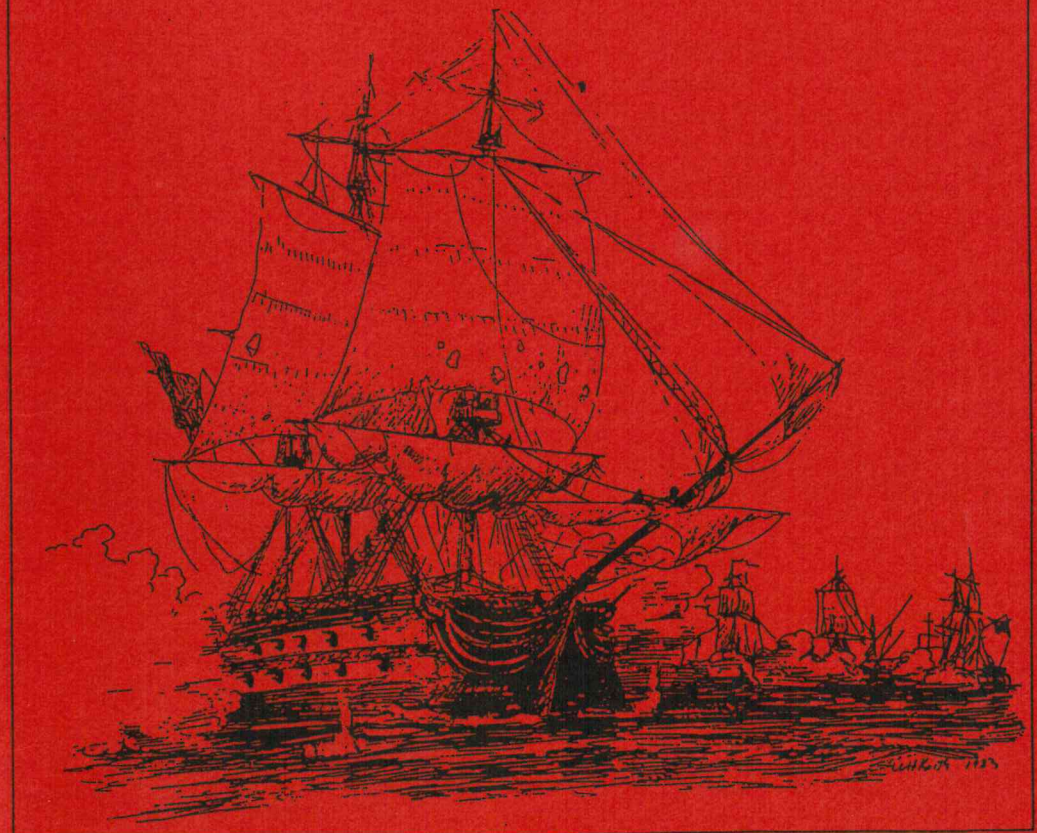
TIME SPOILEREN



Leder & Indhold

Udgivet af

Fasta

Jægergårdsgade 14 3.sal

8000 Århus C

Redaktion:

Ansv. redaktør:

Michael Rasmussen
Gudrundsvej 72 th
8220 Brabrand.
Tlf:86 25 15 10

Timespilleransvarlig:

Kristoffer Apollo
Gudrundsvej 52,6 th.
8220 Brabrand
Tlf:86 25 83 06

Tegner: Anton Selvsten

Illustrationer: Lars Konzak

Indhold

	Side
Leder og indhold	2
Optional rules to AXIX&ALLIED	3
Skudsår	10
Bestyrelse eller bestyrtelse?	17
Nyhedsbrev af Paul Hartvigson	19
Beslutnings referat, bestyrelsen	21
Nye Naval Regler til EIA	22
Naval Combat Sheet	29
Crossing Arrows i EIA	30
Real Time Init, Rolemaster™	31

LEDER

Ja så blev det atter Jul i min lille "familie" og alt ånder fred og ro. Faktisk er her helt stille lige nu og lidt ensomt. Jeg plejer altid at have gæster på denne tid af dagen, men i dag er her ingen. Nå sådan var det også sidste jul så jeg må vel vende mig til det. Måske kommer der en om lidt ? ..... Nå, her er jo heller ikke så pænt længere. Ikke ligesom da jeg flyttede ind og alle mine venner var med til at gøre i stand her hos mig. Der blev vasket og malet og ... Ja, jeg kunne blive ved. Her var nu ret flot! Nå men det gider de altså ikke længere.

Jeg har fået en masse nye venner efter jeg er flyttet. Det er rart, men det er nu heller ikke nemt. Mine gamle venner er ikke altid lige søde overfor de nye. Det er nu synd de ikke er pænere ved hinanden, her ku' vær så rart. Nå, men jeg håber de har en god jul, allesammen.

Fasta

Juleaften kl. 19°°

Optional rules to Axis & Allies

Axis & Allies er vel et af de mest spillede spil her i klubben, så jeg tænkte at andre måske kunne få glæde af de forskellige underlige ting jeg i tidens løb har prøvet med dette spil.

Selvvalgt styrkeopstilling

I stedet for at stille styrkerne op som beskrevet i reglerne køber hver spiller hemmeligt ind for et i forvejen aftalt beløb.
Spillerne stiller derefter deres brikker op i den rækkefølge de rykker, således at ham der rykker først, stiller op først osv. Dette er vigtigt da der naturligvis er en stor fordel i at stille sidst op, og denne fordel så tildels kan modsvares af at modstanderen så for fordelen af at rykke først.

Der bør følges disse enkle regler i opstillingen:

a) Et land må kun stille styrker op i egne territorier eller havområder grænsende op til disse.

b) Kun UK må stille flådestyrker op i den Engelske kanal

c) Det største antal brikker der må begynde i et område er lig med områdets produktionsværdi + 3

cc) Ovenstående regl gælder ikke for hovedstæder.

For at give et rimeligt indtryk af hvor meget hvert land bør begynde med er her en liste over hvad de normalt har:

USSR		**Germany**	
15 Infantry	45 mm[1]	17 Infantry	51 mm
4 Armor	20 mm	10 Armor	50 mm
2 Figthers	24 mm	5 Fighters	60 mm
2 Anti-Air	10 mm	3 Anti-Air	15 mm
1 Transport	8 mm	1 Battelship	24 mm
1 Submarine	8 mm	2 Transport	16 mm
		2 Submarine	16 mm
IALT	115 mm	IALT	247 mm

United Kingdom		**Japan**	
10 Infantry	30 mm	19 Infantry	57 mm
3 Armor	15 mm	1 Armor	5 mm
3 Fighters	36 mm	5 Fighters	60 mm
1 Bomber	15 mm	1 Bomber	15 mm
1 Anti-Air	5 mm	1 Anti-Air	5 mm
2 Battelship	48 mm	2 Battelship	48 mm
3 Transpoter	24 mm	1 Aircraft Carrier	18 mm
1 Submarine	8 mm	2 Transporter	16 mm
		1 Submarine	8 mm
IALT	181 mm	IALT	232 mm

United States	
11 Infantry	33 mm
1 Armor	5 mm
4 Fighters	48 mm
1 Bomber	15 mm
2 Anti-Air	10 mm
1 Battelship	24 mm
1 Aircraft Carrier	18 mm
2 Transporter	16 mm
1 Submarine	8 mm
IALT	177 mm

[1] mm = Million Man Hours

Fred i vor tid

Historisk kom Japan og USSR først i krig i 1945, mens kun en galning som Hitler ville have erklæret USA krig i 1941. En mulighed for at varierer et ellers normalt spil er at lade USA og Germany samt Japan og USSR holde fred de første 10 runder af spillet.

Hvis et land har styrker stående i et område der bliver erobret af en "modspiller" man ikke er i krig med, skal styrkerne trækkes tilbage til et tilstødende område, som kontroleres af en selv eller ens allierede. Hvis dette ikke er muligt fjernes de fra brædtet og dukker op i ens hovedstad når forstærkninger sættes på brædtet i ens egen tur. Styrkerne må naturligvis ikke forsvare et område mod et land man ikke er i krig med.

Brændt jords strategi

Hvorfor skulle man lade modstanderen overtage hele ens industri intakt når et område falder. Jeg syntes det er mere rimeligt at lade et land ødelægge et Industrial Complex i et område efter 1 kamprunde, så modstanderen kun kan overtage ens industri hvis der virkelig er tale om lynangreb. Hvis en hovedstad falder for eroberen ligeledes heller ikke lov til at overtage taberens "penge", de forsvinder blot.

I fremmed krigstjeneste

Når et lands hovedstad falder overgår de af landets områder hvori der står en medspillers militærstyrker til pågældende spillers kontrol. Hvis der står egne styrker i områderne overgår disse også til medspilleren. Når det så bliver det slagne lands tur kan det pågældende land udpege en 'eksilregering hos en medspiller.
Spilleren kan intet andet foretage sig i sin tur. Når det bliver den medspillers tur, hvor eksilregeringen er oprettet, kan han overtage det slagne lands områder og militærstyrker ved at rykke egne styrker ind i de pågældende områder. Militærstyrker overtaget på denne måde kan først rykke i den efterfølgende tur.

Lufttransport

Et bombefly kan transporterer 1 Inf enhed, man kan ikke flyve enheder ind i et fjentligt kontroleret område. Flyet kan bevæge sig alle 6 felter og må gerne foretage flere transporter i samme turn (det behøver ikke stoppe der hvor folkene afsættes) inden for sine 6 ryk.

Defender tilbagetrækning

Efter første runde kan forsvaren vælge at trække sig tilbage til et tilstødende venligt kontroleret område. Dette kan gøres med hele eller dele af styrken. hvis det gøres med hele styrken undlader man simpelthen at forsvarer sig og "smutter". Hvis det gøres med dele af styrken deles den i 2 grupper, den der bliver (Pinning force) og den der går (Withdrawing force). Hvis Pinning force bliver udslettet på 1 kamprunde skal Withdrawing force kæmpe videre fra næste runde.

Specielle fordele

Disse regler vil de fleste nok syntes er lit pjattet, men ærlig talt, A&A er næppe et spil der skal tages særligt seriøst.

Japan - Selvmordspiloter og fantastisk kampmoral.

Japanske Jagerfly kan foretage selvmordsangreb på fjentlige skibe. Den japanske spiller kan flyve sit jagerfly alle 4 felter (han behøver jo ikke lande flyet) og erklære at han foreteger et selvmordsangreb. Han vælger derefter selv hvilket skib der er målet, han behøver ikke rulle, angrebet lykkes automatisk hvis flyet ikke bliver skudt ned. Hvis der er et hangar skib i feltet med fly ombord for hvert fly et 1 roll for at skyde selvmordsflyet ned uanset hvilket skib der er målet. hvis målet er et slagskib for slagskibet yderliger et 1 roll for at forsvarer sig selv (ikke andre skibe der måtte være udsat for selvmordsangreb). Hvis disse forsvarsrul ikke lykkes er målet ødelagt. Selvmordsangreb afvikles før andre angreb og skibe ødelagt af selvmordsangreb deltager ikke i den efterfølgende normale kamp.

På grund af deres høje moral får japansk Inf en +2 bonus på deres forsvar på det japanske hovedland og Okinawa. De får desuden en +1 bonus på forsvar i de områder Japan begynder spillet med (de gule områder).

