



...rangt... af førte de... de tyven at... skygger i dot st... angede nu en af sin... ver af krigerne, beg... samtidig kas... ular som gjo... ere ved a... andre

...de andre tre... af ilden omkring den... udlignede temperaturfor... skellen, men... ridderen... drage... stede sig mo... sit m... drage... andre sa... e

LÆR BÆR BLADET

kærlig plej

af dem du kan li

virke fuld-
hun ellers er
ikke ved hendes
en generende Lugt
ere Dages Transpi-
Det er dumt af hen-
saa længe uden at

Lux Spaaner faas kun i
de blaa Originalpakker.
'Luxus Spaaner' er ikke det samme.

ge Mem-
transpirere gør vi jo alle;
men derfor behøver man ik-
løbe den Risiko at væ-
tød.

Mod rælingen slog To
hans harme står i br
jo mere ormen vil sig
des mere haler han.
Igennem bådens bund han
står helt på havets bund,
men jætten greb sin kniv e
ser en belejlig stund.



de af brænd
blev



JENZ + ?
impholdo ✨

polit = politivolcl.

vier
goe!

Spil!

arto
Kartoffel
Kardoffel dagen!

creme

creme

creme!

hem'lië
væner

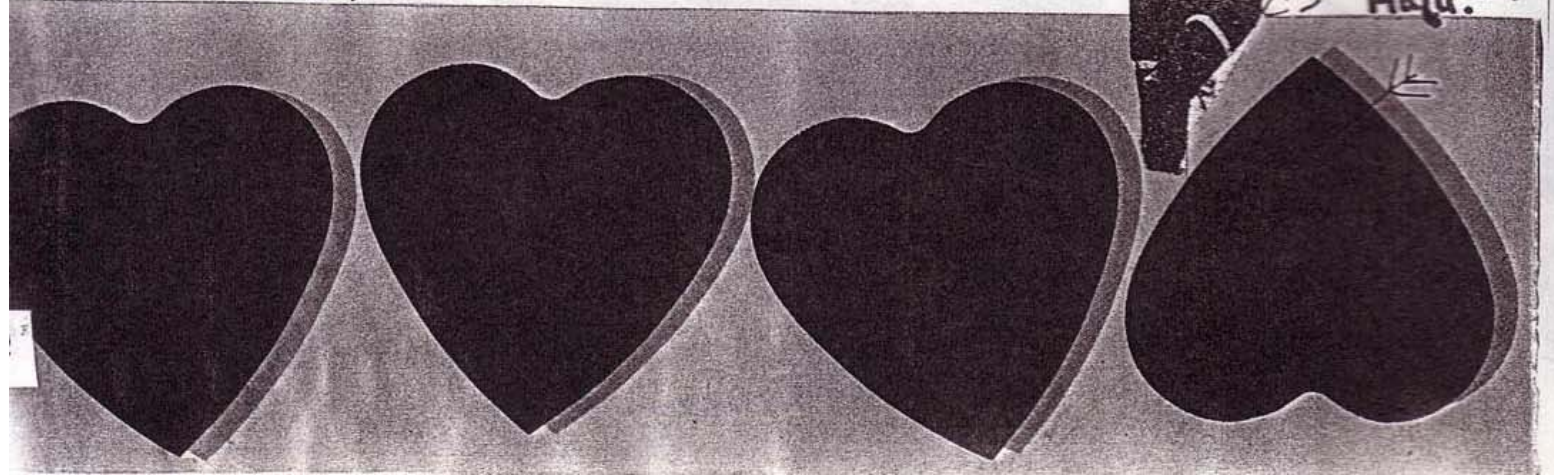
D&D.

GRAB!

farvel!
farvel!
farvel!



HAI jaj
HEDER
Haja.



