

Intet Nyt Fra Hjemmefronten

nr.5

argang 3



Charging Hobgoblins...

REDAKTION

ANSV. RED.	S. B. HANSEN	14 99 13
FREE-LANCE JOURNALISTER	P. F. HARTVIGSEN	46 92 29
	H. J. JACOBSEN	14 12 45
	M. LISBY	16 15 37
	M. CLAUSEN	91 19 09

BESTYRELSE

Form.:	M. Knudsen	17 06 04
Mæstform.:	N. J. Jacobsen	14 12 45
Skr.:	S. B. Hansen	14 99 13
Kass.:	S. Geisler	91 10 37

Indholdsfortegnelse.

Leder	3
Nye Navne	4
Charging Hobgoblins	6
K & K nyt	7
Spiltræf 1987	8
Kommeriske Krøniker III	11
Sart & Hvid	13
Filmmeldelse	14
Lokaleudvalget	19
Læserbrev	23

LEDERBLOK

Så er det endeligt lykkedes for Bestyrelsen at få F.B.O. etableret i de nye og større lokaler. Dette har resulteret i nedsættelse af et lokaleudvalg, der for fremtiden skal varetage alt forefaldende arbejde i de nye lokaltoter. Mere om dette inde i bladet. Kontaktperson til Lokaleudvalget : Morten Clausen.

KONSPOD's energiske redaktør Michael Lisby har atter en gang forstret fire sider, der strategisk rigtigt er placeret midt i bladet, så de let kan hives ud og smides væk !

Nok om indholdet. Som noget nyt har vi ladet arrangeret en indholdsfortegnelse, så læserne uden besvær kan se, hvad de bør undgå.

MEN NU TIL NOGET HELT ANDET.....

De større lokaler skulle gerne resultere i, at flere af vore medlemmer blev og spillede klubiokalerne. Det ses desværre alt for tit, at klubbens mest spillede spil : Titan, Junta, Amoeba, Civilization og Dune ligger hjemme hos MAFBØer der vil have disse spil for sig selv ! Derfor er det på tide, at det vil gå op for ALLE, at F.B.O. er til for, at ALLE kan komme til at spille ALLE de spil, der er blevet stillet til rådighed af de "gamle" medlemmer.

Et nyt initiativ har været skyld i, at medlemmer der ønsker, at de spil de lægger ned i klubben kun bliver spillet i klubbens lokaler. Et afløst skab er stillet til rådighed af lokaleudvalget. Tal med Morten Clausen eller et andet af lokaleudvalgets håbefulde unge mennesker om muligheden for at få DINE spil ud i klubben.

Er der en eller anden der vil forsøge at færdiggøre og revidere den spilliste der nu har været undervejs de sidste fire (4) år ???

Og en anelse nyt udefra : Som bekendt er den altid kryptisk-formulerende Paul Hartvigson gået i eksilovre ved vore halv-svenske venner øst for Storebælt, men han har lovet forsat at højne den litterære standard her på bladet.

Et mysterium der har været lige så dunkelt som Bermuda-Trekanten, UFO'erne. Hvem stjal Napoleons brokboind ? Hvem skød J.R. ? eller Kan Big K. vinde uden at snyde ? har været det store Aarhusianske mysterium omkring Den Våde Trolld. Hvad har været skyld i dette kære væsens tilstand. Mysteriet er nu blevet løst takket være Fritz' eget fotoalbum, hvor den afgørende seance er blevet foreviget af en ukendt fotograf.



God fornøjelse
S.B.Hansen

NYE NAVNE TIL GAMLE TRAVERE

Foreningen til bibeholdelse af dansk sprogbrug i Rollespil har atter været aktiv. Titler til alle niveauer til forskellige AD&D-klasser bliver oversat, men det er også på tide at finde navne til selve klasserne og til vigtige og centrale begreber i spillet. Men først nyt navn til nok en gammel klasse:

RANGER (Stimand)

- 1 st Ulveunge
- 2 nd Spejderdreng
- 3 rd Patruljefører
- 4 th Grøn Baret
- 5 th Løderhals
- 6 th Frontsvin
- 7 th Massemorder
- 8 th Folkemorder
- 9 th Folkemorder med Egeløv
- 10th Folkemorder med Egeløv og Brillanter
- 11th 2nd Rangs Folkemorder med Egeløv etc.



Desværre er det for nemt at oversætte klasse-navnene; Præst, Kriger, Tyv, - at bare omskrive; Illusionist, Barbar, Kavalier. Endda har man (især herovre i hovedstadsområdet) hørt tåbelige ikke-oversættelser som Paladiner og Assasiner

De gør nu også et hæderligt forsøg herovre på at få os til at krumme tæer - hvad med rednings-kast (3 matchende ølkapsler udloves til den læser, der først indsender det rigtige svar på, hvad dette begreb dækker), MEN - det er jo et hovedmål ved disse oversættelser, at give danskerne en lille smagsprøve på den massive pinligheder, som englændere, amerikanere etc. må føle ved spillet "Grotter og Drager" (eller skulle vi sige "Kældre & Kryb"). Desværre er disse oversættelser ikke pinlige nok. Det må der gøres noget ved!

Men Hvorfor....

Spørger I skal nu den sagesløse (?) Ranger ((som de siger i D&D "Ranger - det er noget, der rykker noget")) forfølges og gøres til skamme. Misforstå mig ret! Disse oversættelser vier vi til mindet om Stimanden, som vi kender og elsker ham - Genocidius the Ranger.

Og D&D-Rangeren (Kældre & Kryb-Stimanden) er jo en underlig en. Han er stjålet med hænder og fødder fra Tolkien (eller evt. fra den amerikanske hær's jægerkorps U.S. Rangers). I vor fantasi er han en af skovens letlevende sønner, der pludselig angriber klædt i camouflagelæder. I praksis er han en af de helt tunge drenge i metal fra top til tå med samme diskrete charme som en Königtiger.

Det har man fra forskelligt hold søgt at gøre noget ved. Jeg erindrer eksempelvis Svend Eriks regel, om at Rangers ikke måtte bære tungere rustning en chainmail. Det syntes jeg var en meget dårlig ide - det var mig der var sti-kvinden! Den slags pr. def. regler, hvor man ikke får noget valg eller spilleteknisk forklaring kaldes (også i wargames) for "Iron Maiden" regler (ikke opkaldt efter Heavy Metal gruppen, men efter det middelalderlige torturinstrument). Det ville min ranger heller ikke haft noget mod at være (altså ikke et middelalderligt torturinstrument eller et Heavy Metal band eller en regeltype, men en jernklædt skjoldmø) men ikke at blive udsat for en (altså en regeltype)*.

Og nu (i dette øjeblik, spontant, som et lynglimt) erindrer jeg pludselig et par strofer - forfattet for mange år siden af INFH's hæderskronede kunsneriske medarbejder & konsulent i race & mentalhygiejniske spørgsmål Michael Lisbye**.

