

4. årgang nr. 9  
Juni 1998



# ChainMail



*G.H. Buster*

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, ☎4826 8154

Næstformand Kaare O. Nielsen ☎4825 0899

Kasserer Erik B. Hansen ☎4826 8964

Bestyrelsesmedlemmer:

Kim Ingemansen ☎4824 5112

Staffan B. Juul ☎4826 6743

Suppleanter:

Thomas Højlyng ☎4825 2019

Brian Jensen ☎4826 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 Bekker, (overboss, ansvarshavende redaktør)

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

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

Staffan Juul (redaktionsmedarbejder, skribent)

Deadline for indlevering af stof til nummer 10 er **16. juli 1998.**

## Indholdsfortegnelse

Nyt fra besytelsen	side 5
Referat fra generalforsamlingen 1998	side 6
Åbent brev til formanden	side 8
Warhammer 40,000 Rogue Trader	side 9
Den Amerikanske borgerkrig	side 10
Fly til Sea Power og andet om søkrig	side 11
De satans psykere	side 13
Battle Tech	side 13
Lidt om nogle af de nye rollespil der er dukket op i HSRF	side 14
Der var en gang	side 15
En lille bitte kommentar	side 16
Necromunda	side 17
Skummel afsløring	side 19
Jokes	side 22
Kaares Klumme	side 23
Slaget i Danmarksstrædet	side 28
Svar på "En lille bitter kommentar" og "Brev til formanden".	side 31
Guadalcanal - en del af krigen i stillehavet	side 32



## Nyt fra bestyrelsen

af Kaare O. Nielsen

Så er det tid til endnu et blad fra HSRF!

Denne gang kan vi levere et klubblad der for en gangs skyld ikke kun er skrevet af een person, men et par stykker mere. Det er jo en ren fornøjelse. Disketterne er simpelthen væltet ind med artikler, læserbreve og andet godt. Ikke mindst et skummelt inside-brev om GW. Chaimail her undergået en god udvikling!

Det er helt godt at se, at der er nogen der gider være med i debatten om regler, spil, foreningen og hvad der ellers kunne være relevant for dette blad. Det man så kunne håbe på her på redaktionen er, at der bliver ved med at komme artikler så det ikke kun er en person der skal skrive hele bladet.

Vi kan også konstatere, at det går godt i foreningen (det har det jo egentlig altid gjort) men vi har aktive medlemmer der yder en stor indsats og er engageret i deres spil. Vi har udstillet på Hillerød Bibliotek og det er lykkedes os at få fyldt et par montre og så må vi jo bare håbe på, at folk kan lide vores udstilling og at det giver lidt flere seriøse medlemmer vi kan spille med (mod).

Nu er det blevet sommer og traditionen tro falder vores aktivitet i foreningen om sommeren fordi folk hellere vil på sommerferie og nyde det (forhåbentlig gode vejr udendørs hvor vores lidt spicielle hobby jo ikke rigtig gør sig. Det er jo bare i orden. Man kan nemlig bruge sommeren til at lade op og møde med ny energi til sæsonens sidste 4 spilleweekends i august, september, oktober og november. Skulle det regne en dag i løbet af sommeren, kan man jo prøve at kontakte de andre medlemmer og aftale at mødes over et spil grimme figurer og kaste et par terninger. Det er set før. Vi regner stærkt med at vi bliver på Byskolen i sommerferien.

Kort efter generalforsamlingen holdt bestyrelsen et møde hvor vi vedtog at ændre nogle af foreningens vedtægter. Disse ændringer vil blive taget op på den næste ordinære generalforsamling hvor de så vil træde i kraft. Det drejer sig blandt andet om indkaldelsen til generalforsamlingen der nu skal ske senest 14 dage før ved skriftlig indkaldelse til medlemmerne.

Men nu er det sæson for badebolde og badedyr, så:  
Ha' en go' sommer!  
Bestyrelsen.

## Referat fra generalforsamlingen 1998

---

### Dagsorden:

1. Valg af dirigent
2. Valg af stemmetællere
3. Formandens beretning
4. Fremlæggelse af revideret regnskab
5. Indkomne forslag
6. Valg af Næstformand
7. Valg af bestyrelsesmedlem
8. Valg af suppleant til bestyrelsen
9. Valg af revisor og revisor suppleant
- 10 Eventuelt

#### Ad 1

Kaare blev valgt som dirigent for generalforsamlingen

#### Ad 2

Thomas og Rasmus blev valgt til stemmetællere

Her suspenderes den formelle dagsorden idet der blandt generalforsamlingens deltagere var stor utilfredshed med måden hvorpå indkaldelsen var foregået, idet flere medlemmer ikke havde fået indkaldelsen rettidigt. Tidligere har medlemmer i HSRF modtaget indkaldelse til generalforsamling ved direkte meddelelse med posten. Dette var ikke sket i år. Med henvisning til sidste års utilfredshed hvor der ligeledes havde været problemer mht. vinterferien der havde umuliggjort aflevering af generalforsamlingsforslag til tiden.

For at få afklaret hvorvidt generalforsamlingen skulle fortsætte blev der opnået enighed om, at foretage afstemning. Generalforsamlingen fortsatte med stemmerne 9 for og 4 imod, en stemme var blank. Derefter vedtog generalforsamlingen helt ekstraordinært, at fremover skal indkaldelser til HSRF's generalforsamling ske ved direkte udsendelse med brev til alle medlemmer.

#### Ad 3

Formandens beretning omhandlede bl.a. fremmøde og aktiviteterne i foreningen. Formanden gav udtryk for, at der på vores ugentlige spilleaftener ikke var så stor aktivitet blandt de fremmødte. Det var blevet et passivt samlingssted. Dette skyldes til dels vores spilleweekends hvor en stor del af spille aktiviteterne er blevet lagt men også her har der være en del inaktivitet og for lavt fremmøde. Bestyrelsen har planer om at synliggøre HSRF i løbet af foråret. Dette

begrundedes med fra formandens side, at HSRF ville dø en langsom død såfremt tilgangen af medlemmer ikke blev sikret. HSRF har pt. ca. 20 medlemmer. Det var formandens håb, at medlemmerne bakker op om at hæve aktivitetsniveauet, HSRF er ikke en fodboldklub hvor en træner udtager et hold til den næste kamp - alle har et ansvar for at der sker noget i foreningen.

Formanden sluttede sin beretning med at udtrykke håb om, at der i fremtiden vil blive udvist noget mere aktivitet. "Vi kan kun gøre det bedre hvis vi er sammen om det!"

Ad 4

Regnskabet blev fremlagt. En turnering manglede at få udbetalt en præmie så regnskabet viste kr. 300,- færre præmie udgifter en der reelt var.

Brian Jensen (medl. best. supp.) gjorde opmærksom på, at de kr. 500,- der var afsat til porto ikke var blevet anvendt og derfor godt kunne være brugt på at udsende indkaldelsen til generalforsamlingen direkte til medlemmerne. Taget til efterretning.

Regnskabet blev herefter godkendt af generalforsamlingen. Kontingentet forbliver uændret; kr. 200,- pr. år.

Ad 5

Ingen forslag indkommet.

Ingen behandlet.

Ad 6

Formanden genopstillet og blev genvalgt.

Ad 7

Til bestyrelsen blev valgt Staffan med 7 stemmer. Stemmerne på de øvrige kandidater fordelte sig således:

Jim: 2, Brian: 4, Rasmus: 1.

Ad 8

Som suppleant til bestyrelsen blev Brian valgt med 7 stemmer. Stemmerne på de øvrige kandidater fordelte sig således:

Lars: 4, Jim: 3, Rasmus : 0.

Ad 9

Tilrevisor blev Colin valgt. Lars blev valgt til revisor suppleant.

Ad 10

Det blev besluttet at foretage en opdatering af adresser på bestyrelsen og medlemmer.

Brian Jensen fremlagde planer om en CON i løbet af året. Brian og Jim nedsattes i en arbejdsgruppe der skal tage sig af realiseringen af en CON. Et oplæg kunne forventes omkring 15/4.

Der blev talt om at søge skole om at få lov til at benytte St. Bededag til en forlænget spilleweekend.

Således vedtaget på generalforsamlingen den 25.02.98

*Kaare O Nielsen, næstformand*

Den noget spegede generalforsamling har affødt nogle reaktioner fra nogle af medlemmerne. Her er det brev til formanden. Det andet kan ses på side 16 og formandens svare på de to breve kan ses på side 31. /red.

## **Åbent Brev til formanden.**

Efter at have hørt beretningen på generalforsamlingen, er jeg nødt til at reagere.

Ifølge formandens beretning er der mangel på interesse om onsdagen i foreningen, det kan være at det skyldes at formanden ikke er tilstede det meste af året, det virker på mig og flere andre medlemmer som om formandens interesse er begrænset til nogle få perioder omkring dennes valg hvor hans interesse er størst.

