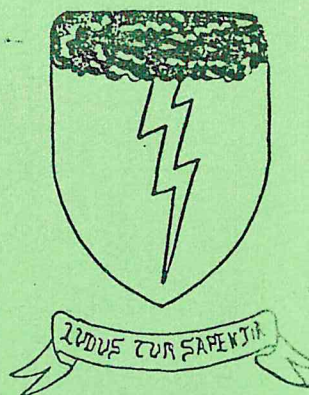
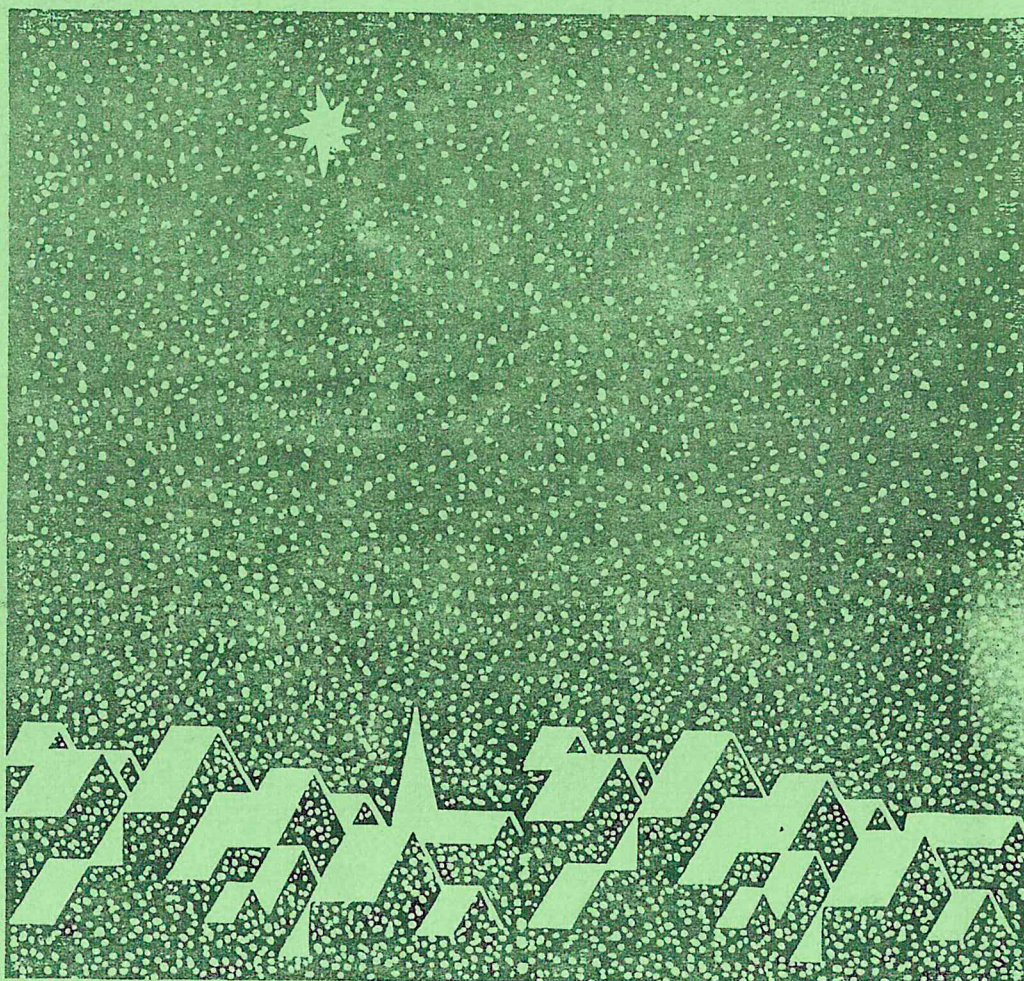
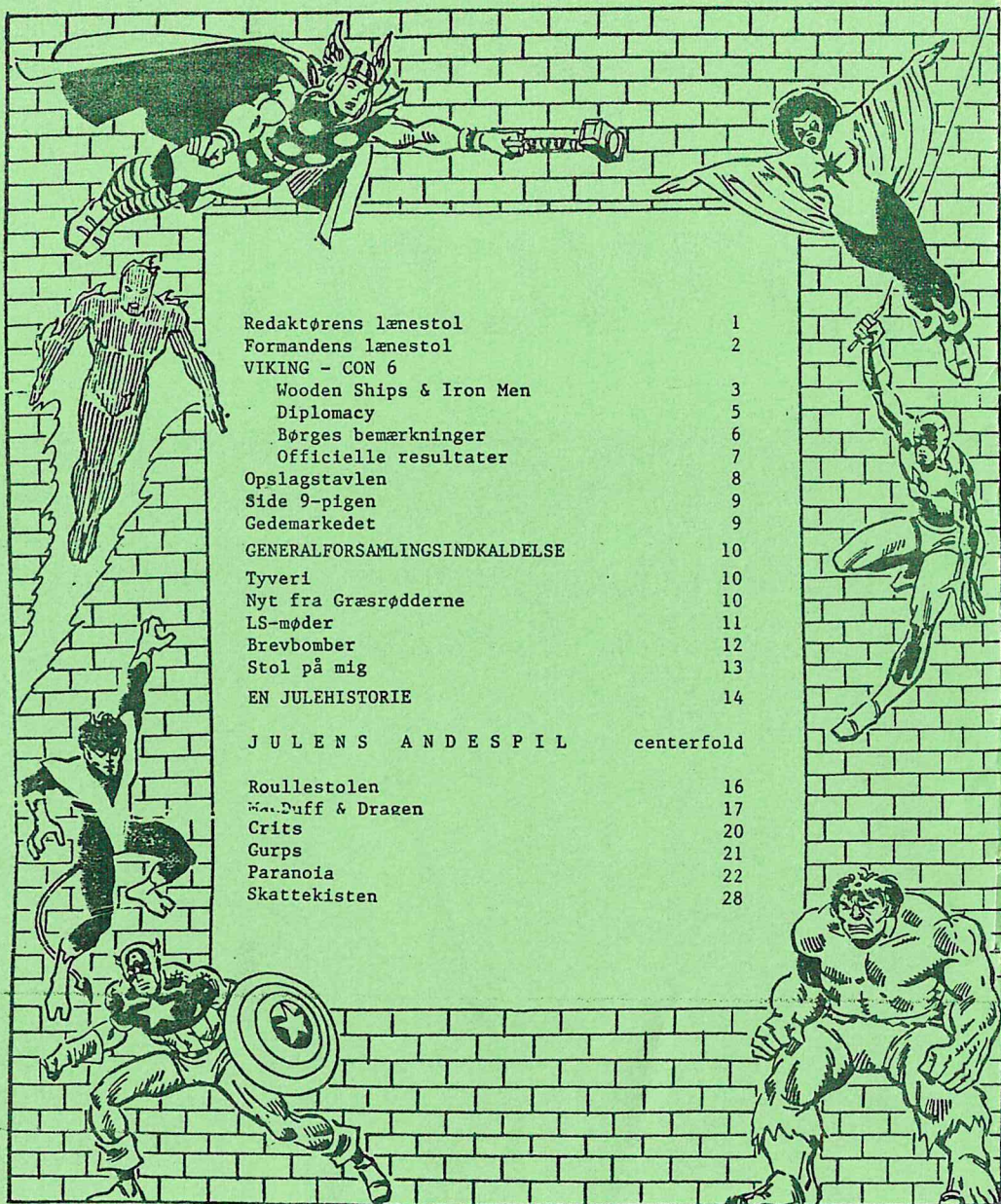


# TORDEN & LYNILD!



Nr. 3 - J U L E N 1 9 8 7 - vol. 3





|                               |            |
|-------------------------------|------------|
| Redaktørens lænestol          | 1          |
| Formandens lænestol           | 2          |
| VIKING - CON 6                |            |
| Wooden Ships & Iron Men       | 3          |
| Diplomacy                     | 5          |
| Børges bemærkninger           | 6          |
| Officielle resultater         | 7          |
| Opslagstavlen                 | 8          |
| Side 9-pigen                  | 9          |
| Gedemarkedet                  | 9          |
| GENERALFORSAMLINGSINDKALDELSE | 10         |
| Tyveri                        | 10         |
| Nyt fra Græsrodderne          | 10         |
| LS-møder                      | 11         |
| Brevbomber                    | 12         |
| Stol på mig                   | 13         |
| EN JULEHISTORIE               | 14         |
| JULENS ANDESPIL               | centerfold |
| Roulestolen                   | 16         |
| Mac.Duff & Drægen             | 17         |
| Crits                         | 20         |
| Gurps                         | 21         |
| Paranoia                      | 22         |
| Skattekosten                  | 28         |

# REDAKTØRENS LÆNESTOL

*Eik. Wilch*



GLÆDELIG JUL, kære læser.

Hvis du synes dette ønske kommer lidt vel tideligt, så bedes du springe den linie over, for at læse den lidt nærmere ved den tilstundende højtide.

Nå, alvor til side. Her har du det nye nummer af Torden & Lynild (Det havde du garanteret ikke gættet!).

Der er lidt juleri - meget lidt i dette nummer, der ellers beskæftiger sig en del med det just overståede gigantarrangement: VIKING - CON 6.

Sidste halvdel af nærværende skrift er redigeret af SUNE, der som bekendt mest beskæftiger sig med ROULLESPIL. Mange siders artikel om PARANOIA er det blevet til (guf-guf).

Det mest spændende er tre sider spredt trindt omkring i bladet, de er alle forfattet af formanden (se næste side) - hvis de da ellers når frem før T&L går i trykken. I skrivende stund (og redaktørens lænestol er sædvanligvis det aller, aller sidste der bliver skrevet) har redaktionen kun kendskab til de tre sider gennem en mundtlig bestilling af just 3 sider!

Med hensyn til juleriet, så har DAN af en skolelærer fået en historie om HISTORIE. Den kan bruges som baggrundsfacts for Napoleon-krigs-spillere. Selve historien er brygget sammen af autentisk stof fra skriftlige opgaver afleveret i DANSKE skoler. Det kan hende at du må revidere din historieopfattelse efter at have læst T&Ls første julehistorie.

SÆ'FØLI' bringer vi en julegave til læserne i år. Et julespil specielt udviklet til T&Ls læsere!!!

Det hedder: JULENS ANDESPIL, fordi det er ANDERledes end et Gåsespil, som det iøvrigt ligner en del, og der medvirker da også en GÅS. Men det er ikke en Andespil i den forstand at det er et BANKO-spil, nej, nej, det er meget ANDERledes end det kendte tallotteri.

I spil gælder det ofte om at komme først, men i JULENS ANDESPIL gælder det om at komme sidst! God fornøjelse.

# FORMANDENS LÆNESTOL

Ja så er det atter blevet hverdag, sådan da...!

Vikingcon 6 er heldig overstået og det var på trods af mindre skønhedsfejl en succes, skønhedsfejl der allerede nu er taget under behandling, således at de kan blive fjernet inden Vikingcon 7.

I forbindelse med afviklingen af Vikingcon 6 vil jeg og Consim rette en tak til følgende for veludført arbejde:

Børge Madsen (for god ledelse af Vikingcon 6)

Dorte og Tommy Munk-Jacobsen og Lars Mathiesen (for imponerende EDB arbejde)

Torben Pollack, Erik Wittchen, Lisbeth Tougaard og Niels Skalkam (for utrættelig tilstedeværelse ved skranken)

Søren Bugge og Jesper (for hurtig og grundig afvikling af auktionen). Martin Johannesen og kantineholdet (for rigelige mængder kaffe, the og muligheden for at heltene hele tiden ku' du').

