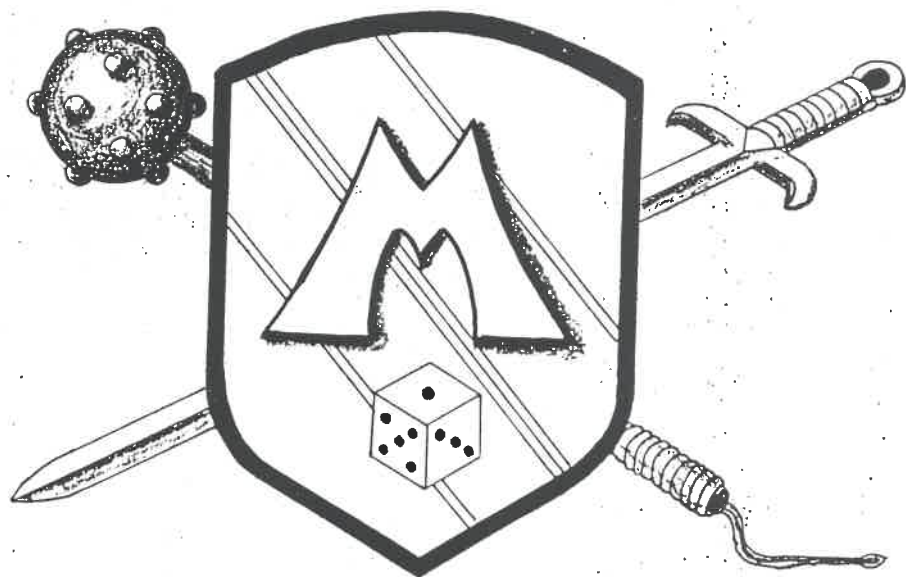


MYSTICS

NR. 2



INDHOLDSFORTEGNELSE

FORSIDE af BA og LOR.....	1
INDHOLDSFORTEGNELSE OG CREDITS.....	2
LEDER af MC.....	3
HUSREGLER.....	3
ANMELDELSER:	
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS - SOLO-EVENTYR af BA.....	4
ACQUIRE af LOR.....	5
OPLEVELSEN: VIKING-CON 7 af LWH.....	6
METALFANTASY af GHJ.....	9
IDEEN: KRIGSHAMMEREN SLAR TIL IGEN af LWH.....	12
OPSLÅGSTAVLEN: FRA MAGNET TIL DIG.....	15
BREVKASSEN redigeret af LOR.....	18
MEDLEMSLISTEN og BAGSIDE.....	20

MYSTICOS...NUMMER 2...APRIL 1989

UDGIVER: MAGNET, Sønderborg rolle- og brætspilsforening.

REDAKTION: Michael Christoffersen (ex-ansvarshavende)
Lars Wagner Hansen (igen-ansvarshavende)
Lisa O'Reilly
Bjarne Andersen
Henrik Jacobsen

ILLUSTRATIONER: Lisa O'Reilly
Martin fra Jesper E.'s klasse
Bjarne Andersen (forside-nyt logo)

REDAKTIONENS ADRESSE: MYSTICOS
c/o Lars Wagner Hansen
Hilmar Finsens Gade 10 D, lejl. 6
6400 Sønderborg
Tlf.: 04 42 71 24
Fra 1. maj: 74 42 71 24

EEEE	NN	NN	DDDD	EEEE	LL	II	GGGG
EE	NNN	NN	DD DD	EE	LL	II	GG GG
EE	NNN	NN	DD DD	EE	LL	II	GG GG
EEEE	NN	NN	DD DD	EEEE	LL	II	GG GG
EE	NN	NNN	DD DD	EE	LL	II	GG GGG
EE	NN	NNN	DD DD	EE	LL	II	GG GG
EEEE	NN	NN	DDDD	EEEE	LLLL	IIII	GGGG

II

Det som her ser ud til at være fortsættelsen på en spændende knaldroman er bare et glædesudbrud over at bladet nu kommer på gaden igen. Som de fleste sikkert ved har det været en "lille" smule forsinket, og redaktøren påtager sig hele (næsten) skylden for den lidt forsinkede udgave, men lad os ikke hænge i fortiden, det gavner ingen (særliges ikke undertegnede). Det skal lige siges at bladet ikke er så stort som sidst, dette skyldes naturligvis at der ikke har været meget at skrive om, men jeg vil alligevel bede samtlige medlemmer (ALLE) om at finde noget at skrive om, levere det til redaktøren. Det skal ikke være store romaner, eller lange artikler, bare alle skriver lidt kan man uden problemer få et godt stort blad ud af det.

Man må også godt finde eller selv lave tegninger der kan smykke bladet. Så er i i det mindste ikke skyld i hvis bladet bliver forsinket.

I dette nummer har vi et par interessante artikler, såsom en beskrivelse af Viking-con 7, et par spil anmeldelser, samt en beskrivelse af den i januar afholdte generalforsamling.

Selvfølgelig er der igen lidt om brug af maling.

Der undskyldes for eventuelle stavefejl.

Igen håber redaktionen at bladet vil blive modtaget med åbne arme trods den lille forsinkelse.

Redaktøren.

HUSREGLER

- 1) Vis respekt for dem der spiller!
- 2) Råb ikke i et lokale hvor der spilles!
- 3) Kom ikke med kommentarer til spillere i et spil hvor du ikke deltager!
- 4) Slås ikke i et lokale hvor der spilles!
- 5) Tag flasker med ned i kantinen!
- 6) Smid affald i skraldespanden!
- 7) Hvis man spilder noget på et spil, eller mister nogle dele til spillet skal man give ejeren et nyt, man får dog lov til at beholde det ødelagte spil!
- 8) Betal kontingent til tiden.
- 9) Husk altid at lukke døren efter dig!