Germany - Blizkrieg.

Tyske Inf kan rykke 2 og tysk Armor kan rykke 3. Desuden kan tysk Armor der kun har rykket et felt før angreb rykke yderligere et felt efter kampen evt. for at angribe igen. Denne fordel gælder ikke for Inf.

Det skal bemærkes at fordelen i foroget movement gælder både i combat og non-combat move. Det er nu også muligt at blitze igennem 2 fjentlige områder hvor der ingen styrker er og derved tage 3 områder i et ryk med en Armor.

USSR - Russisk vinter

Begyndende med første rundte for USSR en +1 bonus på både angreb og forsvar med Inf og Armor hver 3 runde. Denne fordel gælder kun i USSR (startområderne) + Ukraine, Eastern Europe, Finland-Norway og Manchuria.

U.S.A - Super industri.

Alle enheder produceret af USA er 15% billigere, hvilket giver følgende priser:

Inf...	3
Armor/Anti-Air	4
Fighters	10
Transporter/ Sub..	7
Bombers/Industrial.	13
Aircraft Carrier	15
Battelship	20

Great Britan - Modstandsbevægelser/oprør.

G.B kan give støtte til modstandsbevægelser i alle tysk besatte områder, undtagende selve Tyskland. Støtten kan gives i 2 grader:

1. grad: koster 2*områdets værdi : giver områdetsværdi-fjentlige str- 1D6
2. grad: koster 4*områdets værdi : giver 3+ " " "

Der betales for oprøret i samme fase som der købes enheder i og enhederne kommer i angrebsfasen. Oprørsstyrker kan ikke rykke, men kan angribe fjentlige styrker evt sammen med GB styrker, i den runde de kommer.

Alternative opstillinger

Jeg har ofte syntes at A&A fulgte det samme mønster og har derfor prøvet disse meget alternative What-if opstillinger.

Alt I **Japan, USSR vs. USA, Germany**

I løbet af 30'ernes krise får neo-fasistiske elementer ledet af "klanen" magten i USA omtrent samtidigt med nazisterne i Tyskland. De bliver naturligvis hurtigt fine venner og beslutter sammen at omforme verdenen i deres billede. USA ser intresseret på mens Hitler knuser Vesteuropa, invaderer England og derefter vender sig mod sin allierede Stalin. Samtidigt er USA blevet træt af de gule svin i Japan og beslutter at udslette dem.

Landende rykker i følgende rækkefølge: Germany - USSR - USA - Japan
De begynder med følgende områder:

USA	36	: Normale områder	+ Eastan Canada, Weastan Canada - China, Sinkiang
Germany	39	: Normale områder	+ United Kingdom - Libya
USSR	32	: Normale områder	+ Persia, Syria-Iraq, Anglo-Egypt, Libay Italian-East Africa, Sinkiang
Japan	40	: Normale områder	+ Australia, New Zealand, India, Mada - gascar, South Africa, Kenya-Rhodesia, Belgian Congo, French Equatorial Afri- ca, French West Africa, China

Samlet produktion : Japan - USSR 72
USA - Germany 75

Forkortelser i opstillingsskemaer:

Inf = Infantry
Arm = Armor
AA = Anti-Air
Bom = Bomber
Fig = Fighter
Tr = Transporter
Sub = Submarine
Bat = Battelship
AC = Aircraft Carrier
IC = Industrial Complex

Alternativ opstilling I

USSR

USSR	Inf	Arm	Fig	Bom	AA	Tr	Bat	AC	Sub	IC
Russia	3	3	1	1	1	-	-	-	-	1
Karelia	9	2	2	-	1	1	1	-	1	1
Caucaus	6	2	-	-	-	-	-	-	1	-
Persia	2	-	-	-	-	1	-	-	-	-
Sinkiang	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Yakut SSR	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Soviet Far E	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Syria Iraq	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Libya	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-
Anglo-Egypt	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ita. East Afr.	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Novosibirisk	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
I alt stk.	36	10	4	1	2	2	1	0	2	2
I alt MM	108	50	58	15	10	16	24	0	16	30
						Total MM			317	

USA

USA	Inf	Arm	Fig	Bom	AA	Tr	Bat	AC	Sub	IC
Eastern US	4	1	1	1	1	1	-	-	-	1
Panama	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Brazil	3	1	1	-	-	1	1	-	1	-
Alaska	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Eastern Canada	1	1	-	-	-	-	-	-	1	-
Western US	4	-	1	-	-	-	-	-	-	1
Hawaiian	2	-	1*	1	-	1	1	1	2	-
Mexico	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
I alt stk	17	3	4	2	1	3	2	1	4	2
I alt MM	51	15	46	30	5	24	48	18	32	30
						Total MM			301	

* Jagerfly på Hangarskib.

Japan

Japan	Inf	Arm	Fig	Bom	AA	Tr	Bat	AC	Sub	IC
Japan	3	1	1*	1	1	-	1	1	-	1
Manchuria	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
China	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Kwangtung	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Indo-China	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
India	5	1	1	-	-	1	-	-	-	1
Philippine Is	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
New Guinea	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Australia	2	-	-	-	-	1	1	-	-	-
New Zealand	1	-	-	-	-	-	-	-	2	-
Okinawa	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
West Africa	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Equatorial Afr	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Belgian Congo	3	1	1	-	-	-	-	-	1	-
Kenya Rhodesia	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
South Africa	2	-	-	-	-	1	1	-	-	-
I alt stk	30	4	3	1	1	3	3	1	2	2
I alt MM	90	20	36	15	5	24	72	18	16	30
						Total MM			326	

* Jagerfly på Hangarskib.

Gremany

Germany	Inf	Arm	Fig	Bom	AA	Tr	Bat	AC	Sub	IC
United Kingdom	7	-	-	-	-	-	-	-	1	-
W. Europe	2	-	-	-	-	-	-	-	2	-
Findland-norway	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
Germany	3	2	2	1	1	-	-	-	-	1
S. Europe	4	-	1	-	1	1	1	-	-	1
E. Europe	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
Ukraine	6	3	-	-	-	-	-	-	-	-
Algeria	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
I alt stk	31	11	5	1	2	1	1	-	3	2
I alt MM	93	55	60	15	10	8	24	0	24	30
						Total MM			319	

COMIKS

IRON CROWN

NYHEDER I DECEMBER & JANUAR

ROLEMASTER 2ND EDITION 450,-

ARMORED ASSAULT 415,-

CYBERSPACE 180,-

TSR

NYHEDER I DECEMBER

BATTLESYSTEM MINIATURES RULES 175,-

COMPLETE FIGHTER MANUAL 175,-

FR9. BLOODSTONE LANDS 105,-

PC2. TOP BALLISTA 115,-

FASA

SHADOWRUN 325,-

IRON CROWN

CHAMPIONS 325,-

MIND GAMES 95,-

STEVE JACKSON

GURPS BASIC 240,-

-11- SPACE 180,-

-11- BESTIARY 145,-

-11- SUPERS 180,-

-11- HI-TECH 180,-

-11- MAGIC 180,-

-11- CONAN 200,-

-11- SPECIAL OPS 200,-

-11- RIVERWORLD 200,-

DE NÆSTE TRE KOMMER I DECEMBER ELLER JANUAR.

-11- ULTRA-TECH 200,-

-11- PRISONER 150,-

-11- BASIC HARDBACK 350,-

Læsioner fremkaldt af projektiler

Jeg kom for skade en dag, at spørge vores udemærkede redaktør om han var "interesseret i en artikel om...", "JA!", råbte han. Jeg nåede ikke at sige hvad den skulle handle om og hvor lang den skulle blive, for havde jeg nået det, havde han nok betakket sig. Så det er faktisk redaktørens desperation efter at få indlæg til bladet (og dermed vores allesammens skyld), der er skyld i, at I nu er nødt til at sidde og stave Jer gennem denne (GAAB) lange artikel. Den skulle faktisk havde været i det foregående nummer af Time Spoileren, men den dag jeg sad nede på det Fynske og skulle til at skrive den, begyndte det pludseligt at blæse op, himlen formørkedes, der lød et brag og regnen silede ned. Et øjeblik røg strømmen og mit tekstbehandlingsanlæg gik død. Men det skulle ikke stoppe MIN artikel! Efter at havde fundet nogle kærter frem og tændt dem, fremdrog jeg en gammel MANUEL (det vil sige den fungerer uden strøm og batterier!) skrivemaskine frem og begyndte at skrive. Der var ikke gået mere end et par minutter før der lød en hylen og et dunk ude fra garagepladsen, som metal mod brosten. Jeg tog mod til mig, greb en kærte og vovede mig udenfor. Der, midt på garagepladsen stod en aflang, cigarformet tingest på tre ben. Ud af den kravlede der nogle små, mærkelige væsner!
(Resten er skåret bort af Red., der ikke er meget for uvederhæftige historier.)
(Nej, ikke så længe de er så troværdige, som denne. Fortsættelsen kommer i næste nummer, hvis jeg ellers kan finde de sidste, var det 2 ? , sider af indledningen, mellem alle de andre indlæg, Red.)

I rollespil kan der ofte opstå konflikter, der tilsyneladende kun kan løses ved hjælp af vold. Ja, - i nogle kampagner lader det ovenikøbet til snarere til at være reglen end undtagelsen. Det skal her være usagt om det skyldes inkompetance fra spillernes side eller et ønske fra game master'ens side om hurtig udskiftning af karaktererne.

Hvis tidsperioden ellers er til det, ses disse uoverensstemmelser ofte løst ved hjælp af skydevåben. Reglerne i diverse rollespil indeholder som ofte meget detaljerede regler for, hvordan man rammer eller bliver ramt. Selve skaden derimod er ofte beskrevet ved, at man mister et antal Hit Points, ved en kort opremsen af, hvor lang tid man er stunned og om det er et light eller et serious sår (jeg elsker denne anglificering af det danske sprog). Reglerne kommer sjældent ind på, hvad der rent faktisk sker, når det menneskelige legeme bliver påvirket af projektiler, da dette ofte vil være at gå for vidt rent spilleteknisk. Det er nok også de færreste, der ved noget om hvad der sker alligevel.

Denne artikel vil forsøge at rette op på den manglende viden de fleste nok har på dette felt. Emnet, læsioner fremkaldt af projektiler, vil blive belyst fra et sagligt og medicinsk synspunkt. Artiklen er ikke tiltænkt som noget, der direkte kan bruges i rollespil, men nere som baggrundsviden for den videbegærlige spiller og GM (alle andre kan hoppe videre til næste artikel).

Der vil i denne artikel kun blive set på hvilken virkning småkalibrede våbens projektiler har på mennesket. Sprængstykker fra fodfolksminer, motergranater, håndgranater og en del artilleriprojektiler og missiler opfører sig i det store og hele (når man tager forbehold overfor deres hastighed, størrelse og form) som projektiler.

Målet

Det menneskelige legeme er, som mål for projektiler, af en ganske særlig slags. Det har voldt mange vanskeligheder, at finde frem til nogle regler for projektilers indvirkning på mennesker.

Dyreforsøg er for vanskelige at administrere, til at man kan udlede noget konkret. Grundlæggende og meget oplysende forsøg er udført med skydning af stålkugler gennem blokke af stivnede gelantineopløsninger. Gelatineopløsningens konsistens og øvrige fysiske egenskaber kan gøres meget konstante og ligner de menneskelige bløddeles egenskaber meget.

