

3. årgang nr. 6
Januar 1997



ChainMail



Medlemsblad for Hillerød Strategi- og Rollespils Forening

ChainMail udgives af HSRF, Hillerød Strategi- og Rollespils Forening.
Bladets indhold må ikke benyttes uden kildeangivelse og redaktionens eller
forfatterens tilladelse. ©1997 HSRF.

Fakta om HSRF

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

Formand Bo Bekker, ☎4226 8154

Næstformand Kaare O. Nielsen ☎4225 0899

Kasserer Erik B. Hansen ☎4226 8964

Bestyrelsesmedlemmer:

Jonas Christensen ☎4211 0919

Peter Hansen ☎4226 8964

Suppleanter:

Thomas Højlyng ☎

Brian Jensen ☎4226 5269

Fakta om ChainMail

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

Bo Svendsen, (overboss, ansvarshavende redaktør)

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

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

Deadline for indlevering af stof til nummer 7 er **16. april 1997.**

Indholdsfortegnelse

| | |
|-----------------------------------|---------|
| Nyt fra bestyrelsen | side 5 |
| Kaares klumme | side 6 |
| Opdatering af HSRF's WH40K regler | side 9 |
| Notitser | side 10 |
| Battlereport | side 11 |
| Realistiske krigsspil | side 14 |
| Indkaldelse til generalforsamling | side 20 |
| Notitser | side 21 |
| Rise of Evil, part 6 | side 23 |
| Spilleweekends 1997 | side 35 |

Nyt fra bestyrelsen

Så er der lagt op til et nyt år med forhåbentlig mange interresante aktiviteter. Der er som I ved, 8 spilleweekends foran os i det kommende år og det er naturligvis meningen, at de skal bruges til noget fornuftigt. Nemlig spil! I HSRF er vi på startegispil siden kommet godt i gang med Command Decision, et spil der omhandler anden verdenskrig. Det vil naturligvis få indflydelse på bladet idet vi nu skal til at forholde os til flere historiske facts. Men det kan kun blive en spændende udfordring.

Der har været run på i løbe af det forgangne år. Aktiviteten i foreningen er ganske god og en stor del af medlemmerne udviser i den grad entusiasme når det gælder deres spil. Det er godt at se. Onsdagene bliver brugt på at få malet de figurer der ellers ville have været medbragt som repræsentanter for "the great unpainted army" og i det hele taget er der en god aktivitet rundt om i de forskellige "grupper" der har dannet sig alt afhængig af spilleinteresse. Det er også godt at se. Vores spilleweekends er forhåbentlig kommet for at blive. De bliver i hvert fald flittigt brugt. Nogle gange er der ikke så mange, andre gange er det bare "kanon" (*hm!?, red.*) Det er jo også godt.

Men det er ikke så godt at I ikke skriver til foreningens blad. Nu ved vi godt i bestyrelsen, at det ikke udkommer så regelmæssigt som vi gerne ville ha' det til, men det skyldes til dels, at I ikke er særlig gode til at levere noget materiale til bladet. Jo hurtigere der kommer materiale og jo mere der kommer, jo hurtigere kan vi fylde bladet og udgive det. Det er faktisk lidt af et stykke arbejde der skal til hver gang vi skal ha' et nyt blad på gaden, for der skulle jo gerne stå noget i det. Så hvis I har noget i gider skrive om, så send det dog ind. Alt foreningsmæssigt materiale vil blive trykt.

Men tilbage til foreningen. Vi har fået mere plads til vores terrænplader i skuret og det betyder at det er blevet lidt mere overskueligt at holde rede på de forskellige plader så lad være med at blande det hele sammen når I har brugt dem. Vores samarbejde med skolen fungerer også fint så det må betyde at I opfører jer pænt når vi har spilleweekends og det er jo egentlig også godt. Så lad det endelig blive ved det.

Go' sæson!
Bestyrelsen



Kaares Klumme!

af Kaare O. Nielsen

Retfærdige krigsspil?!

Vi er efterhånden nogle stykker der har spillet adskillige WH40,000 spil, Napoleon, Battletech o.s.v. o.s.v. Nogle af dem har vi tabt, andre er vundet og nogle er endt uden en egentlig vinder. Nu er det jo sådan, at disse spil adskiller sig fra spil som ludo og matador ved, at man for det første kan rykke sine "brikker" rundt på flere måder og disse brikker har forskellige funktioner i spillet. Det andet punkt er, at disse krigsspil prøver på at efterligne en væbnet konflikt mellem to eller flere parter med alt hvad der hører sig til af infanteri, kampvogne og artilleri. Det siger sig selv at det må gå hedt til en gang i mellem.

Det gjorde det også i virkeligheden. Nu ved jeg godt at man skal ikke begynde og sammenligne disse krigsspil med virkelighedens verden. Men der er dog visse ting man kan se nærmere på. Det er styrken på den hær man har på bordet sammenlignet med modstanderens og det er strategi og taktik når man skal flytte rundt på sinde enheder.

De fleste der spiller f.eks. WH40K begynder altid et spil i sikker overbevisning om at de vinder. Man har lagt en strategi for hvordan man vil angribe og forsvare sig og hvordan modstanderens tunge våben skal nedkæmpes. Når spillet så er slut og man har tabt kan man - når man er færdig med sine dårlige undskyldninger - begynde at analysere hvad der gik galt.

I WH40K har GW udviklet et pointsystem der skulle gøre det muligt at stille to hære der, når de har lige mange point, skulle være lige stærke. Men det er de ikke. Det kan nemlig ikke lade sig gøre med mindre man stiller to fuldstændig ens hære op. Nogle spillere vil slet ikke stille op til et spil hvis man ikke har lige mange point til et slag. Det skal nemlig gå retfærdigt til. MEN KRIG ER IKKE RETFÆRDIG!!!

Ved slaget om Berlin i april 1945 havde russerne f.eks. 1500 tanks imod tyskernes godt 300, et forhold 5:1. Men de to krigsmagter valgte at slås alligevel. Måske fordi de ikke havde noget valg, men der var i hvert fald ikke tale om at russerne skulle reducere deres styrker med 1200 tanks før de måtte angribe. Det

virker jo ikke retfærdigt men sådan er krig. Og sådan er krisspil. Dels falder terningerne aldrig som de skal og man mangler altid et eller andet fedt våben som ville have vundet hele spillet for en - hvis man havde haft det med altså - men det ville modspillere ikke ha' for så gad han ikke. Og det er jo det det hele drejer sig om. Der er jo ingen der vil stille op til et WH40K spil hvis ikke de får millimeter retfærdighed. Hvis ikke modstanderens hær er opstillet **nøjagtigt** som beskrevet af GW er det snyd hvis den spiller så vinder for det var simpelthen for dårligt at han havde en ekstra Rhino med, eller en heavybolter for meget med i sin squad o.s.v. OG HVAD SÅ!!

Hvis man vil spille krigsspil der er mere realistiske og mere spændende så skal det med points væk. Det er kun en vejledende orientering om den pågældende hærs styrke - set i forhold til modspillerens hær naturligvis. I Napoleon krigsspillene er der ikke brugt noget pointsystem. Her spiller man med de hære med den styrke der rent faktisk var til stede dengang slaget blev udkæmpet i virkeligheden og så må man få det bedste ud af det. Det er jo ikke retfærdigt. Men det har jeg jo også lige sagt at krig heller ikke er! Og efter som der er tale om krigsspil så må der jo være en sammenhæng! Det kunne jo være sjovt at aftale et WH40K spil hvor man ikke aftalte nogen pointværdi men bare slæbte med hvad man syntes man kunne bære og der kunne være på spillebordet, og så se hvad resultatet blev af det spil. Når man så har stillet sin hær op og er klar og gør den kedelige opdagelse som mange andre store hærførere har gjort tidligere, nemlig at modstanderens er større - altså hæren - så har man et problem. Eller en udfordring. Nemlig den, at man skal til at udtænke en strategi hvordan man får mest ud af det potentiale der ligger i den hær man har med og man skal gøre sig klart hvordan man på bedste måde får det bedst taktiske udbytte af sine tropper. Det vil blive en helt ny måde at spille WH40K på. Mere spændende. Fejltrin vil blive straffet hårdt i form at mistede tropper og køretøjer og dristighed og initiativ vil blive belønnet med nederlag til modstanderen. Hvis terningerne vil, for når alt kommer til alt er der jo (heldigvis) kun tale om spil. Men der er også tale om simulation. Efterligning. Vi efterligner kampe som dem vi ser i nyhederne mellem forskellige fraktioner af det ene og det andet. De er heller ikke lige mange på hver side når de starter. I Tjetjenien var russerne mange flere end oprørerne med de kunne ikke vinde alligevel og det samme gjorde sig gældende i Afghanistan og Vietnam. Det meste af det handler om strategi og taktik. Læs modstanderens træk og brug egne tropper til at modgå hans træk, hold øje med skudvinkler og fjendens støttevåben. Brug dækninger og støtteild ved fremrykning. Angrib fra flere sider. Angrib i flanken eller teleportér chocktropper ind bag modstanderens tropper og angrib i ryggen. Mulighederne er mange der er mange gode tricks man kan bruge, det er ikke retfærdigt - det er taktik!

Hvis nogle i foreningen skulle have mod på det så sig til. Det kunne være sjovt at

stille op til et "blind-game" hvor man aftaler at spille WH40K og opsætter et bestemt "objective" for spillet. Målet - "objective'et" - skal aftales onsdagen før man skal spille så begge spillere har mulighed for at udtænke en plan for hvordan de vil spille og hvilke tropper de vil tage med. Der skal sikkert være en del "kyllinger" de medbringer deres termintors hver gang for at være sikre på at vinde for dem er der jo ingen der kan slå - men det siger mere om den pågældne spiller end hans modstander. Nu er der jo naturlige grænser for hvor store hære man kan tage med. Dels har vi jo kun tre timer til at afvikle spillet i og derfra skal trækkes den tid det tager at stille bordet op og pille det ned igen, og dels er der grænser for hvor mange figurer man gider/har at slæbe på til et spil.

