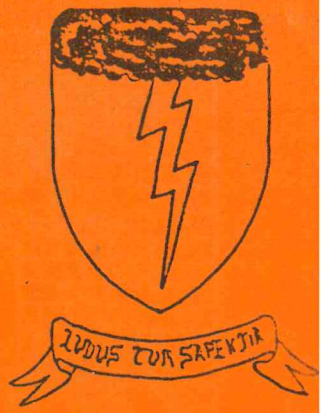
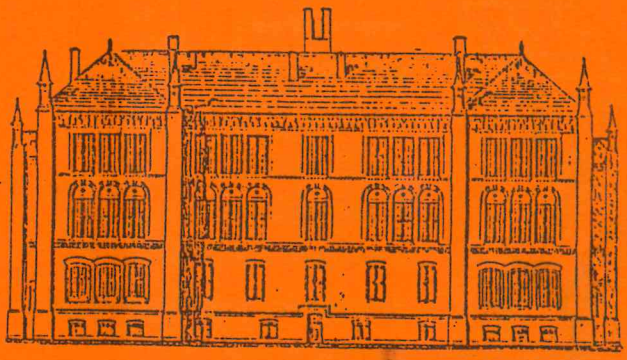
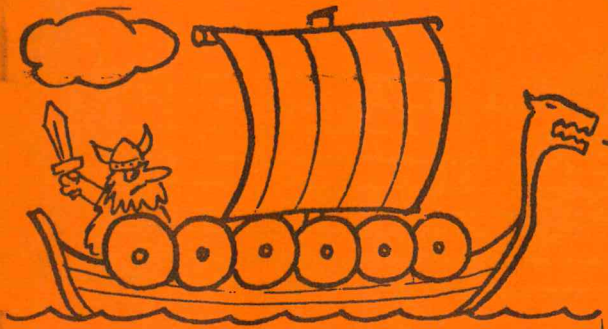
TORDEN & LYNILD!

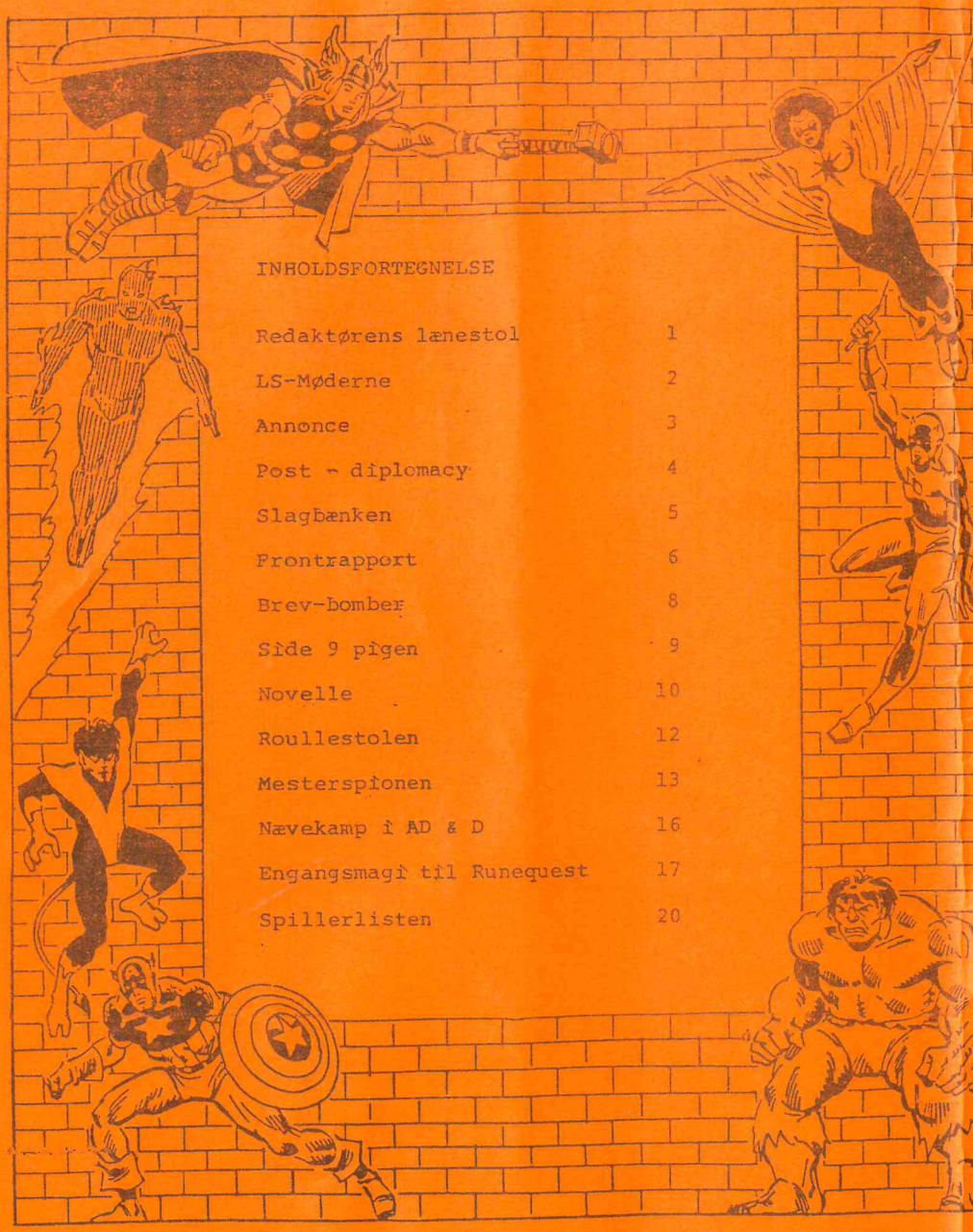


Nr.2 - EFTERÅR 1988 - Vol.4





VikingCon er flyttet til FREDERIKS-STADSGADE 6 på VESTERBRO

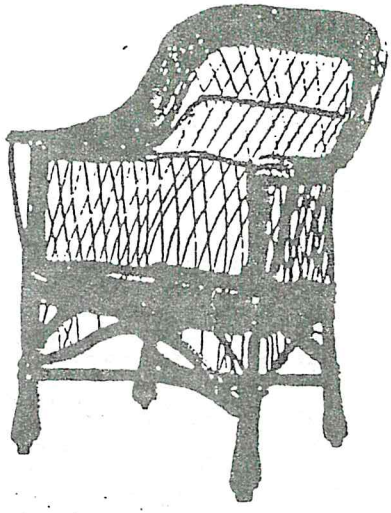


INHOLDSFORTEGNELSE

Redaktørens lænestol	1
LS-Møderne	2
Annonce	3
Post - diplomacy	4
Slagbænken	5
Frontrapport	6
Brev-bomber	8
Side 9 pigen	9
Novelle	10
Roullestolen	12
Mesterspionen	13
Nævekamp i AD & D	16
Engangsmagi til Runequest	17
Spillerlisten	20

REDAKTØRENS LÆNESTOL

HIP HIP HURRA!!!
Endelig er det tiden at skrive den sidste side (som vel at mærke er den første side her i dette periodica). Det er da osse på høje tid, for nu har trætheden blandt den hårdt arbejdende redaktionsstab udartet sig til mundhuggeri.
Og hvoffer er vi så så trætte? Jo ser du, det er bidragsydernes skyld, thi stort set intet var skrevet i spalter, så en lille smule af det er røget i i fuld bredde, men det håndskrevne har vi måttet renskrive. Som du formentlig kan regne ud, tager det lang tid for en lille håndfuld tossegode individder at renskrive mere end 5o sider, hvorimod hvis en halv snes bidragsydere selv renskrev deres indlæg, ville arbejdet pr. kapita blive mere overkommeligt.
Og lige et hip til de skribenter der bruger PC og matrixprintere: NEJ! Det er ikke godt nok med at lade printeren skrive een gang, brug "NLQ" (osse kaldet "FED" eller "FREMHÆV") Endvidere bør din printer have et farvebånd med farve på!!!
Ellers skal I have rigtigt mange TAK for de mange indlæg, ikke mindst for novellen (midtersiderne).



Når du læser næste side, kan det ske at du bliver lidt opbragt, så lad mig straks gøre dig opmærksom på, at "SA" ikke udtrykker redaktionens mening. Imidlertid vil vi åbne spalterne i kommende numre af T&L for indlæg desangående, ligesom vi åbner spalterne for alt muligt andet der har lidt med lænestolssport at gøre.

