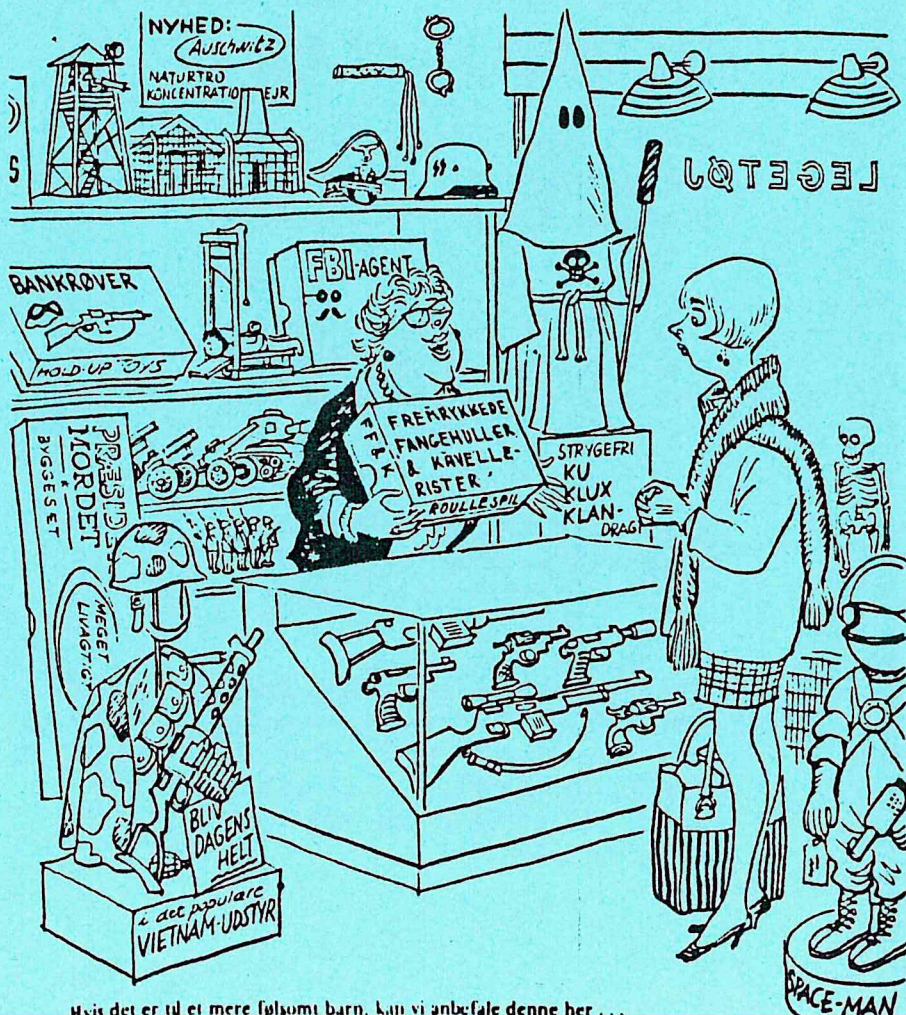


TORDEN & LYNILD!



...at det er til et mere følsomt barn, kan vi anbefale denne her ...

Redaktionen består af:

SØREN BUGGE	01-674520
Tinghøjvej 38,1,mf.	2860 Søborg
JENS HENRIK KRUUSE	01-657432
Ericavej 170	2820 Gentofte
HENRIK LAWETZ	01-658118
Højsgårds Allé 83	2900 Hellerup
ERIK SWIATEK	03-627462
Klempegårdsvej 96	4140 Nr.Dalby
ERIK WITTCHEN	01-227786
Ny Carlsberg Vej 12	1760 Kbh. V.

Consims kasserer er stadig:

KIM ANDREASEN
Stumpedal 9,st,h. 2730 Herlev

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

6 31 18 14

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

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

Redaktorens lænestol



Ja, kære læser, så er der taget hul på anden årgang. Jeg føler trang til at sige

TAK

til de mange læsere, der endelig har taget sig sammen til at skrive breve til os.

Jeg vil dog her benytte lejligheden til at henlede til T&L nr. 1 vol 1, hvor vi frabeder os personlige angreb og perfiditeter - og brevene i dette nummer går sine steder over grænsen, men vi bringer dem endda. Lad det ikke blive en vane!!!

Jeg føler også trang til at sige mange

TAK

til ABC (Asger Batting Clausen) for hans intilligente og velkomponerede indslag, på redaktionen er vi begyndt at betragte ABC som "free-lance" medarbejder.

V I G T I G T ! På side 3 nederst har formanden fået kilet en indkaldelse til generalforsamling ind. Imidlertid vil den opmærksomme læser hurtigt opdage at der ikke er overensstemmelse mellem indkaldelsen og vedtægternes § 4 stk. 2 og stk. 3, derfor har jeg lovet formanden at indkalde til ekstraordinær generalforsamling, hvilket sker på bagest på omslagsindersiden, hvor der formentlig også vil findes en indholdsfortegnelse.

For de af læserne, der er så heldige at få dette nummer af T&L tidligt nok, kan jeg oplyse at der den 7+8+9. marts 1986 af holdes FASTAVAL i Århus.

Der afholdes turneringer i:

3rd Reich & Car Wars

Conquistador & Ostasiatische Kompagnie

AD&D Duel & AD&D

Risk & Diplomacy

Call of Cthulhu

samt

Marvel Super Heroes .

Interesserede kan henvende sig om nærmere oplysninger til Jens Kr. Boll, (FASTA) tlf.: 06 15 62 45.

Til samme J.K.Boll kan jeg oplyse at T&Ls medarbejder Jens H. Kruuse ikke tegner Østerbro Spillerforening, faktisk har han aldrig besøgt den ellers udmærkede klub.
J U L E Q U I Z Z E N !!!

Sløve padden!!! Der burde være kommet en hel del flere besvarelser på Søren's lille "hjerneknuser". Du kan ærlig talt ikke være bekendt ikke at have reageret, så i dette nummer får du en ny chance for at markere dig, idet Henrik har udarbejdet JULEQUIZ II. , NB! Det er ikke en forsinket julequiz i forhold til julen 1985 ejheller et tidligt tilløb til julen 1986 (skønt der kun er sølle 10 mdr. til den begivenhed, og hvis vejret holder får vi HVID JUL).

Paa gensyn

CONSIM

Foreningen af konfliktssimulationsspillere i Danmark

VEDTÆGTER

- § 1. Foreningen er en landsforening, og dens navn er CONSIM - Foreningen af konfliktssimulationsspillere i Danmark. Den er hjemmehørende i København.
- § 2. Foreningens formål er at skabe kontakt mellem konfliktssimulationsspillere og udbrede kendskabet til spillene. Dette søges opnået ved møder, spilleaktiviteter, festivaler (congresser), medlemsblad m.v.
- § 3. Medlemskredsen
- 3.1. Som medlem optages enhver fysisk person, bosiddende i Danmark, såvel som i udlandet, forudsat de pågældende er rede til at akseptere nærværende vedtægter.
- 3.2. Indmeldelse sker ved indbetaling af det fastsatte års-kontingent, jvf § 6.1.
- § 4. Generalforsamlingen
- 4.1. Generalforsamlingen er foreningens øverste myndighed.
- 4.2. Ordinær generalforsamling afholdes hvert år i februar eller marts.
- 4.3. Generalforsamlingen indkaldes skriftligt med 3 ugers varsel.
- 4.4. De på generalforsamlingen fremmødte medlemmer er beslutningsdygtige ved simpel stemmemajoritet. Brevstemmer betragtes som fremmødte, jvf. §§ 7 og 8.
- 4.5. Ordinær generalforsamling afholdes med følgende dagsorden:
- 1) Valg af dirigent og referent
 - 2) Formandens beretning
 - 3) Kassererens beretning
 - 4) Godkendelse af regnskab
 - 5) Forslag fra bestyrelsen
 - 6) Indkomne forslag
 - 7) Valg af bestyrelse
 - 8) Valg af revisorer
- 4.6. Ekstraordinær generalforsamling afholdes i henhold til §§ 4.3, 4.4 og 4.5 stk. 1, 5 og 6. Indkaldelse sker på begæring af bestyrelsen eller mindst 10 medl.
- 4.7. Forslag der ønskes behandlet under dagsordenens pkt. 6 skal fremsættes skriftligt og være sekretæren i hænde senest 10 dage før generalforsamlingen.
- § 5. Bestyrelsen
- 5.1. Foreningens daglige ledelse varetages af bestyrelsen
- 5.2. Til bestyrelsen vælges på den ordinære generalforsamling mindst 4 medlemmer til at beklæde følgende poster: Formand, Næstformand, Sekretær og Kasserer. Bestyrelsen konstituerer sig selv og fastsætter selv sin dsagsorden.
- 5.3. Foruden de valgte medlemmer består bestyrelsen af medlemsbladets redaktør.

- 5.4. Bestyrelsen er beslutningsdygtig når mindst 3/4 af de på generalforsamlingen valgte medlemmer er tilstede.
- 5.5. Beslutninger træffes ved simpelt stemmeflertal. I tilfælde af stemmelighed er formandens stemme udslagsgivende.
- 5.6. Bestyrelsen vælges for en to-årig periode således, at halvdelen går på valg på lige årstal og halvdelen går på valg på ulige årstal. Der vælges hvert år 2 suppleanter.

§ 6 Økonomi

- 6.1. Kontingentet fastsættes af bestyrelsen på grundlag af et budget og godkendes endeligt af generalforsamlingen
- 6.2. Foreningens midler, kontingent, m.v. anbringes i et eller flere pengeinstitutter efter bestyrelsens valg.
- 6.3. Det tilpligter kassereren at føre rengskaber i henhold til bogføringsloven.
- 6.4. Regnskabsåret løber fra 1/1 - 31/12.
- 6.5. Regnskabet skal afleveres til revisorerne senest 20/1
- 6.6. Regnskabet skal være færdirevideret senest 31/1

§ 7 Opløsning af foreningen

- 7.1. Opløsning af foreningen betragtes som en vedtægtændring.
- 7.2. Anvendelse af foreningens formue vedtages samtidig med foreningens opløsning.

§ 8 Vedtægtsændringer

- 8.1. Ændringer af foreningens vedtægter kan kun ske ved 2/3 stemmemajoritet blandt de fremmødte medlemmer ved en generalforsamling. Brevstemmer betragtes som fremmødte.
- 8.2. Vedtægtændringer skal endelig godkendes ved 2/3 majoritet ved en skriftlig urafstemning senest 30 dage efter generalforsamlingen.

INDKALDELSE TIL ORDINÆR GENERALFORSAMLING

CONSIMS bestyrelse indkalder hermed sine medlemmer til ordinær generalforsamling søndag d. 20.4.1986 i Valby Medborgerhus.

Den smarte læser vil hurtigt opdage (især da vedtægterne er aftrykt i dette nummer af T&L) at denne generalforsamling vil være ulovlig da den skal ligge i februar eller marts, men til gengæld er den både lovligt varslet og lovligt indkaldt. Men bestyrelsen har ladet det tælle tungere, at bruge vores midler på spil og arrangementer end på porto for at nå at indkalde og afholde den i feb./mar. Hvis der er nogle der ønsker at bestride dette og ikke kan acceptere den 'ulovlige' generalforsamling skal disse sætte sig i forbindelse med formanden senest en uge efter udsendelsen af dette nummer af T&L, hvorefter der vil blive indkaldt til en ekstraordinær generalforsamling d. 20.4.1986 med det formål at vælge den bestyrelse der i så fald ikke kunne vælges på den ordinære

generalforsamling. Medlemmerne bør for god ordens skyld læse vedtægterne inden generalforsamlingen, da mange af jer aldrig har set dem før.

Medlemmerne bør medbringe deres kontingentkvitteringer (eller andre medlemskvitteringer) for 1986. Kun medlemmer der IKKE er i restance, kan stemme ved generalforsamlingen. Eventuelle fuldmagter fra fraværende medlemmer skal skriftligt være bestyrelsen i hænde inden generalforsamlingen begynder. Eventuelle tvivls-spørgsmål vedrørende medlemskontingenter bedes afklares inden generalforsamlingens påbegyndelse.

DAGSORDEN JVF. VEDTÆGTERNE.

Kasserer Kim Andreasen og menigt medlem Jørn Eriksen er på valg, begge accepterer genvalg. Revisoren Carsten Jakobsen har også accepteret at stille op påny.

p.b.v.

Erik Swiatek
(formand)

SYNSPUNKT

Følgende forslag til en ny afholdelsesform af Consim's turneringer vil blive stillet af undertegnende under PUNKT 5 på Generalforsamlingen. I kan læse det igennem og tage stilling til indholdet nu, hvis i har lyst.

Jeg synes, at der er mange bagdele ved det system, som Consim's turneringer kører efter i øjeblikket. Turneringerne bliver afholdt på Consim's regulære mødedage. Dvs. at hvis man deltager i både SQUAD LEADER og GUNSLINGER turneringerne er man fuldstændig afskåret fra at deltage i andre spil på møderne i januar, februar og marts. Hvis man så oven i købet kvalificerer sig til slutrunderne, er det samme tilfældet i april, maj og juni. Det er ikke kun kedeligt for turneringsdeltagerne, men også for de andre, der tropper op på møderne, og som har svært ved at få samlet nok spillere til et flerlandsspil.

På baggrund af dette vil jeg foreslå, at man gårbort fra at afholde turneringer på Consim's regulære mødedage. I stedet for kan man leje lokaler i Valby medborgerhus en tredje og helt uafhængig dag f.eks. søndagen efter den anden lørdag. På den dag vil så samtlige turneringer blive afholdt. Systemet skal så være, at man i januar, februar og marts kører indledende runder i en 2-4 turneringer. Da alle turneringer spilles på samme tid, kan man altså kun deltage i en. For dem som så kvalificerer sig til slutspillet i de diverse turneringer vil der være slutrunder i april, maj og juni. For dem der bliver slået ud og for andre, der eventuelt har fået blod på tanden, vil der blive startet 2-4 nye turneringer op, som så kører indledende runder i april, maj og juni. For dem der kvalificerer sig til slutspillet i disse turneringer, vil der være slutrunder i august, september og oktober. Hvis søndagen efter den anden lørdag falder sammen med Viking Con, kan man flytte denne ene turneringsdag til den første lørdag i oktober. Ligesom sidste

af skal indlægges spillere om fredagen på Viking Con.

4.

Fordelene ved denne afholdelsesform er for det første, at man kan møde op på Consim's møder, finde et spil frem og spille det med nogen af de andre ganske som det altid har været. Man er ikke bundet af at skulle spille turnering i et bestemt spil hver gang. Spillere der ikke deltager i en turnering får lettere ved at finde modspillere osv.

Man kan højst kvalificere sig til finalen i en turnering. Derved undgår man problemet med at der er en spiller, der skal deltage i to finaler på samme tid.

Det bliver lettere at holde styr på og koordinere turneringerne. Alle turneringslederne og deltagerne er samlet på det samme sted på samme tid.

Der kan sikkert nævnes flere fordele, men så skal der nok være en ond tunge, som synes, at det er for meget, at skulle tage til Valby medborgerhus tre gange om måneden. Til det vil jeg sige, at man kan jo springe et af de regulære møder over eller undlade at deltage i en turnering uden at det ødelægger noget for os andre. Man ser også medlemmer, der kun kommer for at spille turnering og med denne afholdelsesform behøves de ikke at "stjæle" modspillerne fra andre.

Jeg ser kun fordele ved dette forslag, og jeg håber i vil stemme for på Generalforsamlingen.

SØREN BUGGE

ANNONCE:

Følgende spil kan erhverves fra Henrik Elkjær ved henvendelse ca. kl.18-19 man-fre.:
Ironbottom Sound. 100 kr.

2.verdenskrigs søslag i stillehavet. Samme designer som til BISMARCK

Starship Troopers. 100 kr.

Efter novelle af R. Heinlein.

AMBUSH! 225 kr.

2.verdenskrig mænd mod mænd solitaire game fra VG. Foregår i Frankrig i 1944-45.

Tlf (01)656468.

BREV- BOMBER



Aalborg d. 26/1-86

Til Torden & Lynilds redaktion.
Re: Manglende breve.

Det er kommet mig for øre, at i ligefrem skriger efter breve. Det er jo absolut tragisk, så her kommer der (tah-daaaah!) jeres første fanbrev fra mig. Jeg kan ytre mange både gode og dårlige kommentarer om jeres blad, men lige nu synes jeg, jeg bør starte med de gode.

For det første er jeg tilfreds med de mange vidt forskellige artikler i bladet, der dækker alle mulige og umulige spill, specielt fordi jeg har lært en del om spill, jeg ellers ikke har beskæftiget mig med og dermed har fået begyndt på nye genrer, jeg ikke har prøvet før.

For det andet har jeg en speciel ros til artiklen kaldet *Roullestolen* med artikler om og for rollespil. Jeg vil gerne sige tak til Morten Hein for hans udmærkede artikel *At banke på døren*. Jeg kender sådanne totalt absurde påfund ud og ind- tilsyneladende skal spillere begå sådanne brølere fra tid til anden. Jeg kan nævne en *Traveller* kampagne, i hvilken en tapper og modig helt fejlagtigt var blevet antaget for narkogangster og var blevet trængt op i en krog af fem imperielle politisoldater med laserrifler. Disse herrer stod med våbnene rettet mod ham, og havde allerede taget det bløde aftræk. Han blev opfordret til at overgive sig. Hvad gør man så? Joh, så trækker man selvfølgelig sin pistol og begynder at skyde... jeg tænker, i kan regne ud hvad der så skete...