De fleste ikke menneskelige mål, såsom bygninger, fly og køretøjer, er alle omgivet af en mere eller mindre hård skal, som helt eller delvist hæmmer projektilets gennemtrængning. Endvidere har disse mål ret ensartede, glatte flader, som projektilet især ved mindre indfaldsvinkler vil have en tildens til at prelle af imod.

I modætning hertil er den menneskelige overflade beklædt med hud, som faktisk er relativt stærkt og sejgt, men som ikke besidder nogen hårdhed, der kan få projektilet til at prelle af. Desforuden består legemesoverfladen næsten udelukkende af krumme flader.

Bløddelene og hulorganerne (fordøjelseskanalen, åndedrætsveje, lunger samt urinblære) er langt mere følsomme for mekaniske påvirkninger end huden. Vævet i bløddelene tåler i langt mindre grad end huden deformering, vibrationer og tryksvingninger. På den anden side transmitterer vævet forholdsvis let både vibrationer og tryksvingninger og dette kan ske med en sådan kraft, at hulorganerne kan sprænges og knogler brække og knuses. Mens døde genstande praktisk talt kun beskadiges svarende til projektilets bane gennem genstanden, strækker den lokale beskadigelse i det menneskelige væv sig ofte langt uden for projektilbanen. Hertil kommer sekundære virkninger på organismens øvrige dele på grund af funktionsforstyrrelser i kredsløb, åndedræt og andre vigtige funktioner, når den lokale læsion rammer vitalorganerne som hjerte, lunger, nervesystem mm.

Projektilets virkning i målet

Projektils virkning i målet er begrænset af den energi (E_{KIN}), som projektilet er i besiddelse af, når det ankommer til målet. Standses projektilet helt i målet, overføres hele dets bevægelsesenergi på en eller anden måde og under en eller anden form til målet. Gennembryder projektilet derimod målet, overføres kun en del af dets bevægelsesenergi til målet, svarende til den bremsevirkning målet har på projektilet.

Formlen

$$E_{KIN} = \tfrac{1}{2}mv^2$$

udtrykker projektilets bevægelsesenergi, når m er dets masse og v dets hastighed.

Med de hastigheder, som moderne håndvåbenprojektiler har, drejer det sig om meget store energimængder, der overføres til målet, selv hvor projektilet ved gennemskudslæsioner passerer igennem legemet og kun delvis nedbremses i hastighed. Den bevægelsesenergi, som projektilet medbringer og afgiver i det menneskelige legeme overføres ikke således, at legemet sættes i nogen større bevægelse. Energioverførslen må altså ske på en anden måde end ved at overføre projektilets energi som bevægelsesenergi. Man kan her se bort fra gnidningsmodstand (friktion). Var der tale om en væsentlig gnidningsmodstand, ville skudkanalen vise tegn på varmepåvirkning, hvilket ikke er tilfældet. Dette er kun tilfældet, når mundingsflammen ved nærskud og berøringsskud indvirker på vævene. Affyres skuddet på ganske kort

afstand, så mundingsflammen ikke når legemet, ses aldrig tegn på varmepåvirkning.

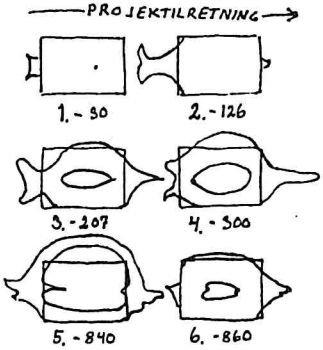
Ved projektilets passage gennem vævene opstår der udbredte ødelæggelser til siderne for skudkanalen. Man har, for at få forklaring på hvad der sker, foranstaltet forsøg med gennemskydning af modeller i gelantine og af vandtanke med plastvægge. Ved hjælp af diverse tekniske hjælpemidler har det været muligt, at fastslå hvad der sker under og lige efter projektilets passage.

Uden at komme nærmere ind på, hvorledes man er nået til de enkelte resultater, skal der her gøres rede for, hvad man er nået frem til.

Når et Riffelprojektil med hastighed på 800 m/sek i perfekt rotation om egen akse og fuldstændigt stabilt rammer huden, vil den gennemborer huden på 1/10.000 sekund, idet der sker to ting:

1. Projektilet bringes ud af stabilitet og vil herefter afgive meget mere af sin energi under passagen gennem vævene, end hvis den havde passeret vævene i absolut stabilitet.
2. Ved projektilets berøring med huden udløses en trykbølge - kaldet den initiale trykbølge -, som breder sig gennem vævet med en hastighed på 1600 m/sek, - altså langt hurtigere end projektilet. det har underligt nok ikke været muligt, at påvise nogen skadelig virkning på vævet fra denne trykbølge.

FIG. 1.



2.5 mm stålkugle, 1000 m/sek., forsøgsmediet er en gelantineblok. Tidsmarkeringen er 1/1.000.000 sek (1 milliontedel sek.), i hvilket tidsrum kuglen bevæger sig 1 mm

1: 30 mikrosekunder efter impactet. Kuglen ligger 30 mm inde i mediet, og der har dannet sig et lille splash ved indgangsåbningen.

2: Splashet har nået sin maksimale størrelse, kuglen har forladt blokken, og et splash ved udgangsåbningen er ved at blive dannet.

3: Det terminale splash vokser, og blokken dilateres (udvides) af den voksende temporære kavitet.

4: Splashene trækkes ind, blokken svulmer - se de oprindelige konturer

5: Splashene trækkes ind, blokken svulmer - se de oprindelige konturer

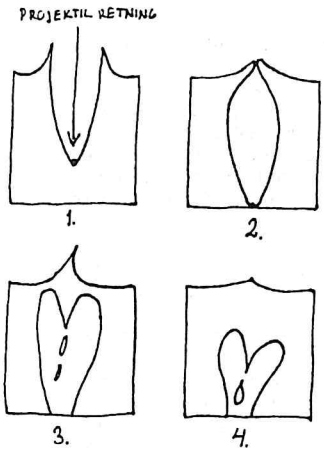
6: Splashene er næsten forsvundet, den temporære kavitet er ved at kallabere (kollapse), blokkens størrelse og form nærmer sig det oprindelige.

Når projektilet dernæst når ind i de underliggende væv, sker energiafgivelsen således, at vævet bevæges radiært bort fra skudkanalen. Herved dannes der i et uhyre kort tidsrum en hulhed (temporær kavitet), hvis rumfang er tusindvis gange større end projektilets rumfang. Denne hulhed er først lufttom, men fyldes dernæst af vanddamp fra væggene af skudkanalen og af luft, der suges ind gennem indgangsåbningen (og senere gennem den eventuelle udgangsåbning. Denne luftindsugning medbringer uniformsstykker, snavs, jord med mere fra skudåbningens omgivelser. En del væv trænger et kort øjeblik ud gennem indskudsåbningen og trækkes straks efter ind igen. Det ligner og svarer ret godt til det man kan se når man smider en sten i vandet. Gennem udskudsåbningen dannes et lignende fænomen; disse dannelser kaldes splash.

Hulheden, der som tidligere nævnt kaldes den temporære kavitet, består kun en brøkdel af et sekund, men når at skifte rumfang meget volsomt flere gange i dette korte tidsrum. Den udvides, trækker sig sammen, udvides igen, og så videre. Den pulsere altså med en meget hurtig frekvens. Det er disse gentagne, voldsomme svingninger i vævet omkring projektilets bane, der virker destruerende på vævet og gør, at ødelæggelserne strækker sig langt ud til siderne for skudkanalen.

FIG. 2.

3 mm stålkugle, 1000 m/sek. Shadowgram af gelatinemodel.



1: Kuglen danner en konisk temporær kavitet og et splash.

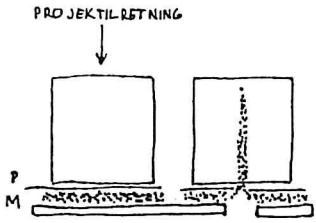
2: Splashet kollaberer.

3: Splashet trækkes ind i kaviteten på grund af undertrykket.

4: Kaviteten kollaberer, blokkens konturer antager den normale form, og splashet er næsten udslettet.

Selv om Projektilet i sig selv ikke medbringer væsentlig infektion, vil en sådan alligevel bringes effektivt ind i vævet. De store mængder af dødt og svækket væv til siderne for skudkanalen danner en ideeel grobund for mikrober. Specielt for de anaerobe bakterier, som for eksempel tetanus (Stivkrampe).

FIG. 3.



M: Methylenblåt pulver på en plade.

P: Papirlag - ovenpå papiret stilles en gelatineblok, som beskydes ovenfra.

Derefter finder man en stærk blåfarvning af hele den permanente skudkanal, dvs. at methylenblåtpulveret er suget op i den temoprære kavitet gennem udskudsåbningen.

Knogler der befinder sig i projektilets bane, vil oftest brydes af projektilet med betydelig splintring til følge. Det samme kunne ske, selv om knoglen ligger et stykke fra projektilbanen, grundet de volsomme svingninger til siderne for projektilbanen. Påvirkes en knogle af et projektil med stor energi, vil knoglesplinterne virke som sekundære projektiler, der når langt uden for skudkanalen og kan gennembore selv fjerntliggende organer. Man ser kun projektilet prelle af på en knogle, når det drejer sig om et energifattigt projektil, der under en lille indfaldsvinkel rammer meget stærke og massive knogler.

Moderne militære våben er dog i almindelighed alt for kraftige til at afprelning kan ske.

Når spidsprojektilet trænger ind i vævene, vil det, som allerede nævnt blive bragt ud af stabilitet. Har projektilet først rørt en knogle, vil det på sin videre fremfærd begynde at slå kolbøtter samtidigt med at det drejer på alle mulige andre måder. Jo mere instabilitet, des større energiafgivelse til de passerede væv, og des større bliver den samlede destruktion af væv omkring skudkanalen. Det kendte fænomen, at udgangsåbningen er større end ingangsåbningen skyldes naturligvis også, at projektilet bliver ustabilt på sinvej gennem legemet.

Der er altså, selvom både indskuds- og udskudsabningerne er af meget beskeden størrelse, og selv om blodtabet i heldigste tilfælde ikke er ret stort, straks ved læsionens opståen sket alvorlige skader.

Projektilets tilbøjelighed til at blive instabilt synes at øges stærkt med projektilets hastighed og desuden at tiltage, når projektilets vægt reduceres. Dette er muligvis forklaringen på, at de håndskydevåben, der i stadig stigende grad vinder indpas, og hvor projektilhastigheden er stærkt øget (V_o næsten 1000 m/sek), mens projektilmassen er stærkt reduceret (kaliber5.56mm), giver meget lunefulde læsioner, der ofte viser så store vævsødelæggelser, som dum-dum-projektiler.

Behandlingsmæssige konklusioner

Af det ovenfor anførte fremgår, hvorfor den kirurgiske behandling af skudsår helst skal ske så hurtigt som muligt, og desuden at patientens tilstand er forringet unødigt ved uhensigtsmæssig transport. Den store vævsødelæggelse giver ideel grobund for en alvorlig infektion, som usvigelig sikkert er inpodet i læsionen.