Samt hele rengøringsholdet.

Skulle jeg have glemt nogle skyldes det ikke onfd vilje, men svigtende hukommelse.

Desuden retter Vikingcon 6 en stor tak til Rødovre Kommune (for lån af Valhøj-skolen), Ambrasoft a/s (for udlån af EDB-udstyr) og Fantask Aps (for tilskud til gevinsterne).

Consim og Vikingcon retter endelig en tak til samtlige turneringsledere og Gamemastere,

specielt Torben Ussing der med Vikingcon 6 takker af for at hellige sig sine egne spillere og sit privatliv. Torben, Tak for 6 gode AD&D-turneringer.

Et kort øjeblik lød det også som om at vores gamle ligeså loyale GM i Traveller (Svend Mynter) også var ved at forlade os, idet han pludselig annoncerede at det her var hans sidste Traveller-scenarie. Angsten og den dårlige samvittighed blinkede indeni undertegnede....skulle vores nyindstiftede tradition om et AD&D-GM-Traveller-hold allerede afgå ved en kort død (jeg mener stadigvæk at vi handlede rigtigt...i hvertilfælde rimeligt) og havde jeg været for hård ved den gode Svend Mynter da jeg pressede ham til at lade T&L få forhåndstilsavn på "Lig i lasten" (dette er en annonce)...men det var blot Svends sædvanlige manglende sans for vurdering af hvornår tingene hænger samme (SM & EG se ovenfor), for det hele drejede sig blot om at annoncere at SM ville overgå til det nye Traveller-system, Megatraveller, til næste år.

Jeg vil slutte af med at minde folk om at Consim i år har 10 års fødselsdag, men det vil jeg vende tilbage til i næste nummer af T&L, da bestyrelsen endnu ikke har færdigbehandlet hvad der skal ske i denne forbindelse.

Erik H. Swiatek



# Wooden Ships & Iron Men

WS&IM-turneringen blev lige så interessant, skæg og underholdende, som jeg havde håbet på. Der vil med sikkerhed blive arrangeret en endnu større til næste Viking-Con.

Hvad var det så, der gjorde turneringen så god? vel, for det første er WS&IM bare et godt spil og når man så påfører det en hel del garniture kan det bare ikke gå galt.

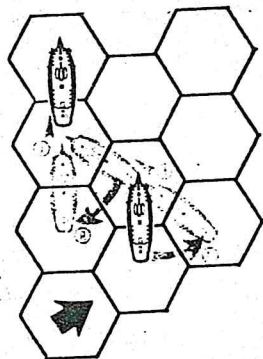
Selve navlen til turneringen, var, at alle deltagerne var med i det samme spil, og hver deltager havde kun kontrol over et skib. Derudover var der realistiske regler for kommunikation, så enhver bare ikke kunne snakke åbenlyst med enhver. Disse regler følger nu.

WS&IM-turnering Viking-Con 6.

Regler for kommunikation:

1. Man kan kun kommunikere gennem skrevne meddelelser og ikke med fjenden.
2. Englændernes meddelelser må højst være på 8 ord og franskmændenes og venetianernes (franskmændene i det følgende) må højst være på 5 ord.
3. Hver spiller må kun sende en meddelelse pr. tur.
4. Meddelelser skal være i ord så som "angrib bagfra med det samme" eller "gå til fulde sejl" og ikke som "flyt tilXX12" eller "flyt L2R1".

5. En kaptajn kan sende en meddelelse til en anden kaptajn eller til kommandøren.
6. En kommandør kan sende en meddelelse til en, nogle eller alle kaptajner i sin eskadre.
7. For at kunne sende meddelelsen, skal modtagerskibet være inden for ti felter og det må ikke være skjult af andre skibe



å lå field-of-fire ifølge regel VIII.A fra de avancerede regler. For nemhedens skyld afsløres dette, nå meddelelsen modtages og ikke når den sendes.

8. Meddelelser skrives i "Movement notation" fasen og afleveres til spillelederen. I starten af næste tur afleveres de til rette modtager.

9. En undtagelse til dette; er når to skibes bagstavne støder op mod hindanden, så må spillerne/kaptajnerne frit tale med hindanden.

Nu følger en lille beretning om selve søslaget. Året var 1811 og 6 franske skibe prøvede at bryde ud fra et område blokeret af englænderne. I deres forsøg stødte de på 4 engelske skibe. Hvad der fulgte var et blodigt og vildt slag. De 4 engelske skibe ligger på linie og franskmændene kommer ned i to kollonner på hver 3 skibe med vinden i ryggen. Hver side gives 10 min. til at snakke taktik. Franskmændenes går ud på, at den højre kolonne skal gå foran englænderne og den venstre skal gå bagom, hvorefter man har englænderne i krydsild. Spillerne får grønt lys til at starte og straks går det galt. Det franske flagskib, der ligger forest i den højre kolonne sejler 6 felter lige frem, ligesom alle skibene i den venstre kolonne, men de to skibe bag ved hende Flora og Bellona, drejer henholdsvis til højre og sejler 2 felter frem og til venstre og sejler et felt frem. Det franske flagskib Favorite befinder sig nu 4 feltet fra og i skudlinien på 3 engelske skibe, som er i stand til at skyde på langs, og så har favorite tilmed fulde sejl på. Amphion, Active og Volage kaster anker og og begynder at sende dødbringende kugler i hovedet på Favorite. Favorite sender meddelelsen "i to bag mig udnyt min dækning" og turen efter "udnyt min dækning, gå mod spidsen, rake", alt imens hun bliver skudt sønder og sammen. Hjælpen er fjern. Turen efter kolliderer Flora og Bellona og de "Fouler" selvfølgelig. I den venstre kolonne begynder det også at gå i kage. Corona, hvis kaptajn i øvrigt blev stillet for en krigsret efter søslaget, drejer forkert for første gang og sejler stik væk fra fjenden i øvrigt med det

resultat, at hun er ved at gå på grund. Corona må kaste anker for at undgå dette og kommer først væsentligt senere med i kampen. Imens har det forreste skib i den venstre kolonne succes med at komme op på siden af Volage, borde det og erobre det. Englænderne er nu kun 3 mod 7. Amphion og Active "cutter anchor". Det sidste engelske skib Cerebus startede i første tur en lang og langsom rejse uden om de andre engelske skibe op mod vinden i håb om at falde de franske skibe i ryggen. Først i slutningen af søslaget når hun frem, og så er det hele afgjort. Godt nok lykkes det Amphion og Active at skyde Favorite i sæk, men det lykkes også for Flora og Bellona at "unfoule" og blande sig i kampen. Til sidst er alle skibe samlet inden for et lille område, for til trods for kommunikationsvanskelighederne kan alle finde ud af at sejle mod det område, hvor kampen er hedest. Alle sejler næsten ind i alle. Der sker masser af "fouling" og "grappling", og "Boarding partierne" flyver fra skib til skib. Dette bliver englændernes ende, for selv om deres besætningskvalitet er væsentligt bedre en franskmændenes, så har de ikke nær så mange. Da 3 af de engelske skibe er erobrede slutter søslaget med at også det sidste skib overgiver sig.

Alle deltagerne er vildt begejstrede med et meget underholdene spil og en god turnering. Kaptajnen på Flora kares til dagens fighter for at frejdigt at have kastet sig i hovedet på Amphion og Active i et forsøg på at redde sin kommandør og flagskibet. Resultatet var at også hun blev skudt i sæk, men det er ikke det der tæller. Vi ses til næste år.

SØREN BUGGE

# Diplomacy®



"No, no, John; the game is called DIPLOMACY. That means you try to persuade the other player to do what you want. You only use their guns after 1903 or so."

## DIPLOMACY-TURNERINGEN

Jeg havde indført flere nye interessante koncepter, beskrevet i intro'en til Viking-Con 6, som jeg selv mente ville forbedre turneringen. Det fandt jeg dog aldrig rigtigt ud af, for der skete det utrolige, at efter 10 træk (efteråret 1905) var den senere vinder Kim Madsen oppe på 15 centre og havde totalt knækket moralen på sine modstandere. De ønskede ikke at spille mere og ville forære Kim sejren. Da turneringen var anlagt på en runde, som sluttede tilfældigt mellem efteråret 1906 og foråret 1910, hvorefter den spiller, der havde scoret flest point blev kåret til vinder, blev de nødt til at spille videre. Der gik dog ikke 10 minutter, før de havde spillet 2 år til og nu havde Kim 19 centre. Jeg kunne ikke gøre andet end at stoppe turneringen. Det ville have været mod spillers ånd, at fortsætte, for hvis en anden end Kim skulle vinde, så skulle bordet forære en spiller 20 centre i løbet af et år, hvis det overhovedet kunne lade sig gøre. Kedeligt, men ikke desto mindre sandt. Det havde måske virket, hvis hvert hold var blevet placeret i hvert sit rum.

Dette arrangement er i øvrigt mit sidste af turneringen. Der har i flere år, som de fleste af jer nok ved, været en hed diskussion, om hvilken linie der skal køres efter som turneringsleder. Blød eller hård. Jeg har stået for den hårde linie, mens enkelte an-

dre med Erik H.Swiatek i spidsen har stået for den bløde. I år var blød linie tilhængerne gået så vidt, at de havde lavet en stemmeseddel til alle deltagerne i Diplomacy-turneringen om de ønskede en blød linie eller en hård linie. Blød linie tilhængerne må have været meget sejrssikre, men til trods for at det var dem, der havde udformet stemmeseddelen, scorede den hårde linie 80% af de indkomne stemmer. At så en hvis hr.Swiatek under præmieuddelingen påstår det stik modsatte, er en fornærmelse og en direkte løgn. Hvad skete der i øvrigt med Diplomacy 2 med de landsdækkende regler? Til sidst vil jeg fortælle en lille historie, der beviser, at alt er relativt. Jeg har de sidste par år givet hvert hold lov til at køre deres egen linie. De skulle bare vide, at hvis jeg blev kaldt ind til at dømme i en tvivlssag, så ville jeg være hård. I år var det eneste jeg blev spurgt om et par regelspørgsmål. Jeg overværede, at på et af holdene havde Rusland bygget en flåde i St.Petersburg, men havde glemt at skrive på hvilken kyst, den skulle bygges på. Da Rusland var den første, fik han alligevel lov til at placere den af de andre spillere uden af jeg blev rådspurgt. Da jeg deltog i turneringen for 5 år siden skete det tilsvarende for mig i den indledende runde. Turningslederens dom var, at jeg ikke fik lov til at bygge flåden. Hvem var så turningslederen? Du har gættet det. Erik H.Swiatek.

# VIKING - CON



## BEMÆRKNINGER OMKRING VIKING CON 6

(Set med en arrangørs øjne)

Jeg vil i det følgende komme med en kort opsummering af dette års Viking Con's enkelte ingredienser - hvad vi fra arrangørgruppen opfatter som godt og dårligt!

### Annoncering:

I år kom vores Viking Con hefte ud til folk nogenlunde til tiden. Hvis man var hurtig kunne man nå at indsendt forhåndstilmeldingen inden d. 1/10! 1 uge - 14 dage tidligere satser vi på næste år.

### Forhåndstilmelding:

Kun ca. 1/4 af arrangementets deltagere havde indsendt denne blanket. Vi regner med at det skyldes:

1. Heftet blev udsendt for tæt op til d. 1/10.
2. Der var ingen gevinst, hverken økonomisk eller turneringsmæssigt.

Dette skal helt klart ændres til næste år, så vi undgår den lange "kø" (klump) fredag aften.

