Tåstrup Roleplaying Club

NR. 2 '86 - AUGUST



INDHOLD

SIDE

1 FORSIDE
2 INDHOLD
3 FRA FORMANDEN
4 INDKOMNE LASERBREVE
5 DUEL
11 NYT TIL AD&D
13 MONSTERS
15 TILBUD
16 NEWS

FRA FORMANDEN

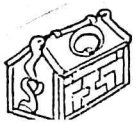
Hvad laver du nu. Hvis du er en hjernedød rotte så ved du ikke at du læser, men så vil jeg til gengæld fortælle dig at du læser. Du læser TRC's© klubblad nr. 2. Og dette betyder også, at TRC© holder sit treddie møde, og at du sidder med noget hånden, som om 2oo år er antikvarisk. Dette betyde også, at dine børnebørn kan sælge dette blad og få penge nok til at købe en laser-blaster.

I dette nummer kan vi bl.a. præsentere flere nye monstre ; Et movementsystem til AD&D ; Nogle tilbu fra OS + m.m. I dette nummer vil vi gerne sige tak til Lars Jalking, der som den ENESTE har lavet noget til dette nummer (godtnok på opfordring men hvad?). DET ER FOR SLØVT, i skulle alle stilles op foran muren, og skydes med dum-dum kugler. Her sid der vi i vores ansigts fodsved og knokler, så må i også lave noget. Ellers ved i hvad der sker.

Deadline til næste nummer er 3o SEPT.







AD&D DUEL

Vi vil i år gerne afholde en AD&D duel. Duellen afholdes efter de regler der findes i Players Handbook og DMG, med de ændringer, der findes nedenfor. Andre regelændringer gælder ikke, uanset om de måtte være betegnet "official" af TSR og/eller mr. Gygax.

Ved tilmeldingen (til undertegnede) afleverer man en beskrivelse af den figur man vil deltage med. Beskrivelsen skal indeholde figurens klasse(r), niveau(er), fordeling af abillity scores, udstyr (både alm. og magisk). Der skal gøres rede for, hvad det forskellige udstyr koster. Spell-books slås af mig. Duellerne vil blive afholdt på TRC's møder. Duellen har 8 pladser, og dem, som først tilmelder sig har størst chance for at komme med. Duellen er kun åben for mennesker, uden psionics. En duellant kan have een eller to klasser. For duellanter med to klasser kræves, at niveauet i den klasse, man er skiftet væk fra, er lavere end niveauet i den, man er skiftet til. Der gælder de sædvanlige regler om hitdice og krav til abillity scores for toklassefigurer, se Players Handbook s. 33.

Alle duellanter har ved duellens start en alder på 39 år. Visdommen stiger med alderen pga. erfaring, man får altså ikke visdomspoint, hvis man ældes magisk.

Duellanterne har flg. abillity scores: 17, 15, 14, 13, 12, 11, disse kan man anbringe på de seks abillities som man vil. Dette er de faktiske abillity scores, efter modifikation for alder.

En duellant med kun een klasse har 250.001 XP, en duellant med to klasser har 150.002 XP, at fordele mellem dine to klasser efter eget valg. Dette er det faktiske antal XP, efter bonus for abillity scores.

En duellant har det gennemsnitlige antal hitpoints for en figur af hans klasse(r) og niveau(er), med sædvanlig afrunding, dvs. halve rundes op. En 9. niveau fighter vil altså have 9 x 5,5 = 50 HP.

Hver duellant har 11.000 GP. til at udstyre sin

figur med. Et sæt tøj har man i forvejen, det samme gælder de materielle komponenter til spells, som der ikke er angivet nogen pris for. Man kan købe såvel almindeligt som magisk udstyr; med flg. begrænsninger:

- Ønsker og genstande der giver ønsker er ikke tilladt.
- Artefacts & relics er ikke tilladt.
- Priser for nogle genstande er nævnt i den medfølgende prisliste. Andre priser er som i Players Handbook og DMG

Mellem hver duel har figuren en hviledag, hvor han/hun kan handle. Man kan sælge til halv pris, og købe til listepris.

Spellcasters kan på hviledagen bruge 8 timer til at oplade/udskifte spells, dvs. i alt 32 spellniveauer, hvis de handler dog kun 6 timer, altså 24 spellniveauer.

