



4. årgang nr. 8
Februar 1998

ChainMail



Medlemsblad for Hillerød Strategi- og Rollespils Forening

ChainMail udgives af HSRF, Hillerød Strategi- og Rollespils Forening.
Bladets indhold må ikke benyttes uden kildeangivelse og redaktionens eller
forfatterenes tilladelse. ©1995 HSRF.

Fakta om HSRF

Vi holder normalt til på Frederiksborg Byskole på Carlsbergvej, i stueetagen hvor vi har 4 klasselokaler til rådighed hver onsdag aften fra kl. 19:00 til 22:00. I sommerferien flytter vi til Ndr. Banevej skole. Alle der kunne tænke sig at spille enten Magic, WH40K, WH FantasyBattle, Gurps etc. er velkomne til at møde op eller til at ringe til en af de nedenstående personer for yderligere oplysninger.

Formand Bo Bekker, ☎4226 8154

Næstformand Kaare O. Nielsen ☎4225 0899

Kasserer Erik B. Hansen ☎4226 8964

Bestyrelsesmedlemmer:

Kim Ingemansen ☎

Peter Hansen ☎4226 8964

Suppleanter:

Thomas Højlyng ☎

Brian Jensen ☎4226 5269

Fakta om ChainMail

Bladet udkommer 4 gange om året. I bladet kan optages artikler som vedrører foreningen eller de spil som foreningen beskæftiger sig med. Redaktionen påtager sig intet ansvar for billeder, artikler o.lign. der er indsendt uopfordret. Stof der ønskes optaget i bladet **skal** være redaktionen i hænde **senest** den dato der er angivet som deadline for indlevering, ellers er det snyd. Bladets redaktion består af følgende personer.

Bo Svendsen, (overboss, ansvarshavende redaktør)

Kaare O. Nielsen (sættenisse og layouter, assisterende redaktør)

Erik B. Hansen (tryksen, distributør, abonnement ansvarlig)

Deadline for indlevering af stof til nummer 9 er **16. maj 1998.**

Indholdsfortegnelse

Nyt fra bestyrelsen	side 5
Operation Barbarossa	side 6
HSRF's spilleweekend kalender	side 12
Kaare's klumme	side 12
Spilanmeldelse (Stargrunt II)	side 15
GW nyt	side 17
Annoncer	side 18

Nyt fra bestyrelsen

Så er vi nået til 1998. Hold da op!

Hva skal der så ske i år?

Vi skal spille nogle spil skal vi, ja vi skal!

I det forløbne år har der være taget nogle gode initiativer. WH40K konkurrencen f.eks. Nye spil er dukket op. Her tænkes på GZG-spillet STARGRUNT som er omtalt senere her i bladet, og det snedige søkrigsspil hvor man kan lege admiral hvis man er til den slags.

Det er også kommet et tiltag fra formanden. Han vil simpelthen ha' at vi skal ud og promovere os. Det vil ske i løbet af foråret hvor vi skal afvikle nogle demospil på Hillerød bibliotek hvis vi kan få en aftale i stand. Her kunne man så håbe på at fædre der gerne vil være korrekte forældre møder op og tager deres poter med og ser lidt på vore flotte MALEDE figurer...og melder deres poter eller dem selv ind i foreningen så vi kan blive lidt flere medlemmer.

Der er desuden forlydner om at der vil komme en ny WH40K konkurrence. Det glæder vi os til! Der vil også blive afviklet en konkurrence i NECROMUNDA i en spilleweekend - forhåbentlig i løbet af foråret. Der er naturligvis præmier til vinderne.

Der er dog også sket noget mindre heldigt. Skolen har glemt os. I hvert fald med hensyn til vore opmagasiner af spilleplader ovre i skuret. Det er blevet værre og værre og der bliver mere og mere fugtigt i skuret. På den første onsdag efter juleferien kunne man endda opleve, at det var helt umuligt at komme frem til spillepladerne og dermed få afviklet nogle spil. Konsekvensen af dette blev, at bestyrelsen nu har fået et møde i stand med pedellerne på skolen. Her vil vi forsøge at få anbragt vores materialer et andet sted. Nemlig i gangen i kælderen. Det vil gøre det nemmere at hente pladerne idet vi så ikke skal bruge plastic kort til at komme ud og ind af døren, men vi kan nøjes med at løbe op og ned af trapperne - og det er jo sundt!

