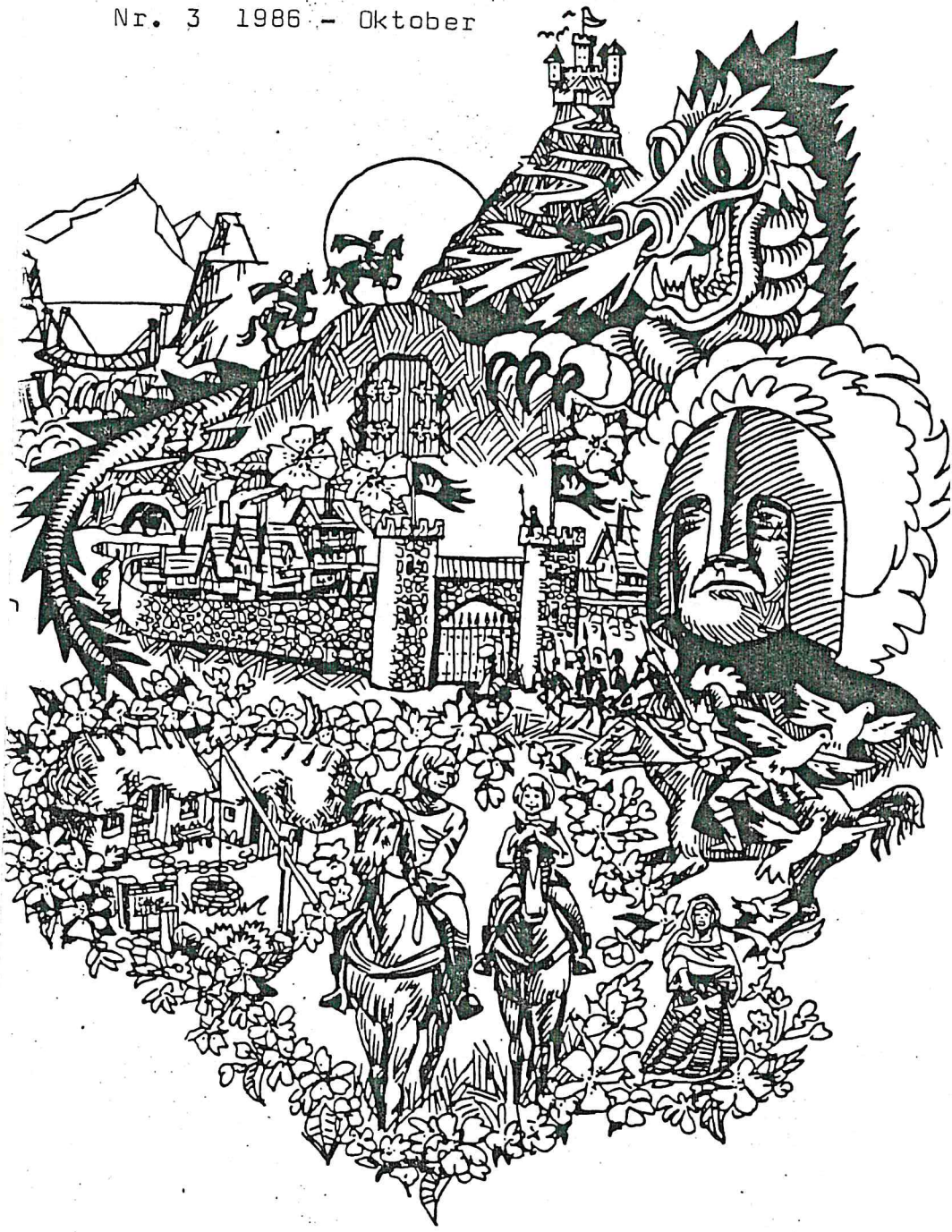
Tåstrup Roleplaying Club

Nr. 3 1986 - Oktober



INDHOLD

Side:

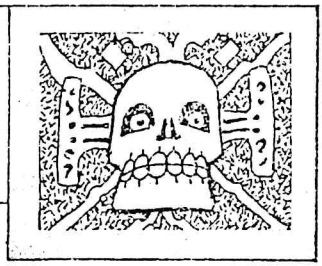
1 Forside
2 Indholdsfortegnelse
3 Fra Formanden
4 Nyt til AD&D
5 - " -
6 - " -
7 En kort tegneserie
8 News