Jeg må dog kommentere artiklen 'Det afgørende Slag' med en smule forbehold. Jeg har aldrig været tilhænger af de såkaldte 'Critical Hits', fordi de nærmest opfordrer til mere 'Hack & Slash' spil. Indrømmet, med den nævnte regel vil det være sjældent, man ser en 'Dragon-in-One', men en gang er en gang for meget! Drager, kæmper og lignende monstre er nogle af de farligste og som følge deraf mest interessante uhyrer, der gives, og af samme grund også dem, der skal behandles med mest respekt. Jeg nægter at se dem devalueret på den måde! Desuden giver jeg altid mine spillere en fair chance for at undgå kampe mod uoverskuelige odds, så hvis de havner i en situation hvor kun en 'Dragon-in-One' kan redde dem, så har de *fortjent* at ende som drageguf!

Selvfølgelig vil jeg ikke hindre andre i at bruge sådanne regler, hvis de ønsker det, men efter min mening vil en triumf over en drage stige enormt i værdi for spillerne, hvis de har måttet kæmpe for deres sejr frem for at få hæs på

6.

den ved et slumpetraf. Og trods alt må man lige se det korrekt for sig: En drage vejer gerne over en ton, har tykke, beskyttende skæl, der er lige så seje som metal og er desuden på vagt overfor stød, der kan dræbe den med det samme! Sig ikke, at den med måske hundreder af års kamperfaring vil lade et snottet menneske med en hattenål få et Afgørende Slag ind! Det nægter jeg at tro på!

Desuden har reglen, der står nævnt, en stor svaghed idet den favoriserer våben med flere terninger. Tag f. eks. et Broadsword med 2d4 damage: Normalt giver det i snit 5 points damage, men ikke desto mindre er det med ovennævnte regel i brug klart bedre end et Longsword, der normalt kun er 1/2 point dårligere. Det fremgår helt klart af, at chancen for en Critical på 2d4 er meget højere - der er to gange en ud af fire chance for at få ekstra Damage, mod en ud af otte med det stakkels Longsword, som helt klart hurtigt vil blive udkonkurreret af det pludselig langt mere formidable Broadsword under denne regel. Jeg finder det min pligt at påpege dette, eftersom i i selvsamme nummer kraftigt angreb de 'perverse' regler i Marvel Superheroes, og hvis ovennævnte regel ikke er pervers, så ved jeg ikke hvad er. Longswords totalt udkonkurreret af Broadwords og Hammers! Alle buerne slået af marken af en stupid Heavy Crossbow, NIX!

Jeg må dog indrømme, at artiklen lige efter redde-
de bladet, for iført Gygax-filteret forsvandt 'Det afgørende
Slag' totalt fra bladets sider!

Jeg forventer selvfølgelig ikke, at alle er enige med mig, men hvis nogen er meget sure på mig bedes de venligst skrive til mig (eller bedre endnu, til Torden og Lymild) og fortælle hvorfor. Så vil jeg i klare og letfattelige vendinger forsvare ethvert angreb på mit synspunkt, og frem for alt, en brevdebat vil gøre vidundere for bladets brevkasse.

Jeg vil slutte med at takke for et godt og underholdende blad, og kraftigt udbede mig flere forslag til regler til AD&D. Jeg agter selv at sende nogle forslag til nye Spells til godmodig sønderlæmmelse af læserne af jeres gode blad, men det bliver om et par uger.

En tordnende hilsen

Simon Magid.

Simon Magid

Redaktionens svar.

Vi er glade for Simons ros og ris. Det er altid rart at få begrundet kritik, og vi håber, at vores øvrige læsere følger hans opfordring til brevdebat. S. var glad for artiklen om "banke på døren", og vi har da også tænkt os at komme med flere lignende beskrivelser af totalt tåbelige eller morsomme episoder. MEN, S. har desværre ikke helt forstået artiklen om critical hits, eller også har han ikke et begreb skabt om sandsynlighedsregning. En af mine spillere, som jeg viste S.'s brev grinede, og sagde, at

vi bare skulle bede ham læse artiklen igen. Det gør vi så, men jeg kan nu ikke lade være med at gå lidt mere i dybden for at forklare, hvad jeg er uenig med S. i.

S. mener tilsyneladende, at man ikke skal kunne risikere at komme i farlige situationer i roleplaying. Han mener altså, at man for at få ram på dragen skal planlægge i forvejen, så at man kan skaffe en banan, to cykelstativer og et eksemplar af Ekstrabladet, eller hvad man nu skal bruge for at få ram på dragen, uden at det er farligt for en selv. Det er så også i orden.

han skal ikke regne med, at særlig mange andre vil bryde sig om den slags spil. Det skal da være fantasy roleplaying, ikke Olsenbanden!

S. mener også, at systemet favoriserer visse våben. Det er en sandhed med modifikationer, fordi nok har et broadsword større chance for at gøre mere dam, men hvis det gør det, så er det jo kun 1-4 ekstra dam, mens longswordet gør 1-8 ekstra. D.v.s. at et longsword faktisk statistisk set har meget større chance for at gøre virkelig mange dam, end et broadsword, mens et broadsword i gennemsnit gør lidt flere dam. Jeg lavede i denne anledning et forsøg v.h.a. min hjemmedatamat, og det viste sig, at et longsword fortsat er bedre end et broadsword, takket være bedre to-hit modifiers. Og her taler vi kun om slag mod små monstre, mod store, som f.x. drager, er longswordet fortsat uhammet meget bedre end broadswordet. At en "stupid" heavy crossbow skulle overhale en langbue er vist ønsketænkning fra S.'s side, og en hammer er fortsat helt til grin. Og hvorfor synes

S., at AD&D-figurer kun må bruge longsword og buer? Jo, fordi det siger hr. Gygax jo, for han lader 70% af alle magiske sværd være longsword, og buens to-hit modifiers fuldstændigt uhammede. Men det er en helt anden diskussion.

Sidst men ikke mindst vil jeg gerne angribe S.'s ide om, at dette critical hit-system opfordrer til

"hack & slash". Det er desværre ikke gået op for S., at det selvfølgelig også gælder for monstre. Så nu kan man ikke risikofrit gå i kamp med en goblin, fordi man ved, som erfaren spiller, at goblingen ikke kan gøre mere end 6 dam på en runde. Man kan jo fuldstændig risikofrit kæmpe videre, mindst 1 runde. Det er denne automatik, jeg er modstander af, det skal være farligt at gå på eventyr! Faktisk er det lige modsat af det S. skriver, dette system gør det mindre attraktivt med "hack and slay"-spil. Og dem, der får mest ud af dette er de uhammede monstre, som f.eks. dragen, der lige pludselig har en omend lille chance for at overvinde vores 10 level helt, som ellers ikke risikerer det helt vilde ved en kamp med en drage.

Vi er i øvrigt kede af at høre, at der er funktionsfejl ved visse af gygax-filtrene. Hr. Magid kan selvfølgelig få sit eksemplar byttet, hvis han blot sender det retur til T&L's redaktion.

Vi håber ikke, at Simon Magid lader sig gå på af, at vi ikke helt deler hans syn på roleplaying. Dette skulle i hvert fald ikke hindre ham i at komme med de bebudede indlæg til Roulllestolen, som vi nok skal lade være med at kommentere på samme måde som hans læserbrev.

På Redaktionens vegne

Henrik Lawatz

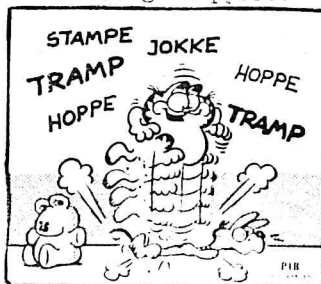
Til T&L's redaktion

Det var mig, der kørte turneringen i "Dungeon ved V.C. 4". Jeg blev lidt sur da jeg erfarede at redaktionen ikke anede hvem jeg er.

Dette anfald af surhed skyldes nok først og fremmest at jeg, ved V.C. 4, havde skrevet under på "Dungeon" diplomerne (endda tre gange, idet de to første set diplomater forsvandt på mystisk vis) og fordi jeg havde (under frivillig tvang) indskrevet mig som arrangør af samme turnering til V.C. 5. Men det største problem opstod da jeg formentlig blev angrebet af en af de mange

Sune Auken Nielsen
Strindbergsvej 3
2500 Valby
tlf: 01-46 60 23

Da det er gået op for mig (ved læsning af jeres sidste nummer) at i er helt vilde med at høre noget om turneringen i "Dungeon", vedlægger jeg følgende turnerings rapport:



Ser du Futte; sådan går det, når man lægger sig i bunken med monster kort i et spil "Dungeon".

Dungeon turneringen

Da "Barroom brawl" blev aflyst, tilbød Consim at stille en præmie til rådighed, hvis nogen havde interesse i at spille en turnering i brætspillet "Dungeon".

Men til en turnering kræves en turneringsleder, så Consim måtte skaffe en eller anden idiot, der ville gøre det frivilligt, det blev mig.

Der var plads til 12 deltagere. Pladserne blev forholdsvis hurtigt udfyldt for der stod mange barroom brawlers med håret ned af nakken. Lidt over halvdelen af de tilmeldte anede ikke hvad spillet går ud på, men da "Dungeon" jo ikke er det

sværeste spil af verden, kunne alle det efter ca 15 min. instruktion. Spillerne blev delt op i to puljer med seks i hver, tre fra hver pulje gik i finalen.

Finalens besætning viste med al ønskelig tydelighed, hvor stor en rolle erfaring spiller i "Dungeon", to af finaledeltagerne havde prøvet spillet før.

I finalen var Christian Johansen helt suveræn. Da Christian blev færdig var der mindst 45 min. spilletid tilbage. Ca 20 min. senere fulgte Daniel Lindblom trop. På det tidspunkt var nr 5 og 6 allerede fundet, deres eventyrene var nemlig blevet (hi hi) dræbt.

Tilbage var så kampen om tredjepladsen. Det blev den mest spændende duel jeg har set i et spil "Dungeon" til dato (det siger vist egentlig ikke noget), men ca fem minutter før tid stod det klart at der skulle ske noget temmelig drastisk, hvis Martin Liversage skulle blive nr. 3, så døde hans modstanders eventyrer. Ergo:

1. Christian Johansen
2. Daniel Lindblom
3. Martin Liversage

Som fortalt tidligere, forventes det at jeg kører en lignende turnering ved V.C. 5, skal en sådan turnering placeres således at den ikke falder sammen med nogen som helst anden turnering, for ethvert spil (næsten da) er mere interessant end "Dungeon". Men for alligevel at skabe lidt interesse om turneringen har jeg konstrueret en ny eventyrerklasse (en klasse noget a la Cleric kaldet Curate) og har planer om en del andet (nye monstre, nye magic items, et wandering monsters system, et tamp hinanden system og evt et non deadly knockout system), men disse ændringer vil jeg endnu ikke offentliggøre, for så ryger hele spændingen jo.

Sune Aukén Nielsen

Tlf. 01-46 60 23 /s. side 7

PS: Er der nogen, der gider hjælpe mig med en spilletest?

Kære, forurettede Jens Kruuse!

I T&L nr. 4 efterlyser du i lederen forklaring på nogle tilsyneladende ganske alvorlige anklager vedrørende AD&D-turneringen ved Viking Con 85. Som turneringsleder ved denne turnering vil jeg da gerne svare på dine anklager.

Som du måske ved, er paranoia ofte kombineret med et strejf af megalomania: "De er ude efter mig allesammen, fordi jeg er den bedste!" Men jeg må desværre skuffe dig; for det første går jeg ikke rundt med ideer om at udelukke de foregående års vindere fra at vinde igen, for det andet går jeg ikke rundt og husker på, hvem der har vundet hvad hvornår. Hvis jeg anstrenger mig meget, kan jeg måske lige huske, om jeg selv har vundet noget, men jeg har bedre ting at bruge min begrænsede lagerkapacitet på.

Ideen om, at vi skulle have foranstaltet et stort og omspændende plot for at holde netop dig fra at vinde turneringen, er så tåbelig og absurd, at jeg ikke forstår, at du vil spille lederplads på den. Hvis vi af en eller anden vanvittig grund havde næret ønske om at få nye vindere, ville det mest naturlige da have været at forklare dig/er vores ønske og høfligt anmode jer om at lade være med at tilmelde jer. Men den slags ønsker ligger os fjernt, lad endelig det bedste hold vinde, gerne år efter år.

Men uanset tåbeligheden i denne anklage, ville der vitterlig være noget at kritisere, hvis det, du byqgede din konklusion på havde det fjerneste med tabla at gøre. Hvis vi havde givet så dårlig information som du påstår. Her vil jeg så blot henlede din opmærksomhed på et udmærket blad ved navn "Torden & Lyncild" - du skulle tage og læse det en gang ved lejlighed. I T&L nr. 3 havde de forskellige turneringsledere skrevet et større eller mindre indlæg om deres turneringer. Vi tillod os den (åbenbart noget dristige) antagelse, at man ville læse lidt om betingelserne i den/de turneringer, man måtte være interesseret i. På side 5 finder vi beskrivelsen af AD&D, og her kan man læse følgende: "Man kan godt ønske at komme på hold sammen, men man kan ikke være sikker på, at ønsket bliver respekteret. Det er ikke altid nemt at sætte hold sammen efter alle deltagernes ønsker."

Som bekendt var der til denne turnering et fast antal gamemastere, og man måtte derfor igennem den sædvanlige lodtrækning for at komme med. Det er klart, at man ikke kan komme på hold med personer, der ikke er kommet med i turneringen. Og hvis vi efter lodtrækningen havde stået med 8 grupper a 4 personer, der ville være sammen, havde vi heller ikke kunnet få puslespillet til at gå op. Derfor ville vi ikke garantere noget. Sidste år kunne vi ikke helt få det til at gå op: der var een person, der ikke kom på det hold, han havde ønsket. Han blev sur og spurgte, hvorfor vi bad om holdensker, når vi ikke rettede os efter dem, og derfor ville vi explicit gøre opmærksom på, at vi ikke garanterede noget.

At selve måden at sammensætte hold på blev ekstra kaotisk i år, skyldtes det beklagelige faktum at tilmeldingsblanketterne (med holdensker) var spredt for alle vinde, da holdene skulle sammensættes. Derfor lod vi deltagerne bytte rundt og gå i de grupper, de ønskede, netop fordi vi havde lovet at tage hensyn til holdensker.

Læser vi lidt længere nede i samme indlæg, står der: "De tre hold, der klarer sig bedst igennem denne indledende runde, vil så fortsætte til finalen". Vi har ikke her på nogen måde søgt at skjule, at vi bedømte holdvis. Der står ganske vist ikke

explicit, at også finalen bedømtes holdvis, men lidt selvstændig tankevirksomhed troede vi - lidt vel optimistisk, måske - at vi kunne forvente hos deltagerne.

Tilbage er så blot navnet. Turneringen burde selvfølgelig have heddet "AD&D med individuel tilmelding, holdbedømmelse, mulighed for angivelse af holdensker" i modsætning til Flemmings turnering, der burde have heddet "AD&D, kun tilmelding for færdige hold." På et eller andet tidspunkt under planlægningen fandt vi imidlertid dette navn for langt at slæbe rundt med, og da den store forskel på de to turneringer var den, at man i den ene godt kunne tilhælde sig uden at være et færdigt hold, fik den det måske lidt misvisende navn "Individuel AD&D". Da vi som sagt gik ud fra, at interesserede læste beskrivelsen af turneringen, mente vi ikke, at der kunne være mulighed for misforståelser. Det individuelle ligger altså i, at man kan tilmelde sig som enkelt-person, vi kræver ikke, at man er et hold (i så fald ville vi også uden tvivl blive beskyldt for at prøve at udelukke nogle af de strålende individualister, der ellers deltager...), og man må tage sine egne chancer ved lodtrækningen.

Ah ja, så er der den lille passus om, at du og dit hold "efter turneringsledelsens oplysninger ikke ville komme på samme hold". Nu vil jeg selvfølgelig nødig tage ansvaret for, hvad andre personer måtte have sagt, men jeg har ikke givet dig et svar af den art, og mine med-gamemastere næppe heller.

Arrangørerne? Jeg tvivler, men det er da muligt; arrangørerne har faktisk travlt med at arrangere, og derfor lægger de turneringerne ud til andre - og ingen af dem er inde i specifikke detaljer vedrørende samtlige turneringer. Hvem ellers? Turneringsledere for andre turneringer, måske? Det er da meget sandsynligt. Jeg har selv oplevet mange såvel sure som forbløffede blikke, når jeg har besvaret et spørgsmål vedrørende en anden turnering med et: "Aner det ikke, prøv at spørge ham, der har med det at gøre". Har man fire-fem gange modt den reaktion, kan det da også være fristende blot at svare efter bedste overbevisning (med risiko for at tage fejl). Jeg kan igen blot henvise til den officielle beskrivelse af turneringen (som forøvrigt også er sendt til Århus m.v. sammen med tilmeldingsblanketterne).

Men for nu at være sikker på, at i hvert fald du ikke er i tvivl næste år, vil jeg her præcisere, at så længe jeg står for AD&D bliver der mulighed for at angive holdensker (men ikke 100% garanti for at de opfyldes), og bedømmelsen bliver holdvis.

Med venlig hilsen
og ønsker om god bedring

Torben Ussing.