Og hvorfor bringer vi så denne sang på Engelsk, når vi sådan ellers går og oversætter til dansk. Simpelt nok. Den er jo skrevet af en dansker, og bidrager som sådan til sprogforvirringen. Løvrigt giver det sig selv, at sangen også egner sig fremragende til K&K (ikke at forveksle med K&K) - kampsang.

Paul

*)Og nu er der i Unearthed Arcana fremkommet regler om, at Rangerne skal bevæbne sig med helt eller delvist antikverede våben såsom spyd og øksar. Ak ja, D&D&G&O&K&K er jo ikke et system, hvor spillerne opfordres til at lave motiverede valg. De skal gøre som de får bashed på. Med andre ord, er D&D (Basic, Expert, Companion, Masters, Immortal og Advanced) et typisk Iron Maiden spillesystem med ca 793 forskellige forskrifter, man bare har at rette sig efter.

**)det er ikke kun INFH, er opmærksom på Hr. Lisbyes meriter. Også vor kasserer siges at have et godt øje til ham.

CHARGING HOBGOBLINS IN THE DARK af Michael Lisbye

Til melodi af Tom Lehrer "Poisoning Pidgeons in the Park"

32 du ved ikke, hvem Tom Lehrer er? Eller Michael Lisbye!!!! fy skam!!!!

Dungeon's here, party-time's here,
Life is a battelaxe, sword and a spear,
(I think DM is the unfairest man of the year,
(I do - don't you? Course you do!))
But there's one thing that makes this complete for me
and make every dungeon a treat for me,

Ev'rything seems alright on a bright summernight,
When we're charging hobgoblins in the dark,
Ev'ry Sunday you see my party and me,
As we're charging hobgoblinns in the dark

When they see us coming, they all try to kill us off,
but for silly monsters we always are far to tough.
The moon's shining bright, ev'rything is alright
When were charging hobgoblins in the dark,

We've causes aggravation
and much indignation
according to statements
of DM's ((/doctors))

They're saying with sadness
We're suff'ring from madness
Because we with gladness
are wiping them out

But it's not against any allinement
To make genocide your assignement,

So, if you think I'm wrong,
why don't you come along,
and we'll charge the hobgoblins in the dark
And mabey we'll do in a were-pig or two,
while we're charging hobgoblins in the dark,

We'll murder them all amid thunder of rolling dice,
and tell the DM's to stuff up their "STOP IT!"cries.

My pulse will be quickenin'
with each tooth I'm kicking in
on foolish hobgoblins,
(they're evil and godless!)
Those foolish hobgoblins in the dark!

M.L.™

Og nu er det vel kun passende med et par ord om K&K.

K & K
'87/'88

Ang.: K & K materialefremstilling.

For alt for lang tid siden blev der i de gamle klublokaliteter opsat en seddel om fremstilling af diverse tampeagregater til K & K.

Nu er det alvor !!!

Vi (K&K's dommerforum) har taget os selv i nakken og arrangeret en dato. Uheldigvis er der et lille problem, nemlig de likvide midler.

Derfor SKAL vi have KR 40.- af alle K&K-medlemmer til erhvervelse af skumgummi, tape, pinde, stof, snor, maling o.m.a.

Pengene skal afleveres senest d. 8. oktober til enten Carsten Schaumburg, Svend-Erik Jepsen eller S.B. Hansen. (KLUBBEN TIRS&TORS). Fremstillingen vil finde sted d.10.-11.okt. og en K&K-session vil komme i week-enden efter.

Skal Du til Biking Com ??

Hvis du skal afsted kontakt da Niels Juul Jacobsen eller S.B. Hansen.

Det er sjovest, hvis vi er mange til kongres.

S.B. Hansen.

ET TILBAGEBLIK

I dagene 7.-9. august mødtes et beskedent antal af Danmarks mest energiske bræt- og rollespillere til Spiltræf i Odense.

I alt 85 fra otte forskellige klubber fra hele landet var med til at præge denne weekend og med til at sætte grå hår i hovedet på en stakkels bagerjomfru.

Fredag ved godt 2-tiden begyndte de første deltagere at ankomme. Disse blev forvist til sovesale o. lign. indtil kongresudvalgsmedarbejdermedhjælperne havde fået ordnet de sidste indledende knæbøjninger.

Men til sidst oprandt tiden sig og aktiviteterne kunne komme igang.

Fredags store aktivitet ud over indkvarteringen i skolens to gymnastiksale var Call of Cthulhu (made in Aarhus) som havde samlet fem hold. Det var de gammelkendte karakterer med en enkelt undtagelse, idet en af sidste års karakterer i 6 ud af 8 tilfælde gik fra forstanden, og derfor er kommet i behandling. Tilstand: Kritisk !!



I år skulle party'et deltage i en tilsyneladende fredeligt konkurrence i den mexicanske jungle mod fire andre hold fra andre universiteter. Dark things are going to happen! - håbede man, og mystiske statuer, templer, stovede bøger og regn, der regnede opad var da også mystisk, men konfrontationen med en skurk eller et monster udeblev. Et langt (gennemsnitlig spilletid 7 timer) og indviklet scenarie hvor man som karakter følte sig magtesløs.

Samtidig med Call ... kørte Niels B-17, for en mindre pæn skare. Det gik efter sigende tilfredsstillende.

Lørdag blev klart overskygget af, at otte hold om aftenen skulle spille AD&D, men ud over dette blev der afholdt turnering i Gunslinger og i Paranoia.

Det viste sig, at der var afsat for lidt tid til Gunslinger. Det beklager vi meget og tager det til efterretning.

Paranoia blev afholdt for første gang på dette Spiltræf til stor moro for de implicerede. Commies dør ved daggry!

Et andet programsat punkt var den superhemmelige klubkonkurrence. Desværre var den så hemmelig at jeg stadig ikke har fundet ud af, hvordan den skal laves. For få hjælpere og for kort forberedning gjorde, at konkurrencen blev stoppet inden den nåede at komme i gang. SORRY, SORRY...

AD&D var en episk jagt på en junker Gösta og hans mænd, der efter sigende ville mødes med jætterne. Hirna Grankvist & Co beqiver sig straks afsted og møder kæmper, orakler, snedige bueskytter, løjsere og det der var værre. I alt et godt scenarie, som blev afsluttet til den afsatte tid.

Søndag morgen havde vi været så væmmelige at sætte Traveller på, og både spillere og GM'er måtte lide for at komme op. Det var glædeligt at se, at på trods af tidspunktet opstod der ingen forsinkelser af betydning.



