænd og de lokales transportmidler nåede vi endelig vor rejses mål.

Her blev vi mødt af store , hvide skilte med ukendte in - skriptioner. Jeg tror,der stod noget lignende "INFORMATION". Vi fulgte disse kulturens tegn og endte kort efter i et stort rum, hvor venlige indfødte bød os velkommen,krævede indrejse gebyr og fortalte hvilke tur - neringer vi (jvnf. indsendte tilmeldinger) var havnet i.En god og velordnet modtagelse.

I aftenens løb deltog jeg i turneringen B -17. Også sidste år deltog jeg i dette spil , hvis hovedindhold består i at kaste terninger (det er fak - tisk meget underholdende).

Dengang blev jeg groft mis - handlet af lumske flakskytter. I år var derfor revanchens tid. Undertegnede nåede da også let og smertefrit (relativt) forbi disse - dog kun for at blive groft mishandlet af en flok lumske "Luftwaffe"-piloter.Men NÆSTE år!

Turneringen havde i år fået en ekstra dimension,idet flyve leder Niels havde studeret his - torien. Vi var på en spændende tur til Bremen - synd at ikke flere deltog. Vi agter natur - ligvis at kopiere ved Viking Con 6.

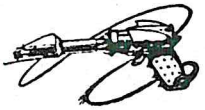
Natten gik med spiltræf un - der hyggelige former.

Første pkt. på lørdagens dagsorden var "Paranoia" - det nye rollespil.Efter en kort briefing blev vi kastet ud i denne computerteknikkens ver - den. Ingen i min gruppe havde den fjerneste ide om, hvad vi kunne vente (en spændende si - tuation,som snart gjorde, at vi forstod spillets titel).

Vor mission var at hente en person i pkt. A og eskortere ham til pkt. B. Elementært - ikke sandt. Vi blev dog snart optaget af andre væsentligere problemer - såsom at holde sig i live. Efter en del følen os frem efterfulgt af voldsomme ildkampe med diverse vagter og robotter endte vi i det store clou, hvor samtlige af gruppens medlemmer (Ja vores gruppe) forsøgte at tage livet af hin - anden.

Et godt plot - særdeles under noldende for en der aldrig hav- de prøvet dette spil.





Efter en kort pause kastede jeg og mine rejsefæller os ud i AD&D-Turneringen.

Igen var det et godt,gennem - arbejdet scenarie - man skulle faktisk tænke. Vi drog ud i jætternes skov som følge af nogle løse rygter om en gruppe hemmelighedsfulde rejsende samt en drøm. Det viste sig undervejs,at vi var i færd med at redde verden fra en hest , (vistnok guden Loke s) som ikke brød sig om at blive redet på. Herudover skulle vi forkla re nogle jætters bratte død (på ære det var ikke os). Sidste del udgik dog pga. manglende tid og HP.



Søndag havde jeg desværre ikke mulighed for at deltage så ingen kommentarer herom.

Jeg vil forøvrigt lige nævne at jeg var tilmeldt DM i THIRD REICH, men ikke kom til at spille. Dette tror jeg dog ikke at arrangørerne kan bebrejdes.

Skolen var velegnet til et spiltræf. Der var en stor Aula hvor folket kunne samle sig og spille, når de ikke deltog i de officielle turneringer. Og så forsyningssituationen var i orden. Skolen lå kun 5 min. gang fra en bager og en døgn - tank. Desuden var der en kiosk på skolen samt mulighed for at købe mad.

For os der investerede i mad kuponer var måltiderne en glædelig overraskelse. For en yderst rimelig pris fik vi ser veret et nærende og velsma - gende måltid.

Min eneste indvendig til sko len var de sanitære installattioner. Der var rimelige mu - ligheder for vask, men toiletforholdene var under standard. Det skyldtes sandsynligvis manglende tilsyn fra arrangørerne. Jeg mødte flere med vilde øjne, som styrtede fra rum til rum for at finde en lap papir til renselses - processen.

Nå men af hensyn til de af T&L´s læsere, der ikke deltog i Spiltræf 87, vil jeg slutte her. Konklusionen - en god og velplanlagt spilkongres. Vi ses nok næste år.

B.M.



TITAN









JA! JA! JA!
Selfølgelig vil jeg deltage i TITAN-turneringen.

Navn: .....

Adr.: .....

Postnr.: ..... By: .....

Jeg kan desværre ikke deltage d.

☐ 18/10 ☐ 22/11 ☐ 20/12

Denne blanket sendes til:
Børge Madsen, Peter Bangsvej 8, 2. 2000 Frederiksberg.











JA! JA! JA! Selfølgelig vil jeg deltage i Napoleons Last Battle-turneringen.

