

SPILTRÆF

87



SPECIEL TRÆFAVIS

Tids-spolere

Hvad skal jeg lave / hvad er jeg tilmeldt. ?

Tid	Tilmeldt	Deltager i	Reserve	Andet
Fredag				
15 - 18				
19 - 24				
Lørdag				
9 - 13				
14 - 18				
19 - 24				
Søndag				
9 - 13				

Dette blad tilhører:

Navn:

Klub:

Information.

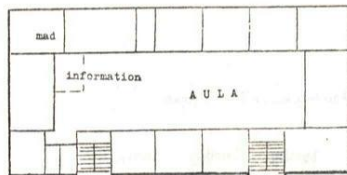
Informationen befinder sig i den ene del af aulaen, men det ved du ellers havde du ikke dette blad. I informationen kan du stille spørgsmål vedrørende spilltræffet. Hvis du er i tvivl så spørg, vi håber at vi så kan svare.

Informationen har åben: fredag 15-24, lørdag 9-24, søndag 9-13.

Lokaleplan for Spiltræf 87.

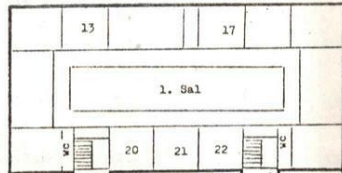
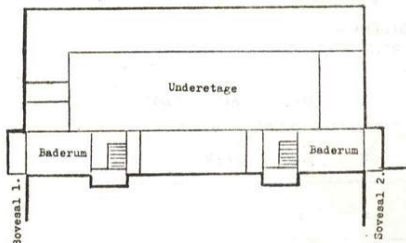
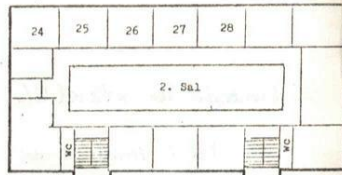
Munkebjergskolen 7 - 9 august.

Tid	Fredag	Fredag	Lørdag	Lørdag	Lørdag	Søndag
Lokaler	15-18	19-24	9-13	14-18	19-24	9-13
Ruta	<hr/>					
	to-/multispil træf » » » »					
	?	?	Diplomacy	»	»	»
1. Sal	<hr/>					
8	?	B-17	?	Gun.	AD&D	CarWars
17	?	H.S.L.	?	Gun.	AD&D	?
20	3R	»	»	»	»	»
21	Computerrum	»	»	»	»	»
22	Videorum	»	»	»	»	»
2. sal	<hr/>					
24	?	Call	?	Paranoia	AD&D	Travi
25	?	Call	?	Paranoia	AD&D	Travi
26	?	Call	?	Paranoia	AD&D	Travi
27	?	Call	?	?	AD&D	?
28	?	Call	?	?	AD&D	?



indgang

Munkbjergskolen



Forplejning.

Toiletter befinder sig på første og anden sal ved siden af trapperne.

Måltider skal normalt være bestilt før spiltraffet, og skrevet på tilmeldningen. Men billetter kan i begrænset omfang købes i informationen.

Snacks og anden forfriskning sælges også ved informationen, dog kun i informationens åbningstid.

Sovefaciliteter.

De to gymnastiksale er som sædvanligt indrettet til sovesale. Bemærk at der er en forskel på de to sovesale. I sovesal 1 lukkes dørene kl. 01.00, dette gøres så de personer, der ønsker en lang nattesøvn kan få dette. Hvis du vil sove senere end kl. 01.00 må du bruge sovesal 2. Du finder sovesalene ved at følge pilene.

I tilknytning til sovesalene er der baderum, så i år er man ikke tvunget til at gå flere km. efter et muligt bad.

DER GÆLDER ET TOTALT RYGEFORBUD I SOVESALENE.

Andet.

Foruden dette blad, vil du få udleveret et navneskilt med et spiltraffologo på. Vær venlig at gå med dette navneskilt synligt, så vi kan se hvem der har betalt. Tilskuere vil få et grønt navneskilt, men uden spiltraffologoet.

Vi udleverer også et lille spørgeskema, som du bedes udfylde før du forlader spiltraffet. Dette vil hjælpe os med at gøre næste års spiltraf endnu bedre, så på forhånd tak.

