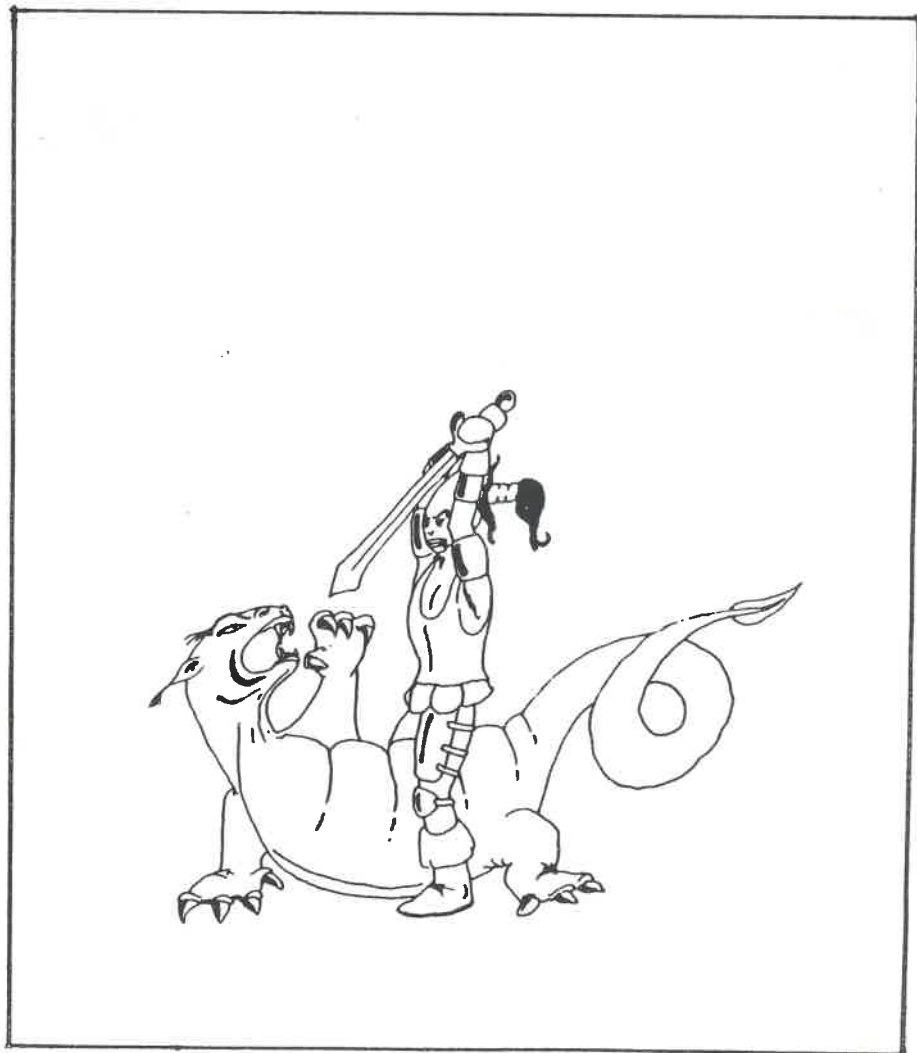


# Mysticos

Nr. 3



## INDHOLDSFORTEGNELSE:

---

|   |    |
|---|----|
| FORSIDE af UNO.....                                   | 1  |
| INDHOLDSFORTEGNELSE og CREDITS.....                   | 2  |
| LEDER.....  | 3  |
| HUSREGLER.....  | 3  |
| ANMELDELSER:  |    |
| AD&D 2nd EDITION: PLAYER'S HANDBOOK af LWH.....       | 4  |
| WABBIT'S WEVENGE af LWH.....                          | 8  |
| Endnu et kaninspil                                    |    |
| OPLEVELSEN: FASTAVAL 89 af LOR. J.JL. BOA og LWH..... | 10 |
| Fire dage i Århus                                     |    |
| HER OG NU af LWH.....                                 | 14 |
| eller der og før...Nyt initiativsystem til AD&D       |    |
| D&D PÅ HOVEDET af MAP.....                            | 23 |
| en ny måde at se D&D på                               |    |
| BREVKASSEN redigeret af LOR.....                      | 26 |
| OPSLAGSTAVLEN: FRA MAGNET TIL DIG.....                | 27 |
| BAGSIDEN af BOA.....                                  | 28 |

---

MYSTICOS...NUMMER 3...MAJ 89

UDGIVER: MAGNET. Sønderborg rolle- og brætspilsforening

REDAKTION: Lars Wagner Hansen (ansvarshavende)  
Lisa O'Reilly  
Martin Pedersen  
Bjarne Oldrup Andersen  
Jens Jørn Lund

ILLUSTRATIONER: Lars Wagner Hansen  
Lisa O'Reilly  
Bjarne Andersen  
Martin  
Uno

REDAKTIONENS ADRESSE: MYSTICOS  
c/o Lars Wagner Hansen  
Hilmar Finsens Gade 10 D, lejl. 6  
6400 Sønderborg

## LEDER

Velkommen til Mysticos nr 3! Endelig ser det ud til, at vi kan overholde den tidsfrist vi havde tænkt os.

Først to fastslåelser:

Forsiden sidste gang er vores nye logo.

Redaktøren er igen Lars Wagner Hansen.

Efter en del forvekslinger mellem redaktørerne, har den gamle redaktør (ego) atter påtaget sig det slidsomme job, at skrive denne indledende side.

Siden sidst er der sket en hel del ting, vi har været i "Radio Sønderborg", op til flere gange! Klubben har købt et nyt spil, og folk er begyndt at acceptere vores tilbud om at bytte blade.

Men nok om det, i dette nummer kan I læse nogle helt fantastiske, og meget lange, artikler. Det ser ud til at folk gerne vil læse vores blad, men det kniber lidt med interessen for at skrive noget, det er (næsten) lige meget hvad I skriver, bare I skriv noget. Bladet er måske nok fyldt med lidt rigeligt (A)D&D, men sådan er det altså!

Der er rygter om, at mange af klubbens medlemmer, er begyndt at sysle med maling af diverse miniature figurer, og oven i købet er blevet gode til det, det vil vi gerne læse noget om.

Men foreløbig må I nøjes med det vi har fået brygget sammen i dette nummer. God fornøjelse!!!

Redaktøren

---

## H U S R E G L E R

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

## Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition: Player's Handbook.

Endelig kom den! Anden udgaven af AD&D.

I 1978 så verden for første gang AD&D Player's Handbook, og næsten 11 år senere udkom der så en revideret udgave af selvsamme bog.

Men var det i det hele taget nødvendigt med en revision af AD&D? Og hvad er der egentligt ændret?

Først og fremmest må vi nok konstatere at AD&D er et af de spil der er blevet ændret mindst igennem tiden, andre spil bliver revideret med få års mellemrum, som f.eks. CoC der nu er udkommet i en fjerde udgave. I stedet har AD&D-folkene blot udsendt nye regelbøger med flere/ekstra regler, men ikke ændret grundlæggende på nogle af de gamle regler. Dette har resulteret i at der i første udgaven ialt er udkommet 13 hardcoverbøger, hvoraf man dog effektivt kan nøjes med de 2.

Men hvis vi skal se på selve bogen, hvad er der så ændret? Rent fysisk er bogen blevet dobbelt så tyk, 256 sider mod de 128 der var i første udgaven, og bogen har fået nyt omslag. Indvendigt er bogen trykt på blankt hvidt papir, før var det groft gult-hvidt papir.