PS! En del at dette nummer handler en hel del om
V I K I N G C O N 7.

LS-MØDERNE
En situationsrapport

En af Consimmedlemmernes yndlingsbeskæftigelser synes at være at bræge ørene af hinanden med klagesange om hvor slemt det står til med det, vi kalder LS-aktiviteterne. For få mennesker, for kedelige møder eller hvad vi nu ellers finder på at sige. Men står det virkelig så slemt til, som vi går og bilder os ind? Jeg mener i princippet at det gør det vel, men i praksis at det fungerer ganske udemærket. Dette lyder måske lidt kryptisk, så lad mig forklare.

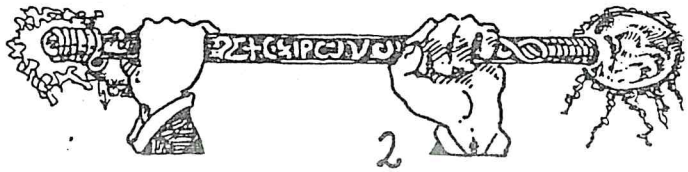
Sammenlignet med situationen for et par år siden går det jo ikke videre godt. At foreningen mistede Henrik L., var en ren katastrofe for LS-møderne, idet det jo var hans initiativ og dygtighed som turneringsleder, der holdt møderne oppe. Tabet af ham er endnu ikke blevet opvejet idet foreningens medlemmer nu ikke længere har deres turneringsdeltagelse som motivation for at dukke op til møderne, og situationen ser ikke ud til at kunne blive bedre her lige med det første, for lige nu synes der ikke at være nogen, blandt Consims medlemmer, der har både evnerne og initiativet til at udfylde det hul Henriks efterlod, og jeg tror ikke jeg er den eneste, der savner ham til møderne, for han var jo, på trods af sin nærtagenhed, en ganskre flink fyr. Men der er desværre ikke meget håb om at vi får ham tilbage, før foreningen skifter formand.

Men situationen er ikke så slem som så mange går og tror. Efter at have været virkelig på røven i en periode, er vi nu på vej op af sølet igen, det går langsomt, men det går dog opad. Mange af foreningens tidligere mest trofaste medlemmer er faldet fra, jeg nævner i flæng Kim Madsen, Søren Bugge, Jens Kruuse, Jesper Brandt (der godtnok stadig er mere aktiv end de fleste andre,men efterhånden bor for langt væk), Claus Ekstrøm og Alex Løvendal Peddersen, men heldigvis er der opstået en ny grundstamme af folk, der dukker op og hygger sig helt godt. Denne stamme består af Ole Bager, Martin Laursen, Claus Nielsen, Paul Hartvigson (der jo desværre snart tager et år til USA) og så mig selv. Desuden er der adskillige andre, der også dukker op nu og da, Ud over disse har i hvert fald jeg følerene ude hos forskellige potentielle aktive medlemmer.

Desuden er der sat kræfter i gang for at få flere folk til møderne (og mere gang i det interkøbenhavnske <se mor..... jeg har lavet et fint langt ord> spilleliv) For det første er der blevet udarbejdet et forslag til hvordan vi igen kan få gang i spiludlånet (mere om det andetsteds i bladet) dette forslag mangler dog i skrivende stund stadig bestyrelsens godkendelse. Det andet initiativ, der er sat igang, er spillerlisten (se senere).

Det så ganske rigtig temmelig slemt ud for et års tid siden, men nu synes der bestemt at være lys forude, og vi er lykkeligt sluppet af med en masse af de uforholdsmæssigt arrogante gamle spillere, og det er bestemt ikke noget dårligt biresultat af LS-mødernes lave deltagerantal.

S.A.



Annonce:

ROLLESPILSMAGASINET

TABU



Der sker noget

i dansk rollespil...

og TABU er med til at få det til at ske.

LÆS I TABU:

Nr. 9: *Fuldmaanesonaten*; Call of Cthulhu-scenarie
Første del af Ervod-AD&D-kampagnen *af Paul Hartvigson*
Traveller-Karakterer; Runequest - Insanity & Occupations

Nr. 10: Martin Brinks Traveller-scenarie *Stjerne til Støv*
Overkill of Obnoxious Orx 'round Ervod; the plot thickens
Nye og bedre gammeldags Call-karakterer med muligheder i
Støtteartikler: *The Cucun Ring* til Traveller-scenarie
og *The Hunter Character Class* til AD&D-kampagnen

Nr. 11: Pauls usmagelige Call-scenarie: *Champagnegaloppen*: Oplev 20'ernes Paris
Malik Hyltofts roste *Family-Making* system til at give din karakter baggrund
GURPS den nye store dille i København. Sune A. Nielsen om, hvad det er
Nye våben til AD&D; helt nye slags karakterer til Call of Cthulhu
Showdown i Zermark - Ervodkampagnens dramatiske afslutning
Rigtige Autentiske nyheder fra den store verden.

Nr. 12 (udk. September): Sune A. Nielsens GURPS-scenarie *Kurer-post*
Sadistisk små-scenarie til AD&D; GURPS-fantasy-gennemgang, Warhammer-klasser
Et grundigt kig på det svenske *Draker och Demoner*, der snart udkommer på dansk!

Abonnement: 6 nr. 75 kr. hos: Merlin P. Mann: Havnegade 47, 1058 København K,
Giro 4 58 40 23 / Tlf (01) 93 07 24

POST - DIPLOMACY.

Er du helt syg med at spille Diplomacy? Har du svært ved at samle 6 medspillere? Og når det lykkes - kniber det så med at nå at spille spillet til ende? Hvis du kan svare ja til ovenstående, så er POST - DIPLOMACY muligvis noget for dig!

Hvorledes fungerer egentlig Post - Diplomacy? De enkelte spillere indsender indenfor fastsatte tidsgrænser (oftest 1 uge til 14 dage) deres træk til en spilleleder. Denne afvikler, når alle træk er modtaget, den pågældende turs bevægelse og kamp. Enhedernes nye placering fremsendes derefter til spillerne, der så kan gå i gang med næste turs forhandlingsfase.

Forhandlingerne klares pr. brev eller - hvilket er hurtigere - via telefonen eller besøg.

Fordelen ved Post - diplomacy er, at den enkelte spiller kan spille, når han har tid samt, at han/hun i ro og mag kan vurdere sin situation (og opbygge en følelse af paranoia) inden trækkene indsendes.

Ulemper er, at det koster penge. Man skal være klar over, at der kommer udgifter til porto og telefon. Desuden vil der, når et spil Post - Diplomacy afvikles i Consimreg blive indkrævet et depositum.

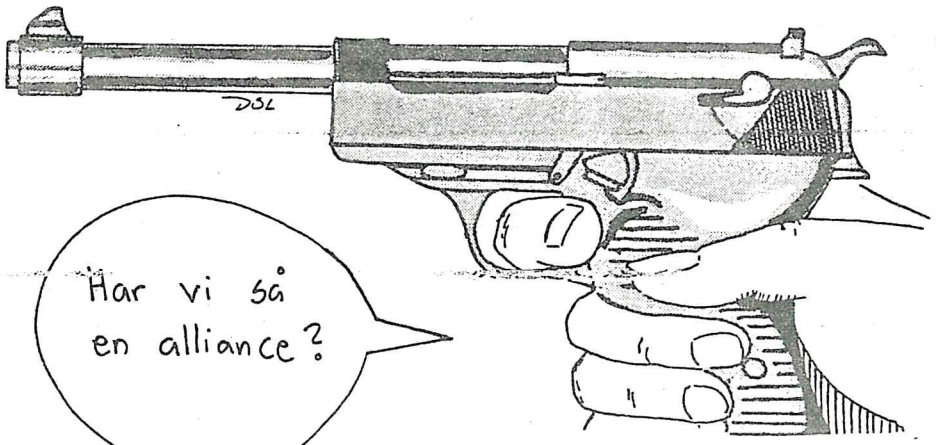
Det sker, fordi man har erfaring for, at folk, som det går dårligt i spillet, har en tendens til at glemme at indsende træk, hvilket er ødelæggende for det videre spil. Undlades det gentagne gange at indsende træk, mistes depositum.

