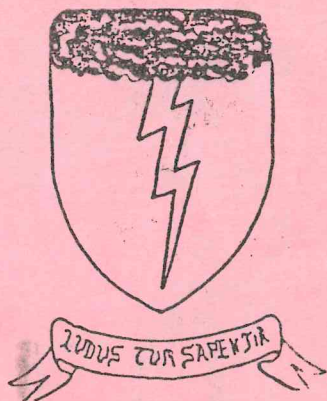
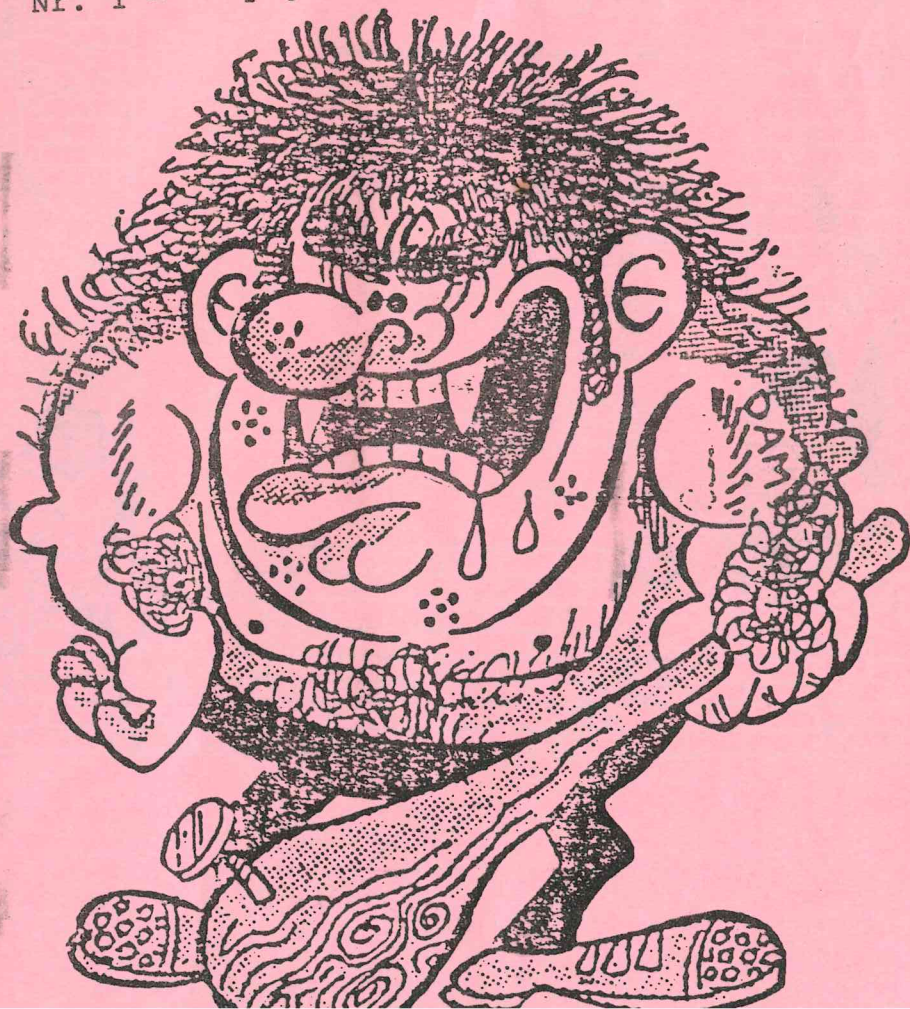


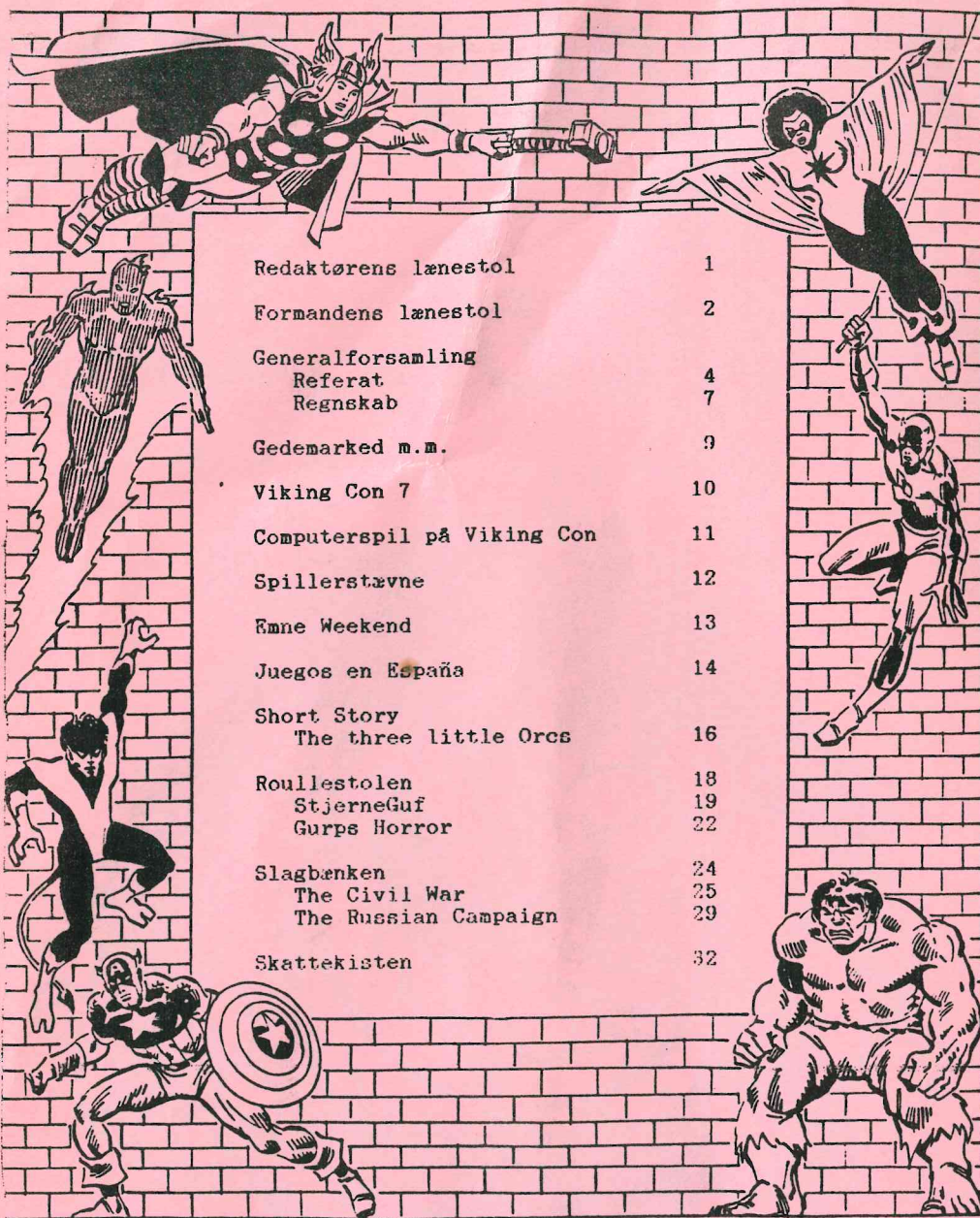
TORDEN & LYNILD!



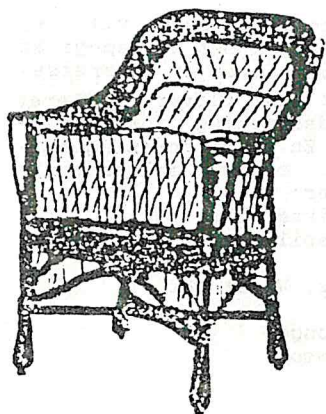
Nr. 1 - FORAR 1988 - vol. 4



Redaktørens lænestol	1
Formandens lænestol	2
Generalforsamling	
Referat	4
Regnskab	7
Gedemarked m.m.	9
Viking Con 7	10
Computerspil på Viking Con	11
Spillerstævne	12
Emne Weekend	13
Juegos en España	14
Short Story	
The three little Orcs	16
Roullestolen	18
StjerneGuf	19
Gurps Horror	22
Slagbenken	24
The Civil War	25
The Russian Campaign	29
Skattekosten	32



REDAKTØRENS LÆNESTOL



TAK FORDI DU KOM NIK! (for nu at citere en gammel dansk filmtitel) Nicolai B. Foss har påtaget sig det utaknemmelige hverv at redigere stom omkring brætspil, og han lægger stærkt ud med 8 (otte) sider - jfr. 24-31 incl.!!!!!!!

Som med julenummeret - der udkom meget spredt i begyndelsen af indeværende år (jeg fik mit eget eksemplar den 9. januar) har vi anbragt en novelle på midtersiderne. Vi har fået den af en amerikansk D&D-spillerske, og vi har undladt at oversætte den. Fra USA har vi osse fået en liste over artefacts, af hvilke vi bringer to i SKATTEKISTEN.

Edil Witten

Foråret banker på ruden, og Københavns Brandvæsen bekæmper en tagbrand i naboejendommen mens jeg sidder her og skal koncentrere mig om at stable endnu en opus af T&L på benene.

Ved du, at de er begyndt at camouflere brandbilerne som HT-busser? Det slukningskøretøj der holder lige ud for vinduet er skrig-gult! (Badvr!).

Nå, men nu til den alvorligere del af festen. Med dette nummer hilser vi den nye brætspilredaktør hjerteligt velkommen.

DETER IKKE
HELT SLUT. VENNER!
DER ER MERE SJOV
PÅ NÆSTE SIDE...



FORMANDENS

LÆNESTOL

Generalforsamlingen er nu et overstået kapitel og vi har sagt farvel til to gode bestyrelsesmedlemmer, Kim Andreasen (vores kasserer) og Ulf Jørn Eriksen, der begge var med til at stifte foreningen for 10 år siden.

Jeg (og jeg tror foreningen deler min opfattelse) retter en stor tak til de afgåede bestyrelsesmedlemmer for det arbejde har udført igennem de forløbne år. En særlig tak retter jeg til Kim Andreasen der var foreningen en forbillig kasserer.

Der blev på generalforsamlingen rejst nogle spørgsmål omkring og lidt kritik af foreningens aktivitetsniveau, og peget på at CONSIM ikke gjorde noget for at få kommunale tilskud til dens aktiviteter.

Det blev endnu en gang stadfæstet (ved en generalforsamlingsbeslutning) at medlemmerne ikke mener at CONSIM skal arbejde for at få snablen ned i kommunekasserne, men fortsat være en landsforening der lever op til sin formålsparagraf "at udbrede interessen for konfliktsimulationsspil (og rollespil)" ved at arrangere egne aktiviteter (møder, con's og udgive et medlemsblad, T&L) eller støtte og henvise til andre arrangementer.

Dette har været årsagen til at CONSIM ikke betragter lokalforeninger som rivaler, men snarere som samarbejdspartner eller vordende samarbejdspartner i foreningens bestræbelser på at opfylde sin formålsparagraf. Af samme grund henviser CONSIM gerne folk til lokalforeningerne når disse er bedre til at opfylde en spillers behov. Disse lokalforeninger kan desuden med større ret søge om lokale tilskud.

Når dette så er sagt vil jeg så straks ile med at påpege at CONSIM stadigvæk er interesseret i at der bliver etableret en landsforening for Tanke-sport. En sådan forening burde bl.a. omfatte følgende aktiviteter:

- Konfliktsimulationsspil
- Rollespil
- Skak
- Bridge, Whist ect
- Go
- Mah Jongg
- Bahgamon ect

Et andet punkt der har medlemernes interesse er Vikingcon. Nogle medlemmer har ikke været klar over hvilke stuktur Vikingcon'erne har været afholdt under. CONSIM har ikke lovet at afholde en given Vikingcon, men har garanteret at det pågældende års Vikingcon blev afholdt. Dette blev gjort ved enten at støtte de mennesker der blev bemyndiget til at stå for VC'en, eller ved selv at afholde den. I 1987 blev det gjort ved at CONSIM ydede et lån til "Foreningen til Vikingcons afholdelse" (en ren planlægningsgruppe). Dette fungerede udemærket, Con'en forløb udemærket, (bortset fra et problem omkring Diplomerne, og dette vil blive løst i løbet af april 1988) og lånet er blevet betalt tilbage. Så dette samarbejde vil sandsynligvis blive gentaget i 1988.