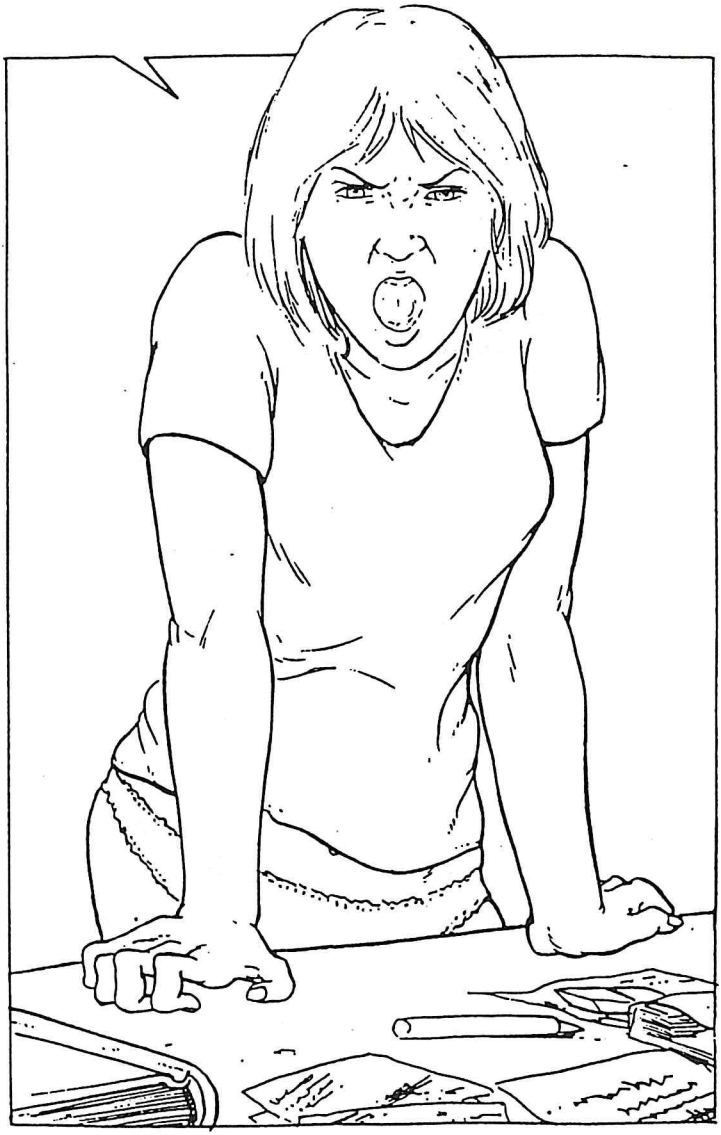
Infektion medvirker meget stærkt til chokets udvikling hos den sårede, Tiden og en ublid transport begunstiger og forøger den hastighed, hvormed infektion og chok udvikles. Det gælder om snarest muligt at få fjernet alt dødt væv fra skudlæsionen. Ligeledes må man ved operation også genoprette beskadigede funktioner i livsvigtige organer. Derimod haster det ikke med reparation af mindre livsvigtige organer og slet ikke med at få dem syet sammen.

Førstehjælp til den sårede er overordentlig vigtig for at redde den såredes liv. Men sikker både taktisk og krigskirurgisk kyndig føring af kvalificerede sanitære styrker er forudsætningen for, at det af førstehjælperen reddede liv skal kunne bevares.

Så, nu skulle den kvikke læser gerne havde fundet ud af, hvorfor selv hans utrolige kraftkarl af en soldat får det skidt, når han bliver ramt af projektiler. Det er altså ikke kun fordi game masteren ikke kan lide ham!

PHM





BESTYRELSE ELLER BESTYRTELSE?

Lad os gå kronologisk frem: Engang her i foråret valgte FASTA ny bestyrelse - der kom enkelte nye medlemmer ind, og en del gamle kendinge. Gamle trætte folk træder ud, og nye friske kommer til. Der var i hvert fald rigeligt friskt blod ved bestyrelsens første møde, hvor Rene ville være kalif i stedet for kaliffen.

Jeg skal ikke dadle Renes forsøg - der har siddet en kerne i bestyrelsen i de seneste år, og den megen success har nok haft en hvis tendens til at lede til selvtilstrækkelighed og sathed.

Der er heller ingen grund til at dadle bestyrelsen for den efterfølgende (og livlige) diskussion om hvem, der skulle have hvilke bestyrelsesposter. Det er vigtigt at alle kommer til at lave noget de er egnede til, så vi får størst mulig arbejdsindsats for mindst mulig "lidelse".

Hvad kan man så dadle bestyrelsen for? At dømme efter den løse korridorsnak fra både menige og bestyrtelsesmedlemmer en hel del. I mine øjne er bestyrtelsens problem, at den ikke formår at rydde op i sig selv. Der er masser af folk, der allesammen mener, at de andre ikke gør deres del af arbejdet, eller gør det de gør forkert; men der er ingen, der tør konfrontere hinanden med det.

Et godt eksempel på dette problem var bestyrelsesmødet i november, hvor Michael Lund mødte op med en gang brok over at der var folk i bestyrelsen, der ikke lavede deres arbejde (måske fordi de ikke havde tid til det). Resultatet af mødet blev, at en af de absolut mindre syndere Ole W udtrådte uden de større syndere så meget som blev ramt.

Jeg synes efterhånden, at det er på tide, at nogen tager fat om sagen, og da ingen andre vil, vil jeg nu lægge ryg til at referere det brok jeg har hørt løbe rundt, og desværre for en stor del har fundet berettiget.

Lad os bare starte i toppen. Der har været jævn brok over Mads som formand. Mads har for lidt tid, og i modsætning til så mange andre medlemmer kræver det en bevidst kalenderindsats fra hans side, hvis han skal optræde som en fast gæst i klubben. Kort sagt har vi det problem, at en stadig større del af vore nye medlemmer ikke ved, hvem vores formand er. Det er et udsagn jeg ikke selv er i stand til at kontrollere, da jeg heller ikke selv kender denne nye (og forhåbentligt voksende) del af medlemsskaren; men jeg er villig til at tro den.

Videre hen ad listen (nu sideordnet). Vi har hele efteråret haft problemer med mindst to bestyrtelsesmedlemmer, der havde for meget udenomsarbejde til at have tid til at udføre deres arbejde i bestyrtelsen på en fornuftig måde. Den ene er Rene, der formåede at få forsinket vores ODDS udsendelser i fem uger, med det resultat, at de ønskede samtaler om ODDS ved VikingCon blev umuliggjort, og Phillip, der med fast arbejde uden for byen og en overbooket tidsplan er fuldstændigt ude af stand til at gennemføre det bestyrelsesarbejde, der kræves af ham. Den biblioteks-udstilling Phillip skulle have stået for blev til et hastearbejde en uge efter at udstillingen skulle have været sat op, hvor Phillip kun deltog på deltidsbasis. Ole W, der nu er udtrådt har tilsyneladende haft tilsvarende problemer; men det har jeg kun hørt meget lidt til indtil det punkt, hvor han udtrådte.

Den samlede konklusion er efter min mening, at folk, der er ophængt af andet arbejde må tage sig sammen og melde sig ud af bestyrelsen når de kan se arbejdsopgaverne komme væltende - hvis de meget gerne vil kunne indtræde igen kan de jo gøre det på en midlertidig basis. Det er noget lort at blive

hængende bare for prestigens skyld.

Men nej, det er ikke slut med det der er mere brok. Det er efter min mening et utaknemmeligt job at være introduktør. Alle har deres egen mening om hvordan nye medlemmer skal indføres i klubben, og der er ikke to meninger, der er ens. Det har da heller ikke skortet på brok over Peter P's måde at være introduktør på. Jeg kan ikke vurdere det - jeg har kun været øjenvidne til et par enkelte indledende "godda'"er, og ved ikke hvor meget, der har fulgt efter. Men under alle omstændigheder mener jeg, at bestyrtelsen burde få debatten op i det fri, og få lagt en introduktionsprofil, der ikke alene virker i teorien; men også kan gennemføres i praksis af de folk, der bliver sat til at implementere den. Især på dette sidste punkt mener jeg at Peter P, og hvem der evt. måtte blive hans medintrouduktør må være pinligt ærlige, og tage stilling til, hvad de faktisk har tænkt sig at gøre i praksis.

Klubben fattes medlemmer (altså betalende medlemmer ikke jer åndsforsnottede skidderikker, der sidder og puger et par kvartalers kontigent for at få råd til at tage på Klub Fisk eller Vestergade på fredag og så komme for sent til lørdagens timespoilerarrangement, og gå ned midt på eftermiddagen og bruge for to måneders kontigent på Gerners Grill, og den sidste måneds på chokolade i kiosken mens i prøver på at undgå at Thomas Knudsen opdager jer - i er bare en flok forbandede nassere). Vi fattes medlemmer for vores miljøs skyld - for at vi ikke skal fryse fast; men blive ved med at være en ung klub i stadig udvikling. Og vi fattes medlemmer fordi vi er ved at gå på røven økonomisk.

Det sidste punkt for bestyrtelsen må være at få styr på kontigentrestancerne. Det er helt fint, at Thomas Knudsen er villig til at lege bussemand, og kende hvert eneste medlem ved navn for at kunne opkræve kontigent af dem men på lang sigt er det uholdbart. Thomas må efter min mening bide i det sure æble og bede om hjælp. Det kan godt være at han kan gøre det lige så godt alene som en større gruppe kan til sammen; men jo længere han insisterer på at gøre arbejdet alene desto større bliver det kaos der følger efter den dag Thomas går.

Og så jer menige medlemmer, her har i nok siddet og godtet jer over at I ikke blev ramt. Gu gør i så - det er jeres almindelige ligegyldighed over for hvad der foregår, der er grund til alle problemerne. Hver gang i lader en storskyldner være med i jeres kampagne koster i klubben (og jer selv) penge. Hver gang i bare lader jeres lort ligge efter et spil gør i lokalerne ulækre for dem der kommer efter jer. Og hver eneste gang gør i arbejdet sværere for bestyrtelsen, og den har jo problemer nok i forvejen som i nok kan se.

Malik Hyltoft

Nyhedsbrev ved Paul Hartvigson

Kære FASTA'nere Valby 25/11 1989

Jeg er begyndt at skrive nyheds-breve om hvad der sker i den danske spilleverden. Dette er første (forhåbentlig ikke sidste) af slagsen til TS. Jeg håber at kunne formidle en hel bunke nyheder, og gøre spil-Danmark mere interessant at leve i. Indtil videre har CONSIM og Erebor og FBO's medlemmer måttet lide under min skrivelyst.

Det meste jeg har berettet om på det sidste har været om FASTAVAL, som jeg regner med I har hørt alt om. Så må vi håbe at det giver pote, og der er nogen der føler sig tilskyndet til at komme. Til gengæld må I så også være beredt på gæster med høje forventninger, hvis det er lykkedes mig at inspirere nogle af Københavner-rødderne (Odenseanerne kommer vel nok alligevel).

BIG CITY BLUES

Herovre sker der ikke så meget. Måske har I hørt lidt om spille-forholdene i hovedstadsområdet. Godt nok er der mange foreninger her, men derfor sker der ikke så meget. Hovedaktivitet for en klub er som regel at holde et eller to møder om måneden. Således afholder brætspilsklubben CONSIM og den store rollespilsklub Erebor for hver kun eet spille-møde om måneden. Ja - kun et om måneden!