Dragen der står i aulæen er lavet af skolen elever, så derfor lad være med at røre/ødelægge den.

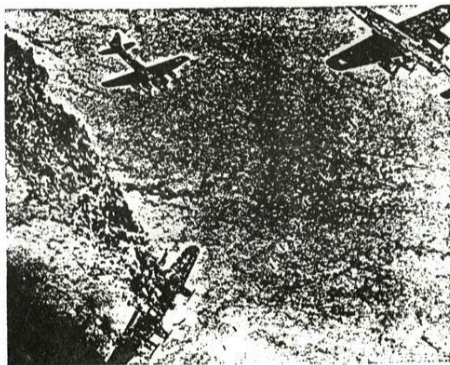
B-17 turnering.

"De blodige 100."

Dette var det øgenavn 100th Bombardement Group hurtigt fik hæftet på sig, efter de i midten af juli 1943 var blevet tilknyttet 8th Air Force. Tabstallene i 100th Bombardement Group havde efter de første par togt været katastrofalt høje. Alene den 14. august '43 mistede 100 BG 9 af sine 22 fly på et togt over Regensburg. September var en rolig måned med kun 11 tabte fly på 4 togt. Men meget værre tider skulle følge.. den 8. oktober var målet jernbanecentralen i Bremen.

Som lovet i indbydelserne til dette års spiltraf, vil B-17 turneringen være en simulation af et historisk togt. Deltagerne vil hver styre en af 100 BG 21 B-17 bomber, på deres mission til Bremen.

Forudkendskab til spillet er ikke nødvendigt, reglerne er lette at lære og vil blive forklaret umiddelbart før togtet starter.



Ogre turnering.

Computer vs. Man.

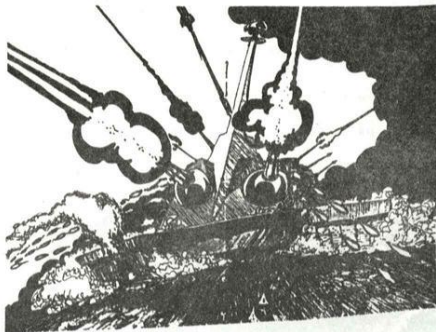
Dette er en passende overskrift til dette års nyhed - OGRE TURNERINGEN. OGRE er oprindeligt et brætspil, men er nu blevet overført til sit rette medium computeren. Din opgave er at beskytte en kommandopost mod angreb fra fjenden. Til din rådighed har du et arsenal af kampvogne, missiler og infanterister, men fjenden har den mest dødbringende maskine set på nogen slagmark - en OGRE.

Du styrer dine tropper,

Computeren styrer en OGRE,

kan du stoppe den før kommandoposten er ødelagt ?

OGRE er et let spil at lære, men svært at mestre. Selve spillet er hurtigt, det tager højst 30 min. Kom og prøv om du kan stoppe OGREn, du får max. tre forsøg.
Turneringen starter lørdag formiddag og varer indtil søndag middag. Vinderen bliver den person, der har flest angrebspoint tilbage, efter OGREn er ødelagt og med kommandoposten intakt (jeps det kan lade sig gøre). Til rådighed stiller vi tre Amiga'er - reglerne vil blive forklaret når du kommer.



Traveller turnering 87

Krigen er slut.

I Spinward Marches ændrer befolkningen lettet op, ikke flere terror bombardementer af planeter, ikke mere mangel på forsyninger, ikke mere krig.

Fifth Frontier War har været det hidtil blodigste opgør mellem Imperiet og Zhodani Consulatet. På trods af Imperiets svage modstand i starten, blev krigslykken vendt da forstærkningerne fra Corridor nåede frem.

Højdepunktet var det andet slag om Wypoc (1108-065/081), her lykkedes det Stor Admiral Mtume (øverstbefalende for den slagkraftige 43^{te} Imperie flåde) ved stor taktisk dygtighed at udslætte tre Zhodani flåder. Ødelæggelsen af den 17. koloniale, den 48. og den 49. elite Zhodani flåde, svarede til halvdelen af Consulates slagkraft. Ved samme lejlighed blev Zhodani Højadmiralerne Tloplisoflas, Tradronstebr og Shornstebr taget tilfange.