I weekenderne er det mit indtryk at der er gang i flere interessante ting end der har været før et par eksempler er: Vampire, Twilight 2000, Star grunt og Warhammer quest. Formanden virker som om han ikke er klar over hvad der foregår i den forening han har været med til at grundlægge, hvad dette skyldes er jeg ikke klar over, men min mening er at formandens beretning er totalt malplaceret og et udtryk for uvidenhed.

Jeg håber at dette brev tages op til overvejelse, på forhånd tak.

Venlig hilsen

Staffan Benedict Juul, Best. Medl.

HSRF



## Wahammer 40,000 classic - "Rouge Trader"

af Kaare O. Nielsen

Ja, vi er nogle stykker der kan huske den gang i 1987 hvor GW bare var en leverandør af kvalitets hobbyspill. Den gang da de selv gik mere op i hobbyspill end i penge og plasticregler. Den tid er forbi....!

Eller er den....

Efterhånden er der nogle WH40K spillere der (heldigvis) er blevet trætte af, spille 40K som det ser ud idag. De er også trætte af de konstante ændringer der dukker op og laver om på de hærorganisationer man har lavet. Så derfor vil vi som noget nyt(!) vende tilbage til græsrodderne og genindføre de gamle wh40k regler. Rouge Trader er det ultimative wh40k hobbyspill med regler der gør det muligt selv at udvikle sin hobby og ikke bare lade sig spise af med hvad dumme GW finder på man nu skal ha' til sin hær og hvordan det skal se ud for at være rigtigt. I de gamle regler er der nemlig helt klare regler for hvordan man fremstiller sine køretøjer og ikke mindst karakterpersoner til sit spil. De gamle regler bød også et meget mere varieret miljø hvor meget var overladt til spillernes egen hittepåsomhed.

Er du interesseret i at deltage i udviklingen/genindførelsen af Rouge Trader så sig endelig til. Det er selvfølgelig muligt at deltage med de figurer men allerede har så der er ikke noget der går tabt. Dog er der visse ting der ændres lidt. F.eks. genestealerne der kan vende tilbage til deres cult-army hvor deres livscyklus rigtigt kom til sin ret. GW ødelagde dette helt geniale koncept ved at kæde dem sammen med tyranniderne. Det virker jo helt kanon dumt, at nogle livsformer der er afhængig af andres gener, skal være med til at udrydde dem bagefter og dermed ødelægge deres egen mulighed for at videreføre arten.

Nå, men nok om det. Warhammer Rouge Trader er tilbage. I HSRF vil vi genindføre de gamle regler. Dette vil dog blive gjort på en sådan måde, at alle kan være med - også dem der er kommet til efter at WH40K har mistet sin "sjæl" og er blevet forvandlet til et plastic børnespil. Vi vil ophæve forbandelsen og give spillet sjælen tilbage!!

Kaare.

Se også: *Kaares Klumme.*

# Den amerikanske borgerkrig:

## En baggrundsartikel

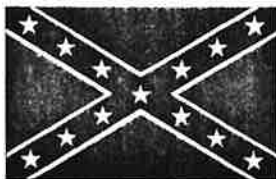
af S. B. Juul

Under spilleweekenden i februar spilstede vi i HSRF et nyt strategispil der omhandler den amerikanske borgerkrig. Denne periode i den amerikanske historie er meget spændende og viser lidt om datidens livssyn og splittelser.

Den primære årsag til den amerikanske borgerkrig var at syden følte at norden underminerede sydens interesser, det er jo som bekendt ikke rart at blive behandlet som et barn. Dette gjorde at der var flere stater der løsrev sig fra unionen, derved betragtede nordstaterne det som et oprør, der selvfølgelig bare skulle slås ned. Det eneste problem ved dette var at staten Virginia havde løsrevet sig også, for derfra kom Robert E. Lee, Thomas S. (Stonewall) Jackson og James Longstreet. Dette var nok de største militære begavelser i USA i midten af 1800 tallet. Alle tre valgte at slutte sig til konføderationens væbnede styrker (CSA). I modsætning skal det nævnes at norden var i besiddelse af flere meget dygtige generaler på papiret, men ingen var uddannet til at lede massive slag. Det viser sig tydeligt i borgerkrigens første store slag: Bull Run (Mannassas for syden), hvor nordstaterne prøvede at vinde krigen i et stort anlagt slag; spidserne i norden havde endda medbragt familier og tjenestefolk for at se sydstaternes få en gang stryg. Sådan gik det bare ikke. CSA fik forstærkning og pryglede Yankee'erne hjem for at slikke deres sår.

I starten troede alle at krigen ville være ovre i løbet af maksimalt 3 måneder; den varede i cirka 4 år og kostede mere end i million mennesker livet.

Kaare har i klubben lavet et meget realistisk spil over borgerkrigen. Spillet er lavet så man kan spille såvel store som små slag. Under spilsteden blev der fundet et par småting som er redt ud. Spillet er nu i fuld spilbar stand og jeg vil råde interesserede til at henvende sig til Kaare eller Staffan for informationer.



## **Fly til Sea Power og andet om søkrig**

af Staffan B. Juul

### **Fly til SEA POWER:**

Nu kan jeg, langt om længe, sige det, moderne søkrig har fået det sidste element, flyene er ankommet.

Regelsættet til Sea Power som jeg tidligere har omtalt i Chain Mail er færdigt, med lister til USA, USSR og en liste til UK på vej, kan man godt sige at dette er muligt at stille nogle store slag på benene i HSRF. Alle der er interesserede i spillet kan rette henvendelse til SBJ.

### **Spilskala:**

Det skal dog nævnes at jeg planlægger at ændre skalaen af skibe fra 1:3000 til 1:2400 fordi modellerne fra Davco er mildest talt lusede, der kan for eksempel være grynede skibs sider eller skævt støbt model. Derfor har jeg investeret i nogle prøvemodeller fra GHQ disse modeller var fantastisk godt detaljeret, f.eks. var gittermasten på en amerikansk krydser så godt lavet at man kunne male uden om mellemrummene i masten.

### **Søkrig WWII:**

Regelsæt til anden verdenskrig udleveres også til alle interesserede af SBJ, i dette regelsæt er der skibe til England og Tyskland, er der nogle der kunne tænke sig nogle andre flåder så sig til så laves der en liste til disse flåder. I regelsættet er der desuden nogle simple scenarier, der er beregnet på at vende folk til spillet.



### **Hvorfor slås til søs?**

Der er mange grunde til at mennesker kæmper, en er for at få rigdomme, en anden er territorier. Men hvorfor slås man så til søs? Det er ikke et nemt spørgsmål, en grund er naturligvis at der findes over 100 nationer der grænser op til havet, men en mindst lige så stor grund er at den der har kontrol over havet har kontrol med krigen. Det lyder måske mærkeligt men prøv at tænke tilbage på 2. verdenskrig der havde de allierede næsten total kontrol over havet, havde de ikke haft det havde de ikke været i stand til at gå i land i Normandiet,

og havde de ikke det kunne Adolf have vundet den krig.

I dag er den bedste grund nok rettighederne til olie og fiskeri, derfor er et land som USA nødt til at have den flåde de har. Desuden er en stærk flåde en fantastisk god måde at true en eventuel modstander til at gøre som man vil, hvad nu hvis USA var utilfredse med et eller andet i Danmark og de så sejlede en hangarskibsgruppe til landet, lige pludselig er der en fremmed magt lige på vores grænse med et langt stærkere fly og flåde styrke end Danmark nogensinde har haft. Det ville være en god grund til at gøre som det stærkere land ønskede det.

### **Sø krig er kedeligt!**

Det er helt sikkert ikke rigtigt, spørg en hvilken som helst flådeofficer og han skal fortælle dig at i det øjeblik der dukker noget op man ikke ved hvad er så begynder adrenalinet at pumpe, man ved at rammes man mens man er optaget af noget andet er det slut.

### **Forestil dig følgende:**

Du står på broen på en fregat, det er mørkt udenfor sigtbarheden er i bund, radaren melder at området er sikkert, men pludseligt afbrydes dine tanker om hjemmet og kæresten af en hyletone fra ESM systemet, der er et eller andet ude i natten der lige har fået øje på dig, hvad er det og er det venligtsindet, hvis det er et fjendtligt skib skal du vide det når du aflægger rapport til skibschefen om ganske få sekunder. Efter at have fundet ud af det drejer sig om et fjendtligsindet overfladefartøj skal du og de andre officerer til at finde ud af hvordan i tackler situationen, er et direkte angreb det bedste eller er det smartere at vente og finde ud af om der skulle være andre fjender ude i natten. Efter at have diskuteret situationen et par minutter finder i ud af at det ikke kan betale sig at vente længere, der blæses klart skib og alle ombord føler frygten og usikkerheden gnave i deres indvolde, der går yderligere 2 minutter hvor der opbygges skud data på målet, du står og kigger mod øst hvor fjenden ligger uden for synsvidde. Klokkeren er nu 0235 chefen gir de sidste ordre hvorefter han giver tilladelse til at åbne ilden mod det "fjendtlige overfladefartøj", du står og studerer nattehimmelen da dine tanker smadres af først tre alarmsignaler, og dernæst den dybe rumlen og brølen da dit skib afsender 3 missiler mod det fjendtlige fartøj. Om et par minutter ved du om fjenden var alene.....