Der er også en skarp skelnen mellem typer af klubber. De fleste er rollespils-klubber, men der er mindst to brætspils-foreninger. Nok er det vist egentlig kun FASTA og FBO der er egentlige dobbelt-klubber (og de eneste der har egne lokaler(?)). Men det er bemærkelsesværdigt, at der ikke er bare noget der ligner i København.

Viking-Con er der bræt- og rollespil mødes på lige vilkår. Den blev afholdt første gang I 1982 af CONSIM, og har siden ligget hvert år i efterårsferien, og trækker efterhånden over 500 besøgende. CONSIM opgav for et par år siden at drive kongressen selv. Der var skattetekniske grunde, men iøvrigt havde Con'en længe havde været arrangeret af en arbejdsgruppe - ikke af CONSIM, omend nogle af CONSIM-folkene er meget aktive i den.

ODDS, DRF AND ALL THAT JAZZ

Nu har forslaget til en landsforening været oppe at vende - uden ret mange reaktioner. Men der er nok mange ude i klubberne, der undrer sig over, hvad det egentlig går ud på, og venter på mere end de (med betydelig forsinkelse) udsendte vedtægtsforslag. Hidtil er målet (så vidt jeg forstår) udveksling af oplysninger, gensidig hjælp og al den slags, der ikke burde være brug for en lands-forening for. På den baggrund kan udsendelse af vedtægtsforslag fremfor praktisk stof virke misvisende.

Der er også andre landsforeningsideer. Fx fra DRF (Dansk Rollespils Forening). Den er på en side en dansk gren af RPGA (Role Playing Gamers Asociation). Hvor ODDS er et typisk provins-bud på en landsforening, er DRF klart et Københavner-initiv. DRF sigter på at få tilslutning af rollespilsforeninger, og håber på at kunne formidle materialer fra RPGA (turneringsscenarier etc.) samt hjælpe med lokale kongresser. DRF holdt for nyligt et DM-kursus i form af en week-end-tur i spejderhytte. Det skete i samarbejde med Hvidovre-Avedøre Dungeon Klub (HADK).

DRF afholder ligesom sidste år DRF-con. Der er i slutningen af April. Den vil foregå et sted i København, og entré vil være ca. 50 kr. FRN er

sponsoreret af Fafner spil (TSR-forhandlerne), og sender vinderen af deres AD&D-turnering til Gen-Con i USA. Jeg opfatter sådanne stor-gevinster som Brød og Skuespil. Det kan måske tiltrække medieomtale og tilfredsstille nogle af sponsorernes reklamemæsige interesser - udfra devisen: uorganiserede kongresdeltagere køber spilprodukter; klub-medlemmer kopierer dem. Men det kan have et tendens til at overskygge de jævnlige, dagligdags arrangementer, der kan danne grundlag for noget varigt.

Har I mere I vil høre om, eller I ønsker jeg skal bringe videre, kan I kontakte mig. Ellers vender jeg tilbage næste gang med flere tvivlsomme nyheder og holdninger.

Paul Hartvigson, Lyshøjgårdsvej 77$^{3.th}$,
2500 Valby, Tlf: 31 46 92 29

Beslutnings referat fra bestyrelsen

Dagsordnen så ud som følger:

0. Bestyrelses problemer
1. FASTAval
2. Økonomi
3. ODDS
4. Figurer
5. Udstilling

AD 0. OWN trækker sig fra bestyrelsen på grund af tidsnød. Ernst kommer ind i bestyrelsen på Ole's plads.
Intro: Der bliver lavet et opslag, hvor nye medlemmer skal skrive sig på.

AD 1. Michael overtager ansvaret for at ringe angående DM i AD&D, fra Rene.

AD 2. Mads tager kontakt til SSP angående støtte.
Michael tager kontakt til Tuborg fonden angående støtte.
Michael tager kontakt til Coca Cola om en Coca Cola automat eller lign.
Kristoffer tager kontakt til Super Soft.
Michael ber kiosken om at reklamere i bladet.

AD 3. Følges op.

AD 4. Ernst laver nummerering af figurene og sørger for lås til spil og figure.

AD 5. Michael, Kristoffer, Thomas og Malik sørger for den udstilling der skal landet rundt.



6.0 THE NAVAL PHASE

[6.1] **THE NAVAL PHASE SEQUENCE:** Ved begyndelsen af denne phase annoncerer **Great Britain** hvornår i den følgende rækkefølge han vil flytte. De andre major powers flytter i denne orden: **Russia, Turkey, Austria, Prussia, France, Spain.**

6.1.1 **MINOR FREE STATE SEQUENCE:** Alle minor free states fleets flytter sammen den der kontrolerer dem.

6.1.2 **COMBINED MOVE SEQUENCE:** Hvis en major power vil flytte i en anden major powers tur, skal de være allierede og have annonceret combined movement under Declaration of Combined Movement Step i Political Phase. Combined major powers flytter i den af deres ture der er sidst.

6.1.3 **NAVAL PHASE STEPS:** Hver major powers tur i Naval Phase er delt op i et Naval Movement Step og et Naval Combat Step. Hver spiller udfører begge steps før den næste spiller starter på sin tur. Den spiller, hvis tur det er og alt hvad der tilhørerham kaldes "phasing", alle de andre kaldes "non-phasing".

[6.2] **THE NAVAL MOVEMENT STEPS:** En major power må flytte alle sine flåde brikker indtil deres movement er brugt, i hans tur.

6.2.1 **GENERAL NAVAL MOVEMENT RULES:** Hver flåde har en maximum movement på 7 movement points. En phasing flåde må bruge fra "0" til "7" movement points hver gang de er phasing. Movement points kan ikke gemmes til senere brug. (De bli'r spist af katten)

6.2.1.1 **SEA MOVEMENT COST:** Hvert søområde der bliver flyttet ind i koster et movement point.

6.2.1.2 **PORT/BLOKADE BOKS MOVEMENT:** Det koster et point at flytte til en havn fra et søområde, der berører havnens blokade boks og omvendt. Det koster et movement point at flytte fra en blokade boks til et tilstødende søområde og omvendt. Det koster *ingen* movement point at flytte mellem en havn og dens blokade boks og alle flåder der flytter ind i eller ud fra en havn gør det gennem dens blokade boks. For at specificere at en flåde ligger i en havn placeres den i det landområde hvor byen med havnen er. En flåde må kun flytte ind i en havn, der er kontroleret af en anden major power eller af en neutral minor country, hvis det er for at angribe en flåde der er i havnen eller hvis der er givet tilladelse til det af den major power der kontrolerer havnen. Dette gælder også hvis der ikke er styrker i havnebyen. På ingen andre tidspunkter må en flåde ligge i et landområde.

6.2.1.3 **DARDANELLES MOVEMENT:** En flåde der flytter ind i Dardaneller søområdet uden at have fået access(se 10.3) *må* af den der kontrolerer Constantinopel(se 10.3.2 for at bestemme hvem der kontrolerer en by) beskydes med Constantinopels kanoner. Om Constantinopels cannoner skal skyde afgøres og udføres i det øjeblik hvor en flåde flytter ind i Dardaneller søområdet. En flåde der befinder sig i Dardaneller søområdet uden at have fået access af den major power, der kontrolerer Constantinople kan blive udsat for bombardement fra Constantinoples kanoner i naval combat phase.(også hvis den blev bombarderet da den flyttede ind i Dardaneller søområdet.)
Constantinopels kanoner tæller dobbelt ved disse bombarderinger.

6.2.1.3.1 En flåde kan ikke blive bombarderet i Dardaneller søområdet, hvis Constantinopel er belejret.

6.2.1.4 **ICE LINE RESTRICTIONS:** En flåde må ikke flytte ind i et søområde eller en blokade boks nord for islinien hvis det er vinter(se 9.1).

6.2.1.4.1 En flåde der befinder sig i et søområde eller en blokade boks nord for islinien ved begyndelsen af en vinter måned *SKAL* straks flyttes til en havn eller til det nærmeste søområde syd for islinien.

6.2.2 **NAVAL MOVEMENT PROCEDURE:** En major power's flåder der befinder sig i samme søområde, havn eller blokade boks er altid at betragte som en stak. Major power's der har annonceret combined movement er at betragte som en major power med hensyn til movement.

6.2.2.1 En spiller må tage en hvilken som helst eller alle af sine flåder i en stak og begynde at flytte dem som en stak.

6.2.2.2 Flåder må samles op ved at flytte stakken ind i den havn, blokade boks eller søområde hvor der er flåder man vil samle op.

6.2.2.3 Flåder må sættes af i et hvilket som helst søområde, blokade boks eller havn som stakken passere igennem.

6.2.2.4 Når en stak først har sluttet sin movement må den ikke flytte igen.(UNTAGELSER: for interception, evasion, retreat og persuit.)

6.2.2.5 Sålænge ingen flåde flytter to gange eller overskrider sin movement, kan spilleren gentage denne process indtil alle flåder man vil flytte har flyttet.

6.2.3 **NAVAL INTERCEPTIONS:** Flåder må flytte gennem områder hvori der er andre flåder (selv fjentlige flåder) uden at få begrænset deres movementpoint, dog med den undtagelse at de kan blive forstyret af en interception. I det tilfælde bliver der straks rullet for om der skal iværksættes en Naval Combat. Interceptions må ikke forsøges mod en stak, der forfølger eller intercepter en anden stak.

6.2.3.1 **INTERCEPTION PROCEDURE:** Når en phasing stak flytter ind i et søområde indeholdende eller tilstødende til en eller flere fjentlige stak(ke) må denne stak forsøge at intercepte den flyttende stak. Når en stak succesfuldt har evadet en naval combat må den stak den har evadet fra forsøge interception. (UNTAGELSE: hvis en stack har opnået special evasion kan den ikke interceptes i det tilstødende område den kan vælge at gå til.). Det kaldes geninterception når en stak(1) forsøger at intercepte en stak(2) der har evadet en succesfuld interception fra førstnævnte stak(1).

6.2.3.1.1 **Sequence of Interception Attempts:** Hvis mere end en major power kan og vil forsøge interception gøres det i den rækkefølge der er brugt til movement(se 6.1). Når en major power succesfult har interceptet en stak kan ingen anden forsøge at intercepte den samme stak i det samme område. En stak der tidligere har interceptet eller forsøgt at intercepte, må forsøge interception igen, hvis der er tale om en anden stak eller et andet område.

6.2.3.1.2 **Who May Intercept:** Kun flåder der opfylder kravene for at kunne intercepte må forsøge.

6.2.3.1.2.1 En flåde der flytter ind i en havn (hvilket kun kan lade sig gøre gennem blokade boks - se 6.2.1.2) må ikke interceptes medmindre phasing spiller annoncerer, at han ønsker at blive interceptet. Dette er en untagelse fra reglen om automatisk interception i en blokade boks. (se 6.2.3.1.2.3)

6.2.3.1.2.2 En flåde i en havn må kun intercepte fjentlige flåder der flytter ind i et tilstødende søområde og kun hvis havnen ikke er blokeret.

6.2.3.1.2.3 En flåde, der flytter fra en havn ud i en blokade boks, må kun interceptes af fjentlige flåder der allerede er i denne blokade boks. Flåder der ligger i en blokade boks må kun intercepte flåder der flytter ud i denne blokade boks eller flåder der flytter ind i blokade boksen og udtrykker ønske om at blive interceptet. (I begge tilfælde lykkes interception automatisk, hvis forsøgt).