I den gamle bog var der 34 sort/hvid illustrationer, alt inklusiv, af skiftende kvalitet. I den nye er der ikke mindre end 83 sort/hvid eller blå/hvid og 8 helsides farve illustrationer, og de er næsten alle af strålende kvalitet.

Men hvad indeholder bogen så, og er den værd at anskaffe? Principielt er jeg imod revisioner af rollespil, man føler som spiller og gamemaster, at man går glip af nogle vigtige informationer. Og tit er det blot det gamle spil i en ny indpakning. Så hvorfor ofre penge på noget man har i forvejen?

I dette tilfælde mener jeg nu nok man får noget for sine penge. Mange af de fejl og obskure regler der efterhånden havde indsneget sig i første udgaven er enten rettet eller fjernet.

For at starte fra en ende af. Bogen er delt op i 14 kapitler og 8 appendiks, derudover er der blevet tilføjet et indeks, hvilket der manglede i den gamle bog.

Hvert kapitel indeholder primært informationer om et emne, men det kan selvfølgelig ikke undgås at nogle kapitler vil indeholde informationer om andre emner, end dem der er deres hoved-emne. De 14 kapitler er:

- |                                    |                       |
|------------------------------------|-----------------------|
| 1: Player Character Ability Scores | 8 : Experience        |
| 2: Player Character Races          | 9 : Combat            |
| 3: Player Character Classes        | 10: Treasure          |
| 4: Alignment                       | 11: Encounters        |
| 5: Proficiencies                   | 12: NPCs              |
| 6: Money and Equipment             | 13: Vision and Light  |
| 7: Magic                           | 14: Time and Movement |

De 8 appendikses indeholder følgende:

- |                    |   |
|--------------------|---|
| 1: Spell Lists     | 5: Wizard Spells by School              |
| 2: Notes on Spells | 6: Priest Spells by Sphere              |
| 3: Wizard Spells   | 7: Spell Index                          |
| 4: Priest Spells   | 8: Compiled Character Generation Tables |

Dette gør at bogen er meget mere venlig at finde rundt i, i forhold til den gamle.

Jeg vil her gennemgå hvilke ændringer der er de største i hvert kapitel:

I kapitel 1 er der ændret på de måder man kan rulle sin character, derudover er samtlige tabeller nu samlet på et sted, så alle abilities fra 1 til 25 kan slås op et sted.

Kapitel 2 har droppet nogle af de obskure evner, som man kunne få, hvis man for eksempel blev dark elf, man kan stadig blive nogle af disse racer, men det er ikke længere nogen absolut fordel. Den største ændring er at gnomer nu får +1 på intelligencen og -1 på wisdom, derudover er tabellerne for højde, vægt og alder lavet så de er til at spille med.

I kapitel 3 er der sket store ændringer. Klasserne er blevet delt op i grupper, der er 4 grupper: Warrior, Wizard, Priest og Rogue, under disse grupper ligger så de forskellige klasser. Denne inddeling ligner dog meget den inddeling der var i første udgaven, så dette er ikke det helt store.

Under Warrior kan man blive Fighter, Paladin og Ranger. Fighter'en ligner sig selv, Paladin'en ligner den fra Player's Handbook (1st Edition), men Ranger'en har ændret sig en hel del. Han har mistet sin skadesbonus mod humanoider, men har til gengæld fået nogle evner der får ham til at ligne en mand fra skoven.

Under Wizard kan man blive Mage eller Specialist. Mage'en ligner en Magic-User til ukendelighed, medens Specialist'en er en lang række af forskellige troldmænd. Der er 8 forskellige Specialist'er, hvoraf Illusionisten er den ene. Når man bliver en specialist får man nogle bonuser med den slags spells som man specialiserer sig i (en ekstra spell per spell level, +15% på know spells, +1 saving throw, -1 på andres saving throw og et par ting mere) til gengæld er der nogle spells man ikke kan bruge (for en Necromancer er det illusioner og enchantment/charm spells) og -15% på know spells i andre grupper (schools som de er kaldet).

Under Priest kan man vælge at blive den generiske Cleric, som de nu åbenlyst indrømmer er lavet over middelalderens ridderordener, eller man kan lave sin egen Priest. Dette har de gjort ved at opdele Priest'ens spells i Spheres, disse Spheres kan man så få spells fra alt efter hvilke områder ens gud tilhører, dette skal DM'en naturligvis være med til da man ellers altid vil sige at ens gud tilhører alle områder og har alle de specielle abilities man kan forestille sig. Som et eksempel på en speciel præst har TSR så lavet Druiden (overrasket, er vi ikke?). Druiden ligner meget sig selv, blot har han ikke så mange spells som før, da han nu

bruger den samme Spell Progression tabel som en almindelig Cleric.

Under Rogue er der nok sket de største ændringer, man kan kun være Thief eller Bard. Thief'en ligner sig selv, men man har nu mulighed for næsten selv at bestemme hvad man vil være god til, man har en base score i hver ability og derudover får man 60% på første level og 30% pr level derefter som man (næsten) frit kan fordele. Bard'en er blevet ændret en hel del, man skal ikke længere først være Fighter, derefter Thief og så til sidst være Barde, man kan nu starte som Barde hvilket nok vil få flere til at prøve dette.

Til sidst i dette kapitel omtales Multi-classed og Dual-classed characters. Jeg bryder mig ikke om hverken det ene eller det andet, men reglerne ser ud til at være nogenlunde afbalancerede, så måske vil jeg indføre det igen en dag.

Kapitel 4 omhandler alignment og i dette er der ikke sket nogle ændringer, blot er der kommet lidt mere informationer til spillerne, så det bliver lettere at spille sit alignment godt.

kapitel 5 omhandler proficiencies, og hvis man ikke brugte proficiencies før er jeg sikker på at man vil gøre det nu, selvom det er optional rules. Man har her mulighed for at lave sin egen Thief-Acrobat, og andre sjove ting.

kapitel 6 omhandler penge og udstyr, den største og bedste ændring er at 10 sp nu er lig 1 gp og 100 cp er lig 1 gp, det var ikke til at regne med de gamle regler. Alle våbene har fået fjernet deres Armor Class Adjustment og er blevet inddelt i 3 typer, slående, stikkende og skærende, derudover mangler de også længden men har fået en generel størrelse, nogle af de mere ubrugelige våben er blevet fjernet og der er blevet tilføjet et meget specielt våben, en hagebøsse (Arquebus), en gammeldags luntemusket, der næsten er mere farlig for brugeren en for den han skyder på. En anden god ting er at alle de mere specielle ting er beskrevet. Til sidst i kapitlet er der regler for hvordan man påvirkes hvis man slæber rundt på alt for meget udstyr.

I kapitel 7 er magi beskrevet, først er der kommentarer til Wizard spells, forskellige schools er beskrevet, hvordan man lærer spells og specielle regler og råd om illusioner. Derefter er Priest spells kort omhandlet. Der er regler om hvordan man kaster spells, hvordan man "brygger" nye spells, samt en gennemgang af spell beskrivelserne.

Kapitel 8 fortæller om hvordan man får experience points, og hvordan man har mulighed for at fortjene nogle ekstra.

Kapitel 9 er om kamp, og omhandler alt(?) lige fra angreb med våben til genoplivning af de døde. De største ændringer er sket med initiativsystemet, unarmed combat og hvornår man dør, man er nu død når man er på 0 HP, færdig basta! Ikke mere med forblødninger og Death's Door!

I kapitel 10 er der gode råd om hvordan man kan og bør fordels magiske, og almindelige skatte.

Kapitel 11 omhandler mødet med det ukendte, og hvad man kan gøre i de forskellige situationer.