Men i bestyrelsen ser vi frem til endnu et godt år i 1998 og tak for det gamle. Terningerne er kastet!

Bestyrelsen

Operation Barbarossa - felttoget i Rusland

af Kaare O. Nielsen

Den 14. juni 1941 havde Hitler sammenkaldt sine generaler for at redegøre for sine grunde til at bryde "ikke-angrebspagten" med Stalins Rusland. Hans forklaringer var dog noget forblømt og tåget men essensen var, at eftersom det ikke var lykkedes at besejre England, så måtte der ske noget andet. Det skulle så være en sejr på kontinentet. Hitler talte og talte - det var han god til - og ikke en af hans generaler sagde noget selv om alle vidste, at et felttog mod øst ville skabe en krig med to fronter og så længe der ikke var ro nok på vestfronten, ville det ikke være holdbart. Men generalerne sagde ikke Hitler imod. Hvad kan man lære af det: rigtige mænd bliver ikke generaler! Så Hitler fik sin vilje og sin østfront.

Til sin rådighed havde Tyskland 205 divisioner der den 22. juni var fordelt på følgende måde:
38 divisioner stod endnu i vest, der var 12 divisioner i Norge, 1 i Danmark, 7 i Balkanlandene og 2 i Libyen. Hertil skal så lægges adskillige enheder fra Tysklands forbundsfæller. Til sine udskejelser mod øst havde Hitler så tilbage 145 divisioner til disposition.

Fæhoved eller ignorant

Nu var det jo sådan, at Hitlermanden ikke altid var lige ved sine sansers fulde brug og Ruslandsfelttoget var heller ingen undtagelse. Hitler glimrede ved fuldstændigt at overhøre vurderinger af det russiske forsvar og de problemer det kunne medføre på længere sigt. Han var overbevist om, at russerne ville være glade for at blive befriet fra Stalins jerngreb og derfor ville opgive enhver form for modstand mod de tyske tropper. Han var fuld ud overbevist om, at det kunne lade sig gøre at mose russerne inden vinteren. Magen til fæ!

Faktisk havde man regnet med at kunne trække mellem 60 og 80 divisioner tilbage fra østfronten ved vinterens komme og lade resten af angrebsstyrken overvintre i forstærkede forlægninger med befæstede støttepunkter. De resterende divisioner regnede man med var fuldt ud tilstrækkeligt til at holde russerne i skak til foråret kom. Russerne ville ikke være i stand til at sætte et nævneværdigt forsvar på benene. Derfor havde man slet ikke tænkt på vinterudrustning til soldaterne. Ingen varme sokker og vanter. Tag den! Det var jo heller ikke nødvendigt når felttoget var ovre inden vinteren.

Så den 22. juni gik de tyske tropper over grænsen til Rusland. Overturen blev spillet af tusindvis af kanoner der i samfulde 15 minutter skød granater ind over de russiske stillinger. Derefter angreb de tyske tropper. I begyndelsen gik det dog som Hitler ville have det. Faktisk over al forventning. Det gik så ufatteligt godt, at allerede i løbet af juli var de tyske tropper nået til Smolensk, kun 300 kilometer fra hovedmålet: Moskva. Hitler jubede men når han gjorde det havde han det med at tabe jordforbindelsen. Og denne gang var heller ingen undtagelse. Han befalede at arméerne i det sydlige frontafsnit skulle dreje mod syd for at snuppe olieklenderne i Kaukasus. Hitler holdt sig ikke længere til den oprindelige plan. De tyske tropper var faktisk nået frem til Moskva's forstæder da vinteren satte ind og standsede fremrykningen. Hitler blev sur og ville ha' at tropperne skulle rykkede videre frem men han vidste ikke hvilke problemer de tyske tropper stod over for. Den 4. december blev der målt -35° og natten mellem den 5. og 6. december faldt temperaturen yderligere til -50° . Rigtigt slæde-hunde-koldt. Iskolde storme og dårlig sigt gjorde det umuligt at komme videre frem. Offensiven var for alvor gået i stå.