ROLLESPIL

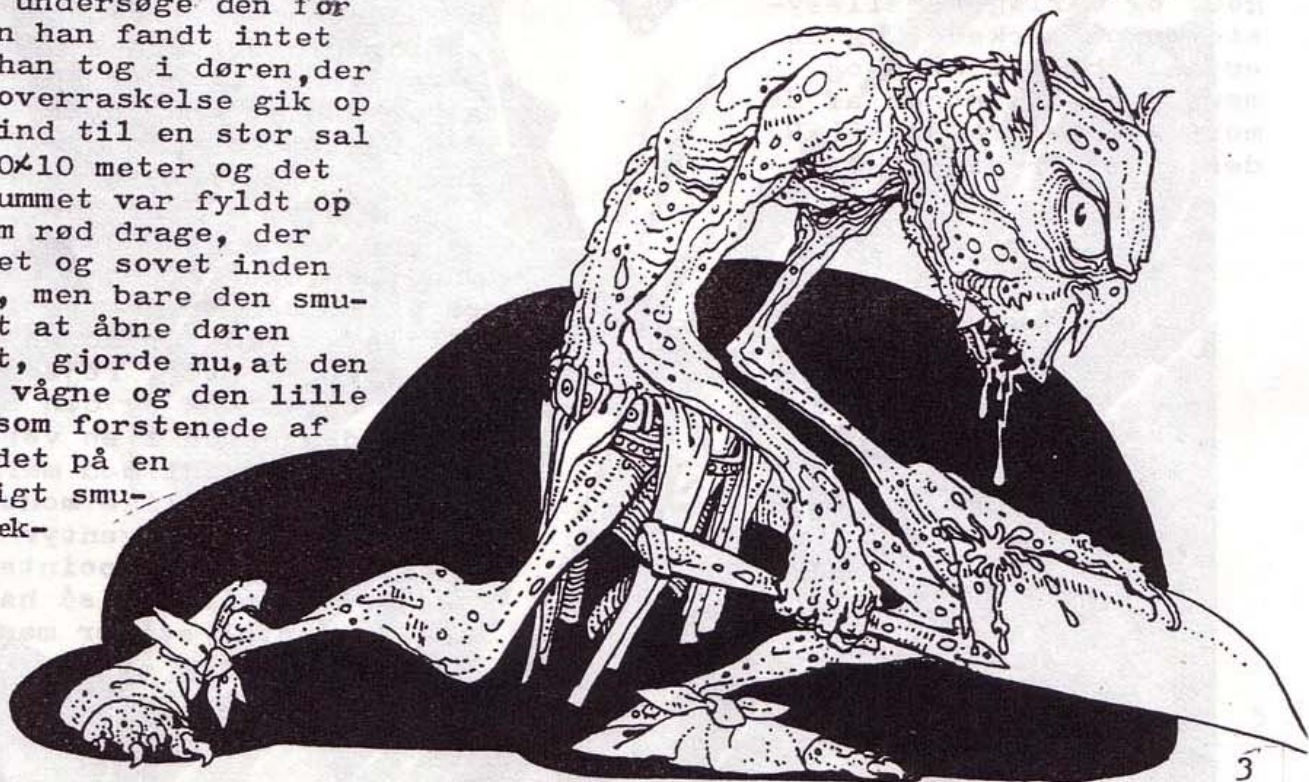
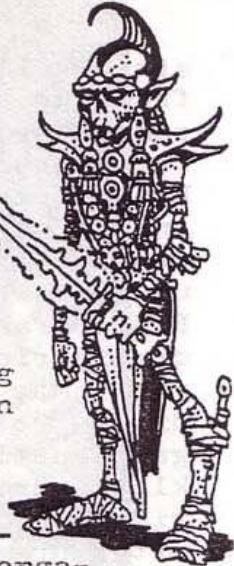
Efter at have delt de få guldstykker som orkerne havde på sig, samlede de deres våben op igen: Den stærke kriger sit to håndssværd, mageren (troldmand) sin stav, den listige tyv sit kortsværd, clericen (præst) sin stridskølle og den ædle ridder sit magiske sværd der udstrålede lys som en fakkel på hans kommando.