Dette, samt Duke of Regina (kommandant for den 23^{ende} Imperieflåde) samtids tilintetgørelse af den 40^{ende} Zhodani flåde i systemet Ghandi, var tilstrækkeligt til at Consulatet søgte om amnesti, hvilket trods store protester fra manges side blev indgået i 1108-132. Endelig havde Imperiet sejret over Consulatet. Selvtilliden var ved at vende tilbage til befolkningen i Imperiet, alle dens ydre fjender var nu slået, først Solomani Confederationen og nu Zhodani Consulatet.

Men alt dette er nu kun historie, på planeten Uakye sidder resterne af Gammaforce og venter på ... Traveller starter søndag morgen.

CALL OF CTHULHU

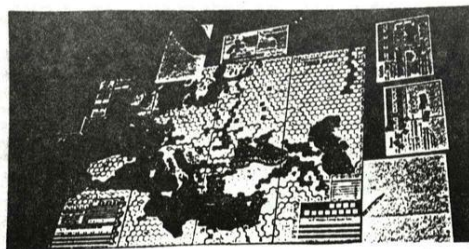
22.00 - 22.15: NEWS.

22.15 - 23.05: CAN YOU MANAGE? Once again students from five American universities will show their endurance in the steaming Mexican jungle. After last weeks tentative installation of camp and gear, we are now in for a spell of jungle trekking. ATE reports from the Iglo experimental camps on the Yucatan peninsula. An exciting program of real adventure. Produces by A I Corun.

23.05 - 23.15: SPORTS.

23.15 - 0.50: BIRDS OF PREY. A film of the underworld in Toronto. A single policeman tries to

3R - DM 87



O.K. endnu engang prøver vi at afholde en turnering i 3R, et klassisk krigsspil omhandlende 2. verdenskrig i Europa.

Sidste år gik turneringen i fisk p.g.a. indbyrdes strid mellem to hold fra F.B.O. Dette er i år løst ved kun at stille med et hold fra F.B.O. SB i år er der tilmeldt tre hold et fra CONSIM, Østerbro og FBO. FASTA fra Århus er åbenbart skræmt væk af sidste års tæv..

Turneringen foregår ved at hvert hold spiller med de to andre, vinderen vil være det hold, der vinder flest spil. Ved lighed tæller graden af sejr/nederlag. P.g.a. tidspresses spilles 39-scenariet, og det er uden variant brækker.

1. spil CONSIM mod Østerbro starter fredag aften.
2. spil Østerbro mod FBO starter lørdag formiddag.
3. spil FBO mod CONSIM starter søndag formiddag (eller kvæder spillerne aftaler det)

OPLÆG TIL AD&D-SCENARIET (Lørdag kl. 19⁰⁰):

En rådelagning i Falslet i Foselskovene - sent en host-eftermiddag:

Druiden Birna Grankvist fra Skovfolket (hobitterne) er netop ankommet til Falslet i fugleform. Hun har sammenkaldt sine gamle våbenfæller.

Birna (7 niv. Druider): Mine venner - noget er under opsejling; dyrene i nordskoven beretter om en gruppe mennesker i rustning og til brest, der sniger sig gennem bakkerne mod jætternes skov.

Appolodorus Kryktalgiates (7 niv præst): Ej det huer mig vel! Min sidste spådom var uheldssvanger. Den kunne tydes som om disse skove ville blive draget ind i et spil mellem højere magter - først troede jeg at det var et værsel om en hård vinter og øl, der ville blive sur; men dette fortæller mig, at det er værre - meget værre.

Gamle Bjarke Troldetamper (7 niv Ranger): En drøm har jeg drømt om dødelig kamp mellem krigerern og kaosdyr - edelgælgelse overvandt den onde plan.

Fenja Bjarkeodottir (6 niv Magiker): Atter taler dine drømme sandt fader. Nyhederne sydfra fortæller også om krigstrusler og kaotiske tilstande. Adelsmænd fra Svartalan siges at samle en hær; måske til internt oprør; måske går deres ambitioner på erobring istedet for omveltning - og ørnen er jo et ædelt dyr.

Herg Væselklo (7 niv hobbitty): Ja! Og i sidste måned var der en ung mand med manerer som en adelsmand hjemme i Stenbakkerne, har jeg hørt, og spørge ud om Stokkelbjærgene og Jætteskoven. Og nu denne flok mennesker, der tror de kan snige sig uset gennem skovene. Så mange fremmede er intet tilfælde!