Kapitel 12 fortælles der om hvilke NPC'er man møde, og hvad forskellen på hirelings, followers og henchmen, endelig ser det ud til at der er forskel på dem.

Kapitel 13 omhandler lys og syn, hvor langt man kan se og hvor lang tid en lyskilde brænder, endelig er alle informationerne samlet på samme sted.

Kapitel 14 ser ud til at have fået nogle ordentlige regler for bevægelse, både på lige vej, i vandet og på lodrette vægge.

Appendiks 1 indeholder en liste over alle spells, inddelt i henholdsvis Wizard og Priest.

Appendiks 2 er taget fra direkte fra kapitel 7, og er en gennemgang af spell beskrivelserne, samt nogle flere notater om illusioner.

Appendiks 3 indeholder beskrivelse af samtlige Wizard spells.

Appendiks 4 (som de fejlagtigt har kaldt appendix 3) indeholder beskrivelser af samtlige Priest spells.

I appendiks 5 skulle alle Wizard spellene være opskrevet efter schools, dette skulle man så kunne bruge hvis man havde en specialist, men der er desværre (mindst) 2 fejl i listerne.

Det samme gælder for appendiks 6, hvor alle Priest spellene skulle være skrevet op efter spheres, her er der også (mindst) 2 fejl.

Appendiks 7 er et samlet index over alle spells.

Og sidst men ikke mindst er der så (næsten) alle de tabeller man behøver for at kunne lave en character, dette er samlet i appendiks 8.

Indekset til sidst ser ud til at være godt, og jeg har ikke været ude for at jeg ikke har kunnet finde det jeg ledte efter.

Alt i alt synes jeg ikke jeg er blevet snydt ved købet af anden udgaven, men der er helt sikkert ting fra første udgaven jeg stadig vil bruge. De mange fejl jeg har fundet har ikke afskrækket mig, da de fleste er uden stor betydning.

LWH

## WABBIT'S WEVENGE

En god film får altid en efterfølger, så hvorfor skulle et godt spil så ikke få en efterfølger?

Men det gør de også! Talisman har fået fire udvidelser, og den femte er på vej. Dungeonquest (Drageborgen på udenlandsk) har fået to udvidelser, Gammarauders har fået en udvidelse o.s.v.

Men en udvidelse er jo ikke en rigtig efterfølger. Du behøver jo ikke at have set alle de foregående James Bond film, før du kan se den sidste nye, men hvis du vil spille Talisman Timescape, ja så skal du også have Talisman spillet.

Men da Pacesetter så at deres Wabbit Wampage (Spillet hvor tre kaniner plager en bondemand, og hinanden) solgte godt, lavede de ikke en udvidelse, men et helt nyt spil, holdt i samme stil, men med nye personer, nyt plot og nogle nye regler.

Spillet foregår i en tegneserieverden, og derfor kan alle personerne, ligegyldigt om det er en hund, en kat, et menneske, en kanin, en skildpadde, en fugl, en rotte eller en abe, køre i biler, tanks og flyve zeppelinere, samt bruge bøjede jernrør, rifler og andre våben. Desuden kan en tegneserieperson jo som bekendt ikke dø, og i Wabbit's Wevenge kan man kun blive wompet, wompet bliver man, hvis en anden person slår og rammer dig, og så bliver du sendt hjem, d.v.s. ud til det felt hvor du startede spillet, samtidig med at den anden person får alle dine ting og +1 point.

Spillets plot er: Fire gange om året kommer storken med nye kaniner, Borgmesteren i byen "McGreedy", Hunden "Bernie" og Katten "Randy Andy", prøver alle at lave kaninungerne om til pelse og sælge pelsene. Men dette er ikke nemt når Kaninen "Wambo" kommer de stakkels kaninunger til undsætning.

Med i spillet er der foruden hovedpersonerne også en masse Local Critters, folk der render rundt i byen, som du nogen gange kan styre, af disse skal specielt to nævnes, de har dog alle deres særpræg:

Granny er en gammel fredelig dame, så hvis du skulle være så fej at du womper Granny, ja så får du -5 point, men du får dog stadig +1 point for at wompe en fjende, hvis Granny er din fjende.

The Sharks, disse feje hajer må slå på andre folk, det må andre folk også, men hajerne må gøre det selvom det ikke er deres tur, hvis du kommer ind i det felt hvor hajerne opholder sig, må hajerne angribe dig før du kan gøre noget.

Spillet er også fyldt med våben: En hammer, et parkometer, en riffel, en håndgranat o.s.v. Blandt de mere nyttige er et piskeris, brug dette mod Wambo og se hans lange ører komme i maskinen.



Spillet har ikke som sin forgænger (Wabbit Wampage) forskellige målsætninger for hver årstid, men forskellige målsætninger for hver person, dette gør at det er mere forudbestemt, hvad hver enkelt person vil gøre i en bestemt situation, og det ser ud til at Wambo har svært ved ikke at vinde, med mindre de andre spillere arbejder meget sammen, hvilket de aldrig plejer at gøre, da de også har nogle målsætninger der er modstridende.

Spillet er let at lære, men der er med garanti ikke to spil der er helt ens, takket være de kort der er med i spillet, som man bruger til at genere de andre spillere med.

Alt i alt vil jeg sige at Pacesetter slap bedre om Wabbit Wampage, måske fordi det var det første spil af den slags, men det er stadig et spil der er værd at spille (spille) et par timer på, det er sjovt så længe man ikke har noget imod at tabe, men hvis man kan lide spil hvor man skal tænke sig meget om er Wabbit's Wevengé nok ikke sagen.

LWH



# FASTAVAL

Endnu engang har nogle af klubbens medlemmer været til træf, denne gang var det i Århus, hvor klubben Fasta afholdte deres tredje Fastaval. Endnu engang vil vi fortælle alle jer stakler der ikke var med, hvad I er gået glip af, men denne gang vil det ikke være en enkelt persons erindringer, men en blanding af alt hvad der skete i de 4 skønne dage højt mod nord!

---

## CARWARS VED FASTAVAL 1989 I ÅRHUS.

Nu skal I med til bilkrig!  
Sted: Musikhuset.  
Tid: En fjern fremtid.

Hele spillet går ud på følgende:

En gang i fremtiden er Musikhuset udtjent som musikhus. Derfor har man lavet det om til en arena til Carwars. På denne arena skal vi køre. For at vinde skal man samle point. Selvom en kører dør, kan han stadig vinde, hvis han har flest point.

Der er 3 hop. Hvert HOP giver 1 point. Får man slået en modstander ihjel (et KILL), får man 1 point. Kommer man over alle hoppene bliver alle point fordoblet d.v.s. HOP 2 point og KILL 2 point.

Jeg kommer godt fra start, da jeg brænder en modstander af, ved at sprøjte en brændende sky på ham.

Senere går det ikke for godt. Under en jagt på en modstander, bremser jeg for hårdt, bilen skrider ud og jeg ryger ud over en kant, ned og ned går det. Færdig er jeg, den eneste trøst er at min modstander ikke fik slået mig ihjel. Jeg havde desværre ikke point nok til at vinde.

JJL

---

## DANMARK RUNDT

Løbet startede, jeg prøvede at komme med i den førende gruppe. Jeg havde bestemt mig for, at holde mig oppe foran så meget som muligt. Jeg holdt sammen med mine kolleger, vi havde aftalt, at vi ville holde sammen og hjælpe hinanden.

Vi lavede et udbrud fra resten af hovedfeltet, det gik godt. En af rytterne fra et andet hold kom med, det gjorde ikke så meget, fordi jeg regnede med, at vi kunne brug ham til at komme længere væk fra hovedfeltet.