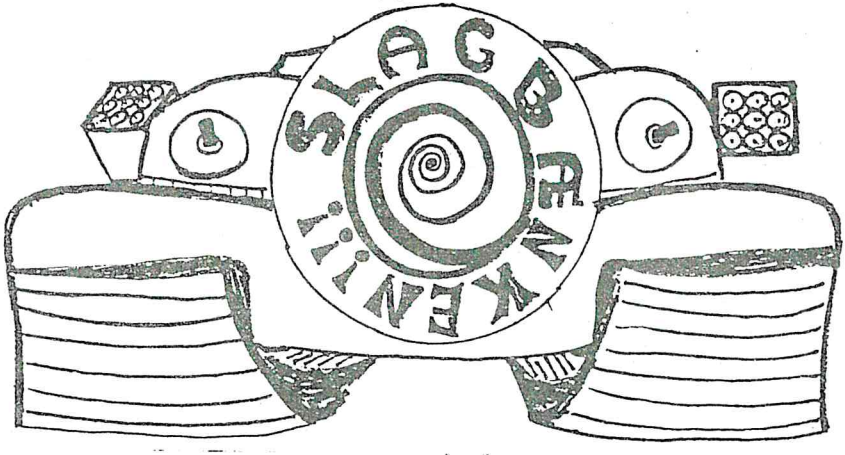
Man skal nok påregne, at et spil Post - Diplomacy kommer til at koste mnved kr. 50,- pr. næse. Dertil kommer et depositum ligeledes på kr. 50,-. Sidstnævnte returneres naturligvis når spillet er til ende.

Skulle du have lyst til at prøve denne form for Diplomacy er der på nuværende tidspunkt 5 medspillere + en spilleleder klar til at gå i gang.

Interesserede kan kontakte undertegnede enten pr. brev eller tlf. for at høre nærmere (adresse bagerst i bladet).

Børge Madsen





Goddag og velkommen alle i trofaste fans og læsere af SLAGBÆNKEN. Jeg ønsker jer hjertelig velkommen til nogle siders hjernevaskende rapport fra brædtspilsfronten. Den flittige læser af SLAGBÆNKEN vil jo nok være, i stand til at rokere rundt på nogle af sine degenerede små hjerneceller,og erindre at jeg i sidste udgave, begyndte en rundtur mellem de forskellige produkter fra VG. And the show goes on. Denne gang er det dog ikke en anmeldelse af et enkelt spil, men derimod en længere udredning; om den ret så banebrydende stil indenfor wargamekunsten, som de nye spil fra VG jo repræsenterer. Udgangspunktet for mine overvejelser om "den nye stil"(ikke MC Einar), tager jeg i de to meget typiske(for VG)spil, Pacific War og Gulf Strike. Men inden jeg kommer for godt i gang, så må du hellere selv tage og læse om det.
Nok så meget om mine bidrag , lad os nu se hvad alle flittige læsere har bidraget med. Lad os nu se . Vi dykker ned i post sækken ,spændingen stiger(trommehvirvel), og vi finder.....ingenting (bortset fra spindelvæv). Hvabbehvabbehvaffernoet!!!?.
Kan det virkeligt passe at ingen af de dedikerede læsere har fået skrevet noget (bare en lille smule), på trods af mine smældende opfordringer i sidste nummer. Skal bladet virkelig drukne i GURPS, Star Frontiers, Deathtraps og Roullestole (hvis han så bare kunne beskæftige sig med nogle seriøse rollespil). Nåehja så må i vel nøjes med mine små udgydelser af VG m.m.; og hvad jeg ellers kunne få klemt ud mellem sidebenene. Vi høres ved næste nummer, hvor jeg vil skrive om blandt andet Vietnam. Indtil da god spillelyst og så videre, vi ses vel til Viking con.
Og så husk lige, SLAGBÆNKEN giver dig slag for skillingerne.

SEND materiale til:
Nicolai Bang Foss
Malmøgade 4, 3.tv
2100 Kbh. Ø

Hoβ Foβ

Tank divisioner, motoriseret infanteri, bjergtropper og deslige. Det er de aspekter vi normalt knytter til Avalon Hill spil (wargames generelt). Man har sin slagmark, normalt et Europa-kort, hvorpå man så kan sætte sine divisioner op i stakke af 3-4 brikker. Man tamper så løs på hinandens massive forsvar i håb om at finde det svage led i fjendens massive vold af kampmateriel. Hvis spillet så skal være en simulation af en større konflikt, får man også lov til at rykke rundt med en lille håndfuld skibe og fly, ude i periferien af betydningssfæren. Eventuelt kan man selv få lidt indflydelse på administrationen af krigsmaskineriet, i form af et givet antal point til at købe forstærkninger med.

Dette er i hovedtræk gangen i mange af de traditionelle spil, såsom Third Reich, Fortress Europe, Guns of August, Blitzkrieg - listen er meget lang. Selvfølgelig har der været undtagelser til dette . Tag f.eks. spillene Wooden Ships & I.M., Gunslinger og evigt brillerende Squad Leader. Men disse spil er/var så afgjort undtagelserne, der bekræfter reglen.

Og det er vel også dette, der har skabt ideen om at AH spil (som jo i lang tid har stået som det eneste seriøse bud på wargames) er ensformige (Jaeh, måske (debat, debat)) og kedelige (afgjort nej).

Men den tid må siges at være forbi efter opståelsen af datterselskabet til Avalon Hill, Victory Games (VG). Enhver der læste 1. udgave af Slagbænken vil allerede være bekendt med spillet The Civil War.

Med VG er en hel ny gruppe designere kommet til orde, og de går så afgjort ikke af nogen tidligere betrådt sti. I de her omtalte spil bliver stilen radikalt ændret. Fra kun at beskæftige sig med perioden urtid-WWII, omhandles nu næsten kun WWII og frem, med Civil War som hidtil eneste publicerede undtagelse. Selvfølgelig vil nye tider danne nye spil.

Jeg vil denne gang kort kaste blikket på 2 spil, der må siges at være meget generelle for VG-design stabens produktion. Begge spil er lavet af den samme designer, nemlig Mark Herman, der også har lavet en del andre af VG's spil. De 2 spil der her skal omtales er Pacific War og Gulf Strike. Disse omhandler henholdsvis krigen i Stillehavet 41-45 og så en række fiktive scenarier om mulige internationale kriser i Den persiske Golf (højaktuelt?!?!). Altså to situationer med et 40 års mellemrum, men alligevel med forbavsende ens regler.

Lad os starte med de generelle karaktertræk ved de to spil (hvilket er/var ment som værende den ting, som hele denne Frontrapport skulle dreje sig om).

Det vigtigste er nok, at man har skåret skalaen ned. Både når det drejer sig om troppestørrelser, tid og (til dels) kortskalaen. Dette har mange vigtige virkninger på spillet. For det første ser man en eventuel front, som den eksisterer mellem Sovjet/Iran/Irak i Gulf Strike, i et mere realistisk lys. Man har her fronten repræsenteret som en række forsvarsdygtige holdepunkter, man kan binde sine tropper til. Dette skal så ses i forhold til de armé-orienterede spil. Hvor tropperne er i stand til at okkupere hvert eneste felt langs fronten, og midlet til at slå igennem er at fjerne (mose) modstanderens brikker, for derved at skaffe ens tropper et felt at stå på.

I den "lille" krig med bataljoner, brigader, divisioner og regimenter besætter du vitale punkter der gør det muligt at forsvare fremskudte stillinger.
Hele denne nye strategi tvinges man til at bruge, idet designeren laver gigantiske kort med RELATIVT få brikker; for derved netop at illustrere hvor lidt 3 divisioner panservogne betyder når man skal forsvare en bjergkæde. Med mindre man har placeret dem på de punkter fjenden bliver nødt til at kontrollere hvis han skal passere den; eller indkooperer dem som en del at sin front.
Fiffet, og måske ulempen, ved dette er så at man har beholdt det store overblik over hele krigen. Her har man satset stort og lavet nogle store konflikter på kort med relativ lille skala, og med brikker i størrelsesorden 15 fly, 1 skib eller 1 bataljon. Dette gør selvfølgelig at spillets fysiske størrelse er, for at sige det mildt, af gigantiske proportioner (minimum en stor spisestue eller mindre sportshal).
Indførelsen at "den lille krig" betyder dog ikke kun en forstørrelse af kortene, og dermed en formindskelse af brikkerne. Den indfører også fly og skibe i langt højre grad. Her bliver der ikke gjort så meget arbejde for dig, som i spil af større målestok. Her må du selv anlægge dine havne, flybaser, radarstationer og flakkoncentrationer.
Nu er det ikke længere nok at sige at du kaster nogle fly ind i et slag og slagter nogle at fjendens tropper. Man bliver nu nødt til at placere fly, flak og radarstationer i gode defensive positioner, så du på den måde kan bevogte de af dine fly der udgør et offensivt potentiale.