Jeg har før sat spil op hvor de to hære ikke var lige store. Her var målet så for den ene part, at holde stand i f.eks. 4 turns hvorefter de så ville blive evakueret eller en evt. forstærkning ville nå frem etc. Denne form for spil ville nu nok være bedst egnet til et langt kampagnespil hvor man gør brug af et stort kort hvor ens hærstyrker var repræsenteret af papbrikker og når ens egne papbrikker og fjendes kom ind i samme felt betød det krig. Man kan så sammenligne nummeret på sin papbrik med et på en liste hvor man har skrevet hvilken "combat-unit" denne brik gør det ud for og så stille den op mod modspillerens. Hvis de to hære så ikke er lige store er det bare ærgeligt.

Men det kunne være spændende.



*Krig har aldrig,
er ikke
og vil aldrig
blive retfærdig!*

Opdatering af HSRF's WH40K regler

af Kaare O. Nielsen

Da jeg har en del superheavy tanks til WH40K som jeg har benyttet i en del spil efterhånden, er der noget jeg har opdaget ved GW's regler for køretøjer. Det drejer sig om deres hastighed og det at en "gunner" får -1 på at ramme når køretøjet bevæger sig i "fast speed". Her kommer så aha-oplevelsen. Når f.ekss. en Baneblade køre fremad for fulde gardiner bevæger den sig med 12 tommer pr. turn. Dette er fastsat som fast speed for dette køretøj. Man får -1 på at ramme. Men hvordan hænger det sammen med at en Razorback der kører 18 tommer i "combat speed" ikke får -1 en på at ramme, den bevæger sig hurtigere, og det samme gælder for en predator der kører 20 tommer i "combat speed" og dermed kører begge disse tanks jo hurtigere i "fast speed". Hvordan hænger det sammen. Det er simpelthen ikke logik at disse store gigantiske skrumler kan opnå at få -1 på at ramme når de ikke kan kører hurtigere. Det er jo den samme form for *targeter* der sidder i alle køretøjer.

Hva' nu!?

Det ville være logisk at indføre den regel, at superheavy tanks, der jo bare rumler fremad i et roligere tempo ikke får -1 på at ramme uanset hvor stærkt de kører. de er jo trods alt ikke beregnet på hurtighed men beregnet til støtteild under fremrykning sammen med infanteri.

I øvrigt gælder følgende regel for køretøjer når man angriber dem i *hand-to-hand-combat*: hvis køretøjet der angribes kører mere end 10 tommer pr. turn skal angriberne teste på deres initiativ for at se om de i stedet bliver mast under køretøjet eller de får succes med deres angreb. Denne regel blev første gang benyttet af GW i WD nr. 187.



Et mirakel...eller hva'...

af Kaare O. Nielsen

...måske er det bare udtryk for (rigtig) dårlig samvittighed. I Vores blad nummer 3 fra december 1995 efterlyste jeg noget af mine orker der var blevet neglet fra vores udstilling hos Tumling Lejetøj & Hobby. Nu var det jo ikke kun mine figurer der var blevet stjålet men og andre af vore medlemmer havde fået hugget nogle af deres flot malede Eldar figurer.

Disse figurer er nu dukket op igen. Afleveret at en anaonym person på en diskret måde. I følge Bjarne fra Tumling er posen indleveret i forretningen. Han ved ikke af hvem, men på et tidspunkt lå der en lille pose indeholdende de forsvunde - ikke stigfindere - men figurer. Der kan man jo bare se...

Annoncer:

Orker

I det forrige blad havde jeg sat en annonce i for at sælge mine orker. Det vil jeg stadig, men nu er der jo kommet 13 orker mere med. De sælges naturligvis også sammen med de andre. Prisen er uændret for dem alle: kr. 800,00.

Interesserede kan fortsat henvende sig til Næstformand Kaare O. Nielsen.

Cards

Wizard spell cards: kr. 100,00

Tales of the lance: kr. 100,00

Time of the Dragon: kr. 85,00

Deck of encounters, set two: kr. 70,00

Dungeon Master decks, (magical items): kr. 70,00

Tome of Magic: kr. 70,00

Fighters Handbook: kr. 30,00

Council of Wyrms: kr. 100,00

Interesserede kan henvende sig til Troels Andersen

Battlereport

af Kaare O. Nielsen

Aaaaargh...!!

Kaos er over os... igen. I sidste nummer skrev jeg om et spil jeg havde afviklet sammen med Mark, en særdeles kaosglad spiller jeg har spillet mange kampagner med (imod). Den battlereport jeg skrev om i sidste nummer var faktisk afslutningen på en længere kampagne hvor Marks kaostropper havde hærget i et planetsystem igennem længere tid men nu blev der sat en stopper for de vantro's hærgen...i hvert fald i et stykke tid.

For nu er de tilbage!!!

På Moon Diadon, også kaldet Gatezone, ligger en outpost der skal rapportere om al indkomne trafik til planetsystemet Diadon. Denne Gatezone er vital for kontrollen med al rumtrafik i området. Af indlysende årsager er der derfor udstationeret et detachment spacemarines med support af dreadnoughts for at holde eventuelle uindbudte gæster væk. Men nu har nogen tænkt sig at komme på besøg alligevel...

Dette spil er afviklet den lørdag den 14. september 1996.

Jeg startede med at stille mine spacemarines op i forskellige bygniner der udgjorde Gatezone's hovedkvarter. Desværre havde jeg ikke ret mange marines at gøre godt med eftersom spillet skulle kunne afvikles på en enkelt dag. Mark, og dermed Chaos, vandt terningslaget om hvem der skulle begynde. Slaget var i gang.

Chaos Turn 1:

Chaos's strikeforce angriber uventet. Fra 4 positioner trænger vamle kaos-marines frem. Den første dreadnought beskadiges i den venstre arm men kan fortsætte. 2 marines med multimelta og en marine med en bolter pløkkes hensynsløst ned. De var alle tre fra min devastator squad der skulle have leveret dækningsild til min taktiske squad der også måtte tage tælling da vamle chaos androides gjorde det af med en enkelt marine.

Blood Angel Turn 1:

Situationen er temmelig kaotisk (hm!). Men der er da muligheder for at hente nogle hurtige points. Chaos terminators havde forpasset chancen for at skyde og dette var Blood Angels terminators ikke længe om at udnytte. Stormbolters og assault-cannons fyrede mod det vanhellige. 3 chaos terminators tog billetten. Den

beskadede dreadnought affyrede sin assault cannon mod en chaos dreadnought. 3 skud trængte igennem og smadrede piloten der til sidst sad og rallede i et inferno af smadrede kontroller og overrevne kabler der sendte gnister ud til alle sider. 2 marines med heavy weapons blev mejet ned sammen med 2 blood letters der havde vovet sig for langt frem. Efter denne første runde så det ud til, at Blood Angels havde klaret sig bedst.

Chaos Turn 2:

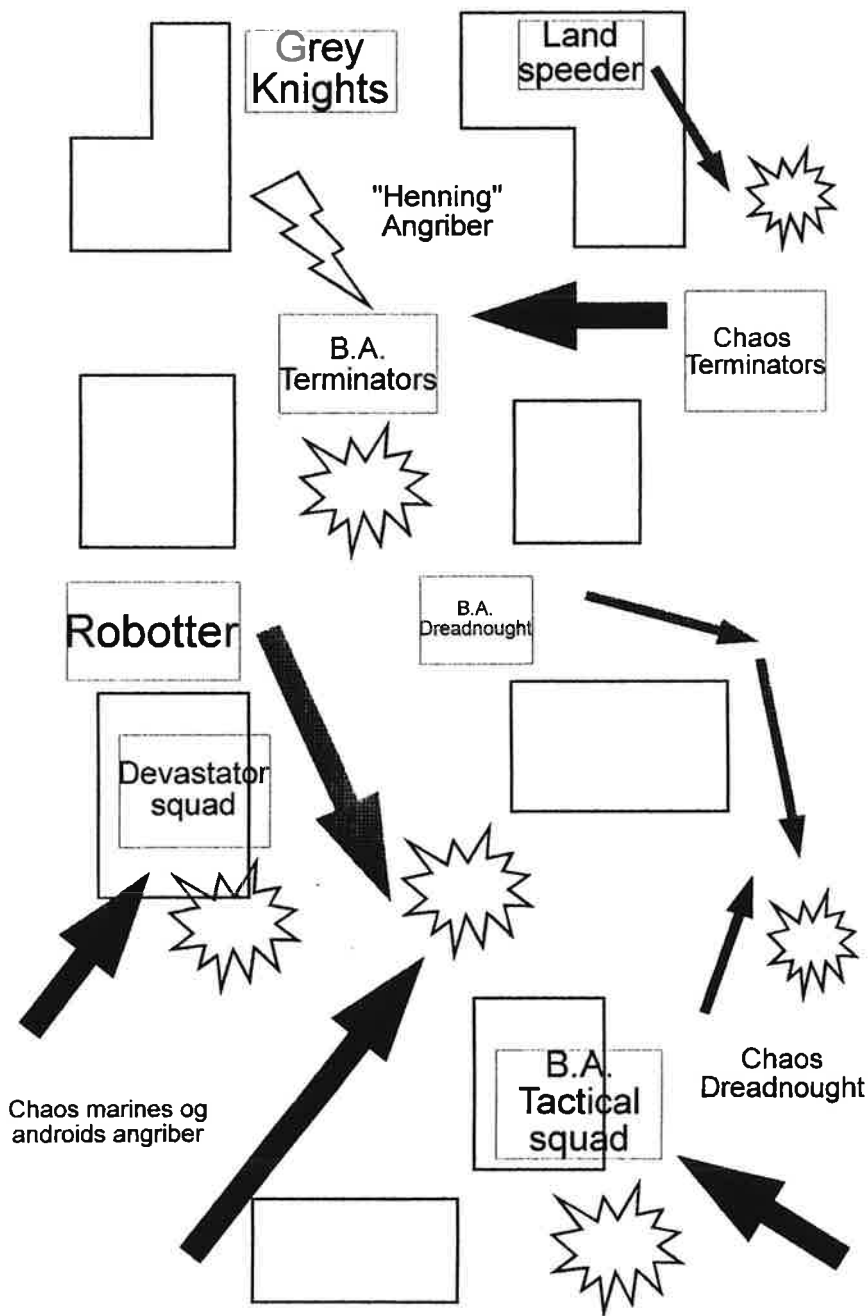
Men så var det også slut med det sjove. Den halvlamme Blood Angels dreadnought blev slagtet. En arrig chaos dreadnought affyrede alt hvad den havde af vable våben. Imperiets dreadnought havde ikke en chance og måtte lade livet. Og det var bare begyndelsen. Pludselig blev den nattesorte himmel oplyst af elektriske blålige lyn. Et blodrødt ildskær oplyste himlen i nogle sekunder. Imperiets krigere så sig nervøst omkring. Dette kunne tyde på at der var mere i vente. JA MON IKKE!! Pludselig kom Henning (Bloodthirster daemon) flaksende hen over det hele og landede bag de noget overraskede Blood Angels terminators. De vendte sig om og gik i nærkamp med den forvoksede flagremus. Kort efter var de alle døde.