"De er ude efter mig allesammen, fordi jeg er den bedste! -Så jeg må skrive et enormt langt brev, hvor jeg bedyrer min fuldstændige uskyld!"

Tak, i lige måde
J.H.K.

Til redaktionen af T&L

Ulykke med dette sidste nummer af T&L, det er det bedste hidtil. Jeg kunne sige meget godt om det, men i stedet vil jeg nøjes med at kritisere den ene ting jeg fandt dårlig.

Det drejer sig om artiklen om krigsstrategi.

Jeg har hele tiden haft den opfattelse at T&L var et hæfte der skulle handle om spil og aktiviteter i forbindelse hermed, men den opfattelse har jeg måske revideret? I modsat fald kan jeg ikke se, hvad ondtalte artikel har at gøre i T&L. Artiklen interesserede mig ikke synderligt, men alligevel læste jeg den igennem i et håbløst forsøg på at finde noget, der tydede på at den handlede bare det mindste om spil. Desuden tvivler jeg og håber ikke på, at et ord som "krigskunst" findes i danske ordbøger eller leksikoner.

Jeg synes artiklens forfatter skulle holde sig som officer af linien, så han kan udske sin "krigskunst" i hæren. Gør han ikke gør det i T&L!

Forøvrigt: Er en indholdsfortegnelse ikke værd foran i bladet? Nej, det er nok bare endnu et udslag af min fuldstændig forkerte opfattelse.

Hans H. H.
Henri H.

Trofast læser af T&L

Læserbrev angående Søren Bugges artikel om krigsstrategi.

Det er helt i orden, at Søren Bugge skriver om krigsstrategiske teorier, hvis det relaterer sig til konfliktsimulationsspil (også kaldet krigsspil), men det var desværre ikke det SB gjorde i sidste nummer af T&L, SB's artikel beskæftede sig kun med krigsstrategiske teorier i militær forstand, ordet spil eller krigsspil forekom overhovedet ikke i artiklen, og overvejelser om hvorledes SB havde tænkt sig, at disse teorier skulle bruges i krigsspil blev hellere ikke berørt i artiklen. Og det er her min største anke ligger. Artikler af denne type mener jeg kun bør forefindes i T&L hvis de relaterer sig til SPIL.

Erik Swiatek

Svar: Disse to breve kom mig i hænde dagen for og på dagen hvor T&L nr.1, årgang 2 blev trykt. Derfor må de herrer vente med et rigtigt svar til næste nummer. Svaret bliver til gengæld en hel artikkel, hvor jeg vil forsøge at relatere de krigsstrategiske teorier til konfliktsimulationsspil og andre krigsspil.

SØREN BUGGE

BRÆNDER PARIS?

Det er vores (2 x Erik) hensigt i denne spalte at afsløre nogle af de fif vi har opdaget igennem årene som diplomacyspillere. Denne gang vil vi behandle en situation der ofte sætter uerfarne spillere i en slags coma eller i bedste fald en katterpine, nemlig at hans nabo i første træk vader ind i hans hjemland og truer et eller flere af hans hjemcentre, hvad så? Inden vi fremkommer med et råd (svar), lad os så se på et eksempel (husk at dette også kan overføres på andre områder, f.ex. Italien:

A(Ven)-Pie, England: F(Lon)-ENG, Frankrig: A(Par)-Bur, Tyrkiet: F(Ank)-BLA, Rusland: A(War)-Gal etc.): Forår 1901:

Tyskland: F(Kie)-Hol, A(Ber)-Kie og A(Mun)-Bur
Frankrig: F(Bre)-MAO, A(Mar)-Spa og A(Par)-Pic

Frankrigs træk er typisk neutrale og åbner mulighed for at indgå aftaler med alle sine naboer, hvorimod Tyskland ikke er i tvivl, han vil i bedste fald have Belgien, og er i værste fald på hugst i Frankrig, hvor han kan true Marseille og Paris. Hvis Italien samtidig er gået ind i Piedmont og/eller England er gået i Kanalen, ja så er det også lige meget for så er man alligevel så godt som færdig.

Rådet bliver stadigvæk det samme, GÅ EFTER DE CENTRE DU PLANLAGDE for hvis du begynder at dække dine centre, risikerer du at 'dine modstandere' laver hold-ordrer og står storgrinende og ser dig piske tilbage til dine hjemcentre, hvorfor du ikke får nogle nybygninger - og tro mig, at give dem den triumf er værre end at blive nakket (jeg har ikke selv oplevet denne bitre kalk endnu men jeg har smagt sejrens søde frugt).

Tilbage til eksemplet, hvor vi går ud fra at det kun er Tyskland der er grådig. Hvis Frankrig ønsker at dække både Marseille og Paris

bliver han nødt til at lade A(Spa)-Mar og A(Pic)-Par, da Tyskland kun kan true et center, lykkes det han derved, at få Frankrig (hans modstander) til at afskrive sig to potentielle centre (= nybygninger) for at forsvare sig imod en brik. Hvis Frankrig istedet ignorerer truslen slipper han også for at gætte på hvad Tyskland gør, for Tyskland har nemlig 3 valg: 1) Skal han gå efter Belgien og bruge Burgund-situationen til at forhandle med Frankrig, 2) skal han gå efter Paris eller Marseille og risikere at der bliver stand-off eller 3) skal han blive skal han blive stående og satse på at Frankrig halser tilbage, og derved forhindre de før omtalte nybygninger. Hvis Tyskland går efter Paris eller Marseille får Frankrig under alle omstændigheder en eller to nybygninger (to hvis han også kan få Belgien og med en aggressiv tysker er der chance for at England måske vil støtte Frankrig til Belgien) og Frankrig kan så bygge en Arme enten i Marseille eller Paris (samt måske en Arme i Brest), hvorfor Frankrig står stærkere til at tage sit hjemcenter tilbage end Tyskland til at ekspandere videre ind i Frankrig. Hvis Tyskland derimod enten går efter Belgien eller undlader at angribe dig får du to eller tre nybygninger (jvf. ovenfor, angående Belgien) og du kan så bygge en Arme både i Marseille og Paris (og måske en flåde i Brest), hvorefter det er Tyskland der står med problemerne.

Konklusion: Gå i denne situation efter det sikre, og lad modstanderen om at gætte.

2 x Erik



RATING , der udtales [REITIN] betyder VURDERING, KLASSIFICERING

PRIMÆRE FORMÅL: at virke som et underholdnings- og konkurrence- moment, der skal forege deltagernes fornøjelse ved at spille brætspil.

SEKUNDÆRE FORMÅL: at skabe en generel, uøjeblikkelig målestok for brætspil- leres individuelle styrke.

Sågodt som enhver idrætsgren eller organiseret klubvirksomhed har sin vurdering af deltagerne. Dels under en turnerings synsvinkel, dels under en øjeblikkelig formkurve, udtrykt ved en rating opgørelse.

Alene hvad brætspil angår har skakspillere en rating skala, og i U.S.A. kører A.H. sit A.R.E.A.-syst., der dækker alle deres 2 personers konflikt spil.

Det må være på tide, at vi i Danmark skaber vores eget (læs : "bedre") rating system.

Et forslag til regelsæt for et ratingsystem er trykt på et par selvstændige sider i forbindelse med denne artikel.

Mest interessant er nok faktoren F defineret i §6.1. På fig. 1 nederst på denne side er den vist som funktion af styrkeforskellen d .

Desto større forskel desto mindre faktor og dermed gevinst. Er forskellen derimod lille er $F \approx 0.1$, d.v.s. at spillerne kan miste ca. 10% af deres rating; medens de kan vinde 10% af modstanderens. Disse

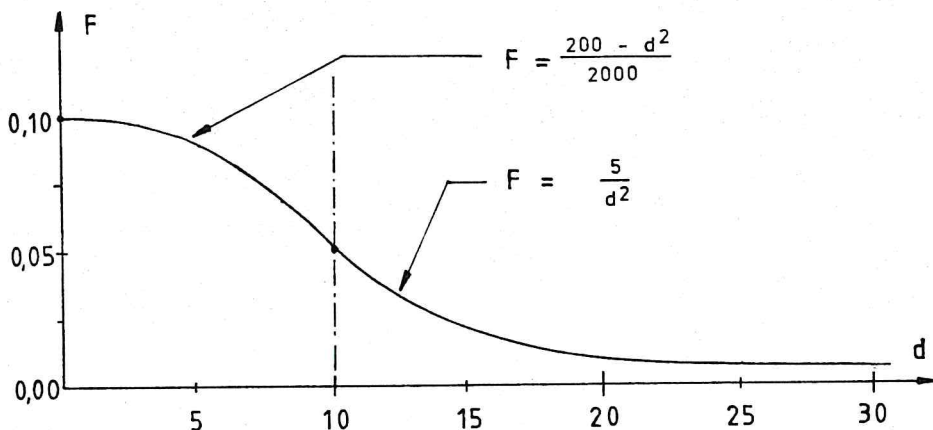


Fig. 1

betragtninger er naturligvis uden
dobleringsreglen i 6.5.

//Eks. 1.

Spiller A har rating 5.100

Spiller B har rating 1.000

$$d = 5.100 - 1.000 = 4.100$$

Da $0 \leq d \leq 10$ er

$$\begin{aligned} F &= \frac{200 - d^2}{2000} \\ &= \frac{200 - 4.100 \cdot 4.100}{2000} \\ &= 0.0916 \end{aligned}$$

Antag nu at spiller B vandt :

De nye ratings er :

$$\begin{aligned} A : 5.100 - 0.0916 \cdot 5.100 \\ = 4.633 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} B : 1.000 + 0.0916 \cdot 5.100 \\ = 1.467 \end{aligned}$$

Antages det nu at spiller A vandt,
er de nye ratings :

$$\begin{aligned} A : 5.100 + 0.0916 \cdot 1.000 \\ = 5.192 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} B : 1.000 - 0.0916 \cdot 1.000 \\ \text{pr. def.} = 1.000 \end{aligned}$$

//

Registreringsdato skal som begreb
ikke betragtes som selve spildatoen
men som en øvre grænse for antallet
af spil der kan rates i en 3 måned-
ers periode, og en af spillerne
angivet rækkefølge ratings skal af-
regnes i. Det er således meningen
at registreringsdatoer kan fremskri-
ves; men ikke tilbage ditto.

Det er naturligvis muligt at kunne
indberette flere spil ad gangen, f.
eks. fra en turneringsomgang eller

hvis man en dag når mere end et spil.

Det ville være ideelt, hvis en
spillerguide og rating identifikation
kunne finde sammen i et fælles udtryk.
Det ville blandt andet være lettere
at finde modstandere af samme styrke.

Forløbig er der to indvendinger:

1) KRYDS & BOLLE RATES LIGE MED F.EKS.
STRUGGLE OF NATIONS.

Dette er for såvidt rigtigt; men
dels spiller man for sjov (det er en
ordre) også S.O.N., dels lægger regi-
streringsdatoen en grænse på antal
spil. Og vil man endelig snyde syste-
met er det jo let, idet ingen koordi-
nator kan eller vil efterkontrollere
spillernes privatliv.

2) HVIS EN SPILLER ALTID VINDER OVER
NETOP EN MODSTANDER (der altså har
eller får 1.000)VIL DEN FØRSTE HUR-
TIGT KOMME I SPIDSEN.

Nej! Faktorerne er netop defineret
således at en voksende styrke giver
mindre gevinst, sålænge man ikke
møder ligeværdige modstandere.

Problemet kan opstå i indkørings-
fasen, der vil være præget af en del
irregulære svingninger. En spiller
kan styrke sig til et vist punkt, for
derefter i et par nederlag at dele
point med sin modstander. Dette vil
imidlertid efter en indkøringstid ikke
tilføre nogen af spillerne noget nyt.

Kommentarer og forslag er meget
velkomne til (ønskes svar vedlæg adr.
og frankeret svarkuvert) :

Asger Batting Clausen
Rødager Allé 69, 2.-4.
DK-2610 Rødovre

RATING REGLER

1.1 Ethvert medlem af CONSIM, eller Danmarks øvrige brætspilsforeninger vil kunne tilmelde sig rating systemet.

1.2 Ratingkoordinatoren udpeges for 1 år blandt CONSIMS medlemmer af foreningens bestyrelse ved dennes konstituering.

2.1 Enhver tilmeldt spiller får tildelt en startrating på 1.000 (éen).

2.2 Ingen spiller kan komme under værdien 1.000 (éen).

2.3 Rating kan kun ændres ved:

- a) 2 spilleres underskrevne indberetning (§§ 4.1 - 4.5) om et spil forløb.
- b) Nedskrivning ved manglende aktivitet.

2.4 Misbrug af ratingsystemet kan føre til begrundet eksklusion foretaget af ratingkoordinatoren.

2.5 § 2.4 afgørelser kan ankes til CONSIMS bestyrelse.

3.1 Ethvert 2 personers konflikt-simulationsspil, der findes rimeligt i CONSIM regi, kan rates.

3.2 Der kan kun indberettes et spil pr. dag

4.1 En indberetning skal ske skriftligt på A5 ark.

4.2 Indberetning skal ske til den til enhver tid fungerende ratingkoordinatoren.

4.3 Indberetning skal indeholde oplysninger om:

- a) spillernes navne,
- b) registreringsdato for spillet,
- c) spilllets navn,
- d) resultat,
- e) spillernes underskrift.

4.4 Indberetninger/registreringsdatoer skal foreligge inden de 4 skæringsdatoer nævnt i § 5.2 for at være gyldige.

4.5 Fejlagtig indberetning mod bedre vidende betragtes som misbrug, jvnf. § 2.4 .

5.1 Status over rating føres 4 gange om året i en ratingliste.

5.2 Skæringsdatoerne er:

1./3., 1./6., 1./9. og 1./12.

5.3 Ratinglisten skal indeholde følgende oplysninger:

- a) aktuelle placering (rangorden)
- b) forrige placering
- c) spillernavn/identifikation
- d) ratingværdi $xx.xxx/yy/zz/aa.aaa/$
 $xx.xxx$ selve ratingværdien på
 opgørelsesdagen.
 yy antal gennemførte spil
 zz antal forskellige mod-
 standere
 $aa.aaa$ ovennævntes gennemsnit-
 lige rating på opgørel-
 sesdatoen.

5.4 Den i §§ 5.1 - 5.3 nævnte rating-
 liste offentliggøres i Torden og
 Lynild, hvorfra den må citeres med
 tydelig kildeangivelse.

5.5 Tilmeldte spillere kan på et
 vilkårligt tidspunkt få oplyst egen
 aktuelle rating og evt. placering
 ved indsendelse af frankeret og
 adresseret svarkuvert til koordinator.

5.6 Ratinglistens omfang bestemmes
 af den til enhver tid fungerende
 koordinator i samarbejde med
 Torden og Lynilds redaktion.

6.1 Når et spil indberettes udreg-
 nes styrkeforskellen d og en faktor

F :

$$d = xx.xxx_{\text{størst}} - xx.xxx_{\text{mindst}} > 0$$

Hvis $0 \leq d \leq 10$

$$F = \frac{200 - d^2}{2000}$$

Hvis $10 \leq d$

$$F = \frac{5}{d^2}$$

6.2 Hvis $xx.xxx_{\text{størst}}$ har vundet
 reguleres de to ratings med:

$$\pm F \cdot xx.xxx_{\text{mindst}}$$

- + for vinderens rating.
- for taberens rating.

6.3 Hvis $xx.xxx_{\text{mindst}}$ har vundet
 reguleres de to ratings med:

$$\pm F \cdot xx.xxx_{\text{størst}}$$

- + for vinderens rating.
- for taberens rating.

6.4 Hvis et spil ender uafgjort er
 der spillet på den halve faktor, og
 spilleren med $xx.xxx_{\text{mindst}}$ betragtes
 som vinder.

Hvis $xx.xxx_{\text{størst}} = xx.xxx_{\text{mindst}}$
 fører spillet ikke til nogen ændring
 i rating.

6.5 Forudsat enighed spillerne
 imellem ved et spils start, kan man
 spille på den dobbelte faktor; f.eks.
 for at kunne skelne mellem en
 afgørende og marginal sejr.

6.6 Hvis ingen spil indberettes i
 en 3 måneders periode nedskrives
 ratingværdien med 10%.

7.1 Ratingkoordinator er til enhver
 tid den afgørende instans ved enhver
 fortolkning af disse regler.

Turnerings-lederens lænestol



SQUAD LEADER - turneringen '86.

I år meldte sig 24 deltagere, en ferdobling i forhold til i fjor, og 9 gengangere er at finde blandt årets deltagere. Da SL-runderne traditionelt afholdes på lørdagsmøderne i Consim, kan der kun spilles 8 runder, og en finale, der atter i år ligger fredag aften på VikingCon. Jeg valgte derfor følgende turneringssystem: Først en indledende turnering med 8 puljer af 3. Efter 3 runder går puljevinderne videre til hovedturneringen med 2 puljer af 4. Efter 4 intense spil, mødes nr. 1 i hver pulje med nummer 2 i den modstående pulje, og vinderne af disse to kampe mødes i den utroligt velspillede og spændende finale på Vikingcon 5. Nærmere detaljer kan fås hos turneringslederen. Der er dog en vigtig ændring, som også deltagerne skal være opmærksomme på: Puljerne i mellemrunderne bliver (bogstav betegner vinderen af indledende pulje med dette navn):

Pulje 1:

A, B, E, F

Pulje 2:

C, D, G, H

Dette blev foreslået af flere deltagere, og begrundelsen er, at så kan man ikke møde de samme som i indledende runder. Det betaler sig at komme med konstruktive forslag!