For hvis det først lykkes for fjenden (det dumme svin) at snige et angreb ind, kan han ødelægge din baser og sikre sig luftherredømmet. Som designeren selv skriver det, den der har herredømmet i luften og dermed til vands (hangarskibe), han har overherredømmet.
Meningen er nu at udbygge et større overvågelses- eller opdagelses system. For når du har opdaget fjendens skibe eller hans fly (på vej for at bombe dig tilbage til stenalderen), kan du sende fly op og lodse ham til Bagsværd ad.
Flyene har her en langt større indflydelse, end i de traditionelle AH-spil, omend den er nok indirekte. I stedet for at bruge dem til at bombe den andens tropper, bruger man dem på det system gennem hvilket en hærs hjerteblod flyder. Du bomber hans forsyningsdepoter og hovedkvarterer. Du bomber hans transportmuligheder og forsyningsruter; i form af hans havne, skibe og transportruter. Men selvfølgelig bliver du nok nød til først at bombe de midler med hvilke han beskytter de førstnævnte aktiver. Det vil sige at du må ødelægge hans lufthavne, radarfly, hangarskibe og flakinstallationer.
Lyder alt dette som en helt ny form for Wargame? En verden der åbner dørene for et utal at taktiske og strategiske muligheder. Lyder dette som om det kunne være to dødspændende spil? Lyder dette som to spil der ikke ligefrem er for nybegyndere?
I så fald har du opfatte det hele korrekt. Hvis ikke dette er hvad det lyder som, så læs lige det hele forfra og revider din opfattelse (forhåbentlig).

Hoβ Foβ

BREV-BOMBER

Til T&L redaktionen

Er det muligt, at i kan fremskaffe et eks. af den fantastiske fortsættelse af det enormt gode spil Elefant Hunt. Fortsættelsen meldes fra TSR's side totalt udsolgt, selvom den er blevet genudgivet 38 gange. Fortsættelsen, der hedder Elefant Hunt II: The Return to Darkest Aferca (eller blot EHTWOTRtDA) , skulle indeholde nye indfødte som f.eks. Lez Danz og Banana Birger, og også nye Eurobæere. Der skulle også være nye dyr at fange f.eks. Dræberstrudsen og Bad Mom. På forhånd tak.

Vådden Kuhdhu

Kære Vådden
Der river du op i et kun for nylig lukket sår hos mig. Det er nemlig kun lykkedes mig at fremskaffe et eneste eksemplar af EHTWOTRtDA i hele min levetid, og det har jeg spillet op. Supplementet er fantastisk godt (det er derfor det undrer mig, at det er lykkedes at få 39 genudgivelser udsolgt <forstår du, der er kommet endnu en genudgivelse siden du skrev. Har du fået dit eksemplar?>, og især den fabelagtige afsløring af Sleepy´s special powers er fuldstændig utrolig interessant. Jeg synes det er ondt af dig, at minde mig om dette, min store ulykkelige kærlighed, og det giver mig lejlighed til at spørge dig: Vådden Kuhdhu Hvordan Ku´ du?! Valdemar

Kære Torden og Lynild!!!

Jeg er lige blevet færdig med og spille Elefant Hunt, men og så var det jeg tænkte om og i harnoget matriale om dette, iøvrigt ganske udemærkede, spil fra TSR. Jeg tænker spesjelt om i kunnebringe baggrundsmatriale om mine personlige favoritter, blandt Eurobæerne, nemlig den vidt berømte Pistol Pete og hans ukulie føljesven...Binoc Bill. Det ville osse glæde mig og se mere med Sleepy, Eed Op og den største af alle de indfødte i Afferka...Fritz.

MVH Torlejf Severin

Kære Torlejf
Vi er vældig glade for dit brev. Det er rart at se, at der trods alt er nogen, der gider høre efter hvad vi siger, for nu har vi i næsten fem år brugt en utrolig masse spalteplads på at gøre opmærksom på det vidunderlige spil "Elephant Hunt". Vi sidder desværre ikke på nuværende tidspunkt inde med nogen større artikler om spillet <ja, du ser rigtigt, jeg græder faktisk), men er du interesseret, så havde vi i årgang 75-76 en længere artikelserie kaldet "The Ecology of the Eurobæers", god læselyst.

Til Buldren og Hurtigbål

Jeg har endnu ikke set en anmeldelse af det nyeste modul i den populære serie Elefant Hunt. Det nye modul hedder, såfremt i har glemt det, Elefant Hunt, A Way of Life. Få gjort noget ved det nu, omgående og med det samme. Ellers går det lige i bestyrelsen. Basta.

Suhre Ribz
Galdeblærevej 0
2468½ Tankeløse pr. Uklog

Side 9 Pigen

Godda Suhre Ribz
Du synes at have glemt det ældgamle ord: "Man skal ikke affyre projektiler af geologisk oprindelse, når man selv er hjemmehørende i en konstruktion af transperant materiale med ringe brudstyrke". Voffer har du ikke selv skrevet den anmeldelse din dovne hund.

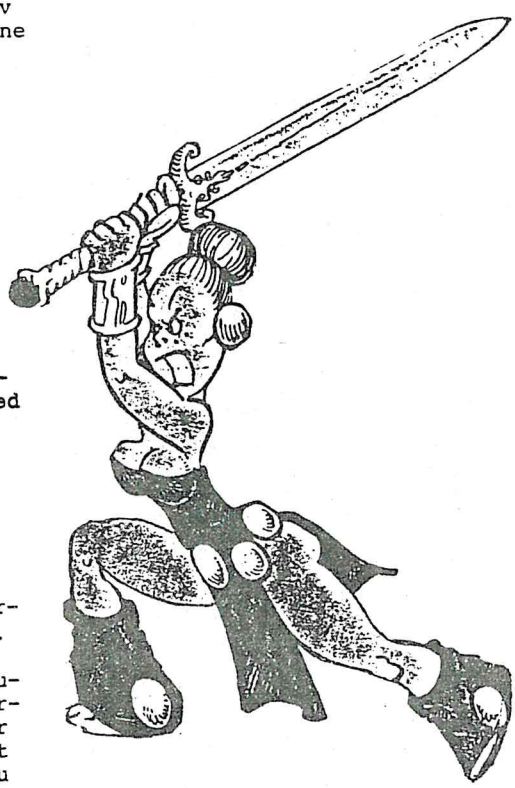
Gå hjem og læg dig
Svend

Hej Brevkasse

Bringer dette udemærkede blad ikke snart en anmeldelse af Elefant Hunters Companion, i ved det sæt hvori der er beskrevet hvordan man bryder ind i Zoologiske haver og løslader deres dyr. Jeg venter med længsel. Skriv snart.
Herbert Marianne Ludvig Andersen-Kløverlok III.

Kære Herbert
Som du nok ved, er "Elephant Hunters Companion" det første supplement til spillet, og derved en temmelig gammel nyhed. Da det i sin tid udkom, var ingen af medlemmerne af den nuværende redaktion født, og derfor var det temmelig svært for os, at få det anmeldt i bladet (tro mig, vi prøvede). Det du har læst er formodentlig andenudgaven af "EHC", der på elefant vis klarede at gennemredigere og forny sættets regeltilføjelser (blandt andet fjernede man den tåbelige regel om odderdæmningerne over floderne <paragraf 5.67>). Hvis du er interesseret i reglerne om indbrud i de zoologiske haver, så tror jeg, at du kunne have glæde af "Elephant Hunters´ Revenge" (Det er der hvor de atombomber Port Stanley i forbitrelse over manglende lønudbetaling). For øvrigt....hav en rigtig god juhl.

Venlilsen
Gnud



Dette nummers side 9 pige er Chakaal. Chakaal har intet med Røde Sonja at gøre. Hendes forbillede er Ingen ringere end Gitte Stalone.