Der anvendes et initiativsystem, der adskiller sig fra det officielle. Hver spiller slår en T6. Dette slag plus våbenets speedfactor er nummeret på det segment, hvor angrebet kommer. For magi anvendes castingtime i stedet for speedfactor, for de spells, hvor castingtime er opgivet i segmenter. En kamprunde har så mange segmenter, som det er nødvendigt.

Hvis en spellcaster vil kaste en spell, og slår et initiativslag der er skarpt større end modstanderens slag+speedfactor, kommer angrebet inden han er begyndt på sin spell, og hvis det gør skade mister han koncentrationen og kan intet foretage sig i den runde, men spellen er IKKE tabt.

Man bruger en hel runde, hvor man ikke laver andet, på at lade en tung armbrøst, i den næste runde har den speedfactor 1. En let armbrøst har speedfactor 4 ved gentagen skydning, hvis man bruger en hel runde på at lade den har den speedfactor 1 næste gang man skyder. Man kan ikke gøre andet i den runde man skyder med en armbrøst.

Andre missilvåbens speedfactor afhænder af deres

fire rate:

Firing rate : 1 2 3
Speedfactor : 4 2 1

To våben: Hvis man bruger et våben i hver hånd slås stadig kun en terning, og begge rammer deres speedfactor efter denne.

Dobbelt angreb: Hurtige håndvåben kan give to angreb hver runde. Dette kan IKKE gøres, hvis man angriber med to våben. Hvis et våben har S.F. 2 trækker man 2 fra "to hit" slaget for begge slag, ved S.F. 3 trækkes 4 fra. Med højere speedfactor kan man ikke normalt lave dobbelt angreb.

Hvis man laver to angreb med hånd- eller missilvåben bruges følgende initiativ regler: Der slås en terning. Det første angreb rammer sin S.F. efter denne. Det andet kommer 2 x S.F. efter det første. Hvis der er tre angreb (darts) kommer det tredie 3 x S.F. efter det andet. Eks.: en dart kaster slår 3 på terningen. Første dart kommer i 4. segment, anden i 6. og tredie i 9. segment.

I hver duel kæmpes, til den ene part er død eller diskvalificeret. Den anden er vinder, og går til næste runde. Vinderen overtager alt taberens udstyr.

Efter hver duel vil vinderen blive bedt om at lægge sine potions til side, hvorefter alt magi på ham vil blive dispelled. Skulle en modstander have lagt en curse på ham vil den også blive fjernet.

Der må ikke bruges magi undtagen under selve duellerne, dette gælder dog ikke helbredelsesmagi.

Det er tilladt at lade en del af sit udstyr blive udenfor arenaen. Det kan så ikke bruges i den duel, men heller ikke ødelagt. Taber man får vinderen også dette udstyr udleveret.

Duellanterne kan inden en duel aftale, at man ikke i første runde foretager sig noget offensivt. Offensive handlinger er sådanne, som øjeblikkeligt kan skade eller på anden måde påvirke modstanderen. Handlinger, som senere kan føre til skade på modstanderen betragtes IKKE som offensive. Eksempler: at påbegynde en call lightning spell, at lade en

armbrøst, at drikke en potion of giant strength er ikke offensive, mens hold person er.
Arenaen : Tegning af arenaen medfølger ikke. Et felt er en kvadratmeter. Alle mure er 1 m brede og 3 m høje. Væggene er "non-slippery very rough". Gulvene er stampet jord. Alle åbninger mellem stenmure hvadenten der er dør i eller ej, har en overligger, så man kan gå hen over dem, hvis man går på muren. Det er månerøs nat, midt i arenaen står en lampe. Alle døre lukker af sig selv, hvis man ikke tager særlige forholdsregler. Døre der er lukket med kiler og lign. kan åbnes med Bend Bars. Døre der er magisk lukket kan slås i stykker med våben. De har 30 HP. Man vil normalt kunne høre modstanderen, hvis han er tæt på. Basis afstanden afhænger af hvad modstanderen foretager sig:

Står stille	:	3 m
Går (klatre)	:	6 m
Løber	:	12 m
Fremsiger spell	:	6 m
Move silently	:	0 m