Kørt fast

Nu ændrede krigen i øst karakter. Fra at være en bevægelseskrig gik man nu over til stillingskrig på samme måde som under 1. verdenskrig. Hitler havde ikke - eller ville ikke have - begreb om tingenes tilstand på østfronten. Vinterudrustningen var ikke kommet frem. Den havde stået i flere uger på en station i Warszawa uden mulighed for at komme videre grundet manglen på lokomotiver. Så der stod altså sække med uldne sokker og andet vinterguf og ventede på afgang mens soldaterne frøs ved fronten. Dette fik moralen til at falde drastisk. Kulden gjorde et stort indhug i de kampduelige soldater og sårede der under "normale" omstændigheder ville være redet, led kuldedøden. Kun *SS-enhederne* og *Luftwaffe* havde fået den fornødne vinterudrustning allerede fra starten, så de havde det langt bedre. De almindelige soldater fra *Wehrmacht Heer* måtte nøjes med røde næser og kuskslag.

Sure Adolf

Hitler følte sig svigtet fordi det ikke var lykkedes de tyske tropper at indtage Moskva. Han blev meget vred (igen!). Han havde ingen medlidenhed med tropperne og befalede at de skulle udnyttes til det yderste. Ifølge en *WH*-rapport fra 30. marts 1942, var kun 8 ud af 162 tyske divisioner i kampduelig stand!

Hele offensiven mod Rusland endte som bekendt med, at de tyske tropper blev trængt tilbage. Bedst kan det illustreres ved eksemplet Stalingrad hvor Feltmarskal von Paulus og den 6. armé overgiver sig til russerne. Hitler havde givet ordre om

at holde stand selv om der ikke var udsigt til nogen form for redning. Han havde afskrevet ca. 200.000 soldater. Den 24. november 1942 omringes den 6. armé og den 31. januar 1943 overgiver von Paulus sig til russerne. På det tidspunkt fandtes der højst 10.000 kampduelige soldater i den 6. armé.

Andre fejl og problemer

Nu var det ikke kun på grund af vinteren, at offensiven gik i stå. En anden vigtig faktor var forsyningerne. På grund af den hurtige fremrykning i begyndelsen blev der hurtigt længere og længere fra depoterne og til de kæmpende enheder. Det betød at f.eks. panser og artilleri måtte ligge stille i dagevis inde friske forsyninger kom frem og i den tid kunne russerne omgruppere deres styrker. Også det faktum, at en del af arméerne havde ikke-tyske enheder som f.eks. italienere, rumænere og ungare. De havde ikke den samme kampmoral som de tyske tropper og var derfor nemmere at overrende. De benyttede den russiske general Zuhov sig af da han omringede den 6. armé natten mellem den 23. og 24. november 1943. Her angreb han først den ene af de to rumænske divisioner og trængte den tilbage, hvorefter han angreb den anden og gjorde det samme her. Derefter kunne russerne uden problemer omringe og belejre general von Paulus og hans hær.

Lidt tal:

Ved operation Barbarossas begyndelse i juni 1941 havde Tyskland og Rusland følgende styrker til rådighed:

TYSKLAND:

118 infanteri divisioner
15 motoriserede divisioner
19 Panzer divisioner

ialt 152 divisioner

hertil kommer

1160 bombefly
720 jagerfly
120 opklaringsfly

En total på 3.050.000 mand

RUSLAND:

118 infanteri divisioner
40 motoriserede divisioner
20 panser divisioner

ialt 138 divisioner

hertil kommer

1800 bombefly, heraf 800 moderne
2000 jagerfly, heraf 300 moderne
800 opklaringsfly af forældet type