Blood Angels Turn 2:

Chaos Dreadnaught'en blev lammet af en salve fra de bravt kæmpende marines. Men det var også alt hvad de kunne udrette. For at blive af med Henning, den blodtørster, satte jeg Grey Knights ind mod ham. De må have haft en dårlig dag for det tog kun Henning et turn at slagte dem alle. Derefter gik det stærkt ned ad bakke for imperiets tropper. Til sidst var der kun en håndfuld robotter tilbage der lallede rundt mellem de vable chaos marines. Gatezone var faldet til Chaos og vejen til resten af planetsystemet lå nu åben for hærgen og plyndren.

Hvad kan man lære af dette???

Selv om ovenstående game kun strakte sig over ganske få turns var det egentlig ganske lærerigt. Et overraskelsesangreb hvor modstanderen kan komme i close combat i løbet af første turn, har samme virkning i spillet som det nok har i virkeligheden. De forsvarende tropper har ikke en chance for at komme sig over et sådant angreb. Og samtidig når min modspiller, Mark hele tiden presser på med sine close combat droids der er en pestilens. For det første er de ikke til at nakke med almindelige håndvåben og for det andet er de næsten umulige at have med at gøre i close combat. Jeg havde 85% tab i løbet af de to turns og robotterne overlevede kun fordi de var bedre beskyttet end resten af de forsvarende styrker. Jeg afbrød spillet fordi det ville være tåbeligt at fortsætte med at flytte robotter rundt der ikke længere havde et mål at gå efter. Så nu er chaos "back in town".



“Realistiske” krisspil

af Kaare O. Nielsen

Efter som HSRF for alvor er kommet “på banen” med historiske krigsspil er det på tide at bringe lidt baggrundsstof om forskellige *events* fra de relevante perioder. Vores kasserer - Erik B. Hansen - er eksperten vedrørende Napoleonstiden hvor vi efterhånden har spillet flere rigtig gode slag. (Tak for det Erik). Men fordelene ved at sprede sig over flere forskellige perioder gør, at man kan gøre brug af de forskellige måder at føre krige på, som var aktuel for den periode man nu spiller.

Den anden periode der også er kommet godt i gang i HSRF, er WWII, eller som den betegnes på almindeligt dansk; Anden Verdenskrig. Perioden hvor hele Europa kogte over fordi en Østrisk korporal - Herr Hitler - havde fået en fikks idé om, at hele verden tilhørte ham og hans overmennesker. Resten af verden var dog af en anden mening! Derfor udbrod den anden verdenskrig. Nok om det.

Perioden fra 1939 til 1945 indeholder en mængde slag fra den ene ende af skalaen til den anden. Lige fra små træfninger til enorme offensiver. Ganske vist er vi HSRF kun lige startet op, men vi har trods alt figurer nok til at afvikle og simulere kamp mellem relativt store enheder. (Kampgrupper)

En anden god ting ved at spille krigsspil taget fra verdenshistorien er, at man lærer noget historie i det man bliver nødt til at sætte sig ind i hvordan verden var skruet sammen på den tid. Især den militære sammensætning. Strategierne, generalerne, taktikkerne, våben o.s.v. En lang række informationer der er tilgængelige i almindelige historiebøger. Ikke som i GW's verden hvor man opfinder slag og begivenheder for at skaffe figurerne en baggrund der kan afspejle en form for historie. Ikke fordi der er noget i vejen med WH40K eller Fantasy Battle men den rigtige historie bringer også en del farverige personligheder frem. I en krig vil der altid være en eller anden der gør sig bemærket på en mere eller mindre heldig måde. Krig har altid affødt helte, modige ledere, fæhoveder, brillante strateger der kunne læse modstanderens næste træk og viljestærke tropper der trods et umenneskeligt pres fra en mængde gange stærkere fjende har holdt stand under selv de hårdeste vilkår.

I de følgende numre af ChaiMail vil jeg kort fortælle nogle facts om slag udkæmpet under Anden Verdenskrig. Jeg har ikke tænkt mig at begynde fra begyndelsen men snarere ved slutningen. Bare for sjov. Jeg vil fremover vælge at beskrive et bredt udsnit fra de forskellige krigsskuepladser og kampe der

udspillede sig i Europa i 40'erne.

Så det første slag jeg vil fortælle lidt om er...

Slaget ved Ardennerne

I 1944 var De Allierede jo som bekendt gået i land i Normadiet den 6. juni. Fremrykningen mod Tyskland var begyndt. Der skulle dog gå et godt stykke tid før krigen endelig kunne afsluttes. Næsten et år. De allierede - bestående hovedsagligt af Britiske, Amerikanske og Canadisk tropper nærmede sig Tysklands grænser og i december 1944 begyndte det for alvor at se sort ud. Der Führer - Herr Hitler - var lang fra tilfreds, derfor måtte der gøres noget. Nazi-Tyskland ville opbyde alle sine kræfter på at standse De Allieredes fremrykning og kaste dem tilbage i havet og opnå en forhandlet fred så Hitler kunne sende flere tropper til østfronten hvor russerne efterhånden var blevet et meget kedeligt bekendtskab.

Som skueplads for Det Tredje Riges sidste styrkedemonstration blev valgt en sektor på 200 kilometers bredde som amerikanerne holdt mellem Metz og Aachen. Denne sektor gik tværs over de skovklædte Ardenner. Netop denne sektor var vanskelig at forsvare, ikke mindst på grund af skovene men også på grund af den strenge kulde. Der var faldet en del sne der gjorde amerikanernes fremrykning langsom og besværlig.

Den tyske genral Jodl skulle varetage detaljerne omkring det tyske modangreb og feltmarskal von Rundstedt fik til opgave at lede forberedelserne. Modoffensiven fik kodenavnet "*Wacht am Rein*".

Under von Rundstedt stod feltmarskal Model som chef for 32 divisioner fordelt på 3 arméer. Hertil skal lige forklares, at en tysk division talte omkring 10.000 mand alt afhængig af dens beskaffenhed og våbenart. Den fanatiske nazigeneral Dietrich havde kommandoen over den frygtede 6. SS-Panzerarmé og panserspecialisten general von Manteuffel, ledede den 5. panserarmé. General Brandenburg, en lidt forsigtig general, havde kommandoen over den 7. armé.

Offensiven

Offensiven begyndte den 16. december 1944 over en 100 kilometer bred front. Mellem Monshau og Echternach rykkede 31 tyske divisioner frem. I løbet af kort tid tilintetgjorde de 3 amerikanske infanteridivisioner; den 4., den 18., og 106. division samt 9. US-panserdivision. Ved Our blev den amerikanske 28. division knust af fem tyske divisioner.

For at sætte tingene lidt i perspektiv er der ifølge de gamle skrifter fra dengang

udregnet, at bl.a. den amerikanske 106. division den 22. december 1994 havde lidt tab på op imod 70%. Fra et af divisionens regimenter, det 422. regiment kom det sidste livstegn den 19. december 1994. Det lød: "Send ammunition frem..."

Amerikanerne blev taget med bukserne nede. Der Führer's tropper tromlede frem med en så voldsom styrke der, kombineret med overraskelsesvirkningen, bogstavelig talt jog US'erne på en blind rædselsflugt. Amerikanske soldater løb for livet med tyskerne lige i hælene. Aldrig i denne krig, siden angrebet på Pearl Harbour var amerikanerne blevet taget på sengen og i den grad overrumplet. De første dage af offensiven herskede der vild panik og forvirring i de amerikanske linier. Faktisk vidste ingen rigtig hvor fronten gik længere.

Forvirringen blev heller ikke mindre af, at en tysk chef, Skoznen og hans lille gruppe tyske faldkæmssoldater, optrådte som amerikanske soldater. De havde original amerikansk udrustning lige fra Sherman tanks til Jeeps. Selv uniformerne var ægte. Denne lille gruppe skulle infiltrere de amerikanske linier. Det lykkedes faktisk over al forventning. Ikke fordi denne lille gruppe nåede at udrette særligt meget selv men mere fordi, at da det kom til de amerikanske soldaters kendskab at tyske soldater optrådte i amerikansk uniform, turde man ikke længere stole på dem man ikke kendte. Det skal lige nævnes at de tysk faldskærmssoldater var specielt udvalgt på grund af deres sproglige evner. De talte allesammen flydende amerikansk-engelsk og oven i købet havde man lært dem amerikanske slangudtryk der gjorde det næsten umuligt at kende forskel på dem og de "rigtige" amerikanere.

Det blev nu vanskeligere at for gennemført ordre når der ingen tillid var til dem man talte med. Almindelige kodeord og passwords var ikke længere nok. Nu kunne en soldat komme ud for et sandt krydsforhør for bare at slippe igennem egne linier. Det var næsten tragikomisk fordi man nu skulle vide hvor mange mål /touchdowns / homruns m.v. de forskellige amerikanske sportsstjerner havde scoret, for at bevise at man var ægte amerikaner. Eller hvilke kendte amerikanere der var gift med hvem o.s.v. Hvis man ikke vidste det kunne det ende galt. Dette gjorde at "ægte" US-troops blev anholdt for at være tyskere uden at være det. (Hm)!

