

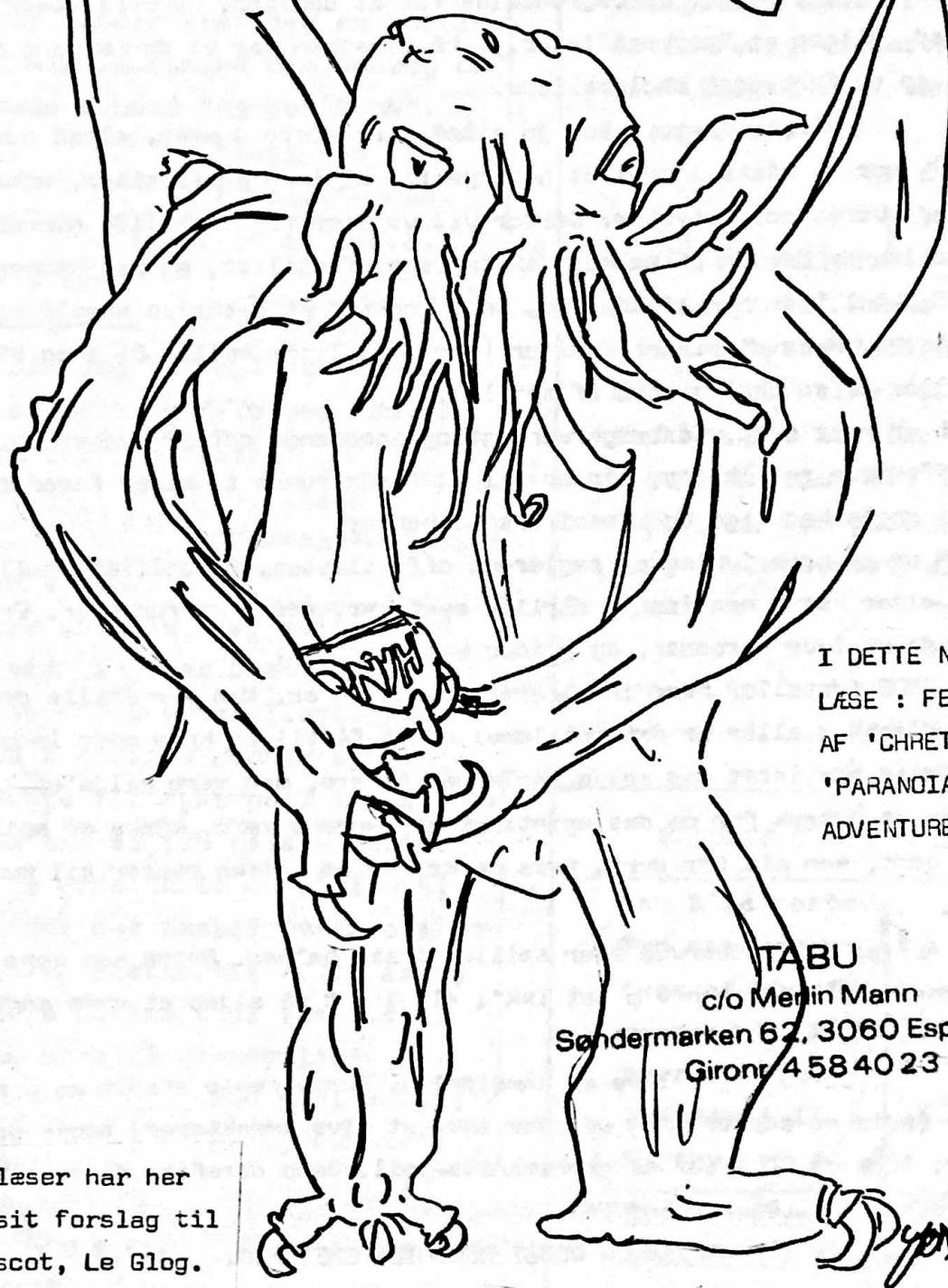
MICHAEL CHRISTIANSEN DL

D'NYH

MÅNEDSBLAD FOR NYH!