CONSIM vil dog ikke bare hvile på sine laurbær, men tage dele af den rejste kritik til efterretning, bl.a. vil være mere udadvendte i vores medlemsorientering. Jeg vil straks nævne, at hvis et CONSIM-medlem får en god ide til en aktivitet bør han sætte sig i kontakt med

bestyrelsen, der så vil vurdere om det er muligt at føre den ud i livet. Det kan f. ex. være behov for nogle lokaler til og information om en turnering eller et week-end arrangement.

Husk CONSIM er ikke alene bestyrelsens ansvar. Det er også din forening.

Bestyrelsen har konstitueret sig således:

Formand : Erik Swiatek
03-627462
Næstform.: Kim Madsen
01-552224
Kasserer : Steen Bøg Madsen
01-263148
Sekretær : Børge Madsen
02-958480
Men. Med.: Jens Kruuse
01-657432

Foreningens adresse:

COMSIN
Postboks 48
4140 Borup

I næste nr. af T&L vil der blive bragt en anmeldelse af Devils Den. Her blev det afgørende angreb under slaget ved Gettysburg sat ind den 2 juli 1963.

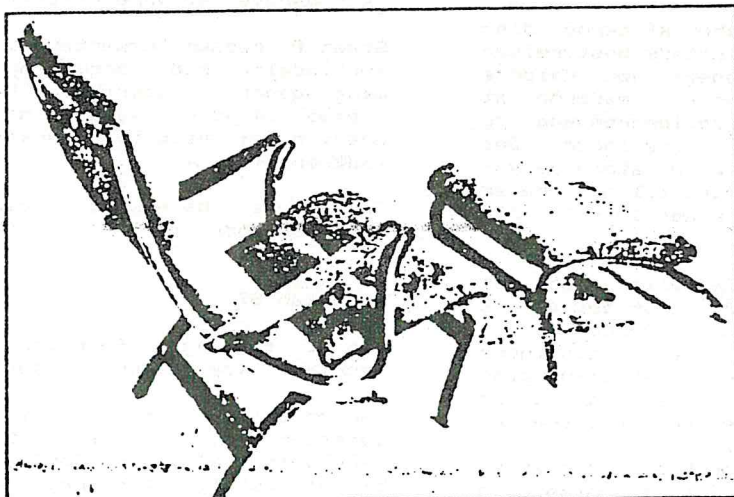
Raven

Advarsel!

Virkomhedsspillet Kapital , som kan købes i diverse legetøjsforretninger , er ikke det papir værd , det er trykt på!!! Reglerne er uhyggeligt dårligt gennemarbejdede.

B.M.

Der spilles stadig på Valby Medborgerhus den 1 lørdag i måneden samt søndagen 14 dage efter.



General Forsamling



Referat af foreningen Consims ordinære generalforsamling afholdt lørdag d. 6/2 - 1988.

Til stede var 17 af foreningens medlemmer.

Som dirigent valgtes Hans Rancke-Madsen.

Som referent valgtes Børge Madsen. Senere overtog Martin Johannesson.

Formandens Beretning:

Formanden åbnede sin beretning med at fortælle, at bestyrelsen på et tidligt tidspunkt i 1987 havde en diskussion om hvorledes foreningens aktiviteter (Viking Con , LS-møderne og T&L) skulle vægtes indbyrdes. Det blev her klarlagt, at de 3 aktiviteter kunne sidestilles.

Som en udløber af denne diskussion besluttede bestyrelsen for at imødegå den dalende interesse for LS - møderne , at iværksætte spilgennemgang og evt. starte turneringer. Det fik dog ikke den store betydning. Fremmødet til møderne er faldet til under 10 - 15 pr. gang.

Formanden fortalte, at det var ønskeligt, at dette års Viking Con arrangement i større grad end tidligere afvikles økonomisk uafhængigt af Consim, således at VC ved et evt. underskud ikke trækker Consim med i faldet. Der er derfor blevet dannet en selvstændig forening, nemlig "Foreningen til afholdelse af Viking Con".

Medlemsbladet Torden & Lvnild er i foråret 1987 blevet genopstartet af en delvis ny redaktion, og det ser i dag ud til, at bladet vil udkomme regelmæssigt.

Foreningens medlemstal er i løbet af året faldet fra 94 til 65 personer. Erik S. mente, at en del af denne afgang skyldtes, at udgivelsen af T&L i en periode blev indstillet.

Erik sluttede formandens beretning med at konstatere, at fremmødet til LS - møderne og medlemsfaldet udgør et problem, men at dette endnu ikke behøver at være kritisk.

Steen B. Madsen kommenterede i forbindelse med beretningen mødedagenes placering. Man enedes om at henlægge en diskussion af dette til punktet indkomne forslag.

Formandens beretning blev herefter godkendt.

Regnskab 87:

Kim A. fremlagde foreningens regnskab (se følgende sider).

Han meddelte, at det nævnte udestående med "Foreningen til afholdelse af Viking Con" var blevet betalt efter regnskabs afslutning.

Poul H. fremsatte i forbindelse med regnskabet ønske om at få den økonomiske sammenhæng imellem Consim og Viking Con klarlagt.

Erik S. fortalte, at Consim hidtil har været økonomisk garanteret for arrangementet, og at generalforsamlingen uddelegerede ansvaret for afviklingen til enkeltpersoner. Disse sørgede så for det praktiske i forbindelse med afviklingen. I forbindelse med VC 6 (1987) oprettedes "Foreningen ...".

Efter en kort diskussion henstillede forsamlingen til den kommende bestyrelse om at tage stilling til de fremtidige økonomiske forhold Consim og VC imellem.

Efter dette sidespring blev regnskabet godkendt.

Budget 1988:

Kim A. fremlagde dette års budget.

Steen B. Madsen gjorde opmærksom på, at det er teknisk forkert at opkræve kontingent før generalforsamlingens afholdelse. Man henstillede til bestyrelsen at ændre denne praksis.

Erik S. foreslog, at indstående på kontoen for Diplomacy - Deposita overføres til spillefonden, forudsat naturligvis at indbetalerne ikke ønskede deres penge igen. Forsamlingen pålagde den kommende kasser + indvolverede parter at afvikle de indbetalte beløb. Der var almindelig enighed om, at den gældende praksis med indbetaling af deposita i forbindelse med postspil burde fortsætte.

Budgettet blev herefter vedtaget.

Indkomne Forslag:

Poul H.'s forslag skabte som ventet en livlig debat omkring fremmede og medlemstilgang. Essensen af debatten var følgende:

Torden & Lynild skal momsregistreres, hvis det skal sælges til andre end foreningens medlemmer. Det ønsker den siddende redaktion ikke.

Det henstilles at bestyrelsen udarbejder en samlet oversigt over alle beslutninger, målsætninger og principper, som er vedtaget i Consim i de forgangne år.

Bestyrelsen skal udarbejde en folder omkring Consim med henblik på nye medlemmer. Disse skal placeres på egnede steder f. eks. i Fantask.

Bestyrelsen pålægges at udarbejde en plan for aktiviteter, rekruttering og kontakt til medlemmer.

Antallet af mødedage er op til bestyrelsen. I den nærmeste fremtid fortsættes med 2 møder om måneden.

Her ud over kan alle, som ønsker det, få stillet et lokale til rådighed ved henvendelse til bestyrelsen.



Der skal til det enkelte møde være en ansvarlig med nøgle til at forestå udlevering af spil , betale og sikre opfyldning.

Følgende var villige til at deltage i dette arbejde:

Sune , Claus , Poul H , Steen B. Madsen, Jesper B. og Børge.

Bestyrelsen sørger for , at der bliver lavet et passende antal nøgler.

Man bør ikke på forhånd lave endelige aftaler om , hvad man vil spille på LS - møderne.

Valg til bestyrelsen:

Kim A. og Jørn E. var på valg. Begge ønskede at fratræde. Foreningen takker for deres arbejde i bestyrelsen.

I stedet valgtes Steen B. Madsen og Børge Madsen.

Som suppleanter valgtes Jesper Brandt (1 suppleant) og Poul Hartvigson (2 suppleant).

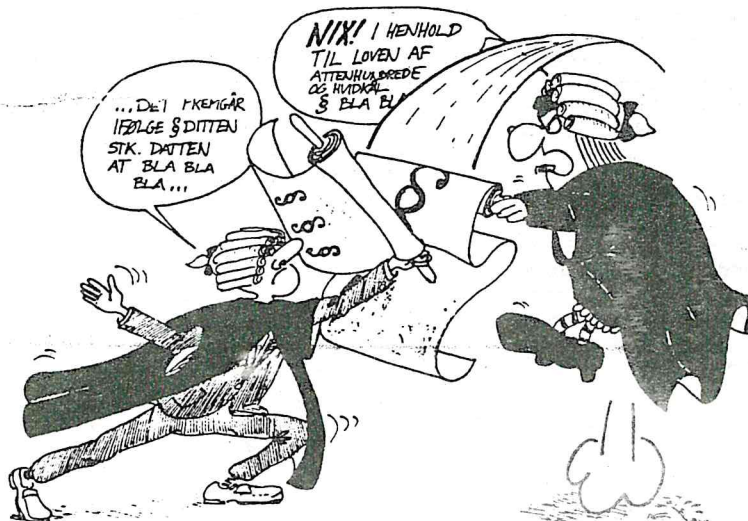
Valg af revisor:

Som revisor valgtes Kim Andreasen.

Som suppleant valgtes Lasse Lybæk.

Forsamlingen takkes for god ro og orden.

Ref.
Børge Madsen.



CONSIM REGNSKAB FOR 1987

Budget
1988

1987

1986

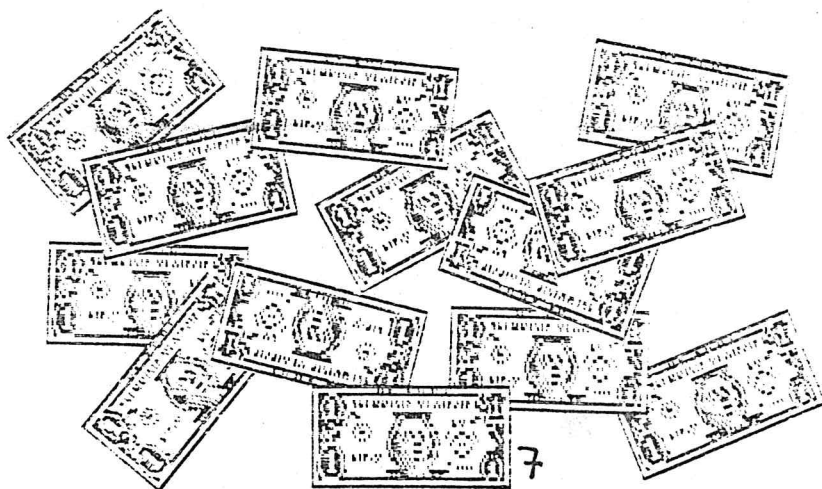
Indtægter

0,-	Lokalegebyrer	277,00	305,00
5.000,-	Kontingenter	3.450,00	4.770,00
500,-	Renteindtægt	628,51	520,36
	Vikingcon	0,00	3.241,33
	Spillefond (dep.konf.)	0,00	60,00
	Spillefond	0,00	370,00
	Torden & Lynild	112,00	0,00
200,-	Diverse	0,00	0,00
5.700,-		4.465,51	9.266,69

Udgifter

1.400,-	Lokalegebyrer	305,-	0,00
100,-	Kontorhold	102,50	100,50
400,-	Porto	302,00	123,00
2.200,-	Torden & Lynild	1.306,50	2.219,00
0,-	Rable	0,00	200,00
200,-	Diverse	50,00	84,60
400,-	Generalforsamling	525,25	235,00
1.600,-	Køb af spil	0,00	0,00
6.300,-		2.591,25	2.962,10

5.700,-	Samlet indtægt	4.465,51	9.266,69
6.300,-	Samlet udgift	2.591,25	2.962,10
	Overskud overført til egenkap.	1.874,26	6.304,59
600,-	Underskud overf. fra egenkap.		