Bastogne

Når man taler om Ardennerlaget kan man ikke komme uden om byen Bastogne. Slaget ved Ardennerne var - eller blev - en kamp om vejene og Bastogne udgjorde et vejknodepunkt eftersom syv veje mødtes her. Disse veje var af vital betydning for fremrykningen og både amerikanere og tyskere halsede frem for at komme først til byen. Det lykkedes GI'erne at komme først. Faktisk kun et par timer før de første tyske frontenheder dukkede op. Og så begyndte belejringen idet amerikanerne ikke ville lukke tyskerne ind og tyskerne ikke ville lukke amerikanerne ud. Belejringen begyndte den 19. december 1944.

Ved hjælp af nedkastninger fra luften lykkedes det amerikanerne at holde Bastogne indtil tyskerne gav op den 9. januar 1945. På det tidspunkt var det lykkedes for 3. US-armé støttet af det Britiske 30. Korps at nå frem til de indesluttede amerikanske soldater. I løbet af dagene den 3. og 4. januar 1945 holdt 18.000 amerikanere stand mod 45.000 tyske tropper under nogle af de største træfninger der fandt under belejringen af Bastogne.

Da amerikanerne var kommet sig over chokket udviste de amerikanske soldater en stædighed og vilje der til slut skaffede dem sejren. Ikke mindst fordi raseriet mod tyskerne blev værre da nyheden om en massakre på, at 71 US-krigsfanger var blevet hensynsløst henrettet ved byen Malmédy af tysk SS-tropper. En koldblodig tilsidesættelse af krigens love.

Tab

Den tyske offensiv endte med et svigende nederlag til Herr Hitler og hans slæng. Da slaget sluttede den 28. januar 1945 havde tyskerne mistet omkring 100.000 mand heraf 30.000 faldne. Amerikanerne havde mistet ca. 76.000. (Kildematerialet jeg har benyttet angiver ikke hvor stor en del der var faldne). Ved Ardennerne alene havde amerikanerne mistet 8.600 mand.

Tyskerne havde mistet store mængder uerstatteligt materiel. En del enheder var før slaget blevet udrustet med nye kampvogne. En stor del af dem var nu gået tabt under kampene. Luftwaffe havde ødelagt omkring 250 allierede fly på baser og i luften. Disse fly blev dog hurtigt erstattet igen af amerikanerne. Luftwaffe mistede selv 200 fly som de ingen mulighed havde for at erstatte. Flere af tysklands bedste divisioner var blevet gjort ukampdygtige uden mulighed for reorganisering. Tyskerne måtte trække sig tilbage igen og denne gang fulgte amerikanerne med. Adgangen til Tyskland var for alvor blevet en realitet. Det eneste denne offensiv havde bevirket var, at de allieredes fremrykning var blevet forsinket i seks uger.

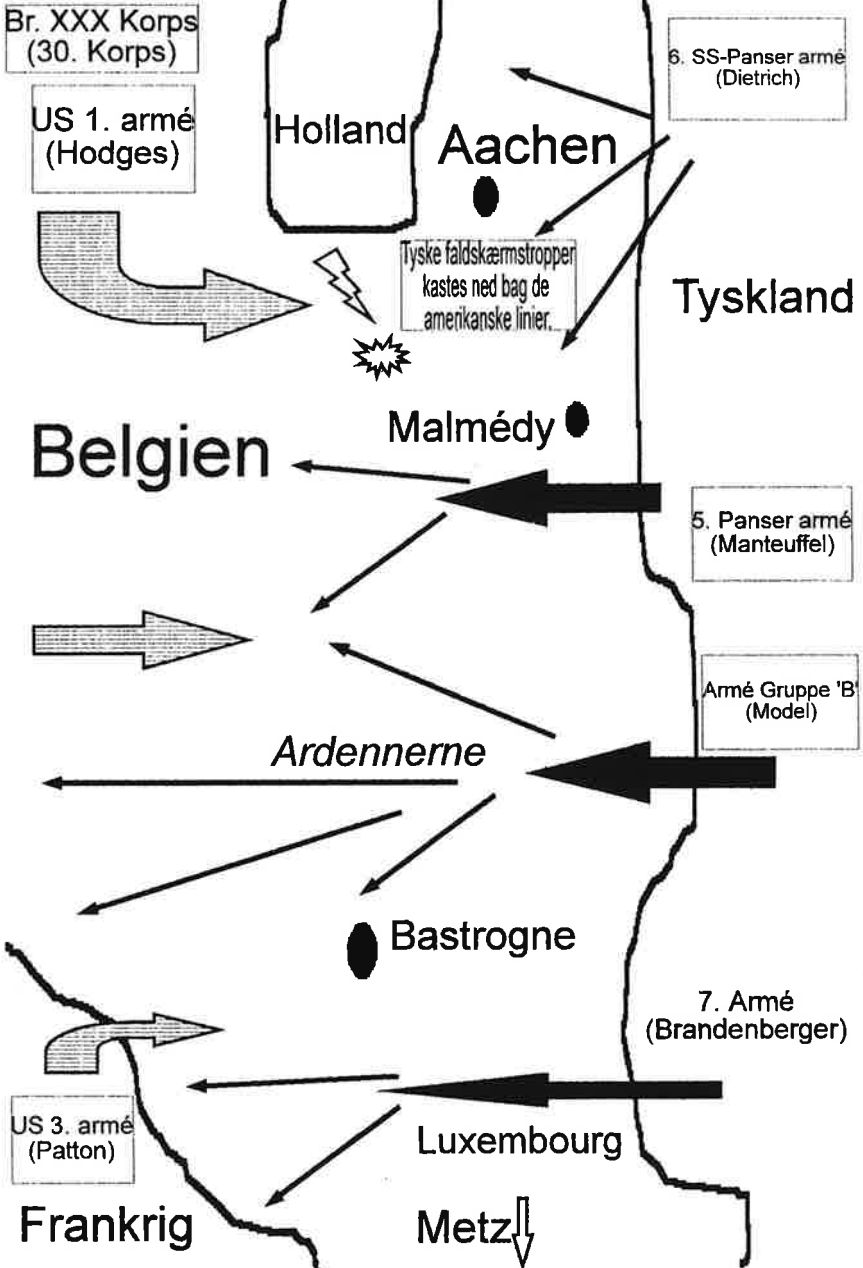
Tyskland havde købt lidt ekstra tid før skæbnetimen, men prisen var høj - alt for høj.

Kilde: Andrew A. Rooney ©1962 "The Fortunes of War", Columbia Broadcasting System Inc. New York fra Readers Digest ©1968

og

"The Pictorial History of World War II" by Charles Messenger ©1987 by Bison Books Ltd.


Råskitse over Ardennerslaget



Lidt flere facts og info...

Her er listet nogle af de US- og SS-/WMH- enheder der deltog i slaget ved Ardennerne.

På tysk side:

- 
1. SS Pz Div. (1)
 2. SS Pz. Div. (1)
 9. SS Pz. Div. (1)
 12. SS Pz. Div. (1)

 3. Pz. Gr. Div. (1)
 15. Pz. Gr. Div. (3)


 2. Pz. Div. (3)
 9. Pz. Div. (3)
 116. Pz. Div. (2)

 3. Para. div. (2)
 5. Para. Div. (4)

Desuden deltog en række andre divisioner f.eks. Pz Lehr. divisioner. Den enhed der nåede længst frem var 2. Pz Div. Den nåede ca. 80 km. frem før offensiven gik i stå.

Ovenstående enheder var fordelt mellem 6. SS Pz. Armée (Dietrich) (1), 5. Pz. Armée (Manteuffel) (2), Armée gruppe B (Model) (3) og 7. Armée (Brandenberger) (4). Det ville komme lidt for vidt i denne korte artikle at beskrive i detaljer, hvilke enheder der hørte til hvilken armé.

På allieret side:

- 
101. Airborne Div.
 82. Airborne Div.

 1. US Inf. Div. (1)
 2. US Inf. Div. (1)
 99. US Inf. Div. (1)
 106. US Inf. Div. (1)
 4. US Inf. Div. (3)
 5. US Inf. Div. (3)
 26. US Inf. Div. (3)
 28. US Inf. Div. (3)

 2. US Armd. Div. (1)
 3. US Armd. Div. (1)
 4. US Armd. Div. (3)
 5. US Armd. Div. (1)
 7. US Armd. Div. (1)
 9. US Armd. Div. (1)
 10. US Armd. Div. (3)

Ovenstående enheder var fordelt mellem 1. og 3. US-Army under h.h.v. general Hodges (1) og General Patton (3). Det ville komme lidt for vidt i denne korte artikle at beskrive i detaljer, hvilke enheder der hørte til hvilken armé.

Indkaldelse til general forsamling

I lighed med de foregående år afholder HSRF ordinær generalforsamling **ONSDAG den 19. februar kl. 19:00 på byskolen**. Dagsorden ifølge vedtægterne. Forslag der ønskes behandlet på generalforsamlingen skal være bestyrelsen i hænde senest 14 dage inden generalforsamlingen. Emner der tages op på selve generalforsamlingen under punktet *eventuelt* kan diskuteres af generalforsamlingen men ikke vedtages. Dagsorden er som følger:

onsdag den 19. februar 1997 kl. 19.00:

1. Valg af dirigent
2. Valg af stemmetællere
3. Formandens beretning
4. Fremlæggelse af revideret regnskab
5. Indkomne forslag
6. Valg af formand /Næstformand
7. Valg af medlem til bestyrelsen
8. Valg af suppelant til bestyrelsen
9. Valg af revisor og suppleant
10. Fastsættelse af kontingent
11. Eventuelt.

Bemærk, at kun medlemmer der har betalt kontingent kan stemme ved generalforsamlingen. "Medlemmer" der ikke har betalt kontingent kan godt møde op med ikke deltage i beslutninger og afstemninger af punkter opstillet på generalforsamlingen.

**HSRF afholder ordinær
GENERAL FORSAMLING
ONSDAG den 19. februar
kl. 19:00 på
Byskolen i Hillerød**

Studiegruppe til WWII regelsæt - Command Decision

Hermed indbydes interesserede spillere til deltagelse i en studiegruppe vedrørende reglerne til WWII spillet Command Decision der bygger på 15mm figurer. Gruppen skal tage stilling til det oversatte regelsæt og fremkomme med eventuelle tilretninger til dette. Det er meningen at gruppen skal samles på onsdage - altså HSRF's ordinære mødedage.