### Velkomst:

Den var i år noget rodet! Der var flere som intet kunne høre. Folk skal samles i et stort lokale med gode lydforhold.

### EDB:

Fungerede udemærket - stort set ingen problemer.

### Turneringer:

De turneringer, vi havde, forløb udemærket. Hermed en tak til de enkelte gamemasters og turneringsledere for deres indsats.

Men jeg kunne jo nok ønske, at der var flere turneringer og, at brætspillerne fik en lidt kraftigere repræsentation. Det skal dog bemærkes at ca. 350 personer med kun spil i hovedet er svære at få placeret.

Kantine:

Salget gik fint. Det skal dog næste år fremgå tydeligere, hvornår den har åben. Tak til "personalet".

I den forbindelse vil vi også rette en speciel "tak" til de bøfler, som ikke kunne holde sig fra automaten! Men så slap kantinedamen jo også for at tømme den.

Lokaleforhold:

Vi er glade for at benytte Valhøj Skole, men kapaciteten er nok desværre ved at være for begrænset - i hvert fald hvis alle rollespillene skal ligge lørdag eftermiddag h.h.v. lørdag aften.

Auktionen:

Auktionen blev i år afviklet hurtigt og planmæssigt i god ro og orden.

Det frie Marked:

Folk er åbentbart mere interes-

serede i auktionen - så vi dropper nok dette til næste år.

Orden:

Vi har oplevet det før og vi så det igen. Det er egentlig underligt, men der er altså nogle personer, der, så snart de har forladt hjemstavnen omdanner sig fra nydelige og pæne mennesker til nogle af de største svin på jord. Nogle af disse Jekyll & Hyde'r deltog desværre i Viking Con 6. Vi mente ellers at vi med passende mellemrum havde opstillet affaldsposer. Men nej!

Nå, men nok om Viking Con i denne omgang.

Det ville selvfølgelig havde været bedre, hvis en af deltagerne havde anmeldt arrangementet.

Men vi ved jo alle, hvor svært det er at få papiret i maskinen!

B.M

Turneringsvinderne.

ACE OF ACE'S:

Dan Bowring

AD&D (for hold):

Henrik Elkjær  
Morten L. Gotfredsen  
Christian Johansen  
Lars O. Jørgensen  
Erik Kristensen  
og  
Benni Jensen  
(Gamemaster)

AD&D (Individuelt):

Thomas Clausen  
Preben Grube  
Bjarne Hansen  
Anders Laursen  
Søren Wigandt Rasmussen  
Anne Regitze Skou

BATTLE CARS:

Peter Misir

AD&D-DUEL:

Mette Helmar

B-17:

Olaf E. Damgård

CIRCUS MAXIMUS:

Niels Skalkam

DIPLOMACY:

Kim Madsen

LOST WORLDS:

Søren Gravgård

MIDDLE EARTH ROLE-PLAYING:

Peter B. Dahl  
Peter Esterhaus  
Henrik Hansen  
Jan Hansen  
Jens Pors  
Nicolai Trnka

RISK:

Dan Bowring

TITAN:

Christian Heiberg

FORSÆTTES SIDE 13 →

# ØPSLAGSTAVLEN

⊕

Søges:

Navn og Adresse på  
kontaktperson til  
Odenseforeningen  
KONSPOD.

Redaktionen.

⊕

⊕

⊕

Medlemskab af foreningen.  
Consim koster næste år

Kr. 70,-

Dette beløb dækker udsendelsen  
af 4 stk. Torden & Lynild,  
samt giver dig mulighed for at  
deltage i LS-møderne.

NYE SPIL I SKABET:

SOLDIER KING.  
Victory in the Pacific.

(Vi håber, at flere følger).

Mødedatoer for LS-møder i  
den nærmeste fremtid:

5/12, 20/12, 9/1, 17/1,  
6/2, 21/2, 5/3, 20/3.

BEMÆRK AT 9/1 IKKE ER FØR-  
STE LØRDAG I MANEDEN.

## HJÆÆÆLP

Jeg har på Mercato  
De Porta Portese i  
Rom købt SPI spillet  
"Sinai" med italienske  
regler. Kan nogen skaf-  
fe mig en kopi af de  
engelske regler, eller  
oversætte mine til  
danske.

Ring på: 01-46 60 23  
Adr.: se bag i bladet.  
SUNE D.T.

Kilroy  
Wasn't  
Here!

# Side 9 Pigen

Side 9 pigen hedder Roberta.

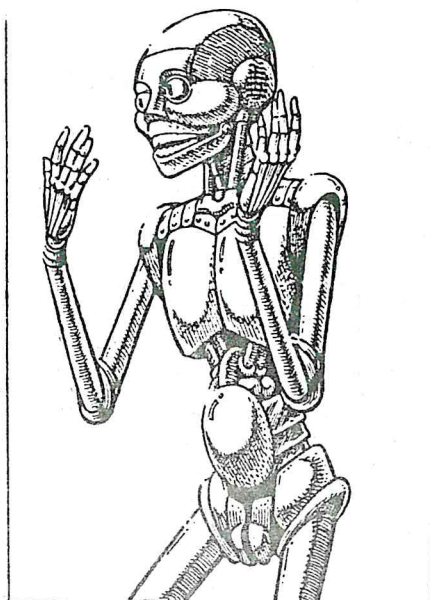
Roberta svejser sit tøj selv,  
og er vild med chips.  
Roberta siger: "Jeg elsker  
Heavy Metal".

Mål: 60-40-50.

Højde: 175 cm.

Vægt: 3.4 ton.

Alder: 4.000 miles, fortsat  
fabriks garanti.



## GEDEMARKEDET

### TIL SALG

PANZER BATTLES / SPI (3 slag  
med tanks fra 2.verdenskrig)  
kr.60,-  
RACE FOR TUNIS / 3W (de sidste  
kampe i Nordafrika 1942-43)  
kr.60,-  
MACARTHUR: THE ROAD TO BATAAN /  
3W (slaget om Luzon øen 1941-42)  
NYT! kr.80,-  
SUPERCHARGE / SPI (slaget om  
El Alamein, oktober 1942)  
kr.60,-  
LEYTE / SPI (Phillipinerne ok-  
tober 1944) kr.60,-

REMAGEN / SPI (over Rhinen,  
marts 1945) kr.40,-  
TITO / SPI (partisankrig i Ju-  
goslavien 1941-45) kr.60,-  
CONDOTTIERI / 3W (Padua mod Ve-  
rona, 1387) kr.60,-  
ANVIL-DRAGON: SOUTHWALL / 3W  
(D-dag i Sydfrankrig, september  
1944) kr.60,-  
DRIVE ON DAMASKUS / 3W (Alliere-  
de mod Vichy-Frankrig i Syrien  
og Libanon, juni 1941) kr.60,-  
KAISER'S BATTLE / SPI (sidste  
tyske offensiv under 1.verdens-  
krig, marts 1918) kr.60,-

SØREN BUGGE, TINGHØJVEJ 38, 1.MF  
2860 SØBORG, 01-674520.

# GENERAL FORSAMLING

Der indkaldes hermed til Con-  
sims årlige generalforsamling.  
Den afvikles:

Lørdag d. 6/2 - 1988  
Valby Medborgerhus  
kl. 14.30

Dagsordenen jævnfør foreningens  
vedtægter. Forslag skal være  
foreningens sekretær i hænde  
senest 4 uger før general -  
forsamlingen.

M.v.h.  
Bestyrelsen.

# NYT FRA GRÆSRØDDERNE

Der vil i den nærmeste fremtid  
blive lagt pres på bestyrelsen  
for at indkøbe nye spil.  
Følgende er under overvejelse:  
ACQUIRE, RISK, JUNTA, 1830,  
Cirkus Maximus og endelig  
Kings & Things.

Man barsler med planer om igen  
at give foreningens medlemmer  
mulighed for at låne forenin -  
gens spil imellem 2 møder.

Wargames fra GDW Serie 120 vil  
snart dukke op på søndags -  
møderne (er du nysgerrig?).  
Det er 5 - 10 år gamle spil du  
sjældent ser spillet på trods  
af at de kan læres og spilles  
på få timer. Kom og prøv.

## TYVERI

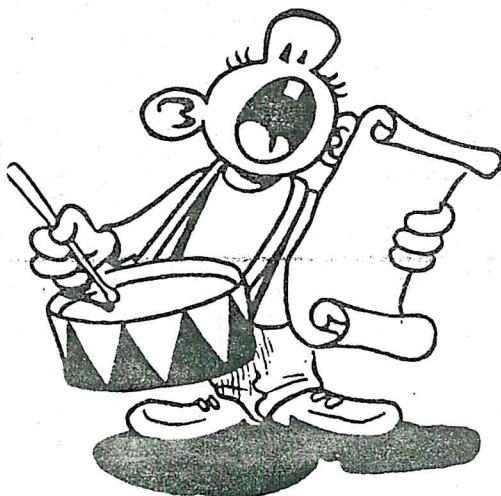
Sidste nyt fra Århus:

FASTAVAL meddeler, at ondsin-  
dede uhyrer på skammeligste  
vis er brudt ind i foreningens  
højborg og har lånt - for ikke  
at sige tyvstjålet - en større  
samling malede citadelfigurer.

Så hvis nogen her i haler -  
centralen København hører om  
et tvivlsomt parti figurer, så  
vil en af følgende være glade  
for en henvendelse (NEJ VI VIL  
IKKE KØBE!).

Jens Christian Lindhart Boll  
Frydenlunds Alle 33  
8210 Århus V.  
06 - 15 62 45

Børge Madsen  
02 - 95 84 80



På forhånd tak.

# LS-MØDER

## TURNERINGER:

Jeg må til min store ærgelse konstatere, at forsøget på at samle folk til turneringerne, som skulle afvikles på søndags møder, indtil videre har været en fiasko.

Det skyldes jo desværre nok, at jeg har valgt nogle for kedelige spil, samt at den enkelte turnering strakte sig over for mange dage. Men det er der råd for!

Derfor tilbydes i, højtærede læsere af denne sprøjte, at deltage i en Turnering i det kendte og højt skattede spil Diplomacy. Turneringen vil stort set blive afviklet efter de fra Viking Con 6 gældende regler (se sidste nr.). Der vil dog afhængigt af deltagerantallet blive spillet en finale. Angående den tilbagevendende diskussion om trækkerigivelse, så stiller jeg mig tilfreds, så længe trækkerne er entydige (d.v.s. ikke til at misforstå).

Turnering                      søndag d. 21/2  
                                         kl. 12.30

Evt. finale                      søndag d. 20/3  
                                         kl. 12.30

Ønsker du at deltage i denne turnering så skriv følgende på en lap papir:

Navn, adresse, evt. telefonnr, dato og DIPLOMACY.  
Denne lap skal du så sende til

Børge Madsen  
c/o  
Gitte Nielsen  
Bybakterrasserne 159 B  
3520 Farum

Denne lap papir skal være  
mig i hænde senest d. 10/2 !!!

## MANEDENS SPIL.

Tja, vi må jo nok konstatere at denne foreningsaktivitet har haft lidt svært ved at slå igennem! I hvert fald har kun få af de til LS-møderne fremkomte udtrykt ønske om at lære de valgte spil at kende.

Først 1830. Her lykkedes det at få sat et enkelt spil i gang, mens Down with the King gled bort i stilhed. Her blev i stedet spillet Civilisation.

Håbet om, at en præsentation af spil på lørdagsmøderne kan blive en fast begivenhed, har vi dog endnu. Vi har nemlig en række personer, der af egen fri vilje, har ladet sig presse til at forestå en sådan præsentation. Vi mangler derfor kun nogle spillere, som har lyst til at prøve kræfter med andre spil end dem, de har hjemme på reolen.