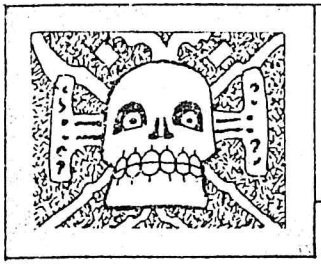


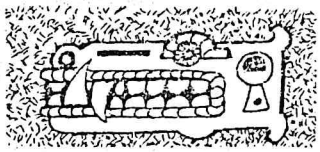


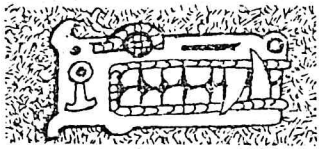
Redaktionen består denne gang af:

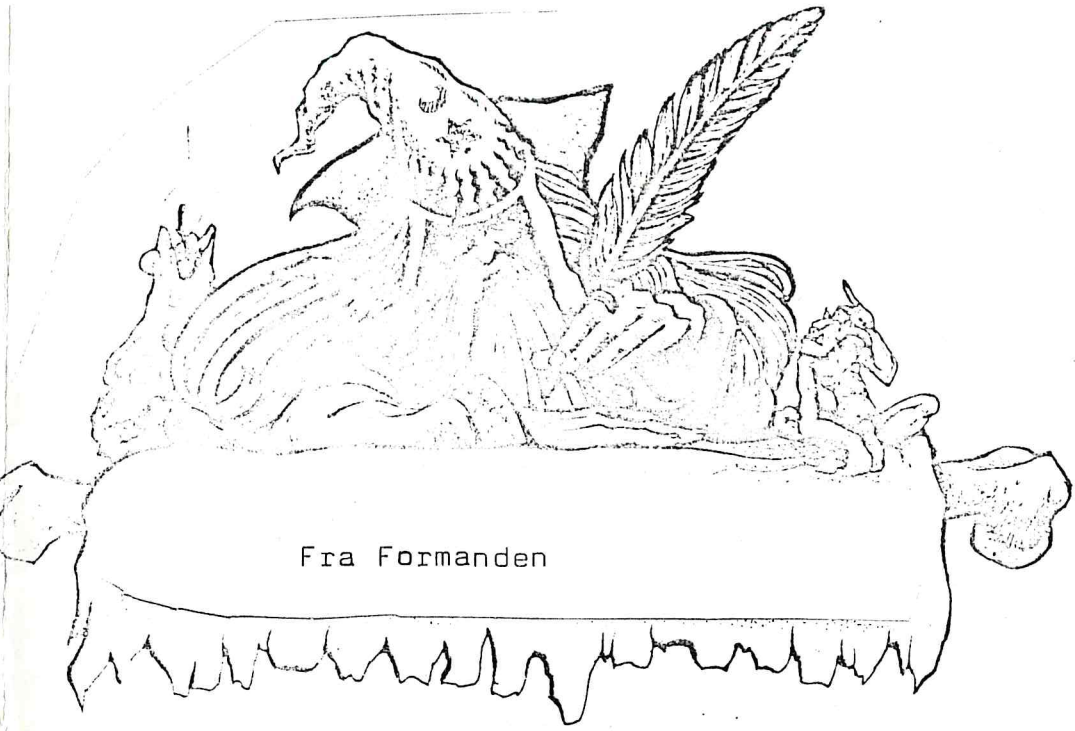
Claus Ekstrøm
Søndertoften 272
2630 Tåstrup
02 99 95 52











Fra Formanden

Igen i dette nummer ser vi tydeligt, hvordan ungdommen sløser sin kostbare tid væk, med alle mulige andre ting end at skrive til os. Der er, ligesom i sidste nummer kun En, ja E-N, som har villet løfte pennen fra bordet, og nedfælge et par ord. Lige som sidst er det også Lars Jalking, der til denne gang har lavet et sump-system og en tegneserie. Til alle jer andre: Skriv ind om hvordan i fik slået en 12 level magicuser ihjæl Skriv om noget. Vi mangler stof.





Nyt til AD&D

I AD&D og for så vidt også andre rollespil er man ofte i tvivl om man er højre-, venstrehåndet eller ambidextrous. En nem metode er at rulle en D2o og en D6. Hvis D2o'eren er større en D6'eren så er man højrehåndet (over 8o% chance). Hvis D6'eren er større end D2o'eren, så er man vanstre-håndet. Hvis terningerne viser det samme er man ambidextrous.

Power Feel er en evne, så magic-users (evt. illusionister) kan "føle", og der er noget magisk i nærheden. Det skal her siges, at formularer under 4 lvl. ikke kan føles. (altså ikke sleep). Chancen for at føle noget er Int.+Wis delt med 3. Derefter lægger du dit level gange 2 til. Det er din procent-chance for at føle noget.