Torstein Haraldsson (5 niv kriger): Hvor lagde du slibestenen Bjarke?

Området nordvest for Stenbakkerne - Jætteskoven - besøges sjældent af mennesker og skovfolk. Området har intet særligt slemt omdømme; men det opfattes som et skov-jagtsområde for Stokkelbjærgenes kæmper - således har det været fra umindelige tider siden jætterne forsvarede denne sidste del skov fra de fremtrængende mennesker. På trods af de hadske forhold mellem kæmperne og de andre racer har ingen for alvor krydset den accepterede grænse og har risikeret en krig mellem racer. Det er selvfølgelig sket at jøgere har forfulgt vildt ind i området, eller at trold og øgres har trængt ud af det, men heller ikke mere.

Forholdet mellem jætter og mennesker er ikke blevet bedre på det sidste. Især efter det viste sig at en jätte havde bistået skovtroldene i Kalsheim i at fremmane gammel magi til brug mod nybyggerne i Falslet. Denne jätte var Dirgond, der er troldmand, for frostjætternes fyrste og indflydelsesrig blandt deres adel.

Tilstedeværelsen af en dulgt gruppe mænd i nordskoven er derfor en ildevarslende omstændighed. Allermindst er det blot en trussel mod den spinkle fred, der hersker i området. I værste tænkelige fald er der tale om en alliance mellem kæmper og mennesker, der har ondt i sinde overfor de frihedelskænde Fosselbeboere - for eksempel adelige sydfra. Dirgond er kendt som en jätte men stort kendskab til menneskene og med mange skunle forbindelser til de mere skrappeløse af dem - dette kunne være et af hans rænker. Og når Gamle Bjarke har drømt om krig og edelgælgelse, tvivler ingen - for Bjarke drømme siges at komme fra Odin selv.

Men nuvel! De indtrængende er på den ene eller anden måde farlige for freden, find dem og find ud af hvad de er ude på - tag derefter affære. Jagtøksen er netop gået ind og I har vejret byttet!

Vore helte beslutter at tage affære øjeblikkelig. De udstyrer sig og tager aisted kl. 7 om aftenen - 4 timer efter de fremmede er blevet set. De planlægger at dække noget velkendt terræn den aften, og overnatte ca 5 km. nv. for Fosselvad.

ATTACK PRIORITY SYSTEM TIL AD&D-TURNERING.

Dette er et alternativt initiativsystem, som bruges udbredt i FEO og FASTA. Det bruges også til AD&D på SPILTRAF. Systemet stammer fra Dragon® Magazine (nr. 71). Denne version er noget revideret for nemhed og kompletthed. Den bør derfor læses af alle, der skal deltage i AD&D-turneringen.

Nota: Det er selvfølgelig højst tvivlsomt at bruge et officielt system til en officiel turnering. Og Gary Gygax® har også udtalt, at hvis man ikke spiller AD&D efter de officielle regler, så spiller man slet ikke AD&D. Det får så være. A-P-Systemet udmærker sig ved at give hurtige, nogenlunde realistiske og dramatiske resultater og gør det taktiske element i spillet mere interessant - selvom det så ikke er AD&D men måske OD&D (O for Odense).

Systemets Bestanddele:

- 1) Ved terningslag (normal 6-sidet terning) udregnes, hvem der slår hvornår i en given kamprunde. Alle deltagere slår. Den med det højeste resultat slår først.
- 2) Forskellige forhold - niveau, dexterity, etc. giver bonuser og minusser til terningslaget.
- 3) Der skelnes mellem 2 kampsituationer - engagering (Closing) og nærkamp (In Range). Forskellige bonusser bruges i de forskellige situationer.
- 4) Affyring af missiler og brug af magi foregår efter en lignende metode. Bevægelse foregår som normalt eller kan integreres i systemet.
- 5) Ved særlig høj sats er der chance for at kunne slå en ekstra gang. Ved negative sats er der mulighed for at miste sit slag.

Dette er hoveddelene, der vil blive gennemgået punktvis. Herefter forklares særlige tilfælde, og ekstra regler foreslås.