Hvem kender ikke Sværd og Troldom Bøgerne?

Advanced Dungeons & Dragons er begyndt med en serie af samme type, som de kalder Solo-eventyr. Der er kommet 2 bøger af serien, og flere er på vej. Jeg vil skrive om nummer 2 - Dødens Port.

AD&D's solo-eventyr er en smule mere avancerede end Sværd og Troldom bøgerne. Man har en flere evner, og man fordeler selv sine point inde for visse regler. I Dødens port har man 4 evner:

Kampduelighed, klogt, opfattelsesevne og behændighed. Disse evner er afgørende for hvor god man er til at kæmpe, hvor god man er til at bruge sin almene viden og fantasi, hvor god man er til at sanse ting, samt hvor udholdende og behændigt man er.

Desuden har man nogle livspoint, erfaringspoint og ærespoin.

Man regner med livspoint ligesom i D&D bøgerne - når man er nede på 0 point er man død. Erfaringspoint (RIP) kan man bruge til at forbedre sine terningekast med. Er man kommet langt i eventyret, men er så uheldig at dø, kan man få nogle ekstra RIP, som man kan bruge næste gang man spiller.

Ærespoin får og mister man i løbet af spillet. Æren skal være i behold, for at man kan gennemføre spillet, så det kan til tider være forkert at undgå konfrontationer, selvom det måtte synes at være det mest fornuftige, (og sundest for helbredet).

Foruden alt det, er det en tidsbegrænsning på 6 dage, men det er ikke noget problem for man kan bare gå den rigtige vej første gang.

I eventyret er du en aspirerende paladin fra landet Tellaidin, som har klokket i det, og er kommet i slagsmål, da nogle "bøller" besudlede din tro. Ypperstepræsten giver dig mulighed for at redde dit navn og ære, ved at sende dig på en mission, som kan koste dig livet.

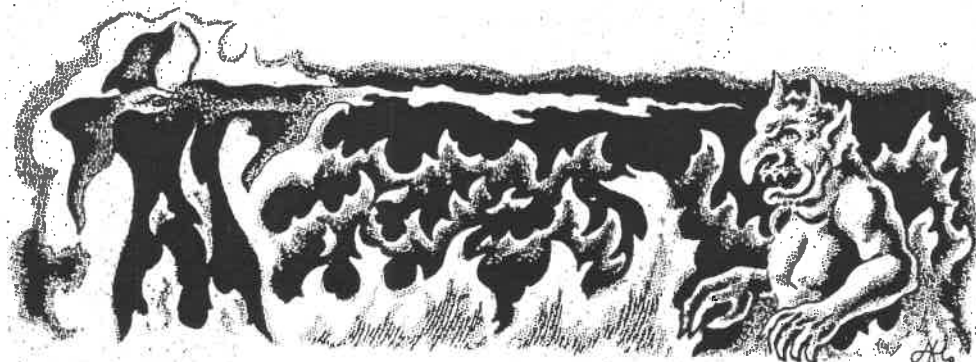
Du skal et snut om på den anden side af dødens port, for at finde livets Ånd til landets tronarving, prinsessen, der er ved at dø af en mystisk sygdom. Erkeskalken er dog absolut ikke interesseret i at prinsessen skal overleve, så han prøver med fændens vold og magt at hindre dig i at fuldføre din mission i live. Odds'ne er for dit vedkommende små, men det ror dig ikke, (man er vel en helt), og glad drager du afsted.

Dødens Port er en spændende bog der til tider kan tage luften fra en. Det er småt med illustrationer, men det opvejes af nogle detaljerede beskrivelser, der med en smule fantasy, kan formes til fantastiske billeder inde i "knoppen".

Nummer et i serien, Dragefolkets Fanger, er ikke helt så avanceret med hensyn til evner og lignende, men den er absolut også værd at læse.

Både Dødens Port og Dragefolkets Fanger kan lånés af mig når jeg kommer i klubben.

Bjarne.



Anmeldelse af:

ACQUIRE

KLOKKEN er 24.00. STEDET er Viking-Con. SPILLET er Acquire.

De seks logebrødre spiller for deres ære og rettighed til at holde deres plads i ACQUIRE LOGEN. De skal spille sammen med fem udenfor logen. Hvis de er uheldige eller dumme nok til at tabe, risikerer de at miste deres ærede plads i logen. I dette tilfælde var der to der tabte. De to plebejere som vandt, har en chance for at komme ind i logen. Det kan de gøre på to måder, enten ved at vinde tre gange, eller ved at vinde to gange i træk. Når det sker skal logebrøderne spille "det sidste spil". Den som taber skal opgive sin plads til det nye logemedlem.

Det var i de omgivelser jeg lærte spillet Acquire at kende. Kort sagt, spillet handler om køb og salg af aktier i hoteller. Det går ud på, at købe aktier på de rigtige tidspunkter, sørge for at hotellerne bliver sluttet sammen til din egen fordel og tjene mange penge som muligt. Acquire er nemt at lære, og et spil varer ca. halvanden time. Man kan spille med 2-6 deltagere. Jeg synes spillet er meget dyrt, det koster 299 kr. i Danmark og £18.30 (ca. 230 kr) i England. Jeg synes alligevel, at det er pengene værd.

LOR.



OPLEVELSEN: VIKING-CON 7.

Engang midt i september, dumpede der et orange blad ind af min postkasse. "Kom og spil med på VIKING-CON", stod der på forsiden.

JUHBIIIII... endelig kom den, den 7. VIKING-CON, selvom jeg kun har været med til nummer 5 og 6.