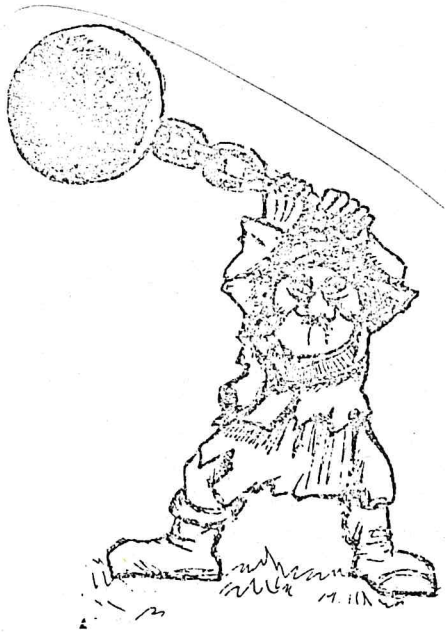
Hvis modstanderen har metalrustning(over studded leather) på dobles den afstand han kan høres. Hver mellemliggende mur trækker 4 m fra afstanden, og hver dør 2m. Afstanden gælder, hvis man står stille og lytter. Hvis man foretager sig andet er afstanden 1/3 af den angivne.
Arenaen er uden loft, og at vejrudsigten lyder på "let til frisk, senere mod syd drejende overskyet, med temperaturer nogenlunde som forrige mandag". (C)opyright Total Petroleum

PRISLISTE

Flg. er rettelser til prislisterne for magisk udstyr i DMG:

Potion of animal control	:	type 1-15	400
		type 16-19	800
		type 20	1600

Potion of dragon control	:	een farve	5000
		flere	9000
Potion of giant control	:	hill	1000
		stone	2000
		frost	3000
		fire	4000
		cloud	5000
		storm	6000
Potion of giant strength	:	hill	900
		stone	1000
		frost	1100
		fire	1200
		cloud	1300
		storm	1400
Potion of human control	:	type 20	2000
Ring of invis. w.inaudi.	:		15000
Ring of protection	:	8000 + 2000 pr AC+	
Ring of spellstoring	:	5000+500 pr spelllvl.	
Bag of tricks	:	type 1-5	10000
		type 6-8	15000
		type 9-0	20000
Girdle of giant strength	:	5000 pr dam. +	
Iounstones	:	type 1-6	30000
		type 7	40000
		type 8	5000
		type 9	8000
		type 10	5000
		type 11 25 l.	10000
		type 12 50 l.	30000
		type 13 pris og virkning som ring of spellstoring, dog kan samme sten indeholde spells fra flere klasser og antallet af spells er ikke begrænset , det er kun antallet	



		af spell lvl.
	type 14	8000
Medallion of esp	: type 1-18	10000
	type 19	20000
	type 20	30000
Quaal's feather token	: anchor	2000
	bird	3000
	fan	4000
	swan boat	5000
	tree	6000
	whip	7000

Robe of useful items har 10 ekstra "items", de slås af DM og meddeles ejeren inden duellens start.
Robe of entanglement er IKKE tilladt.

Selvom DMG angiver, at flere eksemplarer af en genstand findes samme sted, som f.eks. ved pile, så er den angivne pris en stykpris.

Kun genstande nævnt i DMG kan købes. Man kunne f.eks. af prislisten få det indtryk, at man for 30000 gp. kunne købe en GIRDLE OF GIANT STRENGTH, der giver +6 på dam., men sådan en findes ikke i DMG, og eksisterer derfor ikke. Det samme gælder en RING OF SPELLSTORING med kun en spell.

Claus Ekstrøm
Søndertoften 272
2630 Tåstrup
(02) 99 95 52



Nyt til AD&D

Movement

Der har ofte været diskussion om, hvor langt man kan gå på en fase/tur/runde o.s.v.