SÆLGES
Sværd og Trolddom bog 4 og 6 (som nye). Pris 30 kr per styk, dog 50 kr hvis de købes sammen. Henvendelse: Thore Bjørnvig, Strindbergsvej 3, 2500 Valby, Tlf: 01-46 60 23

NOVELLE

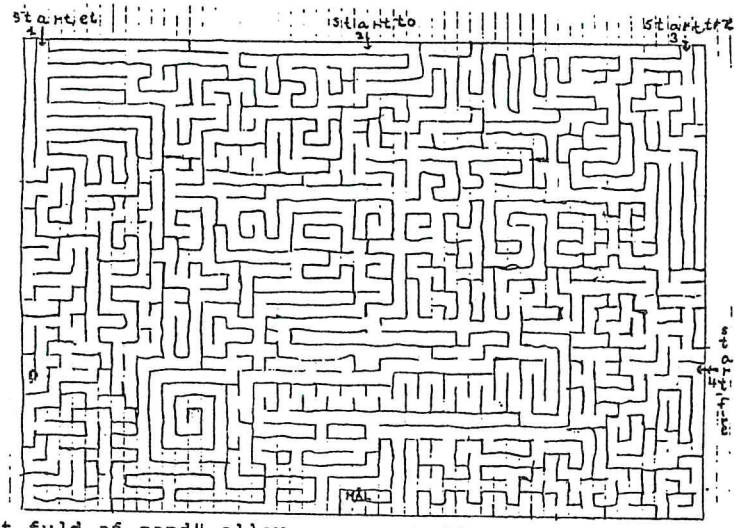
Jorge Luis Borges:
ASTERIONS HUS

Jeg ved, at man beskylder mig for at være hovmodig og måske menneskefjendsk og måske forrykt. Sådanne beskyldninger (Som jeg vil vide at straffe når den tid kommer) er latterlige. Det er sandt at jeg ikke forlader mit hus, men lige så sandt er det, at dets døre (hvis antal er uendeligt)* står åbne dag og nat for mennesker og også for dyr. Lad den der vil træde ind. Han vil ikke finde kvindagtig pynt, ej heller paladsernes besynderlige pragtudfoldelse, men ro og ensomhed. Ligeledes vil han finde et hus, der ikke har sit lige på jorden. (Det er løgn når man siger, at der findes et lignende i Egypten). Selv mine bagtalere indrømmer. at der ikke er et eneste møbel i huset. En anden komisk forestilling går ud på, at jeg, Asterion, er fange. Skal jeg gentage, at der ikke er en lukket dør, skal jeg tilføje, at der ikke er en lås? For øvrigt har der været eftermiddage, hvor jeg har gået på gaden; når jeg vendte hjem inden det blev mørkt skyldtes det den frygt, pøblens ansigter indgød mig, de var farveløse og flade som en åben hånd. Solen var allerede gået ned, men et barns modløse klynken og hobens plumpe anråbelser fortalte, at de havde genkendt mig. Folk bad, flygtede, kastede sig til jorden; nogle klatrede op på Øksetemplets søjlefødder. En anden tror jeg skjulte sig i havet. Ikke for ingenting var min mor dronning ; jeg kan ikke blande mig med den brede hob, selv om min beskedenhed får mig til at ønske det.

Sagen er den, at jeg er enestående. Det interesserer mig ikke, hvad mennesker kan give videre til andre mennesker; jeg mener, ligesom filosoffen, at intet lader sig meddele ved hjælp af skrivekunsten. Irriterende og trivielle småting kan ikke rummes i min ånd, for den er udrustet til at beskæftige sig med store; aldrig har jeg erindret mig forskellen mellem ét bogstav og et andet. En vis generøs utålmodighed har ikke villet tillade, at jeg lærte at læse. Det sker jeg beklager det, for nætterne er lange.

Naturligvis savner jeg ikke adspredelser, som en vædder, når den vil til at stange, løber jeg igennem stenkorridorerene, indtil det svimler for mig og jeg falder om, jeg gemmer mig i skyggen af en cisterne eller bag et murhjørne og leger, at man søger mig. Der er tagterrasser, som jeg lader mig falde ned fra, indtil jeg bløder. På et hvilket som helst tidspunkt kan jeg lege, at jeg sover, med lukkede øjne og tungt åndedræt. (Til tider falder jeg virkelig i søvn, til tider har dagen skiftet farve, når jeg åbner øjnene igen). Men af alle disse lege foretrækker jeg den, der handler om den anden Asterion. Jeg lader som om han kommer og besøger mig, og jeg viser ham huset. Med mange reverenser siger jeg til ham: "Nu kommer vi tilbage til korsvejen fra før" eller "Nu kommer vi ud i den anden gård" eller "Jeg sagde jo, at du ville synes om den lille vandkumme her eller Nu skal du se en cisterne, som

*originalen siger fjorten, men der er grunde nok til at mene, at dette talord, i Asterions mund betyder uendeligt mange.



er løbet fuld af sand" eller her skal du se hvordan kælderen forgrener sig. Det skete jeg tog fejl og så lo vi begge hjerteligt.

Ikke alene har jeg fundet på alle disse lege; jeg har også mediteret over huset. Enhver af husets dele optræder mange gange, et hvilket som helst sted er også et andet sted. Der er ikke én cisterne, én gårdsplads, ét drikketrug, én krybbe; der er fjorten (uendeligt mange) krybber, drikketrug, gårdspladser og cisterner. Huset er på størrelse med verden, eller bedre, det er verden. Ved at blive ved at gå over gårdspladser med én cisterne og gennem støvede gange af grå sten er jeg ikke des mindre nået frem til gaden og har set Øksetemplet og havet. Jeg forstod det ikke, før en natlig vision afslørede for mig, at der også er fjorten (uendeligt mange) have og templer, men der er to ting i verden, der kun synes at findes én gang: foroven, den forvirrede sol; forneden, Asterion. Måske er det mig, der har skabt stjernerne og solen og det vældige hus, men jeg kan ikke huske det mere.

Hvert niende år kommer ni mænd ind i huset for at jeg skal befri dem for alle lidelser. Jeg hører deres skridt eller deres stemmer langt borte i stenkorridorerne og løber glad af sted for at finde dem. Ceremonien varer kun få minutter. Den ene efter den anden falder de, uden at mine hænder bliver blodige. De bliver liggende hvor de falder, og deres lig gør det lettere at skelne den ene korridor fra den anden. Jeg ved ikke hvem de er, men jeg ved at en af dem, da tiden var inde hvor han skulle dø, forudsagde at min forløser en dag ville komme. Fra da af smerter ensomheden mig ikke mere, for jeg ved, at min forløser lever og at han til sidst vil rejse sig over støvet. Hvis jeg kunne opfange alle lyde i verden, ville jeg kunne høre hans skridt. Gid han måtte bringe mig til et sted med færre korridorer og færre døre. Hvordan vil min forløser være? spørger jeg mig selv. Vil han være en tyr eller et menneske? Vil han måske være en tyr med menneskeansigt? Eller vil han være som jeh?

Morgensolens lys kastedes tilbage af bronzesværdet. Ethvert spor af blod var allerede forsvundet.

-vil du tro det Aridane? sagde Teseus.-Minotauros gjorde næsten ikke modstand.

ROULLESTOLEN

INDLEDER

For godt et halvt års tid siden brugte min dansklærer tonsvis af tid på at forklare os om kommunikation. Et af de ord han brugte meget var "feedback", noget med at få reaktioner på det man skriver. Indtil for nylig var det et for mig helt ukendt begreb (ok mine spillere siger altid til mig, at de ting jeg skriver er drønhamrende super vidunderligt gode, men jeg er jo også deres GM....). For et par måneder siden skete der det at der pludselig lå et brev i min postkasse fra Asger Clausen. Det viste sig at indeholde en fotokopi af en Star Frontiers artikel fra Dragon. Jeg blev simpelthen så pludderglad, for godtnok havde en af mine spillere selvsamme nummer af Dragon, men bare det at opdage at der faktisk er nogen derude i den anden ende af kommunikationsmodellen (øøøhh.....) var helt fedt. Jeg ved ikke om Asger selv spiller Star Frontiers, og det er egentlig ligemeget for det det drejer sig om er at der i det mindste er nogen, der gider reagere og gøre noget for andre. Tak Asger, det lunede.