Vi kan derfor i det nye år tilbyde følgende:

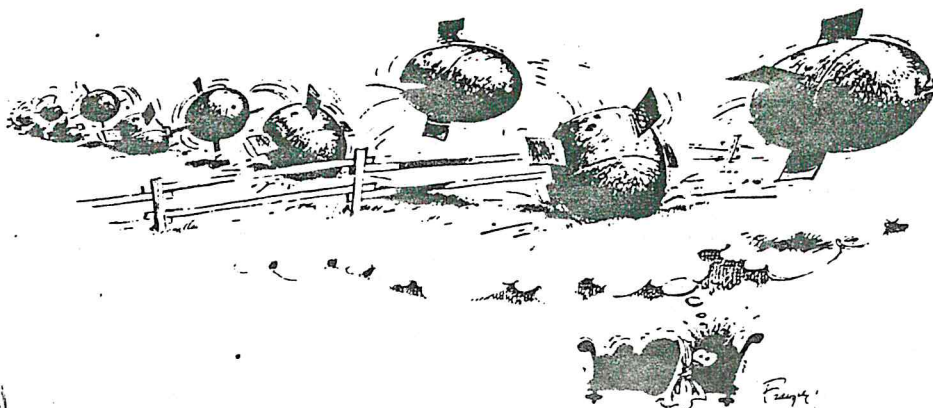
Lørdag d. 9/1 vil Jesper B. sørge for, at folk kan prøve GUNSLINGER. Han vil naturligvis arrangere et specielt scenarie ( IKKE Jesper ).

Lørdag d. 6/2 (samme dag som generalforsamlingen) vil vores formand Erik S. forestå en gennemgang af det relativt nye spil BLOOD ROYALE.

Lørdag d. 5/3 håber vi at kunne præsentere BRITANNICA (ikke Pax Britannica). Dette har det desværre ikke været muligt at få endeligt bekræftet ved redaktionens slutning.

Vel Mødt

# BREV BOMBER!



Til T&L's redaktion

Nu da det ikke længere er muligt at hjemlåne consims spil, på grund af for mange bortkomne spil, burde medlemmerne da ikke have en mulighed for at låne reglerne med hjem? Jo, selvfølgelig, men vi kan jo ikke så godt låne originalsættet ud, for hvad nu hvis det blev væk. Jeg ved at vi har mulighed for at benytte fotokopieringsmaskinen i valby medborgerhus (i ved, der hvor nogen af os af og til mødes for at spille) så lad os dog tage nogle kopier af diverse regelhæfter og fremlægge disse til hjemlån, evt. med en kopi af spillepladen. Jeg er villig til at gøre noget af arbejdet, f.eks. ved at møde op et par timer inden møderne starter (den første lørdag i måneden, og søndagen to uger efter), jeg vil bare gerne vide hvor maskinen står, hvornår den må bruges osv. Hvis der er nogen interesse i det jeg her foreslår så sig til.

MVH

Jesper Brandt  
Overdrevsvej 10  
3250 Gilleleje  
02- 11 88 41

Kære Jesper.

Mange tak for dit brev. Der er en enkelt misforståelse, som jeg straks vil rette: Det er ikke korrekt at vi har adgang til en fotokopimaskine i Valby Medborgerhus, (med mindre du ved mere end redaktionen). Det vi kan få adgang til er en Off-Set maskine, og den er for dyr i drift ved få eksemplarer. Ellers vil jeg fremvise lutter imødekommenhed for dit forslag. Allerede i Søren Bugge's redaktørtid arbejdede vi på at opbygge et regelbibliotek - og nu er det mere nødvendigt end tidligere. Fra redaktionen side vil vi arbejde på at få det opbygget snarest. Imidlertid har Børge Madsen planer om at retablere hjemlånsordningen. Hvis der kan "skaffes" 4 ansvarshavende udlånere der i en turnusordning har ansvar for et nyoprettet "LÅNER KARTOTEK" Børge regner med, at du er en af de fire, han selv en anden, så der mangler kun to.

Med kærlig consimhilsen,

*Søren*

PS. Forøvrigt mener jeg, at consim-ånden bør genopstå.

# STOL P Å MIG

Det var min hensigt at give jer nogle tips om hvordan man vinder i Diplomacy, men så gik det op for mig, at jeg jo stadigvæk selv spiller, og så.....Hvem opsøger med vilje et nederlag. Jeg gør det i hvertilfælde ikke, så den artikel må i læse om i mit testamente.

Så jeg vil i stedet for kikke lidt på Det Sorte Hav (Black Sea) og Den Engelske kanal (English Channel).

Med min personlige omskrivning af Richard Sharps vil jeg sige følgende, den der lader sin modstander England/Frankrig eller Rusland/Tyrkiet komme henholdsvis i Kanalen eller Sorte-havet har 'tåbe' som mellemnavn.

Mit råd er, at med mindre man stoler urealistisk meget på ham/hende på den anden side af vandet, går man slv ud i dammen, for det er lettere at trække sig selv tilbage end at få overbevist den anden om at han/hun skal trække sig tilbage. Og hvis der bliver stand-off, ja så ved begge en hel del mere om hinanden.

Der er selvfølgelig en fare for at modparten bliver gal i skallen over din tilstedeværelse i vandet, men som sagt det er bedre end at han står der. Tyrkiet har f.ex. 2 (to) af sine hjemcentre som nabo til Sorte-havet. England kan komme i den situation, at han hvis Frankrig samarbejder med Rusland, jah så får han ingenting. Rusland står til at miste sin eneste flåde på sydkysten, og dermed al indflydelse i Middelhavet. Frankrig er rent faktisk den der bedst kunne klare at miste Kanalen, men England plejer ikke at angribe Frankrig uden at have Italien eller Tyskland (måske dem begge) på sin side, og så har Frankrig hellere ikke det så godt. Og mine erfaringer er, at når man først er blevet uenige om den smule vand, så forblændes ens sunde fornuft, og inden man har set sig om, er man dybt engageret i en krig.

Mit råd er følgende!

Med mindre det er en pige/fyr du ønsker at charmere ved at vise at du stoler på ham/hende, selvom prisen er din egen død (som land),

så er der kun en vej fremad. Kræv at i begge går i Kanalen eller Sorte-havet, hvilket medfører en Stand-Off, og efter ens egen tilstedeværelse på disse steder, er det bedste at der ikke står nogen der.

Erik Swiatek

---

Turneringsvinderne.

FORTSAT FRA SIDE 7.

## TOON:

Ralf Andersen  
Marius Bredsdorf  
Morten Clausen  
Søren Schou

## TRAVELLER:

Jesper Riis Nørbye Angelo  
Gorm Bentzen  
Merlin Man  
Thomas Mai  
Jacob Taarup  
Michael Sommer

## WOODEN SHIP & IRON MEN:

Morten Borrild  
(kåret som dagens fighter)

Der blev desuden afholdt turneringer i:

ALESIA

AQUIRE

DOWN WITH THE KING

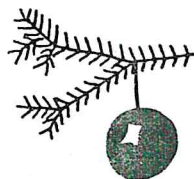
Disse blev dog holdt udenfor den almindelige honorering efter ønske fra turneringslederne.

Vi skal desuden beklage at turneringen i WARHAMMER måtte aflyses på grund af svigtende kommunikation imellem turneringsledelsen og spillelederen

Resultatet af Fantask's figurmalingskonkurrence blev desvære taget med ned igen efter at Kim Andreasen havde været oppe og udpege vinderne. (Disse bringes i næste nummer af T/L).



# En Fule- historie



Selv om jeg ikke er særlig vel bevaret i Frankrigs historie, husker jeg tydeligt, da revolutionen gjorde det af med kongen. Det stratede med, at bønderne blev trætte af at gå og tralle for kongen og hans mænd hele dageh, og derfor kom han i unode hos folket, som hedder pøbel på fransk. Kongen havde ellers haft kronede dage i mange år, men pludselig kom pøblen anmassende og arresterede ham. Først blev han kronraget, det vil sige, at man ragede kronen af ham, men ikke nok med det. Man rev alle brocherne af hans tøj, og til sidst kom han i en stor pålægsmaskine ved navn af Brillantinen. Der blev kun hovedet tilbage, og det samme gjaldt for alle dem, der nedstammede fra kongen.

Det blev ikke sunget ved hans vugge, at han skulle blive det men han blev det alligevel. Af størrelse var han en lille splejsning, men på trods af det fik han tilnavnet Den Store. Hans hest var hvid, og han havde altid den ene arm ind under frakken, mens den anden ikke fejlede noget. Dette mysterium har i mange år været en stor gåde for mange mennesker.

Napoleon deltog i napoleonskrigene på fransk side. På den anden side stod England med Lord Nelson i spidsen. Krigen mod englænderne blev en personlig succes for Frankrig, takket være Napoleon, der udkæmpede den ene sejr efter den anden. I mange af de store søslag var han kun et hår fra døden, men han redte sig hver gang. Den sidste træfning var en af de største seværdigheder i det forrige århundrede. Søsalget



Lige efter Den Franske Revolution opstod Napoleon. Han stammede i lige linie fra den lille landsby, der hed Korsika, men han endte som kejser i Paris.

bølgede frem og tilbage, men til sidst flygter englænderne til Afrika med hals og hoved. Napoleon flygter efter dem og slår dem sammen med ægypterne

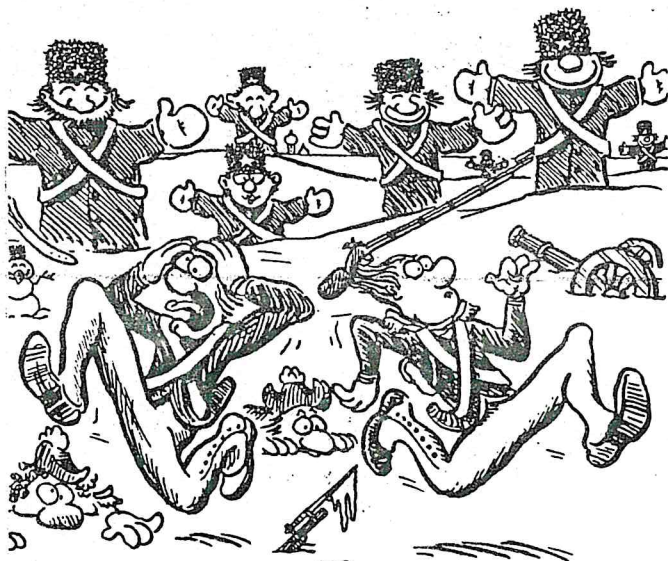
i en forfærdelig gorillakrig. Mange døde, og endnu flere be-  
 svimede blandt andre Lord Nil-  
 son, der tabte sit ene øje. Fransk-  
 mændene tog så et tri-  
 umftog hjem, og på grund af  
 sejren blev Napoleon forfrem-  
 met til kejser. Samtidig be-  
 nyttede han lejligheden til at  
 gifte sig med sin kone, der  
 hed Sct. Helena.