Krigeren prøvede døren over for den de var kommet ind ad - den var låst, så tyven prøvede med sin fingerfærdighed at dirke den op og efter 3 minutters drejen og lirken lød et let klik og tyven åbnede døren. Bag den lå en mørk gang med fugtige vægge og spindelsvæv i hjørner og sprækker, enden fortabte sig i mørket. De fem personer vågede sig forsigtigt gennem døren en ad gangen med ridderen forest så han kunne lyse med sit sværd. Der lugtede af råddenskab og død i gangen, som fortsatte over 20 meter hvor spindelsvævene blev tættere og store mugplamager sad på de rå klippevægge. For enden af gangen var endnu en dør denne gang af metal - fint ornamentet med guld og sølv omend lidt iret af fugten i gangen. De kiggede lidt på døren og mageren foreslog, at tyven skulle undersøge den for fælder, men han fandt intet hvorefter han tog i døren, der til alles overraskelse gik op og åbnede ind til en stor sal mere end 20x10 meter og det meste af rummet var fyldt op af en enorm rød drage, der havde ligget og sovet inden de kom ind, men bare den smule støj det at åbne døren havde lavet, gjorde nu, at den var ved at vågne og den lille flok stod som forstenede af frygt for det på en gang utroligt smukke og skrækindjagende væsen, som

som nu tårnede sig op over dem, plirrende med de store gule øjne.

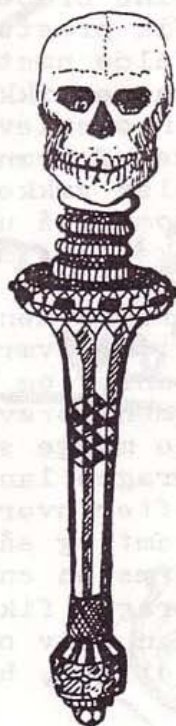
Intet kunne de gøre og dog - til sidst mandede clericen sin fulde viljestyrke op og fik kontrol over sine handlinger og mens dragen tog en dyb indånding læste præsten en formular op fra en pergamentrulle, han havde fundet tidligere. Den gjorde at han kunne kontrollere temperaturen i en radius af 3 meter.

I samme øjeblik at dragen åndede sine dræbende flammer ud over dem fik præsten temperaturen til at falde næsten 30°C, så choket fra varmen ikke blev nær så stort. Kun en overlevede ikke, troldmanden døde af brændsårerne. De andre tre blev vækket af ilden omkring dem som også udlignede temperaturforskellen, men nu var det krigeren og ridderens tur, de kastede sig mod dragen men kun ridderen med sit magiske sværd trængte igennem dragens panser og påførte den et mindre sår. Imens prøvede tyven at gemme sig i de mange skygger i det store rum. Dragen langede nu en af sine klør efter hver af krigerne, begge blev ramt og såret, samtidig kastede præsten en formular som gjorde at dragen fik sværere ved at ramme, mens han selv og de tre andre fik det lettere, hvorefter han fandt sin



stridskølle og skjold frem for at gå til angreb sammen med krigerne, alle ramte hvorefter dragen koncentrerede sit bid og en klo på ridderen, mens den anden klo blev langet ud mod den skjulte tyv. Biddet ramte og næsten dræbte ridderen - heldigvis ramte kloen ikke, men dragen reagerede denne gang hurtigt og sendte en klo efter både tyven og ridderen, mens den bed efter præsten, den ramte dog kun ridderen som også faldt om fuld af blødende sår, denne gang ramte kun krigeren, men det var også nok til at dragen faldt om og vred sig i dødskrampes, (det var jo også kun en lille og ung drage der ikke kunne bruge magi).