Interesserede spillere kan henvende sig hos foreningens kasserer Erik B. Hansen der ligeledes er ansvarlig for oversættelsen af reglerne til CMD og derfor også skal have forslag til ændringer af disse regler. Der vil på en af de først kommende onsdage blive udleveret et dansk regelsæt til dem der melder sig til studigruppen og meningen er så, at man skal læse reglerne igennem og derefter komme med ændringsforslag. Så hvis du er WWII spiller og vil have indflydelse på hvordan vi i HSRF skal udforme spillet, så mød op og deltag i studiegruppen.

Command Decision byder på en lang række muligheder for at spille træfninger mellem anden verdenskrigs krigsmagter. Figureerne er 15mm figurer og disse kan købes gennem Erik til særdeles rimelige priser i forhold til hvad vi er vant til at betale for figurer til krigsspil.

Et læserbrev

Nemlig. Redaktionen har modtaget følgende læserbrev fra en af HSRF's medlemmer der her er gengivet i uforkortet form. Han skriver følgende:

Til Chaimail: Jeg har et par ting jeg gerne vil ud med. For det første jeg (og nok et par stykker mere), at der ikke bliver skrevet nok om AD&D - Magic - Rage og alle de andre småspil der bliver spillet her i Hillerød Strategi- og Rollespils (og alle de andre)forening. Det er jo ikke alle der spiller WH40K og Fatasybattle, vi er ikke mange men vi er her.

Men for at snakke om noget helt andet; jeg har brug for noget hjælp med at løse en riddle (gåde) og med et citat fra Batman3:

"I present to you the mother of all riddles" (eller noget i den stil) "here goes:

An earth Elemental asks a question.

What is it that not many like, but directs even the greatest of kings actions. It's much like a sword and made to hurt, but it never draws blood even though

wounding thousands.

It thieves no-one but it does make rich.

It spans the whole earth and makes life fit.

The greatest of kingdoms is has founded, and built the oldest of them all, but never has it begun a war, and the people who trust in it will live in plenty for ever more."

WHAT THE F[*BEEP*]CK IS IT??!!

PS .

Jeg synes lige jeg skulle nævne at jeg ikke har kunne løse den i 5 år nu og alle jeg har fortalt den til har måtte give op. Bare så I ved den ikke er let.

Svar

Dette er et af de første læserbreve vi har fået her på Chainmail, så det er vi overbegeistret for. Det er nemlig ikke alle der gider skrive ind til bladet selv om vi næsten ikke laver andet end at opfordre medlemmerne til at skrive ind til bladet.

For lige at dele dette læserbrev op i to dele så handler den første del om, at der ikke står noget om AD&D, Magic og Rage og de andre småspil der bliver spillet i foreningen. Til dette vil jeg gerne svare:

AD&D, Magic og Rage f.eks. er ikke småspil. Jeg ved ikke hvor du har det udtryk fra. For mig at se er der tale om spil på lige fod med andre spil her i foreningen. Man kan så diskutere hvor mange der spiller hvad, men det er ikke det, det drejer sig om. Hvis du ikke mener, at der bliver skrevet nok om disse spil, hvad så med selv at levere noget tekst. Som jeg nævnte i indledningen til dette svar, så har vi fra redaktionens side utallige gange opfordret Jer alle til at skrive ind om de ting I beskæftiger Jer med i foreningen, også AD&D og de andre "småspil". Chainmail er for alle medlemmerne, men mest for dem der levere noget stof til bladet, for det er dem der bestemmer indholdet og hvis det kun er WH40K spillere der skriver til bladet, ja så er det jo kun WH40K stof der kommer i. Så fat pennen (eller tasterne) og komponér noget tekst. Det kunne være meget interessant at få nogle historier fra rollespillerne, idet et rollespil bygger utroligt meget på fantasi. Skriv om jeres oplevelser i spillene. Det kunne måske gå hen og blive nogle gode historie vi andre også kunne havde glæde af.

Med hensyn til svaret på gåden så er her er forsøg på et muligt svar:

DESTINY eller FATE

Tænk lidt over det.

Kaare O. Nielsen, næstformand

Rise of Evil

©1995 by Kaare O. Nielsen

6. del - Offensiven

Det var lykkedes 9. squad at kome ud af tunlerne i sidste øjeblik før reaktorens eksplosion udslettede alle gangene under jorden. Det var nu blevet konstateret, at der ikke var tale om et almindeligt oprør på Delta Opal4 men en genestealer invasion. Det forklarede hvorfor oprørstroppeerne havde kæmpet med den fanatiske vildskab der havde modt imperiets tropper lige fra begyndelsen. Genestealerne havde mental kontrol over alle individer der tilhørte stealerkulten. Men nu var stealerkultens hemmelige tilholdssted opdaget og udslettet. Dette havde sat gang i resterne af oprørshæren. Efter en hurtig reorganisering havde rebellerne nu påbegyndt en altudslettende offensiv. Adskillige af imperiets forposter var blevet løbet over ende og udslettet. Angrebet var kommet overraskende så det var lykkedes for rebelhæren at trænge imperiets tropper tilbage. Som et desperat forsøg p at bremse rebelhærens hærgende fremstormen havde The Imperial Army Supreme HQ besluttet at standse rebellerne ved at opsætte spærringer i form af kilometer lange skyttegrave tværs over det landområder hvor rebellerne angreb. Alle forposter var blevet evakueret og tropper trukket tilbage til denne forsvarslinie der skulle holdes for enhver pris. Hvis det mislykkedes var der kun den mulighed tilbage at virus bombe planeten fra en af imperiets destroyer 're der lå i kredsløb om planeten, for at udrydde alle hybrider og mennesker, derefter vil planeten blive bombet med en Terminus. Et kilometerlangt Hellfire thermonuclearH-missil med 5 sprænghoveder der ved gennemflying af planetens atmosfære, vil sprede sig over hele planeten og detornere 800 meter over overfladen. Hvert sprænghoved indeholder sprængkraft på 100 megatons. Med en ødelæggende radius på 30.000 kilometer vil en thermonuclear varmebølge på 2 millioner grader, opsluge og udrydde alt levende på Delta Opal4. Rebellerens offensiv skulle standses ved imperiets sidste forsvarslinie.

Natten var sort. Stjernerne på himlen var skjult bag tykke mørke skyer. Det var også koldt. Wendy stampede med fødderne i jorden for at holde varmen. Selv om hendes Imperial Guard uniform var fremstillet til at modstå temperaturer fra ørkenvarme og fugtig jungle til snedækkede tundraer, følte hun kulden alligevel. Det var ikke en frysende kulde men snarere en ubehagelig irriterende kølighed der specielt mærkedes når man bevægede sig og huden kom i kontakt med

uniformens stof. Wendy stod i bunden af den lange zig-zag formede skyttegrav der var gravet for at standse rebelhærens fremmarch. Det havde taget 13 timer for servitorerne og pioner-regimenterne at udgrave skyttegraven. Pre-støbte bunkers, firebases og bastions var lagt med passende mellemrum for at huse de mange regimenter der bemandede forsvarslinien. I en afstand ud til 1.000 meter var der tre kæder med razorwire. Mellem disse kæder var udlagt minebælter med hell-fire. Et ætsende stof der er i stand til at ætse sig vej gennem selv en genestealers tykke hud. Wnedy stod bag sin heavybolter der var placeret med munden pegende ud i mørket mod razorwirerne. Hvis rebellerne ville igennem blev de revet til blodige stumper før de nåede frem. En skikkelse kom hen i mod hende. Hun kunne se på silhuetten at det var Taylor. Han havde vagten sammen med hende. Det samme havde Sergeij og Boris. Wayne, Grundland og Victor hvilede sig i en mandskabsbunker et lille stykke væk. De skulle hele tiden holde sig klar til indsats hvis rebelhæren viste sig. Ved de forreste rækker af razorwire var der anbragt sensorer der registrerede det mindste tegn på fjendtlig aktivitet. Hvis der ikke havde være opstillet forhindringer ville en genestealer kunne tilbagelægge afstanden fra den yderste række razorwire og ind til forsvarslinien, på 3,4 minutter. Med de opstillede forhindringer, razorwire og miner ville tropperne i forsvarslinien have en chance for at nå minimumskravet for et ydedygtigt forsvar. Reaktions tiden var beregnet til 7 minutter. Vel at mærke hvis det var genestealerne der udgjorde første bølge. Hvis det var de almindelige kultister og hybrider var det tvivlsomt om de ville overleve det to første rækker med razorwire og miner. Her var reaktions tiden beregnet til 13 minutter før noget kunne forventes at være fremme ved forsvarslinien.

Wendy checkede for gud ved hvilken gang om hendes heavybolter var klargjort. Reservemagasiner var lagt frem ved siden af og på jorden stod ekstra kasser med opladte magasiner og ekstra ammunition. Fra Uthos City der lå ca. 15 kilometer bag dem var opstillet macrocannons der skulle dække forsvarslinien ved et angreb. Grundland kom ud fra bunkeren sammen med Victor. Wendy kunne høre Victors grenadelaucher rasle. Han havde hængt den over den ene skulder. Taylor var nu kommet helt hen til hende. Han lagde hånden på skuldere af hende.

“Vi skal nok få stoppet dem. De kommer ikke igennem denne forsvarslinie. Inden de når frem hertil er de opløst af razorwiren og minefelterne. Desuden kan vi forskanse os i bastionerne der er langs linien.”

Wendy fortsatte med at stirre ud i mørket. Hun nikkede.

Grundland kom hen til dem.

“Jeg har lige opsnappet et signal fra HQ.” Fjenden nærmer sig. Det anslås at de forsøger et gennembrud i vores sektor,” sagde han.

“Du er altid fuld af gode nyheder,” brummede Taylor.

“Jeg kunne godt bruge nogle flere plasmagranater i så fald,” gnækkede Victor. Han drejede tromlemagasinet rundt på launcheren.