AKTIVER

PASSIVER

Status pr. 31. december 1987
(31. december 1986)

Kasse	443,75	(406,25)	
Giro	1.349,31	(4.017,53)	
Bank	7.289,11	(6.717,48)	
Viking Con 6	3.313,40	(0,00)	
Diplomacy-deposita:			
Primo	1.500,00		
Udb. 87	100,00		
Indb.	<u>0,00</u>	1.400,00	(1.500,00)
Spillefond:			
Primo	469,85		
Forbrug	404,95		
Indb.	<u>0,00</u>	64,90	(469,85)
Forudbetalt kontingent		335,00	(450,00)
Egenkapital		<u>10.595,67</u>	<u>(8.721,41)</u>
Balance	12.395,57	(11.141,26)	12.395,57 (11.141,26)

Frederiksberg, den 20. januar 1988

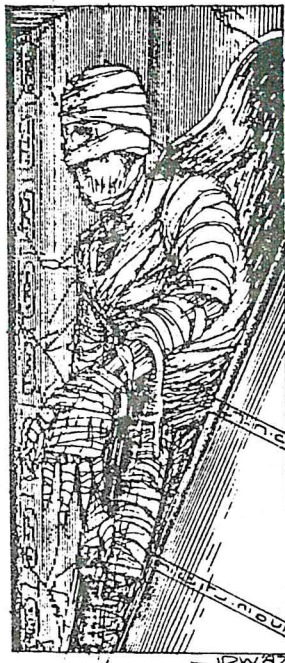
Kim Andreassen
Kasserer

Nedennævnte har gennemgået Consim's regnskab samt det til grund liggende bilagsmateriale, og har ikke fundet andet at bemærke end, at der er konstateret et udestående, stort kr. 3.313,40, til "Foreningen til afholdelse af Viking Con 6", hvorfra jeg ikke har haft adgang til regnskaber mv.

Lasse Lybek Jensen
Revisor

Side 9 Pigen

Side 9 pigen i dette nummer er Mummy. Mummy har været hos Køde Kors, men er holdt op p.g.t. manglende gaze-forhøjelse. P.t. er hun hos Nilephisk.



GEDEMARKEDET

TIL SALG:

1776

2 - personers brætspil om Den Amerikanske Frihedskrig 1776 - 1779. Relativt simpelt kampsystem. Kr 100,-

Dungeon Moduler

(pr. stk. kr. 30,-)

The sinister secret of Saltmarsh (U1). AD&D Lv. 1 - 3.

The lost island of Castanimir. (C03), AD&D Lv. 1 - 4.

Journey to the Rock (B8). D&D Lv. 1 - 3.

Castle Caldwell and beyond. (B9), D&D Lv. 1 - 3.

The Tempel of Elemental Evil. (T1 - 4), AD&D Lv. 1 - 8. Pris kr. 80,-

VIKING - CON



Hermed følger de første svage tegn på , at der, også i år vil blive afholdt Viking Con (7).

Det vil i år være "Foreningen til afholdelse af Viking Con", som kommer til at stå for det praktiske.

Det ser ud til , at der fra arrangørgruppens side er ved at blive sat ny rekord. Allerede i december 87 påbegyndtes planlægningen.

Det endelige Viking Con hefte skal efter planen udsendes med næste nr. af T&L , som forventes at udkomme ultimo august. Der vil i år i modsætning til sidste år blive helt klare fordele for de personer, der indsender forhåndstilmeldingen!!! I den forbindelse skal det nævnes , at turneringsplaner udsendes i forbindelse med heftet.

Det vil i år efter alt at dømmes blive weekenden d. 14-16/10 hvor alle landets spillegale har mulighed for at mødes til 48 timers koncentreret spil.

Det forlyder , at man i år vil satse på endnu større lokale - kapacitet end tidligere. Ligeledes prioriteres en mere central placering højt. Det er derfor ikke sikkert , at det i år , som de sidste 2 år , bliver Valhøj Skole , der må holde for.

Man vil forsøge at opprioritere brætspillenes repræsentation på Connen. Det vil dog ikke betyde , at rollespillene forsvinder.

Det bringer os til betingelsen for , at Viking Con kan blive en succes. Der skal arrangeres en lang række af turneringer , hvilket kræver hjælp fra en masse personer.

Specielt er vi interesserede i personer , som vil stå for en eller flere af følgende turneringer:

Cirkus Maximus , Dune , B - 17 Kings & Things , Runequest RPG Wabbit Wampage , Marvel SH RPG Dragon Warriors RPG , Up Front Down With The King , Junta og Cosmic Encounter.

Er du en af dem vi søger , så henvend dig til en af nedenstående:

Hans Rancke-Madsen
Frederik VI's Alle 4 , 1 TH
2000 Frederiksberg
01 19 62 72 (bedst om dagen)

eller

Børge Madsen
Ole Larsensvej 3 B
2670 Greve
02 95 84 80 (bedst aften)

Er turneringen , som du brænder mest efter at arrangere , ikke blandt ovennævnte skyldes det en forglemmelse - ring alligevel! Sidste års turneringsledere skal ikke blive overraskede , når vi ringer

BM



COMPUTERSPIL PÅ VIKING CON !

Arangørerne af viking con har, ifølge et mødereferat som T&L er i besiddelse af, besluttet at indføre computerspil på dette års con.

Vi arbejder i øjeblikket med at finde en sponsor, som vil stille maskiner til rådighed. Der vil sikkert blive afholdt en konkurrence i M.U.L.E., et 4 persons resourceadministrationsspil, fortæller Hans Rancke, der dog ikke kunne komme nærmere ind på hvilke firmaer der er i kikkerten. Vi gætter på at Commodore nok er blandt dem som står på listen.

Delte meninger i arrangørgruppen.

Efter hvad T&L erfarer har der været stærkt delte meninger i arrangørgruppen om hvorvidt det overhovedet er en god ide at introducere computerspil på Viking Con. Det har desværre ikke været muligt at indhente en kommentar fra Børge Madsen, som har udtalt sig stærkt kritisk om sagen.

Den gennemgående kritik gik på at Viking Con arrangeres for at bringe folk sammen og at computerspil snarere synes at virke modsat. Så vidt vides blev aftalen da også at udelukke enkeltpersoners spil.

Meningerne var så delte, på det stormfulde møde at der måtte en knivskarp afstemning til, før det blev besluttet at gennemføre projektet.

Forsøgsordning.

Resultatet blev da også at ideen gennemføres som forsøgsordning.

Der bliver ikke tale om egentlige turneringer, og nej folk skal ikke medbringe egne spil, fastslår Hans Rancke. Men selvfølgelig vil jeg da gerne høre fra folk som kan køre en forsøgs konkurrence, enten i 2 personers spil på under 30 min. eller 4 personers på under 1 time.

At der bliver tale om en forsøgs-ordning skal nok tages med et gran salt, idet der næppe hersker nogen tvivl om at successen er hjemme, hvis det overhovedet bliver til noget. Computerspil på Viking Con er i så fald sikkert kommet for at blive.

Usikkerhed.

Gennemførelsen er dog forbundet med betydelig usikkerhed. T&L erfarer at der er store problemer med at skaffe egnede lokaler i tilstrækkeligt omfang. Hvis der ikke kan skaffes lokaler nok vil computerspil næsten automatisk blive skåret væk, til fordel for de velkendte turneringer.

Yderligere forudser T&L vanskeligheder med at skaffe en sponsor, som jo skal stille maskiner for et betragteligt beløb til rådighed. Og der er ingen tvivl om at potentielle sponsorer vil være bekymrede over deres maskiners tilstand efter Connen. Så bekymrede at forsikrings omkostninger mv. let kan overstige Viking Cons økonomiske formåen.

Her i T&L vil vi gerne opfordre alle med en mening om sagen, om at give deres besyv med. Håndskrevne indlæg med glødende pen, vil blive renskrevet og redigeret efter redaktionens skøn.

tomcat



Spillerstævne

7. - 8. Maj

I forbindelse med LS-mødet 7/5 afholder vi Spiller-stæve. Det er en mulighed for at lære nye spil og spillere at kende, samt at finde nye sider ved gamle kendinge.

De to hovedarrangementer foregår ret VARME steder!

Den ene er en turnering i DUNE det kendte og elskede spil om intrigerne på ørkenplaneten. Det er en lige match mellem 6 meget forskellige fraktioner (og den rå natur).

For dem som ikke kender DUNE er der regelintroduktion Lørdag - selve turneringen er søndag i 2 runder.

Anden hovedbegivenhed er en turnering i SQUAD-LEADER med scenarier fra den Spanske Borgerkrig. Vi bruger regler nyligt hjemhentet fra Spanien om Internationale brigader, militser, marrokanere, materiel osv. fra denne anderledes krig.

Der er introduktion af disse regler og oplæg om styrkerne og krigens karakter lørdag eftermiddag. Turneringen går straks herefter igang med to runder Lørdag. Kåring af en vinder vil nok kræve ekstrarunder om Søndagen (bestemt af finalisternes program).

Til glæde for rollespillere, afholdes Lørdag aften GURPS-Fantasy scenarie & turnering. Det er ikke nødvendigt at kende spillet.

Der vil også være folk til at forklare JUNTA, og ILLUMINATI. Søndag afholdes et GUNSLINGER-scenarie.

Deltagelse er gratis for CONSIM-medlemmer og 5 kr. for andre. Turneringsgebyr er 5 kr for alle.

PROGRAM

Lørdag:

- Tid: Begivenhed:
- 12.30 DUNE introduktion og regeforklaring.
 - 12.30 SQUAD LEADER in Spain. Forklaring af regler.
 - 13.30 SQUAD LEADER in Spain. Indledende runde.
 - 14.00 GRUPS Fantasy. Regel-forklaring.
 - 14.30 GURPS Fantasy. Turnering.
 - 18.30 SQUAD LEADER in Spain. 2. runde.

Søndag:

- 12.30 DUNE. Indledende runde. Stram tidsplan.
- 12.30 SQUAD LEADER in Spain. Finalerunde.
- 16.30 DUNE. Finalerunde.
- 18.30 GUNSLINGER.

Hendvendelse til:

Paul Hartvigson
Lyshøjgårdsvej 77
2500 Valby
(01) 46 92 29

Sune Nielsen
Strindbergsvej 3
2500 Valby
(01) 46 60 23

Emne - Weekend:

Århus har faet nye lokaler! (HURRA)! - 5 værelser, i alt 157 kvadratmeter.

I anledning af disse fyrstelige omgivelser vil vi gerne invitere spillere fra hele landet til at deltage i emne-weekender hos os.

Emne-weekender er specialiserede arrangementer, der træder i stedet for en stor kongres. Vi regner med at afholde en hver måned, uden for sommerferien - undtagen august og oktober.

Det er meningen, at man kun skal komme til de weekender, der drejer sig om ting, der interesserer en. På den måde håber vi at folk kan få fuldt udbytte af de weekender de deltager i, og at vi selv også kan få tid til at deltage.

Den foreløbige plan er som følger:

18 - 20 / 3:	NAPOLEONSKRIGENE
15 - 17 / 4:	Nutidige Rollespil (Call of Cthulu - Twilight 2000)
13 - 15 / 5:	WW 1
16 - 18 / 9:	Fantasy Rollespil
11 - 13 / 11:	Klassiske Brætspil (frem til middelalderen)
9 - 11 / 12:	Science Fiction Rollespil

Første emne er altså Napoleonskrigene. Weekenden er beregnet for spillere, der kender noget til spillene i forvejen, eller er villige til selv at sætte sig ind i reglerne på forhånd. Der vil IKKE blive forklaret regler!