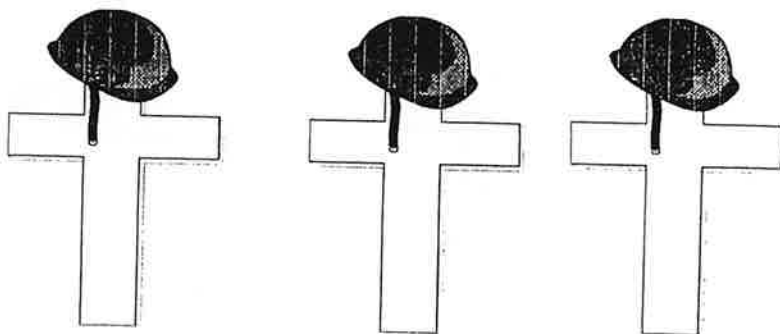
En total på 4.700.000 mand.

Lidt at tænke over...

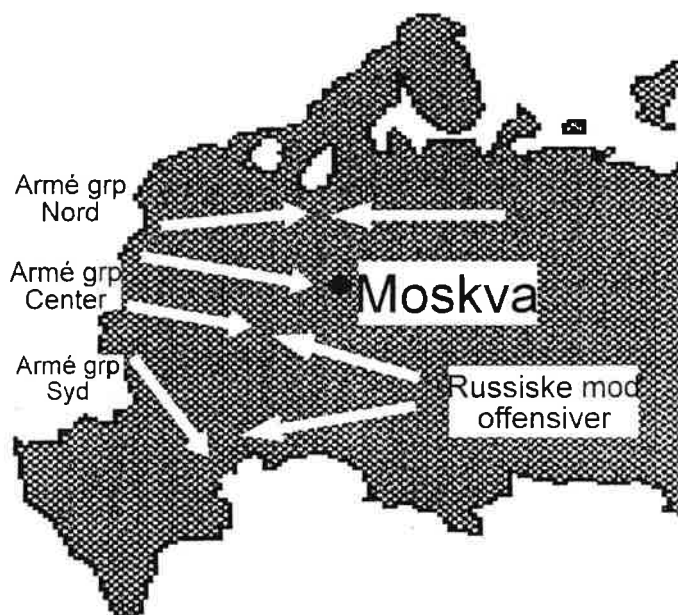
Ved Stalingrad blev ca. 107.000 tyskere taget til fange. Af dem kom kun ca. 5.000 tilbage til tyskland efter krigen. Resten døde i fangeskab.

Ved en optælling fra den 28. februar 1942 er de tyske tab opgjort således:

202.257 faldne
725.642 sårede
46.511 savnede
112.617 med alvorlige forfrysninger.



Råskitse over Barbarossa



Lidt mere info om felttoget mod øst

Tyskland rykkede ind i Rusland med tre armégrupper; Nord, Center og Syd ledet af tre von'er; von Leeb, von Bock og von Rundstedt. De blev mødt med fire russiske frontafsnit der tilsammen udgjorde en armégruppe. De russiske generaler og feltmarskaller var: Kuznetsov, Pavlov, Kirponos og Tyulenev. På det midterste frontafsnit på tysk side finder vi de mest kendte generaler på østfronten i denne del af slaget; Kleist, Kluge og Guderian som ledere af h.h.v. 1. panzergruppe, 4. armé og 2. panzergruppe. Disse enheder var opstillet mellem Warszawa, Lublin og Krakow i det tyskbesatte Polen ved begyndelsen den 22. juni 1941.

Hele offensiven mod Rusland var beregnet til at vare 19 uger. Hvordan det var lykkedes Hitler at få den overbevisning, at dette var realistisk vides ikke, men det viser unægteligt at manden ikke "spillede med et helt sæt kort". Russerne blev ganske vidst overraskede om morgenen den 22. juni. De mistede 1200 fly det første døgn. De fleste af dem blev ødelagt på jorden af *Luftwaffes* jaboer*.