Da jeg kiggede tilbage, kunne jeg se, at hovedfeltet var delt op i mange små grupper. Vi skiftedes til at spurte, på den måde blev ingen af os for udmattede. Efter et stykke

tid, lagde jeg mærke til, at en af mine kolleger ikke var med længere.

Det vil sige, at der var kun mig, en af mine kolleger og ham fra det andet hold tilbage.

Igennem løbet kom vi op imod nogle forhindringer, sådan noget som regn, vind og stejle bakker. Vi klarede alle forhindringerne uden meget besvær. Vi arbejdede godt sammen, selv ham fra det andet hold, tog sin tur. Vi synes, at det var godt at have en til med, fordi så var det mindre krævende for os alle sammen.

Da vi kom tæt ved målet, kunne jeg se, at jeg havde mulighed for at vinde. Jeg lavede et udbrud med en ordentligt spurt, jeg kom væk fra den lille gruppe, og jeg var helt alene, da jeg kørte over linen. Det var en pragtfuld oplevelse at vinde, og se ens holdkammerat får anden pladsen.

LOR

---

### LEG SELV VIKING

En af de nyeste spil til Fastavallen i Århus, var det danske spil Viking. Det er hjemmelavet og ikke helt gennemtestet endnu. Viking er spillet, hvor du nu endelig kan få brug for alle dine d6'ere, da man gennem hele spillet kun bruger disse terninger. Måden hvorpå man slår på er dog meget forskellig fra det normale hvor man slår procenter. Vil man for eksempel skyde med sin langbue, finder man ud af at man for eksempel har 8d6 i langbue. Man slår de 8d6 og hver 6'er man slår, slår man igen for skade. Modstanderen har måske 4d6 i parering og kan så slå 4d6. Hver 6'er han slår, slår han nu igen, og resultater trækker han fra den skade han måtte få. Der er blandt andet her man kan se, at spillet ikke er helt gennemtestet. Nogle spillere havde 14d6 eller mere i nogle evner, og man kan nærmest blive nødt til at kaste terningerne ud på bordet, for ikke at stable dem oven på hinanden. Det ses også ved for eksempel bueskydning. Man får 1d6 ekstra for sigte én runde. Har man kun 1d6 i bueskydning er det udmærket, men har man 9d6 er det ligesom ligemeget. Bortset fra disse småting er det alle tiders spil, og det er dødsjovt at være viking.

Scenariet, vi spillede i Århus, var taget efter bogen Dødsæderne skrevet af Michael Crickton, hvilket ikke gør det ringere.

Vi spillede nogle vikinger, der blev tilkaldt af høvdingen af xxxx, da en sort tåge hærgede landet. I tågen boede nogle skabninger, der kaldes Wendoler, som overfalder byer, og æder indbyggerne. Vi skulle være 12 vikinger og 1 fremmed, for at vi kunne have held på rejsen. En araber der havde sluttet sig til os på sin rejse gennem landet, tog vi med, mere eller mindre mod hans vilje. Der var en enkelt i gruppen, der kunne forstå en smule latin, og som så gjorde det ud for tolk.

Vi ville gerne se vores familie i Yatlam, inden vi skulle afsted, og Halvbjørn der var kongesøn ville hente familiens sværd, og modtage gudernes kraft. Da vi efter 2 dage nåede Yatlam, kom et skrækkeligt syn os i møde. Byen var hærgnet, og mange af husende var brændt ned til grunden. Der steg røg op fra nogle af husende, så det havde kun været få dage siden det var sket.

Vi overraskede nogle fattige mennesker, der plyndrede resterne, og fik en af dem til at tale. Han fortalte, at den Sorte Tåge havde været der, og taget alle folk med. Halvbjørn fandt familiens sværd, og da der ikke var mere vi kunne gøre her, tog vi til Trælleborg for at tale med min onkel. Den Sorte Tåge havde været forbi, men Trælleborg var godt beskyttet med store volde og palisader. Vi fik nogle våben, og tog så videre til Venderlandet.

Der var sket en masse mystiske ting - en familie var blevet brutalt dræbt, deres hoveder manglede, og der var bidt i deres kroppe. Uden for huset fandt vi en lille stenfigur af wendolernes mor. Hun styrer den Sorte Tåge hvor wendolerne bor. En klog kone i byen kunne forudse, at wendolerne ville komme nogle nætter senere, og da byen var helt ubeskyttet havde indbyggerne ikke en chance. Vi organiserede nogle folk til at grave voldgrave og bygge palisader rundt om Hurot-hallen. Der blev ganske rigtigt angrebet, men da vi var forberedt, kunne vi forsvare os og slå dem tilbage uden at miste for mange folk. Araberen kunne ikke slås, men han kunne skrive. Han vidste at skrift kunne gøre vikingerne bange, så han stillede sig op på taget med en stav, hvorpå han havde skrevet nogle tegn, og råbte arabiske bordbønner så højt han kunne, og fik faktisk skræmt nogle af wendolerne væk.

Vi opsogte nogle kloge dværge cirka en dagsrejse væk, og fandt ud af hvor moderen boede, og hvordan vi kunne komme frem til hende. Vi fandt hende og dræbte hende, men alle wendolerne slap væk. Flere af os blev skadet, af nogle slanger der beskyttede hende, men de fleste af os slap væk med livet i behold. Den næste nat angreb wendolerne for anden gang, og denne gang kunne vi ikke klare os, heller ikke uden Halvbjørns hjælp der var blevet forgiftet af slangerne. Pludselig kom Halvbjørn løbende med sit enorme tohåndssværd. Han havde bedt til guderne og over hans hoved fløj 2 ravne. Han døde som mange af os andre en heroisk død.

Vi havde spillet 8 timer, og det føltes som havde vi spillet i 3. Vi døde næsten alle sammen, men vi vandt den samlede turnering. Præmien var en slurk af en flaske mjød - rigtig vikingsk. Det var rigtigt sjovt at spille viking, og hvis det er på programmet næste år, skal jeg helt sikkert spille det igen.

Bogen Dødsæderne som temaet er taget fra er autentisk og bør simpelthen læses.

BOA

---

## WARHAMMER PÅ DEN ENE ELLER DEN ANDEN MADE

Lørdag aften havde jeg meldt mig til Warhammer 40.000, men blandt de 35 tilmeldte, blev der udtrukket 7 spillere, og desværre var jeg ikke blandt de heldige.

Men så havde jeg en undskyldning for at affyre mit Warhammer Fantasy Roleplay scenario. Scenariet var et gammelt AD&D scenario, som jeg havde modificeret til WFRP. En seddel kom op på døren allerede torsdag aften, og inden længe var den fyldt op med spillere der længtes efter at blive plaget af mig som gamemaster.

Efter en halv times forklaring om WFRP spillet og dets mekanismer, gik vi igang. Hele scenariet var en banal udforskning af en lille dungeon, fyldt med kæmpe edderkopper og andet godt, men til sidst kom højdepunktet, 30 vilde krigere og deres hekседoktor. Men spillerne tænkte sig om, og en stakkels halfling ofrede sig. En elver blev tilbage for at betragte halflingens forvandling til en nålepude (ca. 30 spyd i maven), hvorefter elveren for vild i junglen, den resterende del af karakterne sejlede fredeligt ned af en flod, og vendte næsen hjemad.