Napoleon vender så blikket  
 mod Sovjetunionen og drager  
 af sted. Et sted skulle  
 franskmændene over en bred  
 flod, og da de var kommet o-  
 ver på den anden side i god  
 behold, råbte Napoleon:  
 - Vel er jeg ikke Cæsar, og  
 dette er ikke Rhinen, men al-  
 ligevej kaster jeg terninger-  
 ne; de fandt dem aldrig igen.  
 I Rusland mødte de russerne,  
 og Napoleon gjorde straks  
 stormkur mod fjenden, men med  
 ét blev det vinter. Den kolde  
 krig var ikke noget for de  
 franske soldater, men de  
 gjorde det så godt de kunne.  
 For at opildne sine mænd tal-  
 te kejseren flamsk til dem,

men lige lidt hjalp det. Selv  
 gik han foran med et godt ek-  
 sempel i den ene hånd og den  
 anden inde under frakken. Midt  
 under slaget glider Na-  
 poleon, men han kommer dog op  
 at stå igen ved hjælp af sine  
 adjunkter, der altid franke-  
 rede ham. Da russerne til  
 sidst truede med at omfavne  
 alle franskmændene, rejste de  
 hjem igen.

Napoleon prøvede for sidste  
 gang at vinde krigslykken. Han  
 mødte op til krigen mod  
 englænderne med hundrede tu-  
 sinde ukendte soldater, men  
 det gik ikke ret godt. Der  
 var kun en, der overlevede,  
 og ham begravde de i Paris  
 under Triumfbuen. Han har  
 siden fået besøg af flere  
 millioner mennnesker, så han  
 må siges at være den mest  
 kendte soldat i Frankrig. O-  
 ver hans grav holdes en lille  
 gryde i kog dag og nat som en  
 slags symbol på freden.

Napoleon ender sin mange  
 dage som en gammel mand på en  
 lille ø i havet.



# ROULLESTOLEN

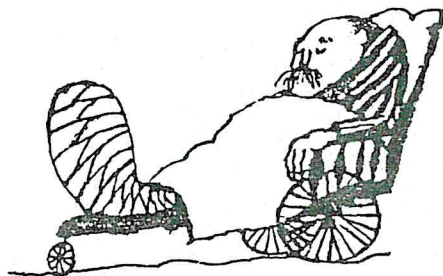
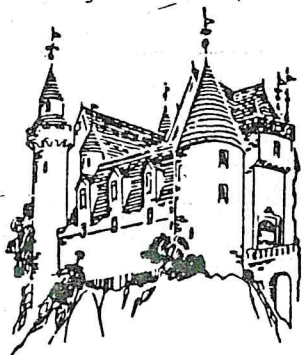
Det sker indimellem, at virkeligheden overhaler fantasien indenom. Som nu her forleden dag hvor jeg vendte tilbage fra en uges ophold (med min elskede klasse) i Rom, uden ret meget mere end antydningen af en anelse om hvad eller hvem jeg skulle sætte i Roullestolen. Jeg havde en ide om noget med en ny charisma regel i V&V og et landet om GURPS (Spillet der lyder som en halslyd), men intet af det havde jeg skrevet et ord om i forvejen, men jeg har såmænd været ude i det, der var værre, så, tænkte jeg, den redder jeg mig nok ud af.

Så ringer Børge og siger at han har ikke mindre end otte siders materiale til mig.

"Fint" tænkte jeg "Otte sider, så behøver jeg kun skrive indledningen og en enkelt side til de næste par numre". Så satte jeg mig ned og skrev min GURPS anmeldelse i ro og mag.

Da jeg så kommer ind til redaktionsmødet viser det sig sørme at vi mangler stof, og ikke bare mangler vi stof, men mangler det ret desperat, så jeg får lov til at sætte både Børge's otte og min egen side, og får desuden til opgave at skrive et par sider mere.

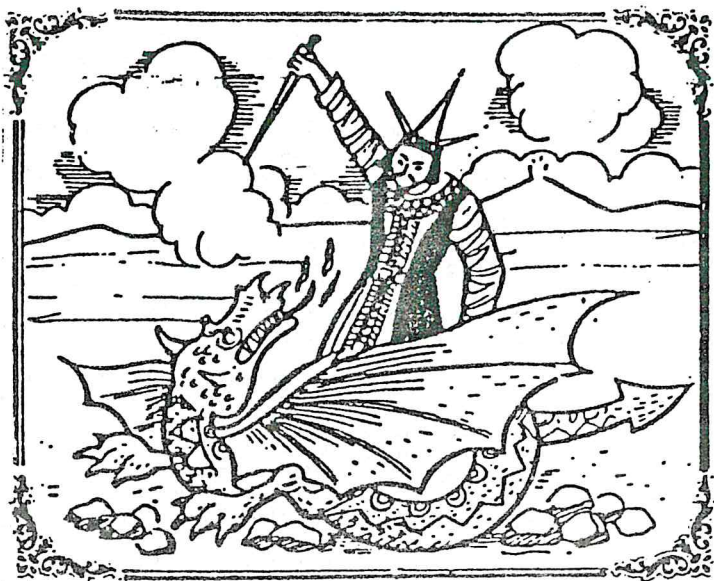
Det er jo simpelthen ren WAOUW så meget roullestol i et nummer, det havde jeg godt nok aldrig turdet drømme om.



Men hvad indeholder så denne overdimensionerede Roullestol? Jo altså min egen lille anmeldelse af GURPS har jeg allerede nævnt. Desuden er her Steen Bøg Madsen's beskrivelse af hvordan hans Powers&Perils character MacDuff dræbte Dragén, og en dertil hørende kommentar fra mig om critical hits. Og for at det ikke skal være løgn har et helt nyt navn i disse spalter, Paul Hartvigson begået en veritabel afhandling om verdens næstmest gakkede rollespil, Paranoia (det mest gakkede må vist siges at være TOON).

For at glæde de af jer, der hader mig af et godt hjerte fordi jeg bruger så meget spalteplads på et absolut minoritets-spil som Star Frontiers, har jeg holdt dette nummer helt fri for Star Frontiers materiale, men det er naturligvis kun for at have en undskyldning for at flippe totalt ud næste gang, medmindre naturligvis i skriver så meget materiale til mig, at eg simpelthen ikke har plads, men det er vel en helt urealistisk tanke.....ikk?

vi ses efter jul  
Sune "Deathtrap" Auken



# MacDuff & Dragen

Hvorfor cirtical hit er skægt, og hvordan man "blammer" en drage i et hug.

En lærerig beretning om hvordan, og specielt hvordan man ikke, skal opføre sig uden for civiliserede områder.

Uddrag fra MacDuffs dagbog:

"Efter at have etableret kontakt med modstandsbevægelsen skulle vi så tilbage til Ticasí. Chaka og jeg var enige om at at histo-

rien til brøvgagten om at "vi bare tilfældigvis kom forbi" (for 127'ende gang inden for kort tid) nok ikke ville holde mere. Derfor bestemte vi os til at tage den lange vej nord om gennem bakke området.

MEN den megen rejsten gennem civiliserede områder havde gjort os uforsigtige. Så istedet for at holde vagt om natten lagde vi os begge til at sove !!

Nu har jeg altid haft et godt sovehjerte, men ikke så godt at

jeg ikke vågner, når der står en gigant og slå på mig. Tid til en hurtig beslutning "killing light" på svinet. Søvn iøjeblik, hæftigt kiks, formular rammer mig selv, sej (heldig) fyr, der ikke, men er bevidstløs. Nå hva' Chaka kan sgu' også sagtens selv banke en gigant, og det gør han så (med nød og næppe, svinet var magiker og kunne derfor regenerere). Så skide være med det, vi beslutter os til at holde vagt, jeg tager første vagt.

Meeeee det havde jo været en hård dag, og lidt skade havde jeg jo også taget. Men to gange på en nat det er sgu' for meget. Så den næste, gigant som vækkede mig på den uhøflige måde blev brutalt aflivet med "killing light". Ny vagtturnus, -og nu fik vi endelig fred.

Næste fortsatte vi som om indet var hændt (hvad der jo heller ikke var), og vi fandt også et vadested over floden. Men halvvejs over så vi at der stod en "mand" (vi kun ikke så ansigtet, det var dækket af magisk? mørke? mærke). Efter at have checket vore skader, blev vi enige om at "naturligvis" kunne vi "sagtens"

banke ham/den/det. Men at hvis det nu var hans vadested ja så ku' vi da også finde et andet.

Så vi bakkede tilbage til vor side af floden og stod så der og overvejede situationen, da han pludseligt forsvandt !!!?

Billigt trik !! Han var teleportet om bag os, og inden vi så os om, blev vi omgivet af en tåge, og følte det som om vi fløj.

Se det er i sådanne situationer man skiller mænd fra drenge. Så vi tog det afslappet og Chaka kastede en divination formular, svaret var der der var ingen fare, så vi fulgte med uden yderligere protester.

Efter ca 15 min forsvandt tågen og vi stod nu i en hule i tømmer. Manden gjorde tegn til at vi skulle være stille og pegede i en retning vi skulle gå.

Når vi nu var kommet så langt så kunne vi jo ligeså godt løbe linen ud. Vi gik altså i den angivne retning.

Vi var dog ikke kommet ret langt før vi foran os hørte noget, som kunne minde om en blæsebælg med astma. Med diverse tegn og gestik blev vi enige om at det nok var en drage. Og her fik jeg det første lille stik af tvivl om hvorvidt Chaka nu også vidste hvordan man kaster en divination formular.

Se enhver ortonlig helt ved, at når man finder en drage, så sover den. Og fremfor alt gælder det om ikke at vække den. Drager er notorisk morgensure, og de har en meget håndfast måde at vise deres utilfredshed på.

Med andre ord (tegnsprog faktisk) vi bestemte os til at liste os ind på den. Man lister best på strempesokker så vi tog støvlerne af, og efter at Chaka



"Ansigtet var dækket af magisk? mørke...."

var færdig med at banke mudder af imod gulvet (hvem siger at babare ikke er renlige) fortsatte vi i dybeste tavshed. Vi kom rundt om et hjørne, og der lå den !!! En lille nem sag på 15-20 tons komplet med vinger, tre hoveder, klør på størrelse med tohåndssværd og 6 hjørnetænder (husk tre hoveder) så lange som en underarm (hver altså). Her kom andet stik at tvivl. Ganske vist sov den, men uden ord var vi begge klar over, at vi måske var lidt underlegne. Faktisk så jeg kun en chance "Killing Light" med uhammet effekt (3 hoveder !!!!). Aldrig så snart tænkt som gjort. Men en stille bøn til lysets gud kastede jeg formularen, og aldrig før har jeg mærket en sådan kraft. Det var som om selve solen strålede ud igennem hånden på mig (red: Kampagnens vigtigste 42), og med 3 stråler på en gang var dragen død, før den viste af det.

Resten er nærmest et antiklimaks. Vi fandt en stor magisk juvel, tog en masse skæld og et par hjørnetænder. Gik tilbage til ham fidusen og gjorde tegn til, at nu ville vi godt hjem, og det kom vi så. Langt væk mod nord og fireogethalvt år ind i fremtiden men hvad. Tid er en lille pris at betale for at kunne kalde sig:

" MacDuff Dragedræberen "



PS: Enhver tvivl om Chakas evner som spåmand er naturligvis helt væk. Må lynet slå ned hvis jeg nogen sinde igen tvivler på h...

Her slutter dagbogen. Af de sidste sider er der kun forkullede stumper tilbage.

Jeg lovede i starten at jeg ville komme med mit indlæg til debatten om "critical hits". Og

lad mig med det samme slå fast, at jeg går ind for dem.

Ovenstående beretning kommer fra en modificeret P & P kampagne, og i dette system er der både officielle regler og 42'reglen. Hvis en spiller, og kun en spiller, slår 42 kan alt lade sig gøre. Og jeg mener alt, ikke kun hvad der lyder muligt, men også det som er umuligt. Jubelen fra ovenstående dragedrab tilkaldte faktisk familiemedlemmer fra resten af huset. Og DM's ansigtsudtryk var ubetaleligt - han (og vi) var sikker på at nu havde han os. (+5 krumtud til den herre).