Denne form for spille-kongres specialiserer sig normalt i at få så mange folk til at komme, så kun halvdelen kan komme med i de fastlagte turneringer, således at der er masse af tilskuere, og folk tvinger sig selv til at spille Dungeon og Amoeba Wars for ikke at kede sig ihjel. Derudover kan det nævnes at VIKING-CON's præmie-uddeling plejer at løbe af stables cirka en time efter alle jyderne er draget afsted til Jylland, og derfor kan der ikke være nogle jyske vindere på VIKING-CON. Men VIKING-CON var det første spille-kongres af større format, der blev afholdt herhjemme, og er stadig den største spille-kongres i Danmark.

Men i år var det lidt anderledes, for første gang kunne man nu forhåndstilmelde sig, dette havde man også kunnet de foregående år, men da havde det ikke været nogen fordel. Ved en forhåndstilmelding fik man mindst et ønske opfyldt, og man slip for t stå i kø, sammen med pøbelen (dem der ikke var forhåndstilmeldt).

Herfra vil jeg kun komme med få kommentarer om selve afholdelsen af VIKING-CON, og koncentrere mig om de turneringer som jeg var med i, eller havde andre interesser i.

Fredag aften skulle jeg selv være med i Cirkus Maximus, spillet som jeg vandt den indledende runde af for to år siden. Efter den del diskussioner om kreering af vogne og vognkørere, gik starten til dette voldsorgie af hesteblood, ødelagte vogne og massakrerede kørere, inden vi nåde det første sving var der allerede adskillige heste der havde smagt de skarpe sider på vognene, men den første der gennemførte et højt og flot FLIP, var selvfølgelig mig, men min kører nåede dog at komme op blandt publikum hvorfra han overværede den spændende finale om søndagen, jeg overlod de andre kørere og spiller til dem selv hvorefter jeg gik på jagt efter en portion Kodimagnyler, til at dæmpe min sorg.

Senere fandt jeg Lisa i en spændende kamp om at opnå herredømmet på jorden, hun deltog i RISK, og vandt den indledende runde, på et hængende hår.

Kom og spil med på VIKING - CON

Copenhagen Gamecon

14-16 oktober 1988

FREDAG
14. oktober
18⁰⁰ - 23³⁰

LØRDAG
15. oktober
10⁰⁰ - 24⁰⁰

SØNDAG
16. oktober
10⁰⁰ - 22⁰⁰



STED:
Røtteløsgaden
Skoles Kulturcenteret,
Frøderiksstadsvej 6
1000 m. fra Nøvedbanegården, 600 m. fra Eng-have S-station. Bus 3 næsten til døren og løv-ragt linje 6, 10 & 16.

For mere oplysninger om arrangementet, jå. hos:
HANS RASKE 01-196272
ERIK SMITTEK på enten 05-827462 eller (Pansnak) 01-938636
ERIK WITTEK på enten 01-227788 eller (Somet) 01-196690

Lørdag morgen stod slagets time, kampen for at komme op og se hvilke turneringer man var kommet med i: Til min store overraskelse var der ikke noget tidspunkt hvor jeg ikke var med i en turnering.

Lørdag formiddag: Warhammer FRPG

Lørdag eftermiddag: AD&D

Lørdag aften: Junta

Lørdag nat: Acquire

Søndag formiddag: Hold AD&D

Søndag eftermiddag: Chaos Marauders

Problemerne startede allerede lørdag formiddag da Warhammer ikke kom igang til tiden, det blev udskudt til lørdag eftermiddag, og jeg skulle vælge mellem Warhammer og AD&D, jeg valgte Warhammer, da jeg ikke bryder mig om at deltage i turneringer hvor der er finaler, hvilket AD&D gjorde, for det første får man kun slutningen af historien hvis man vinder, den indledende runde, og desuden skal man spille en hel søndag formiddag med at spille finalen, hvor man ligeså godt kunne spille et andet spil.

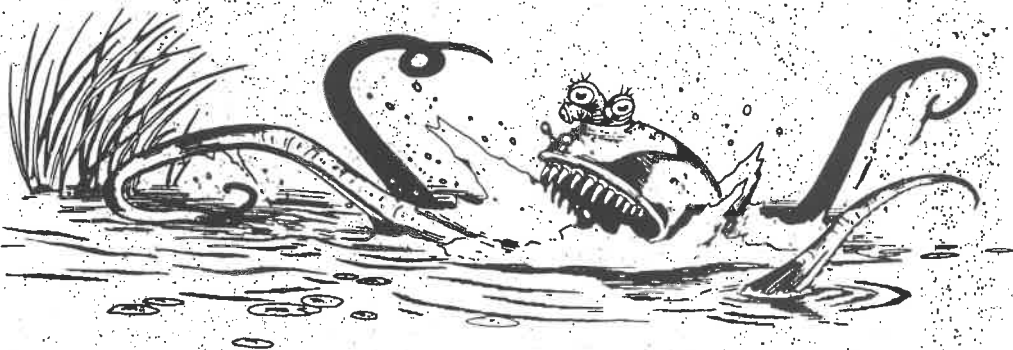
Lørdag formiddag gik så med at spille Navel War, et sjovt, men let spil om, og med, krigsskibe.

Da så lørdag eftermiddag oprandt skulle jeg spille Warhammer, men hvilken katastrofe?! Character sheetene var ikke udfyldt ordenligt, men lignede en samling af D&D og Warhammer, dette kunne dog ordnes, men var irriterende. Derefter kom selve scenariet! Jeg ved ikke om det var vores gamemaster, eller om det blot var en speciel københavnsk afart af Warhammer, man rullede initiativ, besvimele automatisk ved 0 wounds, og der var ikke noget der hed critical hits, men bortset fra det var det et sjovt senarie, fyldt med chaos og necromancere, PC'er der næsten alle kunne en eller anden form for magi, til stor overraskelse for nogle af spillerne da vores halfling tyv pludselig kunne flyve! Hvis nogle af fejlene bliver rettet vil jeg stadig foretrække Warhammer frem for den specielle AD&D-form der spilles på VIKING-CON.