I stedet for nu at vurdere scenariet, som selvfølgelig var uovertruffen, burde jeg nu vurdere spillerne, men da jeg ikke huske deres navne, vil jeg blot komme med nogle spredte kommentarer, som generelt passer på alle rollespil:

Krigerne holdt sig generelt for meget i baggrunden, når der var brug for dem.  
Spillerne burde have sendt en spion lidt i forvejen.  
Spillerne manglede samarbejde, specielt i kampsituationer, men også i udforskningen generelt.  
Spillerne kastede sig over alt hvad der bevægede sig, og stak alt hvad der glimtede i lommerne, og helst uden at de andre spillere fik noget at vide.

Dette skal dog ikke kun tages som en negativ kritik, men også som nogle råd om mere samarbejde i rollespil generelt.

LWH

---

## SORT OG HVIDT

Blandt Fastavallens rollespil var der også AD&D og Call of Cthulhu. AD&D var et scenario med zuluer, hottenbitter, pygomer og en masse sommerfugle. Call var henlagt til Grønland, og var fyldt med piterager, tupilaker og onde bibler. De var begge noget ud over det sædvanlige!!!

---

Se dette var jo blot nogle enkelte brydstykker af en aldeles glimrende weekend, som helhed nød vi alle turen, undtagen en enkelt person, og længes efter at gøre det igen.

# HEK&NU

Hvem rammer først? Hvornår rammer den næste character? Er der en chance for at man kan ramme modstanderen så han miste koncentrationen og ikke får affyret sin formular? Alt dette og meget andet skulle gerne blive afklaret, hvis man bruge følgende nye system for initiativ i Advanced Dungeons & Dragons. Systemet er udviklet så det både kan bruges umiddelbart til første udgaven og med lidt arbejde fra DM'ens side til anden udgaven.

Hvor tit har AD&D spillere, og DM'ere, ikke undret sig over initiativsystemet, der afgøres af en 6-sidet terning, selvom en runde er på 10 segmenter. Bedre bliver det ikke, hvis man har en høj-level fighter med flere angreb pr runde, eller hvis man er påvirket af haste eller slow. Mange af disse ting er rettet i 2nd Edition, og samtidig har flere artikler i Dragon (R) Magazine samt Imagine, kommet med konstruktive forslag.

Dette nye initiativ system til AD&D, bygger tildes på det officielle system til AD&D 2nd Edition, samt erfaringer med Attack Priority systemet fra Dragon (R) Magazine # 71. Derudover har andre initiativsystemer også haft en indflydelse.

Først indfører vi et nyt begreb: Den flydende runde. Dette går ud på at der ikke er nogen runde i AD&D længere, derimod fortsætter man med at tælle opad, således at man kun tæller segmenter, når man er færdig med en "aktion", fortsætter man derfra. For eksempel: Hvis man har svunget sit sværd i segment 7, så fortsætter man derfra, og kan muligvis allerede lave noget i segment 8. Man skal så blot huske at alt der normalt varer en runde varer nu 10 segmenter. Her må DM'en og spillerne selv finde ud af at starte forfra på et eller andet tidspunkt, for eksempel ved hver 100 segmenter, hvis man når så langt.

Dette system udmærker sig ved, at det ikke kun er fighters der kan få flere angreb pr "runde", men alle klasser får en chance, dog har valget af våben en større indflydelse.

Alle ruller 1d10 for initiativ, derudover har man nogle standart modifiers:

|                            |      |
|----------------------------|------|
| On higher ground           | : -1 |
| Recieving a charge         | : -2 |
| <u>Charging</u>            | : -4 |
| Wading or slippery footing | : +2 |

Wading in deep water : +4  
 Foreign environment : +6  
Hindered (tangled, climbing): +3

Dexterity:

1-2 : +3  
 3-4 : +2  
 5-7 : +1  
 8-13 : ±0  
 14-16 : -1  
 17-18 : -2  
 19-20 : -3  
 21-23 : -4  
 24-25 : -5

Characters:

Normal human : +1  
 Level 1+ : ±0  
 Each weapon proficiency : -1

Dette er lavet så det passe til Player's Handbook (1st Edition), så pas specielt på med obskure klasser der får en weapon proficiency på hvert level o.l., for eksempel Samuraien i Oriental Adventures!  
 Et forslag til en løsning på problemet er givet senere.

Monsters:

Up to 1-1 HD : +1  
 1 - 3+3 HD : ±0  
 3+4 - 7+3 HD : -1  
 7+4 - 11+3 HD: -2  
 11+4 - 15+3 HD: -3  
 15+4 HD and up: -4

Monstre kan også tildeles en dexterity, alt efter hvor hurtige/langsomme de er.

Derudover har man nogle modifiers der afhænger af om man er på closing, in-range eller bruger missile.

I closing (rykker ind på hinanden) har specielt våbenets længde noget at sige, et længere våben rammer som regel først.

I in-range (nærkamp) har specielt våbenets hurtighed noget at sige.

I missile (skyde og kaste) har hvert våben en fast modifier, og ofte har våbenet flere modifiers, alt efter om man skal lade, spænde, skyde eller kaste.

Andet (Magi, Breath weapon, Miscellaneous magic etc.)

Breath weapon : +1  
Casting a spell : +Casting time  
 Innate spell ability: +3 (Med mindre andet er angivet)  
 Miscellaneous magic : +3 (Med mindre andet er angivet)  
 Potion : +4 (Med mindre andet er angivet)  
 Ring : +3 (Med mindre andet er angivet)  
 Rod : +1 (Med mindre andet er angivet)

Scroll : +Reading time  
 Staff : +2 (Med mindre andet er angivet)  
 Wand : +3 (Med mindre andet er angivet)  
 Magic weapon : -1 (for each +)  
 Haste spell : Divider resultatet med 2  
 Slow spell : Multipliser resultatet med 2.

Haste og Slow spells kan ikke påvirke casting time for en spell eller et magisk item. Kun de menneskelige faktorer kan påvirkes!

Closing:

| Modifier | Weapon length | Armor bulk          | Creature size            |
|----------|---------------|---------------------|--------------------------|
| -3       | 30+'          |                     | Gargantuan (Drager o.l.) |
| -2       | 25+'-30'      |                     | Large (305+ cm)          |
| -1       | 20+'-25'      |                     | Big (210-304 cm)         |
| ±0       | 15+'-20'      | Ingen, Non-, Fairly | Medium (137-209 cm)      |
| +1       | 10+'-15'      | Bulky               | Small (66-136 cm)        |
| +2       | 7+'-10'       | Very                | Tiny (-65 cm)            |
| +3       | 6+'-7'        |                     |                          |
| +4       | 5+'-6'        |                     |                          |
| +5       | 4+'-5'        |                     |                          |
| +6       | 3+'-4'        |                     |                          |
| +7       | 2+'-3'        |                     |                          |
| +8       | 1+'-2'        |                     |                          |
| +9       | ½+'-1'        |                     |                          |
| +10      | 0'-½'         |                     |                          |

In-range:

Add weapon speed

| Modifier | Strength             |
|----------|----------------------|
| +30% spd | 1-2                  |
| +20% spd | 3-5                  |
| +10% spd | 6-8                  |
| ±0% spd  | 9-13                 |
| -10% spd | 14-16                |
| -20% spd | 17-18 <sup>75</sup>  |
| -30% spd | 18 <sup>76</sup> -19 |
| -40% spd | 20-24                |
| -50% spd | 25                   |

| Modifier | Armor bulk | Creature size            |
|----------|------------|--------------------------|
| -2       |            | Gargantuan (Drager o.l.) |
| -1       | Ingen      | Large (305+ cm)          |
| ±0       | Non-       | Small-Big (66-304 cm)    |
| +1       | Fairly     | Tiny (-65 cm)            |
| +2       | Bulky      |                          |
| +3       | Very       |                          |