1): Systemet minder om det officielle initiativsystem. Først erklærer spillerne, hvad deres karakterer gør. Så slår alle deltagere for hvornår deres angreb falder i runden.

På baggrund af deres karakteristika, niveau, rustning, våben de bruger har de evt. et positiv eller negativ modifikation til dette slag. Alle lægger deres bonus sammen med deres slag og finder den *sats* skal angribe på. Spillemasteren slår for modstandere og monstre.

Når dette er gjort begynder spillemasteren en nedtelling for den højeste sats (første slag) og ned til 0. angreb og andre handlinger finder sted på den sats der svarer til terningslaget. Efter sats 0 er overstået gør man videre til næste runde.

2): Der er to forskellige kampsituationer med noget forskellige bonusser. Karakterens niveau og Dexterity giver altid bonus.

I Engagering (Closing) rykker modstanderne ind på hinanden. Her har især våbenenes længde noget at sige, for hvem der slår først.



Tag stik hjem med AP-systemet

I Nærkamp (In Range) er modstanderne engageret. Her er våbenets hurtighed og karakterens styrke betydende for bonuserne

3a): Bonuser til udregning af AP. Engagering:

Modifikation:	Våben længde	Dexterity	KARAKTERER		MONSTRE
			Antal Vpn proficiencies/Hit Dice	udover første niveau:	
-3	0-1*				
-2	1+2*	3-4			
-1	2+3*	5-7	Normal Humans	up to 1+1	
0	3+5*	8-14	Lvl 1-?	1-3+	
+1	5+6*	15-17	+1 Vpn prof.	4-7+	
+2	6+7*	18-20	+2 Vpn prof.	8-11+	
+3	Over 7*	21+	+3 Vpn prof.	12-15+	
+4	Større endnu		+4 Vpn prof.	16+	

Disse bonuser er kumulative.

3b): Bonuser til udregning af AP. Nærkamp:

Modifikation: (Speed Factor)*	Våben-hastighed	Dexterity	KARAKTERER		MONSTRE
			Antal Vpn proficiencies/Hit Dice	udover første niveau:	
-3	11+				
-2	9-10	3-4			
-1	7-8	5-7	Normal Humans	up to 1+1	
0	5-6	8-14	Lvl 1-?	1-3+	
+1	3-4	15-17	+1 Vpn prof.	4-7+	
+2	2	18-20	+2 Vpn prof.	8-11+	
+3	1	21+	+3 Vpn prof.	12-15+	
+4			+4 Vpn prof.	16+	

Disse bonuser er kumulative.

*En karakteres styrke kan modificere Speed Factor for udregning af AP.

Styrke 3-5 = + 20% til speed factor

Styrke 6-8 = + 10% til speed factor

Styrke 9-13 = ingen mod.

Styrke 14-16 = + 10% til speed factor

Styrke 17-18** = + 20% til speed factor

Styrke 18*-19 = + 30% til speed factor

Det vil sige: En person med

Str 16 vil reducere et Speed

7 våben med 10%(0,7) til 6,3-7

og et Speed 5 våben med 0,5

til 4,5 dvs oprundet til 5.

3c): Følgende modifikationer er også kumulative med de ovenstående. De

opgøres her, fordi de kan være forskellige hhv. i Engagering og Nærkamp.

Rustning:	Karakters/Monster* størrelse	Specialization
Eng./Nærkamp	Size:	Engag./Nærkamp
Ingen	0/+1	Very Small (+1m) -1/-1
Nonbulky	0/0	Small (S) -1/0
Fairly Bulky	0/-1	Medium (M) 0/0
Very Bulky	-1/-1	2-3m (M-L) +1/0
		Large (L) +1/+1
		Even larger +2/+2

Slås med 2 våben samti-

dig: -1 på primærhånd

-2 på sekundærhånd -1 for brug af den gale hånd

*Nærkampsmods er kun for

våbenbrugende væsener.

Naturlige våben; sammen-

lign med andre våben fx:

Bid -4/0

Klør -3/+3

Horn -3/+1

Fangarme 0/+1

Monstres vildskab/hur-

tighed eller langsomhed

gengives ved at tildele

dem en passende Dex.