Jeg er sikker på at critical er sjovt når spillerne slår dem. Men hvad så når det går ud over en spillerfigur ? For mit eget vedkommende kan jeg kun sige, at når jeg er DM er mine terningslag kun vejledende, monstre slå ikke critical ,hvis det ødelægger noget. Kunsten er at spillerne ikke er i tvivl om, at hvis de dummer sig eller "regner" at jeg ikke vil slå figuren ihjel, så gør jeg det. Det og så rimeligheds princippet. Det er ikke rimeligt at en "Giant Rat" slår en 5 level fighter ihjel. Jeg ville have checket hans hitpoint og slået ham næsten til nul. Herved opnår man to ting: 1) Fornøjelsen ved at høre de andre spillere drille fighteren med at han fik bank at en rotte, og 2) de er ikke længere helt sikre om jeg kunne finde på at slå dem ihjel. Og så en ting til. Man slipper for denne bemærkning fra en spiller: "En daggett, 1 til 4 point skade, jeg har 6 tilbage, vi slås en runde mere." Det har intet med rollespil og gøre, så "rulle, rulle, critical Hovsa du før 17 points skade og er sten død....." Med andre ord critical hits gavner efter min mening spillet for alle.

Med 42'slags hilsen

Steen Bøg Madsen

# CRITS

Er critical hits (crits) en fordel eller en ulempe for rollespil? Spørgsmålet har været udsat for mere end almindeligvis heftig debat her i T&L. Senest har Steen Bøg Madsen, på de foregående sider, givet sit (meget underholdende) besyv med.

Jeg synes, at Steens indlæg bærer meget tydeligt præg af, at det er skrevet fra spillerens synsvinkel. Jeg kan sagtens sætte mig ind i hvordan han må føle det, for det er virkelig FEEEDT at lave sådan noget. Til gengæld ville jeg som GM hade at mine spillere lavede sådan en feberredning af en situation hvor de var ude at skide. Det er efterhånden gået op for mine spillere at jeg forventer at de TÆNKER sig ud af kattepinen, og at hvis de ikke går det ender de som midagsmad.

Hvorvidt et crit system er en forbedring af et RPG mener jeg afhænger kraftigt af om systemet oprindeligt var lavet til det. I AD&D fungerer selv det bedst ud-tænkte crit system (og jeg har prøvet de fleste) kun som et irritationsmoment, måske fordi systemet er så dårligt i forvejen. Derimod er jeg ikke i tvivl om at det tilsvarende system i GURPS er en meget stor fordel.

Altså mener jeg at et crit system er værd at have med hvis det fungerer rigtigt og i sammenspil med resten af spillet. Jeg mener sådan set også at et system, der giver en teoretisk chance for at alt lykkes, kan skade en gruppes muligheder for at klare en vanskelig situation, fordi man kan komme til at

reagere impulsivt og satse på at fru fortuna er med dem i stedet for at slå tankeren til. På den anden side vil sådan et "overkill" system også kunne tvinge characters



med en overudviklet sans for det voldelige til at tænke sig om en ekstra gang inden de kaster sig over alle de møder, for tank nu hvis det stakkels offer skulle gå hen og lave et gyldent slag, der resulterede i et måske helt unødigt dødsfald i gruppen.

Konklusionen må, som alt andet, der har med rollespil at gøre, være at det er tømmeren og ikke værktøjet, der afgør hvor godt møbelet bliver. I hænderne på en dårlig GM eller nogle overivrige/svineheldige characters er et crit system den visse død, men til gengæld kan det gøre spillet mere spændende og uvist.

# GURPS

Generic Universal RolePlaying System  
af Steve Jackson

Kan det overhovedet lade sig gøre, at lave et RPG system, der både kan spilles og er realistisk? Det er et spørgsmål adskillige af os har stillet os selv, når vi enten græd over AD&D's totale mangel på jordforbindelse, eller brækkede os over den 2453. tabel i Rolemaster. I lang tid har vi troet at svaret endegyldigt var "nej", men med GURPS har SJ games givet et meget godt bud på hvordan det kan gøres. GURPS systemet er til at spille, og en kamp kan være færdig efter første slag, og den kan trække ud over 30-40 sekunder (en runde er på et sekund), og damage systemet er meget realistisk!

Det er ikke uden grund, at U'et i GURPS betyder "Universal", for det er systemet virkelig. Det kan spilles i en hvilken som helst gemeworld det skal være (dog vil det nok hjælpe at have den worldbook, der hører til den verden du vil spille i). Dermed kan man godt kalde det en slags "Advanced Lord of Creation". Dog med den forskel at man ikke nødvendigvis behøver at warpe characters frem, tilbage og til siden.

GURPS character creation systemet er det suverænt mest fleksible i mands minde, man kan uden besvær lave sig lige præcis den character man ønsker, det være sig en hulemand, en rumskibskaptejn eller sågar en stortbynarkoman.

Advancement systemet prioriterer rollespil over alt andet. Jo bedre man spiller sin character, desto flere bonuspoint får man.

Jeg er tilbøjelig til at give Steve Jackson ret, i at GURPS er "not the first RPG, just the best". Køb det, læs det, dyrk det, spil det du vil simpelthen rålske GURPS.

DT

I næste nummer vil jeg kigge nærmere på en eller flere af de worldbooks, der allerede er kommet. 21

GURPS vil tage  
vejret fra dig



# PARANOIA

Atter en gang har Games Workshop lavet en Hardcover-udgave af atter et spil, der er kommet i en ny udgave. Atter en gang skal vi generes med nye regler der er dårlige end de gamle, med sure gamle spillere der påstår at 1'ste udgaven var meget bedre osv. ad nauseam.

Men 2'nd udgave PARANOIA er for en gangs skyld en andanudgave der, der vil noget. Selvom spillet stort set er det samme, er systemet blevet væsentligt forsimplet. Artiklen her er ikke kun en anmeldelse af 2Ed, men også en sammenligning af de to udgaver og et studie i regelændringer. Men det siger ikke de fleste ret meget. Jeg må derfor hellere introducere Paranoia generelt:

## PARANOIA - VERDENEN:

Paranoia er et ekstraordinært og fremragende spil. Det kan umuligt virke. Handlingen foregår i den kamp så fjerne fremtid det underjordiske Alpha Complex, der består af utallige sektorer på størrelse med danske provinsbyer. Komplekset er styret af Computeren. På trods af Computerens storsind, bekæmpes den af forfærdelige mutant-kommunist-spion-forrædere. De er alle vegne. Det siger Computeren, så det passer!

Computeren har total overvågning, et kæmpe administrativt- og sikkerhedsapparat for at beskytte de uskyldige borgere mod kommunismen. Spillerne er Troubleshooters - Computerens særlige agenter, der sendes ud på de missioner ingen af de andre tjenestegrupper vil påtage sig. De kan fx. blive sendt et sted hen, der hedder Udenfor.

Troubleshooterne kæmper ivrigt mod mutanter og hemmelige selskaber. Desværre er mange af Troubleshooterne selv forrædere, medlemmer af hemmelige selskaber og mutanter. Og så forener de sig i kamp mod undertrykk... FAT CHANCE! Næ nej, de dør som fluer.

Heldigvis (for karakterene og for spillet) har Computeren i sin ugrundelige visdom sørget for at alle borgere avles i 6 ens kloner, så hvis een klon henrettes for forræderi, er der straks loyal erstatning med de samme forudsætninger og evner. Kloner der overlever og klarer sig bliver forfremmet.

Karakterens rang (Security Clearance) bestemmer hvilket udstyr man må få, hvilke oplysninger man har adgang til, hvem man må kommandere rundt med.

Clearance angives ved en farve i lys-spektrat begyndende med de Infrarøde masser, der lever deres forræderiske og lykkelige(?) som arbejdere. Karakterer starter som Røde Troubleshooters og avancerer over Orange, Gul, Grøn osv. indtil alle deres kloner er døde. Hvis dette er sket endnu, bliver de Blå, Indigo, Violet og "gisp" Ultraviolet "High Programmer" - og en af Computerens mest betroede tjenere - FAT CHANCE - De dør som fluer!



## PARANOIA - SPILLET:

Paranoia er det mest gennemførte sort-humor spil på markedet. Der er lagt op til alment psykopati, spild og tvedragt indenfor spillergruppen. Man lægger sine hæmninger og fornuftige spillestil på hylden (eller andre steder) når man spiller Paranoia. Karakterene har iøvrigt rutinemæssigt adgang til våben af uhørt slagstyrke. Heigh-ho heigh-ho.

Det er også et spil, hvor spilmesteren har enorm magt. Hans ord er lov, ingen løber om hjørner med ham, udmanøvrerer ham eller lignende D&D-flip. Som Computeren overhører han alt og straffer og belønner arbitrært. SM'en opretholder spillets to bærende principper: Frygt og Uvidenhed; Uvidenhed og Frygt.

Spillemasterne har frit spillerum til at designe og køre scenarier i hvilken stil han vil. Og den noget specielle baggrund er sjældent en begrænsning for fantasien. Dårliche vittigheder og usandsynlige handlinger er vigtige dele af spillet - en af spillets stærke sider.

Da spillet kom frem var det meget simpelt og logisk opbygget. Særligt kampsystemet gav muligheden for hurtig, underholdende og blodig action. Jeg forventede at andenudgaven ville være en form Advanced Paranoia. Men jeg blev overrasket.

### PARANOIA - ANDENUDGAVEN:

Det er nemlig første gang jeg har set et spil gå fra Advanced til Basic. Systemet er blevet væsentligt barberet og muteret. Dette er ret bemærkelsesværdigt - især når man overvejer i hvor høj grad et Rollespil defineres af sine regler - også hvor de ikke hænger direkte sammen med spillets baggrund. Dette er naturligvis ikke så udpræget i Paranoia, hvor spillere der viser regelkendskab er forrædere! Men trods alt.

Her skal de to ting anskues hver for sig, selvom den fælles tendens er klar. Forsimplingen af systemet følges op af hjælpsomme kommentarer i reglerne om SM-funktion, spillestil osv. Den mest åbenlyse mangel er praktisk indføring i Alpha Complex - det moderne paradys.

### HAPPINES IS MANDATORY: FAILURE TO BE HAPPY IS TREASON

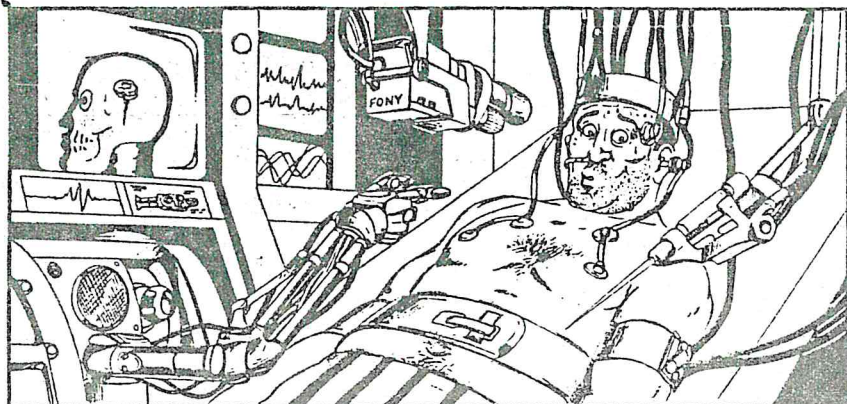
Men sandheden er, at Paranoia-miljøet er ret nemt at forstå for spillerne. Alpha Complex er den yderste konsekvens af velfærds & formynderstaten. Computeren er den mest misforstået velmenende hersker menneskeheden nogensinde har haft. Alt er i teorien fryd og gammen - intet virker efter hensigten. Derfor er det aldrig umuligt for spillerne og Gamemasteren at forestille sig den ellers noget særprægede fantasiverden - noget Paranoia kapitaliserer på.

