3 The Realm of ADVENTURERS

1990 K.R.B-



The Realms of Adventurers
v/ Søren Parbæk
Tambosundvej 28 th.
9220 Aalborg Øst.
Telefon: 98 15 95 82
Giro: 2 12 21 03

The Leaders of the Adventurers

Så er endnu en måned gået, og denne gang er TRoA udkommet en uge senere end normalt. Dette skyldes ikke, at vi for en gang skyld ikke har overholdt vores deadline, men at den som et forsøg blev sat en uge senere.

Siden sidst har vi blandt andet fået svar fra fritidsnævnet på vores ansøgning om godkendelse og lokalestøtte. Dette svar var desværre negativt, da vores vedtægter ikke var gode nok, samt at der tilsyneladende var politisk modstand til at godkende en rollespilsforening. Bestyrelsen arbejder selvfølgelig videre på sagen, og vil forsøge at få ændret vedtægterne på en ekstraordinær generalforsamling onsdag den 25. april kl 1800 i studiekredslokale 4 i medborgerhuset, for dermed at bane vejen for en ny ansøgning.

På trods af det kedelige budskab fra kommunen, drog jeg til København, for at overvære Dansk Rollespilsforenings generalforsamling, der blev afholdt i Brønshøj på medborgerhuset Pilegården. Der kom lidt over 20 personer til generalforsamlingen, og der var repræsenteret 7 foreninger, hvor TRoA var den største, og sammen med Sønderborg, var de eneste fra Jylland. Generalforsamlingen forløb ellers godt, men TRoA´s udsendte var meget træt, da jeg kom hjem til Aalborg, for det var ikke blevet til meget søvn siden fredag morgen.

TRoA har som bekendt, også afholdt vores første turnering, hvor vi startede med at afholde generalforsamling. Både generalforsamling og turnering findes omtalt andetsteds her i bladet.

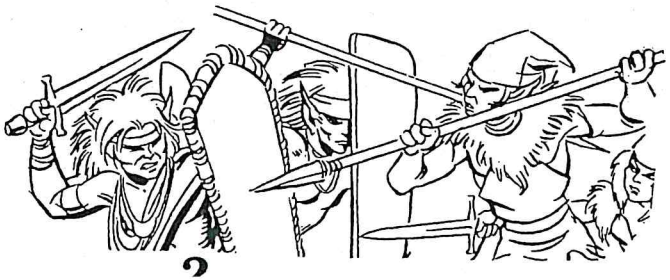
Herudover har jeg løbende været i kontakt med klubber rundt omkring i hele landet, og med hjælp fra ODDS (Organisationen De Danske Spilklubber) har vi nu adresser på 37 klubber. (Og kontakt med ca 15 af dem) Netop i forbindelse med ODDS, der er ved at starte op som endnu en landsorganisation, er der lagt op til en konflikt mellem DRF og ODDS om hvem der skal arrangerer "Danmarksmesterskabet" i rollespil. TRoA vil iøvrigt se tiden lidt an, med hensyn til ODDS, men det er sikkert, at vi vil følge udviklingen.

Netop som en følge af disse kontakter har vi modtaget en lidt sen invitation til et spiltræf arrangeret af FRN (Forenede Rollespillere i Nordsjælland) der vil blive afholdt i weekenden 31/3-1/4. Spiltræffet var ikke så stort, men det var rart at få indbydelsen alligevel.

Her til sidst, vil jeg gerne byde velkommen til alle nye medlemmer, og opfordre alle medlemmer til at deltage aktivt i klubbens arbejde, herunder indsende artikler og kommentarer til dette blad. Det er også fint, at vi sætter rekord, både med hansyn til antallet af aktiviteter på medborgerhuset, (6/uge) og medlemstallet, der nu er oppe på 80.

Med venlig hilsen

Søren "Sam" Parbæk.



Indholdsfortegnelse

Side	2	The Leaders of the Adventure
Side	4 - 5	The Cavalier
Side	6 - 7	Rolemaster **Intro**
Side	8	Generalforsamling 1990
Side	9	Intern Turnering 1990
Side	12 - 13	Ny Spell til AD&D 2. Edition
Side	14	The Dragonlance Competition
Side	16	TRoA søger klublogo
Side	17	Indkaldelse til Ekstraordinær generalforsamling
Side	18 - 19	**Time - Map**
Side	20	What´s coming up in TRoA
Side	22 - 23	Monstre til D&D og AD&D
Side	24	**BattleTech**, a game of armored combat
Side	25	Brev til TRoA´s redaktion
Side	26	Svar på nævnte brev
Side	27 - 31	Ild & Ludobrikker, hin 7. afsnit
Bagsiden		**Opslagstavlen**

Redaktion: Karsten Rasmussen (Sky)
alias Kith-Kanan, the Wanderer
alias Kalthanan Stormblade



Søren Parbæk
Lasse Winther
Ronny Jeppesen
Anders Kristensen
Bent Holm
"Fodrappen hin Jepp."