Skemaet for weekenden ligger ret frit - først når vi har fået tilmeldingerne finder vi ud af hvornår de enkelte tilg skal foregå og hvem der skal deltage.

I skemalægningen vil der blive taget hensyn til folk der kommer udenbys fra, og vi vil forsøge at koble folk, der har spillet nogen lunde lige meget.

Til dækning af forsendelsesudgifter etc. tager vi et gebyr på 10 kr. pr. dag, 20 kr. for hele weekenden.

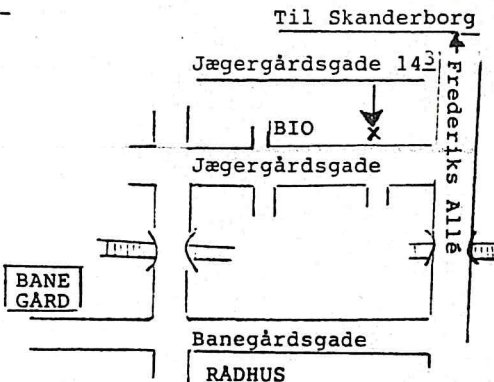
Der vil blive arrangeret overnatning; men ikke mad!

Ovenstående har redaktionen via diverse mellemlid modtaget den 29. marts 1988 fra

M A L I K H Y L T O F T
Universitetsparken
Kollegie 9, vær. 425
8000 Århus C.

hos hvem (vi antager) originale tilmeldingsblanketter kan rekvireres.

NB! Det materiale vi har i hænde er skrevet på en plotter uden farvepatron!



JUEGOS EN ESPAÑA

(Jocs en Catalunya)

hvor deres udsenatte kommer på en Oaysé

Jeg er nylig hjemkommen fra en studietur til Spanien over den Spanske Borgerkrig 1936-39 med stramt program fra Madrid til Nedreandalusien. Så; få dage før afrejsen, passerede jeg i Barcelona en lejetøjsforretning, hvor der i vinduet var opsat et spil om egnsuvikling i Catalonien. I butikkens indre fandtes et par hylder med Avalon Hill-spil, og tvivisomt udsende spanske wargames, som butiksdamen ikke vidste noget om. De handlede om Napoleon i Spanien, Guadalajara-slaget i 1937 og Italienerne i Ethiopia i WW2. Der var også et nummer af et spilleblad *Lider* (*Leder*) fra 1986. Bladet indeholdt en hovedartikel om den Borgerkrigen og om spillet *España 36*, samt konverteringsregler for *Squad Leader* til krigen.



rente del Pacifico
ax Britannica

Play-Off
Rol en Francia

Bevæbnet med bladet og et bykort kunne jeg finde placering af 3 butikker. Og lørdag morgen (dagen før afrejsen), drog jeg ud sammen med Torben, en af mine medstuderende, der havde vist sig at være spiller (efter mange år som Fantaskkunde, havde han ikke hert om Consim - Jamen dog!).

Desværre var vi for sent og tidligt på færde. Een butik var lukket i lørdag, en anden var et lukket kontor, og en tredje var ikke åben endnu, da vi var der kvart over ni (program-pres igen). Dog noterede jeg mig i min andsnærværelse et par klub-adresser i vinduet.

Dette skilt på hhv Castil-
iansk (normalspansk) og
Catalansk hang også i
vinduet hos Jocs i Coses.



Efter et nedt og hektisk dagsprogram, droppede jeg så en hårdt tiltrængt siesta, og tog Metroen ud til en af disse, klubben ALPHA. Efter lidt dørtelefon-sex på darligt spansk, trykkede jeg på en knap benævnt A.R.E.S., hvilket viste sig at være ALPHAs nye navn.

I klubbens lokaler sad 10-12 spillere fordybt i spil fra Napoleons Last Battles til et antikt miniaturslag. Jeg havde også den glæde at møde stort set lige så mange engelsktalende, som jeg havde mødt på turens foregående 15 dage.

Spanien er på mange måder i spilleperiferien ligesom Danmark; blandt andet på grund af dårlige sprogkunderskaber og købekraft. Typisk er det -da også Barcelona, den mest europæiske by i Spanien, der er center for hobbyen. Byen er på 4 mil. indbyggere, 3 egentlige spilleklubber (aktiviteter/lokaler) og 2-300 organiserede spillere plus det løse. Her holdes den årlige spanske kongres.

A.R.E.S. er en blandet klub, med især brætspil fra USA (AH dominerer; GW har åbenbart ikke fodten indenfor i Spanien). Der var også en miniaturfraction i klubben; noget, der glimrer ved sit fravær herhjemme. Af rollespil dyrkes særligt Traveller og Rolemaster - den egentlige rollespilsklub hedder AURYN, og dækker de fleste andre.

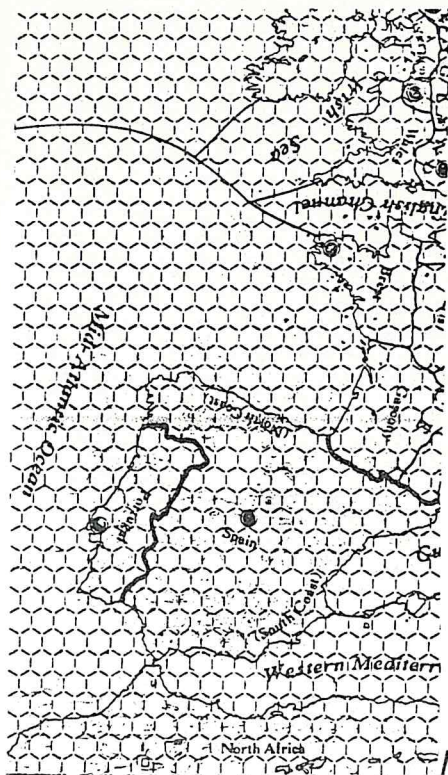
Gabriel, som jeg snakkede mest med, mente, at de spansk-producerede spil var håbløse og beregnede på begyndere. Blandt andet behøvede jeg ikke ærge mig over at have fået fat i España 35. Vi nåede også til strålende enighed om det fremragende i spil som Dune, A House Divided, Empires of the Middle Ages og Pax Britannica og Area Movements meriter i det hele taget i en subjektiv metode, der tvinger designeren til at unavære hexagonernes pr. def. hovedpude; særligt velegnede til strategiske spill.

Jeg forlod efter 1 time klubben, men efter at have skaffet kontakt til Liders redaktion og fået adresser på diverse klubber og butikker. Jeg venter mere materiale. Men indtil videre:

Barcelona, Butikker: Joc Internacional;
Sant: Hipòlit 20 (Stor butik langt ude)
Jocs i Cases; Gran Via de Corts
Catalanes 519. (Ved Carrer d'Urgell)



Klubber, Barcelona:



ALPHA

Hedder egentlig A.R.E.S. nu

C/ Ali-Bey n° 44, entlo. 2°
08013 BARCELONA

AURUN: Pl. Urrutia 133-135 6º D; 08031

MADRID, Klub & Spilsælger:

DRAGON c/o H Sainz; Plaza Nuestra Señora del Pilar, 1, 2º Iz, 28002, Madrid.

Jeg har også adresser for grupper i de fleste større spanske byer

Som I kan læse andet steds i bladet, er dette ikke det sidste i hører til Spanien.

Ved spilledagene 7-8/5 vil den Spanske Borgerkrig blive introduceret på taktisk niveau via Squad Leader. Interesserede personer må gerne melde sig i forvejen. Særligt, hvis de kunne tænke sig at hjælpe til med turneringen! Jeg vil også gerne høre fra dem af jer, der deler min interesse for den spanske borgerkrig.

Short Story Short Story Short Story

Fra Liz i Louisville har vi modtaget nedenstående NOVELLE, der er gengivet på originalsproget. Vi tillader os at gå ud fra, at de D&D spillere, for hvem denne historie er interessant, behersker det angelsaxiske godt nok til at forstå historien.

Vi har selv illustreret den, med diverse udklip, bl.a. nogle 'gør-det-selv' orker, d.v.s. du skal selv påklæde og evt. farvelægge dem.

Date: 29 Feb 88 20:11:00 GMT
Sender: usenet@ucbvax.BERKELEY.EDU
Organization: University of Louisville
Lines: 93



Just a little background first: this story was inspired while I was playing D&D one Friday night when the host's little 18 month old boy left his book of The Three Little Pigs on the floor and one of the players picked it up and said, "Look! The three little orcs!"

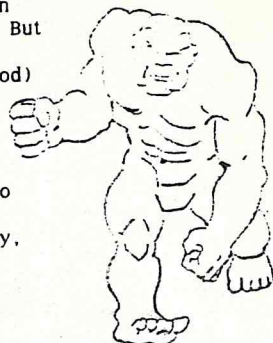
Elizabeth Muncy
EHMUNC01@ULKYVX.BITNET

THE THREE LITTLE ORCS

Once upon a time, on a world called Tehruh, in a little town called Nork, there lived three little orcs (well, little for orcs, that is). One day they decided that it was time for them to go make their own ways in the world, so they went to their father, who was also an orc and a blacksmith by trade, and said, "Father, we have decided to make our own ways in the world." Their father replied, "Well it's about time. But beware the big (well, not really so big; he's only a half-elf), bad (well actually his alignment is Chaotic Good) ranger." The little orcs replied, "We will, Father."

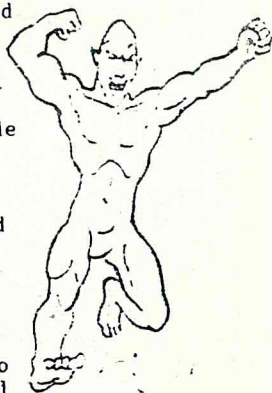
Thus the first little orc, Snork by name, was on the road leaving town when he came upon a farmer with some freshly gathered straw he was bringing to town. The farmer was so frightened that he jumped off his wagon and fled. Snork, being the type to snatch any opportunity that came his way, immediately grabbed the straw and set himself to work building a hovel from it.

In the meantime, that farmer had gone running into town explaining to everyone who would listen about how a huge, nasty orc had attacked him and stolen his straw and how he'd barely escaped with his life. This, of course, put the town in an uproar over the wild orcs that have been roaming around and over the fact that it almost wasn't safe to make a trip to the necessary room because of these orcs. Some people in the town decided that something needed to be done about these attacks by orcs on innocent travelers and put up bond bills, which said, "Hear ye, hear ye, a reward is now being offered for the head of any wild orc seen in or around the town of Nork. This does not include any respectable orckish members of the community. The amount of the reward will be proportional to the size of the head."



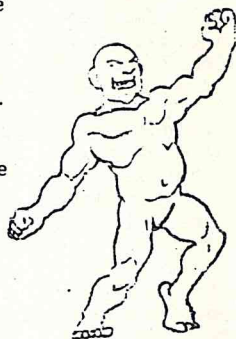
Snork

Needless to say, a certain big (well, not really so big), bad (actually Chaotic Good) ranger happened to be in town, in need of some cash, and he decided "for the safety of the community" to go kill some orcs. He found the farmer who had been accosted and asked which direction he had been coming from when he encountered the orc. When he got the information from the farmer, he set off in search of the orc. Not long after leaving the town, he came across a hovel made of straw; and strangely enough, there was an orc inside. "Little oinker, little oinker, you better come out," said he. "No way! Never! Not even if you shout," came the reply. "Then I'll gesture and I'll speak and I'll torch you, you lout!" And he did just that. He went back to town with the charred remains of the head and was given some coins, the amount of which he thought was quite fair.



The second little orc, named Snigger, was unaware of these events. He had gone off in a different direction from his brother Snork, and he eventually encountered a woodsman (who was very nervous about being out alone in the woods with all the wild orcs running around) carrying some new bundles of wood. The woodsman saw the orc, dropped his wood, and ran screaming in the general direction of the town. Snigger, like his brother Snork, was never one to let opportunity pass him by, so he gathered the wood and proceeded to build himself a house.