Samtidig lægges der stor vægt på at SM'en bestemmer, improviserer, fortolker regler frit og generelt gør hvad der passer ham. Paranoia betragter sine brugere (SM'erne) som voksne mennesker, der ikke har brug for hellige regler og faste fremgangsmåder. De regler og fremgangsmåder, der er dækker håndfaste ting som kamp og evner. Resten står SM'ens sygelige fantasi for. Der er ingen klare regler (kun løse forslag) for diverse elementer som uddannelse, tilegnelse af udstyr, og især ikke forfremmelse.

I 1st Ed. havde et godt system opbygget om såkaldte *commendation-points*, *treason-points* og disses indflydelse på karakteres forfremmelse og retsstilling (altså om de bliver henrettet som forrædere). Desværre er disse afskaffet til fordel for et meget flydende system



Mick the scrubbot  
vs the commies  
from HEL sector



"The Experimental Debriefing Station earnestly solicits your cooperation"

for forfremmelse (bygger på SM's bedømmelse) og et separat og lidt mindre flydende system for forræderi. Muligvis indeholdt de sidste systemer visse bagdele på længere sigt, men dette synes ikke at være meget bedre. En anden mangel er et afsnit om SM's papirarbejde, der er et tilbagevendende problem.

Dette lægger en tung vægt på Spillemasteren. Den bevidste mangel på mange faste retningslinier kan være stærkt irriterende både for nye og usikre SM'er samt gamle rotter, der gerne vil have nogle regler at bryde. Selv om man ifølge reglerne må være et svin over for spillerne, er det meget rart selv at have styr over, hvornår man er det. Dette er (tro mig) meget svært - især uden et minimum af noteforing.

Væsentligt er det reglerne og ikke spillebaggrunden, der er ændret. Derudover er der flere hjælpsomme bemærkninger til hvordan spillet kan styres. Gennemgribende ændringer af spilleregler er ualmindelige. Ofte identificeres spil meget direkte med alle de væsentlige regler. Hvad er D&D uden Armor Class, Call of Cthulhu uden skills, Traveller uden d6'ere. Men sådan skulle det ikke gå med Paranoia. Spillet kendetegnes nu i endnu større grad af baggrunden og mht. reglerne især af deres simpelhed.

**THE COMPUTER MAKES LIFE EASY FOR YOU;  
THE COMPUTER IS YOUR FRIEND!**

En væsentlig del af simplificeringen er at gå fra et system, der byggede på både d10 og d100 til kun at bruge d20. Det er for så vidt ikke noget nyt at reducere %

terning til d20 (del med 5). Bl.a. har Chaosium i Pendragon gjort det samme med Basic Roleplaying-systemet. D20 bruges i alle rul fra karakter-kreation, brug af evner og diverse tabeller.

Karakterer: Der en række evner: Styrke, Endurance, Agility, Dexterity, Moxie (Smarts), Chutzpah (Cool), Mechanical Aptitude, Power Index (for mutanter). Før rullede 2 d10 eller d10 + noget for

kendetegn, hvilket gav noget forskellige gennemsnit og fordelinger for de enkelte evner. Det er blevet lavet om til man slår alle med d20 (2 omrul). Man har valgt at ignorere den vægtning af visse kendetegn der eksisterede før. Spredningen bliver også større - heigh ho.

Disse kendetegn medførte så bonusser - som større skade for Styrke og +/- et antal % for evner der passer til et givet kendetegn.

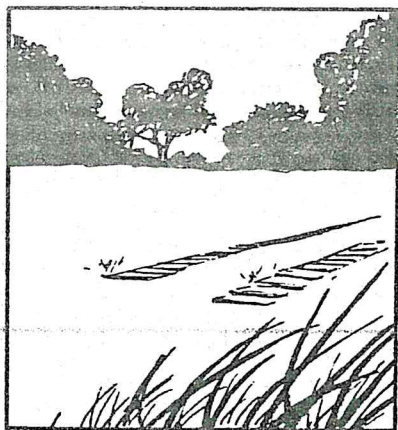
Handler, der hænger direkte sammen med kendetegnene, skal man checke mod dem. I første udgave skulle man slå under deres passende kendetegn med 1 eller flere d10 alt efter hvor svar en situationen var. Nu modificeres kendetegnet alt efter sværheden - mindre fleksibelt og egentlig ikke nemmere.

Evner: Det udemærkede evne-system fra 1'ste udgave er afskaffet. Her var evnerne organiseret i efter type i "træer" (der nærmest lignede her-organisations-skemaer). Man tillært sig evner ved at købe dem for skill-points. Først mesterede man en overgruppe (ex. Technical, Basic (=kamp) osv. med forøgede chancer på alle evner indenfor

gruppen. Senere specialiserede man sig - først ned i undergrupper (ex. Computers, Aimed Weapons) med yderligt forbedrede chancer for evnerne specifikt indenfor disse. Senere kan man gå videre til under-under-grupper (ex. Computer Analysis; Laser Weapons) yderligt forbedrede chancer inden for de snævrere grupper - og endelig enkelttevnerne som Data Search eller Laser Rifle.

Selvfølgelig kunne man lade være at specialisere sig og istedet tilegne sig så flere hoved- & undergrupper (hvis man får lov af SM). Dette vil så medføre at man bliver halvgod til en masse, men ingen pålidelige evner har. Ydermere udmærkede systemet sig forståeligvis ved at det var nemt at bruge og tilegne sig beslægtede evner til ens specialiteter.

Dette var et logisk og fornuftigt system, der egner sig godt til et teknisk orienteret Sci-fi spil. Det tog lidt tid at bruge og fylder godt på et karakterark. Derfor bruger man nu et andet system, hvor alle evner relateret til et bestemt kendetegn giver et start-sats (på d20) mellem 0 og 6. Hertil kan man så fordele 30 ekstra skill-points. På denne måde kan man hurtigt lave en karakter på stort set samme tid denne karakter vil nå at de på en god dag.



What you can't see can't hurt you.

Der er blevet ryddet godt op i evnerne. En hel bunke vildmarks-evner er slået sammen til et enkelt, ligeledes er utallige reparationsevner udskiftet med færre, mere relevante evner

Løvrigt starter en Paranoia-karakter nu med bedre evner end før, hvilket er OK fordi det er sjovt at kunne noget. I

modsatning til før, kan de også fordele evner i flere - lidt for frit efter min mening - det burde være mere afhængigt af den tjeneste-gren, de er uddannet indenfor.

### TRAITORS ARE EVERYWHERE - KEEP YOUR LASER HANDY

Kampsystemet er det mindst ændrede af de vigtige systemer i reglerne. Det er stadig lige funktionelt, og overgangen fra d% til d20 klæder det. Reglerne er simple og egner sig fremragende til "The Dramatical Combat System". Selv ekstra reglerne er simple og skulle ikke give nogen spillere problemer.

Kamp foregår ved at alle skyder, slår eller gør et eller andet i en stor forvirring (SM bestemmer) med diverse modifikatorer alt efter hvor snart eller underholdende spillerne ter sig.

### DAMAGE TABLE-uddrag (slå d20)

|              | 5     | 8     | 9     | 10    | 13    | 17    |
|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| No Effect    | 01-07 | 01-04 | 01-03 | 01-02 | —     | —     |
| Stun         | 08-15 | 05-09 | 04-07 | 03-05 | 01    | —     |
| Wound        | 16-17 | 10-14 | 08-13 | 06-12 | 02-09 | 01-02 |
| Incapacitate | 18-19 | 15-18 | 14-17 | 13-17 | 10-15 | 03-08 |
| Kill         | 20    | 19-20 | 18-20 | 16-20 | 09-19 | —     |
| Vaporize     | —     | —     | —     | —     | —     | 20    |

Herover er uddrag af Damage Table, somskade udregnes fra. Rammer man, slår man med en d20 skade på givne kolonne alt efter våben. Dette kan modificeres op og ned af kolonnerne (der er 20) alt efter styrke ved brug af meleevåben; rustningsbeskyttelse over for våbentype; Endurance osv. Der er ingen HP i Paranoia. Kolonnerne svarer til f.eks. Ubevåbnet (5), Laser-pistol/Håndgranat/Kølle (8) Laserriffel/Sværd (9) H-E-SMG-round/Neurowhip (10), Laserkanon (13) og Armor-piercing-grenade (17). Resultater udover Stun er kumulative: Såres man 1 gang slås man dårligt og såres man 2 gange er man ukampdygtiggjort. Såres man i den tilstand (eller Incaples man som såret) er man død. Nemt, simpelt og elegant. Er I ikke glade for at have kloner? (Ellers brød spillet sammen).

På trods af simpeltheden er systemet forbavsende nuanceret. Kampsystemet med sin action og dedraste det eneste af de egentlige regel-elementer, der er med til at tegne Paranoia. Morskaben afhænger af spillernes og især SM's fantasi. Derudover er visse huller - især i våben-afsnittet - blevet fyldt ud. Til gengæld ærger det mig, at armor-systemet er blevet for forsimplet - og nogle aldrig klarificerede regler om rustning er heller ikke klarificeret her.

## PLEASE REPORT FOR TERMINATION.

De øvrige afsnit indeholder klarere ujevne mellemrum. Byrden at lave karak- og simplere regler for udstyr, flere tip terer til 6 nye spillere ca 2 timer til til SM om at styre spillet, regler for ca. 4! Det simplere spille-system skader konvertering fra 1'ste til 2'nd udgave. Ingenlunde spillet, som er blevet mere Denne konvertering indebærer heldigvis overskueligt. Kampsystemet - et højde- meget få problemer. Scenarier lavet til punkt i spillet - er kommet næsten førsteudgaven kan stadig nemt bruges. uskadit gennem ændringerne.

Sidst i bogen er der et langt Et stor mangel (udpræget i 2'nd Ed) scenarie - tildels er et rip-off på et konkrete eksempler på institutioner og steder i komplekset. Den væsentlige førsteudgavens. Herefter er der en række riv-ud sider forskel mellem udgaverne mht. dette er, med lister, tabeller osv. Disse er mere at scenariet i 1'ste-udgaven fører overskuelige end før. Desværre også mere Troubleshooterne ind i en forladt sektor mangeltulde. Den største mangel er i af Alpha Complex, hvilket gav både SM og udstyrslisten der mangler priser for spillere en ide om hvordan komplekset mange typer rustning og ammunition: de fungerer. Andenudgavens foregår derimod mest udbredte typer af begge dele! (det udenfor og er et klassisk crazy-eventyr. er meget muligt at disse mangler kun Lignende problemer gør sig gældende eksisterer i Hardoccer-udgaven fra GW).

på grund af de manglende udstyrslistes. Dette kan dog klares ved enten kopiere fra 1'ste udgaven eller improvisere.



## HVORFOR PARANOIA OGSÅ ER NOGET LORT.

Jeg er kun kommet indirekte ind på spillets dårlige sider. Det er sandt at det bygger på gensidig mistillid mellem spillerne, hvilket kræver konstruktiv galgenhumor fra deres side for at virke.