Armor	meter
None	12
Leather / Padded	10
Ring mail / Studded leather	9
Scale mail	8
Chain Mail	7
Banded mail / Splint mail	6
Plate mail	4



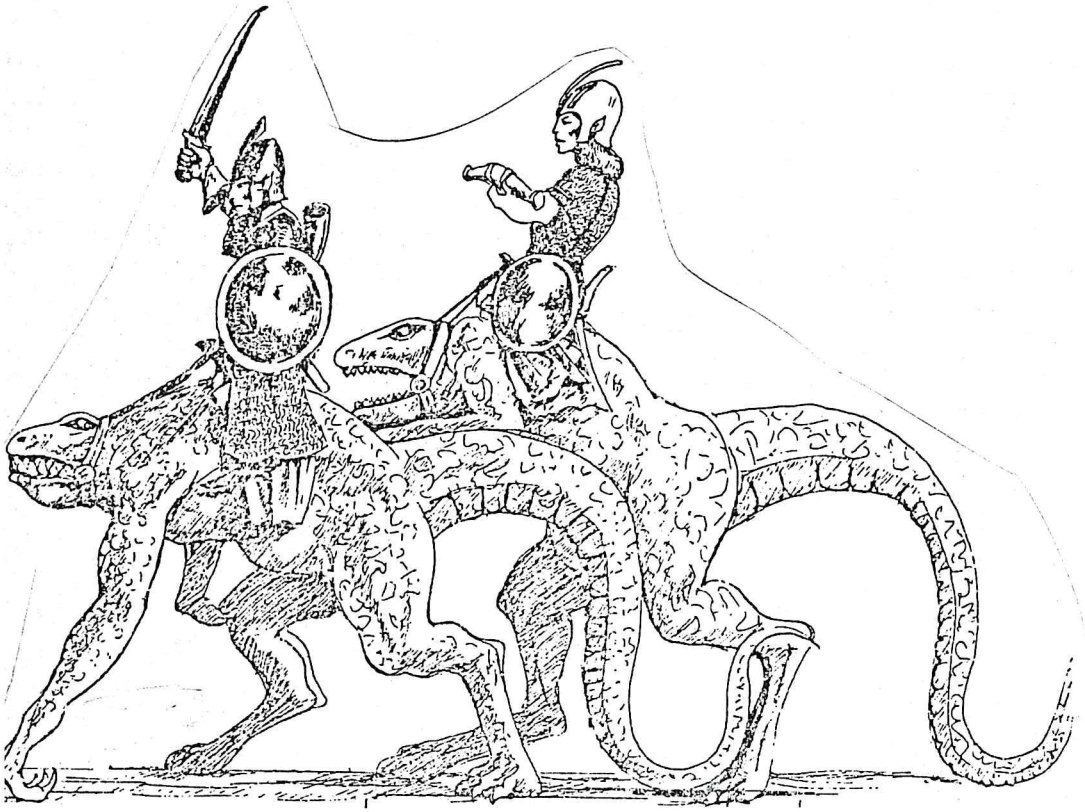
Systemet fungerer på den måde, at alt efter hvilken rustning du har på. Et skjold trækker 1 meter fra, En magisk rustning giver dig evnen til at kunne gå 3 meter mere f.eks. giver en magisk pladerustning evnen til at kunne gå 7 meter. DOG IKKE OVER 12

Crossbow

Fire Rate	Range S	M	L	Armor Class Adjustment 10	9	8	7	6	5	4	3	2
HEAVY ½	8	16	24	+4	+4	+4	+4	+3	+3	+2	+1	0
LIGHT 1	6	12	18	+3	+3	+2	+2	+1	0	-1	-1	-2

Damage:	Weight	S or M	L
Quarrel (or Bolt), light	½	1-8+1	1-6+1
Quarrel (or Bolt), heavy	2	1-1o	1-8

Denne dam er baseret på film og bøger, hvor det tydeligt viser at en armbrøst bolt kan gå igennem gennem en 5 tommer tyk egetræsdør (12,5 cm).



MONSTERS

MEAM

Frequency: Common
No. of appearens: 1-1o
AC: See Below
Move: 1o"
Hit Dice: 2-5
% in lair: 6o %
Treasure type: J+L(x HD)
No. of attacks:1
Damage/Attack:1-1o
Special attacks:Nil
Special defenses:See Below
Magic Resistance:Standard
Intelligence:Low-Average
Alignment:Lawful Evil
Size:L (8'-1o')
Psionic ability:Nil