NR. 2 ÅRGANG 1

REDAKTION :
Jacob Ø. Nielsen
Merlin P. Mann



I DETTE NUMMER KAN DE BLA
LÆSE : FEDE ANMELDELSER
AF 'CHRETAN CHRONICLES',
'PARANOIA' & 'ORIENTAL
ADVENTURES' . GLÆD DIG !

TABU
c/o Merlin Mann
Søndermarken 62, 3060 Espergærde
Gironr. 4 58 40 23

En ivrig læser har her
indsendt sit forslag til
D'NYHs mascot, Le Glog.

Merlin Mann 87

Vi, redaktionen, siger endnu engang velkommen til Førene Rollespillere i Nordsjælland, FRN's månedsblad for medlemmer og interesserede mennesker (helst). Denne gang har vi igen stoppet bladet med anmeldelser og nyheder indenfor rollespilsverdenen samt lidt fis fra bestyrelsen. Af anmeldelser kan nævne rollespillet Paranoia, Oriental Adventures, RPF Sourcebook samt spillebogen Bloodfeud of Altheus. Så har vi lidt plattekomik på side 3 (tre) med udvalgte breve fra udvalgte læsere, og en ny tegneserie, der afløser En Ferie i Fantasiland, der ikke engang nåede over grænsen. Vi har denne gang udeladt Månedens NPC, grundet manglende interesse (hvis det er en begrundelse for at udelade, hvorfor laver I så et blad. Hilsen en "morsom" læser.). På bagsiden har vi denne gang medtaget en ny forbedret medlemsliste.

Sidste nummer, som jo altså var første nummer, altså nummer 1 (et), var vi måske lige lidt hurtige til at lave anmeldelser, uden at forklare vores point-system. Derfor vil vi lige forklare lidt nærmere. Anmeldelserne består af en kort skitsering af spillet, et par kommentarer samt 5 %-tal, der har tiå opgave, helt konkret at beskrive anmelderens opfattelse. Hver af disse værdi'er (der skal ligge mellem 01 % og 99 %) fortæller om en bestemt del af spillet.

MANUAL er hvor pænt, forbrugervenligt og spændende det er bygget op. Er det effektive regelbøger, der er til at finde rundt i, eller farer man vild i nogle kedelige og uinspirerende hæfter.

REGLER er en beskrivelse af reglernes effektivitet. Er spillet spilleligt, eller kører man fast i dårlige systemer, der ikke fungerer. Er det fedt at lave personer, og glider kampsystemet.

FÆNGSLENDE fortæller hvor inspirerende spillet er. Kan man spille det til hudløshed, eller er det totalumuligt at få til at køre over længere tid. Dette har intet med selve reglerne at gøre, men mere miljø'et.

PRIS er et udtryk for om det egentligt er pengene værd. Måske er spillet meget godt, men alt for dyrt. Pris beskriver om prisen passer til kvaliteten.

ALT I ALT er så et overbue over spillet i sin helhed. Dette kan være et gennemsnit, men det behøvs det ikk'. Alt i alt må siges at være anmelderens generelle holdning til spillet.

Du kan også lave en anmeldelse. Skriv nogle afsnit om spillet, og giv (hvis du ønsker. Man behøver ikke at give karakterer) nogle profiler. Tænk på 50 % som et gennemsnits-spil. Send derefter dine griflerier til redaktionen. På forhånd TAK.

HILSEN EN MEGET DESORIENTERET RED.

Til FRN's blad.

Det er lige groft nok, at I tillader jer at erklære mig for død og balsameret, når jeg stadig lever i bedste velgående. Næ, venner, der er stadig fut i den ganle dreng. Så sent som i går underskrev jeg en kontrakt med min landsmand Jim Henson om at optræde i hans "Muppet Show".

President

Ronald Reagan.

(oversat af G.K.B.)

Til FRN's blad.

Det passer ikke, når i siger at Mozart er død. Jeg kan oplyse jer om, at jeg så en helt ny film med ham, så sent som forrige Mandag.

Hilsen

Thomas Teglggaard

Kære FRN's blad.

Jeg læser normalt ikke aviser, men følger med i jeres blad med stor interesse - jeg synes, I laver fed satire! Men i forrige nummer synes jeg nu, I smurte for tykt på: I får sgu ikke nogen til at tro på, at Ronald Reagan er president! Og så i USA!!! Hvad bliver det næste? Ove Spøge som den danske statsminister?!? Erligt talt, hvis satire skal ramme, skal den ikke være så usansynlig!