“Pis,” Wendy slog hånden ned i skyttegravens vold foran hende. “Vi har ikke bestilt andet end at flygte fra de skide rebeller de sidste 48 timer, vi har næsten ikke sovet og nu kommer de fand’me rendende lige her i vores sektor. Pis!”

“Køl ned Wendy,” sagde Taylor.

“ETA er udregnet til seks timer fra nu,” kunne Grundland oplyse.

“Så når det lige akkurat at blive lyst,” konstaterede Taylor.

I det samme blussede et rødt skær op langt borte i horisonten. Lysskæret var meget tydeligt og stod i skærende kontrast til nattens kulsorte mørke. De fire guards vendte sig mod det sted hvorfra lysskæret kom. Der gik flere sekunder før de kunne høre en svag dyb rumlen der kom bølgende hen over de natsorte landskab.

“Orbital bombning,” konstaterede Taylor. “Det ser ud til at flåden forsøger at vinde tid ved at ødelægge fremrykkeruterne for rebellerne.”

Victor gnækkede.

Endnu et lysskær blussede op i horisonten. Kort efter endnu et. Og et til...og et til...og et til...

Wendy lå krummet sammen på sin soveplads da Grundland vækkede hende. Hun satte sig op og så forvirret på ham.

“Nu sker det,” sagde han. “Vores recon’s har spottet dem fem kiks herfra. Kom ud til os når du er klar.” Han rejste sig og forlod bunkeren.

Wendy satte sig op ad væggen. Hun klædede sig i håret og gabte. Hun så på sit chronometer. Det var fire timer siden hun var blevet afløst. Hun begyndte at samle sin udrustning sammen.

Det var let diset udenfor. Selv den nærmeste række af razorwire kunne ikke ses. Dagslyset var gråligt og det var ikke begyndt at blive varmt endnu. Forsvarslinien summede af aktivitet. Kommandoer og ordrer blev udstedt af leutenants og captains der organiserede deres enheder. Wayne kom hen til dem efter briefing fra captain van Meer.

“Giv agt!” råbte han.

9. squad samledes omkring ham.

“Som I ved er vi nødt til at holde denne linie. Fjenden må under ingen omstændigheder slippe igennem. Hvis de gør det er planeten tabt. Hvis vi ikke kan holde linien vil den sektor der bryder sammen blive bombet fra vores flåde i kredsløb. Der vil blive benyttet konventionelle FAE bomber. Vi vil blive advaret 30 sekunder før impact og så er det op til den enkelte at søge dækning. Signalet vil være to røde flares fra commandobunkeren sammen med et audiosignal; ‘purify’ Vores opgave er at holde vores afsnit af linien sammen med 7. squad. De ligger til venstre for os. Fjendes ETA er sat til 30 minutter. Nogle spørgsmål.

Ingen sagde noget. Wendy følte sig tør i munden. Boris forsøgte at få en ekstra fraggranat til at blive i sin ene lomme sammen med de fire andre han havde proppet

derned. Victor gnækkede.

“Godt,” sagde Wayne. “Til jeres poster.”

Wendy så ud over bolterens munding mod den lette dis der langsomt var begyndt at lette. De første række af razorwire begyndte at kunne skimtes. Ved siden af hende stod Grundland og klargjorde ekstramagasiner. Taylor og Victor stod på hendes højre side. Victor havde åbnet en kasse plasmagranater så han hurtigere kunne genlade sin launcher. Sergeij stod og nynnede falsk. Boris brokkede sig over det men Sergeij var ligeglad.

Solen var langsomt på vej op i horisonten nu. Et orangerødt skær bredte sig over himlen. Disen var næsten lettet. Pludselig blev stilheden brudt af kaptajn DeBlay og hans landspeeder squadron der kom flyvende i lav højde hen over forsvarslinien. Wendy nåede at få et glimt af det sorte dødningehoved der var malet på landspeeder'ne fra DeBlay's squadron. Anti-grav motorene udsendte en høj hvinen og når de fløj så tæt på jorden kunne det være særdeles generende hvis man ikke havde sin hjelm med audio protections på der automatisk lukkede af eller dæmpede lydølger der kunne være skadelige for øret. Grundland åbnede sit comlink sæt på DeBlay's frekvens for at kunne følge med i hvad der skete. Wendy, Taylor og Victor lyttede med på kommunikationen mellem landpeeder piloterne.

“Ghost squadron, her er Ghost leader. Mål ret forude. Pas på triple-A klokken to. Dual lascannons. Fuck, der er sgu' mange af de bæster. De vrimler over hele området.”

Grundland så på de andre. Det tegnede ikke for godt. Selv Victor var tavs. De lyttede igen til comlink sættet.

“HQ her er Ghost leader. Massive fjendtlige formationer nærmer sig. 2000 meter for de når linien.” Ghost squadron returnerer.”

“Ghost leader, her er HQ, modtaget!”

Kort efter fløj landspeeder'ne tilbage over soldaterne i forsvarslinien. De var knapt nok kommet væk før artilleriet begyndte. Wendy dukkede sig instinktivt da den hvislende lyd af Basiliskernes store granater følger hen over deres hoveder. Langt ude ved nogle lave bakker et par kilometer væk kunne de se små prikker der nærmest dannede et tæppe over bakkerne, bevæge sig i ret mod dem. Pludselig sprang et kraftige lysglimt frem mellem dem. Nedslagene fra artilleriets beskydning. Da de første kanoner havde skudt sig ind videregav de koordinaterne til de øvrige pjecer der øjeblikkeligt åbnede ild. Lyden fra nedslagene nåede frem længe efter eksplosionerne. Victor gnækkede.

Bag det vrimplende mylder af prikker kom enkelte køretøjer af enten Rhino eller

Leman-Russ klassen. De fleste af dem i temmelig dårlig stand. Men det mest skræmmende var den levende bølge af genestealere der sammen med hybrider og deres menneske kultister der med fanatisk vildskab kastede sig frygtløst mod forsvarslinien.

Wayne gav ordre til klargøring til ildafgivelse. Om få minutter ville de forreste rækker af rebellerne være ved den første række af razorwire. Rebellernes kampvogne begyndte at skyde. Granaterne slog ned foran skyttegravens kant og sendte sten og jord ud til alle sider. Victor dukkede sig da en granat slog ned i umiddelbar nærhed på den anden siden af skyttegraven. Småsten raslede ned over dem. Solen var kommet op på himlen. De kunne tydeligt se de forreste rebeller der nu forsøgte at komme forbi rækkerne med razorwire. Adskillige af dem blev revet midt over når wiren pludselig slog ind over dem der prøvede at fjerne den. Men det var ikke det værste. Hell-fire minerne der ætsede kødet af deres ofre var et uhyggeligt syn. De første af rebellerne var allerede kommet forbi den første række af razorwire og havde bevæget sig ud i minefeltet. De første der blev ramt reagerede ikke med det samme. De troede bare at de var sluppet heldigt fra at træde på en almindelig landmine. Men efter nogle sekunder begyndte den uhyggelige sandhed at gå op for dem, når kemikalierne begyndte at virke. Huden begyndte at boble ud og blev fyldt med røde blærer der bristede og efterlod et gabende hul helt ind til knoglen. Kødet begyndte at løsne sig og offeret faldt skrigende om på jorden og vred sig i ulidelige smerte mens vævet blev opløst og døden langsomt nærmede sig når giften havde ødelagt de vitale organer. For offeret føltes tiden lang og pinefuld selv om det højst tog 30 sekunder før døden indtrådte. For genestealerne kunne det vare lidt længere på grund af deres tykke kropspanser. Men selv dette standsede ikke rebellerne. Kultister og hybrider løb, kravlede og masede sig vej frem mens de skød ukontrolleret på alt hvad der rørte sig foran dem.

Ordren til ildafgivelse blev givet. Rebellerne var nu kommet ind til den midterste række af razorwire. Victor tog sigte med sin grenadelaucher og affyrede en plasmagranat ind mellem en flok fremstormende rebeller. Den hvidglødende eksplosion fortærede dem. Fra alle forsvarspositioner langs forsvarslinien blev der åbnet ild. Kaptajn DeBlay's landspeeders fløj langs med linien og spredte død blandt rebellerne. De klodsede genestealer hybrider vaklede frem med deres tunge våben. En hybrid med en lascannon gjorde det af med 4 guardsmen. Hybriden fik øje på endnu et par guardsmen ved en fremskudt forsvarstilling og trådte frem for at affyre sin lascannon men kom til at aktivere en mine. Den ætsende hell-fire gift sprøjtede ud over den uheldige hybrid der ikke opfattede hvad der var sket før nogen sekunder senere. Giften ætsede sig gennem dens hud der rygende gik i opløsning. Hybriden's lascannon faldt til jorden da armen der holdt den faldt af. Hybriden udstødte en hæs rallen. Dens ben gav efter under dens vægt da knoglerne

opløstes. Den faldt om på jorden og vred sig med dens groteske muterede ansigt fortrukket i smerte. De voldsomme krampeanfald flåede dens krop fra hinanden. De tog knapt et minut før hybriden lå ubevægelig mens giften fortærede resterne af den muterede krop.

Efterhånden havde kultisterne fået banet en vej gennem minerne og razorwiren. Resterne af deres sørrevne kroppe flød over alt. Genestealerne der kom bagefter dem havde kurs lige mod den sektor som 9. squad holdt. Energikiler fra lascannons og multilasers fløj gennem luften. Adskellige stealere blev mejet ned men de var for mange til at de kunne stoppes. Wendy affyrede lange byger af tunge bolts ind mellem dem. De eksplosive projektiler rev nogle gange arme og ben af dem men de fortsatte fremad..

“Alarm!!!” lød det pludseligt over intercom'en i deres hjelme. “Linien er brudt. De er trængt igennem...”