Scenariet var indviklet og med mange muligheder for at dumme sig. Plottet var, at Zhodani havde "plantet" nogle agenter i et sommerhus på Nordfyn i 1987. Spillerne skal nu først finde frem til, hvordan det hele hænger sammen, og hvad der så kan gøres ved det. Det største problem opstår når spillerne forsøger at slæbe en Varg rundt i Odense og omegn uden at vække opsigt.

Mange fandt scenariet svært og måtte have en hjælpende GM-hånd. Alt i alt et scenarie med masser af baggrundsmateriale, forarbejde og gode karakterer.

Af andre turneringer var der ligeledes om søndagen Car-Wars, som blev afholdt !!

Desuden havde Niels J. J. arrangeret en Ogreturnering til computer. Af de der deltog var der kun een, der vandt en kamp mod helvedesmaskinen. Og vinderen var - Niels (!!!).

Det blev også afholdt den traditionsrige Diplomacy-turnering, og p.g.a. mandefald blev Paul F.H. nødt til at rekruttere en stakkels sagesløs til at udfylde den tilovers-blivende plads. Lars Ole Dahl meldte sig, skønt han allerede havde spillet, og vandt !

Vi (kongresudvalget) havde håbet, at DM i Third Reich i år kunne blive afholdt uden sure miner. (Lure-Miner ?. red) Desværre ville københavnere holdene ikke spille med hinanden og det ene af disse ville kun spille campaign-game. Efter at været blevet presset lod de sig dog overtale og spillene kunne gå i gang. Forskellen havde dog været den samme, idet FEO-holdet vandt i overlegen stil i begge spil.

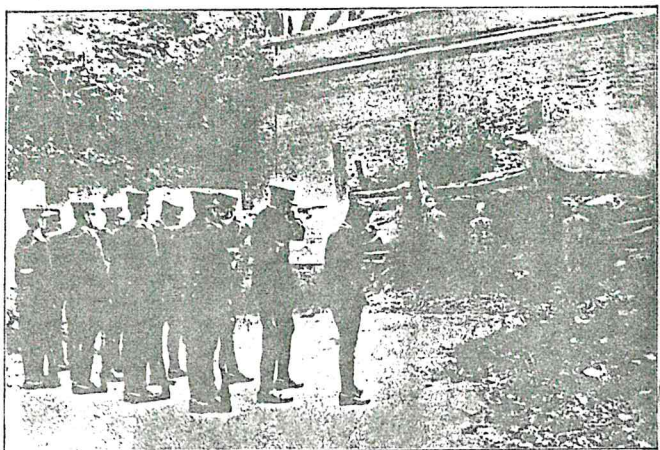
Ud over det rent spillemæssige, viste lokaliteterne at være særdeles fremragende til afholdelse af fremtidige Spiltræf, på trods af, at skolen lignede et fængsel med en central aula med rummene fordelt på to etager oven over. Dette gjorde, at man kunne stå i aulaen og udråbe et navn på en ønsket person, vel vidende at denne nu kunne høre det. Det blev flittigt brugt ! Vi håber at få samme skole næste år.

Et forsøg i år var brugen af en "tidlig" og en "sen" sovesal. Det var meningen, at de der ønskede at inspicere deres soveagregater inden klokken 01.00 kunne komme til det uden at blive forstyrret senere. Efter dette tidspunkt blev man henvist til den sene sovesal der var åben hele natten.

Dette virkede tilsyneladende. Vi har da ikke haft nogen klager. Dette kunne skyldes, at der ikke var nogen i den tidlige sovesal før tidligt om morgenen (kl. 06.00).

Den varme mad, der kunne fremvises på Spiltræf 87, har vi i al beskedenhed udråbt til den bedste på nogen kongres i Danmark indtil nu. HURRA for kokken !!!

Det var meningen, at det skulle være muligt for spillerne, at købe snacks og sodavand i informationen. Desværre opstod der visse forsinkelser i leveringen af disse levnedsmidler, således at de først ankom sent lørdag. Der blev hurtigt mangel på sodavand, hvilket skyldes, at nogen havde "glemt" fire kasser i et bagagerum.



Der var ikke mange tilbage til præmieuddelingen

Som sandet randt ud af timeglasset, nærmede søndag eftermiddag sig med hastige skridt, hvor de sidste formalia skulle foretages.

En trofast skare var mødt op til præmieuddelingen, der stort set blev foretaget i 11. time. Mange var gået, der i blandt nogle af arrangørerne, hvilket gjorde det hele en smule uoverskueligt.

Der blev uddelt forskellige mere eller mindre nyttige præmier til de forskellige vindere, bl.a. fik Paranoiaholdet hver en figur, som de så i fremtiden kunne benytte til deres kampagner. For fremtiden vil vi forsøge at gentage denne succes ! Traditionen tro havde Paul ladet fremstille plakater til vinderne i både AD&D og Call of Cthulhu. Dem håber vi at kunne erstatte med figurer ved fremtidige træf.

KONKLUSION : Alt i alt var det et godt træf i nogle gode lokaler med gode og for det meste velinformerede arrangører. Meget kan blive bedre (dog ikke maden, red.) og vi vil naturligvis forsøge på det til næste år. Det var en skam, at der ikke kom flere MAFBO'er til dette års træf. Be there next year, punk !!

S.B. Hansen

P.S. Spiltræf 88 samme sted, samme tid næste år (I hope!).

P.P.S. Indtil da : Ha' det rigtigt fortræffeligt.

P.P.P.S. Vi ses på Viking Con den 23.-25. ds..

Igen beretningen om min AD&D-kampagne i kampagnetid er vi nået til Marts-Juni 356 (Brigdeport Time) - (i klub-tid ca. okt 35 til marts 36).

Hai Mori

De to søskende Roy og Edithia havde gjort lynkarriere i et par år, der var gået siden deres debut som eventyrere. Edithia var blevet grevinde, og Roy var sørborskeonge og Godfather i Ridrou i Kegor nær saltsumpen. De vidste stadig ikke, hvem deres forældre var, men det var dog lykkedes dem at finde en skjult meddelelse i den tryllebog som var det eneste deres mor havde efterladt dem efter hun satte dem i pleje hos gnomerne.

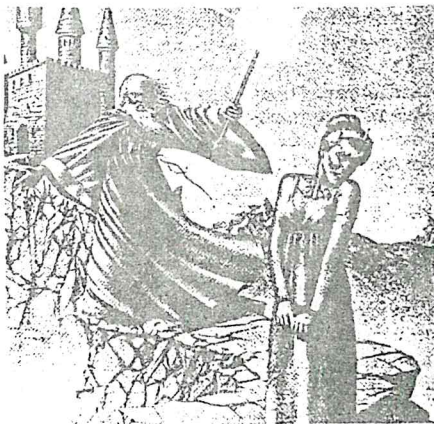
Edithia havde i foråret 355 forfulgt denne meddelelse, og drog ind i baglandet (det var i denne forbindelse gruppen ved et sært tilfælde kom i kontakt med den frygtelige vampyr Strahd). Her havde hun fundet ud af hvor og hvornår man kunne træffe en person, der kunne fortælle, hvor moderen berandt sig. Denne person viste sig at være Ildra Kilsas, bormesterinde i Ei Cehilon (Store Lasteplads) - hovedbyen i den Tripatriske koalition. Hun var Roy og Edithias kusine, halv-elv som dem.