Eksempel: En 6 niv. præst med St 14 og Dex 16:

Næse: Engagering; Løse 2*-1 Dex 16 = +1

Niveau (1 extra Vpn prof) +1 + -1 +1 +1 = 1

Næse: Nærkamp; Speed 7 (normalt -1 på Ap)

- reduceret for styrke til 6 - ingen mod.

Niveau og Dex stadig +1 hver 0 +1 +1 = 2.

AP altså +1/+2. Går han i Plate Mail (Very

Bulky) reduceres AP til 0/+1.

4): Praktiske noter, Bevægelse, Missiler og Magi

For at genere alt og alle, går vi i Odense ud fra, at en kamprunde er ca 20 sekunder - ikke et minut. Det skyldes en lang til let realisme og erfaringer fra Live Roleplaying. Dette betyder at runder i runder a 20 sek. med mindre vi skønner, at de ikke primært spilles til kampsituationer, men spilles til længere perioder (Hold er til kampsituation; Det. liv er til længere perioder).

Under alle omstændigheder er Casting Time i 20 sek. runder, for duration er er som sagt afhængig af type. Spørg din DM!

4a): Bevægelse i AP-Systemet

Bevægelse kan ordnes på to måder - en simpel og en indviklet. Den simple måde benyttes når man bare bruger en runde på at rykke - uden at gå i kamp eller gøre andet end meget simple ting. I så fald er ens bevægelse svarende til 1/3 af ens movement rate i (1 meters) felter. Det kan man rykke i begyndelsen af en given runde.

Det udviklede system er som følger: Man rykker i "Stop-Motion" - 1 felt efter et fastsat antal satser. Man starter med at rykke først efter sats 10 er overstået og fortsætter indtil 0 (incl.).

Alle med Move 15"	rykker i satser, delelige med	2	(sats 8,6,4,2 og 0)
"-"	12"	"-"	3 (sats 9,6,3 og 0)
"-"	9"	"-"	4 (sats 8,4 og 0)
"-"	6"	"-"	5 (sats 5 og 0)

AT RYKKE I FELT FORMODES AT TAGE EN KARAKTER ET ANTAL SATSER SVARENDE TIL DET TAL RYKSATSERNE ER DELELIGT MED. Det tillader en karakter at kombinere bevægelse og andre handlinger. **Eksempel:** En karakter i Leder (Ryk hver 3 die sats) Rykker 2 felter og forsøger at angribe. Hun slår en modificeret Engagerings AP på 6. Herfra trækkes 2 felters ryk (2 x 3) = 6. 6-6 = 0. Altså når hun lige præcis at angribe. sidst i runden.

4b): Missiler i AP-systemet

Affyring af missiler foregår efter samme principer som Engagering (af logiske grunde er der ingen Nærkampmodifikator for missiler - man mister sit missilangreb, hvis nogen når at engagere en før man når at skyde).

Dog er udregnes bonussen ikke fra våbenets "længde" men fra en fast modifikator for våbenets skudhastighed. Våbenet for de vigtigste våben er:

Lang- & Kortbue, Slynge, Spyd	+1	Ildgivning afvikles sideledende med normal kamp. Se iøvrigt særregler for flere missiler/ runde i afsnit 5b.
Kasteskæ, Hammer, Javelin	+2	
Kastedaggertter	+4	
Darts	+6	
Let Armbrøst	+2	
Tung Armbrøst	0	For armbrøster gælder det, at Man skal lave to "angreb"; et, for at lade og et for at affyre skuddet.

Har man skud klar før runden, skyder man grundlæggende før andre angriber etc.

4c): Magi i AP-Systemet

Magi kastes efter lidt anderledes principer. Spells påbegyndes af kasteren efter tilpas dramatiske håndbevægelser på 15 på AP. Så mærker kasterne, at han/hun har "fat i noget" og begynder den egentlige kastning.

Derefter er kasteren engageret i at kaste det pågældende spell i et antal satser (incl. startsatset), der svarer til det antal segmenter det pågældende spell tager (dog højst resten af runden for spells, det tager i runde eller mindre at kaste). Rammes kasteren i denne periode af et angreb, et spillet tabt. Ellers tager spells effekt i satsen efter kasteren har afsluttet det.

Det er muligt at kaste flere spells i en runde - ligesom det er muligt at lave flere angreb i en runde (Se næste afsnit). Nye spells kan påbegyndes efter 6+6 satser.