Lørdag aften skulle Junta (Hunta) starte klokken 20⁰⁰, men inden vi kunne starte ville reglerne lige blive gennemgået: Gab!!! Det tog en hel time... Derefter fik vi et sjovt spil dog med en del intriger der var lidt for permanente, ikke særligt sjovt, hvis man sad udenfor.

Klokken 24⁰⁰ gik starten på en nyhed: Acquire, spillet om hoteller, aktier og penge. Endelig var dette strålende spil åbent for offentligheden, og selvom jeg ikke vandt var det dog en strålende oplevelse. Jeg vil deltage til næste år!

Søndag formiddag snød jeg, jeg mødte ikke op til hold AD&D, og jeg meldte heller ikke afbud. Jeg kan kun beklage dette, hvis der var nogle der savnede en medspiller eller en gamemaster. I stedet lærte jeg Titan. Jeg elsker at lære nye spil, specielt fordi man først lærer reglerne, når man har tabt, eller to omgange efter man havde mulighed for at forbedre sin position. But that's life.



Endnu engang sad Lisa bøjet over et (abstrakt) verdenskort, og prøvede på at få magten, og endelig efter en 5-6 timer lykkedes det. Lisa vandt RISK-turneringen på VIKING-CON: hurra, hurra!!!

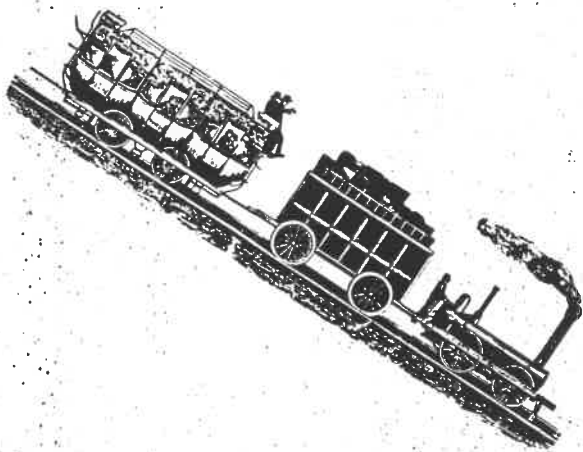
Imedens spillede jeg Chaos, Marauders, sjovt højt, larmende og fjøllet spil. Jeg vandt den indledende runde, men tabte i finalen, hvorefter jeg stormede ned for at pakke tasken.

En af specialiteterne ved VIKING-CON er auktionen, her kan man købe gamle, nye, brugte, gode, dårlige, spændende, kedelige spil til en fantastisk pris, enten er spillene generelt billige eller også stiger priserne til det skyhøje. Blandt andet gik et spil Cosmic Encounter (den gamle udgave) for 310 kr., dette spil kan købes (ny udgave) i Fantask for 259 kr. Klubben og medlemmer fik følgende med hjem:

Jens	: Rogue trooper	: 80 kr. (normal pris 299 kr.)
Klubben	: TV Wars	: 175 kr.
	: Dragonhunt	: 75 kr. (normal pris 192 kr.)
	: Mystic Wood	: 85 kr. (normal pris 165 kr.)
	: Starship troopers	: 60 kr. (normal pris 225 kr.)
	: Trireme	: 230 kr.

Og endelig kunne vi, trætte men tilfredse, sætte os ind i toget med retning mod Sønderborg... zzzzzz.

LWH.



METALFANTASY

Så er vi her igen i disse sørgelige tider, efter at min 3 level AD&D Centaur så skamfuldt afgik ved døden, har jeg bortlagt enhver ide om at lave en flot Centaurmodel. (HA HA anonym:)
Da dette her jo ikke er en nekrolog skal jeg straks gå over til noget af det jeg lovede at skrive om i sidste nummer.

Brug af maling

Allerførst vil jeg komme en på Redaktionen korte indblanding i forrige nummer. Denne undertrykkelse af pressefriheden er jo utålelig. Rent bortset fra det har de dog ret, men der findes flere typer maling end blot acrylmaling. Her følger en liste af de mest relevante:

Type	Basis	Karakteristisk
Vandfarve	Vandbasis	Fås på tube eller i fast form, bruges på sugende flader. Optager farve fra underliggende lag.
Acrylfarve	Vandbasis	Fås på tube eller i flydende form. Harpiks på vandbasis, fortyndes med vand. Opløses med ætylalkohol. Ikke vandopløseligt, når det er tørt.
Emulsionsfarve	Vandbasis	Fås i flydende form, eller som gele. Fortyndes med vand. Opløses med ætylalkohol. Ikke vandopløseligt, når det er tørt.
Oliefarve	Oliebasis	Fås i tuber eller fast form. Fortyndes med linolie, terpentin eller siccativ. Opløses med malingfjerner.
Emaljefarver	Oliebasis	Fås som gele eller i flydende form. Fortyndes med terpentin. Opløses med malingfjerner.
Polyuretan	Harpiksbasis	Fås i dåser. God slidstærk overflade. Binder ikke på oliebaseeret maling. Fortynder varierer. Opløses med malingfjerner.