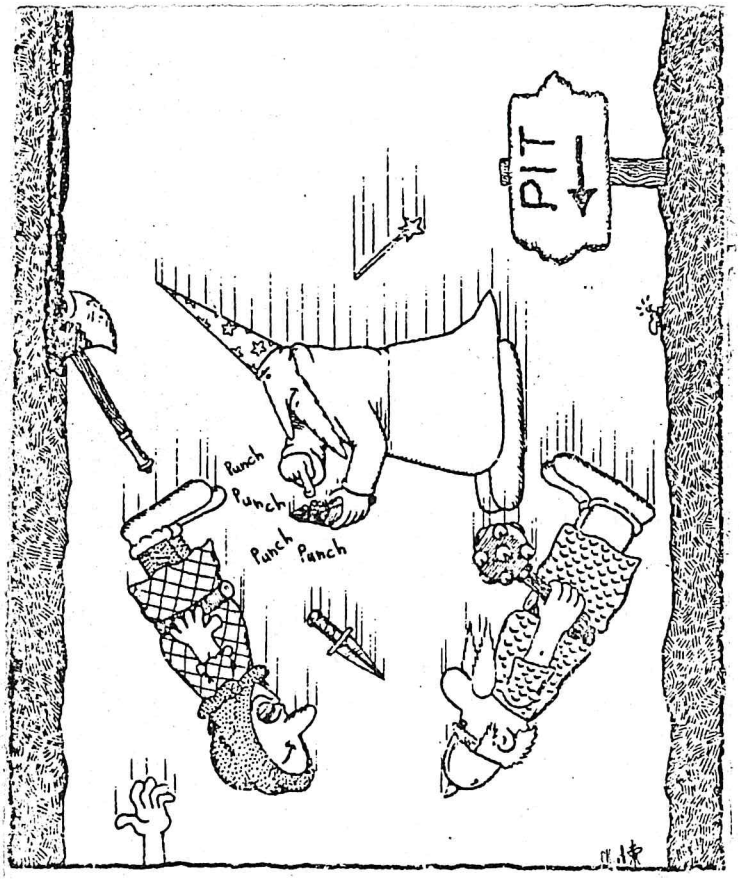
Meam looks a little like Ogres, but they don't have 18-oo in strength like a Ogre.

They have the special ability to absorb the metal the is hit by and use it as armor. I.e. if a meam is attacked by a fighter with a long sword, the fighter in the first round should roll enough to hit AC 5 but if he hits the Mean and does damage his sword will be absorbated

ing the Meams AC by 1 making it 4; offcourse the sword is useless: the only thing back is the leather around the handle!·
Magic sword will have a saving throw vs. disintegrate. A +4 sword will have +4 on the throw.

After a number of turns equeal to the Meams HD the metal slowly will drop of leaving a clear track.

Offcourse a dagger will only improve it´s AC by a ½ and a twohanded sword by 1½ and so on. A Meam will ONLY effect the metal in the weapon leaving the rest as it is.



"HE'S CALCULATING OUR FALLING DAMAGE."

TILBUD

Vi har fremskaffet nogle tilbud til JER, de skulle helst være billigere end FANTASK priser.

Players Handbook	170
Monsters Manual	170
Monsters Manual II	170
Fiend Folio	170
DMG	210
Oriental Adv.	170
Legends & Lore	170
Unearth Arcana	170

Da vi ikke har så mange bøger på lager, får dem, som bestiller først, størst chance, for at købe en bog.

MVH. TRC's Rabatklub.

Norm. Pris

PH/MM/MM II/FF/OA/LL/UA / á 180

DMG á 220

STOR RABAT

NEWS

Følgende dage skal vi spille:

7/9 Det er i dag. (SMART IKK')
5/10 Denne dag er det i lokale 1, fordi lokale 4 er optaget.
2/11 Næstsidste gang inden jul
7/12 Sidste gang inden jul. Stor overraskelse (JUHU)

Stave- og tyrkfejl eksisterer IKKE i dette blad. Så hvis du har læst forkert bedes du kontakte : DFFKØSIKH (Dansk Forbund For Kroniske Øjensydomme, Som Ikke Kan Helbredes)

I næste nummer:

Rettelser til munk i OA
Flere nye geniale (?) ting til AD&D
OG FORHÅBENLIG NOGLE LÆSER INDSLAG!!!!!!!!!!
+ m.m.

ALLE DAGE KL. 12⁰⁰
I FRITIDSCENTRET,
POPPELALLE 12
2630 TÅSTRUP

LOKALE 4 (UNDT. 5/10)