De 24 deltagere:

- A: Henrik Elkjær (HE)
Børge Madsen (BM)
Karsten Joensen (KJ)
- B: Kim Svendsen (KS)
Martin Johannesson (MJ)
Lars Ekner (LE)
- C: Jesper Jacobsen (JJ)
Henning Nielsen (HN)
Nils Ljunggren (NL)
- D: Alex Løvendahl Pedersen (AP)
Robert Olesen (RO)
Michael Hastrup Leth (ML)
- E: Kim J.S. Madsen (KM)
Søren Bugge (SB)
Steen M. Olsen (SO)
- F: Ole Zester (OZ)
Lars Klysner (LK)
Jørgen Werner (JW)
- G: Jesper O. Pedersen (JP)
Henri Morten Hein (HH)
Henrik Zinkernagel
- H: Torsten Jacobsen (TJ)
Carsten S. Olsen (CO)
Jens Berthelsen (JB)



1. Indledende runde.

I første runde spillede scenario H11, "Panzerwehrmachtbeamt". (Titlen er en inside joke). Det hele foregår i juli 1941, hvor de sejrsvante tyske pansertropper tromler nogen stakkels russere til plukfisk. Lad mig dog med det samme konstatere, at det ikke var så mange russere, der levede op (egentlig ned) til denne beskrivelse. Enkelte var endda så ufine, at de lavede gravet laks af tyskerne (i hvert fald gravet, og 5 fod ned).

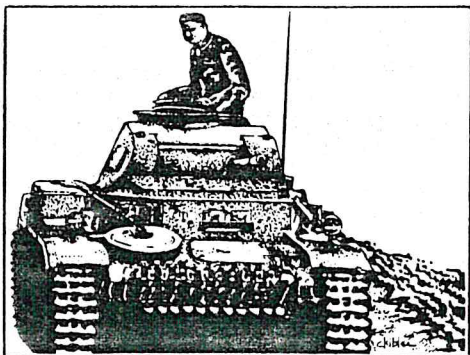
De læsere, der fulgte med sidste år ved nok, at jeg altid skal være bagklog efter at alle har spillet, og i år vil jeg selvfølgelig fortsætte på samme vis.

Patenttaktik.

Jeg kunne fylde mindst et helt nummer af T&L med forslag og eksempler fra dette scenario. Her er derfor kun de allermost basale ting.

Tyskerne bør straks indse vigtigheden af at have to tanks stående på højen på bræt 2, næsten hele spillet igennem. Disse forhindrer temmelig effektivt russerne i at bevæge sig hurtigt frem og tilbage. Derefter er det mindst lige så vigtigt ikke at angribe der, hvor fjenden er stærkest men svagest. Det kan lyde simpelt, men de allerfleste angreb russernes stærke stillinger i skovkanten, og kom derfor ingen vegne. Sidst men ikke mindst er der ingen grund til ikke at køre igennem brættet til sidst, i hvert fald med AFV'erne. Jeg vil lige også pointere, at SPW'er bør proppes til randen med infanteri, med mindre man står og bliver beskudt af panserbrydende våben.

Russerne afgør selv mere, end man fra starten skulle tro. At med det samme rykke frem til skovkanten og entrench, er for mig en selvfølge. AA-gun'en er så dårlig, at man seriøst skal overveje at gemme den i skoven. Forstærkningerne bør ikke forlade bræt 4, med mindre man har vished for, at tyskerne ikke forsøger at rykke ud. Det er også utrolig farligt, hvis tyskerne har tanks på højen. Russernes taktik kort fortalt: entrench, entrench, conceal, conceal. Husk, at stukaer ikke kan se skovfelter!



BATTLE REPORT

KAMPRAPPORTER.

Nu er du, kære læser, sikkert dødtæt af at læse mine eftertænkninger, som det ikke er så svært at komme med, når man har god tid og har set 12 par spillere dumme sig, før man selv får lov. OK, her er så beskrivelser af VISSE kampe, desværre ikke alle, jeg er ikke skizzofrøn nok til at følge 100% med i alle kampe samtidig.

Alex L. - Jesper J.

I et slag, som sikkert kunne benyttes som demonstration til nye rekrutter, som det absolutte ideal, knuste Alex al modstand. Samtlige Jespers enheder var enten fanger eller faldne efter slaget, mens Alex' tyske tropper ikke led nogen som helst tab overhovedet! Alex indrømmede, at en af hans enheder var broken til sidst, men det bliver ikke nævnt i dagsbefalingen. Alex havde endda tid til at rykke næsten alle enheder ud til sidst. Jesper, derimod, ignorerede visse elementære ting i spillet, som Entrenchments og Concealment, og er sikkert blevet en hel del klogere. Men selv med min temmelig sparsomme kendskab til Jesper, tør jeg godt garantere, at han ikke taber modet. Snarere tværtimod. Lad os nu se.

Michael H.-L. - Nils L., Lars K. - Søren B., Carsten O. - Henri H.

Disse tre kampe gik stort set på samme vis, dog af forskellige grunde. Alle tyskerne havde godt greb om deres russiske modstandere, og det var detaljer, der afgjorde, hvem, der klarede sig bedst. Lars fik drømmestarten: KIA på 8-1'eren v.h.a. stuka i tur 1, og burde nok, efter min mening have vundet større. Søren kom fint igen efter sin set up bommert, men Lars' forsigtige spil gav ikke Søren chancer

for at vende slaget. Henri stillede op for langt tilbage, og Carsten havde kontrol over situationen igen hele spillet. Michael fik en samlet andenplads i denne runde, men det rakte desværre kun til 2p i hans pulje, da han er sammen med Alex. Nils spil var under den standard, jeg ved, Nils plejer at holde. Men det var ikke de flotte resultater, der dominerede hans klubtemperaturer fra Østerbro spilleforening. De har vist noget at snakke indbyrdes om.

Jørgen W. - Steen O., Jens B. - Henrik Z.

Disse to kampe var temmelig jævne, og begge gav da også middelplasseringer i deres respektive puljer.

Martin J. - Børge M., Torsten J. - Jesper P., Kim S. - Henrik E.

Disse kampe resultater betragter jeg som russiske sejre. Da ingen af tyskerne kom nogen som helst vej. Ud over de 6 VP man får foreløbigt i starten scorede de nævnte selv. 6, 3 og 3 VP, sammenlagt med 73 VP til Alex. Men selv flotte resultater er tilsyneladende ikke det, der tæller i denne turnering, kan Børge med rette konkludere for sig selv. For det gav ham en bundplacering i sin pulje. Han kan dog så nok glæde sig til de næste runder, hvor han så møder de åbenbart utroligt nemme modstandere, som hans konkurrenter spillede med her. Fra den sidstnævnte af disse 3 kampe vil jeg lige nævne en pudsigt episode. Henrik fik sin 10mm mortar i stilling, så at den kunne beskyde den generende pansermander på højen. Men ak og ve. Han regnede ud, at han skulle slå med 2 terninger, for blot at ramme! (Dette var i øvrigt forkert, men pyt!) Han skød alligevel, for han kunne han jo få en bedre chance næste runde. Og, minsanten, om ikke det lykkedes for ham at ramme. Skud, og endda så eftertrykkeligt, at Kims leder tog billerten! Han besvarede overhovedet ikke den hild, uvist af hvilken grund.

Lars E. - Karsten J., Ole Z. - Kim M. og Robert O. - Henning N.

Ja, nogen gange går det helt galt. Dette skete i disse kampe for vores tyske venner/fjender, og der var i nogen grad tvivl om, hvem der egentlig var angriber. Robert havde ikke prøvet at spille med panservogne før, så han er til dels undskyldt, men ikke Ole og Lars. Disse to, som jeg inden turneringen havde været så uforsigtig at kalde favoritter viste, at dette ingenlunde var tilfældet. Ole tog chancer med Kim, hvilket rangerer på linie med forrige nummers glimrende historie om "Banke på døren". Resultatet udblev heller ikke. Lars E.'s kamp overværede jeg ikke selv, men Lars fortalte min om "tank-dueller".

Ja, han sagde endda, at han havde tabt nogen. Tankdueller kan sagtens forekomme, den er jeg med på, men det bør være mellem de tyske tanks indbyrdes, og det må gælde, hvem der dræber flest russerne. Det var vist ikke helt sådan, det foregik her, vel Lars? Nå, ikke mere om det, jeg tror den er gået ind ...

Resultatet af 1. runde.

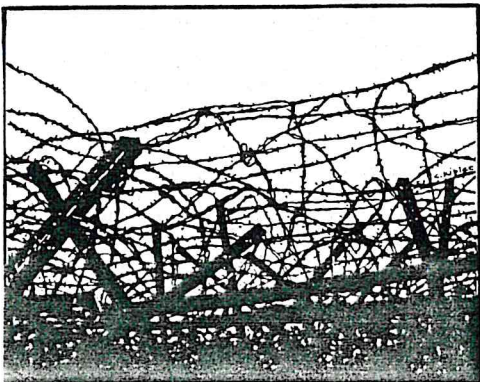
A: KJ 3(10), HE 2(8½), BM 1(7)
B: MJ 3(6), KS 2(4½), LE 1(3)
C: HM 3(12), NL 2(2), JJ 1(1)
D: AP 3(12), ML 2(11), RO 1(1)
E: KM 3(11), SO 2(5), SB 1(3)
F: LK 3(10), JW 2(8), OZ 1(2)
G: JP 3(8½), HZ 2(6), HH 1(4)
H: CO 3(10), JB 2(7), TJ 1(4½)

Tallet udenfor parentes er scoren. Tallet i parentes er scoren i forhold til alle andre, som kun benyttes, hvis to står lige i deres pulje til sidst, eller til at afgøre placeringerne 9 til 24.

Kommentar.

Af overraskelser kan nævnes, at Lars E. og Ole Z. ikke fik mere end 1p, og måske også, at Henrik E. ikke fik 3p. Men intet er afgjort endnu, næsten alt kan fortsat ske.

Her spilledes scenario HL2, "Summa summarum", (navnet skyldes, at det forestiller den sidste finske kamp for den lille by "Summa"). Bemærk stavfejl, summarum burde være sumarum. De finske tropper, der tapert har holdt russerne tilbage i 2 måneder, bliver her angrebet med bl.a. KVII-tanks, og så er det nat. Og det var det faktisk for de fleste. Scenariet foregår under meget hårde vejrforhold, Falling snow, Deep snow og Extreme Winter, hvilket er meget dominerende under spillet. Finnerne har for øvrigt ski.



Sådan gør man.

For finnerne er situationen umiddelbart ikke så god. Sneen forhindrer skud på lang afstand, og KVII og KVI er ikke til at røre med kun 47mm AT. For slet ikke at tale om 20mm ATR! Så det gælder naturligvis om at i bogstaveligste forstand at føre den brændte jords politik, eller måske snarere den brændte bys. Kindling er for mig en normalt anvendt teknik, og her er det alfa omega. Derved kan man kanalisere det russiske angreb ind på nogle få områder. Hurtige kommandoraides om bag de russiske linier gennem skoven er en mulighed, som man i hvert fald bør tvinge russerne til at gardere sig imod. Husk at molotovcocktails kan anvendes til at brænde bygninger af med.

Russerne bør udnytte sine AFV'er 100%. Deres værste fjende er breakdown. Flammekastertanken bør dog passe lidt på, p.g.a. sin dårlige pansring. Ellers bør man angribe over hele fronten med infanteriet, mens panseret skal holde sig til vejene af hensyn til Boq. Lederne skal man selvfølgelig passe på, men en squad fra eller til kan vel ikke gøre den store forskel. Brutal aggression må være sagen.

Kampene:

Martin J. - Henrik E.

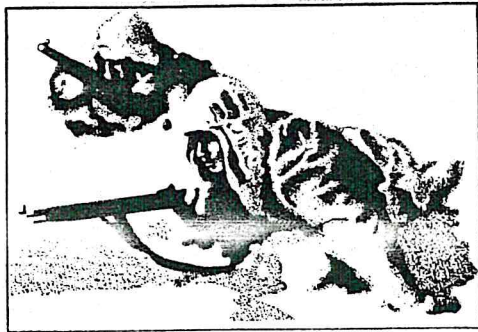
Henrik brændte som den eneste byen af. og der var aldrig tvivl om, at han skulle vinde. Martin prøvede tappert, og han fik da også indtaget en bygning, selv om det holdt hårdt. Det var ikke hans skyld, at det ikke gik bedre. Men Henriks pointtal var i hvert fald i særklasse bedre end alle andres.

Lars K. - Kim M.

Breakdown er ikke Lars' livret, men her skete det desværre for ham hele tiden. Alle 4 tanks brød sammen næsten med det samme, og Kim kunne uden større vanskeligheder holde Lars væk, selv om han glemte alt om brand i bygninger. Pointstallet her var også langt fra de øvrige, men burde ikke have været det.

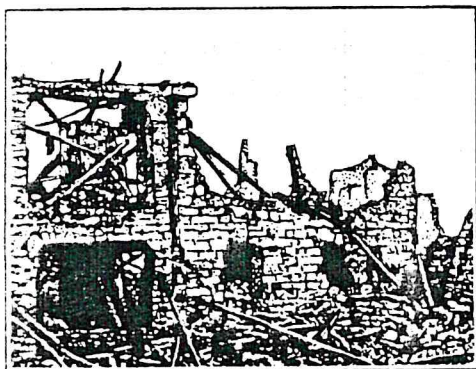
TJ-HZ, CO-JP, JB-HH, ML-HN, LE-BM, RO-JJ, AP-NL.

Alle disse kampe var fine russiske angreb mod uinspirerede finske forsvare. Ingen drømte om at tænde ild, og russerne har god grund til at føle, at de bankede deres modstandere. Selv uden at tænde ild kan finnerne nemt klare sig bedre end her. Der var ikke ret mange finner tilbage i nogen af disse spil. Alex kamp mod Nils var en underlig affære. Nils havde trods det, at han havde haft 1 time til at studere scenarioet, glemt 4 af sine 10 squads i sin set up. Dette opdagede han først i tur 6, og efter at de havde konsulteret mig bestemte jeg, at han fik lov til at stille dem i byen. Men det hjalp ham ikke syndeligt. Lad os her antage, at Nils' 40 mand sammen med de fleste af de finske spillere havde deltaget i det finske mesterskab i nationalsporten "Jokka" dagen før, hvilket også forklarer tilstedeværelsen af molotov cocktails.



Spil 7. - Steen O., Jørgen W. -
Søren B. og Kim S. - Karsten J.

Som nævnt ovenfor, vandt 7 russere
 hæmmet over deres modstandere.
 Disse 3 russere her vandt så to-
 felt og fuldstændig uhammet, græn-
 sende til det umulige, over deres
 stakkels modstandere, hvis præsta-
 tion var så dårlig, at man tror
 det var løgn. Steen genoptog fami-
 lietraditionen med at aflive sine
 egne enheder på rally, og hjalp
 dermed Ole til sejren i et sådant
 anfang, at han burde tildeles en
 medalje af Den Røde Arme. Søren
 og Karsten oplevede det tragiske,
 at få sine enheder totalt udslet-
 tet. Kims kamp mod Karsten led dog
 ingen, at der var visse regeltek-
 niske problemer, der kom Kim til
 fortjent fordel. Men da Kim var
 mere end 50 VP bedre end den næst-
 bedste i hans pulje kan det nok ik-
 ke have betydet noget i den sam-
 menhæng. Jørgen spillede som altid
 dygt forsigtigt, men det lykkedes
 ham alligevel at slå Søren, men
 det gik ærligt talt utroligt lang-
 somt med spillet.



Stillingen efter 2 runder:

: HE 5(20½), KJ 4(11), BM 3(13)
 : KS 5(16½), MJ 4(7), LE 3(10)
 : HN 6(19), JJ 3(6), NL 3(6)
 : AP 6(21), ML 3(17), RO 3(9)
 : KM 6(22), SO 4(8), SB 2(5)
 : JW 5(19), LK 4(12), OZ 3(13)
 : JP 5(17½), HZ 5(16), HH 2(12)
 : CO 5(14), JB 5(12), TJ 2(7½)

Kommentar.

Ja, godt squadleader-spil var det
 vist lidt småt med blandt finnerne.
 Men et meget værre problem så dagens
 lys i denne runde. Fair play har
 jeg ikke lavet regler for, det tro-
 ede jeg, folk selv kunne finde ud
 af. Men nogle har ikke samme indstil-
 ling som jeg, tydeligvis. At snyde
 folk for en hel fire phase, bare
 fordi de i vanvare er begyndt på
 f.x. advance phase, synes jeg ærligt
 talt er småligt. Være er det nu,
 at gå rundt og se, hvordan ting og
 sager forløber i de andre kampe i
 sin pulje, så at man kan spille ef-
 ter det i sin egen kamp. At så sam-
 tidig kopiere tydeligvis effektive
 ideer og give gode råd til andre
 turneringsdeltagere det er for groft.
 Det allergroveste er dog, hvis ens
 kamp nødtvungen er blevet udskudt
 til efter den normale spilledag,
 hvis man så snakker taktik med dem,
 der ikke blot selv har spillet,
 men også har hørt på, mens turnerings-
 lederen fortalte andre om, hvad
 der efter hans mening var det bed-
 ste at gøre. "Det har du ikke sagt
 er forbudt" var en af deltagernes
 kommentar, da jeg forelagde sagen
 for ham. Lad dette stå som en kraf-
 tig formaning om at spille fair,
 men jeg gider ikke have deltagere
 med, der ikke lever op til almin-
 delige fair-play principper.