Desuden bidrag af Peter Poulsen & Bjarne Vestbø
Johan Tandrup Kensler

Øvrige indkomne artikler, anmeldelser etc. vil blive bragt i de kommende numre af dette før så ugennemførte, men nu så suveræne blad TRoA, der endnu aldrig har **misset** en **Dead-Line**, så bare bliv ved med at sende materiale ind til klubbladet, og hjælp derved til, at TRoA altid kommer ud til tiden.
Til alle Jer, der allerede har bidraget/eller bidrager med materiale til bladet vil vi gerne sige: "**TAK**, for hjælpen med at lave et bedre blad"

The Editor

The Cavalier

Frit efter Unearthed Arcana og Dragon #148

Af Lasse Winther.

The cavalier er en helt ny class til AD&D, der laver attack og saving thorws som en fighter. En cavalier skal have mindst 13 i Str, Con og Dex, men har ingen prime request og kan ikke tage nogen weapon specialision. Det er desuden kun racerne Elvere, Halvelvere og mennesker der kan bliver cavalier, men kan så frit vælge allignment.

Kun PC´ere af social upper class kan blive cavaliers direkte, medens andre må begynde som horsemen med -1500 xp. På -500 xp bliver man lancer og til sidst på 0 xp kan man først rigtigt begynde som cavalier. Som horseman starter man med 1d4+1 hp og får endnu 1d4 som lancer og endnu 1d4 som første level cavalier. Herefter er det 1d10 der skal bruges til yderliger hp, men husk, at constitution bonus først tildeles på 1. level.

En cavalier kan bruge alle våben, men der er nogen, der er mere foretrukne end andre. Disse våben er: Lance, sword (ikke short), scimitar, horseman´s flail, horseman´s mace, horseman´s pick, dagger, hand axe, javelin og bee de corbin. For elvere og halvelvere kan der også være tale om short- eller shortcomposite bow.

På 1. level får cavalieren 3 weponprofencies, der skal bruges på: Lance, sword og et horseman´s våben. Disse 3 våben er kendt som cavalierens "Weapons of Choice" og med disse våben får cavalieren +1 to hit med, dog +2 hvis han er mounted. Han får også flere angreb med disse 3 våben: Level 1-6: 3/2; Level 7-12: 2/1; Level 13+: 5/2. Med alle lances giver han +1/level mere i damage når han er mounted, ellers kun +1. En heavy horselance giver damage som en awl pike, hvis den bliver brugt fra jorden. Medium og light horselance giver damage som spear. Alle 3 horselances beholder deres speedfactor. En lance er cavalierens foretrukne våben, og desuden er cavalieren immun overfor fear.

En cavaliers armor betyder meget for hans ære, og derfor vil en cavalier aldrig gå i leather, studder leather og padded armor. Af samme grund vil han heller ikke bruge et wooden shield.

En cavaliere får også en parrering ability. Han kan trække alle sine to hit bonuser fra en enkelt angribers attack roll. Han kan også parrerer med sit skjold. Her kan han trække alle bonuser fra skjoldet pluds en for skjoldet selv, fra en angribers attack roll. Han kan dog kun parrerer en gang hver runde med våben og skjold, selvom han har flere attacks.

En cavalier er nærmest født i en saddel, og skulle hans hest falde, er der 84+1/level % chance for at han ikke ryger af hesten. Skulle han

The Cavalier

Frit efter Unearthed Arcana og Dragon #148

falde af hesten, er der samme chance for at han ikke kommer til skade.

Netop fordi cavalieren beskæftiger sig så meget med ridekunsten, får han nogle specielle færdigheder eftersom han stiger i level.

3. level: kan en cavalier **hoppe** meget hurtigt op på hesten, selv i full plate mail.

4. level: female elven cavaliers kan håndtere, ride og kæmpe fra en enhjørning (unicorn)

5. level: kan tilskynde sit ridedyr til en +2" movement o 6 turns inden det får indvirkning på det.

7. level: kan nu håndtere, ride og kæmpe fra en pegasus.

9. level: kan han bruge en hippogrif

10. level: kan han bruge en griffon eller dragon (DM´s Judgement)

Alle en cavaliers bonuser gælder også for dette dyr.