Power Feel har en range:

Short:	3o' 1o m.	+1o%
Med. :	45' 15 m.	-5 %
Long :	6o' 2o m.	-2o%



S.P.S.S.

Strikkers Patent Sump System er et system, så man ved hjælp af sin D2o kan bestemme, om man begynder at synke eller man får taget det afgørende skridt ude i de Sorte Sumpe.

Alle personers basischance er lo. Fra denne trækker du, alt efter hvilken rustning du har på, et tal fra

Hvis du har:

None	-o
Shield only	-1
Leather or padded armor	-2
Studded leather or ring mail	-3
Scale mail	-4
Chain mail	-5
Splint mail or Banded mail	-6
Plate mail	-7
Plate mail + shield	-8

Et skjold trækker en fra.

Hvis du har:

Sumpsko (hjemmelavede)	+1
Sumpsko (håndværk)	+2
Sumpsko (magiske)	+3



En sump er heller ikke ens over det hele, det kommer an på sværhedsgraden:
Hvis det er en:

Sump af dynd med tuer + tykt lag grene	-1
Sump af dynd med tuer	-2
Sump af dynd uden tuer	-3
Kviksand - Bundløst pladder	-4

Oven i alt dette skal du lægge din dex. bonus (att.) Alt dette lagt sammen giver dig din chance for at bevæge dig det stykke, som DM'en siger er muligt. For eksempel: Fergganlin en 3 lvl tyv med 18 i dex. skal gå 100 meter over en sump. Inden Ferg går over laver hun et par sumpsko, som hun tager på. Hun vælger også, at hun ikke vil smide den læderrustning, som hun er glad for. Chancen er: 10-2+1-3+3=9.
Dette skal Ferg slå UNDER med en D20. Tallene står for

10 = Basischance
-2 = Læderrustningens vægt
+1 = Fordi Ferg tog hjemmelavede sumpsko på
-3 = Fordi det var en sump af dynd uden tuer.
og +3 = Fordi Ferg har 18 i dexterity



SATANS OSSE! HER BLIVER MAN FORFULGT AF EN HEL ORC HÆR....

OG SÅ GÅR FAKLEN UD!

CRASH

KLIRR

BONK

AV!

DER ER LYSBAG DEN DØR. JEG ER REDDET

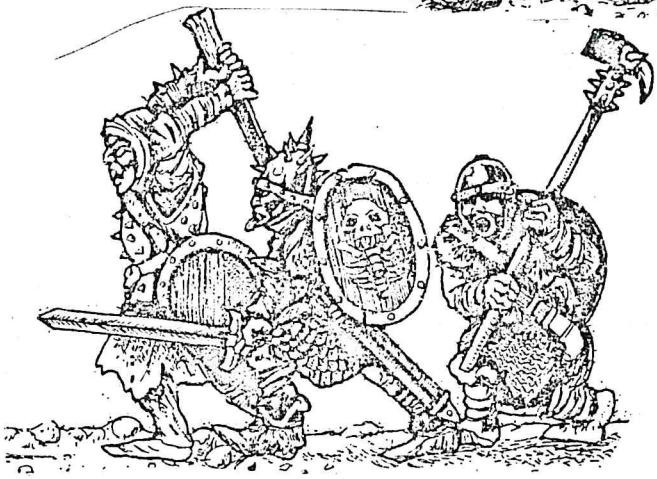
CLICK

iiiii

SKRID!!

?





NEWS

Disse dage SKAL vi spille:

5/10 Lokale 1. Det er i dag
2/11 Næstsidste gang inden jul. Her afholdes noget af vores duel
7/12 Sidste gang inden jul. Duellens Finale + stor overraskelse.

Lige som sidst bedes stave- og tyrkfejl henvendes til:
DFFKØSIKH, og for dem som ikke ved det står det for: Dansk Forbund For Kroniske Øjensydomme, Som Ikke Kan Helbredes

Vi er kede af, at vi ikke har kunnet overholde, hvad vi lovede sidst med hensyn til munken i OA, til gengæld kan vi i næste nummer forhåbentligt byde på:

Nogle læserindslag
Mere nyt til AD&D og evt. til andre rollespil
En artikel om STAR FRONTIERS og LORDS of CREATION
+ m.m.

KL 12⁰⁰, I FRITIDSCENTRET
POPPEL ALLE 12
2630 TÅSTRUP
LOKALE 4

mvh.
TRC.