Hvis du synes historien ovenfor er spændende, så skulle du måske overveje at prøve at spille moderne søkrig.



## De Satans Psykere!

af Robert Hansen

Psykere i 40k kan være alt for dominerende. De pisker en stemning op med deres skumle kunnen, alt imens de er i gang med at pille ens hær, som om det var deres tå-negle. Det er ikke fair!. Man kan jo undlade at have dem med, men det kan gøre det unfair for en hær så som Tyranids eller Eldar, for ikke at nævne, at imperiets Grey Knight ligesom mister deres værdi. Jeg mener derfor at en udemærket løsning på ens nedtur over problemet kunne være en eller flere af følgende løsninger:

- Psykere kan kun kaste een power per tur.
- Psykere kan kun have gang i en power ad gangen.
- Man må ikke kaste level 3 powers.
- Man kan altid lave et nullify på 3+.
- Man bandlyser special character psykere.
- Man tillader kun en eller to psykere per side.
- Man lader sin vrede gå ud over den første man ser, og gennemtæver vedkommende med det nærmeste hårde materiale der er inde for rækkevidde. Ikke fordi det hjælper men fordi det er sjovt og man glemmer sin frustration.

Ja, jeg ved det ikke, om nogle af disse ting kan hjælpe men jeg mener da, at de er værd at prøve. Det kan selvfølgelig også bare være mig der er fuldstændig fra den...Det har jeg fået at vide før.

---

## BattleTech!

af Staffan Benedict Juul



I HSRF er der visse spil der har undgået de flestes opmærksomhed, et af disse er desværre Battletech, i dette spil med kæmpemæssige gående kampvogne, er hele meningen at man skal springe sine fjender til små ubeskrivelige klumper, det lyder da sjovt ik'.

Lidt om tiden, Battletech foregår i det 30. århundrede og universet er blevet koloniseret af mennesker, krige mellem forskellige sider har gjort kål på en del teknologi. Der var engang en hær der holdt sammen på universet, denne hær var kendt som "the star league defence force" men denne hær har forladt universet

sammen med lederen Alexandr Kerensky.

I Battletech universet er der mange forskellige sider, der er de mægtige familier, der styrer den kendte del af universet og så er der de mystiske klaner, familierne eller "husene" som de også kaldes er nogle yderst stærke og magtfulde karteller der sidder på handel og militær magt i universet i det 30. Århundrede. Som absolut kontrast til husene er der klanerne, det er nogle mystiske fremmede der har invaderet the inner sphere for at komme frem til jorden og derved sikre total fred i universet.

Jeg vil gerne slutte af med et citat fra en clan wolf mechwarrior:

Mercy? Mercy is something the weak prays from the strong.  
I have no mercy. The best an opponent can hope from me is my respect.  
If he has not earned that, when he is little more than a pest to be exterminated for the common good, and will be treated as such.

-Wolf clan mechwarrior, Raselhague News Net 12 July 3050

---

## **Lidt om nogle af de nye rollespil der er dukket op i HSRF**

*af S.B.Juul*

I HSRF er vi nogle der er begyndt at spille nogle andre rollespil end de klassiske AD&D, Aliens og Star Wars.

Det ene af de nye rollespil er et "realistisk" spil ved navn Twilight 2000, kendt blandt spillerne som Skumring 2000, spillet foregår oprindeligt under og efter 3. Verdenskrig, det begrænder spillet meget derfor spiller vi i den virkelige verden. Spillerne i T. 2000 er et US NAVY SEAL team og spillet går i al sin enkelthed ud på at spillerne skal igennem et større antal operationer. En stor forandring fra det oprindelige spil og det vi spiller i HSRF er at vi også spiller karakterernes liv uden for deres karriere, derfor kan der dukke problemer op, der ingenting har med militæret at gøre, det gør spillet lidt bredere og kan få spillerne til bedre at kunne spille deres karakterer.



## **Der var engang....**

**Dette er en lille historie om politisk korrekthed?**

Der var engang en lille kanin der hed Kneppi-Kneppi....

CUT!.. det der det går simpelthen ikke historien kunne jo også foregå i morgen eller i overmorgen.

Eh er du sikker på det?

Ja selvfølgelig er jeg det, prøv igen uden der var engang!

Den lille kanin Kneppi-Kneppi.....

CUT!.. det der holder bare ikke en meter, den kan jo også være stor.

Kaninen Kneppi-Kneppi...

CUT!... Altså hvem siger det skal være en kanin nogen kunne jo gå hen og blive stødte af en sådan bemærkning, vi kører!

Kneppi-Kneppi

Ja fint den er hjemme.



*Ja, det er vel nok godt med politisk korrekthed. red.*

## En lille bitte kommentar

af Lars Lindegaard Pedersen

[Chainmailredaktionen har modtaget dette læserbrev som ucensureret bringes i sin fulde længde, red.]

Så skete det igen!! Formanden leverede igen en beretning hvor han gang på gang kritiserede foreningens medlemmer for at være sløve og inaktive!! Jeg må så lige spørge mig selv, hvordan kan man tillade at kritisere medlemmerne for at være inaktive, når man ikke ligefrem selv er den mest synlige person i klubben. Der blev fra formandens side pointeret at medlemstallet er for lavt, og jeg kan godt se at vi kan få problemer om et par år, hvis vi ikke gør noget ved det, men jeg syntes tilgængæld også at kvaliteten i det der foregår, især i vores spilleweekender er steget i det sidste års tid. Der blev også sagt at der om onsdagen ikke var nok der spillede. Man behøver efter min mening ikke at spille hele tiden, og det der bliver snakket om releaterer for det meste til vores hobby alligevel. Det lyder som om formanden tror at han ved at skaffe en masse nye medlemmer kan hæve det alt for lave aktivitets niveau, men det lyder lidt som der kun tænkes på kvantitet, og ikke på kvalitet.

Da klubben startede i 1990 var medlemstallet rimeligt højt, men jeg husker det mest som en hel bunke små unger der løb skrigende rundt på gangen (måske blev det betraget som aktivitet!!!)

Personligt syntes jeg at det på det sidste er blevet bedre at komme i foreningen, og jeg tror ikke jeg er den eneste der har den holdning. Jeg blev helt ærligt lidt sur over at blive beskrevet på denne måde, og jeg håber at det ikke gentager sig ved næste års general forsamling.

Lars Lindegaard Pedersen

PS: I vores udemærkede blad; var der en gang noget der hed nyt fra formanden, hvad er der blevet af det?





## Necromunda

af Lars L. Pedersen

"Lad dem alle brænde i helvede". Father Marcus skriger disse ord ud i sådan en vrede at selv hans disciple trækker sig lidt tilbage, men kun for en kort bemærkning, så lyder de kendte ord Repent or die, Repent or Die!! Marcus trækker to kvinder frem foran den lille skare, som kommer med en masse tilråb. "Disse to kvinder er fundet skyldige i hor, druk og spil - derfor skal de brænde - gennem blod og ild skal deres sjæle frelses".

DAKKA DAKKA!!!!!! Father Marcus ser til sin store forbavselse en af sine tro følgesvende Brother Ossi blive skåret midt over af et yderst velrettet skud fra en heavy stubber!! "Shit - det er de fordømte Escher sække - take cover" Marcus når lige at se et glimt af sin værste fjende Lady Die, leder af den fordømte bande ludere også kaldet The Golden Girls!!! Nu gik det hele så godt, og så skulle hun absolut dukke op for at befri sine to ludere - fanden tage disse utugtige bitches!! DAKKA DAKKA!!!!!! Aaargh brother Andrew tager billetten da han bliver ramt af et par skud fra en autogun, skuddene ser heldigvis ikke ud til at gøre nogen skade, men Andrew får overbalance og falder ud over den gangbro han stod på - og falder tyve meter ned og splat - end of story!!

Det begynder så småt at se lidt sort ud for Father Marcus og hans disciple - fra alle hjørner vælter det frem med escher kvinder. Marcus trækker sin boltgun og skyder i retning af Lady Die, han rammer som sædvanligvis ikke, men han ser til sin store fornøjelse at Lady Die er havnet i en blodig nærkamp med brother Gailen - og det skal lige siges at Brother Gailen er en killing machine, når det kommer til nærkamp og med et par velrettede hug fra sin overdrevne store motorsav sender han Lady Die til tælling. I panik over at se deres leder blive snittet til plukfisk flygter The Golden Girls uden deres leder to de fanger!!!!!! Endnu en gang har heldet smilet til father Marcus og hans Disciple - Det er ikke uden grund at de går under navnet The Lucky Bunch!!!!!!