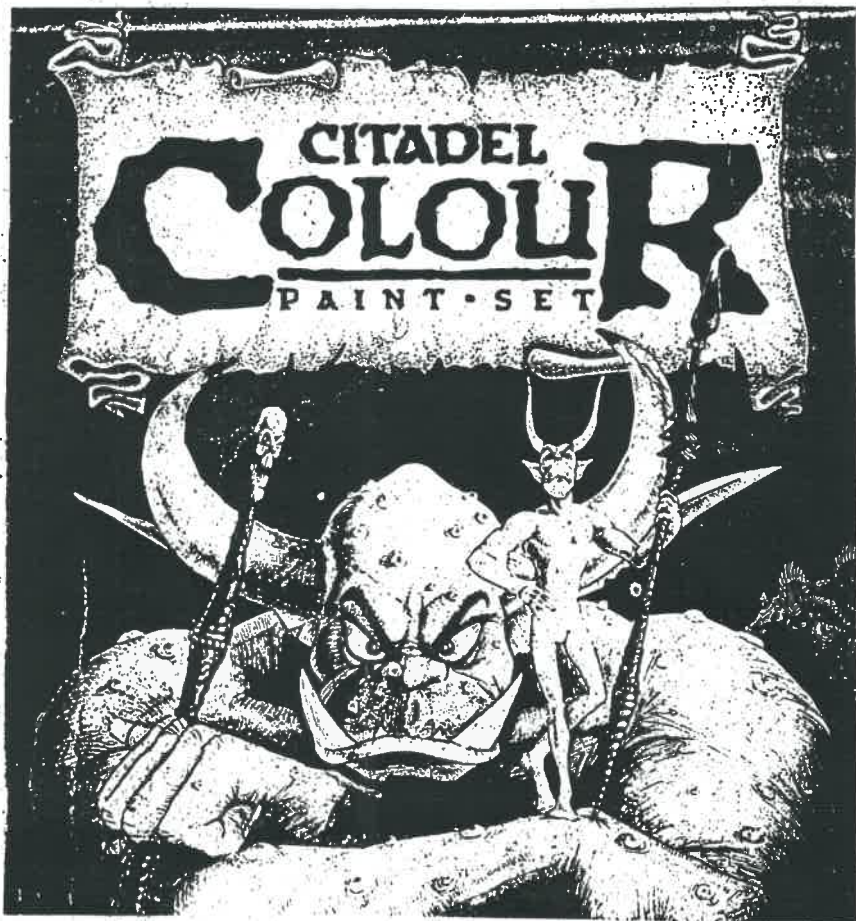


"Whaddya mean we gotta talk to this lynx?? The last monster we talked to ate half of the party!"

Malingen er altafgørende for, om en model bliver vellykket. Et par faktorer bør man være klar over. En genstand virker aldrig helt ensfarvet, og her spiller lyset en stor rolle. En genstands omrids bliver fremhævet ved skygge/belysnings kombinationer. Farver ændrer sig også med afstanden. Jo tættere en genstand er, desto lysere ser den ud. For at simulere denne virkning, bør man tilføje en anelse hvidt eller lysegråt i grundtonen (grundtonen karakteriseres ved, at det er den dominerende farve - eks. en uniform må ikke forveksles med grundmaling). Ved brug af blanke farver, bør man tænke på at glatte flader, som regel synes halvblanke eller mat, fordi atmosfæren spredt lyset med afstanden. Dette kan kun efterlignes ved at blande den blanke farve/lak med et matningsmiddel. En sidste ting: Der er slitage på alt. Kun fabriksnye kampvogne eller paradeuniformer ser helt friske ud. Farverne på tøj bliver bleget p.g.a slitage. Metal rustet. Støv og mudder sætter sig. Kamphandlinger efterlader sig spor såsom buler, skrammer og ridser.

Jeg kan desværre ikke, som det ellers var lovet, få bragt alle de punkter jeg afsluttede nr 1 med. Dette skyldes dog ikke tekniske problemer, som det åbenbart gør andre steder. (HA HA meget morsomt red.) Det manglede + meget mere, dette vil blive indhentet i vores næste nummer.

GHJ





1989

AFHOLDES Lørdag d. 13. Maj

Vi øver dans og musik hver tirsdag
fra d. 24.1. fra kl. 19-21

Akrobatik og gøgl hver onsdag
fra d. 25.1. fra kl. 19-21

STED: Sønderborghus
Vi ses

Det er gratis

K R I G S H A M M E R E N slår til igen

Efter nu, at have spillet Warhammer Fantasy Roleplay i et stykke tid, vil jeg komme med nogle gode råd og nogle forslag til nye racer, careers og skills.

Når man skal lave sin character er det selvfølgelig vigtigt, at man vælger en race som man godt kan lide at spille, men der er ingen grund til at man vælger en dværg hvis man hellere vil være Rogue, da dværge kun har 1% chance for at kunne være rogues, den efterfølgende tabel fortæller hvor store chancer de forskellige racer har for at være en bestemt klasse:

Race/class	Warrior	Ranger	Rogue	Academics
Man	64%	64%	64%	40.96%
Elf	100%	64%	21%	100%
Dwarf	100%	1%	1%	64%
Halfling	1%	64%	100%	64%
Gnomes	100%	0%	64%	64%

Note : * : Speciel regel, se White Dwarf nr 86.

Når man så engang tænker på hvordan man kan få ens character til at få flest plusser på character-profilen, ville det være rart at vide hvilke careers man skal vælge, den efterfølgende tabel fortæller dette:

Profile:	Max.:	Careers: (Level/Rank i parentes):
M	+1	Runner ¹
WS	+40	Giant slayer ¹ , Judicial Champion, Noble(5) ²
BS	+40	Targeteer
S	+3	Giant-Slayer ¹ , Free Lance
T	+3	Duellist, Giant Slayer ¹ , Outlaw Chief
W	+8	Giant Slayer ¹ , Templar, Noble(5) ²
I	+40	Highwayman, Alchemist(4), Wizard(4), Demнологist(4), Illusionist(4), Necromancer(4)
A	+3	Assassin
Dex	+40	Forger, Alchemist(4)
LD	+40	Mercenary Captain, Noble(3), Noble(4)
	+50	Noble(5) ²
Int	+40	Lawyer
CL	+40	Spy, Noble(5)
Wp	+40	Witch-hunter
Fel	+40	Demagogue