En landspeeder der var blevet ramt af en lascannon faldt som en ildkugle ned på en bunker og eksploderede. Vragrester blev slynget ud i alle retninger og mejede alt og alle ned på deres vej. Guardsmen, genestealere og kultister blev uden forskel særnderrevet af fragmenterne. Wayn gav ordre til 9. squad om at trække sig tilbage til en bunker i nærheden. Victor affyrede plamagranater mod en flok kultister der forsøgte at komme ned i skyttegraven. Deres kroppe forsvandt i et hvidglødende skær. Victor gnækkede. Boris's lasgun var skudt tom. Han udskød det afladede batteri og smækkede lynhurtigt et nyt på plads. Sergeij kastede en fraggranat mod en samling kultister der var kommet ned i graven. Eksplosionen kastede dem omkuld med forrevne kroppe fyldt med rygende sprængstykker. Kæmpende bevægede de sig baglæns mod bunkeren. Taylor og Grundland holdt området omkring døren fri. Wendy gik bagerst med heavybolteren og sendte salve efter salve mod kultister der forsøgte at trænge frem mod dem. Pludselig slog en granat fra en battlecannon ned tæt ved skyttegravens kant. Jord og sprængstykker blev slynget ud til alle sider. Wendy mærkede et kraftigt slag i maven og blev kastet omkuld. Støv og røg fyldte luften. Et nedslag tæt ved det første sendte endnu mere jord og støv rundt og gjorde det umuligt at se mere end få meter frem i bunden af skyttegraven. Wendy lå nogle og gispede efter vejret. Hun forsøgte at rejse sig. Hun håbende ikke at hun var blevet såret. Hun rejste sin op på knæ og så ned af sig. Hendes flakvest var stadig hel og hun kunne heller ikke mærke at hun var ramt af noget. Hun så sig om efter sin heavybolter. Den lå noget meter til venstre for hende. Hun fik fat i den ene håndtag og trak den hend til sig. Dens ene side var smadret af et sprængstykke fra granaten. Den var nu gjort ubrugelig.. Hun kom vakledne på benene og så sig forvirret om. Længere hende i skyttegraven kæmpede nogle kultister med andre guardsmen mens granater fra battlecannons slog ned omkring dem. Wendy dukkede sig da en ny granat slog ned i nærheden. Hun satte kursen mod den nærmeste bunker. De andre fra 9. squad var ikke til at se nogle

steder. Hun fik revet den tunge dør op og vaklede indenfor. Hun var stadig fortumlet efter slaget fra heavybolteren. I det samme hørte hun over intercom'en kommissar Stoltz: "Soldater fra Imperiet vil vil fordrive disse vanskabninger fra vores planet om det så er det sidste vi gør. Gør klar til operation purify!"

Wendy lukkede bunkerens dør bag sig. Om kort tid ville hele denne sektor blive bombet og alle der opholdt sig udenfor ville blive udslettet. Kun disse super bunkers ville kunne holde. Hun gik et stykke frem i bunkeren foran hende var en anden dør der førte over til en tilstødende bunker via en betonarmeret tunnel. Hun undrede sig over hvor de andre fra 9. squad var blevet af men det var for sent nu at forsøge at finde dem. Hvis de ikke var nået i sikkerhed nu var der ikke noget at gøre. Imperiets slagskibe i kredsløb om Delta Opal4 havde allerede affyret missilerne der nu var på vej mod denne sektor. Hun kunne svagt høre almerne udenfor. Derefter blev alt stille. Wendy stod som forstenet og lyttede med tilbageholdt åndedræt. I det samme hørte hun en hul rumlen som lyden af en lavine. Lyden kom nærmere og kort efter kom eksplosionen. Jorden rystede så kraftigt at hun blev kastet omkuld på betongulvet. Hendes hjelm faldt af og rullede hen over gulvet. Løse betonstykker raslede ned fra loftet. Kort efter kom endnu en eksplosion. Wendy nåede lige akkurat at løfte sig op på underarmene og tåspidserne for ikke at få smadret indvoldene af trykket fra nedslaget der slog op gennem bunkerens gulv. Et fint støvlag dryssede ned fra loftet og småstem raslede ned over hende og trillede hen over gulvet. Kort efter blev der stille. Wendy lå i flere minutter før hun langsomt rejste sig. Hendes uniform var dækket af et fint støvlag. Hun børstede det af og og så sig omkring. Hun kunne høre en statisk støj fra intrcom'en i sin hjelm. hun gik hen og smalede den op. Det var Grundlands stemme.

"Wendy kan du høre os. Hvor er du. Din PDT trasmittere stadig. Opgiv position!"

Hun tog hjelmen på og justerede mikrofonen.

"Jeg er i en bunker, men hvor i forhold til jer ved jeg ikke."

"Fint, det er rart at høre at du er OK. Vores sektor er rensset og der er forstærkninger på vej fra rumhavnen."

"OK, jeg prøver at komme ud herfra."

Wendy gik hen til døren og trykkede på knappen der skulle aktivere de hydrauliske låse. Intet skete.

"Grundland!" kaldte hun over intercom'en. "Jeg kan ikke få døren op. Kan I ikke pejle på mit signal og se om I kan få døren op udefra."

Der gik et kort øjeblik hvor hun kun kunne høre statisk støj over sin intercom men så hørte hun Grundlands stemme: "OK, vi prøver at pejle dig. Vi har et lock på et signal fra en bunker tunnel er det der du befinder dig."

“Negativ, jeg befinder mig i en bunker og..”

“Nej vendt lidt jeg tror jeg har dig. Du er i en bunker lige foran os men jeg har et andet signal fra en forbindelsestunnel bag dig. Er du sikker på at du er alene i bunkeren.”

“Ja.”

“OK vi er foran døren nu og forsøger at få den åbnet. Hold dig munter.”

Wendy så sig omkring. Hun befandt sig alene i bunkeren. Døren til bunkeren var forseglet ved en kortslutning. Hun kunne høre de andre fra squaden forsøge at bryde døren op. I det samme åbnede døren til forbindelsestunnelen, i den modsatte ende af bunkeren. Wendy hørte lyden af de hydrauliske stempler da de hvæsende trak døren op. I samme nu vendte hun sig med front mod døren. En genstealer sprang ind gennem døråbningen. Wendy greb efter sin bolt pistol. Hun holdt den i begge hænder. Genstealeren løb hen i mod hende med voldsom fart. Hun begyndte at skyde. Hun trykkede igen og igen på aftrækkeren. Den tunge bolt pistol slog tilbage i hænderne på hende og kastede hendes arme opad for hvert skud og gjorde det vanskeligt for hende at genvinde kontrollen over pistolen. De eksplosive bolts slog ind i stealeren. Det første skud ramte den i den højre skuldre og eksplosionen rev næsten leddet af. Det næste skud ramte ved siden af og slog ind i muren i den anden ende af rummet og sendte betonstykker ud af væggen i en lille grå sky. Det tredje skud ramte midt i kroppen på stealeren og eksploderede. Slaget sendte den et par meter tilbage og sinkede den et par sekunder. Lige nok til at Wendy kunne trække sig nogle få meter væk fra den. Men lynhurtigt var den på benene igen og løb frem mod hende. Hun kunne høre Grundlands stemme på den anden side af døren. Og Wayne der råbte at de skulle få døren op i en hvis fart. De havde hørt hende skyde og viste at hun var i fare. Desperat prøvede de at få sat den elektroniske forsegling ud af kraft før det var for sent.

Stealeren kastede sig over Wendy. Dens enorme kløer, der kunne skære gennem terminatorarmour så let som ingenting, jog frem i mod hende. Hun mærkede et stød i sin højre side og kastede sig i samme øjeblik bagover. Hun lå nu på ryggen kun godt 1½ meter fra stealeren. Hun holdt stadig bolt pistolen i hånden. Hun lå med bøjende knæ og holdt pistolen mellem dem i bægge hænder. Stealeren syntes at være hæmmet af det skud der havde truffet den i kroppen. Hun anede ikke om de kunne føle smerte eller om de kunne ignorere den. Den trådte frem mod hende. Hun begyndte at skyde igen. På denne afstand kunne hun ikke undgå at ramme. Hun blev ved med at sende skud efter skud mod den store firearmede krop. Skudene sendte den bagover i eksplosion efter eksplosion. Kropsdele og indvolde blev kastet rundt omkring den. Den slog ud i den tomme luft med armene. Den sårede arm hængte på en akavet måde ud fra kroppen. Den vaklede et par skridt før den omsider faldt om på gulvet. Et par krampetrækninger jog gennem dens krop før den lød helt stille. Wendy så på den mellem sine knæ. Hun sigtede stadig på den med pistolen. Luften omkring hende var tåget af røgen fra de affyrede bolts.

Først nu gik det op for hende hvor hurtigt hun trak vejret. Hun kunne mærke sit hjerte hamre i brystet. Blodet bankede i tindingerne. Stemmerne ude fra den anden side af døren vendte tilbage til hende som om der havde været skruet ned for dem og der igen blev skruet op. Hun forsøgt at rejse sig men mærkede en skarp smerte i siden. Hun så ned ad sig. Hendes flakvest var flænget og stumper af hendes uniformsjakke stak ud af flængen. Hun stak forsigtigt en finger ind i flængen på vesten. Den var rød af hendes blod da hun så på den igen. Hun mærkede en kvalmende tørhed i halsen ved synet af blodet. Hun turde ikke se hvor slemt det var. Hun vendte sig langsomt om på siden og begyndte at kravle hen mod døren hvorfra hun var kommet ind. Hun kunne høre de andre stadig var der ude. Pludseligt så hun ud af øjenkrogen en bevægelse hende fra den anden dør. Instinktivt drejede hun sig mod den. Smerten fra såret fik hende til at gispe. En stor skikkelse stod som en silhuet i døråbningen. Dens fire arme og den foroverbøjede holdning gav den ildevarslende, nærmest ondskabfuldt udseende. Skabningen stod et øjeblik og så rundt i rummet. Den fik øje på sin døde artsfælde og derefter på Wendy. I det samme satte den i løb mod hende. Hun hævede boltpistolen i skælvende hænder og trykkede på aftrækkeren. Skuddet ramte betonvæggen få meter ved siden af stealeren. Hun trykkede igen. Denne gang lød der kun et skarpt klik da låsen slog ind i det tomme kammer på pistolen. Hun trykkede igen. Klik! Og igen. Klik! Klik! Hvordan kunne den dumme boltpistol nu svinge hende. Klik! Stealeren ville være over hende i løbet af få sekunder nu. Hun skreg.