6.2.3.1.2.4 En flåde, der intercepter ind i Dardaneller søområdet, kan blive bombarderet(se 6.2.1.3)

6.2.3.1.2.5 Hvis en major power har mulighed for at intercepte med mere end en stak må kun en af stakkene forsøge denne interception.

6.2.3.1.2.6 En flåde, der har iværksat en naval combat, hvor en flåde succesfult har evadet må intercepte denne evading flåde. (Hvis det var en naval combat iværksat af en interception kaldes det geninterception)

6.2.3.2 **RESOLUTION OF NAVAL INTERCEPTIONS:**

6.2.3.2.1 **Blokade boks Interceptions:** Når en stak flytter ud i en blokade boks og er automatisk interceptet af en fjentlig flåde liggende i blokade boks skal den vinde den efterfølgende naval combat for at få lov til at flytte videre.

6.2.3.2.1.1 Hvis der ikke er nogen fjentlig flåde, der vil intercepte, må phasing stak flytte videre.

6.2.3.2.2 **Sea Area Interceptions:** Undtagen for interceptions i blokade boks bliver der rullet 2d6 for hver stak der vil forsøge interception.

6.2.3.2.2.1 Same Sea Area: For en succesfuld interception i samme sea area kræves et rul > "6"

6.2.3.2.2.2 Adjacent Sea Area: For en succesfuld interception i et adjacent sea area kræves et rul > "8"

6.2.3.2.3 Modificationer på interception rul:

6.2.3.2.3.1 Leader modifier: De to commanderende leaders strategic rating krydses på command chart for at finde modifier.

6.2.3.2.3.2 Hvis man vil genintercepte en evading fleet med samme stak får man -2 på rul per geninterception.

6.2.3.2.4 **Intercepting Fleet Movement:** Hvis succesfuld flyttes den interceptende flåde ind til den flåde den intercepter, hvis den da ikke allerede er der.

6.2.3.3 **RESULT OF INTERCEPTIONS:** Hvis en forsøgt interception er succesfuld iværksættes straks en naval combat (Altså i naval movement step) hvor der bruges reglerne fra naval combat(se 6.3)

6.2.3.4 **OUTCOME OF COMBAT STARTED BY INTERCEPTION:**

6.2.3.4.1 **Intercepting Side Victory:** Hvis den interceptende major power's stak vinder naval combat, skal den interceptede major power's stak trække sig tilbage i overensstemmelse med reglerne for retrete(se 6.3.5), og skal, hvis den interceptede major power er phasing major power, stoppe sin movement med denne stak. Den interceptende stak må blive i søområdet og forsøge at intercepte andre stakke eller lade nogle eller alle forfølge den tabende stak. (se 6.3.5)

6.2.3.4.2 **Intercepted Side Victory:**

6.2.3.4.2.1 Intercepted side er phasing side: Hvis phasing major power's stak vinder naval combat, skal den interceptende major power's stak trække sig tilbage i overensstemmelse med reglerne for retræte(se 6.3.5), og må ikke forsøge flere interceptions i denne major powers tur. Phasing stak må lade nogle eller alle flåder i stakken forfølge den tabende stak og/eller flytte videre indtil den har brugt de af sine movement point den ønsker.

6.2.3.4.2.2 Intercepted side er non-phasing side: Hvis non-phasing major power's stack vinder naval combat skal phasing major power's stak trække sig tilbage i overensstemmelse med reglerne for retræte(se 6.3.5). Non-phasing stak må blive i søområdet og forsøge at intercepte stakke der kommer inden for rækkevidde eller lade nogle eller alle flåder i stakken forfølge den tabende stak. (se 6.3.5)

6.2.4 **INITIATION OF NAVAL COMBAT:** Hvis en phasing stak slutter sin movement i et område indeholdende fjentlige styrker *må* den iværksætte et angreb på disse i Naval Combat Step (se 6.3). Hvis en phasing stak slutter sin movement i en blokade boks eller en havn indeholdende fjentlige styrker, skal den iværksætte et angreb på disse i Naval Combat Step. Hvis der skal iværksættes flere angreb, er det angriberen der bestemmer i hvilken rækkefølg de skal afgøres.

6.2.5 **NAVAL TRANSPORTATION OF ARMY CORPS AND LEADERS:** Corps og medfølgende ledere må transporteres i Naval Phase i forholdet 10 strengthpoints per flåde. Flåder må kun transporterer en anden major power's corps hvis de to major power's har annonceret combined movement under Declaration of Combined Movement Step i Political Phase. Guerillas, cossacks, frikorps, insurrection corps, land ledere der ikke er i følge med Corps og garrison factors må ikke transporteres af flåder.

6.2.5.1 **TRANSPORTATION MOVEMENT PROCEDURE:** Corps der skal transporteres skal starte i samme havneby og skal flytte sammen indtil de er i det søområde eller blokade boks der grænser op til det landområde hvor corpset skal i land eller indtil de når en anden havneby. En flåde og de(t) corps der transporteres må kun flytte ind i en havneby de kontrolerer eller har fået access til.

6.2.5.2 **FAILURE TO DISEMBARK:** Hvis en major power's corps befinder sig på en flåde efter at denne major powers Land Phase er forbi bliver corpset elimineret. Land ledere der befinder sig med et corps der bliver elimineret trækker sig tilbage(se 5.3)

6.2.5.3 **ELIMINATION OF TRANSPORTING FLEETS:** Hvis en transporterende flåde bliver elimineret fjernes der corps indtil de kan være på de resterende flåder. Corpsene må ikke flytte strengthpoints over i andre corps før de fjernes. Hvis alle corps bliver fjernet på denne måde bliver eventuelle ledere taget til fange af den angribene magt.

6.2.6 **ENEMY CONTROL OF A FLEET'S PORT:** Hvis en havneby bliver indtaget af fjentlige styrker mens der er en flåde tilstede bliver denne flåde *straks* flyttet (dette vil ikke ske i en Naval Phase) til et tilstødende søområde eller til havnebyens blokade boks.

6.2.6.1 Hvis havnen er blokeret af fjentlige styrker skal flåden forsøges sænket eller den kan vælge at slås med den blokerende flåde, hvor den blokerende flåde automatisk for windguage. Hvis den blokeret flåde vinder Naval Combat bliver den liggende i blokade boks. Hvis den taber skal den alligevel forsøges sænket.

6.2.6.1.1 Ved forsøg på at sænkning af en flåde rulles der på Flådesænknings tabellen. Ikke sænkede flåder bliver priser for modstanderen.

6.2.6.2 Hvis der er en Naval Leder sammen med flåder der skal forsøges sænket bliver han taget tilfange af den der kontrolerer havnebyen.

6.2.6.3 Modsat regel 5.1.4.2 kan minor contry og UMP major power fleets godt sænkes under disse omstendigheder.

6.2.6.4 Det koster et political point for hver flåde der forsøges sænket på denne måde.

6.2.6.5 En flåde der er blevet tømt på denne måde kan først bruges igen efter at den er blevet købt i Economic Phase. Dette gælder også for minor countries.

6.2.7 **BLOCKADE OF PORTS:** En stak må kun rykke ind i en blokade boks hvis den er i krig med den major power der kontrolerer havneneller hvis havnen eller dens blokade boks indeholder fjentlige flåder eller corps sammen med neutrale flåder som kan transportere det fjentlige corps i den neutrale flådes move(dvs den major power der ejer flåden har erklæret combined movement med den major power der ejer corpset.)

6.2.7.1 Hvis en major power begynder sin naval movement i en blokade boks til en havn der ikke hører ind under nogen af de ovenfor(6.2.7) nævnte ting, skal denne flåde flytte sig fra denne blokade boks.

6.2.7.2 En flåde må rykke ind i og ud af en havn uden at blive interceptet i blokade boks hvis den ikke er i krig med nogen af de major power's der er tilstede i denne blokade boks. Dog gælder det at hvis den transporterer corps der er i krig med bare en af de i denne blokade boks tilstedeværende major power's kan den interceptes.

6.2.7.3 Flåder tilhørende en major power, der er i krig med en blokerende flådes major power, må rykke ind i eller ud fra havnen, men kan interceptes når den rykker ud.(se 6.2.3.1.2)

[6.3] **THE NAVAL COMBAT STEP:** Der gælder de samme regler for naval combat hvad enten de er iværksat af interception (6.2.3) eller initiation (6.2.4)

6.3.1 til 6.3.1.3.2 er uforandret

6.3.2 **NAVAL COMBAT PROCEDURE:**

6.3.2.1 **STEP ONE - DETERMINE THE WIND GUAGE:** Hvis der skal være flåde kamp, er det første man gør at rulle for wind guage. En stak i blokade boks der skal slås med en flåde der kommer ud fra havnen og en stak der angriber ind i en havn har altid wind guage.
I alle andre tilfælde skal der rulles for hvem der har wind guage. Der rulles 2d6

6.3.2.1.1 **Die Roll Modifiers:** Naval Leaders bruges ligesom land leaders Se 10.6.1 - 10.6.1.2.2

6.3.2.2 **STEP TWO - EVASION:** Den side der er blevet angrebet kan forsøge evasion, hvis den ikke ligger i en havn eller en blokade boks.

6.3.2.2.1 **Die roll modifiers:** Der er forskellige ting der giver modificationer.

6.3.2.2.1.1 Evasion fra en interception giver -1 på terning rul, fra en geninterception -3 osv.

6.3.2.2.1.2 Naval leaders: Man ser på ledernes Strategi rating og bruger comanders chart for at finde ens modification.

6.3.2.2.2 **Evasion attemt:** Der rulles 2d6.

6.3.2.2.2.1 Succesfuld evasion opnås ved et modificeret rul > "8"

6.3.2.2.2.2 Special evasion opnås ved et modificeret rul > "11"

6.3.2.2.3 **Effect of evasion attemt:**

6.3.2.2.3.1 Mislykket evasion: Man fortsætter til STEP 3 og den side der forsøgte evasion får -1 Combat tabel.

6.3.2.2.3.2 Succesfuld evasion:

6.3.2.2.3.2.1 En non-phasing stak: Skal retrere som om den havde tabt en naval combat (Se 6.3.5.1) og kan interceptes af den stak der iværksatte angrebet som om det var en geninterception.

6.3.2.2.3.2.2 En phasing stak: Kan rykke videre men kan geninterceptes.

6.3.2.2.3.3 Special evasion:

6.3.2.2.3.3.1 En non-phasing stak: Kan gå til en havn inden får 7 movement point uden at blive forfulgt eller vælge at blive flyttet til et tilstødende område efter eget valg.

6.3.2.2.3.3.2 En phasing stak: Bliver flyttet til et tilstødende område efter eget valg, uden brug af movement point, og kan derfra flytte videre. En phasing stak kan ikke geninterceptes ved dette ryk til et tilstødende område.

6.3.2.3. **STEP THREE - VÆLG CHITS:** Der er 3 chits at vælge imellem. CAN - der lægger vægt på at sænke modstanderens flåde, BOR - der lægger vægt på at tage priser og ADM der er en mellemting.