Med venlig hilsen
Benny Bumstærk.



Kære FRN's blad.

Vi skal hermed gøre det vitterligt, at ingen i vor familie har det fjerneste at gøre med den vugære overmaling af A.P. Møllers smukke betonskulpturer Neden for Vejerbjergs soveværelsevinduer. Ydermere har vi konfiskeret vore sønners forråd af spraydåser.

Med venlig hilsen
Margrete Rex.

Kære FRN's blad.

Af hensyn til Deres læsere, som jo er oplyste folk, der ikke render med en halv vind, skal jeg gøre opmærksom på, at mine rigtige (!) dagbøger befinder sig i min private bopæl, men kan udlånes mod forevisning af legitimation på min arbejdsplads.

Med venlig hilsen
A.Hitler.

(oversat af G.K.B.)

MASSAGE MASSAGE MASSAGE

And á la carte.
Rap massage gives af Bedstemorand og Andersine. Paradisåblevej 11, Andeby.

Albinosex med barberet mis. alle er velkomne. 01-209001 PS. Katten hedder bent.

Slikmutter er klar igen efter længere tids sygdom. Baglokalet i chokoladeforretningen Prinsesse Fedes ALLE 8.

Paranoia

Copyright 1986, West End Games inc./Games Workshop Ltd.

Pris 237,-

Paranoia er en sindslidelse, og denne benævnelse ville sikkert passe ud-
mærket godt til rollespillet af samme navn. Paranoia er et science fiction
rollespil i en sort humoristisk fremtid, hvor det at være paranoid er en
del af en god hverdag. Du befinder dig i en underjordisk verden, der er
styret af en sindsyg computer, der, da en masse programmører har haft fat
i den, både er skizofren, paranoid, maniodepressiv og i det hele taget en
guldgrube for enhver psykopater. Computeren er bange for de såkaldte "Com-
mies", der efter sigende skulle have smadret Gud's eget land, og nu har
spioner alle vegne. Derfor slår computeren alle ihjel, der virker mis-
tænelige, altså forrædere. Der er mange måder at blive forræder på.
Har man en mutant-kraft, er man automatisk forræder, og alle har selvfølge-
lig en sådan. Alle er også medlem af de hemmelige undergrundsorganisationer,
der selvfølgelig er ulovlige, og gør een til forræder osv osv osv osv.

Til at starte med, er alle disse "Punkt 22"-ting meget sjove,
men efter metode 1236 at blive forræder på, så kedes man lidt.

Udover det, så lød dette spil meget lovende. Da jeg først hørte
om det (en gang sidste sommer), var det under navnet science fiction-rolle-
spil, hvilket jeg selvfølgelig var meget spændt på. Traveller havde ikke
mødt meget modstand fra Star Frontiers, så nye fremtids-rollespil var meget
velkomne. På det tidspunkt var kun West End Games version ude på markedet,
og derfor var spillet ret sjældent, og faktisk uopdriveligt. Dette gjorde
det selvfølgelig også mere spændene. Jeg spurgte løs om det, mest for at
finde ud af om nogen havde det, så jeg kunne få en kopi, og fandt nu ud
af at spillet var et bevidst anti-rollespil, der egentlig bare skulle pa-
rodere. Det var altså bare et joke-spil, hvilket jeg fik bekræftet, da
jeg så at Games Workshop havde gnuvlet rettighederne, og havde fået udsendt
et hardback åla Call., og spurtede ned til Fantask, for at bruge mine sid-
ste sparepenge. Spillet var en joke. Det lanceres under betegnelser som
Gamemaster vs. Player etc. . Det er faktisk også meningen med spillet. Game-
masteren's opgave er at udrydde spillerne, uden det virker suspekt. Arh okay
så ekstremt er det nu heller ikke. Gamemasteren skal blot spille computere-
ens rolle (som om det gjorde det meget bedre. red.), og slå spillerne i-
hjel når de laver forræderi (hvilket de gør hele tiden).