I det samme blev det dunkle mørke i rummet flænget af skarpe lyskiler der føg hen over hende, blandet med lyden af skarpe smæld. Stealeren blev standset i sit løb og slået omkuld. En del skud ramte den ikke og fortsatte ind i vægene og slog betonnen ud i små skyer og efterlod sorte svedne huller. Betonstykker regnede ned over hende. Hun fik støvet i øjenene og munden og begyndte at hoste. Hendes øjne løb i vand. Gennem en tåge af tårer så hun da anden dør var åbnet. Velkendte skikkelser løb frem mod hende. Velkendte stemmer kom nærmere. Hun mærkede at hun blev løftet op i siddende stilleing. Smerten jog gennem hende fra såret i siden.

“Er du såret?” hørte hun Grundland spørge.

Wendy hostede og snøftede. Hun kunne intet se. Hun var ikke klar over om hun græd eller om det var på grund af betonstøvet hendes øjne løb i vand. Pludselig mærkede hun klodt vand i ansigtet. Grundland skyllede betonstøvet af. Hun gispede et kort øjeblik og blinkede med øjenene.

Det første hun så var Grundland bekymrede ansigt. Ved siden af ham sad Taylor og Wayne. De andre fra squaden sikrede rummet. Sergej og Victor havde sat sig ved døren i den fjerne ende af rummet og dækkede forbindelsesgangen.

“Det var sgu’ i sidste øjeblik.” sagde Taylor. “Har du det godt?”

“D..det er jeg ikke klar over.” Wendy’s stemme skælvede. Hun kunne mærke sveden løbe ned ad sing krop.

“Luk hendes vest op.” hørte hun Grundland sige.

Taylor tog forsigtigt fat i lynlåsen og åbnede den. Hun forsøgte at aflæse en reaktion fra deres ansigter. Hun turde ikke selv se efter hvor slemt hun var såret. “Også jakken.”

Hendes t-shirt under den khakifarvede uniformsjakke var blevet mørk af sved. Hun mærkede kølig luft mod sin bare hud da Grundland forsigtigt løftede den væk fra såret.

“Er det slemt?” Wendy forsøgte at sætte sig op.

“Nej det ser ikke ud til være særligt dybt. Det er et kødsår. Du overlever. Tror du at du kan gå?”

“Jeg kan prøve.” Wendy prøvede igen at sætte sig op men måtte opgive på grund af smerter.

“Du har muligvis brækket et ribben også.” sagde Grundland. “Jeg lægger en nødforbinding og giver dig noget smertestillende.”

“Okay.” Wendy lagde sig tilbage på betongulvet. Hun mærkede et stik i låret da Grundland gav hende smertestilleren.

“Okay folks, vi trækker os ud nu!” beordrede Wayne. “Vitor og Sergej, I dækker os til vi er ude i gangen. Derfra dækker vi jer. Go!”

Grundland og Taylor løftede Wendy op og trak hende ud. De andre sikrede dem til de nåede ud i slusegangen. Derefter trak de sig tilbage til døren hvorfra de sikrede Sergej og Victor der kom løbende over fra den fjerne dør. Sergej og Vitor gik baglæns hele vejen op mod udgangen fra tunlen. Kort efter kunne Wendy mærke den friske luft. Smertestilleren var ved at virke. Det meste af det hun så på flød ud i klare farver. Hun følte en dejlig afslappende fornemmelse i kroppen.

“De er kommet ind i nogle af vores servicetunler. Vi må have dem ud. Grundland få Wendy lappet sammen.” Wayne delte hurtigt ordrene ud til sin squad. Han skriftede kanal på sin intercom.

“HQ her er Bravo 9 vi har kontakt med fjenden i nogle af vores servicetunler. Vi behøver forstærkning.”

Der gik et par sekunder hvor der ikke var andet end statisk støj på linien.

...Bravo 9 her er HQ. Fortæl os om det. De vrimler rundt alle vegne og vi har ingen mulighed for at trække os. Vi har fået en frist på to timer er de ikke væk inden da bliver planeten virusbombet.”

“Modtaget, Sir. Over and Out.” Wayne afbrød forbindelsen.

Grundland havde trukket Wendy ind i en tilstødende bunker og fastgjort medikit’ets probe til det sårede sted. Computeren arbejdede med at genoprette vævet.

Bio analysis initiated...

Tissue damage...medium...

Survialbility...75% and increasing...

Bio repair treatment initiated...

No Internal bleedings...

No vital organs damaged...

Plasma injected...

Painkillers injected...

Stabilizer drugs injected...

Bio system stabilized...

Damage calculated...ratio 1.23%

No evac needed..No uplink established...

Bio repair completed...

Programme terminated...|

Grundland trak proben ud.

“Så er du næsten så go’ som ny.”

Wendy så op på ham. Hele rummet kørte rundt. Hun forsøgte at sætte sig op med Grundland lagde en hånd på hendes skulder og holdt hende nede.

“Du kommer til at hvile dig en halv times tid inden du forsøger noget. Vi holder foreløbig stedet her lidt endnu.

I Det samme kom Wayne ind gennem døren til bunkeren.

“Grundland, vi har fundet stedet hvor de svin er kommet igennem. De er samlet omkring forbindelsesgangen mellem vores to hovedbunkere. Vi skal have dig og dit medikit med ned i gangen. Taylor afløser dig med at passe på Wendy og bunkeren her til vi er tilbage.”

Grundland rejste sig og pakkede sit medikit sammen. Taylor kom ind og satte sig ved siden af hende. Grundland forlod bunkeren sammen med Wayne.

Wayne og resterne af 9. squad begav sig mod hovedbunkerens servicetunnel sammen med Jorg, Tjetnic og Truccot, tre overlevende fra 7. squad. Hele området

der var blevet bombet var blevet dække af en fint lag sand. Det var begyndt at regne og bunden i skyttegraven var begyndt at blive mudret. Det våde sand blandede sig med jorden og omdannede bunden til en grødet masse. Omkring dem lød enkelte eksplosioner fra de få af rebellernes tanks der på mirakuløs vis havde overlevet bombardementet. Imperiets panserjagere og nogle enkelte baneblades gjorde det af med dem. Det så ud til at fronten ville holde, men forstækninger var blevet holdt tilbage indtil de sidste genestealere var udrenset fra tunlerne under forsvarsliniens bunkers.

Sergeij og Brois gik som de første ind i bunkeren hvorfra de havde befriet Wendy. Der var ingen genestealere at se ved døren til tunlen. Victor kom ind bag dem og sikrede deres fremrykning mod døren. Tjetnic der var 7. squads lascannonskytte løb med frem mod døren efterfulgt af Jorg og Truccot. Grundland placerede sign inden for døren til bunkeren og tændte for scanneren. Sergeij, Boris, Victor og de tre fra 7. squad viste sig straks som små grønne prikker på skræmes gitterkoordinater. Ingen røde prikker.

“Der er fri bane.” sagde Grundland.

“Ok, ind med jer!” beordrede Wayne. “Truccot og Jorg forrest. Victor og Tjetninc bagerst.”

Den lille gruppe gik gennem døren. Wayne og Grundland rykkede frem til døren. Grundland holdt øje med scanneren. De grønne prikker bevægede sig langsomt ned gennem korridoren mod den første af de to hovedbunkers. Wayne så sig uroligt omkring i bunkeren de befandt sig i. Grundland justerede scaneerens rækkevidde.

Truccot og Jorg gik forrest med deres lasguns skudklare. Boris og Sergeij gik et par skridt bag dem. Længere ned af gangen kom Victor og Tjetninc. Et stykke nede af gangen foran dem kunne de skimte døren ind til første hovedbunker. Grundland justerede scanneren igen for at få et bedre billede over korridoren til hovedbunkeren. I et kort sekund blinkede en lille rød prik bag gruppen i korridoren. Grundland stivnede et kort øjeblik. Han stirrede intenst på stedet hvor den røde prik havde været.

“Victor kan du høre mig?” kaldte han over intercom'en.

“Ja, tydeligt.”

“Jeg fik et kort signal bag jer. Check lige bag jer.”

“Pis du siger ikke de er kommet ind på os bagved.” Victor vendte sig hurtigt omkring. Tjetnic standsede. Han havde svært ved at bevæge sig hurtigt på grund af hans lascannon.

“Holdt oppe foran.” råbte Victor. “I hørte hvad Grundland sagde. Vi må checke bagude.”

Både Jorg og Truccot standsede og knælede ned i hver sin side af korridoren. Sergeij og Boris stod midt i gangen og så forvirrede ud. Victor gik et par skridt

tilbage. Han stod et øjeblik og lyttede. Der var helt stille bortset fra luftcirkulationsanlægget svage susen gennem de store rør der løb langs gangens loft.

“Kan du se noget?” Victor så rund i korridoren.

“Intet.” svarede Grundland. “Det kan være at det bare var noget interferens på skræmen men jeg ville lige advare jer for en sikkerheds skyld.”

“OK, her er intet.” Victor skulle til at vende sig om da ventilationsrøret over ham blev flået op af enorme klør. I det samme så Grundland røde prikker dukke op på scanneren.

...fortsættes...

Spilleweekend'er i 1997

Her er en nogenlunde komplet oversigt over vores planlagte spilleweekend'er for 1997. Weekend'en i arpil er endnu ikke på plads idet vi havde søgt om at få lokaler i St.bededagsferien, men skolen er lukket i den periode så vi har søgt om den dato der er oplyst i skemaet nedenfor.

| Måned | Dato | Lokaler | Bemærkninger |
|-----------|-------------|----------|-----------------------------|
| Januar | 31/1-2/2 | 21 -24 | |
| Februar | 28/2-2/3 | 21 -24 | |
| Marts | 21/3-23/3 | 21 -24 | |
| April | (18/4-20/4) | (21 -24) | dato er ikke fastlagt endnu |
| August | 29/8-31/8 | 21 -24 | |
| September | 26/9-28/9 | 21 -24 | |
| Oktober | 24/10-26/10 | 21 -24 | |
| November | 28/11-30/11 | 21 -24 | |

Har du noget som du gerne
vil have i bladet
så kontakt en fra redaktionen.
Hvem det er står nederst på side 2
inde i bladet.



Deadline for indlevering af stof til
næste nummer er 16. april 1997