Hun opgav sit embede og drog de afsted med Roy og Edithia og fire andre: Chonileth Ionatil med de mange talenter; Avatar, der var blevet præst af et ret betydeligt niveau; Isak Massakarov, den luftbarne "Stirge-gnome"; og Dentaos, der ponsede på at afprøve sin nye magiformular (om at skabe en astral kopi af sit fokussværd til kamp). De drog op til den nordlige bjergegn bag den Kolde Ørken, hvor hendes tante (moderen) var forsvundet. Her fik bornene en magisk meddelelse, som deres mor havde efterladt til dem, og som fortalte om det sted, hvor hun var draget hen for at søge hjælp fra en ven.

Dette sted var langt ude i bjærgene, og derfor hyrede de en særdeles tvivlsom guide, der var ingen ringere end Gia Akdur - den gale dværg. Deres søgen førte dem til en stor troldmands skjulte og imponerende arktiske sommerhus, vintersportsted og observatorium. Hverken troldmanden eller moderen var tilstede, og eventyrene forlod stedet gennem en portal, der førte til troldmandens residens på et andet plan.

Eventyrene undrede sig over de mærkelige installationer i troldmandens hus her, og nød de idylliske omgivelser. Stedet var tilsyneladende uden ondskab og farer - indtil det viste sig, at stedets indbyggere nok alle kunne betegnes som mildest talt underlige. Det var nemlig den sindssyge halvgud Llywis vidunderverden, som de var kommet til. Og de dominerende adelsslægter drev et kompliceret rituellet magtspil, der ikke tog hensyn til besøgendes komfort og sikkerhed. Dette generede ikke vore venner i længere tid af gangen. De blandede sig i magtkampene med stor iver, og det lykkedes dem at undgå at blive justitsmordet og at sprede stor forvirring og tage adskillelige stik hjem.

Roy og Edithia fandt deres mor og Ildra fik bragt sin familie sammen. Isak Massakarov fik tiltusket sig den frygtede "Gnæccognomicoon" med den allersorteste gnomiske magi og humor. Gia Akdur fandt sin sande gud i



Llywis, og Avatar blev op til 40 år ældre ved et uheld Dantalos og Chonileth kunjne til gengæld blot undre sig - og gjorde det. Iøvrigt stiftede gruppen det behagelige bekendtskab med G.O. Rilla, der ikke skammede sig over at være en absolut brutal kriger (som det lykkedes at dræbe den frygtede Jabberwock).

Moderen - Hiilmemir kunne lase mysteriet om Roy og Edithia. Hun var elv af god familie, faderen havde været i slægt med det Kegorianiske kongehus. De og deres party havde været på opgave for kongehuset, men var alle undtagen moderen blevet dræbt i et røvertogt mod kong Olareks grav på Trantas. Her var Roy og Edithias fader faldet i forsøget på at skaffe kegorianerne de højmagiske trantanske kronregalier, som Kong Olarek havde taget med sig i graven.

Kampfronten lever (du er død!)

Samtidig havde sære meddelelser bud ud til Budweiser, Nibelung, Durbal og Argon Camgöl samt til Grev Igor. De var blevet udvalgt af Valhallas guder til at løse en opgave, som guderne af politiske grunde ikke kunne ordne selv (og som de måtte lade bl.a. den ugudelige Nibelung tage sig af). Deres færd tog dem snart til Jotunheimen, hvor de løste den egentlige mission, og fik dræbt utallige jætter i forbifarten (erindringsbillede af Durbal og Igor i venlig kappestrid). Da de hærgede templet for frostjætternes gud Thrym, røvede de også den kæmpe sølv & platinstatue, der var af guden. Den forsøgte Argon og Budweiser at Plane-shift'e direkte hjem på grund af transportvanskeligheder. Det kunne de ikke finde ud af!

De måtte nu drage til den varme planet Höllsheim, hvor statuen var endt (og var blevet fundet af tjenerene af en vis dødemaner, der havde en base med forskellige portaler der). Dette skete i kapløb med en slagstyrke frostjætter, som spillerne lod lave stormløbet på basen, hvorefter de blandede sig. Selv om de nedkæmpede både jætter og basemandskabet, lykkedes det jättetrolldmanden at teleportere statuen væk til isjætternes højborg hjemme på Kommeria.

Dette var dog ikke noget sonderligt problem - især ikke efter Argon Camgöl udarbejdede en art astral kommandotaktik for hele gruppen, der endelig så fik lagt deres klamme hænder på statuen. Der opstod nu en vis uenighed - især mellem Grev Igor, der ønskede statuen ophugget, så han kunne finansiere offentlige arbejder i Barovia og Argon Camgöl, der syntes at statuen var ret stilfuld og ønskede at beholde den som Gartenzwerg.

Igor tog nu hjem for at passe grevskabet, og kaos-kampfronten besluttede sig nu at slå ned på den dødemaner, der havde ejet basen gennem en af hans egne portaler - delvis overtalt af nogle af hans tidligere tjenere på stedet (bl.a. havde Argon fået et tip af en vis dæmonpræstinde, som han derefter lod undslippe). derefter fulgte en absolut sært eventyr i Kong Kroks by på kontinentet Sargos. Her var Gnolls og underjordiske humanoider, udøde orientaler, en hel hær af ghouls (som Budweiser myrdede med en enkelt Insect Swarm), andre udøde (der heller ikke fik en chance), en mystisk behornet kvinde der viste sine betydelige evner efter hun var beleivet befriet af eventyrene, "le Magicien" med sine 2 konkubiner og tyve henchmen (parbleu!), og endelig Kong Krok selv. Han viste sig, at have et udestående med dæmonfysten Orcus, og det overraskede alle (muligvis undtagen Argon Camgöl), at hornede kvinde var Orcus datter.

Dette var iøvrigt kampfrontens sidste eventyr før sammenbruddet. Herefter drog Budweiser og Nibelung hjem og hyttede deres affærer, Durbal drog på nye eventyr, og Camgöl kultiverede et nyt og spændende bekendtskab.

Samtidig skete der ting og sager vedrørende vor historie andetsteds. På Trantas mødte to mænd af højest forskelligt temperament f.x. hinanden - men det kræver en forhistorie, der ikke er plads til for i næste nummer.

Her vil der også være en nøjere redegørelse for eventyrene på den minorkiske halvø (Jhotak, Pascal, Klynk og de andre) og deres besværligheder.