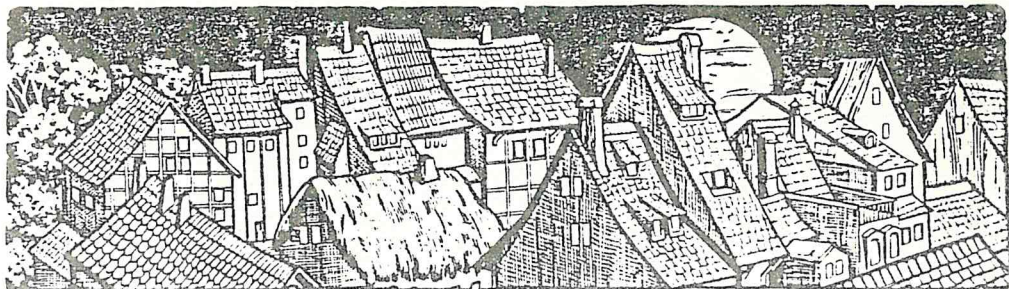
Again, needless to say, the big, bad (well, you know the story) ranger heard of the orc's attack on the woodsman and went in search of the offending orc (big job there!). He had been traveling for a few days and he came across Snigger's little wooden house. No one was home when he found it, so he waited and watched the house, and lo! and behold, an orc lived there! The ranger waited until the orc had gotten settled, then he went and knocked on the door, saying, "Little oinker, little oinker, you better come out," said he. "No way! Never! Not even if you shout," came the reply. "Then I'll gesture and I'll speak and I'll torch you, you lout!" And he did. He again took the charred remains of the head to town and received a payment he was quite pleased with.



Now, Snippet, the third little orc, had always been smaller but smarter than his brothers Snork and Snigger, and he hadn't left town immediately. When he heard what had happened to his brothers, he decided to move back into his father's stone house in the town and live happily ever after.

Snippet

THE END

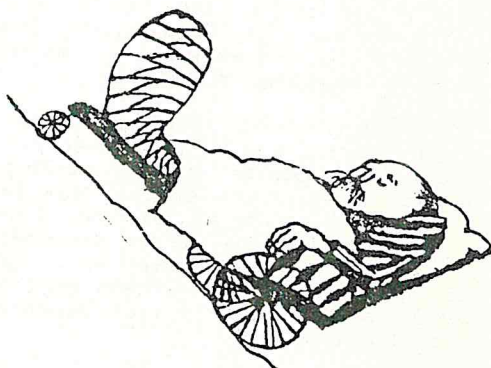


ROULLESTOLEN

Tiderne skifter. Første gang jeg var med til at redigere T&L, fik jeg streng ordre om ikke at fylde mere end fire sider, for T&L var sahdelig primært for brættspillere. Det var sådan set også meget godt, og ihvertfald ikke så arbejdskrævende. Men sidste nummer blev traditionen brugt, og også denne gang er Roullestolen mere end fire sider lang, seks sider er det blevet til. Jeg advarede jer i sidste nummer om at i ville blive overfaldet med Star Frontiers materiale, medmindre i sendte mig så meget materiale, at jeg slet ikke havde plads til den påtænkte artikel. Er det nødvendigt at sige, at det er mig, der har skrevet al stoffet i denne sektion.

Jeg lægger ud med den artikel om Star Frontiers, jeg truede med. Den er i aller højeste grad brugbar for de af jer der spiller dette udmærkede spil. Er der overhovedet nogen denne artikel interesserer? Svar Udbedes!!!

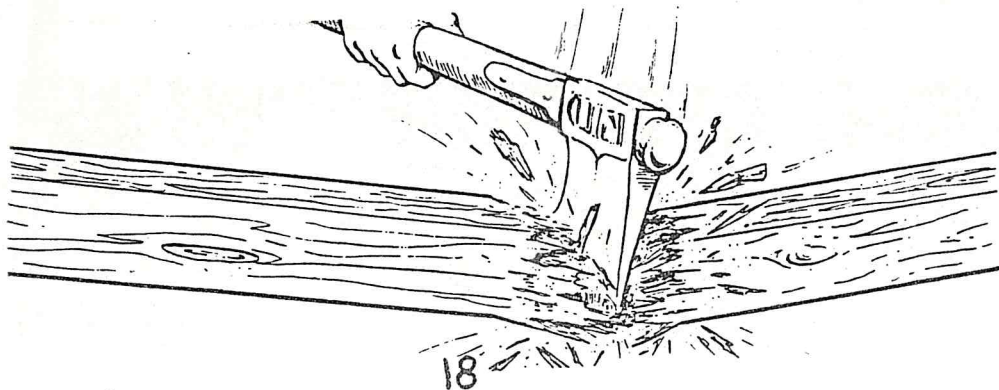
Derudover er der også en anmeldelse af GURPS' horror supplement, og den ved jeg har relevans, for GURPS er efterhånden ved at blive et populært spil, helt fortjent for øvrigt.



Næste gang regner jeg med at Børge skriver om Secondary skills og multi-classed characters i AD&D. Det har han ihvertfald sagt han ville. Desuden går jeg og lusker med en meget stor GURPS artikel. Om den kommer i et eller bliver spredt over to numre, er endnu ikke vedtaget, men 8 sider er vel lidt meget for en artikel i T&L.

"Catch you later (click click)"

Sune "DT" Auken



★ Systemet ★

Et af de værste problemer med Star Frontiers reglerne som de er nu, er at det kun er de fysiske evner, der har nogen reel indflydelse på hvor god en character er. De ikke-voldelige skills påvirkes overhovedet ikke af hvor smart man er. Sagt med andre ord: Atner Fladpande (INT/LOG:25/33) er lige så dygtig til kybernetik som Marius Overklog (INT/LOG:78/96). Det er hverken fair eller særlig realistisk.

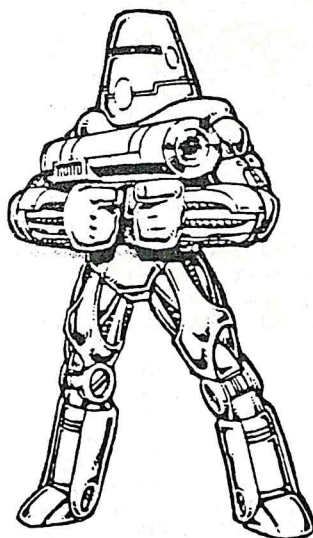
Heldigvis giver spillet selv løsningen på dette problem. Idet der jo faktisk er ability score på de forskellige weapon skills, så det eneste vi behøver at gøre er at beslutte hvilken ability score der skal påvirke de forskellige skills. Nogle skills kan fordeles i grupper, andre må tages enkeltvis. Lad os først se på de forskellige grupper:

Skill group	påvirkes af
engineering	Log
medical	Log
Repair	Dex+Log/2
Weapon	Dex

Derefter går vi over til de skills, der enten ikke hører hjemme i nogen gruppe eller er i en gruppe hvor ikke alle skills kan tilskrives den samme ability. Den ser sådan her ud

Skill	påvirkes af
acoustics	Dex+Log/2
analyze animal beh.	Int+Log/2
analyze ecosystem	Log
animal taiming	Int
animal training	Int
appraisals	Int+Log/2
archaeology	Log
biology	Log
bionics	Log
bluff	Per
body	NA
botany	Log.

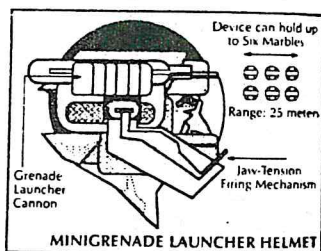
camouflage	Int
chef	NA
chemistry	Log
climbing	NA
communication	note:1
com. dev. opr	Log
computers acc+opr	Log
bypass security	Dex+Log/2
defeat security	Log
display info.	Log
interface	Log
program mani.	Int+Log/2
program writ.	Log
program bodyc.	Log
concealment	Dex+Int/2
cryptography	Int+Log/2
cybernetics	Log
disguise	Int
dramatics	Per
empat. understand.	Int
entertaining	note:2
exobiology	Int+Log/2
finance	Int+Log/2
find directions	Int
forgery to forge	Dex+Int/2
to detect	Int+Log/2
gemology	Log
genetics	Log
geology	Log
geophysics	Log
haggling	Int+Per/2
law	Log
machinery opr	Log
making items/struc.	NA



Du bruger det nye skill system. Ikk'?

optics	Dex+Log/2
persuasion	Per
photography	Dex
physics	Log
politics	Int+Log/2
psycho-pathology	Log+Per/2
ride mount	NA
robotics alt.func.	Log
alter mission	Log
rem. sec. lock	Dex
roFopsycho.	Int+Log/2
Sec. sys. atv+opr	Log
deactivate	Dex+Log/2
detect	Int
open locks	Dex+Int/2
sniping(note:3)	Dex
stealth	Dex+Int/2
survival(alle)	End+Log/2
theology	Int+Log/2
tracking	Int
zoology	Log
noter:	

1) Hvis man forsøger communication med en af de syv hovedracer er chancen modifieret af Int. Forsøger man derimod med en alien bliver den mod. af Int/2 (det er sværere). Man kan slet ikke lave communication med Mecha-nons.



2) Ough...den her er altså ret besværlig, entertaining har så mange forskellige muligheder at de ikke bare sådan er at skrive op. Dem der nævnes i bogen kan vel behandles sådan her:

acrobatics	Dex
tumbling	Dex
escape artistry	Dex+Int/2
sleight of hand	Dex+Rs/2
storytelling	Int+Log/2
gambling	Int+Log/2

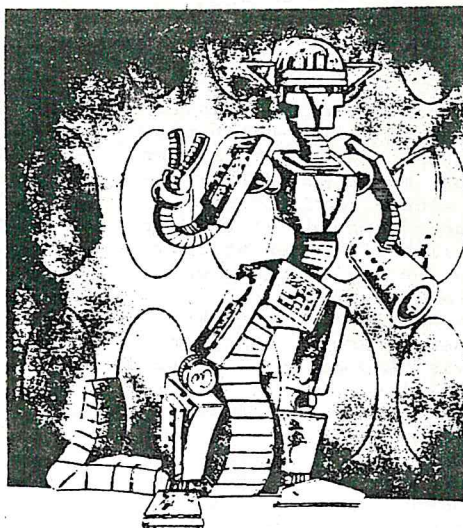
I andre tilfælde bør man lade den sunde fornuft råde.

3) Detaljer om sniping skill kan findes i T&L nr.1 vol 3.

For at lette character creation processen en smule følger nu modifier tabellen fra Zetulons Guide. Man kan også finde den i guiden på side 38:

Ability Score	Modifier
1-30	-2 CS
31-40	-1 CS
41-55	0 CS
55-70	+1 CS
70-100	+2 CS

På sit character sheet bør man naturligvis skrive skill level ændringer op sammen med andre modifiers i COL SHIFT kolonnen.



MENTALIST DISCIPLINES

Disse her er svarere at pille ved, for skulle man følge systemet ovenfra op, ville alle disciplines påvirkes af Logic, hvilket ville betyde, at de alle ville få +2 idet der jo ikke findes mentalister med under 75 i Logic.

Jeg mener egentlig ikke det er nødvendigt at pille ved disse disciplines, for mentalists Logic påvirker jo allerede hans udvalgte af disciplines kollosalt fra start.

Dette er en vis svækkelse af mentalisten i forhold til de andre professions, men det

menes jeg kan klares ved at give en mentulist character 6 xp til at starte med (sådan som systemet står nu har han slet ingen). Disse må IKKE bruges til køb af disciplines.