Rollespil er efterhånden ikke noget nyt fænomen, hverken her eller andre steder i den vestlige verden. Det opstod i USA (som alt andet) for over 20 år siden som et middelalderligt krigsspil, som senere udviklede sig til at indeholde magi og overnaturlige væsner samt at foregå i andre tidsaldre, og man begyndte at give personerne personlighed. Siden slutningen af tesserne er der så kommet flere og flere både gode og dårlige spillesystemer på markedet og de er alle blevet mere og mere udbredt. nogen af de mest kendte er TRAVELLER der er et fremtidsspil,



CALL OF CTHULHU (kaldet CALL) der foregår omkring 1920 og omhandler alt hvad man forstår ved okkult og lidt til, og så AD&D, Advanced Dungeons & Dragons, som er det der bliver spillet her på skolen (med få undtagelser). Det går ud på at man ved hjælp af terninger laver nogen forskellige grundegenskaber: Strength (styrke), Intelligence, Wisdom, Constitution (helbred), Dexterity (behændighed) og Charisma (udstråling, charme). Alt efter hvilke tal der er bedst vælger man så en profession - f.eks: Krieger, troldmand, tyv, munk osv. samt en race: Menneske, dværg (lille meget kraftigt bygget menneskelignende væsen med fuldskæg og som bor under jorden og i bjerge), elver (menneskelignende men meget slankere, hudfarver som gyldenbrun og sølvhvid, hårfarver fra blegblå til bronze så har de spidse ører og mandeløjne).

Til sidst får man så nogen penge i form af guldstykker til at indkøbe udstyr, våben og rustning og en eventuel troldmand vil have en formularbog fra starten.

først nu begynder spillet for alvor med at man lever sig ind i den person som man har siddet og lavet og spiller rollen. En gruppe - f.eks. 6 personer: 2 krigere hvoraf den ene er dværg, en troldmand, en cleric, en hobbittyv og en halvelver krieger/troldmand - får så at vide af deres DM (dungeonmaster, mester, rejseansvarlig) at de bor i den og den by hvorfra de så drager ud i en verden omkring dem, fyldt med mærkværdige væsner og underlige monstre.

I løbet af et eventyr får hver spiller experiencepoints (erfarenhedspoint) når man så har fået et bestemt antal stiger man et level hvilket vil sige at man bliver dygtigere - en krieger kæmper bedre,



en troldmand kan kaste flere
formularer osv.

Igennem hele spillet bruger man diverse terninger med henholdsvis 4,6,8,10, 12 og 20 sider. De bliver brugt til at frembringe en faktor af tålfældighed og for at give spillerne en form for held/uheld.

Alf



KARTOFFELDAG PÅ SMEDEDAL

Som alle ved var der i starten af september kartoffeldag på Smededal, og det hold, der skulle samle kartoflerne op fra jorden efter kartoffel-optagningsmaskinen, arbejdede hårdt for den gode sag.

Men, da kartoffeloptagningsmaskinen kan gå endnu dybere ned, faktisk en halv meter, ligger der stadig mange gode kartofler, ligeså mange der blev taget op, i jorden. Og hvad kunne være mere opmuntrende på en kold vinterdag end friske, nyopgravede kartofler? Derfor har lærerne besluttet at de resterende kartofler (ca 3 tons) skal graves op. De har tænkt sig at dette skal gøres efter et eksempel fra en sjællandsk bonde, der for nogle år siden solgte de kartofler han havde gravet op i januar, med stor fortjeneste.

Også vores kartofler skal sælges til vintertrøtte mennesker, men inden skal de jo graves op, og det kan vi elever jo ligeså godt stå for igen. Da det bedste tidspunkt for optagning af vinterkartofler synes at være januar, er lærerne blevet enige om en dato; d. 17.1.1990.

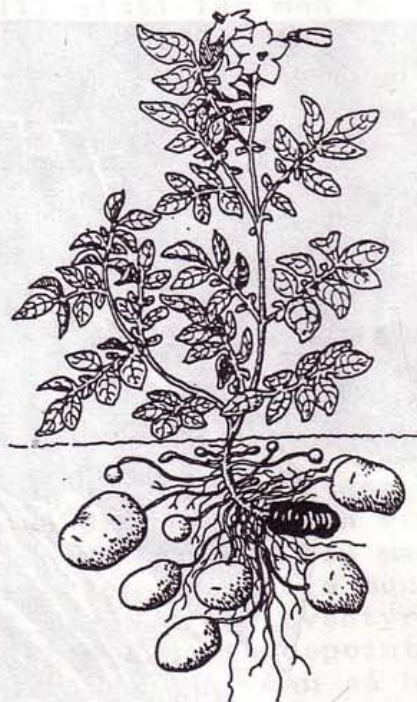
Der vil jo sikkert være en eller to af eleverne, som ikke vil bryde sig helt om ideen, men frisk mod, overskuddet fra salget vil bl.a. gå til vandhullet reparationer og lignende gode sager på skolen.