Det er sjovt at læse reglerne. De er stoppet med fede tegninger
og masser af sjove bemærkninger, selvom nogle af dem bliver brugt for man-
ge gange, men allright, det bliver måske lidt kedeligt til sidst. Til gen-
gæld er jeg afsindig bange for at spillet i sig selv er r..kedeligt. Jeg

4.

tror ikke på det kan blive ved med at være morsomt at være morsom, og enten
slå eller blive slået ihjel. Med mindre man modificerer spillet ret meget,
(så kunne man ligesågodt lave sit eget) er jeg grueligt bange for at man
kører 100 % træt i punkt 22. Det er mildest talt umuligt at køre et scena-
rie, der lægger op til tænkning og spekulation. Det bliver værre end et
førstegangs-D & D-scenarie. Blod, vold, blod, vold (nej nej, ingen sex,
det er ulovligt, og gør een til forræder) og atter etc. . Medmindre man
konstant kan finde på nye vitser, sjove måder folk kan dø på osv, så er
man en ensom gamemaster. Desuden er spillet ret begrænset nede i Alpha
Complex, som verdenen hedder.

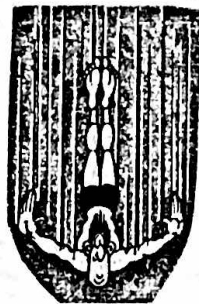
En anden ting, der går mig på nerverne, er at man er født
som forræder. Der burde være mere løse rammer for spillet. Problemet er
bare, at dette spil ikke kan eller skal tages alvorligt. Altså skal man
ikke prøve at få noget spil ud af det.

Figursystemet er effektivt, og kampsystemet overskueligt.
Der sættes på et dramatisk taktisk system, der betyder at man springer
alle runder o.l. pis & papir over, siger til gamemasteren hvad man vil,
og så vil han/hun sammen med terningerne afgøre udfaldet. Systemet er
effektivt til hurtigt rollespil, der sætter action højere end realisme.
I det hele taget virker spillet mere som et brætspil fra MAD, end et rol-
lespil. Det er lidt synd for et hurtigt og godt system, at det spildes
på en vittighed. Selve spillet er ikke særlig spilleligt. Det er en sjov
tanke med en hensynsløs gamemaster, der kun oplyser om det der bliver
spurgt om, og alligevel mest lyver. Det er en sjov tanke at gamemasteren
spiller mod spillerne, men det er ikke sjovt, når det føres ud i virkelig-
heden.

Som sagt så er det en fryd at læse reglerne, da de er afsind-
ig sjove på en brutal måde, men spilllets fængsling daler lige så støt som
en guldbarre kastet ud fra Rundetårn. Og vil man endelig have sig et godt
grin, så er MAD også et meget sjovt blad, og det er ikke så dyrt.

MANUAL : 80 % : Manualen er dejlig nemt opbygget, og så'n set helt god.
REGLER : 80 % : Nemme, let forståelige og effektivt hurtige.
FÆNGSLENDE : 45 % : Her begynder det at knibe. Kun humoren trækker den op.
PRIS : 40 % : Basserne koster omkring en tier, så...
ALT I ALT : 40 % : En skuffelse. Nu hvor jeg har det, okay. Meeen...

Armeldt af MPM



MANEDENS NEDTUR

5.

Det andet modul i Twilight-serien, der ikke er et eventyr. RDF beskæftiger sig med krigen i mellemøsten, hovedsageligt Iran. Den indeholder en fyldig timeline, fra 1988-2000, plus en masse pladder om politiske og militære organisationer o.l. . Dog er der til sidst en næsten uundværlig udvidelse til våben og køretøjs-listen. Udover dette lyspunkt, indeholder modulet egentlig bare en masse pladder, som man selv kunne have fundet på, og de 10 sider, der er med nye professioner, våben og køretøjer, er dårligt de 90 dkr værd.

MANUAL: 65%. Bedre end Twilight.

SUPPLEMENTER: 80 %. De nye character-generations m.v. er effektive

FANGSLENDE: 40 %. Generalernes baggrund er direkte kedelig.