INITIATIV SYSTEMET

Når jeg nu alligevel er i gang med Star Frontiers, kan jeg ligeså godt beskæftige mig med et par ting mere. Det første er initiativ systemet. Det nuværende system er baseret dels på de kæmpendes RS, og dels på et terningkast. Alle, der kender til den slags systemer, ved, at de både er skrækkeligt urealistiske, totalt statiske og en kilde til megen hovedpine både for spillerene og refereen. Problemet kan løses ved indførelse af det samme system, der bruges i f.eks. Call og GURPS, nemlig sequencing. Systemet går i al sin enkelhed ud på at man deklarerer i omvendt RS rækkefølge, og derefter handler i RS rækkefølge. Dette har adskillige fordele. For det første gør det ref'eren i stand til i højere grad at afpasse sine encounters efter den gruppe han er SL for. For det andet gør det Reaction Speed adskilligt vigtigere, og sidst men ikke mindst tager det et unød-



igt chanceelement ud af spillet, vi er mange der synes at jo mindre der overlades til tilfældet des bedre. Hvis våbenet først skal trækkes, har man -30 på sin effektive RS. For flerskudsvåben falder andet skud på RS-15, og tredje på RS-30. Hvis man skal ændre setting på et laservåben, vil

ens første skud falde på RS-30 og det andet på RS-45.

STEALTH SKILL

Det har altid undret og ærgret mig at denne skill ikke er blevet placeret i enforcerens skillområde, idet det er ham, der mest har brug for den. De fleste enforcers jeg kender har den da også, men på et meget lavt niveau, idet det er urimelig dyrt for dem at købe den ret højt op. Jeg foreslår at denne skill sættes på listen af enforcer skills.



Jeg håber at disse større og mindre ændringer vil gøre jeres Star Frontiers eventyr endnu sjovere. Hvis du hører til de sikkert utallige Consim medlemmer, der ægrer sig over at de ikke kan bruge alt det her vrøvl til nogetsomhelst, har du to muligheder. Enten farer du straks ud og erhverver dig Alpha Dawn sættet og Zetulons Guide, eller også skriver du et vredt læsertrev for at fortælle mig at jeg er en stor idiot, at jeg spilder min tid på et så latterligt spil som Star Frontiers, og at jeg meget hellere skulle skrive om _____ (her skal dit spil stå). Indtil videre vil jeg da godt love at medmindre der sker noget meget drastisk (såsom at jeg bliver inspireret) vil der ikke være Star Frontiers materiale i de næste par numre. Er der nogen der vil købe et Eiffeltårn?

DT

GURPS HORROR

Steve Jackson Games, 96 sider,
10 \$ i The Compleat Strategist

Da jeg for nylig lærte at spille CoC, måtte jeg til min store sorg konstatere, at jeg ikke trod mig om dette ellers stærkt roste spil. På trods af et udemærket senarie (Brotherhood of the Beast) og en mere end habil keeper (Jesper Brandt), gik jeg fuldstændig i taglås over spillet. Grunden var at systemet overhovedet i ikke appellerede til mig, der var simpelthen for lidt potentielle for rollespil, for ensrettet tænkearbejde, og et character system der medførte at alle characters var totalt mimrende (der er et eller andet totalt galt når man kikker flere skill checks end man klarer) og dædende i sidste ende, nemlig når de enten røg under 0 SAN (og med de SAN-tal der er i CoC er det ikke ret svært) eller fik for meget i Cthulu-Lore.

Derfor var jeg temmelig skeptisk da jeg gik i gang med GURPS Horror (GH), men hvor er der dog forskel. Den første store forskel er naturligvis at GH bygger på GURPS systemet, der er suverænt bedre end det klassiske Chaosium system. Den anden er at med GH behøver man ikke nødvendigvis spille horror ala Lovecraft, man kan også spille feks et eventyr i stil med Psycho eller Dødens Gat eller Fluén eller Exorcisten eller...eller ...you name it. Men der er altså også retningslinjer for hvordan man kan lave eventyr, der inddrager forskellige Things-Man-Was-Not-Meant-To-Know, som den slags wasaper kaldes her.

Bogen er inddelt i otte afsnit. Det første handler om GURPS måden at lave SAN rolls, her kaldet fright checks, reglerne er som resten af GURPS reglerne næsten geniale i deres enkelhed og realisme. Som man kunne forvente hænger det tilhørende Fright Effects Table meget logisk sammen med resten af systemet. Jo værre man kikker sit fright check, des værre er effekten.

Det næste afsnit handler om GH characters. Afsnittet indeholder både en liste over interessante professioner, og flere nye advantages/disadvantages/skills.

Tredje afsnit handler om magi. Spillerene har mulighed for at få et meget begrænset udvalg af formularer. Enkelte NPC troldmænd vil have et noget bredere udtud at vælge imellem. For dem der allerede har GURPS Fantasy er dette afsnit relativt uinteressant.

Det næste GH beskæftiger sig med de psioniske kræfter. De er dyre og der er ikke så



mange af dem, til gengæld er de overseje. Reglerne her hænger som sædvanlig smukt sammen med resten af GURPS reglerne, og er de smukkeste og mest velafbalancerede psi regler jeg har set.

Det femte afsnit fortjener egentlig en større omtale for sin originalitet og grundighed, men det lader jeg være med idet spillets Horror Bestiary er absolut fy-fy område. Den SL, der lader sine spillere smugkigge i dette afsnit er et klart emne til prisen som årets kvaj (præmierne uddeles af Mike Tyson inc.).

I sjette afsnit beskrives de tre tidsaldre, der er bedst egnede til horror campaigns, nemlig Victoriatidens England, de brolende tyvere og idag. I afsnittet om Victoriatiden er der NPC stats på så interessante personer som Sherlock Holmes, Professor Moriarty, Jack the Ripper og grev Dracula. Lad mig med det samme anbefale alle, der gider lytte, at starte deres campaign i vore dage, og forbyde spillerne at kigge i materialet om de to tidligere perioder. Gør man dette har man mulighed for senere at sende sine spillere på hogen meget-interessante ture tilbage i tiden. I dette afsnit findes også en revideret udgave af en af det oprindelige GURPS sæts få svagheder, nemlig job reglerne.

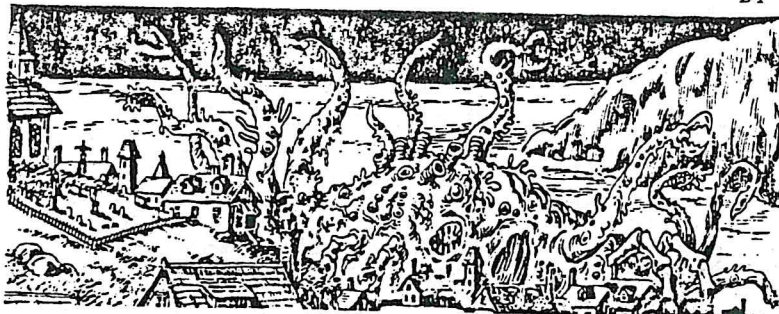
Det syvende afsnit er nok bogens mest overflødige. Det handler om hvordan man bygger sin campaign op, og

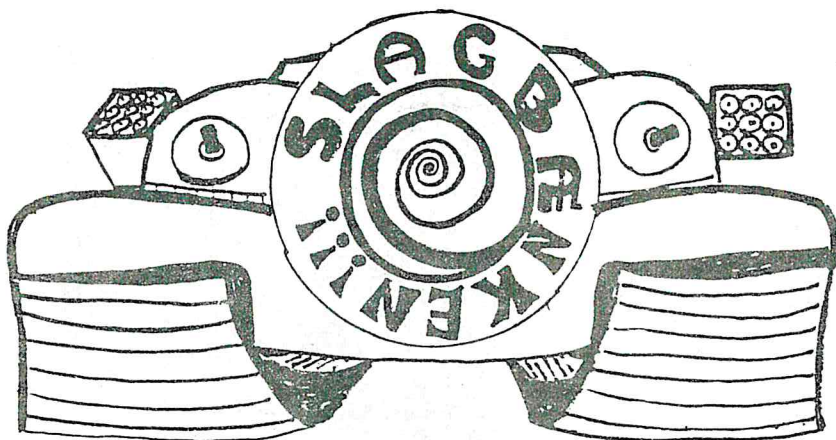


laver et godt eventyr. Det er desværre bare det sædvanlige mimmer, man altid finder i de regelbøger hvor forfatteren har nogle sider i overskud. Bogens sidste del er et GH eventyr, der nok er udemærket at lære reglerne fra, men også så vanskeligt, at det bestemt ikke er noget man skal byde rollespilsbegyndere.

GURPS Horror er absolut pengene værd. Og selvom der (som nævnt ovenfor) er enkelte svagheder må det nok karakteriseres som det bedste horror-genren kan byde på.

DT





Hej, Goddag og velkommen til denne den første udgave af SLAGBANKEN. Vi giver dem slag for skillingerne. Slagbanken er/vil blive (helst) en kolonne der beskæftiger sig med konfliktsimultationsspil på den ene eller anden måde.

Men hvorfor nu det?, jo ser du kære læser; sidste gang jeg satte mig ned for at læse Torden og Lynild, var der en ting der slog mig. Udover indmeldinger fra Viking 'Con 6' om hvad der var sket og hvordan det nu var gået (dette var i øvrigt godt skrevet, ros til SB) var der faktisk ikke noget materiale om Wargames. Derimod var lidt over 40% af bladets sider tilegnet rolle og roulle - spil (ikke et ondt ord om dem!). Dette var da interessant og det hele, og jeg har intet imod rollespil (roulle). Men jeg synes at læserne, i Torden og Lynild, med garanti skulle kunne være i stand til at finde bare nogle få sider om Wargames, og deslige. Hver gang de i fremtiden åbner dette ellers udmærket blad.

Derfor har jeg påtaget mig den tunge pligt at drage land og rige rundt tiggende om materiale; jeg vil også selv bidrage med lidt hver gang. Men det bedste ville nu være hvis så mange folk som muligt fandt på

et eller andet at skrive om, og så selvfølgelig sendte det til mig eller T&L's redaktion. DERFOR skriv om den sikre måde at vinde i Squad Leader, skriv om hvorfor alle skal stole på dine gode og fredelige hensigter i Diplomacy, eller hvordan ville du have gjort det hvis du havde været i Hitlers skrårem, derfor kunne DU ikke fordrage Chain-sawmassacre, eller derfor elsker du Gunsinger. Kort sagt skriv. Skriv. SKRIV.

Selv om jeg knap nok kan tro det, har jeg dog i skrivende stund fået lovning på en artikel af Børge Madsen om Russian Campaign. Og kan kun, hvis det da viser sig at være sandt, påskønne dette gode initiativ.

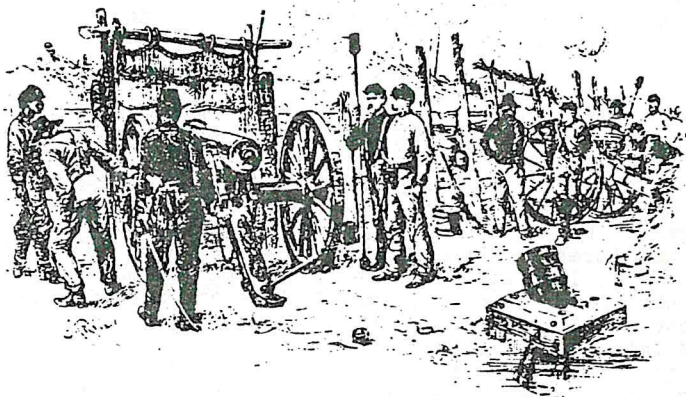
Men som tidligere sagt vil jeg da også selv bidrage med lidt, for det det første vil jeg hver gang anmelde et spil; jeg vil lægge ud med en mindre serie af spil fra det relativt nye AH datterselskab Victory Games, der efter min mening laver nogle udmærkede spil. Således vil jeg i dette nummer starte med spillet "The Civil War"; dette vil blive fulgt op i senere numre; af Vietnam, Gulfstrike m.m. Desuden bliver det jo spændende at se hvad jeg (og dig) (og dig, og også dig i Snoldelev) får taget mig/os sammen til at få skrevet.

Derfor farvel for denne gang,
vi ses næste gang. Og, nåh jah
så husk lige, SLAGBÆNKEN giver
dig slag for pengene.