Navn: .....

Adr.: .....

Postnr.: ..... By: .....

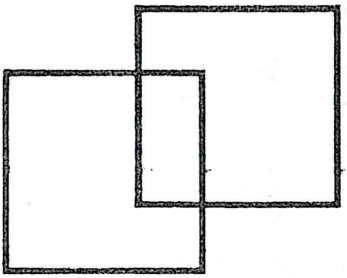
Jeg kan desværre ikke deltage d.

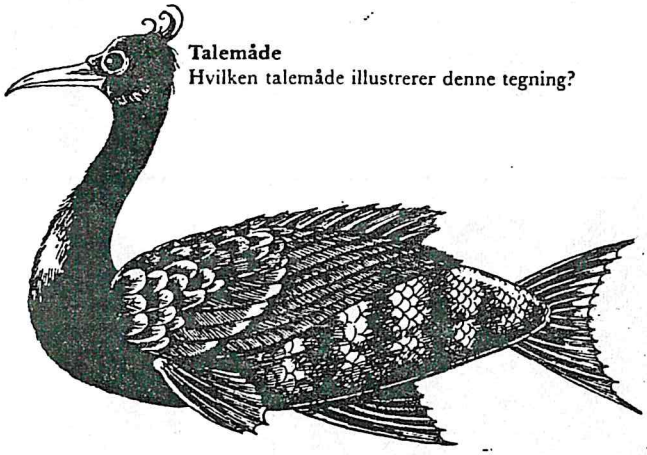
☐ 18/10 ☐ 22/11 ☐ 20/12

Denne blanket sendes til:
Børge Madsen, Peter Bangsvej 8, 2. 2000 Frederiksberg.

BLOT TIL LYST

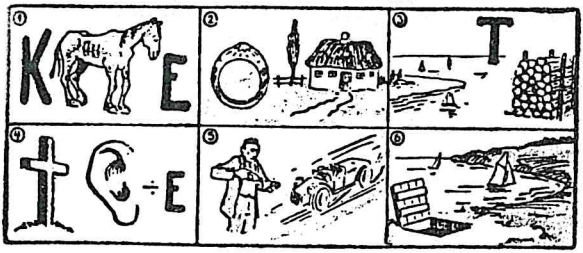
Tegn-i-et-træk





Talemåde
Hvilken talemåde illustrerer denne tegning?

Rebus
Find i denne rebus seks danske bynavne.



Regnegåde
Brian sagde til René: „Giv mig en af dine nødder. Så har vi lige mange." René svarede: „Giv du hellere mig en af dine nødder. Så har jeg dobbelt så mange nødder, som du har."
Hvor mange nødder havde Brian og René?

Gåde
Hvad er det, der er fuldt af kød og blod om dagen, men tom om natten og står og gaber?

Vrøvlegåde
Hvad er det, som siger 999-knæk!



Regnegåde
En hund blev vred, da den fandt en flok gæs, der græssede på bondemandens mark. „Nå, er I der, I tyve!" råbte den.
„Vi er ikke 20," svarede gæssene. „Men hvis vi var lige så mange til og halvt så mange til, så var vi 20."
Hvor mange gæs var der?

CONSIM's bestyrelse består af:

Formand:	Erik Swiatek Klempegårdsvej 96 Nr. Dalby 4140 Borup Tlf.: 03 62 74 62
Næstformand:	Kim Madsen Tyrolsgade 13, 2. th. 2300 København S Tlf.: 01 55 22 24
Kasserer:	Kim Andreasen Gl. Kongevej 151, 2.sal 1850 Frederiksberg C Tlf.: 01 21 86 87
Sekretær:	Jens H. Kruuse Ericavej 170 2820 Gentofte Tlf.: 01 65 74 32
Menig medlem:	Jørn Ulf Eriksen Søndertoften 209 2630 Tåstrup Tlf.: 02 52 46 5

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

6 31 18 14

Consim
Kim Andreasen
Gl. Kongevej 151, 2. sal
1850 Frederiksberg C

T & L's redaktion består af:

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

Børge Madsen
Peter Bangs vej 8, 2. sal
2000 Frederiksberg
Tlf.: 01 87 75 91 /
02 95 84 80

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

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

Børge Madsen
Peter Banbsvej 8, 2. sal
2000 Frederiksberg

DEAD LINE:

Mandag d. 9. November

idet næste nummer forventes at udkomme primo december.

På forhånd tak

REDAKTIONEN



på
mærker
re og
...

-de er
værd at
samle
på



TRYKSAG

AFS.: CONSIM - JENS HENRIK KRUUSE, ERICAVEJ 170, 2820 GENTOFTE