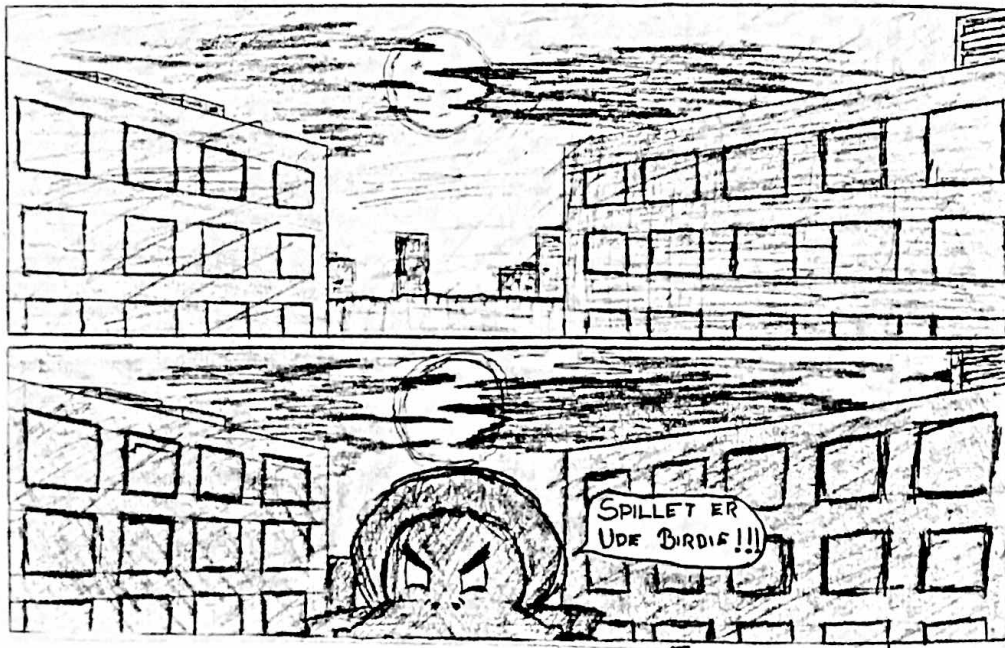
PRIS: 50 %. 90 kr er et beløb man dårligt gider at stjæle for, mænen..

ALT I ALT: 60 %. Det er ellers nogle flotte illustrationer...

(Anm. af MPM)

EN SERIE FOR HVERKEN AND ELLER MUS...

Vi blander nu op for "En Ferie I Fantasiland"'s efterfølger, serien "Mikkel Mus' Fantastiske Oplevelser". Mikkel M. Mus, Mikie blandt venner, er en ung, men godt erfaren og hærget, privatdetektiv-mus, med et hang til Glenfiddich malt whiskey, dejlige kaniner og en god fed. Denne første historie med musehelten, hedder Rappe Rolands Hævn, og beskriver Mikkel's første møde med superskurken Roland R. Rapperman, der er næsten ligeså brutal og hensynsløs som Mikkel selv. Altså velkommen til RAPPE ROLANDS HÆVN.....



Cretan Chronicles : Bloodfeud of Altheus

Puffin Books c. 1986

Pris : 48,75 kr.

MÅNEDENS
GODTE

Denne spillebog er lidt anderledes end Puffins sædvanlige bøger. Den foregår nemlig i det antikke Grækenland. Hvad specielt er der så ved det, kan man spørge. Der er såmænd bare det at de græske guder spiller med, og det kan udvikle sig. Handlingen går i korte træk ud på, at du skal spille rollen som Altheus. Din bror Theseus er blevet dræbt. Fældet af et fejlt bagholdsangreb i kong Minos labyrint. Det har du naturligvis ikke tænkt dig at lade gå uanfægtet hen. Derfor rejser du, fast besluttet på at hævne din brors død, væk fra din mors ejendom. Inden du rejser, fortæller din mor dig, at du skal opsøge din far. Hun giver dig den juvel hun fik i bryllups-gave, for at din far skal kunne genkende dig. Ydermere får du at vide, at du skal opsøge ypperstepræsten, inden du begiver dig afsted. Du tager da en følelsesladet afsked med din mor, og begiver dig derefter afsted mod ypperstepræsten. Da han får at høre hvordan sagerne står til, fortæller han dig, at du må vælge dig en gud til at beskytte dig på din færd. Der er seks guder du kan vælge imellem. Det drejer sig om følgende :

- Ares, krigsguden. Han kan give dig større evner i kamp.
- Athena, klogskabens gudinde. Hun kan give dig større klogskab.
- Aphrodite, skønhedens gudinde. Hun giver dig ikke nogen særlige evner (men hun kan sikkert styrke din mandighed. Red.)
- Poseidon, havguden. Han kan måske hjælpe dig, når du sejler over havet (nu om dage hedder det en søsygetabelet. Red.)