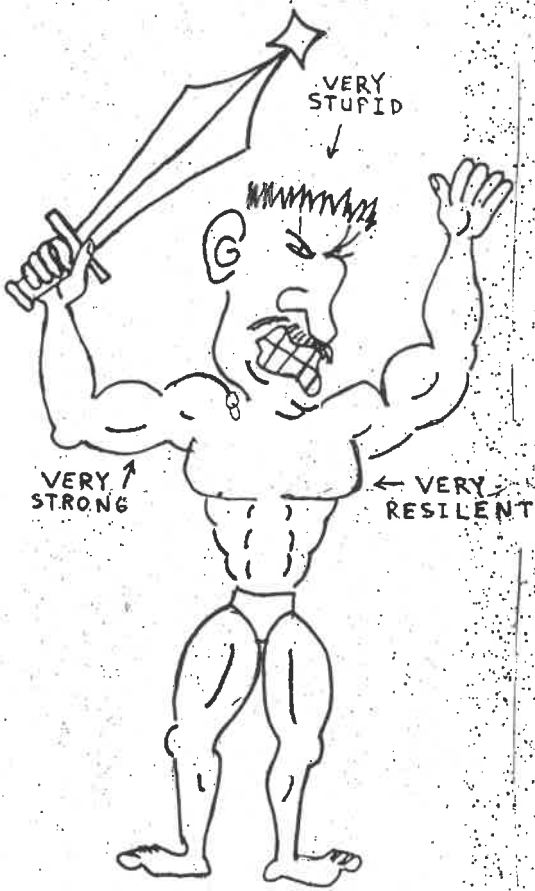
Noter : * : Kun Dværge
 2 : Kun NPC'er



Den efterfølgende tabel fortæller hvilke careers man skal tage for at få de skiller der giver bonuser, på character-profilen. Jeg har opført denne tabel på trods af det der står under non-career skills på side 93 i WFRP, og artiklen Practice Makes Perfect, i White Dwarf nr. 90, om at enten har man disse skills når man bliver født eller også får man dem aldrig.

Bonus	Skill	Career (Level/Rank/Special)
+1 M	Fleet Footed	Runner, Druid (Elk (1)) ¹ , Druid (Horse) (1) ¹
+1 S	Very Strong	Artisan's Apprentice, Boatman, Bodyguard, Jailer, Labourer, Pit Fighter, Druid (Bear (2)) ² , Druid (Bison (2)) ²
+1 T	Very Resilient	Jailer, Labourer, Pit Fighter, Druid (Boar (2)) ²
+10 BS	Marksmanship	Targeteer, Bountyhunter, Gamekeeper, Outlaw, Assassin, Duellist, Highwayman, Witch-hunter
+20 BS	With specialist weapon	
+10 I	Lightning Reflexes	Druid (Cat (2)) ²
+1 S	Strongman	Entertainer (Strongman)
+1d4 W		

Notes: ¹: Skills kan også fås tilfældigt når man laver sin character.
²: Kun dværge.
³: Kun mennesker.



Pygmy character race.
 Denne race bygger på White Dwarf nr. 100, hvori der var et eventyr hvor man skulle spille pygmæer, efter en del udregninger er jeg kommet frem til følgende profile for pygmæer:

M	D2+2	Speak	Lustriansk
WS	2D10+5	Night Vision	Zéro
BS	2D10+15	Allignment	Neutral
S	D2+1	Height	Male : 3'8"+1D10"
T	D3+1	Psychology	Female : 3'4"+1D10"
W	D3+3	Age	Eat other creatures.
I	2D10+20	Fate	As Human (6D6/6D10)
A	1		D3+1 (De får brug for dem)
Dex	2D10+20		
LD	2D10+25		
Int	2D10+10		
CL	2D10+35		
WP	2D10+20		
Fel	2D10+30		

I næste nummer vil jeg så komme med en lang udredning om skills og careers/classes for pygmæer.

Efter at have kigget på skill-listen i WFRP, så jeg at der var nogle skills som det var umuligt at få, hverken på Skill Chart'et, under Careers eller under Religion & Belifs var der nævnt nogle af disse skills. Derfor vil jeg foreslå nogle nye careers samt nogle ændringer til de eksisterende careers:

Nye careers:

Entertainé:	Skills:	Trappings:
Clown	Clown	Fancy Dress.
Mimic	Mime	

Endrede careers:

Thief:	Additional skills:
Burgler	Contortion
Spy	Lip reading



OPSLAGSTAVLEN

Referat af generalforsamlingen torsdag d. 14/1-1989 kl. 12.00

Af foreningens "mange" medlemmer, var der opmødt 11.

Den endelige dagsorden var som følgende:

- 1) Valg af dirigent.
- 2) Valg af referent.
- 3) Bestyrelsens beretning.
- 4) Forelæggelse af sidste års regnskab til godkendelse og diskussion af retningslinier for næste års budget - herunder kontingent.
- 5) Behandling af indkomne forslag:
 - a) Faste medarbejdere til klubbladet.
- 6) Valg af:
 - a) Bestyrelse (formand, næstformand, kasser og sekretær).
 - b) Mindst 2 bestyrelsessuppleanter.
 - c) 2 revisorer og revisorsuppleant.
 - d) Evt. valg til udvalgsposter.
- 7) Eventuelt.