Medie holdet støtter den gode sag, og opstår igen idagens anledning, for at give vores bidrag: dels at sørge for mediedækning af bgivenheden, dels at sørge for reklame for kartoflerne, så vi er sikre på at de bliver solgt.

Katrine



Kartofler



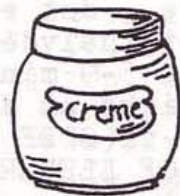
creme, shampoo

hvad og
så mere?

HAR DU IDEER TIL HVAD VI
ELLERS KAN LAVE OG SÆLGE
HER LIGE OP TIL JUL? SÅ
KOM OG LET DIT HJERTE TIL
EN AF OS.

ELLERS TAK FOR ET GODT SALG
TIL FORÆLDREDAGEN. VI FIK
NOK PENGE IND, TIL AT KUN-
NE BETALE NOGLE TILBAGE
TIL FÆLLESKASSEN.
VI HÅBER PÅ MANGE GODE
IDEER.

HILSEN



Dan

Dyr Zigg

Katrine

FØR K E L L T S L J G

Kære Laurbærblad!
Lige nu er der gang
i en dødsyg engelsk-
time, og en utrolig
festlig, fornøjelig,
farverig og ikke mindst
vildt, mega, over-
meget afhængig narkoman,
som står og råber:
„Who has taken my drugs?“

Ø.s.v.
Hvad er det for et
sted vi går?
Dette brev er et opråb
til omvenden om at. Smed-
edal er **VILDT** fedt!
"Who likes dog shit"

Hilsen mig!

Kære Laurbærblad.
Jeg har lige haft engelsk
med Lene og Roberth, hvad
der skete, det er næsten
for meget. Halvdelen eller
flere kom 5-9 min forsent.
Synes I ikke at det er for
groft at vi (SØDE, FLITTIGE
OG DEJLIGE ELEVER) ikke kan
få ro til vores arbejde?
GØR noget ved sagen, og vi
vil blive glade.

kærlig hilsen lille
MYGH

KONKURRENCEN

Isidste nummer af Laurbær-
bladet, lavede vi en kon-
kurrence, hvor I skulle
gætte hvem der var på de to
billeder. Vinderen af
konkurrencen blev:
Dorte Kurek, fra hus 2.
Dorte blev den heldige
vinder af en pose MATADOR
MIX, værdi 20kr.
Og til dorte har vi
bare at sige: *GOD APPETIT.*

HEMMELIGE VENNER

Nå, så kom den endelig.....
Dagen hvor de hemmelige venner
indvaderede vores kære lille
skole.

Vi har nu alle fået uddelt en
person som vi skal være "hem-
melig" ven for.

Husk nu, det er ikke sjovt når
man ved hvem der er ens hemmelige
ven, men derimod er det enormt
sjovt at der er en eller anden
som tager sig af en selv,
f.eks, giver gaver, skriver små
søde breve o.s.v.

GOD FORNØJELSE. Maja D



REALITETENS HELTE

Som vi alle nok omsider er blevet klar over, foregik efterårsferiens BZ-demonstrationer med repræsentanter fra Smededal. Robin Raid, som demonstrationen hed, begyndte mandag eftermiddag og varede til fredag aften. I denne periode ville demonstranterne berøre emner som; international solidaritet, miljø, antiracisme, og fattigdom. Optøget var selvfølgelig ikke helt uden grund lagt i efterårsferien, for der ville København vrimle med ferieglade danskere, og dermed større interesse for budskabene, men så let skulle det ikke gå.