Necromunda er et kanon godt spil, der virkelig sparker total meget røv, så det undrer mig lidt at der ikke er flere i klubben der spiller det. I forhold til Warhammer 40,000 skal man ikke punge ud med flere tusinde kroner for at kunne stille med en rimelig hær, man kan i starten nøjes med omkring 10 figurer, der er selvfølgelig kun 8 i et grundsæt (typisk GW), men lad nu det ligge.

Det højeste antal figurer der kan være i en bande er 20 mænd, så det koster

ikke en en bondegård at deltage i spillet.

Klubben har selv Necromundaspillet, en del plastik figurer og et Cawdor gang. Jeg har selv en del ekstra regler til spillet som f.eks: Chaos cultists, Genestealer cults, Røve Børge regler\* o.s.v.

Så hvis der er nogle der gider spille Necromunda - så kom frit frem (jeg bider ikke)

Lars alias Father Marcus

\* advarsel - disse regler er ikke for børn og sarte sjæle!!





# Skummel afsløring!

## GW nyt

Her følger en artikel der er fundet på Internet. Den beskriver GW's lede og kyniske politik og giver et ganske klart billede af hvorfor deres priser er så urimelig høje og hvorfor deres kundesupport er så elendig. Efter artiklen følger et kort referat på dansk. Artiklen er bevare i sin originale form og ikke forsøgt oversat for at bevare det oprindelige budskab. [red.]

***\*NOTE: This is written entirely by the folks at GW, and not a word has been altered.\****

>> THE INSIDE SCOOP

"KIDS, KIDS, KIDS"

By: Blake 'Kids are people too' Shrode, Mid West Sales Team

I'm quite sure that you have been on the phone with one of us here at Games Workshop, and you were told that kids are your best investment. Well, we have a problem in America, in that the majority of our players right now are between 18 and 24. Why is this a problem?

Quite simply because older "kids" have bills, girlfriends, cars, insurance, and college to pay for every month.

Their disposable income tends to be fairly small. I've told people several times that a 14-year-old doesn't have bills, doesn't drive and doesn't have any interest in girls, yet! Every cent that a 14-year-old gets IS disposable! And, they will spend it! Just ask their parents. The parents will probably tell you that they blow seventy dollars a month on video games, which their kids will be done with in two weeks! Remember, Games Workshop sales are based on disposable income, and more importantly impulse buying. Kids are impulse shoppers, which is why they can put so much money into your store.

[Inset by pic] - Games Workshop stores encourage kids of all ages. If they are old enough to grasp the concept and not swallow the models then they are welcome customers!

"But I don't want kids in my store!", some of you have told me. Why? They are incredibly enthusiastic, always talk about their hobby, stop in frequently and BUY STUFF!. Half of the "old time gamers" come in and complain about prices of a boxed sets that they could buy "two dollars cheaper a year ago." Yet, they weren't going to buy any more Terminators anyway. Why? Because they probably have at least five unprimed already, let alone unpainted (and most probably have one or two in blisters still!). The new kids have none and are going to BUY them! Plus, the enthusiasm they bring into your store can also be truly invaluable, as they get everyone around them excited and into the game.

You should also view each kid as a long term customer. Sure, some will move on or away, but they'll spend ten or twenty bucks a week for quite a while. They will eventually become your "old-guard," and they will start having cars, bills, girlfriends and all the rest. But they will also get others kids into your store. When you are fourteen, your world is awfully small. You have a bestest friend and two best friends, while those friends have different friends. Eventually, the network of friends extends out to around thirty people. Some of you have seen what happens if a group of kids gets interested in Warhammer, and then you end up with an entire school frequenting your store. This happened in the store where I worked, and I had to start up a special "Youngblood" league for them. They were soon spending more money than any other gaming group I had!

[Inset by pic] - September means schools are back in. This also means it's a perfect time to recruit a gaming group from a school near you!

The key is to get kids into the store! One of the best ways is to use demos of the main game. These are really simplistic and basic using half the boxed set. "seventy to seventy-percent of the customers we run a demo for come back into the store within a week," according to one of our store staff. This means they have interest, and normally come back to buy the main game while the demo is still fresh in their minds.

(continues on page 8)

(continued from page 7)

One thing to keep in mind about kids is the fact that they probably won't want to

talk to you right away. You are an adult, and adults on the whole are usually intimidating to kids. The best way to break through this barrier is to treat them like an adult, and to talk about the hobby. Kids will respond, and they will surprise you with their enthusiasm and willingness to learn (they are like dry sponges, and they absorb game information incredibly fast!) They'll soon be kicking you around at Warhammer or Warhammer 40,000.

The only thing to remember is to keep getting new kids. If you stop recruiting one month, you'll have fewer new customers building armies the next month. It may sound like a lot of work, but you really will see a vast increase in sales if you just get the right mix of kids in the store.

[Inset by pic] - Remember, potential Games Workshop enthusiasts aren't just 14-year old boys. In fact, the average age seems to get younger every year, and Warhammer and Warhammer 40,000 are even becoming more popular with the girls! (if you don't believe us just look at the Games Day shots of Games Workshop Italy in White Dwarf #206!)

**\*\*End of Article\*\*<<**

**Kort referat på Dansk.**  
*af Colin Brackley*

Dette er et nyhedsbrev skrevet til de mange Games-Workshop forretninger.

Kort fortalt handler artiklen om at forretningerne skal satse på at sælge til børn på omkring de 14 år, da de mener at alle de gamle spillere har andre ting at bruge penge på, så derfor skal de helt lade være med at have noget med dem at gøre. Man vil have forretningen til at få flere børn interesseret i GW-spil da de ofte bruger penge hver uge og er meget impulsive købere.

**Skummelt, ikke!?**



## Jokes!!

Så har vi modtaget nogle ironiske vittigheder fra det store Internet. Vi iler med at bringe et uddrag - der kommer flere i næste nummer. Vi har ikke villet oversætte dem af hensyn til eventuelle sporgrelaterede pointer. *red.*

### NEW WARGEAR

Ork Digital Weapons: There are three of these to choose from - Vortex Grenade, Power Finger (power glove stats -the middle finger of course), and Volcano Cannon. Note that these have some problems - the Vortex finger can't be removed and thrown, the Power Finger can be shot at by opponents at a +2 to hit, and the Volcano Cannon finger requires an external power source that weighs a quarter ton.

Eldar Screaming Queen Aspect Warrior gear:  
Elfarran's Eyebrow Tweezers (s9, -9 save mod, HtH only)  
Explosive Lipstick - works like a melta bomb  
Eyelash Curlers - feared by all in the Imperium!

Monk Angel Special Weapons:  
Whip of Penitence - S6, -3 saving throw. Only usable in HtH and against other Monk Angel marines.

Moldy Throne - Allows a Dead marine to continue fighting, and causes fear (revulsion at the living corpse). Also causes nearby Grey Knights and Inquisitors to succumb to Hatred for the marine using it (How dare you mock the Emperor! Kill!)

NEW! The much awaited Dork Eldar have arrived, and so has their Wargear!  
Pocket Protector - provides a 3+ save against all psychic attacks, and a 5+ unmodifiable save against all Ork weaponry.

Hornrimm's Glasses - detect all hidden foes on the battlefield  
Bad Tie - Causes all troops within 6" succumb to debilitating laughter if they fail a leadership check.

Illudium Pu-36 Explosive Space Modulator - Unique wargear for the character Marvinius Martiano, Causes the entire battlefield to explode but only works on a

2d6 roll of 12 - otherwise fizzles out and may not be used again. "Where's the Kaboom? There was supposed to be an Earth-shattering Kaboom!"

Sister Dee Dee - Companion to Dork Eldar character Dexter Labratorius, Dee Dee causes all heavy weapons and machines within 6" to be affected as if they were hit by the Adeptus power Machine Curse!

And with the pending arrival of the new Necrophile army, all Imperial and Eldar armies may take the following wargear card:

Self-destruct nacelle - This device causes Nitric Acid to completely engulf the figure when it is reduced to zero wounds. This is much preferable to normal death when fighting Necrophile forces, which are known to shoot you dead and then, um, have, er, fun with you...

Ak, ja!

Det er jo ikke helt ved siden af. Det meste af det GW fremstiller er jo efterhånden så åndssvagt at WH40K bliver mere og mere udvandet. *red.*



## ***Kaares Klumme!***

*af Kaare O. Nielsen*

### **Warhammer 40,000!!**

Måske et af de bedste spil der er fremstillet til små grimme figurer med et gameplay der er helt unikt. De forskellige racer har nogle profiler der fortæller hvor gode de er til at fjumre rundt på spillebordet. Køretøjer har ligeledes en forståelig profil der fortæller noget om dets kunnen. Der er regler for fremstilling af egne køretøjer og racer mv.

Lyder det bekendt?! Måske ikke hvis du kun spiller WH40K efter de ny regler!!