Men tilbage til dette nummer, "Wat dos vi hav en dø taske todai". Ja de ting, jeg omtalte i sidste nummer har vi ihbvertfald ikke (jeg havde nær sagt "naturligvis ikke"). Min egen artikel faldt i selvcensuren og gik til "file 13" og Børge (den arme stakkel) har haft så grusomt sindsoprivende utrolig travlt, at han (til vores allesammens store sorg) ikke har haft en kinamands chance for at skrive

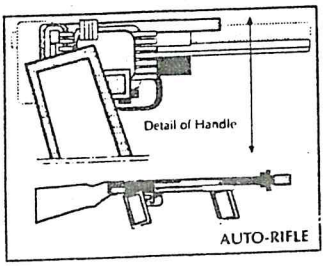


den artikel jeg nævnte i sidste nummer.

I stedet for alle disse ting har vi en (efter T&L standarder) kæmpestor artikel om et eller andet Runequest halløjsa. Desuden har vi en artikel om nævekamp i AD&D. Jeg ved i skrivende stund ikke om den Star Frontiers artikel, jeg har begået sammen med en af mine spillere, kommer med. Hvis ikke så får i den næste gang.

Nå men lad os stoppe mimmeret og gå over til det egentlige stof.

Vi ses
Sune "Deathtrap" Auken



MESTERSPIONEN

Når jeg laver et eventyr <lige gyldig hvilket spil det er til>, er det som regel spækket med intriger og dobbeltspil af den ene eller den anden slags. Til den slags evnetyr hører at man har en nogenlunde effektiv tyve klasse med hvad dertil hører af sneaky skills. Der er ØØsværre ingen enkeltklasse i Star Frontiers, der kan udfylde denne rolle. "Det må der gøres noget ved tænkte jeg, så jeg satte prompte en af mine spillere til at sætte en sådan klasse sammen, resultatet blev bestemt ikke dårligt, Saspin'en opfylder let de krav man kan stille til en sådan fyr, og mere til, bare se her. Fyren har fire helt specielle skills, som jeg vil forklare til sidst i artiklen <en af disse er den sniping skill jeg for et stykke tid siden præsenterede i denne spalte, men idet den er blevet modificeret noget siden da har jeg valgt at tage den med igen>.

SASPIN

Saspin er det almindeligt brugte navn for medlemmer af Special Agent, Spy & Investigator professionen. De er storbyens svar på Exploreren. Saspins udfører en stor del af det arbejde, der kræver mere "fintfølelse" end de andre klasser kan opbyde. De opererer på begge sider af loven. Alle Saspins starter spillet med Special Training Skill <se nedenfor> Deres profession skills er følgende <De skills, der er streget under er nye på en racial ability <Battle Rage, Comprehension etc>.

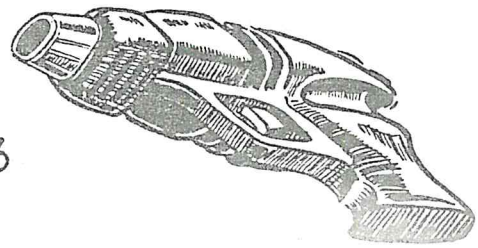
Sniping

Success Rate: Skill Level
Pr: Skill i våben brugt på lvl 3 eller højere, Target effektivt på Short range og højst "moving slowly". Korrekt våben, careful aim i 2 runder forud for skuddet.
Modifying Ability <se sidste nr af T&L>: Dexterity

Denne skill gør en character i stand til at dræbe en person ligegyldig hvilken skade han gør. Hvis de ovenfor nævnte Prerequsites er i orden, kan han forsøge sniping. Han skal først ramme med det våben han bruger <sucessfuldt skill check>, klarer sniperen det kan han dræbe offeret såfremt han klarer sit sniping skill check. Hvis skuddets gav et gult resultat er dette skill check på -2 cs, gav det derimod cobalt har han +2 og var det 01-02 har han +4 på sit sniping skill check. Selv hvis sniping skill check'et kikser får offeret den skade våbenet giver.

De våben, der kan bruges til sniping er følgende: Laser Ke-2000, Rafflur M-6 og M-8, Sonic Disruptor, Needler III, 5,56 cal. Auto-rifle, Gyrojet Sidearm, Bow.

En udgave af et af disse våben <undtagen buen naturligvis> kan fremskaffes i en udgave, der kan skrues fra hinanden, lægges i en kuffert og senere samles igen. At skaffe et sådant våben kræver at man har de rette forbindelser <Starlaw, et mega-corp el. underverdenen>, eller klarer et streetwise <se nedenfor> skill check. Kassen



skills, som vil blive beskrevet senere>:

Bluff
Body Speak
Climbing
Communication Devices: Operate
Computers: Access & Operate
Computers: Bypass Security
Computers: Display Information
Computers: Program Manipulation
Concealment
Cryptography
Disguise
Dramatics
Entertaining
Forgery
Photography
Running
SS: Activate & Operate
SS: Deactivate
SS: Detect
SS: Open Locks
Special Training*
Sniping
Stealth
Streetwise
Telol Resistance
Vehicles: Atmospheric
Weapons: Beam Weapons
Weapons: Demolitions
Weapons: Martial Arts

Saspin'en har, som nævnt fire specielle skills, nemlig de følgende:

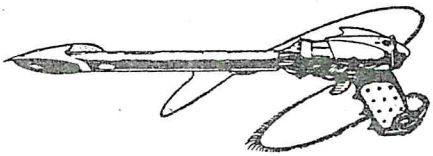


Special Training
Success Rate: Automatic upon selection of Saspin profession

Når en character vælger Saspin professionen, modtager han automatisk denne bonus skill. Det formodes at Saspin'en på det sted hvor han fik special træning indenfor et eller flere specielle områder. Derfor starter en Saspin med 5 point han enten kan placere på en af sine ability scores eller

stikkere. Streetwise er evnen til selv at opsnuse den slags informationer <eller selv skaffe sig stikkere til at gøre det>.

Det er også denne skill man skal bruge til at få medlemmer af underverdnen til at acceptere en <det er med vilje jeg ikke skriver "kunne li'>. Hvis man ender i en situation hvor medlemmer af underverdnen skal lave et reaction check for at se hvordan de reagerer på en, kan man vælge at lave Streetwise skill check i stedet. Lykkes dette er man "godkendt", men kikser det er man godt ude at skide.



Telol Resistance
Success Rate: Skill Level
Modifying Ability: Current Stamina

Det sker at en man kommer i den lidet behagelige situation at være blevet fanget af sine fjender, der så sprøjter Telol ind i en og begynder at stille højst ubehagelige spørgsmål. Sker dette er denne skill rar at have, den gør nemlig, en i stand til, såfremt man klarer sit skill check, at lyve på trods af Telol indsprøjtningen.

Denne skill dukkede første gang op under en Corporation war. En PGC agent Streel havde fanget blev givet Telol snakkede af huse om hvor og hvornår PGC ville angribe en af Streels vigtigste holdepunkter på den mineralrige planet kampene stod om. Streel samlede store dele af sine styrker og lagde dem i baghold for PGC tropperne. Det gik ikke op for Streel folkene, at de var blevet snydt før PGC angreb og

koster 75% af våbenets pris <se Zebulons Guide p. 36-38>, mens det specielle våben koster 3 gange så meget som et normalt våben af samme slags. Endelig kan man <med endnu et vellykket streetwise skill check> opdrive en sådan kasse med den ekstra egenskab at den kan komme igennem checket i en luft- eller rumhavn uden at de forskellige sikkerhedssystemer opdager våbnet. Sådanne kasser er strengt forbudte, og der falder meget heftige straffe til den, der opdages med sådan en kasse. Den koster gerne den nette sum af 3 x våbenets normale pris!!!! Scopes er, naturligvis, meget populære blandt potentielle snigskytter.

Det siger næsten sig selv at denne skill også er meget udbredt i jægerkredse. Den er også profession skill for både Enforceren og Exploreren.

Streetwise
Sucess Rate: Skill Level
Modifying Ability: Intuition

Denne skill gør indehaveren i stand til at klare sig i "dårligt selskab". Ved hjælp af et sucessfuldt Streetwise skill check kan man <blandt andet> finde ud af hvor den illegale "action" er; hvilke lokale politifolk eller embedsmænd, der kan købes <og hvad deres pris er>; hvordan man kommer i kontakt med den lokale underverden; osv. Bemærk at hvis man er medlem af en organisation med gode forbindelser (Star Law, ligaen Ioxiolpushere i Gran Quivera, eller lignende), kan man ofte få den slags informationer ved hjælp af organisationens næsten totalt tilintetgjorde Streels HQ på planeten. Siden den dag har Telol ikke været opfattet som garant for et vidnes sandfærdighed. Det bruges dog stadig <med skiftende held>. Det er efterhånden blevet en vane i underverdenen at man banker folk godt møre før man giver dem Telol, for på den måde er deres forsvarskraft jo mindre.