Nicolai B. Foss
Malmøgade 4, 3. tv.
2100 København Ø

P.S. Hvis du vil sende noget
til mig så er adressen:

HoßFoß



Det er store ord der bliver
brugt når spillet "The Civil
War" (borgerkrigen) skal pre-
senteres bag på asken. Således
roser spillet sig med at "por-
trætter denne intense konflikt
fra dens fødsel til dens sidste
gisp, som intet spil nogensinde
har gjort det før". Og noget
skal da der nok være om det.
Bare kortet strækker sig fra
Washington til Mexico og fra
Florida til Nebraska; og fylder
desuden et pænt stort spise-
bord.

Eric Lee Smith der har designet
spillet, har behandlet borger-
krigen med den sædvanlige ame-
rikanske historiske nidkærhed,
der som regel gør sig gældende
når amerikanerne beskæftiger
sig med bogerkrigen. The Civil
War er et meget historisk kor-
rekt spil men man har dog ikke
glemt at det også skal kunne
spilles; og der er efter min
mening kommet et ganske udmær-
ket spil ud af det.

Grundlaget for al aktivitet i
spillet er command points, man
kan intet gøre uden at have
command points nok til at gøre
det. Hver tur er to måneder,
man starter så denne tur med at
hver spiller fordeler sine res-
sourcer (command points).
D.v.s. at han hemmeligt skriver
ned hvor han vil sætte sin ho-
vedoffensiv ind, og hvilke om-
råder han vil prioritere i
hvilken orden. Kortet er delt
op i 4 dele; Øst, vest, Trans-
Mississippi og Far West. Når
hver spiller så har prioriteret
disse områder slår man med ter-
ningen for at finde ud af hvor
mange command points (CP) hver,
del skal have. Dette synes jeg
er et ret skægt system der gør
at man hver fase bliver tvunget
til at have et godt overblik
over hvad man vil gøre, og ikke
mindst hvad modstanderen kunne
tænke sig at finde på af gru-
somheder. Det kan være en kata-
strofe hvis modstanderen laver

offensiv, i et område man har prioriteret lavt og derfor ikke har flere CP, og man derfor ikke kan reagere på den andens træk.

For systemet er det mest flyvende jeg har set. Jeg ved ikke rigtigt om jeg kan lide det, men det giver i hver tilfælde mulighed for en hel del mere realisme og aktion/reaktion end mange mere traditionelle AH spil.

Således slår hver af de to spillere (efter at have fået tildelt CP) en initiativ terning, og den der slår højest får initiativet. Men (og nu kommer det spændende) initiativ spilleren må nu bruge så mange CP som differencen imellem de to slag. Når initiativ spilleren så har brugt det antal, må reaktions spilleren bruge et lignende antal CP. Når dette så er gjort slår begge spillere igen for initiativ og gentager proceduren. Dette gøres indtil alle CP er brugt (dette kan dog tage ret lang tid da man kan få ekstra CP i løbet af turen). Det interessante ved dette er:

- 1) Man ved aldrig hvor lang tid en tur kommer til at vare og hvor meget man kan nå at udrette.
- 2) Hvis differencen imellem de to initiativ terninger er stor kan initiativ spilleren komme til pludselig at kunne gøre en hulens masse før den anden når at reagere.

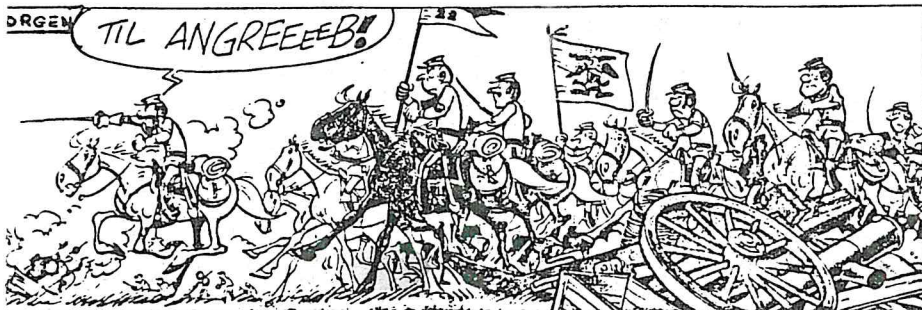
3) Man får et mere realistisk forløb (så længe differencen er lille) med aktion/reaktion.

4) Hver eneste gang man slår med terningerne kan hver brik flytte sig påny. Dvs. at en brik kan flytte sig ret så langt i en given tur, og slås ret så mange gange. Hvis det da er det man vil sine CP på.

Således har jeg oplevet at to af de store hære faktisk brugte alle CP i turen på hele tiden at angribe hinanden, og samtidig trække tropper og forsyninger til. Imens alt dette sker har resten at krigen så stået næsten lammet på grund af mangel på ressourcer. Man kan opleve at hele fronten forbløder i et slag.

Spillet kører på noget af det samme som War & Peace; d.v.s. med Strength Points, hvilket jo også giver et mere realistisk spil, hvor man ikke mister brikker i samme omfang som i de fleste andre spil, og samtidig også får mere realistiske forsynings- og forsyningsregler.

Kampsystemet er særegent ved det at man kun kan tage ganske små tab af gangen; som regel mister begge parter 1 eller 2 Strength Points, men taberen bliver som regel tvunget til at trække sig tilbage og bliver tit demoraliseret. Derfor er det godt med det hurtige aktion/reaktion system, der gør at



et enkelt slag som regel strækker sig over flere træk, flere felter og en hel masse rykken frem og tilbage. Det gør også at selv om tropperne i dette system er få og langt fra kan dække hele kortet, som f.eks. i spil som Third Reich og deslige, så er de fandens seje at slå ihjel.

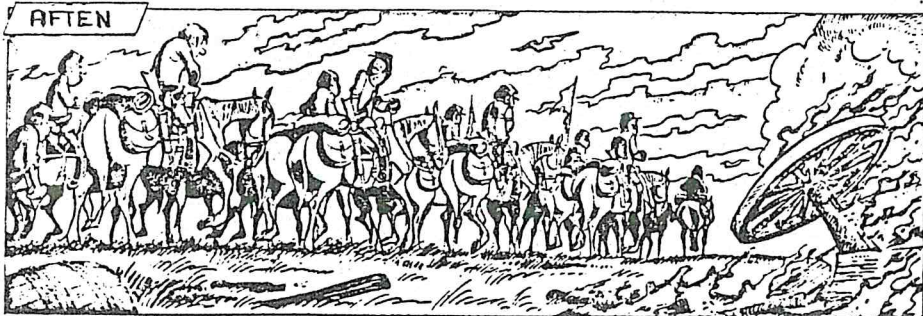
Hovedkampstyrken i spillet er armeen, der består af en ordentlig ophobning Strength Points man har omdannet til en massiv styrke der, så længe den er i supply, kan trække store mængder tropper til ret let. Nordstaterne har mulighed for at bygge fem af disse armeer og Sydstaterne kun 4. Desuden har armeerne en slags ZOC, der giver dem mulighed for (forudsat de har en kompetent officer) at løbe fra fjenden næsten i det uendelige, og samtidig at hoppe på forbipasserende enheder (helst små!). Man kan tit opleve sådan to armeer, der står og danser med hinanden uden det egentligt kommer til voldeligheder. Den eneste måde man kan tampe livet ud af sådan en mas-todont, er enten at sørge for de ikke kan retrære, eller afskære deres forsyningslinier, og så slag efter slag få dem i knæ uden de kan trække nye tropper til.

Det vigtigste element i spillet er lederne. Designeren har her gjort sig en del tanker om hvad det var der i starten af krigen gjorde sydstaterne overlegne, og hvad er til slut gjorde at nordstaterne alligevel vandt.

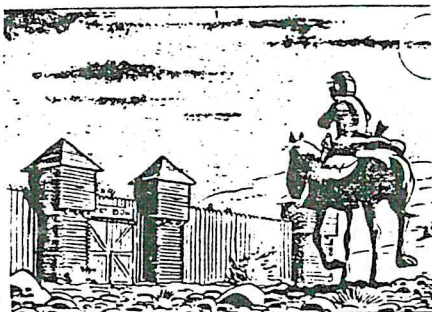
Det svar han fandt var åbenbart officererne. Man hvordan fikser man den sådan at Nordstaternes officerer langsomt forbedre sig og kommer op på siden af sydstaterne, joh man forfremmer dem. Derfor er der blevet adskillige brikker for hver officer, hvilket giver ham mulighed for at erhverve sig bedre initiativ, taktisk og strategisk kommandoevne. Nogle af officererne bliver bare dårligere efterhånden som de bliver forfremmet, så det gælder om at forfremme de rigtige folk til de rigtige poster. Ledernes vigtigste mission i spillet er at flytte tropper eller armeer, som er praktisk talt umulige at flytte uden dem (det er for dyrt i CP). Selvfølgelig har lederne da også en stor virkning på kamp, og de kan også



hæve moralen på demoraliserede tropper. Men deres vigtigste opgave er alligevel at være på det rigtige sted, på det rigtige tidspunkt, og flytte de rigtige tropper, så billigt som muligt.



I starten af krigen har nordstaterne praktisk talt ingen officerer der kan bruges til noget, og dem han har, gør han klogest i at holde så langt som muligt fra vitale områder, hvor de kan gøre mere skade end gavn. Som krigen skrider frem kan han få forfremmet sine nye lovende officerer og via politiske kanaler (en masse CP) fjerne pestilenserne.



Af andre ting der gør spillet interessant kan nævnes et avanceret jernbane/forsynings/depot-system. Og en optional rule der udvider spilleområdet til Texas' ørkner hvor man bruger indianermassakre og Texas rangers til at skade hinanden med.

Som helhed synes jeg "The Civil War" er et rigtigt godt spil. Der er gjort meget ud af realisme, men i dette tilfælde har man ikke glemt playability. Spillet er ganske uortodoks og det kan tage et stykke tid at sætte sig ind i det. Men når man først mestre det så glider det også rimelig nemt og hurtigt. Desuden har spillet også nogle af de ting jeg bedst kan lide: Strength Points, bevægelighed (man kan se en udvikling) og et realistisk kampsystem.

For Nordstaterne er der også store muligheder for søkrig, med både traskibe og de første pansrede skibe. Her er en hel afdeling af fronten for sig selv, hvor nordstaterne går i land på forskellig vis og sydstaterne prøver at befæste kysten så vidt muligt for at hindre nordstaternes invasioner. Her er også noget helt ekseptionelt indenfor Wargames. Nemlig det at skibene kan sejle op langs floderne og derved spærre broer og forsyningslinier. På denne måde kan nordstaterne f.eks. ved at sende skibe op af Mississippi skære Sydstaternes front over. Dette er nok en af den mest spændende ting ved dette spil, og det undre, mig hvorfor ingen før har brugt dette i et Wargame.

En helt anden ting er, at det jo kan være rart at komme ud og se nye græsgange; lidt væk fra Europas hængede og forslidte slagmarker. Man kunne sige nyt blod. HØ. HØ. (galgenhumor)

HoßFoß





THE RUSSIAN CAMPAIGN



The Russian Campaign er vel kendt af de fleste wargamers. Spillet hører til blandt de bedre, idet det udmarker sig ved en god lay out, enkle regler og gode muligheder for varierede og velfabulancerede spil. Spillet kan varmt anbefales nybegyndere ligesom det er velegnet til postspil.

For de, som ikke tidligere har stiftet bekendtskab med spillet, følger her en kort introduktion.

The Russian Campaign er et 2 - personers wargame, som skildrer Hitlers invasion af Rusland 1941 - 45.

Enhederne er korps/armeer. En gameturn dækker 2 måneder.

I det følgende kommer et par forslag til regelændringer, som, jeg mener, gør spillet mere flydende og balanceret. Det vil derfor primært have interesse for de, som kender spillet.

Skal der kritiseres noget ved spillet falder blikket straks på "vejrreglerne". Vejret, som har stor indflydelse på de stridende siders chance for at vinde, afgøres ved et enkelt terningslag uden hensyn til historiske forhold.