Missile: Den følgende liste indeholder alle missil våben fra UA og OA. NB Jeg køres med en alternativ kamp runde der kun er på ca. 20 sekunder. Hvis man vil køre noget der er mere op ad det officielle kan man bruge følgende tabel:





| Fire rate | Initiativ |
|-----------|-----------|
| 1/3       | +25       |
| 1/2       | +15       |
| 1         | +5        |
| 2         | ±0        |
| 3         | -2        |
| 4         | -4        |

I mit personlige system har hvert våben følgende standart modifiers:

- Aklys +5
- Atlatl ±0/+5 (Load/Fire)
- Axe, hand +5
- Blowpipe/blowgun, dart or needle +5
- Bow, all slags undtagen pellet +5
- Bow, pellet +6
- Club +5
- Crossbow, hand +3/+5 (Load/Fire)
- Crossbow, heavy +6/+5 (Load/Fire)
- Crossbow, light +4/+5 (Load/Fire)
- Crossbow, repeating (Chu-ko-nu) ±0/+5 (Cock/Fire)
- Load ±0 (for hvert missil, det tager således 10d10 +10\*modifiers at fylde et magasin)
- Dagger +4
- Dart ±0
- Grenade ±0
- Hammer +5
- Harpoon +3
- Javelin +4
- Knife +4
- Lasso +6/+5 (Load/Fire, load er den tid det tager at få lassoen i luften.)
- Metsubishi +4/+5 (Load/Fire) (Kun i nærkamp)
- Needle +6 (Afskyd en needle pr segment der efter, eller alle needles på en gang)
- Shaken +2
- Shuriken, spike +2
- Shuriken, star, large ±0
- Shuriken, star, small -2
- Sling +5
- Sling, staff +5/+5 (Load/Fire)
- Spear +5
- Uchi-ne +2

| Modifier | Armor bulk          |
|----------|---------------------|
| ±0       | Ingen, Non-, Fairly |
| +1       | Bulky               |
| +2       | Very                |

Til nogle missilvåben er der to eller tre modifiers, bag disse våben er der anført hvad de forskellige modifiers er. Load er hvor lang tid det tager (+1d10) at placere et

missil på våbenet. Cock er hvor lang tid (+1d10) det tager at spænde våbenet. Fire er hvor lang tid (+1d10) det tager at svinge/affyre våbenet. Hvor der kun er angivet et tal er det ikke nødvendigt at lade og spænde våbenet, hvor der er kun er angivet Load/Fire er Cock medregnet i Load.

Da der efterhånden er sket ret mange ting med AD&D, sidst 2nd Edition, har jeg her opført alle de officielle klasser der er (1st Edition), samt hvordan deres special abilities og andet godt påvirker systemet. Der er også en revurdering af hvordan deres weapon proficiencies kunne modificeres.

#### Weapon proficiencies:

| -1 pr 2 levels   |
|--|
| Barbarian<br>Oriental Barbarian<br>Monk<br>Oriental Monk |

| -1 pr 3 levels   |
|--|
| Fighter Ranger<br>Paladin Sohei<br>Samurai Kensai<br>Bushi Ninja<br>Cavalier |

| -1 pr 4 levels   |
|--|
| Cleric<br>Thief<br>Acrobat<br>Assassin<br>Yakuza<br>Bard |

| -1 pr 6 levels                      |
|-------------------------------------|
| Magic-User<br>Illusionist<br>Wu Jen |

| -1 pr 5 levels    |
|-------------------|
| Druid<br>Shukenja |

#### Special abilities:

##### Cavalier & Paladin:

Hver weapon of choice giver characteren -1 på enten closing eller in-range (spilleren vælger), med det specielle våben.

##### Fighter, Ranger, Samurai & Bushi:

Hver weapon specialization giver characteren -1 på enten closing eller in-range (spilleren vælger), med det specielle våben. Hvis det er et missil-våben, får brugeren -1 på alle aktioner (Load/Cock/Fire).

##### Samurai:

Ki-power giver modifikation for styrke 18<sup>00</sup> (-30 % på speed factor).

##### Bushi:

Ki-power giver adjustment for 2 levels higher.

##### Kensai:

Special ability: 1st level: -1  
5th level: -2  
9th level: -3

Ki-power: Whirlwind: Første angreb når initiative diktere, derefter et angreb pr segment indtil alle fjender indenfor 10 fod er blevet angrebet (kun med speciality weapon).

Wu Jen:

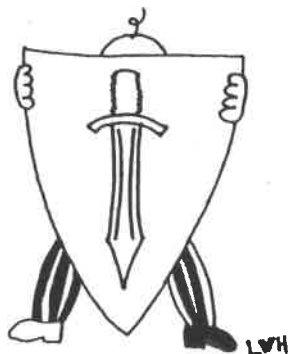
Ki power giver -3.

Monk:

Open Hand: 4th level : -1  
6th level : -2  
9th level : -3  
11th level: -4  
14th level: -5  
16th level: -6

Oriental Monk:

Martial Arts: 4th level : -1  
6th level : -2  
9th level : -3  
11th level: -4  
14th level: -5  
16th level: -6



Thief, Acrobat, Assassin & Ninja:

Backstab/assassinate: -1.

Derudover er der følgende specielle situationer:

Bruge den forkerte hånd: +1, med mindre man er ambidextrous.

Bruge to våben samtidig: +1 på primærhånden, +2 på sekundærhånden, med mindre man er ambidextrous, så er der kun +1 på begge hænder.

Nu er der så bare problemerne med naturlige våben, og martial arts i Oriental Adventures, men dette er der selvfølgelig også taget højde for med følgende regler:

Naturlige våben:

Bid : +11/+5 (closing/in-range)  
Kløer/fist/paw : +10/+1 (closing/in-range)  
Horn : +10/+3 (closing/in-range)  
Fangarme : +5/+4 (closing/in-range) kan også modificeres efter længde.  
Kick/rear claws: +9/+2 (closing/in-range)

Martial arts:

Karate : +10/-1  
Kung-fu : +9/±0  
Tae Kwon Do : +8/+1  
Jujutsu : +10/+1  
Ninjutsu : +10/+1 (Ninjutsu er beskrevet i Dragon (R)  
Magazine # 139.)

Andre former for martial arts:

Base: +10/+1

Form:

Hard : -1/-1  
Soft : +1/+1  
Hard/Soft: ±0/±0

Principal Method:

Kick : -1/+1  
Lock : ±0/±0  
Movement : -1/+1  
Push : +1/-1  
Strike : +1/-1  
Throw : ±0/±0  
Vital area: -1/-1  
Weapon : +1/-1



Derudover er der modificationer for hver enkelt maneuver:

Kick: Circle kick : ±0/+1  
Flying kick : -1/-  
Backward kick: ±0/+1

Lock: Choke hold : ±0/±0  
Locking Block: +1/+1  
Incapacitator: +1/+1  
Immobilizing : +1/+1

Movement: Feint : ±0/±0  
Prone fighting : ±0/±0  
Immovability : -/-  
Missile deflection: -/-  
Leap : ±0/±0  
Speed : Som Haste spell.  
Slow resistance : -/-

Push: Concentrated push: ±0/±0  
Sticking touch : ±0/±0  
One finger : +5/+5

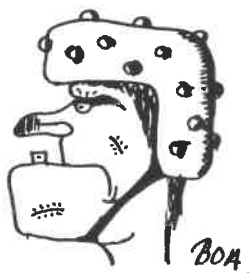
Strike: Iron fist : ±0/±0  
Crushing blow: +5/+5  
Eagle claw : +5/+5

Throw: Fall : -/-  
Instand stand:  $\pm 0/\pm 0$   
Hurl :  $+1/+1$   
Great throw :  $+1/+1$

Vital area: Pain touch :  $\pm 0/\pm 0$   
Stunning touch :  $\pm 0/\pm 0$   
Paralyzing touch:  $\pm 0/\pm 0$   
Distance death :  $+5/+5$

Weapon: Base: As for normal weapon.  
Weapon catch :  $\pm 0/\pm 0$   
Weapon breaker:  $\pm 0/\pm 0$   
Steel cloth : Treat as spear same length.