Von Rundstedt blev senere frataget sin kommando fordi herr Adolf blev gal over at tyskerne måtte trække sig tilbage for at kunne overleve og reorganisere tropperne i løbet af vinteren 1941/42 hvor de mødte hård modstand fra de russiske styrker.

Iøvrigt brød tyskerne de internationale regler for krigsfanger ved at Hitler beordrede alle de russiske politiske kommissærer skudt ved tilfangetagelse. Derfor kan det undre at han senere blev rasende over at tyske SS-tropper led samme skæbne senere i krigen. Hitler var trods alt kendt for at være på soldatens side. Han afstod fra at bruge krigsgasser da han var af den mening, at det var uværdigt at benytte den slags i en krig. Bare ikke mod jorderne - men de var jo heller ikke i krig!



*jagerbomber

HSRF's KALENDER OVER: Spilleweekend'er i 1998

Her er så datoerne for næste års spille weekender:

23 - 25. januar

20.- 22. februar

27 - 29. marts

24. - 26. april

28. - 30. august

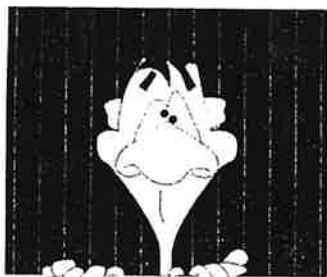
25. - 27. september

23. - 25. oktober

27. - 29. november

Vi har lokalerne 21, 22, 23 og 24.

Heh heh
Kalendar-
piger



KAARES KLUMME

Af Kaare O. Nielsen

To play or not to play

Hvad er en gamemaster?

Hvad er en god gamemaster?

Hvad er en gameplayer?

Hvad er en god gameplayer?

Hvad er et godt spil idet hele taget???

Ja, der er mange af dem - ikke bollerne fra Kohberg men spørgsmålene. Hvor vidt de smager godt er heller ikke til at sige, måske kan man få en grim smag i

munden når man hører svarene.

For at starte fra en ende af så er en gamemaster lig med en dommer i en fodboldkamp eller håndboldkamp for den sags skyld. I ved, dem som Anja hele tiden skælder ud på! En gamemasters opgave er at styre spillet. Sørge for at spillerne overholder reglerne og at det vedtagne / fremlagte plot bliver fulgt med de anvisninger og retningslinier der er beskrevet i oplægget til spillet. Hans afgørelser er lov.

Det er da ikke så svært, vel?

Hvad er så en god gamemaster...?

Ja, det er jo en gamemaster der udover at kunne reglerne til det pågældende spil også er i stand til at gennemtvinge dem, overfor spillerne. Hans afgørelser er faktisk lov og han er i stand til at stå ved sine afgørelser - også selv om de måske ikke er helt i overensstemmelse med de skrevne regler. Nogle gange må der handles hurtigt og ud fra meget spegede situationer. Det er også derfor der i flere regelsæt står, at spillerne og gamemasteren må bruge sin sunde fornuft hvis regler ikke dækker lige den situation der nu er opstået.

Hvad er så en gameplayer?

Det er en spiller der synes det er KANON at spille krigsspil med små grimme figurer. Malede figurer vel at mærke. For det er jo også en del af hobby'en. En gameplayer skal også kunne reglerne ellers er det lidt vaskeligt at gøre god brug af sine figurers stærke sider og beskytte de svage sider. Han skal også rette sig efter gamemasterens afgørelser

Hvad så med en god gameplayer...hvad er han..?

Han er fair overfor sin modspiller. Gør ikke unødigt brug af super- monster-sparke røv- characters og andre "elastic tape measure" metoder hvor reglerne er udnyttet til langt ind i den grå zone hvor det grænser til snyd. Ikke noget med POWERPLAY. En god gameplayer accepterer også gamemasterens afgørelser, uanset om den virker fair eller ej uden at gøre indvendinger. Når en gamemaster træffer en afgørelse vil det som regel betyde at den ene side vinder noget og den anden taber noget ved afgørelsen. Sådan er spillet. Kan man ikke acceptere det må man hellere finde en anden hobby. Hønseringe eller sådan noget i den retning.