Men OK, efter 2 runder er meget al-
 lerede afgjort. Sikre deltagere i
 hovedturneringen er: Henning N.,
 Alex L. og Kim M. Uden chancer er:
 Jesper J., Nils L., Michael H.-L.,
 Steen O., Søren B., Henri H. og
 Torsten J. Alle øvrige har fortsat
 chancen, i hvert fald på papiret.
 Rent placeringsmæssigt bød 2. runde
 ikke på større overraskelser.

FOR FREMTIDEN SKAL ALLE SPIL VÆRE
 AFVİKLEDE SENEST DEN LØRDAG, HVOR
 DER NORMALT SPILLES.

På gensyn i næste nummer.

Henrik Lawatz,
 turneringsleder.

GUNSLINGER

041.

For omkring et halvt års tid siden dukkede den rare turneringskoordinator op i mit hjem og spurgte, om jeg ikke havde en ubændig trang til at arrangere en officiel turnering i Avalon Hill spillet 'Gunslinger'. Som det flittige og trofaste medlem jeg var (og er), takkede jeg naturligvis for den viste tillid og gik igang med forberedelserne. Endskønt førnævnte var sikker på, at alle Consim medlemmer, som kunne gå, ville melde sig, var jeg ikke helt så optimistisk.

Da tilmeldingsfristen var udløbet, havde jeg kun truet 9 spillere med død og forbandelser som "Må du altid spille Bene Geserit i 'Dune'!" (Som forøvrigt udtaltes Doone og ikke Djune, i hvert tilfælde af Frank Herbert!) Da jeg dog ikke havde opgivet alt håb lykkedes det mig dog i tide, at overtale 5 begyndere til at slutte op om colt'ene.

De modige desperados blev delt i to circa ligestore puljer á 7 mand, og disse er:

PULJE A

Claus Ekstrøm	a.k.a.	CLEK
Henrik Elkjær	"	HEEL
Henri M. Hein	"	HEHE
Bo Kaltoft	"	BOKA
Lasse Lybek	"	LALY
Alex Løvendal	"	ALLØ
Ole Zester	"	OLZE

PULJE B

Jesper Brandt	a.k.a.	JEBR
Søren Bugge	"	SØBU
Jesper Jacobsen	"	JEJA
Anker Josefsen	"	ANJO
Henrik Lawatz	"	HELA
Niels Madsen	"	NIMA
Steen Bøg Madsen	"	SØBM



Nu havde jeg jo lovet i sidste nummer af T&L, at samtliche showdowns ville være nye og lavet specielt til denne turnering, så jeg satte mig ned og kreerede nogle mere eller mindre realistiske situationer, som kunne omsættes til spil. Til trods for dette følte jeg, at man stadigvæk kunne bruge den victory point tabel, som er i spillet, når der skulle gives points efter hver runde. Den er rimelig simpel og essensen er: Det er ikke smart at dø! Som en biting kan også nævnes, at det giver et par points at skyde en fjende. I turneringen skal indledningsvis spilles 6 showdowns, og efter disse vil de syv 'bedste' spille yderligere 6, hvor de beholder tidligere scorede points. De to bedste fra hver pulje samt de 3 øvrige med de højeste scorere går videre til finale runderne.

1. "Now that we're here..."

Det første showdown i turneringen var en blanding mellem et brawling- og et shootingshowdown. To rivaliserende familier, The Elkyars og The Liondales (enhver lighed med virkelige navne og personer er tilsigtet), mødtes på en kirkegård og gik i flæsket på hinanden. Da det var i 1827, var de eneste skydevåben forladerpistoler og en muskedonner. Desuden var der spader og knive. Nogle af de helt centrale beslutninger for spillerne at tage var: "Hvornår skal jeg skyde mit våben af for at få max-effekt?" og "Hvem skal jeg angribe og med hvad?"

Generelt må det siges, at de begunstigede, som havde noget at affyre (3 mand), valgte at stille sig på lige fod med de øvrige ved at skyde efter gråspurve og lignende. En glædelig overraskelse fandt sted i pulje B, hvor SBØM pludselig hørte en lyd bag sig, sprang op fra liggende stilling, hvirvlede rundt og affyrede sin pistol i en flydende bevægelse. Med et stort, rødt øje mellem de to andre faldt ANJO forover i en sky af støv. For den præstation tildeles SBØM 'Svinehaldsmedaljen', som han dog deler med LALY, som med et halvdårligt, normalt ufarligt slag plantede sin kniv i OLZEs brede ryg. Sidstnævnte befandt sig på det tidspunkt på en gravsten, hvilket egentligt ikke kan være forfærdeligt overraskende, idet spillerne i pulje A næsten tilbragte mere tid på disse end på jorden!

Med hensyn til valget af modstander må man sige, at CLEK nok fandt ud af, at han valgte forkert. Med en enorm ilddu kastede han sig over en mere erfaren spiller, HEEL, som havde en betydeligt stærkere character. HEEL var dog i sit flinke hjørne så han slog "kun" CLEK ud!

I pulje B var JEJA i en lignende situation mod HELA, men valgte dog at give op overfor overmagten med det resultat, at SØBU pludselig havde 3 fjender og ingen venner. Efter en passende løbetur kulminerede det hele i "Bugge's Last Stand" i sidste omgang, hvor SØBU fandt på at dukke sig for et slag, medens den nærmeste modstander var 7m væk! Effekten var dog stor, idet både HELA og SBØM missede knivkast, som hver havde 31% chance for at give SØBU et sidste hvilested og yderligere 41% chance for bare at ramme ham! Men, hva' pokker, -hvis man hele tiden skal flygte bare fordi der ca. 50% chance for at dø, hvad bliver så det næste!

'Overkill-pokalen' gik til BOKA, som skød med AIM 14 på 3 felters afstand! (For udenforstående skal det oplyses at max. aim er 9 og at hvert felt er ca. 2m). At han

så ramte ved siden af målet kan vel så tilskrives en højere retfærdighedsinstans! Stillingen efter 1. runde:

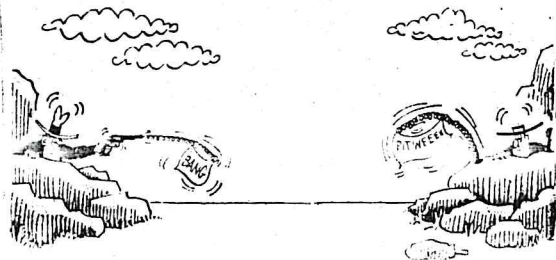
A)	B)
BOKA +3	JEBR +4
LALY +3	SBØM +4
HEEL +2	HELA +2
ALLØ +1	SØBU 0
CLEK -1	JEJA -4
HEHE -8	ANJO -9
OLZE -8	NIMA -9

2. "Shoot-out at 'The Golden Nugget'."

Jeg må nok indrømme, at dette showdown var hovedattraktionen ved første runde af turneringen. Umiddelbart drejede det sig om et ganske banalt ambush, som dog var blevet peppet op ved at to personer skiftede side officielt. Hver spiller fik så en smule at vide (nogle vidste intet) og så kunne alle mand begynde at skyde. De, som var på samme hold måtte diskutere set-up'en med det resultat, at visse forrædere fik fik placeret nogle uheldige, naive "hold-kammerater" i højest ubehagelige situationer. I denne sammenhæng er man nok nødt til at nævne HEEL, som havde BOKAs ryg at skyde på, på hvad der svarer til klods hold. HELA var mere raffineret, idet han fik SØBU til at stille sig på et komfur. Resultatet udeblev ikke, da JEBR i første turn forvandlede ham til millionbøf med to løb af et haglevær!

De to andre, som havde forræder-status var ikke helt så heldige. NIMA kom til at afsløre sig i turn 1, segment 1 og derefter var ingen i tvivl om hans sympatier. Senere blev han slået ud af HELA, som højlydt beklagede sig over at han endnu ikke havde slået nogen ihjel. HEHE havde heller ikke meget at grine af, idet hans overfald var for ineffektivt, og CLEK sørgede for, at det ikke skulle gentage sig!

Dette showdown var forøvrigt en personlig triumf for spillelederen, idet man brugte en regel, som betød at pistoler kunne gå af i hylsteret. Jeg fortalte endvidere spillerne at de kunne undgå problemer ved at lade et kammer være tomt. Alle i pulje A fulgte rådet, men kun en af spillerne i pulje B gjorde som anbefalet. Resultatet var moralsk helt perfekt idet både NIMA og SBØM skød sig selv i foden!



I pulje A var kampen hurtigt overstået, idet man på kort tid fik udraderet BOKA og HEHE, og da OLZE endvidere var såret, besluttede fjerdemanden på holdet, ALLØ, sig for at overgive sig sammen med OLZE. ALLØ burde nok være løbet sin vej i stedet, hvilket han selv var den første til at se. Men han slap da i det mindste for at tage et par gram på i form af et blyindlæg i mellemgulvet, - efter sigende skulle det være højst skadeligt for helbredet.

"Den, som lever ved haglgeværet, skal do ved haglgeværet" siger et gammelt ord, og det kan JEER bekræfte. ANJO forærede ham to ladninger hagl til at erstatte de to, som SØBU havde "lånt" tidligere. Overvældet af taknemmelighed galdt JEER om, og han rejste sig ikke op igen. At ANJO overgav sig ca. 0,4 sekunder senere følger naturligvis kun spot til skade.

At SØBM er en god ven at have kan HELA bekræfte, da sidstnævnte gennem hele spillet blev jaget af førnævnte, som anså ham for den farligste modstander endskønt de var på samme side. SØBM var dog lovligt undskyldt, idet han var uvidende om sagens rette sammenhæng. (Jeg har dog hørt ondsindede rygter påstå, at han vidste det, men ville fjerne en konkurrent i toppen af sin turneringspulje. "Men, det kan da ikke være sandt, vel Steen?").

Stillingen efter 2. runde:

A)	B)
HEEL +2 +6 =+8	SØBM +4 +2 =+6
LALY +3 +4 =+7	HELA +2 +3 =+5
CLEK -1 +6 =+5	JEER +4 -7 =-3
ALLØ +1 -6 =-5	SØBU 0 -8 =-8
BOKA +3 -9 =-6	ANJO -9 -1 =-10
OLZE -8 -6 =-14	NIMA -9 -3 =-12
HEHE -8 -9 =-17	JEJA -4 -9 =-13

Spillere over strengen går videre.

3. "Let's hear it for the boys."

Dette showdown gav på mange måder udtryk for spillelederens frustrationer over manglende mulighed for afprøvning af de enkelte showdowns og mangel på diskussion om spillet med ikke-turneringsspillere med spillet! (Dette er et camoufleret noderåd!!!) Dette kom til at påvirke showdown 3 i særdeleshed, idet der var mange udslag af syg humor. (14 spillere nikker samtykkende.) Til trods for, -eller måske på grund af-, denne situation morede spillerne sig kosteligt.

Scenen var en skolegård, aktørerne var elever (røde, hvide og sorte (nogle var også gule og blå bagefter)) og situationen var et slagsmål. Naturligvis var eleverne i besiddelse af knive, tomahawker, spande og økser.

(Hvilke skolebørn er ikke det?). De kæmpende var delt ind i 3 hold, og så gjaldt det ellers bare om at give de andre tøv ouden at slå dem ihjel. Spillere, som ikke nåede væk i tide blev fanget af en usynlig lærer.



I pulje A skete der ikke meget af interesse. Og dog, - BOKA gjorde i hvertilfælde sit for at alle skulle more sig. Han omdøbte sin character, Running Boy, som var den svageste på kortet, til Kamikaze Boy og løb hen imod først en ultra-farlig indianer, OLZE, dernæst en led farmerson, HEEL. Det hele var dog et led i en større plan, som gik ud på at nå hele kortet rundt på kortest mulig tid!

LALY og ALLØ havde desuden en fælles interesse i, at LALY holdt sig i live til trods for svære sår, idet de begge ville få -8, hvis han døde. Med svedige håndflader trak LALY et delay-card og konstaterede at han kun besvime, og ALLØ klappede i sine små hænder. Der var 50% chance for at han døde.

I pulje B gav SØBU SØBM og HELA chancen for at tage revanche for misserne i showdown 1, og det lod de to voldsmand sig ikke sige 2 gange! De gennembankede den stakkels indianer så der ikke var en hel fjer tilbage på hovedet af ham, og bagefter trampede de sammen med lillebror, NIMA, løs på SØBUS ømme krop.

Den anden indianer, ANJO, havde det heller ikke let, idet JEJA, som spillede den stærke character ubenhørligt jagede ham med armene bevægende sig som en anden Pac-Man, mund! Til sidst blev det for meget for stakkels ANJO, som vendte sig om og blev slået, sparket og knust til lirekassemand for han kunne nå at sige "Fred på Jord mellem alle folkeslag!" til den kraftigt solbrændte John Henry.

falles for de to puljer var, at alle som kunne krybe eller gå forsvandt som med et trylleslag, da man måtte flygte uden at miste points!

Stillingen efter 3. runde:

A)	B)
HEEL +2 +6 +4 =+12	HELA +2 +3 +6 =+11
CLEK -1 +6 +4 =+ 9	SBØM +4 +2 +4 =+10
LALY +3 +4 -2 =+ 5	JEBR +4 -7 +4 =+ 1
ALLØ +1 -6 +6 =+ 1	JEJA -4 -9 +6 =- 7
BOKA +3 -9 +4 =- 2	NIMA -9 -3 +4 =- 8
OLZE -8 -6 +4 =-10	SØBU 0 -8 -2 =-10
HEHE -8 -9 0 =-17	ANJO -9 -1 -2 =-12

Spillere over strengen går videre.

4. "Fast, Furious Firing."

Dette showdown var meget heldpræget og som sådan burde det ikke være blevet spillet, men spillerne ikke kunne blive enige om at annullere det bagefter står resultatet ved magt. Det var desuden pudsigt, at alle ligegyldigt -stort set- hvilken character de havde, mente at det var den værste af alle.

Situationen var den, at alle spillerne var gunfighters med et lynende træk af pistolen. Det der adskilte dem var deres forskellige evner rent sigtemæssigt. Der var før selve showdownets start 5 min., som kunne bruges til at lave aftaler i. I pulje A kunne ingen blive enige om noget som helst og alle skød efter alle. I pulje B derimod delte spillerne sig i 3 hold med hhv. HELA, SBØM og JEBR; SØBU, ANJO og JEJA medens NIMA var helt alene.

I pulje A begik HEEL en fejl, men den kostede ham til gengæld livet. I starten af spillet lagde han sig ned, og da han blev ramt af CLEK, var han ikke i stand til at komme ud af kortet og i sikkerhed hurtigt nok, idet han måtte kravle hele vejen. Sådan et mål kunne Henrik, HEHEs substitut ikke ramme ved siden af.

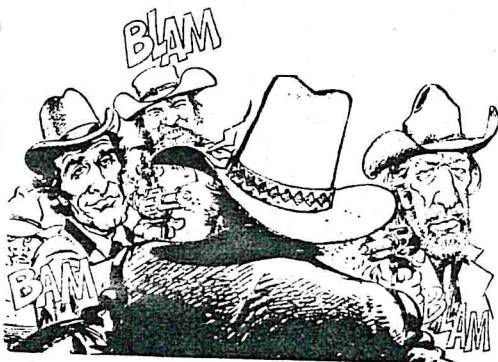
LALY påstod, at hans held fra de første par showdowns helt havde forladt ham og det har han nok ret i. Medens han sigtede omhyggeligt på BOKA, skød denne nærmest fra hoften fra lang afstand og ramte LALY lige i hjertet, tough luck! BOKA havde en god dag, og han fik da også senere ram på CLEK i andet forsøg.

ALLØ spillede taktisk klogt og krøb i dækning bag et vandtrug for han blandede sig i kampen. Så blev han også aktiv, og da OLZE pludselig opdagede, at ALLØ var ude efter ham blev han desperat og fanfired energisk efter ALLØ. Men ak, intet hjælp og kort efter sluttede OLZE sig til sine forfædre. Så sprang ALLØ frem fra sit gemmested, og da Henrik og BOKA så dette flygtede de skyndsomst ud af kortet og efterlod alt til ALLØ.

I pulje B pillede SBØM to mand ned, SØBU og JEJA, for ANJO endelig gjorde det af med ham. Han havde dog lige før overlevet et skud fra sin kammerat, JEBR, som havde skiftet side. JEBR flygtede kort efter for at undgå HELAs vrede (og kugler).

NIMA stormede de første par omgange de tre førende i puljen, men da han pludselig indså sin fejltagelse var det for sent. Først blev han ramt af JEBR, som dog ikke slog ham helt ihjel, men denne lille detalje ordnede HELA.

Da så kun ANJO og HELA var tilbage endte det med en ubrydelig situation, idet ANJO var bag et trug og HELA sigtede på dette. Ingen havde tænkt sig at røre sig.