Mental and physical training: Meditation : -/-  
All-round sight : -/-  
Mental resistance: -/-  
Blind fighting : -/-  
Ironskin : -/-  
Levitation : -/-



Alt i alt kan en aktion ikke tage mindre end 1 segment at udføre, og den bedste modifier er således -9. Hvis man kaster spells, eller bruger magiske items, kan det ikke tage kortere tid end casting time er, man kan således få elimineret den menneskelige faktor, men det vil altid mindst tage 5 segmenter at kaste en Cure Light Wounds.

Et andet hensyn med spells er, at mens man kaster sin spell har man selvfølgelig ingen AC modifiers for dexterity eller skjold, derudover har andre folk også +2 på deres "to hit" roll, tyve og snigmordere har naturligvis +4. Hvis man tager skade medens man står og fremsiger en spell, er der også en chance for at spellen bliver afbrudt. Dette kan gribes an på flere forskellige måder:

- 1) Spellens bliver afbrudt, og spellcasteren har mistet sin spell.
- 2) Spellens bliver afbrudt, men spellcasteren kan starte forfra med sin spell.
- 3) Spellcasteren skal lave et check for ikke at blive afbrudt, dette check kan enten være et save, et ability check eller noget andet, hvis spellens bliver afbrudt, er der igen de to ovennævnte muligheder med hensyn til tab af spell.

Med hensyn til bevægelse, kan det siges at man kan bevæge sig sit normale move på 10 segmenter, og på 1 segment kan man således bevæge sig move/10. Man kan på et hvilket som helst tidspunkt starte en bevægelse, undtagen hvis man står midt i fremsigelse af en spell eller lignende, eller det er det segment hvor ens våben ville ramme/blive affyret, og vil så blot forsinke sin næste aktion med det antal segmenter man bevæger sig. (Dette kan, og bør, nok justeres af den enkelte DM.)

Nu mangler jeg så bare at sige at man altid er på closing indtil man har ramt sin modstander en gang. Når først characteren med det korteste våben har ramt modstanderen, er begge characters på in-range. Hvis begge modstandere ønsker at være på closing, eller den ene ønsker det og den anden ikke kan komme ind på in-range, kan man altid gøre dette.

Selvfølgelig er der nogle der ikke vil være enige i de foreslåede tabeller og modifikationer, så hvis der er nogen der har foreslag til ændringer eller tillæg, er de velkomne til at skrive til bladet.

LWH

# DUNGEONS & DRAGONS

En ny måde at se klasserne i D&D, og forslag til ændringer.

I de oprindelige D&D regler slår man 3T6 for hver ability, og kan derefter hæve sin(e) prime requisite (PR) 1. for hver to en anden ability går ned (kun styrke, intelligens og visdom kan sænkes). Det medfører at Krigeren, Dværgeren, Halflingen og Elveren kan få mere bonus på To Hit og Dam., medens Tyven og Halflingen kan få bedre bonus på missilvåben og AC. Troldmanden får kun et par ekstra sprog - som han næsten aldrig får brug for, og Præsten får bonus på save mod spells, også en ting der ikke bruges ret tit. Så hvorfor skulle en præst eller troldmand sænke deres øvrige abilities - henholdsvis Styrke/visdom og Styrke/Intelligens - hvis de ikke får noget positivt ud af det?

Det ville jeg gerne prøve at ændre.

Præsten er i forvejen relativ stærk, så jeg vil ikke bruge hverken de officielle AD&D regler eller LWH's regler, da de giver 4. level spells ved maksimum wisdom. Istedet for vil jeg forbedre Turn Undead lidt.

Præst : Bonus for høj Visdom (kumulativ).

18 : + én 1. level spell, + 1 på Turn Undead (på de 2T6)  
 16-17 : + én 1. level spell.  
 13-15 : + 1 på Turn Undead (på de 2T6)

Bonus-spells kommer først når Præsten har lært at kaste spells (2. niveau), og den anden bonus-spell (ved 18 Wisdom) kommer først på 3. niveau.

Våben : Alle Køller, Stav, Slynge.  
 Rustning : Alle, inklusiv Skjold.

Troldmanden er ret svag på de lave niveauer, men kan blive meget stærk senere, hvis ellers han finder nogle gode venner til at passe på ham i starten. Svagheden består hovedsageligt i tre ting : få HP, få spells i spellbook, og lav "kapacitet", dvs. han kan kun kaste et par spell om dagen de første 3-4 niveauer.

HP er tæt knyttet til Constitution og bør ikke ændres, men antal spells i spellbook og den daglige kapacitet, kan fint kædes sammen med Intelligens og føre til følgende tabel:

Troldmand : Bonus for høj Intelligens (kumulativ).

| Intelligence | I bog, Startkvota. | Kaste pr. dag. |
|--------------|--------------------|----------------|
| 18           | +én 2. level       | +én 1. level   |
| 16-17        | +én 1. level       | +én 1. level   |
| 13-15        | +én 1. level       | -----          |

Bonus-"kapaciteten" for 18 opnås når Troldmanden når 2. niveau, medens alle bonusspells i bog er der fra starten.

Våben : Dager, Stav.  
Rustning : Ingen.

Tyven får egentlig allerede bonusser nok for sin PR, men jeg har svært ved at se, at Behændighed ikke skulle kunne give en bonus på nogle af hans tyve-egenskaber. Mit forslag er, at tyven får (normal bonus\*5) på : Open Locks, Remove Traps, Pick Pockets, Move Silently, Hide In Shadows, og kun normal bonus på Climb Sheer Surfaces. (Normal Bonus er +1, +2 og +3 ved henholdsvis 13-15, 16-17, og 18)

Våben : Alle Ethåndsvåben, Alle Missilvåben.  
Rustning : Kun Læderrustning.

Halfling'en (PR : Styrke, Behændig) får ikke brug for flere bonusser, men jeg ønsker at ændre deres special abilities lidt - det er ikke rimeligt, at en 1. niveau Halfling er ligeså god til at gemme sig i skyggerne, som en 8. niveau Halfling med 200.000 XP. Desuden synes jeg også, at Halflings må være gode til at bevæge sig lydløst - men kun udenørs, hvor de kan "skjule" den støj de laver, i den almindelige baggrundsstøj.

Derfor : Hide in Shadows, Indoors ,og Outdoors.  
som tyv +4 niveau. + 50%  
Move Silently som tyv af samme niveau, men kun hvis rustningen er en original Halfling-rustning - de er nemlig lavet på en hemmelig måde, så de ikke larmer så meget.

Våben : Alle Knive, Halfling Bastard Sværd, Kortsværd, Kæstøkse (Tomahawk), Et-Hånds Kampøkse, Kortspyd (fra 4. niveau - kun "Set" imod Charge), Kortbue, Slynge, Armbrøst (kun almindelig).  
Rustning : Alle, inklusiv Skjold.