Nævekamp i AD&D

En af mine AD&D characters havde fødselsdag her forleden. For at fejre det gik han, og resten af banden, ned på den lokale. Siden vi vidste, at indbyggerene i denne by ikke ikke var Guds allerbedste børn, besluttede vi at få mest muligt ud af festen. Altså begyndte vi at klage over maden fornærme kroværten osv. Vi fik hvad vi kom efter. I løbet af ganske kort tid var vi involveret i et lystigt slagsmål (af en landen grund var de allesammen enige om at det var os og ikke hinanden de skulle tæve på). Det holdt dog hurtigt op med at være skæg, da vi opdagede, at de landsbyboere, vi ramte, faldt døde om.

Vores hulemoster bruger ikke DMG'ens grappeling/pummeling regler, fordi de er så indviklede, at det er for besværligt at bruge dem, men han tillader heller ikke subdue slag på andet end drager. Det betyder at alle nævekamps træffere gav 1-4 dam. Da vi opdagede det, overgav vi os øjeblikkeligt, vi havde nemlig ikke lyst til at dræbe olk, vi ville bare gi' dem lidt bank.

Vi havde en lang diskussion bagefter, hvor vi klagede over, at almindelige mennesker gik hen og døde, bare fordi vi slog lidt på dem (Selv en person med 18/00 i styrke skulle da ikke kunne dræbe nogen med et enkelt eller to nævestød). Derfor opfandt vi følgende alternative system:

HTH kamp

1. Kun mennesker og menneskelignende væsner kan bruge denne kampteknik, og den er kun effektiv mod samme.

2. Alle kan finde ud af at slås med deres næver. Derfor findes der ingen weapon prof. for "fist", og dermed er der ingen non-proficiency penalty.

3. Der bruges almindelig to-hit slag med styrken som modificerende faktor.

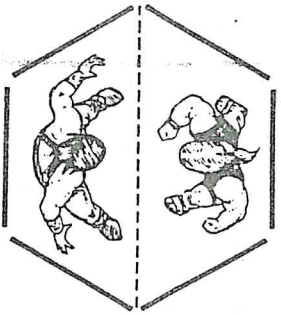
4. Man giver 1-2hp skade med sine næver. Dertil lægges en eventuel styrkebonus.

5. Hvis ens to-hit slag er mere end 4 over det nødvendige laver man et critical. Slå på tabellen nedenfor.

6. Hvis man ryger under 0 hp, er man bevidstløs i lige så mange turns, som man er røget under 0 i hit points.

7. Hp mistet ved nævekamp genvidndes med en fart af en per time.

Tabel terningslag	resultat
1	stun i dam antal runder
2	K.o. (hp nu=-1)
3	trommehinde beskadiget. døv i 1-3 uger.
4	Næse brækket (-1 Comliness)
5	Kæbe brækket (-2 to-hit)
6	flækket øjenbryn (-1 to-hit)



Engangsmagi til Runequest

Som GM har man det problem at skulle finde skatte til spillerne.De elsker magiske ting og i D&D kan give dem potions og scrolls, men i RQ er de magiske ting, som man i følge reglerne kan lave, permanente.Jeg har derfor i mit spil anvendt en del engangsmagi.Reglerne for dette følger.

I.Formulardrik(-bryg)
Engelsk:Spellpotion
Virkning. Den, der drikker en formulardrik, kan indenfor 10 minutter kaste den formular, der er i drikken, én gang. Hans chance for at det lykkes, er den normale for ham. (Ved primitiv magi er det POW x 5) og han skal selv anvende det nødvendige antal MP(magiske point).Det er en slags engangsformularmatrix.
En brudt/åbnet beholder med formulardrik mister sin virkning efter 24 timer.

Hvorledes den laves.
Først laver man en lille lukket beholder med væske.(normalt vand eller vin).Dernæst udfører man et "enchant"-ritual med en (ny) formular "Forberede bryg"(enchant potion).Chancen for at det lykkes er som alm. enchant. Man bruger ikke POW, men alene MP.Ritualet varer en time pr. anvendt MP.Antallet af MP bestemmer alene drikkens holdbarhed.Man bruger for at bestemme holdbarheden(ikke varigheden) durationtabellen for sorcery,således at 1 MP svarer til 2 point fri INT. F.eks. giver 5 MP en holdbarhed på 1 uge, 8MP et år og 10 MP tyve år.
Senere tvinges en formularånd (spellspirit) til at afgive sin formular til drikken.Dette gøres normalt ved at fremmane (summon) en formularånd og med en kontrolformular tvinge formularen ind i drikken, men man kan også bruge en ånd, der er i en matrix eller fetch.

Efter brug er ånden fri igen og kan ikke holdes tilbage uanset kontrolformularer. Endvidere kan en ånd, der har kastet sin formular i en drik først kaste formularen igen, efter at drikken er anvendt eller holdbarheden er udløbet.

Hvilke formularer.
Normalt kan formularånder kun "spiritmagic", men hvis spilmesteren tillader at de har sorcery, kan de også kaste deres formularer i en drik.
Tillad ikke formulardrikke med "divine magic".De vil være for stærke.
Hvorledes formulardrikke kommer ind i spillet.
Spillerne kan finde dem som mindre magiske skatte.Normalt er de lavet med handel for øje eller til brug for venner og er normalt forsynet med formularens navn og holdbarhed. Spillerne kan ogs selv lave dem hvis de kan de krævede formularer og færdigheder, der kræves.
Bemærk at formularen "Forbered bryg" ikke nødvendigvis er almindelig kendt. Måske kendes den i din verden kun af en bestemt religion, stamme eller laug.



II.Magerdrik m.m.
(Mager er et andet ord for troldmand)
Virkning.Den, der drikker en magerdrik, kan inden for 10 minutter kaste den formular, der er i drikken,én gang.Han skal ikke bruge MP og chancen for at formularen virker er 95% minus ENC minus drikkens alder i år.
En brudt beholder med magerdrik mister sin virkning efter 24 timer.

Hvorledes den laves.
En magerdrik laves fuldstændigt som en formulardrik, dog skal der anvendes en magerånd(magic spirit) i stedet.Formularen kastes med den største kraft (POW), som ånden kan formularen. Chancen for at formularen kommer i drikken er åndens normale chance for at kaste formularen.Hvis magerånden kender flere formularer, vælger den, der har kontrol over ånden, hvilken formular, der skal i drikken.Hvis ånden kan sorcery bestemmes ligeledes intensitet varighed og rækkevidde.
Efter brug er ånden fri igen og kan ikke holdes tilbage uanset kontrolformularer.Endvidere kan ånden først kaste formularen igen, når drikken er anvendt eller holdbarheden er udløbet.

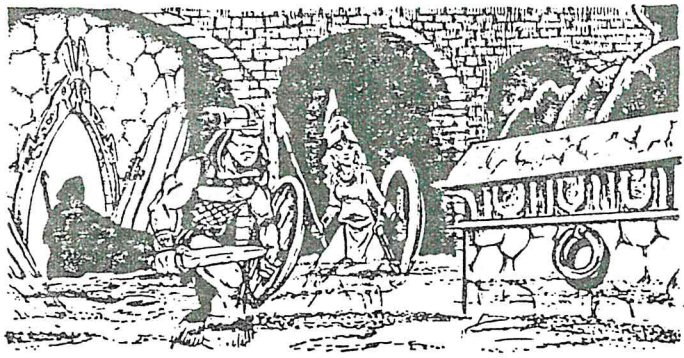
III.Eliksir.

Ved nogle formularer virker magerdrikken ikke således, at drikkeren kan kaste formularen men således at drikkeren får den kastet på sig selv.
En sådan magerdrik kaldes en eliksir.
Enkelte er salver, som smøres på og som virker på den person eller ting, den er smurt på.
Eliksirformularer:Coordination Endurance,Fanatism,Glamour,Mobility,Protection,Shimmer,Silence,Spiritscreen,Strength, Vigor,Enhance,Fly,Haste,Skin of Life,Spell Resistance Spirit Resistance, Damage Resistance,Farsee, Mindspeech, Second Sight,Mystic Vision, Sense(Substance),Telepathy, Cast Back

Salveformularer:Bladesharp, Bludgeon, Firearrow,Fireblade, Ironhand, Speedart.Multimissil Damageboosting,Repairsom lim) Silence(på sko),Heal, Treat Wounds, Animate,Form/Set, Regenerate.