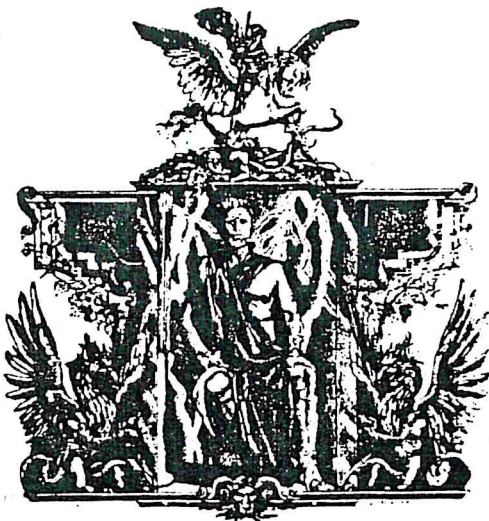
Stillingen efter 4. runde:

A)	
Alex Løvendal	+1 -6 +6 +8 =+ 9
Henrik Elkjær	+2 +6 +4 -8 =+ 4
Bo Kaltoft	+3 -9 +4 +5 =+ 3
Claus Ekstrøm	-1 +6 +4 -7 =+ 2
Lasse Lybek	+3 +4 -2 -8 =- 3
Henri Hein	-8 -9 0 0 =-17
Ole Zester	-8 -6 +4 -8 =-18

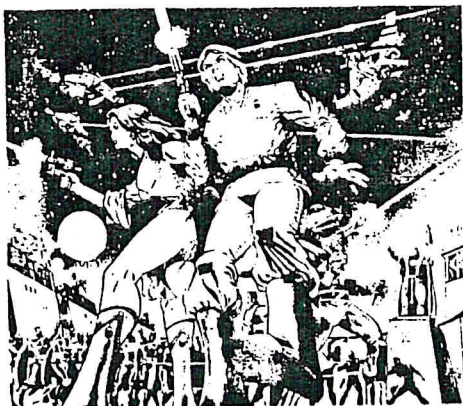
B)	
Henrik Lawatz	+2 +3 +6 +4 =+15
Steen Bøg Madsen	+4 +2 +4 -4 =+ 6
Jesper Brandt	+4 -7 +4 +1 =+ 2
Anker Josefsen	-9 -1 -2 +4 =- 8
Jesper Jacobsen	-4 -9 +6 -8 =-15
Niels Madsen	-9 -3 +4 -8 =-16
Søren Bugge	0 -8 -2 -8 =-18

Spillere over strengen går videre.

JENS KRÜSE 



Der er både sket meget og lidt. Meget, fordi flere har sagt til mig, at de ville udråbe sig som mestre, men ikke har fået gjort noget ved det. Det drejer sig om Lars Mathiesen i "Freedom in the Galaxy" og Kim Svendsen i "Air Force". Flere er kommet med mere eller mindre løse hentydninger, men det vil jeg ikke hænge dem op på endnu. For at alle skal kende reglerne er de, at der blot ikke må være en turnering kørende i spillet p.t. Man kan også komme med mindre pæne ord om folks chancer mod en selv, og disse bør sendes til Henrik Lawatz, Højsgårds Alle 83, 2900 Hellerup.



Først skylder jeg, Henrik Lawatz, Nils Ljunggren en undskyldning for mine nedladende bemærkninger om ham i omtalen af Up Front-turneringen. Han reagerede nemlig, som jeg havde håbet, ved at spille 2 spil mod mig på et Østerbro-møde i januar, og det lykkedes ham faktisk at overvinde mig i det ene. Det andet vandt jeg, selvfølgelig, men det var ikke nok til at illustrere mine bemærkninger fra sidst.



Kim Madsen hedder den spiller, der hidtil har slået flest udfordrere på flugt, og det drejer sig om Russian Campaign. Men, som lovet i forrige nummer, ville han møde mig, og jeg overtalte Kim til, at vi ændrede visse ting i spillet, så at det ikke så ofte sluttede uafgjort. Det gjorde vi så i skøn forening, men vi lavede ikke om på vejrr reglerne, og det bevirkede følgende kamp:

Tur 1: De tyske tropper knuser som altid de russiske grænseposter, men fremrykningen i syd, hvor jeg har valgt at lægge tyngden i angrebet, går for langsomt.

Tur 2: Tromle, tromle, knuse, knuse. Kiev står for fald.

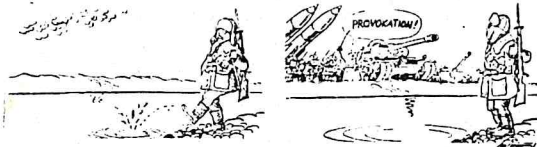
Tur 3: Kiev falder, og fremrykningen bringer de tyske styrker helt hen til Kharkov, som dog holder ud, trods 5/6 chance for det modsatte. Russisk modangreb på denne front afvises let.

Tur 4. Den mildeste vinter i mands minde gør, at den tyske hærledelse er glade for, at den ikke spildte ressourcer på vinterudstyr. Kharkov holder igen ud, stillet over for 5/6 chance for det modsatte, men i anden runde, hvor stukaer ikke kan hjælpe, og tyskerne derfor kun har 1/3 chance lykkes det. Ved Moskva sker der det, at STAVKA-HQ bliver tromlet væk. Ved Leningrad kan tyskerne ikke afse stukaer, så her må angrebet udnytte reglerne og Kims dumhed 100%, og indtager byen ved et inddirekte angreb, kun muligt, fordi Kim var for stærk i området.

Tur 5: Vinteren kan jo desværre ikke undgå at komme, så det gør den så. Russerne forsøger en velment vintermodoffensiv, der opnår betydelige resultater i retning af, at de russiske soldater farver sneen i sine nationalfarver. Ellers: Intet nyt fra Østfronten.

Tur 6: Ved første chance overhovedet klarer det op, og Kim indser det håbløse i videre modstand. Jeg vil nok være i stand til at vinde, selv med de oprindelige regler, takket være, at jeg brugte alle mine evner på det vigtigste: vejrtænnin-gen.

Kim og Jeg har besluttet, at vi spiller yderligere en kamp, hvor vejret ikke er så tilfældigt, for at få lidt mere spil ud af det. Hvis Kim så vinder, lader vi så som om, at det står 1-1, og vi må ud i en sidste og afgørende kamp. Men det bliver jo slet ikke aktuelt. Jeg vil i øvrigt i samarbejde med Kim komme med et indlæg i næste nr. af T&L, hvor vi forklarer vore ændringer til reglerne. Den eneste grund til at vi ikke har fået lavet alle disse ting endnu er, at der er kommet en afløser til Russ. Camp., der hedder "Russian Front", og dette spil er temmelig meget mere interessant.



Caesar/Alesia har desværre udviklet sig til en meget pinlig affære for Henrik Lawatz og Henrik Elkjær. Sidstnævnte har nemlig meddelt førstnævnte, at han ikke ønsker at fortsætte det igangværende spil. Så takket være denne noget usolidariske holdning ved jeg hverken ud eller ind. Jeg har prøvet at skaffe mig en anden medspiller med ringe held, og slutresultatet bliver nok, at vi må tabe med walk over.

Panzergruppe Guderian er Christian Bastlunds speciale. Og han er fortsat mester, som vi kan læse mere om i det efterfølgende indlæg.

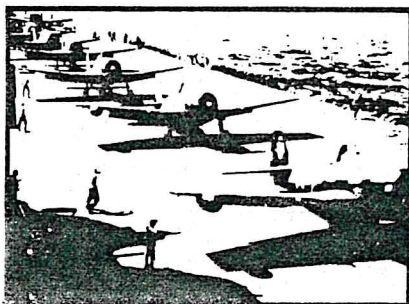
Søren har ikke fået nogen udfordringer til Little Round Top. Det må der gøres noget ved. Affix bayonets. Charge!

I Victory in the Pacific, hvor der også har været stor interesse for at udfordre mesteren, har der været tradition for, at mesteren altid fik bank. Dette var i hvert fald sket 5 gange i træk, og nu skulle Ole Zester så se, om han kunne få vendt denne onde cirkel mod den lede udfordrer, Henrik Lawatz:

Næste udfordrer er Søren Bugge, der vil forsøge at få holdt traditionen ved lige. Desuden står Jørn Eriksen og Kim Madsen i kø, men da de har fået klø tidligere i denne sammenhæng, har nye spillere selvfølgelig forsteret. Kom an!

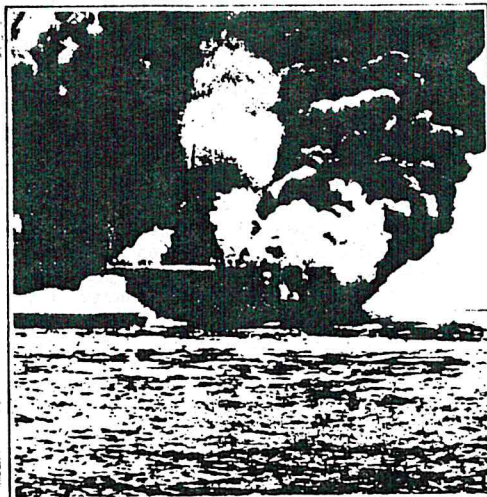
SEJR I STILLEHAVET!

Efter at hans nyvundne titel som førende admiral i dette verdens største hav var blevet draget i tvivl, besluttede admiral-san Oleyama Zestermoto at angribe den uovervindelige amerikanske flåde, ført af C-in-C Pacific Henry La Waetz, efter at terningerne havde afgjort siderne. Det var jo unægteligt modigt, men også dumdristigt, som det skulle vise sig.



Zestermoto startede med det traditionelle angreb mod Pearl Harbor, men at dømme efter terningerne forsøgte han sig med en ny taktik: Flyvebladsnedkastning. Det var jo dumt, for han burde jo vide, at amerikanerne VED, at de altid kan vinde, jævnfør præs. Roosevelts ord "inevitable victory". Fortsættelsen af denne sætning, "so help us God" skulle dog vise sig ikke at være nødvendigt. Men i hvert fald sejlede den amerikanske flåde sin vej fra P. Harb., fordi den ikke ville afslutte krigen allerede nu; så vil vi jo ikke få chancen for at afprøve alle vore nye våbensystemer, vel?

Zestermoto var blevet vildledt af sin tilsyneladende territoriale succes. Han bestemte sig for at indtage P. Harb., og derfor sejlede næsten hele den kejserlige flåde derhen i tur 2. Men der var ingen amerikanere. De skulle nemlig i følge planen teste deres nye luft-til-luft missiler, og angreb derfor de japanske installationer på Marianerne og i det sydlige Stillehav. Her viste disse våben straks sin effektivitet, og alle japanske land-baserede flyenheder her blev totalt udslettet. Længere nordpå, ved Midway, slog en amerikansk eskadre let sin lidt stærkere modstander på flugt.



Vestpå i Indonesien var situationen sikrere for Japanerne. De britiske styrker havde tilsyneladende besluttet sig for en hemmelig aftale med fjenden, og den gik ud på at de skulle simulere kamp, og så skulle englænderne bare trække sig ud efter dette skuespil. Dette skete både i tur 1, 2 og 3, men OK, så fik amerikanerne jo bare chancen for at vise, at de kunne vinde krigen helt alene, uden hjælp.

Belært af erfaringerne fra tur 2, besluttede Zestermoto, at sprede sine hangarstyrker ud over flere områder, endda de japanske hjemmør måtte jo beskyttes, da amerikanerne kunne nå disse med sin overlegne Midway-eskadre. For at konsolidere i det sydlige satte han halvdelen af sine flystyrker i det sydlige stillehav, da de jo gerne skulle have en chance, og der her kun var en enkelt amerikansk flyver. Hvad der ikke var nødvendigt til forsvaret af de indre linier gik af til P. Harb. Den amerikanske flåde bestemte sig for ikke at invadere Japan før i 44, fordi det jo ville ødelægge fornøjelsen, hvis japanerne overgav sig for hurtigt. I stedet skulle de 4 hangarskibe vise japanerne, hvordan man bombede.

Men, ak og ve, for P. Harb.-slaget gik helt anderledes end forudset. Flere historikere har den teori, som senere er blevet filmatiseret i "USS NIMITZ, Forsvundet i Stillehavet", blot deltog USS Nimitz aktivt i kampen, der ikke var nogen kamp, fordi de japanske piloter havde troet, at de ligesom sidste gang skulle nedkaste flyveblade.

Og da de vendte hjem til deres moderskibe var de for længe blevet sænket af bomber, torpedoer, exocet-missiler o.lign. Amerikanerne besluttede at sænke et af deres egne hangarskibe, for at de skulle kunne narre kongressen til at tro, det var nødvendigt med ekstrabevillinger p.g.a. krig. I det sydlige stillehav beviste de amerikanske fly, der må have været af typen F-14 Tomcat, at selv med overlegenhed 3-1 i kampkraft er japanerne ikke i stand til at vinde et slag.

På vej tilbage fra P. Harb.-øvelsen, hvilket det reelt var for amerikanerne, viste admiral Zestermoto en enestående forståelse for den taktiske og strategiske situation, og han foretog nu det allersmædige træk, der var muligt: At bede om våbenhvile. "Unconditional Surrender!" blev accepteret. "Mod sådanne terninger slås selv Kim forgæves!" kunne Ole have sagt, men undlod pænt. Det var nok ikke det mest spændende spil, men jeg vandt faktisk!!

SÅ MESTER = HENRIK LAWETZ.

INTET NYT FRA KLAKFRONTEN.

INTET NYT FRA MØLLEFRONTEN, udover, at mesteren præsterede at udeblive fra en aftale om titel kamp. Det må da være grund nok til diskvalifikation, eller?

Generel kommentar: Se at få sendt jeres proklamationer ind snart. Det er alt sammen en joke, bevars, men det er en god måde, at finde nye modstandere på.

DER ZUSAMMENBRUCH

Heeresmeldung 7143, OKW, 16.VI.41, raum Smolensk.

bei generaloberst d. panzertruppen Christian von Bell und Bastlund.

Efter utallige overgreb mod ariske kvinder har jeg ikke set andre muligheder end at give Søren Bugge lammetask i "Panzergruppe Guderian". Kort sagt, så er han sluppet rigtig dårligt fra sin udfordring til titlen "GrandMaster Flash of Panzer/Heroic defender of Socialism".

"Panzergruppe Guderian" er en klassiker, som behandler det russiske forsøg på at bremse de tyske styrker i juli 1941 ved Smolensk, på vejen til Moskva. Spillet er udgivet af SPI i 1976, og nu genudgivet af Avalon Hill.

Situationen er den, at store sovjetiske styrke behersker brøttet, og der strømmer store forstærkninger til. I første træk ankommer 5 tyske panzer divisioner, i andet træk yderligere 2½ plus 2 infanteri divisioner, og i tredje træk den tyske hovedstyrke på omkring et dusin divisioner.

En tysk panzer division har en kamp-styrke på 16 og kan tåle 6 tab. Russiske divisioner varierer fra 0 til 8, og kan tåle eet tab. Tysk infanteri er på 9, og tager 4 tab.

Tysk panzer kan rykke både før og efter kamp, og kan anvende "overrun"-angreb. Overrun er ofte effektiv mod enlige russiske enheder, men sjældent mod flere, eller enheder i skovterræn. En panzer division kan splittes op i 2 eller 3 ret svage regimenter, der næsten ingen kamp-kraft har. Et afgørende (og efter min mening spændende og realistisk) element i spillet er, at ingen kender en russisk enheds kampkraft, før den har været i kamp. Det kan lyde som det rene lotteri (russisk roulette?), men ved fornuftigt russisk spil kan det vendes til en operationel fordel: tyskeren er tvunget til at overforsikre sine angreb.

Lidt om brøttet. Smolensk er i midten. Foran Smolensk er den nordlige trediedel svært fremkommelige skove og floder. I syd ligger fuldstændig åbent terræn, så snart den store Dnepr flod er overskredet. I midten ligger den store vej, og lige i starten er en klump vanskeligt terræn omkring byen Vitebsk, men efter den er passeret, er der nogenlunde fremkommeligt til Smolensk.

Som lovet i et tidligere nummer af T&L vil jeg skildre min modstanders endelige. Notaterne er nedfældet under kampen i løbet af det træk, de beskriver.

FØR TRÆK 1.

Søren er heldig: to armeer af et halv dusin divisioner hver har 50% chance for at rykke. Terningen afgør, at de begge må rykke.

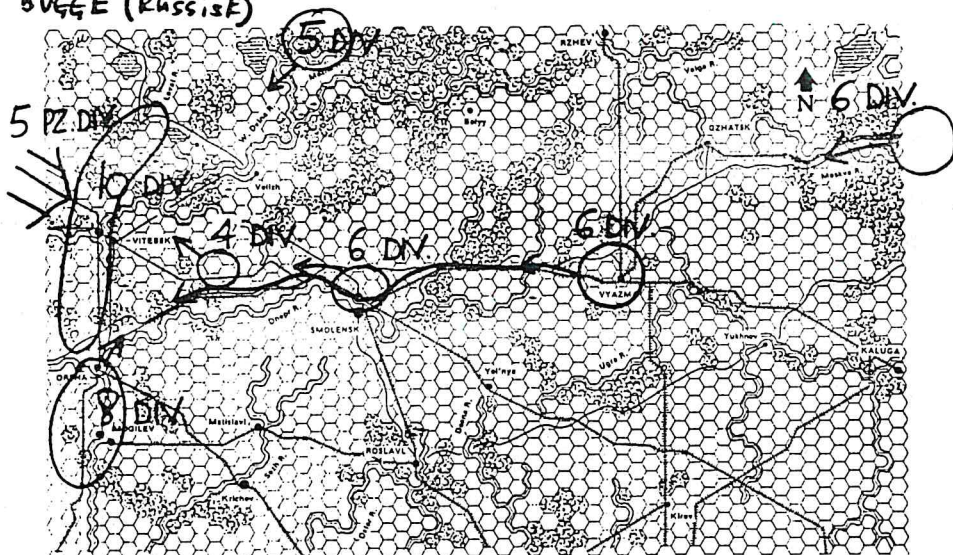
TRÆK 1. RUSSISK

Søren laver en fremskudt linie næsten ved brat-kanten. Heldigvis er den tyyyynd, og eet sted kan en russisk styrke omringes. Hvis den ødelægges, åbnes et hul, og de tyske styrker der angriber er frigjorte til at rykke efter kampen.