6.3.2.3.1 **Find tabel:** Se Naval Combat Chart

6.3.2.3.2 Husk nations modificationer af tabel.

6.3.2.4 **STEP FOUR - DAMAGE:** Hvis ingen af siderne kan give skade ganges procenterne med 2. Hvis der stadig ikke kan gives skade ganges der med 3 osv.

6.3.2.4.1 **Cannon damage:** Begge sider giver skade samtidigt og der gives skade af egne skibe. Decimaler rundes af normalt og der tages skade.
Hvis der er valgt CAN vs CAN eller hvis en af siderne er udslettet springes til STEP FIVE - DETERMIN WINNER.

6.3.2.4.2 **Boarding damage:** Begge sider giver nu samtidigt skade, efter at have taget cannon tab, af den flåde der er minst. Decimaler rundes af og der tages tab.

6.3.2.4.3 Hvem tager Priser: Den som sammenlagt har givet mest skade af boarding og cannon tager priser. Hvis der sammenlagt er givet lige meget skade er det den der har givet mest boarding skade der tager priser. Er dette også lige er det forsvaren der tager priser.

6.3.2.4.3.1 Udslettet: Hvis den ene side er blevet udslettet er det den anden side der tager priser.

6.3.2.4.3.2 Hvormange priser tages der: Der tages priser som følger.
MTB: Modstanderens Tab i Boarding.
ETB: Egne Tab i Boarding.
DIFF = | ETB - MTB |
Der tages DIFF (dog max MTB) som priser
Priser kan genopbygges : 6 måneder/5$/1 Man Power

6.3.4 til 6.3.6 er uforandret bortset fra 6.3.5.1.1, hvor de sidste 3 linier slettes.

Windguage Chit

Ikke Windguage Chit	(ingen windguage tabel)	x
	Windguage tabel	y
	Ikke Windguage tabel	z

Tabellen i parantes bruges hvis ingen har windguage og man har valgt en chit svarende til windguage chit og modstanderen har valgt en chit svarende til Ikke windguage chit.
x, y og z er modificationer som kan vælges hvis stacken er kommanderet af en bestemt nation.

Windguage

Ikke Windguage	ADM	BOR		CAN	
ADM	(4-6) 6-4 6-4	a a a	(2-6) 3-8 6-1	b	(8-1) 10-1 2-6	
BOR	(6-1) 6-4 1-6	b	(1-9) 2-9 2-9		(6-2) 11-1 1-6	b
CAN	(4-6) 4-7 6-1		(2- 8) 2-12 6- 1	b	(11-NA) 10-NA 10-NA	c

a) Tyr, Rus, Ven, Spa, Fra, kan vælge -1C+1B
b) GB, DK, Hol, kan vælge -1B+1C
c) GB, DK, Hol, +1C

TABEL	COMBAT	BOARDING
0	0	0
1	0	0
2	5	0
3	0	0
4	0	15
5	10	0
6	0	0
7	5	5
8	15	10
9	10	10
10	5	20
11	15	15
12	10	5
13	10	10
14	20	15
15	15	20
16	10	25
17	25	20
18	15	10
19	20	20
20	25	20

Modification afhængig af kommanderende nation

GB, Hol, Dk +1 C. Tabel
PRU, AUS -1 C. Tabel

Der er desuden en modification der bliver beregnet udfra hvormange skibe de i stakken deltagende nationer henholdsvis har med.
Beregn modification på følgende måde: Find gennemsnitlige C og B værdi for skibene i stakken. Rund disse tal af. Dette giver de tal som tabellerne modificeres med.

	C	B
GB, HOL, DK	0.6	0.2
POR, SWE	0.3	0.4
RUS, TYR	0.2	0.6
VEN, PIED	0.1	0.4
PRU, AUS	0.0	0.0
SPA, FRA	0.6	0.4
NAP	0.3	0.5

Crossing Arrows

Dette træder i stedet for de regler om Crossing Arrows der står i regelhæftet.

Fungerer som normalt (+1 movementpoint) hvis den ikke er blokeret af en flåde.
Hvis en crossing arrow derimod er blokeret følges denne procedure:

A.1 Det bestemmes hvilke Corps der vil forsøge at komme over en crossing arrow.

A.2 Der rulles for Windguage (2d6)
Corps modificationer:

Corps	- 4 på rul
Lillebelt	+ 2 på rul
Storebelt	+ 1 på rul
Gibraltar	- 1 på rul

A.2.1 Hvis Corps ikke vinder Windguage kommer de ikke over.

A.2.2 Hvis Corps vinder Windguage kan flåden vælge at holde Corpset tilbage alligevel.
I så tilfælde kommer det til kamp, hvis Corpset ønsker det.
Corps kommer kun over i det tilfælde at flåden bliver udryddet.

A.3 Kampen foregår efter følgende regler.
Først giver flåden skade på naval combat tabel 5C, modificeret som ved normal Naval Combat (Se nye regler).
1 Ship i skade svarer til 2 Strenght point skade.

Så giver Corpset skade på naval combat tabel 6C umodificeret.
For hver hele 5 Strenght point gives skade som 1 Ship

A.4 Der gives og tabes ikke political point.

Generel:

$Mod(x) = \frac{100}{100 + x}$, D = d10 , $<x_1,x_2,....>$ = average of $x_1,x_2,...$

Reaction time : **React** = 10 x Mod(<IN,RE>) x Mod(QU+Lvl) + D
Orientation time: **Orient** = 8 x Mod(<SD,IN> + Lvl) + D

Melee: **Melee** = (AG'xMod(AG) + ST'xMod(st)) x Mod(QU + Ranks + Magic) + React

For 1HE, st = ST; 1HC, st = 1.5 x ST; 2H & PA, st = 2 x ST
Ranks are number of ranks on weapon.
Magic are weapons magic or quality bonus (eg. +20)

AG' = Fumble + 2 x Length + 2 (feet)
ST' = 2 x Length + 4 x Weight + 5 (feet and lbs.)
Draw = (Fumble + Length x 5 + 1) x Mod(QU)
Range = CharacterHeigth / 3 + Length (inches)

Holder of shorter weapon get -1 on DB pr. inch diff <u>if</u> diff > 10

Martial Arts:
Assign these walues to ST' and AG':
Sweeps: AG' = MARank + 10, ST' = MARank + 5
Strike: AG' = MARank + 6 , ST' = MARank + 6

Iai : If succes then the first strike at **Draw** + D
Quickdraw : If succes then drawtime = **Draw** x Mod(SkillBonus) + D
TwoWeaponCombo: Secondary init are double: Init = 2 x **Melee**
Fast Figthing :
-5 OB pr. segment below normal (Max. half of normal)
<u>NB:</u> If hasted or speed-weapon subtract segments <u>before</u> halving for speed and haste
Passive opponent: If an opponent does nothing to defend against you, for example while casting spells or with the back towards you, the attack will take only half normal time: **Init** = **Melee** / 2.

Missile:
Missile = **Load** + **Aim** + **React** + D
Load = **MBase** x Mod(**MMods** + Ranks)
Aim = 8 x Mod(SD + Ranks + Magic - Fumble x 2)

Weapon	MMods	MBase	ShortLoad
ShortBow	<AG,QU>	50	2/seg
LongBow	<AG,QU>	50	3/seg
CompositeBow	<AG,QU>	50	3/seg
LightCrossBow	<AG,ST>	100	-
HeavyCrossBow	<AG,ST>	150	-
Sling	<AG,QU>	50	2/seg
Thrown	<AG,QU>	Draw	2/seg

ShortLoad: OB = OB - **ShortLoad** x segments (Max half normal)

Spells: Spell = Prep x Class + React + D (fire!) + PP + Orien
Prep = 15 x Mod(PrimeReq.)
Class = 7 - (CharLvl - SpellLvl) (Class between 1 and 7)

Spell* = 0 (fire!) + PP + Orien

Stun: Stun = 20 + 3D for each round of stun.
Bleed: Just bleed once pr. 100 segments.

Movement:

a) Roll first react.
b) While moving modify DB of character as follows:

Difficulty	DB includes
Normal	Magical items except shield
1 sh. right	as Normal + ¼QU + ¼Shield
2 sh. right	as Normal + 1/3 QU + ½Shield
3 sh. right	as Normal + ½QU + Shield + ½AD
4 sh. right	Normal DB.

Note: If Tumbling/-evasion/-attack are used you add DB-bonus for skill but have to roll for that skill too at same difficulty.

c) Roll on maneuver table once pr. 10 segments of movement, use the shifts above together whith the difficulty below.

Note: Accleration of 2, and deaccleration of 3 pace categories should be allowed pr. second (10 segments).

Weapon Table

TYPE	NAME	FUMBLE	LENGTH	WEIGHT	AG'	ST'	DRAW
2H	Bastard Sword	5.00	3.50	5.25	14.00	33.00	23.50
	Battle Axe	5.00	3.25	7.00	13.50	39.50	22.25
	Bulbova	6.00	3.00	4.50	14.00	29.00	22.00
	Claymore	4.00	4.00	7.00	14.00	41.00	25.00
	Cudgel	3.00	2.50	2.50	10.00	20.00	16.50
	Dawal	7.00	5.50	4.00	20.00	32.00	35.50
	Flail	8.00	3.25	6.00	16.50	35.50	25.25
	Greater Fire Blade	2.00	5.00	.00	14.00	15.00	28.00
	Irgaak	3.00	5.50	5.50	16.00	38.00	31.50
	Jo	5.00	4.50	2.00	16.00	22.00	28.50
	No-Dachi	5.00	5.50	8.00	18.00	48.00	33.50
	Nunchaku	7.00	2.75	2.50	14.50	20.50	21.75
	Pick	6.00	3.50	6.50	15.00	38.00	24.50
	Quarter Staff	3.00	6.00	4.00	17.00	33.00	34.00
	Two Hand Sword	5.00	5.00	8.50	17.00	49.00	31.00
	War Mattock	6.00	4.25	6.00	16.50	37.50	28.25
	Zharenzak	5.00	4.00	10.00	15.00	53.00	26.00
1HE	Bastard Sword	4.00	3.50	5.25	13.00	33.00	22.50
	Baw	5.00	2.50	4.50	12.00	28.00	18.50
	Broad Sword	3.00	2.75	4.00	10.50	26.50	17.75
	Bulbova	6.00	3.00	4.50	14.00	29.00	22.00