I 1987 den gang da Games Workshop var en hobby virksomhed der blev drevet af hobbyentusiaster, udkom "efterfølgeren" til Warhammer Fantasy Battle, fremtids spillet Warhammer 40,000 "RogueTrader". Ligesom WFB var WH40K-RT skrevet ud fra det koncept, at der var tale om et hobby spil hvor man havde nogle grundregler og lidt avancerede regler samt lidt baggrund. Resten var op til ens egen fantasi. Regelsættet der er på 272 sider giver et glimrende indblik i universet og ikke mindst hvordan man får det rimeligt sjovt med sine små grimme figurer.

Det hele gik godt indtil en gang i 1993 hvor en ond pengegrisk yuppi pludselig købte hele GW og lavede om på hobbykonceptet. Nu skulle det dreje sig om PENGE!!! Det skulle ikke længere være muligt at have det sjovt ret længe ad gangen - ikke med de samme figurer. Salget skulle stige hele tiden og det kunne kun lade sig gøre hvis man i tide og utide lavede om på regler og troppesammensætninger. Det gjorde man så!! Et andet sted i dette blad er en uensoreret artikel der fortæller noget om GW's politik; nemlig at det ikke kan betale sig at satse på på spillere over 14 fordi de ikke er engageret i at købe nok fordi de interesserer sig for andre ting i tilværelsen end lige GW's produkter!

Men nok om det!!

Tilbage til begyndelsen. Rogue Trader reglerne som nok er den bedste betegnelse for dette regelsæt for ikke at forveksle dem med de nuværende WH40K regler, udkom som sagt i 1987. Spillet gik rigtigt godt og når man kendte til WFB kunne man lynhurtigt omstille sig til Rogue Trader. Reglerne bærer tydeligt præg af at være skrevet af hobyspillere; billederne i regelsættet er taget i en eller andens stue og det hele virker kanon afslappet. Ikke som idag hvor altid er forkromet og pustet op til noget lort!!!

Der gik et par år hvor Rogue Trader lagde sig godt til rette hos de glade spillere. Men der manglede ligesom noget. Der var for mange dumme spillere der ikke kunne finde ud af andet end at diskutere regler og dette resulterede i, at der i 1989 udkom WH40,000 Compendium. En net sag på 198 sider med artikler fra White Dwarf. Her blev flere af reglerne fra grundsættet forklaret eller der var kommet nogle ændringer. Ikke noget der radikalt ændrede spillet men regler der gjorde det lidt klarere at spille. F.eks. blev space marines opgraderet fra toughness 3 til 4 fordi man havde fundet ud af at de døde for hurtigt - og det kan man jo ikke ha' når det drejer sig om Imperiets fineste krigere. Compendium'et giver også et bedre indblik i WH40K verdenen og der er armylist'er til både space marines, imperial guard, squats og eldar harlequins.

Så gik der et par år mere med terningkast og jeg-ska'-gi'-dig-ska'-jeg!! WH40K var blevet rigtigt populært og der kome hele tiden nye figurer der passede ind i den store



sammenhæng. Så kom året 1991. Warhammer 40,000 Compilation udkom. Det indeholder eldar og genestealer armylist'er samt opdateringer på nogle imperial ting; terminators og sådan noget. De glade spillere spillede videre og hyggede sig med det gode spil i uskyldig uvidenhed om den mørke fremtid der ventede dem.

Så kom året 1992. WH40K kører videre. Der findes kun tre officielle køretøjer til spillet; LandRaider'en, Rhino'en og Predator'en samt en masse småting til at suse rundt på så som Landspeeder'en, Jetbikes mv. Men der kunne også fremstilles nogle kanon fede køretøjer som man kunne fremstille af de kits man kunne købe for rimelige penge (det var dengang)! Regler forkøretøjer blev lavet om så man nu skulle bruge en gennemsigtig sigte-ting og skyde på en silhuettegning af køretøjet. Pointværdierne var lavet om, for nu var det blevet nemmere at smadre et køretøj. Det havde man gjort fordi nogle latterlige spillere have brokket sig over, at man ikke kunne smadre et køretøje hurtigt nok i spillet. Hva' galt er der i det?!? Man sender sgu' da ikke en tank in på slagmarken hvis den kan blæses i stykker på et spiltsekund. I dag koster en LandRadider 250 points. I Rogue Trader koster den 700. Og der sparker den kanon meget røv!! Med powerfield og powerfield sincronisers var en "LR" bare helt usårlig og man kunne transportere sine tropper helt frem til det sted hvor de skulle af, uden at skulle bekymre sig ret meget om den skide tank nu ikke blev sprængt i luften undevejs af en eller anden skidesprælle med en latterlig "lysekanon" eller en melta-en. Der var selvfølgelig også en anden grund; når en LandRaider koster 700 point kan den være svær at presse ind i en spilbar hær og er der jo ikke mange der køber dem. Men sætter man værdien ned, så kan man have mange flere med og så er de jo oplagte købe-emner - til en lidt højere pris. Det er iøvrigt underligt at tænke på; de første Rhino og LandRaider sæt indeholdt to kit i hver pakke. De kunne bare ikke købes i Danmark og blev lynhurtigt reduceret til et-kits-sæt i England også - men prisen forblev den samme!

Spillerne accepterede de nye regler og spillet fortsatte. Der var muggeri over de nye regler og GW arbejdede videre med et nyt koncept. I 1992 udkom så det sidste af de tre tillæg til Rogue Trader reglerne; WH40K Battle Manual. Her begyndte tingene ligesom at ændre sig. Man kunne fornemme en mutation var på vej. WH40K Battle Manual er faktisk en omskrivning af de gamle regler og dermed et helt nyt WH40K spil. Alle de hidtidige ændringer var samlet i denne bog og den ny close-combat regel (den med alle terningerne der kastes rundt på bordet) kom til spillernes kendskab. Det betød at figurer der førhen havde været kanon seje og virkelig kunne sprake røv i nærkamp nu var reduceret til en svækling der gik i selvsving og overhovedet ikke kunne styre sin finmotorik. De seje figurer var reduceret til en samling latterlig narrehatte der kun kunne skræmme en hårdt angrebet astmapatient hvis de anstrengte sig meget!! Kanon nedtur, mand!!

Men spillet fortsatte og i det skjulte steg priserne lidt.

[Her ville det være godt med lidt dystre baggrundsmusik.]

Så kom skæbneåret 1993. Den onde pengegriske yuppi overtog GW og aflivede straks det gode gamle spil. Rogue Trader afgik ved døden og et ny WH40K spil med plasticfigurer så dagens lys. Samtidig blev samtlige armyslister ændret for nu skulle der sælges figurer også til dem der havde de gamle regler. De skulle omvendes til de nye tider.

Priserne steg!

En af grundene til at der skulle sælges nye figurer var, at nogle engagerede hobbyentusiater forlod GW i protest mod det nye regime. De havde copyright på nogle af de figurdesign GW havde solgt og GW gad ikke betale til folk der ikke var "rettroende" så derfor skulle nogle figurer laves om. Det skete også med andre figurer. Space marines fik ny power armour design for så kunne man sælge nogle flere af dem.

Og så steg priserne...igen!

GW havde og lavet an anden svinestreg. Kort før det nye spil udkom, havde man udgivet en komplet samling af profiler til samtlige køretøjer til spillet. Den var komplet ubrugelig fordi man i de nye regler brugte et helt ande koncept for at udregne skader på køretøjer. Det nye spil var fyldt med latterlige kort med en masse åndssvage spiltillæg. Mission cards (for spillere der ikke selv kan finde ud af et plot for deres spil), strategy cards (for spillere der er så taktisk åndslamme at de ikke kan spille spillet) og ikke mindst psychic powers der nu skulle trækkes af en kortbunke og ikke som i de gamle regler hvor man selv kunne vælge sine powers og hvor disse powers var langt bedre end de latterlige skumle tanker der kan sendes ud over slagmarken i det nye spil.

Og priserne steg..!

Det blev mere og mere klart, at det nye WH40K var beregnet for en helt anden målgruppe en det gamle spil. Rogue Trader henvendte sig mere til "voksne" spillere mellem 15 og 18 og opefter. Det nye WH40K gik efter en helt anden målgruppe; de 10-14 årige (er den slags ikke ulovligt...jamen små børn...?!). Nå, men GW var da ligeglade. De smed de gamle spillere på porten og kastede sig over noget ungt kød i stedet. Salget skulle op...op...op...op!!

Og priserne steg.....endnu en gang!

De sidste fire år har være præget af et WH40K spil der totalt har mistet sjælen. Det er reduceret til et kortspil hvor man kan flytte sine stereotype figurer og ens køretøjer falder fra hinanden når man lyser på dem med en mag-lite. Samtidig kan man få sig et "hyggeligt" spil kort når man - uden at have evnerne - kan udmanøvrere sin modstander med et startegy card eller lade sine psykere se hvem der har den bedste power på hånden. Genestealerne blev pludselig en del af tyranniderne - forstå det hvem der kan. Hvordan kan de dog gå sammen med nogen der æder deres eneste mulighed for at formere sig. I de gamle regler havde genestealere en hel unik cyklus der gjorde dem interessante at spille med. Men nu ganger de op med tyrannider og kvabber rundt på spillebordet ligesom alle de andre grimme figurer.