TRÆK 1. TYSK

Det lykkes at ødelægge 4 divisioner, og flænse linien op - men jeg har ikke p.t. reserver til at udnytte det, og mine panzer divisioner ligger spredt for alle vinde i svage regimenter p.g.a. retræte (som udføres af fjenden). Det kunne have været bedre. Men OK, det er nok for meget at forvente at få hele den russiske linie til at gå ned med 5 panzer divisioner. Så jeg samler mine spredte divisioner, og venter.

BASTLUND (Tysk) 26/12/85 TRÆK 1.
BUGGE (Russisk)



First Movement Sketch-Map of SPI's PANZERGRUPPE GUDERIAN © FAW and SPI

→ = Russisk bev. ⇨ = tysk bev. før kamp ⇨ = efter kamp.

TRÆK 2. RUSSISK

Søren fortsætter det fremskudte forsvar. Jeg mener han gør en fejl: han rykker sine enheder hen til mig, og så kan jeg endnu hurtigere dræbe dem. Det ender med, at alle hans styrker kværnes i starten og ved grænsen. Han bruger al sin jernbane-kapacitet til at få styrker til grænsen, så forstærkningerne i baglandet bliver dér. Han stiller ikke enheder hen ved siden af mine for at binde dem, men holder sig pænt et hex væk. Så kan de tyske divisioner selv vælge, hvor de angriber. De sovjetiske tank-styrker laver et storstilet angreb. Dumt - mest fordi det afslører deres styrke uden at kunne give mig følelig ulempe.

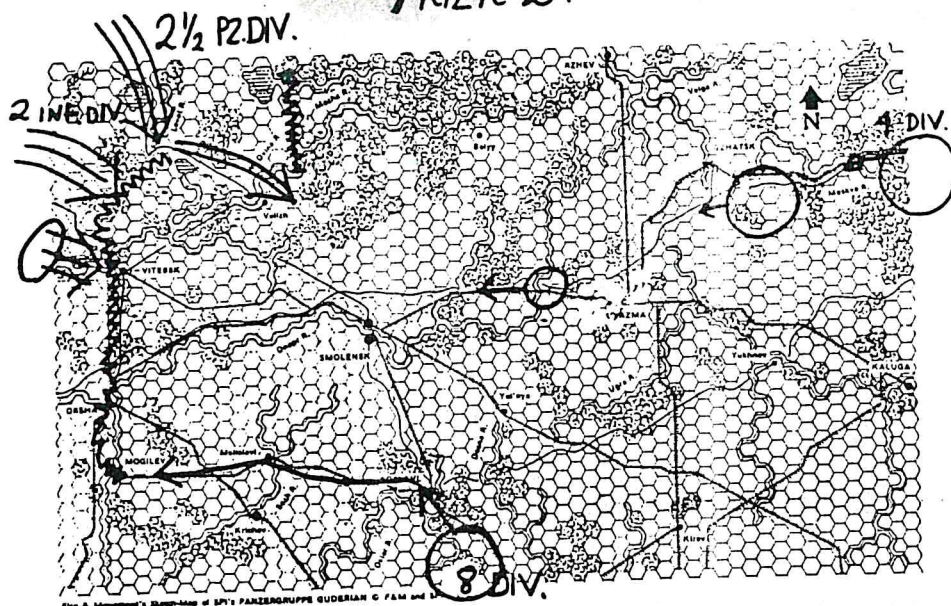
TRÆK 2. TYSK

Det lykkes at knuse hele hans panser-styrke og en vigtig general, og udflankere hele flanken i Nord. Med de tyske divisioner jeg ikke ved hvad jeg skal bruge til (ikke mange nok til at lave exploitering) laver jeg et angreb ved Vitebsk - mest for at se hvor stærke hans enheder er. I nord rykker et motoriseret regiment om bag de russiske linier, nær Smolensk og så langt tilbage, at ingen russisk enhed kan rykke hen til den og binde den - så den kan angribe bagfra, kappe forsyninger eller indtage Smolensk næste gang.

TRÆK 3. RUSSISK

Søren forstærker den fremskudte linie, men styrkerne er ved at slippe op. Strategisk set er der to helt adskilte røde hærgrupper: den fremskudte linie langt foran Smolensk - og forstærkningerne, som er endnu længere bag Smolensk. Der er ingen sammenhæng, og de vil blive knust hver for sig.

TRÆK 2.



TRÆK 3. TYSK

I nord er de russiske styrker pulveriseret. De få overlevende er bundet af motoriserede regimenter, idet jeg trygt kan splitte mine kraftige divisioner op i 2-3 svage regimenter.

Omkring Vitebsk er betragtelige sovjetiske styrker bundet, og SS-division „Das Reich“ fra den just ankomne hovedstyrke har dræbt generalen, så de røde styrker kan ikke angribe. Jeg overlader dem til senere-ankommende tysk infanteri.

Efter en dramatisk kamp med overruns har hovedstyrken ryddet vejen, og sendt 3 panzer divisioner næsten ved siden af Smolensk i bevægelse efter kamp. Fra nord rykker 2 panzer divisioner mod Smolensk.

I syd ved floden bliver samtlige russiske enheder bundet, fordi den tyske hovedstyrke splitter op i regimenter, og helt mod syd får den russiske linie en tryk-16, og en helt tysk panzer division slipper igennem - og der er ikke een russisk enhed fri til at binde den. Næste træk kan den nå Roslavl.

Langt, langt tilbage ser de russiske forstærkninger til "på jernbanens vige-spor".

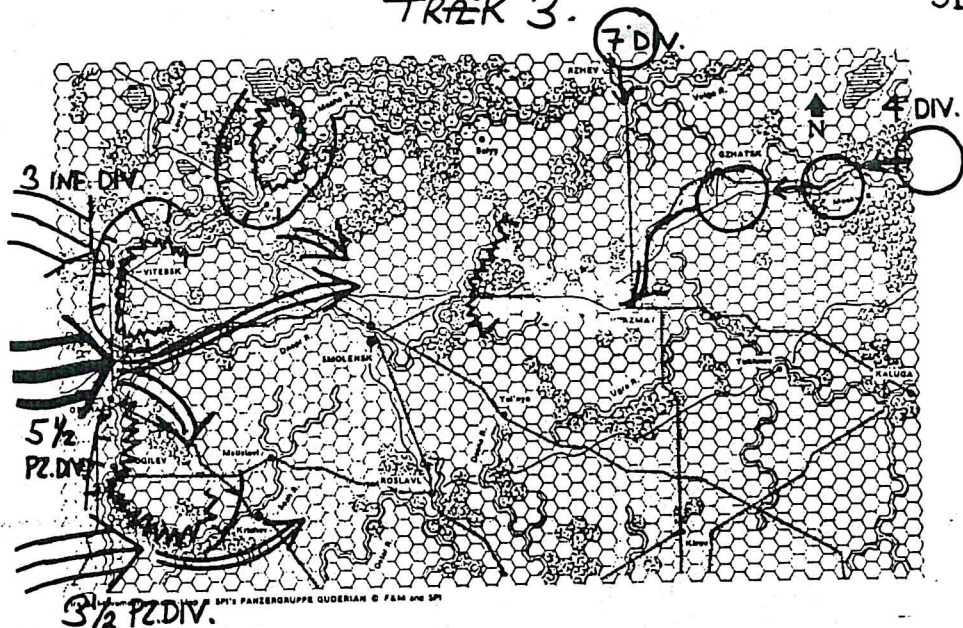
TRÆK 4. RUSSISK

Næsten ingen enheder kan rykkes. Søren laver spage angreb, der generer mig lidt, fordi hans ender spredes, og det er nemmere at nedkæmpe een stak end tre enkelt-enheder.

TRÆK 4. TYSK

Vejen er åben, hvorhen jeg vil! Søren indrømmer mig en total sejr.

Spillet varede 1 time og 40 minutter. Det vil nok komme bag på mange, at efter min mening er spillet balanceret i russisk favør. Men det kræver stor tålmodighed og meget meget langsigtet planlægning.



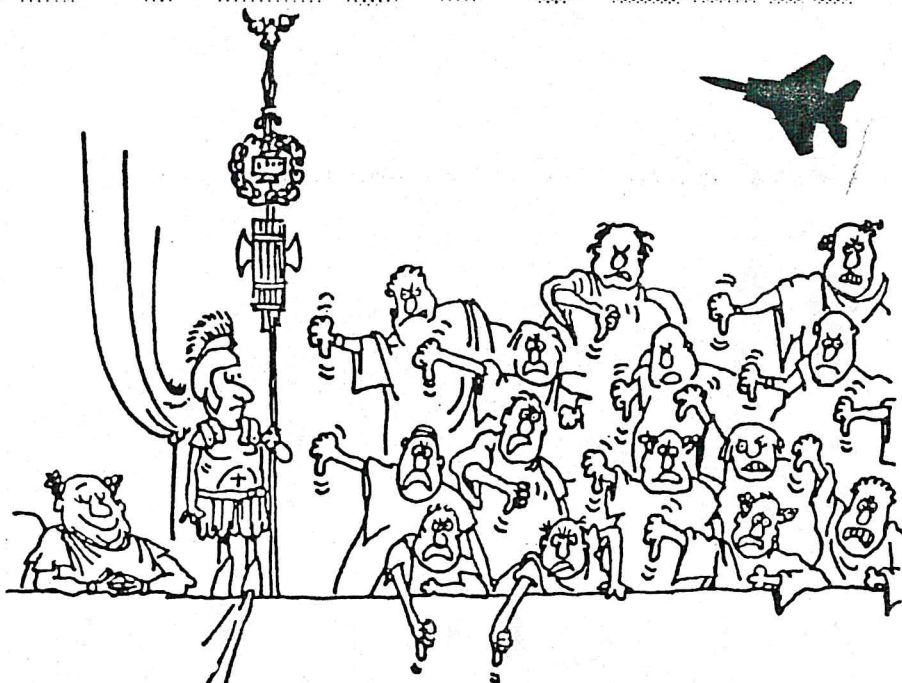
CONSIM's SPIL

Hermed følger en liste over de spil, som Consim ejer. Den kan spilles på møderne, eller de kan lånes af medlemmerne mellem to møder (ca. 14 dage), hvis det pågældte medlem kvitterer for spillet.

AMOEBA WARS (tilhører Erik Swiatek)
 ARMOUR SUPREMACY
 BATTLECARS
 BLACK SPY
 BUREAUCRACY
 CIVILIZATION
 CONFRONTATION
 CLASS STRUGGLE
 COLLECTOR
 DEATHMAZE
 DILEMMAS
 DIPLOMACY
 DOWN WITH THE KING
 DRAGONHUNT
 DUNGEON
 ESCAPE FROM COLDITZ
 JUDGE DREAD
 KINGMAKER
 LUDO
 MACHIAVELLI
 MAGIC REALM (tilhører Erik Swiatek)
 MARCO POLO (tilhører Erik Wittchen)

MOONSTAR
 MYSTIC WOOD
 ORIGINS OF WORLD WAR 2
 OUTREACH
 POWER PLAY
 QUEST
 RISK (tilhører H. Rancke Madsen)
 SAMURAI
 SHAKESPEARE
 SOLDIER KING
 SORCERERS CAVE
 SOURCE OF THE NILE
 SPIES
 TACTICS
 TITAN
 TWILIGHT WAR
 UFO
 WAR AT SEA
 WESTMINSTER
 WIZZARDS
 WIZZARDS QUEST

DOMSTOLEN

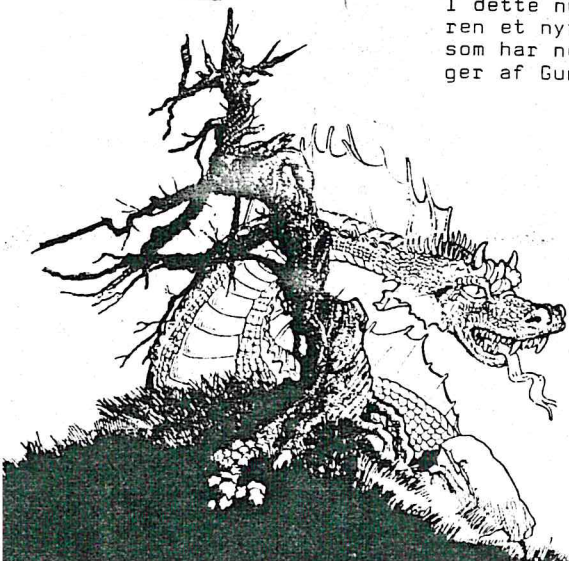


Domstolen giver her svar på indkomne spørgsmål og publicerer indkomne forslag til regelændringer.

I dette nummer er hovedbidragyderen et nyt navn i T&L, Jesper Brandt, som har nogle forslag til ændringer af Gunslinger og Amoeba Wars.

AD&D.

Clerical spells. Disse skal ikke "læres" som MU-spells o. lign., men derimod får man dem fra guden selv, eller mere normalt hans håndlangere. Derfor har alle clerics adgang til alle spells, med mindre de er direkte rettet imod religionens grundprincipper. En gang jeg selv spillede var vi uhyre tæt på at lokke vores præst (der iøvrigt også figurerer som hovedperson i "At Banke på Døren") til at forberede putrify food & drink. Hans gud var gud for mad!

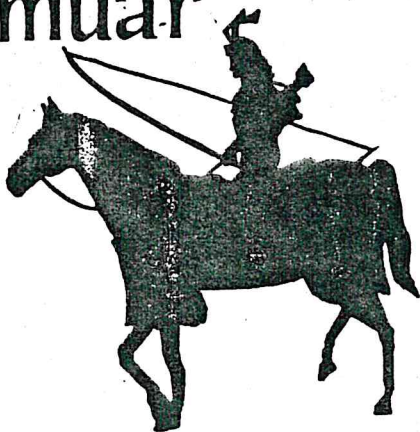


Squad Leader.

14.6 Any unit attempting to rally which has been fired on by 1 or more firepower factors since the preceding Rally Phase (regardless of the effect of that attack) must roll "Desperation Morale" to rally during that player turn. *Desperation Morale* is "4" less than normal morale. Hence a unit with 9 normal morale, would have a "Desperation Morale" of 5. Any leadership modifiers in effect would be added to the dice roll. Players finding it difficult to remember which broken units have been fired upon since the preceding Rally Phase may wish to so indicate them by placing a "DM" counter on top of the fired on units. Remove all "DM" counters at the end of each Rally Phase.

Her er der problemer med regel 14.6, angående "Desperation Morale". Her er det efterhånden lykkedes mig at få de fleste spillere herhjemme til at se lyset, men nogle få hårdnakkede spillere fra Espergærde nægter at få sin barnetro rokket. Sagen er den, at en enhed lider under DM, hvis den "has been fired on by 1 or more firepower factors since the preceding Rally Phase." Her nævnes ikke noget om, at enheden skal beskydes en ekstra gang efter at den er blevet Broken, hvilket ellers er, hvad d'herrer nordsjællændere mener. Den danske oversættelse af SL har vist nok lavet en fejl her, hvilket kan være en medvirkende årsag til deres skøre ideer. Men nu får de forhåbentligt deres sag for, for de sendte en forespørgsel til Avalon Hill, og jeg håber vi får lov til at bringe deres svar, hvis de får noget, her i T&L.

Samuar



Tja, der er en alvorlig fejl i Samuar fra sidst. Ninja dræber ved at med 1 terning + Ninja rating opnå 4 mere end lordens samurai ability.

Jespers forslag:

Amoeba Wars.

Forslag til ændringer i reglerne:

Victory conditions: Det er nok det dårligste ved spillet. Jeg vil foreslå følgende ændringer: Saestor giver 5 produktionspoints i stedet for sejren, for at gøre spillet sjovere og længere. Spillet skulle da gå ud på at tampe de andre ud af brættet. Spillet bliver længere af det, så det bør kun spilles, hvis spillerne er enige om det fra starten. Spillet kan medføre visse problemer med hensyn til placeringen af dømmedagsmaskinerne. Jeg foreslår, at maskinerne, efter at Saestor er indtaget, placeres i et ikke indtaget system. Først hvis der er nogle indersystemer. Hvis sådanne ikke findes i tomme 6'er systemer, så 5'ersystemer o.s.v. Hvis der er flere at vælge imellem, så vælger aktivøren, hvilket der skal bruges. Når maskinerne først er aktiveret i et system bliver den ved med at dukke op der, indtil det indtages af en spiller. Hvis systemet indtages vælges et nyt system på samme måde som før. Betingelserne for at indtage Saestor er de samme som før.

Special Powers: Hvis antallet af spillerne tillader det, får hver spiller 2 kort. Spillet bliver ren vold, men det er sjovt, og det fjerner følelsen af at være snydt, når en anden spiller indtager Saestor, og så er spillet bare slut.

Gunslinger.

Jeg synes, meget apropos, at reglerne til Gunslinger bør få et par tilføjelser, bl.a. bør man kunne få et "stagger" hvis man har head status, selv om man ligger ned.