Det der er humlen i denne klumme er vel efterhånden gået op for de fleste. HSRF er en SPILE-forening ikke en DISKUSSIONS-klub hvor man skal bruge kanon meget tid på at diskutere om reglerne skal tolkes på den en eller anden måde. Her er det gamemasterens opgave at skære igennem... og med hård hånd. Hans opgave

er - som jeg nævnte før - at styre spillet. Spillerne skal ikke diskutere de skal spille, og det er gamemasterens pligt at sørge for at de gør det! Altså må han bryde ind og kvæle ethvert optræk til plidder-pladder og fortælle spillerne hvad reglen er eller træffe en hurtig afgørelse. Brokker spillerne sig er gamemasteren i sin fulde ret til at indføre sanktioner mod spillerne hvis de ikke hører efter - ligesom i håndbold når Anja vises ud fordi hun hele tiden brokker sig over dommerens afgørelser - fair eller ej men sådan er det.

En anden interessant ting ved dette fænomen er, at det hovedsagligt er WH40K spillere der diskuterer regler. Ikke dem der spiller WWII, Napoleon, Søkrig eller nogen af de andre spil vi beskæftiger os med i HSRF.

Hvordan kan det dog være?

GW har jo udgivet i frørs mængde af regler og "kodækser" hvor vi kan læse alt om vores kvabbede hære og figurer og deres formåen på et spillebord. Hvor er det filmen knækker? Hvor hopper kæden af? Tonsvis af Q&A's er blevet udgivet og læst af velunderrettede spillere og videregivet, men alligevel går der ikke fem minutter i et WH40K spil ud at en fortvivlet spiller kommer rendende og frustreret spørger den første og bedste ikke-deltagende-spiller-med 40K-kendskab om det er rigtigt at XXX må det, for det er da ikke fair og jeg kan da godt "☹" når han gør "☹", ikk'?

Vi er endda gået så vidt her i foreningen at vi har udarbejdet et sæt "house rules" (som ivrigt snart kommer i en 3. udgave) for at gøre op med de mest kvabbede regler fostret af GW.



Hvad er et godt spil?

Et godt spil er et spil hvor man har det kanon skægt og hvor der opstår nogle helt tåbeligt morsomme, heldige, uheldige situationer men den samlede

oplevelse er god. Der kan opstå helt morsomme situationer hvor f.eks. en flok squats på striben bliver kørt over af en Razorback fordi de ikke kan flytte sig hurtigt nok. Her er der en helt klar beskrivelse i reglerne om hvordan den slags skal spilles. Kikser det er resultatet: >SPLAT<.

Det drejer sig jo ikke om at vinde eller tabe, men om at spille. Af en eller anden grund kommer det altid som en fuldstændig overraskelse at der er en af spillerne der taber når den anden vinder. Det var søreme mærkeligt. Det er da ikke sket før?! Hva' så med de gange hvor man "vinder" et spil med to "overlevende" figurer tilbage på brættet eller vinder med et eller to points. Har man så virkelig vundet overhovedet?? Jae, på en eller anden måde, men det er med små marginaler.

Ka' I så spille ordentligt!!
Kaare.



STARGRUNT II



Et spil fra
Ground Zero Games

af
Kaare O. Nielsen

Yes my boys! Der er kommet et nyt SF-FI spill
STARGRUNT II. Et 25mm figurspil på platoon niveau og med nogle ganske unikke regler der ikke minder ret meget om noget vi har set før. Der er heller ingen point regler så man kan ikke afgøre om man stiller med to lige store hære når man vælger at spille STARGRUNT II.

I indledningen til regelsættet skriver forfatteren at meningen med STARGRUNT II er at skabe rammerne omkring et figurspil hvor man kan afvikle senarier hvor inspirationen er hentet fra TV-serier, film, bøger....og pc-spil. Der har ikke været gjort forsøg på at gætte om fremtiden eller skrive en "time-line-story" men simpelthen at sammensætte nogle regler for hvordan figurer opfører sig på spillebordet. Tidslinien og oplægget må man selv fremstille

FEDE KØRETOJER OG FIGURER

Ja, de er sgu' kanon!