Krigeren har næsten alt som det skal være, kun synes jeg at to-håndsvåbnene er for slappe - man mister altid initiativ, og det eneste, der giver mere skade end et-håndsudgaven, er to-hånds-sværdet, og på en T10 kan man sagtens slå det samme eller mindre end på en T8. Mit forslag er at alle to-håndsvåben (og to-hændigt brug af Bastard våben) giver Tx + 2\*styrkebonus, da man jo bruger dobbelt så mange hænder som ved et-håndsvåben.

Våben : Alle  
Rustning : Alle, inklusiv Skjold.

Dwærgen (PR : Styrke) får kun få ændringer, alle i de til-ladte våben, da jeg synes der skal være større fordel i at vælge en økse når man er dværg.



Våben : Alle Økser, Køller, Knive.  
 Kortspyd (fra 4. niveau også "set" imod Charge),  
 Lanse (kun til hest, fra 4. niveau) Kortsværd,  
 Halfling Bastard Sværd.  
 Rustning : Alle Metalrustninger, inklusiv Skjold.

Elveren (PR : Styrke og Intelligence) får samme bonus for intelligens som Troldmanden, men kan ikke bruge alle våben. da de er lidt små - 150-170 cm.

Våben : Alle Køller, Knive, Spyd.  
 Alle sværd undtagen Tohåndssværd, Stav.  
 Rustning : Alle, inklusiv Skjold.

Med alle disse ændringer er der ikke længere nogen grund til at lade en figur stige hurtigere i niveau, fordi hans PR er høj, så bonus-procenterne er hermed DROPPET - hurra, ikke længere nogen der skal have 175 XP + 5% ....

Den opmærksomme læser har nok set, at jeg har et par våben mere med, end der står i Basic-sættet, derfor denne liste :

|                        | skade             | pris<br>gp | encumbrance<br>coins |
|------------------------|-------------------|------------|----------------------|
| Knive:                 |                   |            |                      |
| (brød-)Kniv            | T3                | 1          | 5                    |
| Dagger/Kastekniv       | T4                | 3          | 10                   |
| Sværd:                 |                   |            |                      |
| Halfling Bastard Sværd |                   | 20         | 55                   |
| To-hånds               | T4+2*Styrke-bonus |            |                      |
| Et-hånds               | T4+1              |            |                      |
| Kort Sværd             | T6                | 7          | 30                   |
| Bastard Sværd          |                   | 30         | 80                   |
| To-hånds               | T6+2*Styrke-bonus |            |                      |
| Et-hånds               | T6+1              |            |                      |
| Langsværd              | T8                | 10         | 60                   |
| To-Håndssværd          | T8+2*Styrke-bonus | 15         | 100                  |
| Økser:                 |                   |            |                      |
| Kasteøkse/Tomahawk     | T4                | 6          | 15                   |
| Bastard Økse           |                   | 30         | 45                   |
| To-hånds               | T4+2*Styrke-bonus |            |                      |
| Et-hånds               | T4+1              |            |                      |
| Et-Hånds Økse          | T6                | 10         | 30                   |
| To-hånds Økse          | T6+2*Styrke-bonus | 15         | 60                   |
| Spyd:                  |                   |            |                      |
| Kortspyd/Kastespyd     | T6                | 5          | 30/20                |
| To-Hånds Kampspyd      | T8+2*Styrke-bonus | 15         | 120                  |
| Lanse                  | T10               | 20         | 180                  |

|                            |                   |   |    |
|----------------------------|-------------------|---|----|
| Køller:                    |                   |   |    |
| Fakkel                     | T3 (+1 for ild)   | - | 20 |
| Kølle                      | T4                | 3 | 50 |
| Mace (Stridskølle)         | T6                | 5 | 30 |
| Krigshammer                | T6                | 5 | 50 |
| Stav (to-hånds)            | T6+2*Styrke-bonus | 5 | 20 |
| (mister IKKE initiativ!!!) |                   |   |    |

I næste nummer vil jeg prøve at lave et simpelt individuelt initiativ-system, som tager hensyn til behændighed og våben-type, et Weapon Proficiency System, som ikke nødvendigvis bliver simpelt, samt gennemgå Rustningstyper.

MAP

# Brev Kassen.

## KRITIK

Jeg har en meget kraftig kritik af styringen af nøglen. Det er sket at man ikke har kunnet komme ind på grund af, at man ikke har vidst, hvem der har nøglen. Jeg kan ikke på stående fod komme med en løsning, men jeg håber, at vi i fællesskab kan finde ud af det. Hilsen Jens Jørn Lund.

Et svar kunne måske lyde sådan: Dem der sidst har spillet på Sønderborghus, skal sørge for at nøglen er givet til en som bor tæt ved huset. På denne måde vil det aldrig tage lang tid til at hente nøglen. Den som har nøglen, har ansvaret for nøglen. Det må være ham, som skal sørge for at komme til tiden, eller give nøglen videre til en, som kan komme til tiden. Hvis man vil spille i weekenden, vil det være godt, hvis man selv prøver at finde ud af, hvem der skal have nøglen med hjem om torsdagen.

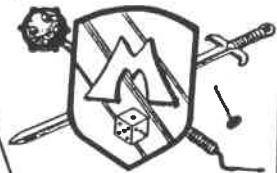
## ENGLAND

Da Lisa og jeg atter drager af England til, vil jeg med glæde påtage mig jobbet som indkøbsmand igen. Denne gang vil jeg dog ikke købe mere end EN genstand (ikke dem man kan drikke) til hver person. Da vi forlader Sønderborg lørdag den 24. juni, vil jeg have eventuelle bestillinger samt penge (i £) senest torsdag den 22. juni kl. 23.00. Med venlig hilsen Lars Wagner Hansen.

## SÆLGES

Virkelig realistisk simulation af tredje verdens krig.  
Spilles på tre forskellige bræt.  
Nypris 300 kr.  
Sælges for 100 kr.  
HENVENDELSE TIL BJARNE O. ANDERSEN

De spilleglade/glade mennesker fra Odense (FBO). plejer jo som bekendt at afholde deres Spiltræf hvert år i begyndelsen af august, men der går rygter om at de har tænkt sig at udskyde det til slutningen af august eller begyndelsen af september. Som noget helt nyt vil der i år måske være mulighed for Kamp og Kage, real-life-roleplay. Der kommer nærmere informationer om dette verdensberømte arrangement når vi andre ved noget!



I juni måned er Sønderborghus lukket, og derfor kan vi kun bruge huset hvis vi selv sørger for, at der altid er fuldstændigt ryddet op i vores egne lokaler og på gangene omkring dem. Desuden holder klubben sommerferie, det vil sige at vi kører på lavt blus, det er stadig tilladt at spille på Sønderborghus, men man skal selv sørge for at få fat i den person der har nøglen. Sønderborghus åbner igen den første august, og fra den dato har vi atter reserveret lokale 2.4 og 2.6 hver mandag og torsdag fra kl 18 til 23.

Der går også rygter om at vores egen biblioteks-gruppe (Jesper Olsen, Bjarne Oldrup og Jesper Engelsen) har tænkt at lave et arrangement i starten af sommerferien på biblioteket, for at tiltrække flere medlemmer!

Vi har fået lov til at hænge plakater op i "vores" lokaler på Sønderborghus, så nu kan du godt finde dine værste/bedste plakater, tegninger og andet godt frem fra skuffen, og medbringe dem til næste spillemøde. Det skal dog nok pointeres at lokalerne kan, og bliver, brugt af andre folk, og derfor skal det helst være nogenlunde lødige billeder.

Med venlig hilsen Bestyrelsen