- Ad 1) Martin råbte højt, og fik nomineret John inden vi fik set os om, da John modtog nomineringen, og der ikke var andre, blev han enstemmigt valgt til dirigent, hvilket han udførte til alles tilfredshed.
- Ad 2) Lars foreslog sig selv, og da der ikke var andre der var interesseret i jobbet blev han også valgt enstemmigt.
- Ad 3) Formanden fastslog at det var det bedste år nogensinde for foreningen, fremgang i medlemstallet, fremgang i spilleaktiviteten, samt en vinder i RISK-turneringen på Viking-con 7.
- Ad 4) Kasseren fremlagde regnskabet, som blev gennemgået, og godkendt (enstemmigt). Retningslinierne for næste års budget blev:
Klubblad : Ca. 100-120 kr pr nummer herunder skal der også være til eventuelle plakater.
- Ad 5) Michael, som er udnævnt af bestyrelsen til at være redaktør af klubbens blad, ønskede nogle faste medarbejdere til klubbladet, der var straks 5 der meldte sig : Jesper Olsen, Jesper Engelbrecht, Bjarne Andersen, Søren Petersen og Jens Thomsen.
- Ad 6) ad a) Da hele bestyrelsen genopstillede og der ikke var nogle der ønskede kampvalg, blev bestyrelsen genvalgt, herefter ser bestyrelsen ud som følger :
Formand : Lars Wagner Hansen.
Næstformand : Henrik Jacobsen
Kasser : Lisa O'Reilly
Sekretær : Jens Jørn Lund
- ad b) Der var tre personer der stillede op som suppleanter, og da vedtægterne siger at der mindst skal være to suppleanter, blev alle valgt :
Bjarne Andersen, Søren Petersen, John Petersen.
- ad c) Martin Pedersen, genopstillede, og John Petersen opstillede, hvorefter de blev valgt (enstemmigt), revisor-suppleant blev mig Michael Christoffersen.
- ad d) Der var ingen udvalgsposter at besætte, hvorefter punktet blev droppet.

Ad 7) Martin fremlagde et forslag om en biblioteksdag i stil med den der blev afholdt i efterårsferien. Der blev nedsat et udvalg der skal tage sig af de praktiske rammer, så som aftale med biblioteket, annoncere det i ugeaviser, opsætning af plakater, samt afholdelse af selve dagen. Udvalget består af Jesper Olsen, Søren Petersen, Jens Jørn Lund, Bjarne Andersen og Jesper Engelbrødt. Martin fremlagde også et forslag om faste rammer for spil i weekenden, eventuelt en fast weekend om måneden eller noget lignende. Efter nogen diskussion blev det fastlagt at det kører som hidtil indtil vore lokaler er i faste rammer.

Lisa fremlagde et forslag om flytning/udvidelse af spilledagen, samt muligheden for at få mere faste lokaler/flere lokaler på Sønderborghus. Efter diskussionen blev det pålagt bestyrelsen at lave en markedundersøgelse af hvilke dage, samt hvilket tidspunkt, der passer medlemmerne bedst. Det blev fastlagt at der skal være en almindelig spilledag, og en dag, hvor man kan køre et spil der kræver lidt mere forberedelse eller eventuelt tilmelding. Det er ikke noget problem at få flere lokaler på Sønderborghus, så længe der er lokaler på 2. sal. Muligheden for at få mere faste lokaler, med et skab, samt nøgler til Sønderborghus, er ved at blive undersøgt. (Nu skal det siges, at fordi bladet er en "smule" forsinket er det meste af det her overtalte, gået i orden, d.v.s at de faste lokaler har man fået, samt nøgle og skab. Tidspunkterne er også blevet vedtaget til at omfatte Mandag og Torsdag, hvor mandag er dagen hvor man kan køre større projekter. Red.)

er

Derefter kom logo-konkurrencen som skulle afgøres. Der var indkommet 3 forslag; et fra Jesper Nielsen, forestillede en drage og en ridder, dette blev forkastet som logo med stemmerne 1 for, 7 imod og 4 blanke (en ekstra brevstemme). Et forslag fra Lars Wagner Hansen, forestillede en opretstående hestesko-magnet med en terning mellem polerne, dette blev forkastet med stemmerne 0 for, 8 imod og 3 blanke. Martin Pedersens forslag forestillede en liggende hestesko-magnet, med en terning svævende imellem polerne, forslaget blev forkastet med stemmerne 1 for, 9 imod og 1 blank. Derefter blev der diskuteret flere forskellige forslag, og det blev besluttet at der gives en ny frist til den 1. februar.

(Igen grundet den lille forsinkelse er logo konkurrencen blevet afgjort, så forslag modtages ikke mere. Forslaget der blev valgt var lavet af Bjarne Andersen, og forestillede et skjold med noget på kryds, og tværs, samt noget på selve skjoldet, det kan desværre ikke beskrives nøjere da jeg ikke kan huske det, men logoet kan ses en af de nærmeste torsdage. Red.)

Derefter afsluttede vi generalforsamlingen.

LWH

Brev Kassen.

I den forløbne tid er der inkommet ikke minder end to breve til vores brevkasse, hvilken frengang, sidst var der kun et! Men nu til de spændende breve, en forklaring af en tidligere redaktør og et tilbud om at spille med i en Wooden Ships & Iron Men campaign, god fornøjelse!

LIDT AF EN FORKLARING!

Først var der en redaktør, han var også formand, han sørgede for kontakt til andre klubber, sørgede for at der blev arrangeret spilledage på biblioteket, og en masse andre ting.

Men han havde også hørt mumlen i krogene, mumlen der lød i retning af: Mmm laver også alt... hele tiden mmm... mmm... igen ham mmm... hos mmm... o.s.v.

Så derfor sagde redaktøren til sig selv og sine medarbejdere: "Skulle vi ikke finde en anden person til mit job, jeg laver jo så meget.", ju-bii, god ide.

Som sagt, så gjort, vi fandt en ny redaktør, som med lidt overtalelsesevner gik med på ideen.

Men ak! Den nye redaktør havde ærmerne fulde af sytten-tusind ting, og hans stab svigtede ham, ikke et ondt ord om ham, nogle folk har meget at se til.