Orkerne er også blevet inficeret med GW-ånden. Nogle spillere fattede simpelthen ikke, at orker pr. natur er kanon dumme og ikke ejer ret meget fornuftig sans. Det ville GW lave om på så alle spillere, der nu var reduceret til nogle ynkelige klynkeunger, kunne spille "retfærdige krigsspil" (se iøvrigt Kaare's Klumme i blad no. 6). Retfærdig vil i GW termer sige, at man bruger et (totalt misvisende) pointsystem der, når begge hære har samme pointværdi, er lige stærke. Det er jo noget frygteligt sludder og det er bevist indtil flere gange. Det har jo også senere vist sig, at mange køretøjer og figurer har en tilnærmelsesvis pointværdi der ikke er baseret på noget som helst. Det var de i Rogue Trader! Her kunne man sammensætte et køretøj efter faste regler og derudaf kom en pointværdi der var mere troværdig. Hvor orkerne førhen kvabbede rundt og var en kanon fornøjelse at spille med fordi de var så dumme og utilregnelige, var de nu nogle figurer der bare så anderledes ud og havde nogle få spilmæssige ændringer i forhold til de andre racer. Men ellers var de lige så stereotype at spille med som alle andre. Latterligt!! Det var da meget sjovere da man spillede racen nøjagtige som de var beskrevet med deres speed-freaks, wierdboyz der tossede rundt, stormboyz med balnkpudsede støvler og noget der mindede om diciplin, snobbete bosser der gik mere op i deres påklædning og megastore våben der var lige så meget til fare for dem selv som fjenden. Alt dette er reduceret til noget latterligt intetsigende bras. Erstattet af tåbelige wargear cards (mere kortspil) fordi engelske unger åbenbart er dummere end andre folks børn og ikke kan finde ud af det der med selvdiciplin og en smule underdrivelse i spillene. Hvis der ikke er faste regler kan de ikke finde ud af noget.

Ok, man må indrømme at GW har nået sit mål; at få nogle yngre mæg-unger til at spille WH40K. Det er da udemærket med en hobby, det er bare synd at spillet er ødelagt fuldstændigt. Hvorfor kunne man ikke bare beholde Rogue Trader, deri findes jo både basisregler og "advanced rules" for erfarne spillere. Det er jo kanon åndssvagt at skulle stille op med tonsvis af latterlige kort for at spille et figurspil i stedet for bare et enkelt regelsæt som det sagtens kan lade sig gøre med andre spil.

Der er ikke noget at sige til at der er en spirende bevægelse der vender sig mod GW. Rogue Trader vender tilbage!! Giv WH40K sin sjæl tilbage og pust nyt liv i spillet. Forband deres opskruede priser. Der findes et hold udbrydere fra GW der har fremstillet spillet Warzone (se Chainmail no.4) og her sælges figurerne til under ¼-del af prisen for GW-figurer. Det kan jo også lede tanken hen på figurerne fra Marauder Miniatures. Dette firma er opkøbt af GW så man slap for konkurrence. Det er nu kun Citadel Miniatures der fremstiller figurer til GW's spil. Det er iøvrigt meget svært for andre firmaer at få licens til at fremstille GW-figurer, specielt hvis man også fremstiller figurer til andre spil. Det vil GW nemlig ikke ha' for så kan salget jo ikke gøres optimalt.

Til dem der spiller WH40K i HSRF: hvis I vil være med til at genindføre Rogue Trader-reglerne så giv lyd fra Jer. I mister ikke noget af jeres nuværende hære men tværtimod, I vinder en masse gode regler og får et bedre spil.

Z U

Kaare

---

## Slaget i Danmarksstrædet.

*Af Staffan Benedict Juul*

Jeg vil fremover i bladet gøre rede for nogle virkelige slag både på land, til vands og i luften, den første artikel omhandler søslaget i nordatlanten i Maj 1941.

I maj 1941 hvor anden verdenskrig som bekendt rasede i det meste af Europa, stod den tyske Kriegsmarines flagskib Bismarck ud for at foretage konvoj jagt i atlantehavet, men den britiske flåde der var udstationeret i Scapa Flow, blev sendt ud for at stadfæste englændernes overlegenhed i overflade styrker.

Den tyske styrke bestod af slagskibet Bismarck og den tunge krydserser Prinz Eugen, begge var hyper moderne i 1941, Bismarck var lige færdig med sin prøvetur hvor den havde sat ny hastighedsrekord på hele 33 knob i Østersøen, Prinz Eugen var søsat i 1940 og var den sidste af Hipper klassen.

Operationen blev overvåget af englænderne lige fra planlægningen, tyskerne sejlede med en kraftig eskorte op gennem Storebælt til Norge hvor de gik ind ved Bergen for at bunkre og få de seneste kort over egne miner i farvandet.

Efter ganske kort tids sejlads blev tyskerne opdaget af engelske krydsere det var de to tunge krydsere HMS Norfolk og HMS Suffolk, de var udrustet med en lige

så avanceret radar som tyskerne, dog var den mere pålidelig. Efter at englænderne har fundet tysker afsendes der en rapport til admiraltetet i London, denne rapport skaber en del panik fordi englænderne ikke havde troet at tyskerne var nået så langt som de var og heller ikke at tyskerne ville gå igennem Danmarksstrædet i stedet for mellem Island og England.

Som hjertet af den britiske flåde og hele Storbritanniens stolthed var HMS Hood en slagkrydser der blev bygget i 1918 lige efter første verdenskrig, den og det nye hurtige slagskib HMS Prince of Wales, der ikke helt var bygget færdigt og stadig havde værftsarbejdere ombord blev sendt ud for at sænke den tyske enhed.

Da englænderne kl. 5.05 den 24. Maj 1941 opdager den tyske styrke beslutter de straks at åbne ilden, deres styrke er jo overlegen på flere punkter, for det første er Hood verdens største krigsskib og den engelske flådes stolthed, desuden er PoW det mest moderne krigsskib i verden på det tidspunkt, for det andet råder tyskerne kun over et slagskib og en krydser, hvorimod englænderne har 2 slagskibe og 2 krydsere, de sidstnævnte blander sig ikke i den følgende kamp, og til sidst har englænderne flere kanoner end tyskerne. Af hovedkanoner har tyskerne i alt 16 og kun 8 af disse er af de meget effektive 38cm pjecer, englænderne har 18 og 8 af disse er 38cm, de sidste 10 er 36cm. Dette er en rimelig fordel til briterne. Den eneste fordel tyskerne var i besiddelse af var, at de kendte til deres eget skibs grænser og fordele. For på Bismarck var monteret det mest moderne sigteapparat der fandtes noget sted i verden på det tidspunkt.

Englændernes første salve affyres på 27 kilometers afstand, tyskerne måber; på den afstand er englændernes chance for at ramme noget som helst ikke til at regne med, men efter at have sænket afstanden og have manøvreret i en gunstig position giver den tyske admiral Günther Lütjens, af sine undergivne - kaldt "den sorte djævel"- ordre til at optage kampen med den engelske slagstyrke. Bismarcks første salve er dækkende og Hood rammes midtskibs hvor alle bådende er placeret. Imens har englænderne fået affyret flere bredsider og fået skudt sig ind, men deres position er ikke gunstig, for i forhold ligger de vinkelret på de tyske skibe så englænderne har "kun" 10 kanoner til at beskyde fjenden, desuden er der begyndt at vise sig en del fejl og mangler på PoW; dens kanontårne er ikke testet, så arbejderne ombord må afløse skytterne i tårnene for at udbedre fejlene. På dette tidspunkt begår den engelske artillerichef den værste fejl i slaget, han beordrer begge skibe til at skyde på det forreste skib i den tyske formation, dette er krydseren Prinz Eugen og ikke slagskibet Bismarck, det farligste af de tyske skibe har altså tid og fred til at sigte sig ind på Hood.

Klokken er nu 5.37 da Bismarck affyrer den anden bredside mod Hood, hvad der sker nu er der to teorier om, den første: en 38cm panserbrydende granat falder ned

i en stejl vinkel og gennembryder Hoods dæks og magasin pansring midtskibs, granaten der vejer 1,1 ton går igennem 2 dæk og detonerer imellem granaterne til det sekundære batteri, eksplosionen får praktisk talt Hood midt over. Den anden: en 38cm granat (type ukendt) rammer Hood midtskibs og får dens torpedoer til at eksplodere, kraften fra denne eksplosion river Hood midt over, hvorefter det tager den 30 sekunder at synke.