Paul Fleming og Bo Le Grønn

Tja, et eller andet skal i jo have at vide om de aktiviteter, som bestyrelsen foretager sig. Som nogle nok vil have gættet drejer det sig mest om indflytningen i de nye lokaler.

Før som behøvet i sidste nr. af INFH, blev der d. 30 august afholdt et møde i de gamle lokaler bl.a. vedrørende ud- og indflytning. Mødets vigtigste punkt var nedsættelsen af et lokaleudvalg for de nye lokaler. Til alles store overraskelse, var interessen for at komme i lokaleudvalget så stor at der måtte lang tids konversering og flittig overtalelse til før man var nået ned på et rimeligt antal personer (8 stk.), således at lokaleudvalget kan fungere fornuftigt. Så for en gangs skyld kunne bestyrelsen læne sig tilbage og overlade jobbet til andre flittige sjæle - en virkelig positiv ting.

At lokaleudvalget består af flittige personer, viste udflytningen tydeligt, for selv om vores nye klublokaler rent faktisk er helt nye, var (og er) der stadigvæk en hel del som skulle ordnes. Størst mæro vakte installationen af lys. Bruno Hansen (ejer af lokalerne) havde åbenbart fået fat i en "mandags-elektriker", -jeg tager vist ikke helt fejl hvis jeg siger at der gik mindst 10 propper før man kunne benytte sig af alle stikkene og kontakterne, uden at miste al strømmen. Men heldigvis var dette dog kun en overgang, så nu skulle lyset virke ?

Morten Clausen, der er formand for lokaleudvalget har andetsteds i dette nummer af bladet beskrevet de ordensregler for lokalerne - hertil vil jeg kun sige, at jeg håber at alle læser og overholder disse regler. Jeg ved godt at de fleste af jer går ind for rent anarki og bader at rydde op (det tyder ihvert tilfælde meget af den opførelse, som visse personer ligger på dagen, på).

Alle der følger med i bagsiden af klubbladet, vil vide at det er temmeligt spændende læsning. Rent faktisk en større quiz. De oplagte spørgsmål hertil er :

1. Hvor mange nye medlemmer er kommet siden sidst, når man tager højde for afgåede medlemmer ?
2. Hvor mange af klubbens medlemmer kender jeg, om ikke andet så af udseende ?

Nej desværre giver vi ikke præmie til indkommende svar. Istedet vil vi forsøge at gøre spørgsmål 2 en hel del lettere. Dette gøres ved at oprette et billedarkiv (for eftertiden kaldet forbrøderalbum) over klubbens medlemmer. Hvordan oprette man så et sådant album ? Jo det kræver blot smule aktivitet fra alle medlemmerne, nemlig at alle indleverer et pasfoto af sig selv til mig. Desværre er ordet aktivitet et tabuene for mange klubmedlemmer, så lad os prøve noget andet.



PAS(PÅ) FOTO - Ligheden er slående..

I princippet skal alle indlevere et pasfoto til mig (Niels Jacobsen), snarest muligt. Dette vil efter al sansynlighed give en ca. 13,27 velligende billeder (Kategori A). Derefter vil jeg ringe rundt og presse de medlemmer, der har glemt at man skulle aflevere et pasfoto til mig, til at gøre dette. Dette har en langt større effekt ca. 25,28 billeder (Kategori B). Tilbage er der kun en tyve mennesker, der mangler at aflevere et billede. Dem vil/må jeg nu opsøge medbringende et kamera. Dette vil give 5 stk., for flere gider jeg ikke at besøge (Kategori C). Dem der nu mangler at aflevere et foto, vil få indsat en velligende figur, indtil jeg en dag møder dem (Kategori D). Hvis dette ikke bliver før julefrakosten venter der dem en spændende overraskelse ... (Kategori E).

Se tilbage er der kun at bevise, at jeg er dårlig til sandsynlighedsregning. I næste nummer vil jeg så skrive hvordan det gik - det er helt op til jer (jeg kan allerede høre Kurt sidde og gnække, men han er nu også kategori Ex).

Se det var de store nyheder, nu følger alt det løse.

Som overfor nævnt bliver der som sædvanligt afholdt en julefrakost i midten af december, den vil efter al sandsynlighed foregå i klublokalerne - det plejer at være ret morsomt, men jeg må hellere lave en syg quiz.

Morten Clausen har sagt ja til at være dommer i en ny omgang klub-diplomacy. Er du interesseret så sig det til Morten eller mig. Ved du ikke hvad klub-diplomacy er, er du enten et nyt medlem (i så fald spørg nogle ældre medlemmer), eller også er du en person med så svage nerver, at du ikke turde at følge med i første spil klub-diplomacy. Alt dette skal dog ikke afskrække interesserede i at deltage, husk blot nogle er med i kortere tid end andre.

Til sidst lidt om VikingCon og transport deraf. For jeg ved ikke hvilken gang afholdes der i sidste weekend af efterårsferien VikingCon i København. Til denne kongress kommer der et par hundrede mennesker, så der vil blive rig lejlighed til at spille gamlekendte spil, lære helt nye og spændende spil, samt møde nye måder at gøre tingene på. Alt i alt få en masse nye impulser - du vil med garanti ikke komme til at kede dig. Synes du ikke det lyder godt? Mere information kan du få i de VikingCon-folder, som ligger i klublokalerne. Er du interesseret i at tage afsted, så tag med os andre, vi er indtil nu syv personer, der skal afsted. Vi vil tage afsted fra Odense fredag middag og komme hjem ikke for sent Søndag aften. Vil du med, så ring til mig (Niels Jacobsen 09-141245).



Spiller det en rolle, hvad du spiller
så spil rollespil fra TSR.

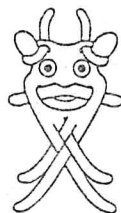
Dungeons & Dragons
Advanced Dungeons & Dragons

TSR har også krigsspil
Strategy & Tactics

Læs om sidste nyt fra fronterne i
tidsskrifterne Dragon og S&T
få et årsabonnement.

FAFNER 09 151788 - altid up-to-date
Nærmeste forhandler anvises

FAFNER
Fantasirollespil



ANDER, DEMONER OG ANDET GODT FRA DEN ANDEN SIDE

Denne gang skulle jeg egentlig have omtalt film, der ville have ledet tanken hen på enten AD&D eller Call of Cthulhu. Jeg er imidlertid blevet ramt af et pludseligt anfald af kronisk skriveflip, som har gjort at jeg har opbrugt min kvote af sider alene på Call-mindede film.

Hvor man kan sige at alle sci-fi-film er Traveller-mindede, er det lidt mere udsvævende, hvad Call-GM'er ville værdsætte af film. Derfor har jeg koncentreret mig om film af gys/mystik genre.