Hera, gudernes dronning. Gennem hende kan du få hjælp af Zeus.

Apollo, jærguden. Han kan give dig begrænsede profetiske evner.

Det er vigtigt hvilken gud man vælger. Du kan klare bogen lige meget hvilken gud du vælger, men nogle er bedre end andre. En vigtig ting i bogen er at holde sig gode venner med så mange guder som muligt. På dit eventyrskema er der også en rubrik til at holde orden på det. Med hensyn til selve spillereglerne er der nogle nye ideer, der gør bogen lidt anderledes. Det drejer sig om Honour & Shame (Åre & Skam. Red). Åre er nemlig noget af det vigtigste i en græsk helt's liv. Systemet fungerer sådan at du får honour-points (ærepont. Red.) for at dræbe diverse dyr og monstre. Dem kan du så bruge igen til kort at forøge dine evner i kamp. Hvis du gør en eller anden skamfuld ting (shit, jeg tog Aphrodite. Red.) får du shamepoints (skam-point. Red.). Hvis dine shame point overstiger dine honour point, begår du fortvivlet selvmord. Selve kampsystemet er nogenlunde det samme som man er vant til. Dog er der forskellige våben, der både kan beskytte og bruges til at angribe med. Alt i alt fungerer reglerne godt. Selve handlingen er også udmærket. Det er spændene at rejse rundt i det antikke Grækenland. Så om ikke bare for at have den på hylden, så skulle du købe denne nye spillebog.

(Anm. af TVL)

Pris : 180,-

"The world of samurai and ninja awaits" står der på den lille bagside af Gary Gygax's Advanced Dungeons & Dragons-supplement, Oriental Adventures. Dette citat har sikkert fået mange børn, af dem der flittigt fulgte med i Shogun, har alle numrene af Kung Fu Magasinet, set alle ninjafilmsene samt brugt hele skoleår til at lave nunchaku'er og "ninja-stjermer" i sløjd, til at spurte ind og bruge 180 dkr. på at udvide deres efterhånden gennemtyggede ADGD. Måske er dette lidt en skam. Spillet fik i hvert fald hurtigt et "ninja-trix"-ry, hvilket gjorde det lidt svært for mig at læse det. Tænk hvis folk troede at jeg var et sølle Bruce Lee/ninja/samurai-vrag, der kun drømte om at blive den nye Karate Kid. Alligevel dristede jeg mig i gang. Starten gik meget smertefrit. Character-systemet var nøjagtigt det samme som ADGD, og i det hele taget lignede det mere en spand nye character-classes, og hvad dermed følger af tonsvis af spells, våben, profficiensies etc, end et selvstændigt spil, hvilket det måske heller ikke var ment som. Egentlig har man, alene i Oriental, alle oplysningerne til at spille, men det har TSR selvfølgelig set, så derfor er der ingen Saving Throws eller Weapon-tabeller. Man er altså nødt til at have ADGD i forvejen (hvor underligt. red.).

Oriental består, i grove træk, af en stak nye class'es med der-til hørende abilities, spell's, der egentlig bare er de gode gamle spell's, bare på japansk (ild-kastestjerne etc etc), våben samt et godt fungerende (så'n nogenlunde da) profficiensies, der inkluderer andre former for evner end blot kamp-evner. F.eks. kan man lære at synge, digte osv. Dette må siges at være en af de mere positive sider ved spillet. Udover dette er der en lang (og en anelse kedelig, langsom) forklaring af familieopbygning, og hvordan man laver sin familie (nej nej, ikke bierne og blomsterne. red.). Man skal nemlig også have noteret sin familie. Så er der et sødt afsnit om honor, altså ære. Ære er jo betydningsfuldt (jeg så også shogun), og derfor en vigtig faktor i Oriental. Systemet er simpelt, men stadig meget effektivt. En masse japanske navne for våben har de selvfølgelig også støvet frem, så Armory-kataloget er også af et vist omfang. I Japan bruger man jo andet end de almindelige våben, så det kan være ganske sjovt at se på de mere eller mindre brutale tingester man kan få i hovedet.