For at komme med min egen mening om teorierne mener jeg at den første er den mest realistiske, fordi 1) granaten er beskrevet som en panserbrydende, den eneste der normalt bruges mod skibe, den type springer ikke ved kontakt men har et forsinket springhoved. 2) Hoods pansring var mangelfuld for at sige det mildt over midtskibs magasin. 3) af alle de optegnelser jeg har kunne finde om Hood var torpedoerne fjernet lige inden anden verdenskrig. Og 4) 2 53cm torpedoer med en samlet ladning på 450 kilo sprængstof var mindre end den mængde springstof der er i en 38cm granat og ikke i stand til at rive en slagkrydser midt over.

Efter Hood er gået ned går der et par sekunder hvor englænderne tøver, derefter skifter PoW mål og begynder at skyde på Bismarck, en 36cm granat rammer Bismarck i boven, hvilket bevirker at Bismarck tager 400 tons vand ind og lækker mindst 260 tons fuel olie. Bismarck skifter ligeledes mål og tager PoW under beskydning allerede den første salve rammer, en 38cm granat driver ind gennem kommandobroen og detonerer i radiatorummet lige bag broen, eksplosionen dræber alle på broen, med to undtagelser; kaptajnen og en signalgast overlever på mirakuløs vis. Efter denne træffer trækker englænderne sig ud af kampen.

Efterspil:

Af hele Hoods besætning overlever kun tre mand ud af en besætning på 2400. Prince of Wales halter hjem for at blive repareret, den bliver senere sænket af japanerne i Stillehavet.

Prinz Eugen overlever krigen, den springes senere i luften ved en atombombe prøve i Stillehavet.

Hvad der sker med Bismarck vil jeg skrive om i næste nummer af Chain Mail.



## Svar på "En lille bitter kommentar" og "Brev til formanden".

Jeg var godt klar over at nogle medlemmer ville føle sig truffet over min beretning på generalforsamlingen, og at den måske var hårdere end nødvendigt, men at reaktionen ville komme på denne måde, havde jeg ikke regnet med. Det undre mig, at der var så få kommentarer til beretningen på generalforsamlingen, og at den blev godkendt, når den har fremkaldt en sådan reaktion og ligefrem kaldes "totalt malplaceret" og "et udtryk for uvidenhed". Samtidig syntes jeg at det er at overvurdere min person, hvis man mener at, det er fordi jeg ikke er der at aktivitetsniveauet er så lavt. Jeg er godt klar over at jeg ikke altid har været den mest "synlige" person i foreningen i foreningen, men direkte at drage paralleller mellem mit fremmøde og valgtidspunkterne syntes jeg er lidt i overkanten og på det nærmeste tangere injurier.

Aktivitets niveauet er meget varierende ligemeget om jeg er tilstede eller ej. En tilfældig onsdag efter jeg havde modtaget nævnte "breve" lavede jeg et tjek på medlemmerne. Det viste sig at kun 13 medlemmer var mødt op (50%). I et lokale blev der spillet, her var 6 personer, hvoraf de 2 deltog i spillet mens de andre snakkede (33% aktivitet). I et andet lokale var der 7 personer hvoraf de 4 sad og malede, mens da 3 andre så på (57% aktivitet) altså en samlet aktivitet på under 25%, på en ganske almindelig spilleaften. Desuden var samtlige medlemmer på nær undertegnede gået kl. 21.30. Det gav mig en lidt underlig smag i munden over de breve jeg netop havde modtaget angående min kritik af aktivitetsniveauet. Hvad weekenderne angår er jeg godt klar over at aktiviteten er større der, med de var ment som en ekstra mulighed for at spille større spil, ikke som en erstatning for aktiviteten om onsdagen, som resultatet har været. Det er stadig onsdagen der er vores primære foreningsaften og det var den der trængte til at blive styrket. Jeg har i det sidste stykke tid set en stor aktivitet om onsdagen og det glæder mig meget og jeg håber det er et tegn på at folk vil udnytte onsdagen mere også til at spille. Det er trods alt om onsdagen de fleste interreserede vil dukke op for at se hvad vi laver og hvis vi så giver udtryk af at være en diskussions klub istedet for en spilleforening, får vi nok svært ved at holde på nye medlemmer.

Angående kvaliteten af det der foregår, er det ganske rigtig at den er blevet højere, men det nytter ikke, hvis der sidder enkelte grupper og højner kvaliteten hver for sig, således at det overordnede indtryk stadig er at kvantiteten mangler. Dermed mener jeg ikke at vi skal højne kvantiteten på bekostning af kvalitet, men det nytter ikke at vi til sidst sidder 7 medlemmer tilbage med en høj kvalitet i det vi laver. Jeg ved godt at flere medlemmer bruger meget tid på at udvikle deres egne systemer

*...fortsættes på bagsiden...*

## Guadalcanal - en del af krigen i stillehavet

af Kaare O. Nielsen

Den 7. december 1941 angreb japanerne (dem med Sony og Toyota og alt det der..) den amerikanske flådebase ved Pearl Harbor. US'erne blev sure og dette blev begyndelsen på krigen i Stillehavet. Efter at amerikanerne var kommet sig over chocket og havde vundet slaget om Midway lå bolden nu på deres halvdel. Marinekorpset (læderhalsene) blev sendt ud som et rent tæskehold for at give japanerne klø.

En del af strategien gik ud på at tilbageerobre de småøer som japanerne havde hugget. En af disse øer var Guadalcanal. Det, der startede som en fredelig landgang blev begyndelsen til et seks måneder langt helvede i tropisk jungle.

### I land

Den 7. august 1942 gik 1. marine division under ledelse af general Vandegrift i land på Guadalcanal.

Klokken 06:47 nåede den amerikanske landgangsflåde frem til øen og ankrede op. Landgangsbådene blev klargjort og klokken 08:00 iværksattes landgangen. Den foregik to steder på øen. De amerikanske tropper mødte ingen modstand overhovedet.

Efter etableringen af et brohoved rykkede landgangstyrken ind i junglen og satte kurs mod den flyveplads som japanerne var ved at anlægge. Efter et par timers lunt gennem junglen hvor intet, udover fuglefløjt forstyrrede stilheden, nåede de frem til en lysning. Her fandt de nogle barakker og en sørgelig samling koreanske tvangsarbejdere. Lejren de havde fundet var i al hast forladt af japanerne.

### Nul neine, nul neine - der er fjender allevegne!

Marinerne indtog den forladte lejer og standsede fremrykningen midlertidigt. Men så skete der en ændring. Da natten faldt på "vågnede" junglen. Japanere dukkede op og kom farende frem fra deres skjulesteder. De kastede sig frem med knive, håndgranater og automatrifler. Marinerne forsvarede sig (naturligvis) og slog angrebene tilbage. Dette kunne ske op til flere gange på en nat. Japanerne udførte en masse små hurtige angreb der efterhånden blev en plage og flånsede nerverne på US tropperne.

Da amerikanerne nogle dage senere fandt frem til flyvepladsen tog det dem ikke langt tid at okkupere hele området. Ved middagstid var den sidste af de to



bataljoner der var sendt frem mod flyvepladsen, nået til udkanten af startbanen og klokken 16:00 var hele pladsen besat og alle fjender nedkæmpet.

### **Pokkers osse**

Men det var ikke forbi endnu. De næste mange måneder vendte japanerne tilbage. De blev landsat på øens nodrlige del (amerikanerne var gået i land i syd). Den japanske konvoj der hver nat satte tropper i land blev døbt "Tokyo-ekspressen". Denne konvoj havde også en anden - temmelig irriterende vane; den udspyede en natlig "trommeild" mod de amerikanske stillinger. Tonsvis af granater haglede ned over US'erne på flyvepladsen. Det var en fast rutine, at når de japanske tropper var sat i land ja, så kunne man jo lige så godt "smutte" forbi og kaste en par granter eller 50. Granater af pæn størrelse ( 30 og 38 cm kanoner) dryssende ned omkring øerne på de amerikanske tropper. Hvis man ikke blev såret eller dræbt af de natlige kanonader så kunne man være sikker på at få granachok. Efter 7-8 uger var der mindst lige så mange tilfælde af granatchok som der var "rigtigt" sårede soldater. Men ikke nok med at granaterne sprang om natten. En del af granater var udstyret med et meget "tålmodigt" brændrør. De sprang op til 11 timer efter nedslaget og på den måde kunne bombardementet vare stort set hele døgnet. Samtidig sad japanske snigskytter i træerne omkring flyvepladsen og skød efter marinerne. Japanerne var fuldstændigt ligeglade med om de blev ramt af deres eget skibsartilleri - de blev hængende i træerne og fortsatte med at skyde efter GI'erne. Guadalcanal var nu udnævnt til et sandt helvede. Hvis ikke man var tosset når man ankom - så blev man det!