Happy reading.

" **POLTERGEIST I & II** " En typisk amerikansk kernefamilie bliver udsat for en række mystiske hændelser i deres nye hus, fordi det "against all odds" er bygget på en gammel indianergravplads. Efter en større eksorsering af huset, bliver dette zappet ud i et dimensionshul for ikke at blive set siden !!

I del 2 bliver familien opsoget af en medicinmand, der vil beskytte familien mod Det Onde. Meget belejligt dukker Det Onde op i skikkelse af en præst. Denne præst havde for adskillige år siden lokket sine disciple ned i en hule, og derefter "glemt" dem. Denne hule befandt sig også under familiens gamle hus. Til sidst kommer den uundgåelige kamp mellem godt og ondt, med en løftet pegefinger om, at familiekærligheden kan ingen røre ved.

To gode film, hvor af den første er instrueret af Steven Spielberg. **GOD** "underholdning".

" **GREMLINS** " En anden film af Spielberg om det lille teddyvæsen, der ikke kan tåle sol, hvis den bliver våd, og udelte djævelsk, drilagtigt uhyre, mad efter midnat. Skræk og gør den lille by.



" **FRYGTENS PYRAMIDE** " Nok samme herre om Sherlock Holmen engelsk skole. En engelsk havde i Egypten skændet en prinsesser, og nu vil en egyptenhavn for engelskmændenes udåd fem unge piger. Øje for øje, tand for tand.

En god film, der nok overskygges af, at hr. S. Spielberg står bag, frem for, at hovedpersonen skulle være en ung hr. S. Holmes.

af Steven bjørnlignende formerer sig, vikler sig til hvis den får rædsel indta-

en film af mes ungdom på ekspedition grav for fem tisk sekt have ved at dræbe

" **GHOULIES** " Denne film har intet med hverken Gremlins eller Goonies at gøre på nær at de omtalte Ghoulies er små og grimme. Handlingen er som følger : En ung mand finder ud af, at hans afdøde far var sortekunstner. Dette vækker hans interesse og ved en ellers hyggelig sammenkomst med vennerne fremmaner han en lille dæmon, som kun han kan se. Det går nu slag i slag, hvor stadig flere af disse Ghoulies kommer frem, og til sidst kommer også hans døde far for at overtage magten igen !!!

En tåbelig film i bedste Call-stil.

" AMTYSVILLE, HUSET GUD GLEMTE I-III " En filmtrilogi om et hus, der er besat af en ukendt kraft.

En rigtig gang gys med masser af special-effects.

" GYSERTIMEN " En anden film, hvor hovedvægten er lagt på gys og special-effects. En fyr på en 18-20 år opdager en aften at hans nabo er vampyr ! Han henvender sig til sin familie, sin kæreste og sin hund, men ingen vil høre på ham. Til sidst henvender han sig til en "vampyrekspert" han har set i TV, men han er kun almindelig skuespiller. Han lover dog at hjælpe vor unge helt i sin kamp mod sin nabo.

FLOT FLOT GYS.

" ALENE HJEMME " En tidligere Vietnamveteran og forfatter flytter ind i sin afdøde tantes hus for at skrive sine erindringer. Filmen gengiver, det han sidder og skriver og alt ændrer frød og ro. Da dukker der pludselig mærkelige syn op, ting flyver gennem luften, en ellers fredelig udstoppet fisk begynder at røre på sig og et klædeskab bliver til en tidsportal. Som publikum ved man nu snart ikke, hvad det er fantasi eller virkelighed, hvad der er nutid eller fortid.

En spændende og anderledes film med Platoon undertoner.

" TWILIGHT ZONE " En film bestående af fire små korte historier af fire forskellige instruktører. Historierne er egentligt afsnit i den amerikanske serie af samme navn, som i genre kan sammenlignes med Hitchcocks tirsdags-gys.

Fire underholdende historier.

" TROLL " En sær historie om en trolde, der bor i et ganske almindeligt hus i USA med nogle lejligheder i. Den tager skikkelse som en af lejernes datter og begynder systematisk at omdanne de øvrige lejligheder incl. disses lejere til væsner i et fantasiland. Heldigvis er en af beboerne en god fe (!?) og hun klarer lige ærterne så alt atter bliver godt.



En film, som ikke indeholder det helt store hverken gys eller mystik, men alligevel syntes jeg at den godt kunne komme med. Jeg havde svært ved at placere den i gruppen for AD&D, og jeg ville have den med, så det kom den !.

" ONDSKAB I LUFTEN " En historie af Ray Bradbury lavet i Disney-studierne, men der er ikke noget specielt Disneypræget over den. Filmens gys er en omrejsende gøjlertrup, der "lever" af folks drømme.

En meget spændende film i et miljø omkring år 1900.

" DREAMSCAPE " Nogle skumle personager har fundet ud af, at myrde deres fjender ved hjælp af kontrolerede mareridt. Vor helt har en smule telepatiske evner, som han så bruger i kamp mod det onde.

En film, det ikke er værd at råbe højt på !

Stephen King

Stephen King er et afsnit for sig. Han har skrevet en lang række bøger med gys og mystik som bærepillen, og næsten alle disse bøger er blevet filmatiseret, fordi instruktørerne på forhånd vidste, at disse film ville blive af høj kvalitet.

Jeg har lavet en oversigt over de film jeg har set af denne forfatter :

" MAXIMUM OVERDRIVE " Den seneste af hans film, og den eneste som han selv har instrueret. Handlingen er ret banal og forudsigelig. Jorden har bevæget sig ind i halen af en stor komet. Det har resulteret i at alle maskiner pludselig har deres egen vilje. Handlingen udspiller sig på et truck-stop, der bliver "belejret" af kundernes lastbiler.

En dårlig og som sagt forudsigelig film med enkelte gode sekvenser.

" CHRISTINE " Også her er det en bil, der har sin egen vilje, men i modsætning til ovenstående er denne film aldeles fremragende. Bilen, en flot 50'er-model, har besat en ung gut, der bruger al sin tid på sin bil. Ingen kan ødelægge bilen, fordi den "reparerer" sig selv. Dette har givet anledning til nogle fantastiske scener, hvor bilen bliver hel efter at have været ødelagt.

En spændende og flot film.

" FIRESTARTER " En anden eksorbitant flot film. En række personer havde været forsøgskaniner for et medikament XX. Nogle blev sindsyge, de heldigste døde mens andre udviklede særlige psykiske evner. To af disse, en mand og en kvinde, flyttede sammen og fik filmens egentlige hovedperson, en lille pige med stærke pyrokenetiske kræfter. Forskerne ønske at få fat på pigen, og går så langt som at slå moderen ihjeld i deres søgen. Hvem klarer hvem ??