Mandag:
 Demonstranterne linede op foran Christianias hovedindgang hvorfra optøget skulle begyndes. Overraskende mødte politiet overdrevet talrigt op for at sikre sig "lov og orden". Efter at have dannet bagtrop, skubbede betjentene med deres skjolde de bageste demonstranter, for at få lidt fart i demonstrationen. Den planlagte demonstration, som skulle have endt på Rådhuspladsen med taler til demonstranterne, nåede aldrig så langt.



Efter politi udsang om at der allerede fra starten ivrigt blev kastet med falsker og kanonslag, voksede mængden af visir beklædte betjente som fuglte med hele vejen. Da demonstrationen nåede Christiansborg Slotplads fik BZerne snus om af et af deres medlemmer



var blevet arasteret, dette resulterede i voksende utilfredshed blandt demonstranderne, som hidsede sig op. Politiet meddelte at demonstrationen skulle opløses i droningens navn og efter som demonstranderne forholdt sig passive, bedømte vagthavende Poul Lind demonstrationen for ulovlig, og politiet gik til angreb. 9 kvæstede og 5 anholdte var resultatet blandt BZerne, nogle af betjentene endte med høre skader. Mandagens demonstration var færdig. Dagbladene skrev om at dette måske kun var begyndelsen, mens vagthavende politiinspektør uden tøven ville lade demonstrationen fortsætte ugen ud, med forbehold.

Til trods for den brutale start på den 5 dage lange demonstration forløb resten af ugen stilfærdigt, med bare enkelte undtagelser: Tirsdagens tema var internationalt solidaritet og det lovligt anmeldte optog skred fredeligt fredeligt fremad og dagen endte også uden vidre tumulter.

Onsdagens miljø demonstration var også helt uden problemer, her havde fantasifulde tilhængere forsynet sig med gasmasker for at påpege bilernes osen; hertil havde andre medlemmer en række forslag til andre køretøjer, eftersom et talrigt antal enten cyklede, stod på rulleskøjter eller skadede.



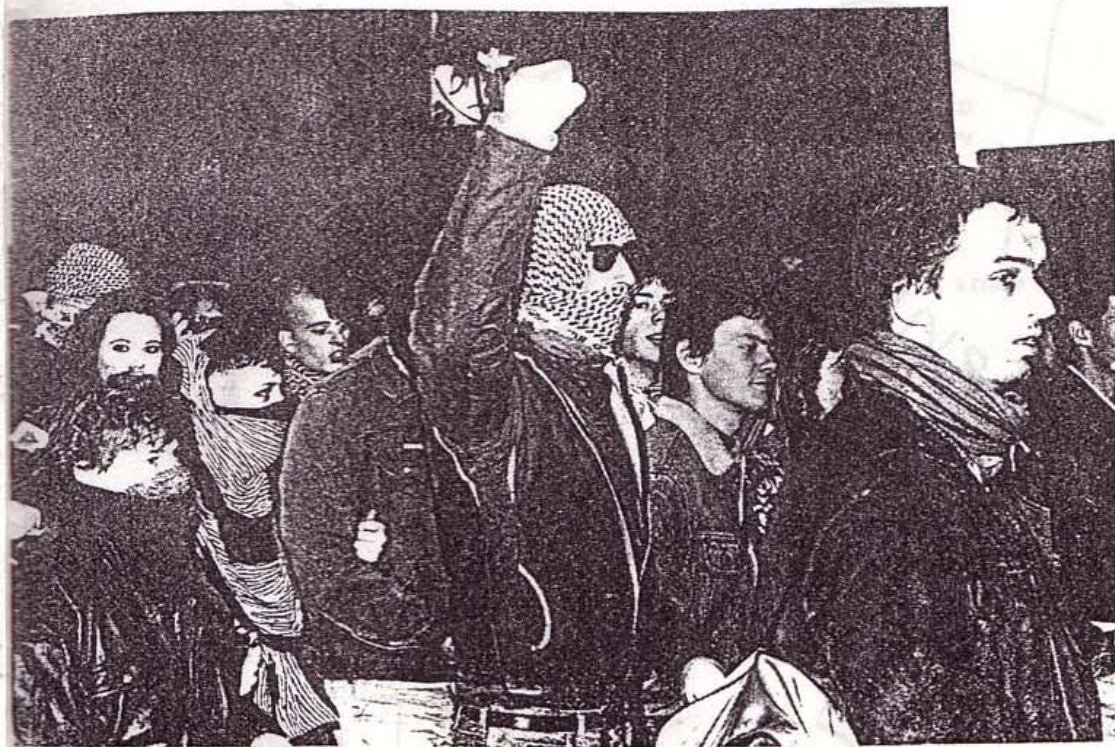
Antiracisme demonstrationen fandt sted torsdag hvor turen gennem København bl.a. passerede Schell huset samt Syd-