Udover en stak orientale monstre, alt for lidt pladder om dagliglivet og kulturen og lidt event-sludder så er der kun martial art-systemet tilbage. For selvfølgelig skal spillerne have muligheder for at cirkelsparke alle de andre bananer i bylden, lissom ham bruce. Systemet er ikke specielt omfattende, og har kun nogle ganske få kampteknikker med, men der er en hyperkvalitet ved dette system, man kan lave sine egne kampteknikker. Disse bygger man op af en hel masse standard-spark & slag. Dette er ret fornøjeligt at lege med. Indeed.



8. Alles in alles muss man sagen at Oriental er ganske underholdende, og hvis man alligevel fiser rundt og køber Unearthed Arcana, Monster Manual'erne etc, så bør man egentligt anskaffe sig dette lille verk.

9. Ulemperne ved Oriental, er nok hovedsageligt alle deres henvisninger til Unearthed osv, samt deres absolut fatale mangel på beskrivelser. Havde de udeladt alle de irriterende spell's, som alligevel bare er de gamle, så kunne man have fået en masse at vide om hvordan man overhovedet spiller i orienten. Oriental er klart ADGD op af dage, så det er ikke for meget nyt man må regne med at få hjem, men okay, honor & family er nye spændende ting.

MANUAL : 65 % : Rimelig nem at finde rundt i, men kosmetikken
 REGLER : 70 % : Nogenlunde velfungerende. En anelse forbedret ADGD.
 FÆNGSLENDE : 70 % : Der er masser af eventyr at tage fat på i orienten.
 PRIS : 55 % : Men det er stadig mange penge for regler man næsten har..
 ALT I ALT : 65 % : Kan nu alligevel anbefales til ADGD-ejere med penge...

(Anmeldt af MPM)

FRN (Forenede Rollespillere i Nordsjælland) KUNDE-SERVICE

Ja, ja. Nu kører FRN da'u'a'. I hvert fald er vi begyndt at spille, hvilket indtil videre har været det rene utopi. Men nu er der gang i den, og vi kan derfor præsentere et ugeprogram :

MANDAG

Om mandagen, der jo som bekendt er den første dag i ugen (nogensteder er det godt nok søndag, men hvad fanden), vil Twilight 2000 være på banen. Det bliver Gorm Bentsen, Bo Lorentsen, Dennis Kjar og Michael Christiansen, der bliver udsat for Merlin Mann's væmmelige scenarie, En Sød Polak Er En Død Polak. Det glæder vi os til.

TIRSDAG

Welcome to The Good Old Days. Tirsdag vil stå i the good old Travellers navn. Merlin Mann vil styre dette nostalgiske spilleri, men da ikke alle spiller-pladserne er fyldt op (faktisk har jeg kun fundet een spiller, Jesper Biermann, MPM.), så har du muligheden for at være med. Kontakt du bare Merlin Mann snarest muligt, hvis du savner en omgang dejlig (useriøst) TRAVELLER.

ONSDAG

Ja så nåede vi til onsdag, hvor Torben V. Laursen vil underholde Rasmus Nielsen, Thomas Jensen, Dennis Kjar og muligvis DIG. Hvis du vil være med i Dragon Warrior-scenariet, Ne'n Unner Slotti, Liggø a' Fanghulli, så meld dig til Torben Laursen, NU.

Torsdag er stadig tom, og der er nok plads til alle, også de andre dage. Så har du et scenarie/kampagne så meld dig til formanden, der vil tage sig kærligt af dig. Vi ses i FRN.