Latente formularer.
Nogle enkelte formularer kan magerånden kaste på visse genstande i stedet for i en bryg. Formularen affyres så, når der sker visse ting.
Fordelen er at man ikke behøver at anvende"Forberede bryg"-ritualet og holdbarheden er ubegrænset.Chancen er dog 95%-alderen i år.
Følgende formularer kan anvendes:
A.Våbenformularer, der virker når våbenet anvendes (Slås hårdt eller affyres) Bladesharp, Bludgeon, Firearrow, Fireblade, Iron hand, Speedart,Multimissil, Damageboosting.
B.Lysformularer, der virker ved at tingen opvarmes eller slås hårdt mod noget. Light,Glow og Lantern(Yelmalio)
Beskyttelsesformularer, der virker, når tingen angribes. (P.S.De virker aldrig på det første angreb, idet det tager noget tid at kaste dem) Protection, Damage Resistance, Spirit Screen, Countermagic, Spell Resistance og Spirit Resistance.
Hvis en magerånd bruges til at kaste en latent formular, er den lige så fri, som hvis den havde lavet en bryg eller eliksir.





Tænder m.m.

I mit spiltillader jeg at visse ting, specielt store dyretænder og kløer kan bruges til
1.MP- matrix/beholder
2.Åndefængsel
3.Spellmatrix for spirit, divine og sorceryformularer.
Ad 1.For hver ting er der angivet dels hvormange MP, der kan være i tand, dels chancen i pct.for at tanden går istykker hvergang man bruger et MP.
Ad 2. Se senere.
Ad 3.Matrixen er altid éngangsting og tingen går istykker, når formularen er anvendt.En spiritspell kommer i tingen ligesom ved en formulardrik. En divinespell kan kun sættes ind af en præst og sålænge formularen ikke er anvendt, kan præsten ikke genlade den, så de bruges normalt kun til pålidelige venner.Når en sorceryspell kastes, glemmer troldmanden formularen helt- også efter at matrixen er brugt.
En ting af en højere klasse kan altid anvendes som en lavere.

I.MP-beholder(1 MP-10%)
Ulvehjørnetand, antilopehorn, kløer af store rovdyr,Bæverfortand.
II=Spiritmagicmatrix(uden at bruge "Forberede drik")
Haler af store rovdyr.

III.MP-beholder(3MP-3%)
Hjørnetand af store rovdyr (bjørn, løve)
IV.Åndefængsel(fuld chance)
Divinemagicmatrix
Sorcerymatrix.
Grifklo, Sabeltigerklo, Vildsvinehjørnetand.
V.MP-beholder(1oMP-1%)
Åndefængsel(halv chance)
Grifnæb,Næsehorn,Enhjørninghorn,Minotaurhorn,Sabeltigerhjørnetand,Drageklo.
VI.MP-beholder(10MP 1/2%)
Behometh og drage tænder.

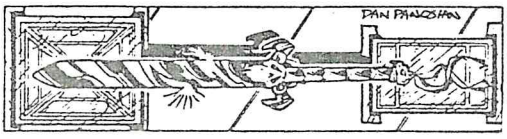
Viden om disse ting behøver ikke at være almindelig og måske skal der en formular, for at forberede tanden til en eller flere af disse ting.

Åndefængsel.

Normalt kan man kun binde ånder i en åndematrix(binding enchantment) og dertil skal der anvendes POW(magisk kraft) Dog kan der i enkelte ting bindes ånder uden en åndematrix.
Der er dog visse ulemper.
1.Bæreren skal hver dag give den MP for at holde på ånden. Han skal give kvadratroden af åndens magiske kraft(POW)

POW	MP
1	1
2-4	2
5-9	3
10-16	4
17-25	5

Hvis åndefængslet ikke får det krævede antal MP er der en chance i pct. lig med åndens magiske kraft for at den slipper fri.
2.Hvis en person tager åndefængslet på efter at den har ligget over 24 timer uden at have været båret(fået MP) er der en chance i pct. lig med åndens magiske kraft for at den slipper fri.Chancen er den samme uanset hvorlænge den er er blevet båret.
Ofte vil ånden prøve at angribe
3.Hvis tingen går i stykker, er ånden fri.
4.Når man prøyer at bruge ånden er der en chance for at ånden undslipper:og tingen går itu.
a.Hvis ånden skal forlade tingen, f.eks. en ghost eller elementaland, er der en chance i pct. lig med åndens magiske kraft.
b.Hvis ånden skal bruge MP, f.eks. en kraftånd(Powerspirit) eller en magerånd(magicspirit) er chancen i pct. lig med de anvendte MP.
c.Hvis personen bruger åndens intilligens, er chancen i pct. lig med den intilligens, som formularen kræver.
d.Når en ånd prøver at lære en ny formular, er der en chance i pct. lig med den intilligens der kræves for at lære den nye formular.
5.Når man prøver at få en ånd ind i en ting, er der en chance i pct. lig med åndens magiske kraft for at ånden bliver fri og tingen går itu.
6.De ting, der kan anvendes er svære/farlige at få fat på. F.eks kan anvendes hjørnetænder på store dyr som vildsvin, sabeltiger og hvalros eller ædelstene.



Spillerlisten

På initiativ af Paul H. har Consim oprettet en åben medlemsliste, kaldet spillerliste blandt venner.

Det har gennem hele klubbens levetid været en uskreven (men meget strikst håndhævet) regel at man ikke udleverede medlemmernes navne og addresser til nogensomhelst overhovedet. Det har naturligvis sine fordele, men hvad gør man så når man pludselig en aften mangler den fire mand til et fuldt spil Diplomacy, eller når der er arrangementer, som de andre Consimmedlemmer intet aner om fordi T&L ligger på 4. uge i Fantask og venter på at nogen (jeg siger ikke hvem) skal tage sig sammen til at sætte frimærker på (det var det, der skete for os, der arrangerede Spillerstævnet, surt show)?

Denne brist forsøger vi nu at råde bod på ved at indstifte en åben medlemsliste, hvorpå vi også gerne optager folk fra udenfor foreningen. Vi har allerede 18 folk på listen (omend den liste, der er udkommet kun indeholder de 14). Sammen med medlemslisten opretter vi også en matching-service, der giver mulighed for at finde modspillere af ca samme styrke som du selv. Er du interesseret i at blive optaget på listen, eller blive matchet med nye modstandere i dit favoritspil, så skriv til undertegnede, eller til:

Claus Nielsen
Juni Allé 3 1.th
2730 Herlev

Folderen kan hentes i Fantask,

men forvent ikke at de kan finde den til dig (jeg tror ikke de allesammen ved, at den er der), men den er der, du skal bare kigge godt nok efter.

Sune A. Nielsen

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:	Steen Bøg Madsen Holsteinsgade 58, 4.tv. 2100 København Ø Tlf.: 01 22 08 76
Sekretær:	Børge Madsen Ole Larsensvej 3 B 2670 Greve Tlf.: 02 95 84 80
Menig medlem:	Jens H. Kruuse Svendborggade 4, st. 2100 København Ø Tlf.: 01 43 10 28

Indmeldelse i Consim og fornyelse af medlemskab (for 1988), sker ved indbetaling af kr. 70,- 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

Nicholai B. Foss
Malmøgade 4, 4. tv.
2100 København Ø
Tlf.: 01 38 36 92

Børge Madsen
Ole Larsensvej 3 B
2670 Greve
Tlf.: 02 95 84 80

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

Erik Wittchen
Ny Carlsberg Vej 12, 4. tv.
1760 København V
Tlf.: 01 22 77 86

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

Børge Madsen
(Se adresse ovenfor)

DEAD LINE:

1. november 1988

idet næste nummer forventes at udkomme primo december.

På forhånd tak
REDAKTIONEN

Samler du på →
Bliv medlem af en
klub under Danmarks
Filatelist Forbund



TRYKSAG
==========

AFS.: CONSIM - BØRGE MADSEN, OLE LARSENS VEJ 3 B, 2670 GREVE.