Kommentar.

Gunslingerreglerne bliver faktisk revideret og udbygget i øjeblikket af Jens Kruise, så snak med ham. Jeg regner med at tvinge ham til at nedfælde sine endelige regler i denne spalte ved den kørende turnerings afslutning. Dine Amoeba Wars ændringer laver det om til et helt andet spil. Man kan da prøve det, men lidt af spændingen går af det, synes jeg.

4. JULE QUIZ

Ved Henrik Lawatz, Esq.

Tak for hjælpen, til Henrik Elkjær.

Tja, Consim er jo ikke kendt som en forening, hvor man overholder tidsfrister, mødetidspunkter, o. lign. Vi har vel alle hørt om SI-enheden for forsinkelse, 1 Hein, Fork. Hn, som svarer til en forsinkelse på 2 timer og 6 minutter. Den er som de fleste nok ved opkaldt efter en af de mere aktive skribenter i dette blad. Han står jo som et lysende eksempel på denne foreningstradition, men han er her blevet overgået, og det endda noget så eftertrykkeligt! For Forrige nummers Julequiz, havde en sidste indsendelsesfrist på engang her i begyndelsen af februar, og det var altså februar 1986. Det forstod ingen, tilsyneladende, ikke engang dem, der mundtligt lovede at besvare den. Hvis i var blandt dem, der troede det var i 87 (modsat dem, der troede det var i 88 eller endnu værre), så præsterede i en forsinkelse på ca. 4000 Hn!

Nå, da vi jo ved, at I, åndsvage møglæsere, ikke kan overholde tidsfrister, så er sidste frist for rettidig indsendelse d. 24/12, 1985, altså til dette nummers julequiz. Absolut sidste frist er d. 8. januar, "så er det nu, eller vi sender Jens Kruuse efter jer!"-fristen er den 15. marts. Maximal overskridelse af denne sidstnævnte frist er 1 uge. D.V.S. AT SVAR INDKOMMET INDEN 23. MARTS VIL KOMME MED. FAT DET NU!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Nå, men dette nummers quiz er lidt anderledes, og vi håber sandelig, at den falder lidt mere i læsernes smag. Bemærk, den er ikke nødvendigvis nemmere, men alle har en chance, fordi man kan gætte. Der er nemlig en liste på 20 spil, som man kan vælge mellem. Alle svar er på denne liste. Spillene er:

Advanced Dungeons & Dragons
Air War
Ambush!
Battle for Stalingrad
Behind Enemy Lines
Close Encounters of the 4th Kind
Commando
Cross of Iron
Dallas
Dune
Freedom in the Galaxy
Ironclads
Lex Ludus
Marvel Superheroes
Plot to Assassinate Hitler
Russian Campaign
Starship Troopers
Storm over Arnhem
Timetrip
Up Front!

For at holde os til de runde tal, er der 17 spørgsmål. AHA, der er altså ikke brug for alle de 20 spil på denne liste. Nogle er der kun for at narre netop dig, GNÆK!

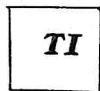
1 til 8: Hvilke spil stammer følgende brikker fra ?



5.



6.



7.



3.



1.



2.

4.



8.

9 til 16: Hvilket spil stammer følgende mere eller mindre morsomme citater fra ?

Nr. 9

"On 23 April, 1978, a huge pyroge-nic saurian flew low over the isle of Manhattan and put the torch (as it were) to the Statue of Liberty. As the flaming symbol of America crashed into New York Bay, an element of F-105's of the 141st Fighter Squadron scrambled from McGuire Air Force Base to protect America's largest city. Winging up the New Jersey coast, they encountered this fearsome and obviously communist creature, and battle was joined. "

Nr. 10

"CLOROFIX. Mixed up Auto-gardener tries to sow characters for the up-coming season. Characters must take time to demonstrate convincingly that they are not seeds or pods. If the mission is eligible for Bonus Draws, subtract one draw. "

Nr. 11

" An ugly dragon, with blood dripping from his teeth, enters the map from the north in hex T1. He is hungry for meat and wants your squad for his next meal. Your men draw his attention with rifle fire. Then Sarge yells: "No free lunch today, slimeball!" as he polishes it off with a bazooka round between the eyes. "

Nr. 12

" ... Most adjustments are in whole numbers, so that 18 strength drops to 17, even if it is from 18/00, as exceptional strength is not considered. (...) Middle Aged: Subtract 1 point (or half exceptional rating) of strength ... "

Nr. 13

" 4. If no player has won by the end of the last turn and if you (or no one) occupies ... and ... and neither ..., ... nor ... occupies ..., you have prevented interference with your plans to alter ... and you automatically win the game. "

Nr. 14

"KONTRPOOGOTOVKA: During one Bombardment Stage of the game, in Game-Turn 3, 4, 5 or 6 only, the Soviet player may announce a Retarded touka. Re-

pronounces it correctly or not, all bombardments conducted by his TVA units benefit from a subtraction of one on all die roll results that Bombardment Stage.

Nr. 15

" "Cut!" The Great Director yells cut, ending all action. A retake is necessary; begin the Game-Turn again, replacing all Men at their previous positions and removing any Wound Points suffered. "

Nr. 16

Smart og kortfattet ????? (Hmm..) Begge tabeller er selvfølgelig fra samme spil:

[23.92] TANK/ARTILLERY SCATTER TABLE

die	Scatter (in Squares)
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

If a tank or artillery shell Scatters, roll 1D10 and Scatter the shell to the appropriate Square.

[18.32] RIFLE GRENADE SCATTER TABLE

die	Rifle Grenade or Thump Gun Scatter
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6

Roll 1D6; the grenade or shell Scatters in the direction determined on the Scatter Diagram the indicated number of Squares.

Spørgsmål 17.

Et af spillene i listen overfor findes ikke. Hvilket ?

(Det gælder ikke, hvis man selv fremstiller det til næste nummer!)

Svarene må gerne begrundes. Eventuelle lige gode besvarelser afgøres af forklaringen på spm. 17.

Ellers tæller alle spørgsmål med lige stor vægt.

Tilføjelse til foreningens vedtægter:

§ 42 Det er under "hør Alex fortælle sjofle vittigheder i 10 min."-straf forbudt ikke at indsende en besvarelse af julequiz'en.

ROULLESTOLEN



Det er ikke nemt, at gøre sig forståelig overfor et kritisk publikum må vi desværre konstatere. I sidste nummer skrev Henrik Lawatz om et nyt Critical Hits system, men det blev desværre misforstået af en læser. Denne har dog heldigvis ladet os høre hans kritik, så H.L. har taget til genmæle andetsteds i dette nummer. Det var egentlig meningen, at nedenforstående ville skrive om at spille onde characters, men da redaktionen konstaterede, at Gud og Hvermand har skrevet et læserbrev til dette nummer, er denne artikel blevet skrinlagt foreløbigt. Men bare vent...

Også mit stakkels Gygax-filter er blevet misbrugt på det grusomste! Jeg vil her på det kraftigste anbefale alle, at undgå at købe filtre af små, snuskede mænd, idet disse filtre er fremstillet i Korea og filtrerer gode ting fra. Tydeligvis er det disse, som visse læsere brugte i sidste nummer.

Formanden for rollespilsforeningen, der ikke bare spiller AD&D, EREBOR, har som lovet skrevet en anmeldelse af Oriental Adventures. Dette viser bl.a. at man ikke blot skriver til de blade, man redigerer. Jeg har skam også skrevet i Jesper Jacobsens blad, Monokeros.

Indtil næste nummer, "Må I altid slå 20-ere(AD&D), 01-ere(Dragonquest, Powers and Perils, Runequest etc), 100-ere(MERP) eller hvad I nu vil slå!!

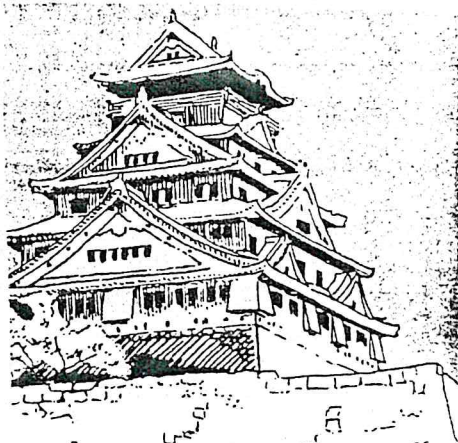
Jens H. Kruuse



ORIENTAL - Adventures

ORIENTAL ADVENTURES - Endelig kom den, bogen der åbner østens mysterier for den almindelige AD&D-spiller. Personligt har jeg ventet på den i halvandet års tid, lige siden der første gang stod noget om den i DRAGON. For den det endnu ikke er gået op for handler Oriental Adventures om østen, altså steder som Japan, kina, korea etc. Bogen er opbygget i kapitler, som omhandler ting som orientalske spells, classes, monstre og mange andre ting, men fælles for dem er det at alle har noget at gøre med både orienten og AD&D.

De første par kapitler omhandler nye orientalske racer, classes og weapons. Blandt andet er der en morsom ny race, hvor characteren kan skifte form til et bestemt dyr, f.eks. en krabbe eller en ræv. Dette kan give mange nye aspekter i spillet. Af nye classes skal nævnes Nijaen, samuraien og en revideret udgave af munken. Ninjaen skal smtidigt med at han er en ninja, være en anden class. Samuraien er en kriger som sætter ting som ære og lydighed som højeste prioritet, han tjener som regel en Daimyo (En herre over en provins. Munken er blevet endret i den hensende at hans kraftefulde powers er fjernet, men han har til gengæld fået nogle nye såsom martial arts.



Et nyt begreb inden for AD&D, som bliver introduceret i OA (Oriental Adventures) er HONOR. HONOR er et begreb hvormed de orientalske classes kan måle deres berømmelse og indflydelse. Hvis en character nogensinde kommer under 0 i honor er denne character ubrugelig, og vil blive skottet. Et eksempel: En Shukenja (præst) med 12 i honor bliver på vej til sit tempel overfaldet af nogle røvere. Ved et uheld kommer han til at dræbe en af dem med sin hand axe og bliver derefter slået ned bagfra og taget til fange. Derefter når han vågner op befinder han sig i et fangehul, efter et stykke tid bliver han ført frem for en drage, som i lang tid har hærgnet området. Da han ser denne vrider han sig fri fra vagterne og stormer lige imod den, kun for at blive ristet i dragens ånde. Nu skal præstens honor regnes ud: Taking life: -3, Being taken prisoner: -10, Heroic Death: 10. Dette gør at vores præst ender med et netto overskud på 9 honor point. Nu kommer det an på præstens familie honor om hans næste character kan få nogen bonus for dette.

De nærmere regler for denne bonus er selvfølgelig uddybet i OA. En anden regel som bliver indført i OA er NON-WEAPON PROFICIENCIES. Dette betyder at den orientale character kan vælge forskellige egenskaber. Man kan sammenligne dette med secondary skills, dog er disse Non-weapon proficiencies mere detaljeret beskrevet end secondary skills. Eksempler på disse Non-weapon proficiencies kan være følgende: Masseur, Dance, Poetry og mange mange flere. De strækker sig fra pottemageri til den japanske te cermoni.

Også indkluderet i OA er en hel række af nye spells til de orientalske classes, som kan kaste spells. Desuden er der en række af monstre med speciel tilknytning til orienten, såsom The Goblin Spider.

Andre ting man kan finde i OA er nye våben som selvfølgelig stammer fra orienten. Her ses våben som Katana (det japanske



longsword), Daikyo (den japanske long bow), og mere mærkværdige våben som Kyoketsu-shogi, Kawanaga, Tui-fa og Sang Kauw, hvis eksakte funktion jeg ikke vil komme nærmere ind på her. Den japanske form for armor er også beskrevet, den form derr består af små metalplader sat sammen (bla. Horo-rustningen).



Det bedste i OA ville jeg uden spor af tvivl i stemmen påstå er Martial Art Combat systemet. Noget som jeg personligt har ventet på skulle blive trykt i en eller anden publikation og være skrevet af folk som har forstod på den slags. Det har forfatterne af OA tydeligvis. De kampkunstner som bliver beskrevet er de mest kendte, nemlig Karate, Kung FU, Taë Kwon Do og Jujutsu. Men



dette er ikke alt, systemet giver også DM'en mulighed for at skabe sit eget kampkunst-system. Sytemerne består af en mængde speciele manøvre, som man kan udføre i en runde. Nogle eksempler på disse manøvrer er Flying Kick (dette giver 3d8 i skade, det er ret hæftigt) Choke hold (hvis man kan holde dette greb i et bestemt stykke tid vil modstanderen blive bevistløs). Ialt er der 37 speciele manøvre, som man kan vælge imellem.

Til sidst i OA er der en beskrivelse af et land, som bruger alle disse regler. Min generelle mening om OA, er at det er noget af det bedste TSR har udgivet i den seneste tid. Det dårligste ved bogen er prisen, som ligger på 195 kr., men den er det værd.

J.V.J.



de vinderen er...

I kategorien "årets sløveste forening" er de nominerede:

"Skørpinge United" for kun at stille med en målmand og en venstre wing i deres topopgør med arvefjenden fra "Gimlinge City".

Haveforeningen "Bernstorff" for at glemme at hejse Dannebrog på Dronning Margrethes fødselsdag.

Konfliktsimulations spillerforeningen "Consim" for ikke at indsende en eneste besvarelse til deres julequiz.

Må jeg bede om kuverten. Og vinderen er, CONSIM!!! for ikke at indsende en eneste besvarelse til deres julequiz.

Erligt talt venner. Jeg synes det er for dårligt. En enkelt besvarelse ville have vundet overlegent. Det tager tid at lave en Quiz, men vi er nogen få, der for jeres skyld tager os denne tid og så gider i ingen en gang sende en besvarelse ind. Pinligt, meget pinligt.

Til trods for denne fiasko er der igen i dette nummer en Quiz, og i kan gøre skaden god ved at sende en besvarelse ind denne gang (sagt på en anden måde, hvis i ikke gør det, så skal i ikke regne med at vi gider lave en Quiz en anden gang).

For dem der har prøvet og besvare Julequizen følger hermed svar på spørgsmålene.

COUNTERATTACK:

1. Horse counter fra GUNSLINGER
2. Italiensk krydser Zara fra WAR AT SEA.
3. Time chit fra UP FRONT.
4. Vandal command unit fra DECLINE & FALL OF THE ROMAN EMPIRE.
5. Swiss bank account marker fra JUNTA.
6. Smoke marker fra SQUAD LEADER
7. Knight counter fra KNIGHTS OF CAMELOT.
8. Royal heir counter fra KINGMAKER.
9. Hero counter fra ILIAD.

10. Battlefield marker fra DIVINE RIGHT.
11. Full sail marker fra WOODEN SHIPS & IRON MEN.
12. Sopwith Camel fra ACES HIGH.
13. Dolphin counter fra CIRCUS MAXIMUS.
14. Rosser's Sydstats brigade fra SOUTH MOUNTAIN.
15. Matilda tank fra TOBRUK.
16. Game turn marker fra et vilkårligt S&T spil.
17. Sanctioned spy marker fra SPIES.
18. Torpedo counter fra SUBMARINE.
19. Romersk army unit fra PUNIC WARS.
20. Discovery counter fra SOURCE OF THE NILE.
21. Keilmayer's artilleri fra BATTLE OF AUSTERLITZ.
22. Russisk combat unit fra SIEGE OF PEKING.
23. Tysk panzer unit fra AFRIKA KORPS.
24. Assassination counter fra MACHIAVELLI.
25. Russisk flåde fra DIPLOMACY.

REGELMIMMER:

1. MAGIC REALM.
2. LITTLE ROUND TOP.
3. SLAP SHOT.
4. THE RISE & DECLINE OF THE THIRD REICH.
5. JUNTA.
6. CIRCUS MAXIMUS.
7. CRECENDO OF DOOM (SQUAD LEADER).
8. MYSTIC WOOD.
9. CIVILIZATION.
10. DUNE.

GRUBLEREN:

1. 50kr.
2. Valby medborgerhus.
3. Første lørdag og søndagen efter tredje lørdag i hver måned bortset fra juli.
4. 5kr.
5. Ja.
6. Ja.
7. Ja, ja, ja.
8. Kim Madsen og/eller Henrik Lawätz.
9. At man kviterer for at man har lånt spillet, og at man afleverer det tilbage på næste møde.
10. Undskyld. Det her er et respektabelt blad. Det kan man virkelig ikke trykke her.

Så er der vel ikke mere at sige i denne sag.

SØREN BUGGE

Indholdsfortegnelse:

Redaktørens lænestol	1
Generalforsamling	
Vedtægterne	2
Indkaldelse	3
Synspunkt (forslag)	4
Brevbomber	5
Dip Fif (Diplomacy Fiffigheder)	11
Spillerrating	12
Forslag til rating	14
Turneringslederens lænestol	
Squad Leader	16
Gunslinger	21
Tronstolen	25
Der Zusammenbruch	28
Fortegnelse over CONSIMs spil	31
Domstolen	32
Julequiz II	34
Roullestolen	36
Oriental adventures	37
Julequiz I (resultater)	40

Herved indkaldes til EXTRAORDINÆR GENERALFORSAMLING i Consim.

Tid: Søndag den 20. April 1986 umiddelbart efter den "ordinære g/f".

Sted: Valby Medborgerhus, Valgårdsvej 4

Forslag til behandling: Vedtagelse af valg og vedtagelser på den såkaldte "ordinære g/f".

TRYKSAG