Der er til STARGRUNT II udgivet nogle figurer der passer til de profiler der er beskrevet i regelsættet men game designerne pointerer, at det er absolut ikke nødvendigt at bruge lige netop dem. Har man nogle andre SF-FI figurer kan disse sagtens bruges.

Men faktum er dog at GZG (Ground Zero Games) har fremstillet nogle smadder gode modeller til spillet. Figurerene er, selv om de er fra fremtiden, fremstillet så de virker tidsneutrale forstået på den måde at de sagtens kan være fra både det 20. og det 21. eller måske det 22. århundrede. Så der er nok at tage fat på. Køretøjerne er ikke så klodsede som GW's. De er gansk vist fremstillet i resin som gør dem lidt tungere og lidt besværlige at arbejde med, men der er ok og deres design er rigtigt godt.

SÆRE REGLER

I STARGRUNT II bruger man ikke tabeller eller fastsatte regler for våben, afstande "saves". Det hele afgøres ved hjælp af terninger - af forskellig slags. Der skal benyttes 5 forskellige terninger der er standard for enhver spiller med respekt for sig selv. 4, 6, 8, 10 og 12 -sidede terninger bruges ved de forskellige situationer i spillet.

Hvis f.eks. soldat skyder med et monster-våben på en modstander der normalt ville have et standard save på D6 kan man risikere at dette save nedsættes til D4 i stedet for og dermed med mindre chance for at slå højere end modstanderen. Det er nemlig så smart i STARGRUNT II, at man hele tiden skal slå højere end modstanderen for at noget skal lykkes, men nogle gange har modstanderen en D12 og man selv har en D4 - og så er chancerne jo små. Det er svært at slå over f.eks. en 8'er med en D4. Prøv selv.

Til at begynde med ser reglerne noget sære ud, men ved lidt flittig læsning kan det lade sig gøre at forstå dem. Der skal naturligvis et par prøvespil til for at reglerne kan forstås fuldt ud men så går det også ganske godt - tror jeg nok.

Regelsættet er på 70 sider så det er overkommeligt at komme igennem. Der er mulighed for at hente nogle Q&A's og figurlister fra forskellige hjemmesider på "nettet".

http://www.cs.utk.edu/~cowell/min_sg2_qna.html

http://www.cs.utk.edu/~cowell/min_sg2_errata.html

http://homepages.enterprise.net/pauowen_gzg_npc.html

ALSIDIGT

I STARGRUNT II kommer man rundt om stort set alle væsentlige ting i et figurspil og når man bliver lidt mere ovet er der mulighed for at tygge sig igennem afsnittet: Advanced & Optional rules. Her raffineres nogle ting i spillet og der gives eksempler på senarier og oplæg til spil, ligesom der fortælles lidt om Campaign Games hvor der er mulighed for at lade sine tropper blive lidt bedre efterhånden som de kommer igennem flere og flere senarier.

Omfanget af figurer til spillet er som tidligere nævnt rigtigt godt. Figurene er "ægte" 25mm størrelse og med ganske gode detaljer. De er nemme at male og resultatet kan blive ganske godt - hvis man ikke hikker!

STARGRUNT II vil blive testspillet i HSRF i løbet af foråret og jeg har på nuværende tidspunkt et par senarier klar til afvikling når spillet er over den første "indkøringsfase".

STARGRUNT kan ses som en behagelig afveksling til WH40K som jo har et mere statisk univers hvor STARGRUNT II er mere neutral hvad angår den verden spillet foregår i. Det er nemlig op til spilleren selv.