SM'en bliver nemt et morderisk svin, der lader alt gå ud over spillerne. Dette er selvfølgelig en mulighed i alle spil, men i Paranoia har SM større magt. Problemes forvarres af de manglende oplysninger om miljø osv, hvilket frister den usikre SM til kun at lave dede- lige eventyr samtidig med at spillerne ikke har noget at holde sig til. Den slags har selv sagt sin plads, men over- drivelse af de elementer er som D&D, der udelukkende foregår i kæmpe-dungeons!

## ALTSÅ:

Med dette in Mente vil jeg anbefale Paranoia til alle elskere af sort humor, syg humor og smagløs vold. Men tro ikke man kommer let til at blive GM i Paranoia; det kan anbefales at starte med at køre nogle af de fremragende moduler man kan købe. Det hjælper!

Jeg selv vil afprøve 2'nd Eds kampag- neegnethed på nogle frivillige og måske bringe testresultaterne her i bladet.

## MERRY CHRISTMAS,

Hartvi - G - SON - 3

| Name | Clearance  | Sector | Clone  |
|------|------------|--------|--------|
|      | Color Code | Name   | Number |

WHAT DO YOU MEAN BY "CHRISTMAS", CITIZEN?

Jeg glænte vist at forklare begrebet "Vaporized".

## KONKLUSION - DO YOU DOUBT THE COMPUTER?

Paranoia har mistet intet af sin spontane og brutale charme. Selv finder jeg at spillet er et af de bedste tilbud på markedet. Særligt på grund af den ekstreme SM-morskab. Men mine ord må tages med forbehold. Mange af jer ville brække over det usmagelige, sygelige og ubeskedne slam, som Paranoia også er.

Med andenudgaven er Paranoia et endnu simplere spil end før. Det egner sig

## PARANOIA-SCENARIER - EN BEDØMMELSE:

Det har de tildels også. De færdige scenarier er fremragende inspirationskilder for egne scenarier, oplysninger om Paranoia-verdenen udover at være velskrevne og underholdende. Dette er en guide til Paranoia-publikationer - hvor givet en karakter mellem 1-10 for følgende

Underholdningsværdi for spillere/SN: Spilleanestaren får flere billige grin end spillerne, der til gengæld har den uundgåelige følelsesladede oplevelse af spillet. Morskaben er høj - sure - det er forældet med spillet. Vil i også have bedst realistisk? filosofisk dybde? god smag?

Oneshot/kampagne-egnethed: Disse karakterer skal ikke ses i modsætning til hverandre. De fleste Paranoia-scenarier er udprægede One-shots, hvor karakterene har fremragende chancer for en dramatisk afslutning som kulmination på scenariet. Man kan dog nemt bygge videre på de fleste - nogen nemmere end andre og nogen med mulighed for spinn-offs og kampagneudvikling. Mange af One-shotene er også ganske glirrende som kampagnestoppere.

Baggrundsuplysninger: Det fleste scenarier indeholder oplysninger og ideer der kan stilles til kampagnen, som det er svært at få andre steder fra afhængigt af avnetyret- selvfølgelig.

Svarhed: Alle separate scenarier har præ-genererede karakterer med af en eller anden clearance. Dem kan man bruge i One-shotsituationer. Til brug i kampagnen gør det bestemt ikke noget at karakterene har lidt højere clearance en opgivet. Det er meget nemt at stramme skruen, spille modstandere hårdt og evt. kompetent. Kør hellere noget hjemmelavet lal på de lavere Clearances og hav et par tunge eventyr i baghånden når du virkelig vil myrde spillerne. Blå karakterer med stil! Husk at farvespektret er: Red, Orange, Yellow, Green, Blue, Indigo, Violet (& Ultraviolet - thought you'd like to know).

Litterær kvalitet: Jeps; hvis de ikke kan bruges til andet, er de som regel værd at læse bare for deres egen skyld. De er især bemærkelsesværdigt fri for utålelig regelsnak der afbryder handling og beskrivelse.

|                                            | Underholdning<br>SM/spillere | Oneshot/<br>Kampagne | Baggrund-<br>oplysninger | Clear-<br>ance | Vel-<br>skrevethed |
|--------------------------------------------|------------------------------|----------------------|--------------------------|----------------|--------------------|
| Vapors don't<br>shoot back                 | 7/6                          | 4/7                  | 7                        | O-G            | 7                  |
| Yellow Clearance                           | 9/7                          | 9/5                  | 6                        | Y+             | 10!                |
| Black Box Blues*                           |                              |                      |                          |                |                    |
| Clones in Space                            | 8/7                          | 10/2                 | 5                        | R/?            | 9                  |
| Send in the Clones**                       | 6/4                          | 5/6                  | 7                        | R-G+           | 6                  |
| Orcbusters                                 | 8/8                          | 9/5                  | 4                        | R-G            | 7                  |
| HIL Sector Blues***                        | 6/6                          | 2/4                  | 5                        | B+             | 5                  |
| Acute Paranoia****                         | 7/7                          | 5/6                  | 8                        | ca O-B         | 7                  |
| Destination CBI<br>Sector (fra 1 ed)       | 5/4                          | 3/6                  | 6                        | R-Y            | 5                  |
| Outdoors with Gun and<br>Camera (fra 2 ed) | 6/5                          | 5/5                  | 4                        | R-Y            | 6                  |

Noter: Karakterene er helt på egen regning. Nogle af scenarierne har jeg kun læst. Mini-eventyrene fra SM-screen/1st Edition Hardcover (som jeg ikke kender mangler), hint, hint.

x) VC888 vandt HG Wells-præmien for bedste rollespilseventyr i 1985. Et af de bedst skrevne scenarier jeg har læst (det overgår mange af de ellers meget gode CoC-scenarier!).

xx) Scenariet lider under at det ret langt (48 sider). Sand in... er tyk lagkagekomik. Det minder om en lagkage, hvor et par 10-årige (Varney & Spector) har fyldt så meget på kagen som de kunne. Midtersektionen kan med fordel skæres ned og bruges løbende i en evt. kampagne til at førsøge karakterenes liv.

xxx) Eneste gang jeg har følt mig snydt af et Paranoia-produkt. "Blues" er en campaign-pack, der ikke indfriede håbet om en velbeskrevet sektor. I stedet introduceres regler for usådt effektivt Blue Troopers. Ud af 3 alt for outrerede minieventyr er kun eet egentlig godt.

xxx) Mange af oplysningerne i dette supplement burde have fundet vej ind i 2'nd Ed. Især bør nævnes de nye robotregler, 4 gode eventyr og et læs Really Bad Ideas til dødelige eventyr.

MERRY CHRISTMAS

Hartvi - G - SON - 3  
Name Clearance Sector  
Color Code Name Name  
Globe Number

WHAT DO YOU MEAN BY "CHRISTMAS", CITIZEN?

# SKATTEKISTEN



Jeg har modtaget en del indvendinger mod de "meget skrappe" magiske himstregimser, som jeg har beskrevet i de to foregående numre af T&L. Imidlertid lader jeg mig ikke kun af sådanne usaglige bemærkninger. Til syvende og sidst er det jo GM/DM der afgør hvor skrappe de skal være. I anledning af den tilstundende højtide vil jeg her præsentere den hidtil mest kraftfulde genstand, der har været omtalt på tryk - den er skabt af den samlede redaktion (så der er ret meget energi i den):

## Nicolas' Sæk

indeholder stort set hvad som helst, dog med den begrænsning, at det kun vil være til glæde for børn. F.eks. kan det være en TEDDYBJØRN! Sækkens indhold er af ret beskeden størrelse, f.eks. 1/4 kubikmeter (ca. som en terner der er 60-65 cm. på hver led).



Skaberen af denne sæk (der naturligvis er inspireret af TOONS "Bag of many things") er Nicolas Vinter, blandt venner kaldet Claus, og blandt naboer kaldes han ofte FADER VINTER. NB! En stor del af de genstande der fremdrages af sækken har - ved normal daglig brug - en levetid på allerhøjest 2 mdr.

Så har jeg også en lille fiks sag fra Paranoia's RESERCH & TECHNOLOGY SECTION (RATS)! Som bekendt er objekterne fra RATS ikke gennemtestede, så det satte jeg mig for at gøre.

## ORYL 1104

et navn, der ikke angiver andet end en modelbetegnelse, og det skal der ikke lægges nogen som helst betydning i. ORYL 1104 er en lille pakke på størrelse med en madkasse. Når den bliver pakket ud, bliver en trykflaskes ventil automatisk åbnet, hvorved ORYLS gaskanaler fyldes med gas (sic!).



ORYL 1104 viser sig at være en stor ring (ca. 160 cm. i diameter) med en indbygget siddeplads for 1 person. Ved at presse det grønne håndtag fremad får man ringen til at rulle baglæns (i forhold til sidderetningen) medens den flyver fremefter når det grønne håndtag trækkes tilbage.

Desværre lykkedes det ikke under testen at finde en stabilisator, der kunne forhindre rulning, så man bliver ret ør efter få omdrejninger. Imidlertid standser ORYL 1104 ret ofte, nemlig hver gang den kommer til en skorstenspipe.

PS. ORYL 1104 er på ydersiden dekoreret med ni rensdyr.

God Jul

*Splint*

# CONSIM's

# T & L's

bestyrelse består af:

redaktion består af:

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

**Næstformand:** Kim Madsen  
Tyrolsgade 13, 2. th.  
2300 København S  
Tlf.: 01 55 22 24

**Kasserer:** Kim Andreasen  
Gl. Kongevej 151, 2. sal  
1850 Frederiksberg C  
Tlf.: 01 21 86 87

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

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

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

Børge Madsen  
Peter Bangs vej 8, 2. sal  
2000 Frederiksberg  
Tlf.: (02 95 84 80)

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

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

Artikler eller andet materi-  
ale til næste nummer af T&L  
afleveres eller sendes til:

Børge Madsen  
Peter Bangsvej 8, 2. sal  
2000 Frederiksberg

DEAD LINE:

Mandag d. 8. februar

idet næste nummer forventes  
at udkomme primo marts.

På forhånd tak

REDAKTIONEN

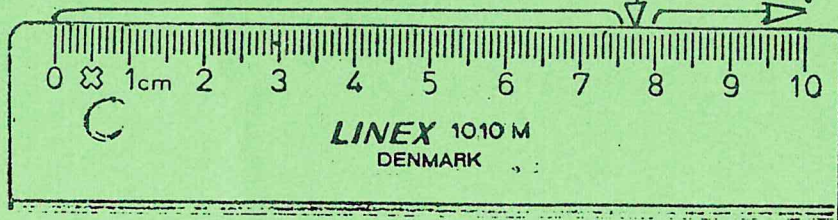
Indmeldelse i Consim og fornyelse af  
medlemskab (for 1988), sker ved ind-  
betaling af kr. 70,- til giro nr.:

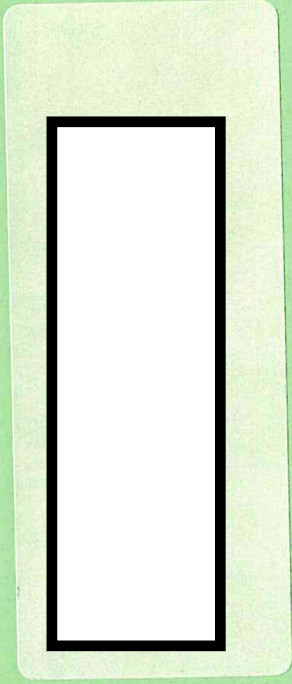
6 31 18 14

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

Gælder alle indlæg:  
Tilladt skrive bredde

Kriminelt Cencureres  
med saks!





T R Y K S A G

AFS.: Jens H. Kruuse, Ericavej 170, 2820 Gentofte