FLOT & SPÆNDENDE

" ONDSKABENS HOTEL " En familiefar indvilliger i at blive oppasser på et bjerghotel i vintersæsonen og tager derfor sin kone og søn med, da hotellet bliver isoleret fra omverdenen når sneen kommer. Sønnen kan "skinne" d.v.s. at han nogen gange ved, hvad der vil ske eller hvad der har været sket. Når en sådan evne bliver konfronteret med et hotel, der er besat af en ånd og med en egen vilje, som med lethed får magten over faderen skulle der så afgjort være basis for en spændende film. Desværre lever filmen ikke op til bogen, den er baseret på.



Et godt råd : Læs bogen og glem filmen.
Titel : "Drængen, der skinnede" eller "Shining".

" DEAD ZONE " Nok en film, om en person med psykiske evner. Ligesom i "Ondskabens Hotel" er der her tale om en slag prækognition, som hovedpersonen opnår når han berører en anden person.

En meget spændende film om fremtid og retten og pligten til at ændre den.

" VARULVENETTER " Denne film er baseret på en af King's bøger og ikke en anden, der på dansk har denne titel. Mod al forventning handler denne film om en varulv, der tyranneriserer et lille samfund, og dette samfunds kamp mod uhyret. Der er en forvandlingsscene i filmen, der på mange måder minder om en scene fra filmen "En Amerikansk Varulv i London" bortset fra, at der her er tale om forvandling fra varulv til menneske, hvor det tilfældet er modsat i førnævnte film.

Flot gys.

" CAT'S EYE " Tre historier set af en kat, d.v.s. katten vandrer fra én hændelse til en anden uden egentligt af være en del af dem, på nær den sidste fortælling, hvor den er oppe at slås med filmhistoriens første ægte Narrepadde : Et lille væsen med narrehat, kris og små spidse tænder. Den lever desuden af små børn ånde, som den stjæler om natten og giver dem onde drømme.

Skæbnefortællingsagtig underholdning.

" CREEPSHOW " En film, der bygger på gru-, gys- og skrækbladene, der havde deres storhedstid for godt 10 år siden. Man ser et skrækmagasin (Creepshow) ligge og bladde i vinden og "går" ned i det og oplever en filmatiseret udgave af de historier, der er i bladet.

Gys med blod og tarme "en masse". Ikke for folk med svage nerver.

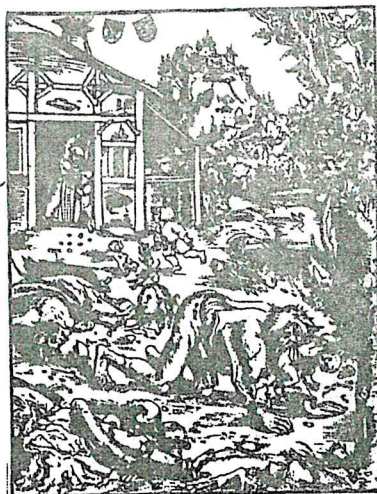
P.S. "CREEPSHOW II" skulle være i de danske biografer nu.

Ud over disse film er der også : " CUJO ", " CHILDREN OF THE CORN ", " SALEM'S LOT ", " CARRIE " og " STAND BY ME ". Filmen " The RUNNING MAN " er lavet i år, og derfor endnu ikke kommet til Danmark.

For de læseivrige kan jeg anbefale, at læse King's bøger, som til dels er mere uhyggelige og mere spændende end filmene. Her er en liste :

"Carrie", "Salem's Lot", "The Shinning" - på dansk : "Drengen, der Skinnede", "The Stand", "Night Shift", "The Dead Zone" "Firestarter", "Danse Macabre", "Cujo" (dansk), "Different Seasons", "Christine", "Pet Semetary", "Cycle Of The Werewolf", "The Talisman", "Skeleton Crew", "IT", "The Eyes Of The Dragon", "Misery" flere under forberedelse.

Jeg håber dette har givet nogle ideer til de lange vinteraftener, og jeg ønsker alle mine læsere god fornøjelse.
I næste nummer AD&D o.a.



S.B. Hansen

OPROP TIL ALLE MAFBO'ER!

Så er der endelig nogen til at tage sig af lokalerne. En stak uselviske og arbejdsivrige medlemmer har meldt sig frivilligt til rengøring, vedligeholdelse og indretning af de nye klublokaler. Stakken er (med forbehold):

Benny Møller (bor tæt ved klubben)

Brian Petersen

Jakob Larsen

Ole Milkær (ikke ansvarlig for noget som helst)

Peter Christensen

Michael Bjerking

Svend Nicolaisen

samt undertegnede, der også er kontaktmand til bestyrelsen. Rengøringen udføres især af Jakob, Brian, Michael og mig selv. Svend står for indretningen af lokalerne (med udkommanderet hjælp fra uskyldige forbipasserende). Benny er den daglige opsynsmand, samt den, må ikke skal henvende sig til, hvis man ikke kan komme ind i klubben. Benny kommer forbi klubben hver morgen, så RYD OP EFTER DIG!!!

Lokaleudvalget holdt en komsammen (5 kom, resten ikke) onsdag den 16., hvor vi bl.a. vrøvlde om:

1. Flytning
2. Lokaleservering
3. Rengøring og oprydning
4. Spil- og bladudlån
5. Hvordan man nemmest får meddelelser ud til medlemmerne
6. Flere møbler m.v. til de nye lokaler.

Vi kom frem til følgende kommuniké:

- 1 Flytning: uinteressant nu, vi er jo flyttet. Dog skuffende, at vi ikke så flere af klubbens medlemmer, da det ca. 2 uger i forvejen var bekendtgjort, at vi flyttede. Vi håber på større tilslutning næste gang...
2. Se liste andetsteds. Desuden kan lokaler reserveres på engangsbasis ved opslag i lokalet. Man bør så vidt muligt holde sig til de lokaler, der hovedsageligt er sat af til det pågældende formål, d.v.s. rollespil i rum 1 og 2, wargames i Wargamerummet (W). Wargamere har altid forret i wargamerummet, uanset reservation. Fællesrummet kan ikke reserveres fast af andre end bestyrelsen og lokaleudvalget. Det kan i øvrigt bruges til hvad som helst.

3. Klubben fungerer (i hvert tilfælde fra nu af) på selvoprydning, d.v.s. at lokalerne skal være i orden, når de forlades. Hvis de ikke er det, fanger vi den, der har reserveret lokalet, og giver ham et los i r... samt besked på at få gjort rent. Han må selv om, om han gør det alene eller sammen med nogle spillere, bare det bliver gjort. Grunden til, at vi vælger den reserverende mand er, at vi ikke kender andre brugere af rummet. Hvis vi er nødt til at foretage indfangning af den samme mand flere gange inden for kort tid (f.eks. 3 gange pr. 2 måneder), smutter lokalereservationen. Vedkommende kan selvfølgelig genreservere, men hvis der er andre, der gerne vil have lokalet, får de forret.