Go' fornøjelse



GW nyt

...eller skumle rygter



Det står ikke i WD men GW prøver febrilsk at holde liv i deres spil. Faktum er dog at markedet er ved at være mættet for alvor og Necromunda er "afflivet" og bliver snart efterfulgt af Gorkamorka. Rygter vil vide at WH40K skal laves om igen for at give endnu mere salg. Derefter kommer turen så til Fantasy Battle og så Epic...og så begynder det hele forfra igen...igen. Disse off-spirng spil som Gorkamorka og Necromunda har ligesom SpaceHulk, en begrænset levetid fordi de beskæftiger sig med et meget snævert sepektrum af figurspil. Spillerne bliver trætte af dem fordi spillet er sat i for snævre rammer. Kun meget kreative og erfarne spiller kan holde liv i spillene - for sig selv - GW trækker dem bare tilbage fra makedet når de ikke længere er så attraktive at købe længere.

Necromunda har holdt ca 1 1/2 til 2 år på markedet før det blev trukket tilbage. Det bliver spændende at se hvornår Gorkamorka stopper. Det er trods alt endnu

mere snævert designet idet det kun er orker det drejer sig om.

Det seneste påfund er Necron warriors. På trods af at det er en helt ny "race" der nu hentes frem er der mistænkeligt lidt materiale tilgængeligt i WD. Normalt ville GW have ført en bombastisk reklamesang og tju-hej i WD men der er åbenbart ikke nogen rigtig tro på den nye "terminator"-lignende figur. Men nu må vi se hvad der sker. De famøse Battle Sisters her også være pænt tavse på det sidste.

Man kan dog ikke komme uden om, at GW er en af de sværvægterne på markedet når det drejer sig om figurspil men med deres prispolitik kan de hurtigt få folk til at skifte til andre og måske mere alsidige spil. F. eks. når man opdager at en pakke med 4 figurer fra WARZONE kun koster kr. 19,95 og en enkelt figur fra GW koster kr. 75,00!!!

Der er ingen fornuftig forklaring på hvorfor GW skal holde de ublu priser...lige bortset fra profit!!!

Til sidst skal det lige nævnes at GW regner med at de måske sender WH40K squats på banen i løbet af 1½ års tid. De siger selv at de vil gøre dem rigtig cool. Det bliver spændende at se hvad de kommer op med.



Brug de små grå!!!

Nej, der er ikke tale om en opfordring til medlemmerne om at drikke sig fulde. Næh, I skal til at bruge den indvendige side af hovedet. Kan det lade sig gøre??

Hvis du spiller et spil du gerne vil fortælle andre om så skriv om det og aflever det til mig (næstformand Kaare Nielsen). Som nævnt i indledningen satser vi i 1998 på at hente nogle nye medlemmer. blandt andet ved at fortælle lidt om hvad vi spiller

Så har du et favorit spil så skriv et parlinier om det at giv mig det. Vi skal nemlig hav fremstillet et særnummer af Chaimail udelukkende med henblik på at fortælle om vores forening.

Teskterne skal afleveres til mig senest den **21/2-98** teksten må højst fylde to A4 ark, maskinskrivne.

Mangler vi noget??

Synes du der mangler noget i bladet? Så sig til... eller skriv noget. Gør et eller andet.

Vi havde fra begyndelsen en idé om at Chainmail skulle udkomme 4 gange om året. Men det kan kun lade sig gøre hvis der kommer stof nok og gør der ikke det, ja så tager det lidt længere tid før der er stof nok til et helt blad og så komme det ikke ud 4 gange om året, vel.

Så skriv noget og send det ind... ellers kunne resultatet være at Chainmail blev afskaffet!!



Nixen bixen!

Der er ikke, som lovet i forrige nummer af Chainmail, nogen "SF-FI novel" i denne gang. Det er kedeligt. Til gengæld vil jeg satse på at der er en i næste nummer. Men hvad den kommer til at handle om vides ikke endnu.

-KON :-(



**HSRF indkalder
til generalforsamling
ONSDAG DEN 25/2-1998
KL. 19:00
på Byskolen, Carlsbergvej.
Alle fuldgyldige medlemmer
(dem der har betalt kontingent
sidste år) har stemmret.
Dagsorden ifølge vedtægterne.**