### **CHARGE!!**

Om aftenen den 12. september indledte den japanske flåde en beskydning der varede hele natten. Om morgenen tav skibsartilleriet og de tidsinstillede granater overtog "underhodningen". Om aftenen begyndte beskydningen igen og omkring midnat satte japanerne deres angreb ind. Myldrende gennem junglen med fanatisk hyl, stormede de frem med knive og håndgranater. Det lykkedes amerikanerne at kaste dem tilbage på begge fløje men center forsvaret brød sammen og det lykkedes for en håndfuld japsere, at komme helt ind i Vandegrift's hovedkvarter. Her blev et sergent dræbt. Det lykkedes at slå angrebet tilbage. Over 500 japanere var mejet ned. Havde det ikke være for feltartilleriet var forsvaret brudt sammen. Japanerne trak sig tilbage til øens nordlige del hvor der reorganiserede sig. Nu kom så en periode med et mere stille "klima". Ingen bombardementer og ingen angreb. Til gengæld var det lykkedes for japanerne, at landsætte en hel division sidst i september måned 1942. Det var ikke velset.

Den 11. oktober besluttede amerikaner at sætte en stopper for "ekspressens" virke. En eskadre bestående af tre tunge krydsere, to lette og fem jagere satte kursen mod det sted hvor den japanske konvoj plejede at dukke op. De blev noget

overrasket da de pludselig i nattens mørke nær var sejlet ind i dem. Japanerne kom på en tværgående kurs og blev fuldstændigt overrasket. En tung japansk krydser blev det første mål og blev i løbet af få minutter plaffet midt over og sank omgående. Japanerne var ti minutter om at forsvare ilden. De var gået helt i selvsving over at nogen angreb dem. Da de endelig begyndte at skyde igen havde de mistet yderligere fire skibe. Tsk, tsk.

Amerikanerne mistede en jager og en krydser blev alvorligt beskadiget. Til gengæld havde japanerne mistet fire krydsere, mindst fire jagere og et troppetransportskib. Den næste dag, 12. oktober 1942 blev der landsat 6000 nye marine infanterister. Derudover ankom fire motortorpedobåde der skulle tage sig af Tokyo-ekspressen når den viste sig igen.

### **Gal igen**

Men allerede den 13. oktober var den gal igen. Japanerne havde intet lært af deres nederlag. De fortsatte med at landsætte tropper og bombardere den okkuperede flyveplads. Om morgenen den 25. oktober landsatte japanerne endnu flere tropper og materiel. Om aftenen indledes det hidtil største angreb på de amerikanske stillinger. Kampvogne og infanteri tromlede frem gennem junglen. Fire gange angreb japanerne og fire gange blev de slået tilbage. I et sidste desperat angreb lykkedes det for de skævnøjede at erobre et hjørne af flyvepladsen der iøvrigt var opkaldt efter en eskadrillechef der var omkommet under slaget om Midway. Flyvepladsen var døbt Hendersons Field. Ved at samle samtlige reserver plus de nyankomne "rookies" lykkedes det GI'erne at tilbageerobre det tabte hjørne. Samtlige 2.200 japanere der holdt deres ny-erobrede område måtte udslettes. Ingen af dem ville overgive sig. Ude på vandet havde amerikanerne fået forstærkning af hangarskibene Hornet og Enterprise. Under søslaget ved Santa Cruz den 26. oktober blev Hornet sænket og Enterprise beskadiget. Amerikanerne mistede over 100 fly men japanerne opgav og trak sig tilbage.

### **Tag den!**

Men nu var det blevet US'ernes tur. 30. oktober beskyder krydseren Atlanta de japanske stillinger. Nu er det japernes tur til at bide i græsset. Amerikanerne angriber derefter de japanske stillinger og får trængt dem tilbage. Men allerede den 3. november går offensiven i stå. Kun takket være skibsartilleriet lykkedes det at få gang i offensiven igen. Over 700 flygtende japanere udslettes. De japanske styrker trækker sig tilbage til bjergene. Men kun for at re-organisere. Slaget om Guadalcanal fortsætter. Både til søs og til lands. Søslaget der varede fra den 1. til den 15. november betegnes som selve søslaget om Guadalcanal. Japanerne fik en læsterlig gang klø. Tilbage var kun nogle få tropper på øen. Men det skulle tage tre måneder før amerikaner havde fuld kontrol med hele øen. Marinerne blev afløst af almindelige infanterister. Friske tropper og forsyninger kom frem.

I begyndelsen af februar dukkede Tokyo-ekspressen op igen. Denne gang talte den flere skibe end den plejede. Amerikanerne frygtede en ny storoffensiv men kunne ånde lettet op. Skibene var kommet for at evakuere de resterende tropper. Den 9. februar var øen under fuld amerikansk kontrol.

### Lidt tal

Der blev ialt landsat 60.000 amerikanere på Guadalcanal. Af disse blev knap 2.000 dræbt og de såredes tal var på cirka 4.200.

Japanerne havde en stående styrke på 36.000 mand. Af dem omkom 24.000, heraf 15.000 på slagmarken mens 9.000 døde af sygdom. Amerikanerne fik kun taget 1.000 japanere til fange. Dette fortæller tydeligt med hvilken fanatisme japanerne kæmpede.

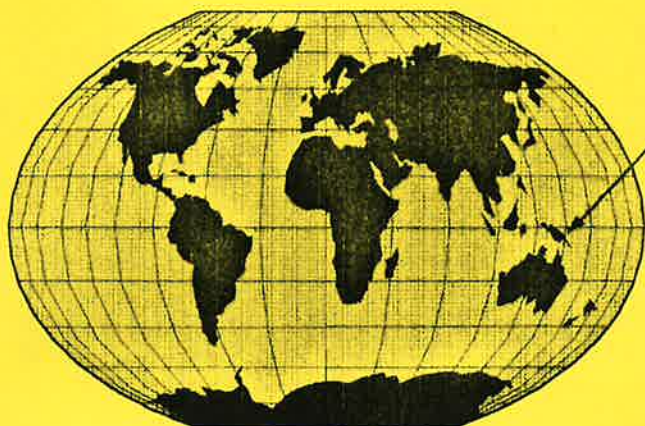
Guadalcanal er en af øerne i øgruppen kaldet Salomon-øerne der ligger øst for Ny Guinea. Det siger lidt om hvor tæt japanerne har været på Australien og hvor stor udstrækningen i deres erobringer har været.

Ved Guadalcanal lykkedes det for amerikanerne at standse japanernes fremturen og stikke dem en på snotten.

### Heh heh

Senere har japanerne bredt sig med deres biler og elektroniske gadgets over stort set hele verden. Der ka' man bare se.

☺ Kaare



Her omkring  
ligger Salomon-  
øerne.

...fortsat fra side 31...

og ideer, for også derigennem at højne alsidigheden i foreningen, men mit indtryk er, at disse ideer kommer så hurtigt efter hinanden, at man har alt for mange projekter igang på samme tid, og derfor ikke får tid til at gøre de enkelte helt færdige, så de bliver brugbare for et større publikum. Der bliver også spurgt om hvad der er blevet af "*nyt fra formanden*" i vores blad? Hvis man kigger efter er det blevet overtaget af nyt fra bestyrelsen, da der i lang tid ikke skete ret meget der var værd at skrive om. Men hvis man mener, at dette indlæg skal genoptages, skal jeg gerne gøre det.

Jeg håber ikke disse breve har været ment som et mistillidsvotum, men som noget jeg skulle spekulere nærmere over. Jeg har ihvertfald læst dem i den ånd, og har også taget flere ting til mig. Hvis andre har samme eller andre ting de er utilfredse med, syntes jeg de skal komme frem med dem til mig persoligt, så vi er fri for at have denne form for skriverier i vores blad, selv om Kaare nok syntes det er rart at så mange har skrevet denne gang, så vi kan snakke om dem på en lidt mere behagelig måde.

Lars skriver tilsidst i sit brev, "jeg håber ikke at det gentager sig ved næste års general forsamling". Det gør jeg heller ikke, men det er op til os alle i fællesskab, at søger for at dette ikke bliver tilfældet.

Bo Bekker, Formand HSRF

---

### En enkelt kommentar fra redaktionen

Selvom indholdet i dette foreningsblad helst skal koncentreres om vores spil, er debatter ikke noget vi skal fravælge. Det betyder ikke at bladet i fremtiden skal være et diskussionsforum hvor skytset er rettet mod personer. Denne episode kan så være en parentes i vores blads historie (vi har nemlig jubilæum med det næste nummer der er nummer 10)!!

Redaktionen vil ikke blande sig i hvad der skrives så længe dem der skriver, holder sig til et sobert sprogbrug og kan argumentere for deres synspunkter. For mit eget vedkommende er det korrekt når formanden i sit brev nævner, at jeg sikkert er glad for at så mange har skrevet denne gang...det er jeg sgu' også...for det meste af det er rent faktisk brugbare aktikler, der er leveret af vores medlemmer. De to læserbreve tæller ikke med heri, de er taget med i bladet fordi vi ikke ligge under for facistisk censur eller noget og at alle i foreningen har ret til at sige eller skrive deres mening i det forum så alle medlemmer kan deltage i debatten - så længe visse etisk regler overholdes. ☺

/red. kon