afrikas konsulat og et Sydafrikansk flyselskab. De mange upopulære steder blev mødt med skældsord og vrede konstateringer, men dette skabte dog ikke nogle problemer. Også denne dag endte som planlagt.

Det gjorde fredagens optog heldigvis også. Denne gang galt det fatigdoms aktionen. Der var dog blevet planlagt nogle "tag selv" aktioner som også blev praktiseret i diverse supermarkeder, men det førte dog ikke til større hovedvirkninger.



Demonstrations ugen var færdig og det blev fejret med en gigant vellygget fest i ungdoms huset, hvis der altså var noget at fejre. Ugens optog havde skam vagt opsig, men hvilken opsig. Et dybt chokeret Danmark fuglte politis handlinger, som de ikke havde set ligende ved andre demonstrationer. Hovederystende udtalelser såsom "Det var godt de unge betjente fik afreageret" dryppede bare mere malurt i bæret. Disse kommentare blev dog mødt med modsagn som "Det er ikke polities opgave at lade sig provokere og sætte sig håndfast i respekt" jo tilhængerne var skam mange på hver side.



Her på skolen er der jo som sagt nogle som har haft den oplevelse at opleve det hele "live" og efter at have hørt deres udtalelser, er der vist ingen tvivl om hvor vores sympati ligger. Politis handlinger har helt været skræmmende uhammet

Rabatkort

zoner 10 rejser 70 kr.

Kortet skal stemples ved rejsens begyndelse. Ved omstigning til bus og i tog med regelmæssig billetkontrol skal kortet vises. Kortet skal i øvrigt vises på forlangende. Læs om gyldighed på bagsiden.

Kl.	Dato	Zone	Val
120124		43	
054032		01	
120301		01	
130270		04	
130230		01	
130120		01	
110111		01	
09123053			

Sandy desert regions are the typical habitat of brass dragons, whose cavernous lairs are often found therein. Brass dragons are quite forward and officious, and they love to converse. They are rather selfish and tend towards neutrality because of this.

for her vil
rimle med ferie
ere, og der-
interesse for
ten så let
ikke gå.

WANN SOLLN WIR

Maja ergo!

HOLD KÆFFER OK.

KØBMAND LEIF NIELSEN
Kr 7.50

Katrine

København vi

Ribo

er som: Inter-
lidaritet,
racisme og
optoget var
ikke helt
agt i efter-

nationalt se
miljø, anti

Jens

BYBDR
Kølle-Jens



Som vi alle
er blevet kl
gik efterårs
demonstrati
sentanter fr

uden grund i

JENS!
HILZEN?
Mija

omsider
over, fore-
eriereens BZ
on, med repræ-
na Smededal.

FOK O

after. I den
ville demons

Maja er den
bedste.

berører emne

fattigdom.

Henrikette!

som demonstra-
benhavn ned,
idag eftermid-
le til fredag
me periode
stranterne



LORTELORT SVEN

Maja er den
aller-bedste!
Farvel

glade danske
med større i
budskabet, n
skulle det i

LORTE - LAND



Official Advanced Dungeons & Dragons