DEN MÅNEDLIGE SPAND SLAM FRA BESTYRELSEN

Så er vi på banen igen, og hej hvor det kører. Vi havde os et nuser lille bestyrelsesmøde her i Januar, og nej hvor var det altså spændende. First of all så må det beklages at næstformand, Bo Lorentsen, har abdiceret, og derfor ikke længere er medlem af bestyrelsen. Vi skal derfor have valgt en ny, og dette vil blive gjort til næste generalforsamling, som formentlig kommer til at foregå (frem med kalenderen) :

MANDAG DEN 9. FEBRUAR KL. 18.00

I VORES KLUB-LOKALER PÅ

MØRDRUPSKOLEN

I LOKALE 44

Vi, i bestyrelsen, kan selvfølgelig kun opfordre til at man kommer. Folk der skal noget bagefter, kan trøste sig med at generalforsamlingen nok ikke kommer til at vare mere end et kvarters tid. Det er meget belejligt at komme til tiden, da vi lægger ud med at vælge ny næstformand. Udover det vil det meste af snakken ligge på kontingentet, og hvad det skal bruges til. Da der er sket nogle ændringer angående DNYH, vil der også der være en lille kort beretning om dette. Ellers er ordet dit/jeres, og det er der I skal komme med forslag, kritik og dumme spørgsmål.

Angående kontingent, så er vores giro-konto ikke færdigoprettet, men det forhindrer ikke dig i at få betalt Januar måneds-kontingent. Du skal bare driste dig over til Formandens (Merlin P. Mann) bolig med skal lede 20 dkr. inden FREDAG DEN 6. FEBRUAR. Der ingen undskyldning for ikke at betale. Det må anses som sløveri, slendrian, lavmålethed samt mangel på god opførsel ikke at betale. Få det gjort, ellers kommer M.A.O. i egen højde (1 meter og 75) person og banker dine rygstykker flade med en kogt porre. Ønsker man ikke at betale kontingentet til tiden, eller i det hele taget ikke at betale, så må man anse sig selv som værende uværdig for klubben, og dermed får man sparket (hårdt). Visse personer (dem der har en afsindig god undskyldning, samt 95 % i Fast Talk) kan allernådigst få lov til at ringe til formanden, og spørge om det kan tillades at betaling vil forekomme forsinket. Men tro ikke du kan snige dig uden om.

VENLIG HILSEN

FORMAND M.A.O. (der talte på bestyrelsens vegne)

10.



YOU BETTER FUCKIN' PAY YOUR 20 KR

OR ELSE YOU'LL HAVE D R. MENGLE FOLLOWING YOU

MEDLEMSLISTE FOR FRN

| | |
|---------|----|
| 1. Je | 80 |
| 2. Be | 63 |
| 3. Da | 63 |
| 4. Mi | 05 |
| 5. Gi | 64 |
| 6. Sk | 86 |
| 7. Tr | 64 |
| 8. De | 87 |
| 9. To | 5 |
| 10. Bo | 4 |
| 11. Go | 7 |
| 12. Me | 7 |
| 13. Al | 0 |
| 14. Ka | 1 |
| 15. Ch | 5 |
| 16. Ja | 1 |
| 17. Kr | 4 |
| 18. Ra | 7 |
| 19. Pet | 7 |
| 20. Tho | 9 |

EN AFSLUTTENDE BEMÆRKNING FRA RÆTEKSJONØN.....

Før vi nu afslutter dette fabelagtige nummer af DNYH, bør vi lige minde om at det er dit blad (ja okay, ikke så meget), og derfor dig der skal lave fyldet. Det er derfor en god ide at sende sin anmeldelse, sit læserbrev, sine sladderhistorier og andet snavs, der har med klubbens aktiviteter at gøre. Fat pennen, skrivemaskinen eller dit offset-trykkeri, og skriv til DNYH redaktion, co. Merlin Mann, Søndermarken 62, 3060 espergarde. Husk også at skrive eller ringe, hvis du enten vil deltage i et scenarie, eller du vil søge dig nogle spillere. Har du et eller andet gammelt T&T du vil af med, eller lignende, kan du også prøve at bytte/sælge det gennem bladet. Your command is our word (eller så'n noget i den stil).

NEVLIG HISLEN

RÆD.

GLÆD DIG TIL NÆSTE NUMMER!!!!

MED BLA. FEDE ANMELDELSER AF CALL..-SCENARIERNE : STATUE OF THE SORCEROR/
THE VANISHING CONJURER, SAMT AF TRAVELLER-MODULET : SOLOMANI. DESUDEN EN
FABELAGTIG **KÅNKURANGSJE**.....