Der er specielt 2 ture, hvor vejret er kritisk. I SEP/OCT 1941 er der 1/6 chance for resultatet MUD, hvilket sætter en effektiv stopper for den tyske invasion. I NOV/DEC 1941 er der 1/6 chance for "CLEAR". Sker det falder Moskva og evt. Leningrad. Begge resultater er ødelæggende for fortsat spil.

Er man utilfreds med dette vil jeg foreslå 2 muligheder.

Man kan vælge at anvende "historisk vejr" jvnf. regel 26.5. Ulempen ved dette er, at der så ingen usikkerhed er om vejret. Den russiske spiller kan derfor tælle præcist hvor langt de tyske korps kan nå frem og placere sine enheder ud fra denne viden.

Eller man kan lave sin egen vejrtabel. Jeg har valgt en tabel, som er baseret på historisk vejr. I den enkelte tur vil der være over 50% chance for, at historisk vejr optræder. Alligevel er der så stor usikkerhed, at man ikke 100% kan planlægge ud fra kendte vejrforhold.

Trænede wargamers har konstateret, at det er næsten umuligt for russerne at vinde, hvis Hitler og de stærke tyske panserkorps "graver sig ned" i Sevastopol på Krim-halvøen. Ruslands sejrskriterier er nemlig at erobre Berlin og eliminere Hitler eller at erobre alle byer.

Løsningen på dette problem er, at ændre "victory conditions". Mit forslag er følgende:

Den tyske spiller vinder, ved samtidig kontrol over byerne Leningrad, Stalingrad og Moskva.

Den russiske spiller vinder, når Bucharest, Breslau og Berlin er erobret.

Disse "victory conditions" bør kombineres med "sudden death victory conditions" - enten jvnf. regel 24.3 eller et sæt af eget design.

BALTIC MILITARY DISTRICT



 5-3	 6-3	 2-5	 3-5
--	--	--	--

WEATHER CHART

Alternativ vejrtabel til The Russian Campaign:

Dice Roll	MAR/ APR	SEP/ OCT	NOV/ DEC	MAR/ APR	SEP/ OCT	NOV/ DEC	MAR/ APR	SEP/ OCT	NOV/ DEC	MAR/ APR	SEP/ OCT	NOV/ DEC	MAR/ APR
2	CL	CL	LM	CL	CL	CL	CL	CL	CL	LM	CL	CL	CL
3	CL	CL	LM	CL	CL	CL	CL	CL	CL	LM	CL	CL	CL
4	LM	CL	M	LM	CL	LM	CL	CL	LM	M	CL	LM	CL
5	LM	CL	M	LM	CL	LM	CL	CL	LM	M	CL	LM	CL
6	M	LM	S	M	CL	LM	LM	CL	LM	S	LM	M	CL
7	M	LM	S	M	CL	LM	LM	CL	LM	S	LM	M	CL
8	M	LM	S	M	CL	LM	LM	CL	LM	S	LM	M	CL
9	S	LM	S	S	LM	M	M	LM	M	S	LM	S	LM
10	S	LM	S	S	LM	M	M	LM	M	S	LM	S	LM
11	S	M	S	S	M	S	S	M	S	S	M	S	M
12	S	M	S	S	M	S	S	M	S	S	M	S	M

JAN/FEB	Weather	S	CL : CLEAR
MAY/JUN	Weather	CL	LM : LIGHT MUD
JUL/AUG	Weather	CL	M : MUD
			S : SNOW

Hermed følger et forslag til brug af alternative "Sudden Death Victory Conditions" i spillet The Russian Campaign.

Det anbefales, at man samtidig med brug af de her nævnte S.D.V.C. anvender Optional Rules 26.21, 26.4 og 26.6.

Følgende fremgangsmåde anvendes ved valg af det enkelte års mål:

En periode varer 1 år fra slutningen af en MAR/APR game turn til slutningen af det følgende års MAR/APR game turn.

WESTERN MILITARY DISTRICT

5-3	3-3	5-3	2-5	3-5	2-7	3-7
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Forud for hver enkelt periode udvælger hver spiller 5 af de 8 mulige mål for denne periode. Hvis ikke 4 af de 5 valgte mål er opfyldt ved periodens slutning, har den pågældende spiller tabt. I fald ingen af siderne opfylder 4 af de valgte mål, går spillet videre, og den nye periodes mål vælges.

SIZE:

Corps

Army

Army Group

UNIT TYPE:

Infantry	Armor (Panzer)
Paratroop	Workers
Mountain	Luftwaffe
Panzergrenadier	Russian Guards
Cavalry	Partisans

Sudden Death Victory Conditions:

	Axis Player	Russian Player
MAR/APR 1942	1. Control Leningrad 2. Control Smolensk and Bryansk 3. Control Kiev 4. Control Kursk 5. Control Kharkov 6. Control Stalino 7. Control Sevastapol 8. No german panzer - korps destroyed	1. Control Leningrad 2. Control Kalinin 3. Control Kursk 4. Control Kharkov or Stalino 5. No Axis unit east of Donets (Y12-III12) 6. Control Rostov 7. Control Sevastapol 8. No Guard Infantry unit destroyed
MAR/APR 1943	1. Control Leningrad 2. Control Smolensk and Bryansk 3. Control Kursk 4. Control Rostov 5. Control Krasnodar 6. Control Oil Well PP 13 7. Control Sevastapol 8. No HQ-Unit eliminated	1. Control Leningrad 2. Control Kalinin and Tula 3. Control Moscow 4. Control Kursk 5. Control Voronezh 6. Control Stalingrad 7. Control Oil Well QQ 7 8. Stalin-Unit stays in Moscow
MAR/APR 1944	1. Control Helsinki 2. Control Riga 3. Control Minsk 4. Control Kiev 5. No Russian Unit west of Dnepr (W19-EE22) 6. Control Dnepropetrovsk 7. Control Sevastapol 8. No SS Panzer Korps eliminated	1. Control Helsinki 2. Control Leningrad 3. Control Minsk or Riga 4. Control Kiev 5. Control Dnepropetrovsk 6. Bridgehead west of Dnepr (W19-EE22) 7. Control Sevastapol 8. Min. 7 German Panzer Korps eliminated

SKATTEKISTEN



Denne gang har jeg fået hjælp udefra!
Dels annoncen til højre, der er *artefact from
real life* så at sige, den er sakset fra et
flyveselskabstidsskrift.
Nedennævnte er taget fra en 9 item-liste, af-
sendt fra Thomas Ruschak i august sidste år,
og som har ligget på UNIX-nettet lige til nu!

MEMOSTEN (Diary Stone)
Vejledende pris: 2.500 g.p.

Denne sten, f.eks. som ørerings vedhæng eller
som slibesten er ad magisk vej præpareret til
at huske og gengive lyde, incl. tale.
Den opereres med tre kommando-ord:

- 1) HUSK (eller: 'LYT, LÆR, START - vælg selv -
Thomas bruger "Start Record")

Stenen vil så optage alle lyde i et af DM
nærmere afgrænset område, f.eks. afhængig
af stenens størrelse. DM kan også fastslå
hvor stor kapaciteten er, selv vil jeg me-
ne at 8.000 - 9.000 timer skal være over-
grænsen.

- 2) TAL (eller: GENGIV, FORTÆL - vælg selv -
Thomas bruger "Play Back").
Stenen vil så gengive alle 'HUSKEDE' lyde,
fra første lyd til enden.

- 3) SLET (eller et andet kommando-ord, som du
selv vælger passer bedre til "Erase").
Stenen vil straks glemme alle hidtil erin-
drede lyde!

Jeg synes at Ths. mangler kommandoen 'STOP',
som en del af 2), sæt nu du har fyldt 8.760
timers lyde på Memostenen, så vil det tage
dig et helt jordår at lytte til det, og du
må oven i købet passe på ikke at falde i søvn
under afspilningen.

RUSACHAKS LILLE LAMMESKY (Portable Cloud)
Vejledende pris: 5.000 g.p. (excl. moms)

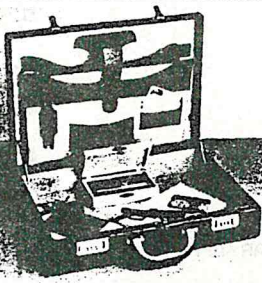
Denne dimmer optræder i neutral tilstand som
en marmorkugle. Når den kommanderes i brug
vokser den til en hvid lammesky omtrentlig
kugleformet med max. 2 meters diameter (6').
Den kan bære en samlet vægt af 250 kg. (5000
g.p.), men indholdet må ikke stikke ud gennem
skyens overflade - til gengæld er indholdet
usynligt udefra. Skyen kan manøvreres af den
person der udløste kommandoen, men ikke længere
væk end 15 meter (50'). Skyen bevæger sig med
en hastighed af ca. 2 meter (6').

NB! Hvis skyen punkteres indefra af genstande
der er af for stor volumen, eller gennemskæres
udefra (sværdhug, lansestød m.v.) evaporerer
den og kan aldrig genskabes, det samme sker
hvis skyen udsættes for overlæs!

32 *Splint*

INTRODUCING THE BRIEFCASE WITH THE MEMORY

The Secret Connection Briefcase
HEARS, REMEMBERS AND SEES
EVERYTHING



The Secret Connection contains a
revolutionary 9 hour recorder! Simply
flip down the handle and the built-in
recorder is automatically activated. You
need never open the case! You get a
crystal clear recording of conversation
up to 15 meters away

With a special pre-amp and seed mike you
can even pick up a whisper from across
the room.

Since it's so unobtrusive, this is the perfect
system for business meetings. It can provide
proof of verbal commitments and help im-
prove your "memory".

With the Secret Connection Briefcase, you can
get up to 30 incredible hours of recording, plus
these built-in options:

- Bug and Wiretap Detectors • Bullet Proof
Lining • Pocket Night Scopes • Miniature
Infra-red Surveillance Camera & Video
Recorder • Miniature Electronic Lie Detector

(Federal law requires one part consent to any
recording)

CCS Communication Control Inc.

9465 Wilshire Blvd., Beverly Hills, CA 90212
(213) 274-6256

160 Midland Ave., Port Chester, NY 10573
Mr. Dole . . . 800-722-4490/914-934-8100

Send \$25.00 for CCS catalog, featuring
high-tech security products to protect
against bugging, wiretapping
and terrorism.

CCS Communication Control Inc.

9465 Wilshire Blvd., Beverly Hills, CA 90212

Enclosed is my \$25.00. Please send your
catalog. NW

Name _____

Address _____

Phone () _____

Copyright CCS 87/A

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: Steen Bøg Madsen
Holsteinsgade 58, 4.tv.
2100 København Ø
Tlf.: 01 22 08 76

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

Menig medlem: Jens H. Kruuse
Ericavej 170
2820 Gentofte
Tlf.: 01 65 74 32

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

Nicolai B. Foss
Malmøgade 4, 3. tv.
2100 København Ø
Tlf.: 01 38 36 92

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

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

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

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

6 31 18 14

Consim
Steen Bøg Madsen
Holsteinsgade 58, 4. tv.
2100 København Ø

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

Børge Madsen
(Se adresse ovenfor)

DEAD LINE:

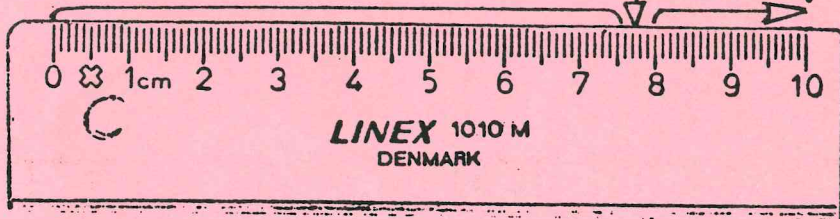
1. august 1988

idet næste nummer forventes
at udkomme ultimo august.

På forhånd tak
REDAKTIONEN

Gælder alle indlæg:
Tilladt skrive bredde

Kriminelt Cencureres
med saks!



AFS.: Jens H. Krume, Erlevej 170, 2820 Gentofte