TYPE	NAME	FUMBLE	LENGTH	WEIGHT	AG	ST	DRAW
1HE	Cabis	4.00	2.00	2.50	10.00	19.00	15.00
	Correlledge	4.00	4.00	5.00	14.00	33.00	25.00
	Cutlass	3.00	2.50	3.00	10.00	22.00	16.50
	Dag	6.00	3.50	5.50	15.00	34.00	24.50
	Dagger	1.00	1.13	1.00	5.26	11.26	7.65
	Dirk	1.00	.75	.75	4.50	9.50	5.75
	Dragonblade	4.00	3.50	4.00	13.00	28.00	22.50
	Fireblade	2.00	2.75	.00	9.50	10.50	16.75
	Flachion	5.00	2.50	4.25	12.00	27.00	18.50
	Foil	3.00	3.00	1.75	11.00	18.00	19.00
	Goodar	4.00	3.00	3.00	12.00	23.00	20.00
	Handaxe	4.00	2.50	5.00	11.00	30.00	17.50
	Jambiva	3.00	1.00	1.70	7.00	13.80	9.00
	Katana	3.00	3.75	5.00	12.50	32.50	22.75
	Katari	4.00	1.50	1.00	9.00	12.00	12.50
	Killaj	6.00	3.50	5.50	15.00	34.00	24.50
	Long Kynac	3.00	2.50	2.50	10.00	20.00	16.50
	Long Sword	4.00	3.00	4.25	12.00	28.00	20.00
	Main Gauche	2.00	1.25	1.50	6.50	13.50	9.25
	Rapier	4.00	4.00	2.25	14.00	22.00	25.00
	Sabre	3.00	2.50	3.50	10.00	24.00	16.50
	Sai	2.00	1.50	2.50	7.00	18.00	10.50
	Scimitar	4.00	3.25	4.00	12.50	27.50	21.25
	Shang	1.00	1.50	1.50	6.00	14.00	9.50
	Short Sword	2.00	1.75	3.00	7.50	20.50	11.75
	Slan Mahrr	5.00	3.50	2.50	14.00	22.00	23.50
	Slan Orr	2.00	1.50	2.50	7.00	18.00	10.50
	Slan Shyrr	6.00	2.50	2.50	13.00	20.00	19.50
	Sultari	5.00	5.00	3.50	17.00	29.00	31.00
	Thomahawk	2.00	1.50	3.50	7.00	22.00	10.50
	Yarkbalka	6.00	3.50	4.50	15.00	30.00	24.50
1HC	Blackjack	1.00	.75	1.50	4.50	12.50	5.75
	Cat-O-9-Tails	7.00	3.00	1.50	15.00	17.00	23.00
	Club	4.00	4.00	5.00	14.00	33.00	25.00
	Khazorzim	10.00	3.00	7.00	18.00	39.00	26.00
	Klhaizail	5.00	3.00	6.00	13.00	35.00	21.00
	Mace	2.00	2.00	5.75	8.00	32.00	13.00
	Morningstar	8.00	3.25	6.00	16.50	35.50	25.25
	Nunchaku	7.00	2.75	2.50	14.50	20.50	21.75
	Tonfa	4.00	2.25	1.75	10.50	16.50	16.25
	Typh	6.00	3.50	4.50	15.00	30.00	24.50
	Whip	4.00	2.75	5.50	11.50	32.50	18.75
	Woodaxe	4.00	2.75	5.00	11.50	30.50	18.75
PA	Harpoon	4.00	6.50	4.50	19.00	36.00	37.50
	Javelin	4.00	5.50	4.00	17.00	32.00	32.50
	Lance	7.00	12.00	11.50	33.00	75.00	68.00
	Medival Lance	7.00	12.50	10.00	34.00	70.00	70.50
	Naginate	6.00	7.00	5.00	22.00	39.00	42.00
	Pillum	5.00	5.75	4.75	18.50	35.50	34.75
	Pole Arm	7.00	10.50	8.50	30.00	60.00	60.50
	Runk	7.00	7.00	6.00	23.00	43.00	43.00
	Spear	5.00	7.50	5.50	22.00	42.00	43.50
	Trident	5.00	6.50	5.00	20.00	38.00	38.50

Example:

Calculation: Consider Fi-L5 Joe the Daring with the following bonuses,
CO +15, AG +20, SD +0, RE -10, ME +0, ST +20, QU +25, PR +5, IN +5 EM -5.

Reation time = 10 / (average of RE% and IN% + 1) / (QU% + level/100 + 1)
= 10 / (-10% + 5% + 1) / (25% + 0.05 + 1) = 10 / 1.05 / 1.30
= 7.326007326008 = 7 + d10 (rounded to nearest integer)

Orientation = 8 / (average of SD% and IN% + level/100 + 1)
= 8 / (2.5% + 0.05 + 1) = 8 / 1.075
= 7.441860465116 = 7 + d10 (rounded)

Joe uses Broad Sword, Long Bow, and sometimes a Dagger. His skills are BS 12 ranks, LB 12 ranks, and Dagger 6 ranks. All weapons are standard but of quality +10.

BS = (AG'xMod(AG) + ST'xMod(ST))xMod(QU+Ranks+bonus)
= (10.5/1.20 + 26.5/1.20)/(1+0.25+0.12+0.10) (use the weapon table!)
= 20.975056689342 = 21 + React
= 28 + d10
Draw time = 17.75 / 1.25 = 14.2 = 14

Dagger = (5.26/1.20+11.26/1.20)/(1+0.25+0.06+0.10)
= 13.7667 / 1.41
= 9.763593380615 = 10 + React
= 17 + d10
Draw time = 7.625 / 1.25 = 6.1 = 6

Long Bow:
Load = 50 / (1+(0.20+0.25)/2+0.12) = 50 / (1.12+0.225)
= 50 / 1.345 = 37.174721189591 = 37
Aim = 8 / (1+0.00+0.12+0.10-0.08) (his bow fumbles at 4)
= 8 / 1.14 = 7.017543859649 = 7
Init = 37 + 7 + d10 + 7 + d10 = 51 + 2d10 (unloaded)
= 7 + d10 + 7 + d10 = 14 + 2d10 (loaded)

Combat:

Assume Joe meets two trolls with clubs, no one are suprised and none are ready. Also assume that the trolls have init of 35 and react of 10.
For purpose of initiative the combat may go like this:

Init	Note	Joe	Troll1	Troll2
		d=5	d=2	d=7
0	Every body rolls react			
12	Joe and troll1 are ready to act the troll has his weapon in hand, Joe has not. The troll rolls for attack, Joe has to draw	+14	+45+5	
17	Troll2 are ready and attacks			+45+7
26	Joe has now his broad sword in hand and attacks	+38+2		
62	The attack of troll1 comes now and misses		+45+1	
66	Joe attacks and kills troll2 (wow??!)	+38+10		dead.
108	Troll1's attack stuns joe 1 round, Joe rolls and find he is stunned until 108+20+4+7+1=140		+45+8	
140	Joe starts his attack over again	+38+2		
161	Troll1 attacks again		+45+2	
180	Joe hurts the troll badly and it is killed.			

The total combat took 180 segments or 18 seconds, quite fast but Joe must feel very lucky. Had Joe decided to run at the very start he would have had 50 segments to run in before the first troll could attack (at his old position), if the troll had decided to follow it had to roll another react in order to follow Joe, and Joe would have 15 segments (on average) in the lead of the first troll.

Assuming that Joe's stride are 100 feet/round and he gets 100% on the first two maneuver rolls he would have gotten 100x3x0.10 + 100x5x0.05 = 65 feet away before the troll could even think about following or throwing rocks after him.

Bemærkninger, fordele og ulemper.

Ovenstående initiativ system er blevet til gennem flere års spil og udvikling. Det er lavet til RoleMaster, men burde kunne bruges i Spacemaster og andre "procents-spil" uden de store ændringer. Jeg har endnu ikke lavet formlerne til moderne og SI-FI våben men har da fået et par forslag fra forskellige i klubben.
Den overordnede parameter i udviklingen har været "realisme", men der er også skelet til antallet af beregninger under kørsel af systemet.
Der foreligger desuden et udkast til "naturlige" våben som klør, bid etc. men disse regler er jeg ikke helt tilfreds med selv og anser dem for en "masters only" specialitet.
Der er med dette system en klar fordel i at have et lille let våben. Man vil på tabellerne kunne se at en Kynac eller en Dagger er noget af det farligeste man kan være udstyret med. Men samtidigt er der en klar fordel til 2-hånds våben hvis man har stor styrke bonus, da ST fordobles.

Fordele:
Jeg mener at systemet er meget realistisk i situationer hvor man skal fægte sig frem. Systemet går ud fra at man skal vente på mulighed for at slå til men der er også en regel hvis dette ikke er tilfældet (Passive opponent).
Når man vender sig til systemet er dette også forbavsene hurtigt at arbejde med. I princippet skal man rulle en eller to d10 for hver gang man slår lægge dette til sidste initiativ og en tidsfaktor for handlingens art. Alt sammen overkommeligt i et system med 1 til 5 tabel opslag pr. angreb.
Der skal kun beregnes når man stiger et level eller får et nyt våben og i det sidste tilfælde kun hvis dette ikke er magen til et man har i forvejen.
Systemet tager også hensyn til at nogle våben er bedre end andre og man kan nemt finde ud af, at et +20 long sword er meget hurtigere end et +0.
Systemet laver automatisk brud i runde systemet så en kamp bliver mere flydende, desuden er man aldrig sikker på hvornår en modstander slår næste gang.

Ulemper:
Reglerne for monstre er lidt vanskelige (og da heller ikke med her) og en GM, som elsker random encounters vil finde ud af at han har 10-20 minutters arbejde hvergang han laver sådden en. Personligt sørger jeg for at lave den slags hjemme fra og lade som om de er random, så har man også mere styr på tingene mener jeg.
Man kan diskutere om strength skal modificeres for størelse og vægt. Dette fordi en person på 250 kilo naturligvis har lettere ved at håndtere et sværd, der vejer 2 kilo, end hvis han var en splejs med en vægt på 40. Jeg mener dog at ST i forvejen reflekterer dette og modificerer ikke selv for størrelse.

Til reglen om range modification af DB, hører i virkeligheden et Combat Maneuver system, der dog er svært at administrere, og som næsten ingen bruger. Derfor kan man vælge ikke at bruge range-mods for DB, også for at undgå at man glemmer det i kampene en gang i mellem, hvad i min hukommelse sker meget tit.
Man er nød til at have papir og blyant (og helst en lomme-regner) ved sig når man bruger systemet, dels til beregninger, dels til at huske hvornår man er klar til næste handling.
Game Masteren skal næsten altid side og tælle højt for at få handlingerne i den rigtige rækkefølge.
Man vil opleve at man skal vente på spillere, som vil lave noget "smart", da de skal vide havd de skal lave før de kan rulle deres initiativ og hvis de for eksempel vil kaste en spell afhænger det kraftigt af level og type.
Game Masteren bliver tvunget til at definere hvor lang tid specielle handlinger tager, f.eks. (mine forslag i parenteser): Adrenal Moves(react), springe af hesten(react), pick locks(rul på MM-tabellen og brug 20 + 3d10 for hver forsøg indtil summen af "procenterne" giver mindst 100). Her vil man dog kunne få en god rette snor i de (%-actions) som står i Rolemaster Companion bøgerne.
Spells virker meget langsomme hvis spillerne har opnået højt level og kaster små spells. For eksempel vil en 13 og en 1 level spell tage lige lang tid for en 20'ende level character. Mit forslag her (og min nuværende overvejelse) går på at **Class** modificeres som ned med 10% for hvert level forskel mellem caster og spell over 7. Dog til min. 10%.

Tabel: Character-Spell	-0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16+
Spell Class		7	6	5	4	3	2	1	1	.9	.8	.7	.6	.5	.4	.3	.2	.1

Hvis du har forslag/kritik/skulderklap må du meget gerne kontakte mig min adresse kan du finde andetsteds i dette blad. Specielt er jeg interesseret i formler for repeterende våben og en bedre formel for Martial Arts, men jeg må sige at monsters/naturel weapons også har stor intersesse.

God kamp

René Schalburg/RSS FASTA



Hobby House

NØRREGADE 51

8000 Århus C – Postgiro 5 25 43 53
Telefon 86 12 00 62 – Fax 86 13 20 25