Men nu kom redaktøren (den nye) med et næstent færdigt blad, og kastede det i armene på den gamle redaktør, som derved blev den nye redaktør, og den nye redaktør blev nu ex-redaktør.

Endelig kom bladet, kun et par måneder forsinket, men det er alle andre blade jo også, så vi følger blot moden, og desuden havde vi aldrig fortalt folk at det var vores mening at udkomme hver anden måned!

I dette nummer af bladet er der dog et par emner som blev lovet sidste gang, som desværre ikke er kommet med. Men vi har lært af den fejltagelse, vi har nemlig droppet næste nummer afdelingen i dette nummer.

Men alle eventyr har jo en lykkelig slutning, og slutningen står du med i hånden: MYSTICOS nr. 2

CAMPAIGN WOODEN SHIPS & IRON MEN

Så er det med at komme op på dupperne, nu skal der spilles, så vinden huler i rigningen, så saltvandsskummet fyger om ørerne og kanonerne brager. Jeg vil afholde en gamessession som led i en multiplayer campaign, og spillerantallet er max 6-8 personer. De nærmere enkeltheder og tidspunkter vil blive aftalt en af de nærmeste spilledage.

Lidt orientering om selve spillet:

Det forgår i sejlskibstidens guldæra, eller rettere, dengang man målte mandsmod i evnen til at stoppe kanonkugler.

Der bliver kæmpet imellem 2 nationale flåder, og recepten på sejr gælder også her: Drab modstanderen lidt mere end han dræber dig. Man styrer skibe, og må tage hensyn til vind og vejrforhold, modstanderens styrkeforhold og den forbandede terning der altid slår noget lort.

Man har flere muligheder end bare at sejle side om side og sænke hinanden (hvilket dog var praksis dengang, idet det ikke var så krævende for de små grå celler). Man kan skyde rigningen bort, så modstanderen er hjælpeløs imod dine salver (pas samtidig på hans næver!). Det er muligt at borde hinandens skibe, og dermed benytte dem selv.

Campaign:

Spillerne bliver delt op på 2 hold. Hver får et antal point, og kan selv sammensætte sit eget skib. Reglerne vil blive gennemgået, og derefter vil Nelson stritte med ørerne når spillet starter. Forventet spilletid er ca. 4-6 timer.

Strategi & tips:

For at hjælpe de "nye" igang vil jeg komme med et par tips

- 1) Bevar hovedet koldt (fagudtryk: stay cool), hvis du bliver hævn-gerrig får du nok tæsk.
- 2) Hold dig så tæt til vinden som muligt. Dette vil give dig initiativet.
- 3) Forsøg at komme i en position hvor du kan skyde på modstanderen, men absolut ikke omvendt (en rake) - d.v.s krydse hans stævn eller agterstævn.
- 4) Læg dig ikke mellem 2 fjendtlige skibe. Du dør bare af det. Tror du mig ikke så er du da velkommen til at afprøve det.
- 5) Forbliv i eskadrillen så længe som muligt, dette vil lette en koordineret indsats.

Dette var et par tips, men ingen regel uden undtagelse.

Bare du bruger pæren skal det nok gå, hvis pæren er sprunget, så har du et problem.

En sidste ting. Dette er ikke et rollespil. Kommunikationsmulighederne fra skib til skib er meget begrænsede. Læg en fælles slagplan inden spillet starter, udnavn en flagkaptajn, som så skriftligt, dog i stikordsform, kan videregive begrænsede ordrer til de andre. (og "forslag" den anden vej)

GHJ

MEDLEMSLISTEN

MED-LEMS NR.	NAVN	ADRESSE	TLF. NR.	STATUS			
				1	2	3	4
1	Bjarne Andersen	Sigtunagade 31	04 42 82 07	X	X		
2	Søren Bergmann Hansen	Kerhaven 3 A II. et.	04 42 70 76	O			
3	Michael Børsch-Jensen	Slænehegnet 18	04 42 82 10	X			
4	David J. Bøtfeldt	Egen Møllevej 1 Nordborg	04 45 91 07	X			
5	Michael Christoffersen	Hyldehegnet 41	04 42 71 20	X	X		
6	Jesper Engelbrædt	Mosevang 6	04 42 11 54	X			
7	Preben Grube	Ormstoft 6	04 42 02 75	X	X		
8	Lars Wagner Hansen	Hilmar Finsens Gade 10 D. lejl. 6	04 42 71 24	X	X		
9	Henrik Jacobsen	Jørgensgård 55	04 42 64 82	X	X		
10	Stephan Dahl	Borgmester Andersens Vej 11. et. tv.	04 42 06 99	O	X		
11	Morten Larsen	Stenbjergparken 3 C II. et.	04 42 37 84	X	X		
12	Jens Jørn Lund	Handelskollegiet v. 19 B. S. Ingemannsvej 2	04 42 87 73	X			
13	Jesper Nielsen	Hilmar Finsens Gade 5	04 42 27 64	X	X		
14	Jesper Olsen	Åbenråvej 35	04 42 74 57	X	X		
15	Lisa O'Reilly	Hilmar Finsens Gade 10 D. lejl. 6	04 42 71 24	X	X		
16	Martin Pedersen	c/o Simonsen Orla Lehmansvej 1 II. et.	04 42 00 60	X	X		
17	John Petersen	Jomfrusti 3 B	04 43 42 60	X	X		
18	Søren Petersen	Sigtunagade 61	04 42 35 32	X			
19	Brian Svane Schmidt	Stenbjergparken 7 C II. et.	04 42 60 14	X			
20	Jens Thomsen	Egernvej 24	04 42 82 02	X			
21	Bent Kjær	Kær Bygade 48	04 42 94 58	O			