Køkkenet skal også holdes rent. Hvis det ikke er muligt, vil komfur og køleskab blive fjernet og skabene ryddet. Oprydning omfatter opvask af krus og andre ting, aftørring af komfur og bord og evt. opfejdning af madrester fra gulvet. Spilleledere i rum 1 opfordres til at være med til, at brugerne gør rent efter sig (råb efter dem, hvis det bliver nødvendigt). Hvorfor skal nogle få svinemikler have lov til at ødelægge det for andre, der godt kan rydde op efter sig?

4. Folk, der ikke vil have deres spil lånt ud til ukendte (dvs. personer, som ikke skriver sig på listen), kan få deres spil låst inde, eventuelt med besked om, at de kun må spilles i klubben. Der vil derefter blive hængt en seddel op med de spil, der er låst inde, og folk kan så bestille et spil 1 til 2 dage før de skal bruge det. Et medlem af lokaleudvalget vil så sørge for, at låneren skrives på en seddel, samt eventuelt at spillet ikke forlader klubben. (ved at låse spillerne fast til stolene med kæder). Det skulle betyde, at klubbens medlemmer får stillet flere spil til rådighed (håber vi), selv om Kurt godt kan vise negative følelser for ideen.

5. Det absolut nemmeste og billigste er at sætte en seddel op på en opslagstavle, hvor man så må håbe, at medlemmerne kigger. Alle opslag skal forsynes med navn, ophængningsdato og nedtagningsdato for at vi ikke får overfyldt vores opslagstavler. Hvis ikke de har det, vil de blive fjernet mandagen efter deres ophængning (rengøringsdagen). I øvrigt opfordres medlemmerne til at kigge på opslags-tavlerne, hver gang de er i klubben, da der kan komme opslag med en vis betydning (generalkomsammen f.eks.). Husk at lave opslagene så store, at de kan ses (og helst ikke over 1 A4, tak!).

6. Vores største problem (rengøring er kun nr. 2): stole. Vi har 13 eller 14 stole i øjeblikket, hvilket langt fra er nok. Så hvis du

kender nogen, der har en eller flere stole til overs (ikke lænestole, tak), så prøv, om du kan få dem ned i klubben på en eller anden måde. Henvend dig eventuelt til os, så vil vi skaffe en bil og få dem fragtet derved. Desværre kan kommunen ikke hjælpe os før til næste år, så alt kan bruges så længe. Små borde, som dem i wargamerummet, er også en mangelvare, og endelig kunne vi godt bruge nogle flere hylder. Vi håber, at de altid årvågne og hjælpsomme MAFBO'er kan opspore noget brugbart, og som sagt: vi skal nok fragte det ned i klubben. Hvis du iøvrigt har ideer, og/eller kommentarer til indretningen, så lav en seddel til et af lokaleudvalgsmedlemmerne, eller endnu bedre: GØR NOGET SELV! Hvis aktiviteterne kræver udgifter over 9.95, eller hvis du planlægger at møblere meget om på tingene, så kontakt os i alle tilfælde, så vi kan få en chance for at sige nej tak. Svend står som sagt for indretning og udsmykning. Det var alt for denne gang, men vi kommer tilbage, for lokaleudvalget kommer altid tilbage. Med renlig hilsen

Morten Clausen

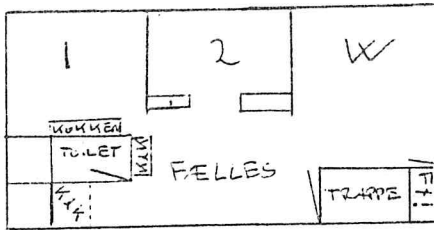
The Vacuum-Cleaner Is Your Friend!

Mr. Proper Is Everywhere!!
Beware! Fluffs Are Watching You!

(Fluff = Nullermand)

Keep Your Ashtray Handy!

LOKALEPLAN



K & K tingene må ikke fjernes fra de steder, de er anbragt! Fællesrummet kan kun reserveres af bestyrelsen eller loka-leudvalget. Andre faste aktiviteter er ikke mulige her.

FASTE LOKALERESERVATIONER

Dag Lokale Kampagne (spil, leder, navn)

Mandag	1	Powers&Perils, Morten C.: Vi bruger også: tæsk
	2	
	W	
Tirsdag	1	Paranoia, Svend Erik: ?
	2	AD&D, Curt: ?
	W	Tirsdagsklubben
Onsdag	1	
	2	AD&D, Jakob Larsen: ?
	W	
Torsdag	1	Twilight 2000, Carsten S.: ?
	2	AD&D, Jakob Larsen: ?
	W	
Fredag	1	Star Frontiers, Ole: Selvtægt er veltægt
	2	AD&D, Peter C.: ?
	W	
Lørdag E	1	AD&D, Thomas A.: The legend of the men they could'nt get rid of
	2	Lørdagsaktiviteter
	W	
	A 1	AD&D, Thomas A.
	2	Lørdagsaktiviteter
	W	
Søndag E	1	AD&D, Big K.: ?
	2	AD&D, Svend: ?
	W	
	A 1	AD&D, Big K.
	2	
	W	

Hvis folk ikke skal bruge deres lokale en aften eller to, skal de sætte en seddel op.

LÆSERBREV LÆSERBREV LÆSERBREV

Kære FBO!

Efter at have studeret de tilfældigvis forhåndenværende repræsentanter for denne glørværdige (?) forening, har jeg efter moden overvejelse (???) besluttet mig for at tilføre ovennævnte forening nyt blod i form af en, så vidt mig bekendt, hidtil ubekendt race, kvindekenet!

Denne fornyelse sker i form af indmeldingen af undertegnede, og vil naturligvis straks medføre bl.a. oprettelsen af en brevkasse med strikkeopskrifter, en bestilling på små, nuttede prikkede gardiner etc.

At denne indmelding ikke er sket før skyldes 1) min hidtidige afstand fra centeret for foreningens aktiviteter 2) at disse aktiviteter har krævet en vis tilvænningsstid!

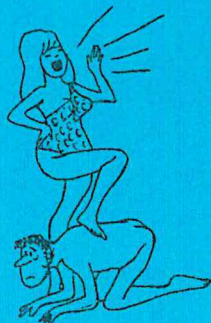
At det sker nu skyldes 1) min nye adressers prisværdige placering 2) at jeg ellers vil blive meget ensom på de lange vinteraftner.

At det aldrig sker igen skyldes 1) at jeg nok ikke overlever dette forsøg 2) at det ville være åndssvagt at melde sig ind 2 gange!

Nå, men kan I hygge jer. Hilsener

Lise

Lise.



ADRESSELISTE

Fornavn

Efternavn

Adresse

Post Bynavn

Telefon nr.