På grund af cavalierens evne til at bedømme heste, vil enhver hest udvalgt af en cavalier have +2 hp/hitdice. Han kan også se om en hest er af lav (< 1/3 af max hp), middel, eller høj(> 2/3 af max hp) værdi.

En cavalier får followers som fighteren, og når hans styrker kæmper, skal der være en fanebærer med cavalierens vimpel. (med hans logo på) Denne vimpel skal også være på cavalierens lance. Hvis en af vimplerne bliver eroberet vil cavalieren gøre alt for at generobre den.

Efter en cavalier har fået sin keep, fortress eller lignende, kan han forvente kost og logi hos alle andre cavaliers af samme alignment.

Cavalieren får 3 weaponprofs og 2 nonweaponprofs på første level, og herefter en af hver for hver 2. levels. Den ene nonweaponprofs. på level 1, skal bruges til ridning (landbased), den anden kan vælges som fighter.

PALADIN: En paladin er en subclass af cavalieren, og får alle cavalierens egenskaber og sine egne.

SOLAMNIC KNIGHTS PÅ KRYNN: Disse får også alle en cavaliers egenskaber.

Experience Points	Exp. Level	12-Sided Dice for Accum. Hit Points	Level Title
(-1,500 — -501	*0*	*1d4 + 1*	*Horseman)*
(-501 — -1	*0*	*2d4 + 1*	*Lancer)*
0 — 2,500	1	1 + 3*	Armiger
2,501 — 5,000	2	2	Scutifer
5,001 — 10,000	3	3	Esquire
10,001 — 18,500	4	4	Knight Errant
18,501 — 37,000	5	5	Knight Bachelor
37,001 — 85,000	6	6	Knight
85,001 — 140,000	7	7	Grand Knight
140,001 — 220,000	8	8	Banneret
220,001 — 300,000	9	9	Chevalier
300,001 — 600,000	10	10	Cavalier
600,001 — 900,000	11	10 + 3	Cavalier, 11th
900,001 — 1,200,000	12	10 + 6	Cavalier, 12th

* If qualification for 1st level required progression through the [illegible] 0-level grades, then hit dice for 1st level are 3d4 + 1, but in all other cases 1d10 + 3 applies.

300,000 experience points per level for each level beyond the 12th. At 13th level and above, level title is Cavalier Commander.

Cavaliers gain 3 h.p. per level after the 10th.

Rolemaster™, en introduktion.

Af Søren Parbæk.

Er du ved at være lidt træt af AD&D og trænger til nye udfordringer, så burde du måske overveje at kigge på Rolemaster. Her har du nemlig spillet der kan opfylde de fleste af dine drømme om hvad et godt rollespil er.

Generelt: Rolemaster er opbygget med 10 forskellige stats, der ved en porcentsats viser forholdet til en "normal" person. Herudover kræves der til alle specielle handlinger, noget der hedder skills, der viser hvor godt du har lært netop denne skill. Næsten alt i Rolemaster bygger på procentsatser (01-100)

Rolemaster grundsæt består af følgende 3 bøger:

Character Law: Her er der regler for hvordan du fremstiller dig en spilleperson, en opgave der godt kan synes uoverkommelig første gang. Du har her i grundsættet mulighed for at vælge mellem 20 forskellige professioner. (Classes) I Rolemaster går du på "indkøb" for at få de skills (Ex: Svømning, Brug magiske ting, kæmpe med sværd o.s.v) som du selv synes din spillerperson har brug for at kunne klarer sig. Du har selvfølgelig ikke ubegrænsede midler til at købe ind for, det bliver fastsat ved hjælp af 5 af dine 10 forskellige stats. Herudover er der også beskrivelser til GM/DMen af hvordan almindelige ikke voldelige handlinger afvikles.

Arms Law: I denne bog er der regler for alle former for kamp, samt det er her alle tabeller over våbenene er samlet, samt der findes tabeller for criticals og fumbles. Et angreb i Rolemaster starter med at se hvor god spillerpersonen er med det våben han bruger. Dette er udtrykt ved størrelsen af den skill, han har i det våben. Til dette tal lægges 1d100, der fortæller hvorgodt dette slag var. De to tal lægges sammen, og der fratrækkes modstanderens forsvarsbonus, hvorefter resultatet findes i tabellen for det brugte våben. Herefter slås der critical, igen 1d100. (Dette er normalt i Rolemaster, da der findes 5 forskellige criticals A=let E=svær) Resultatet findes igen i en tabel.

I dette system findes der også regler for blandt andet martial arts og mounted combat.

Spell Law: I denne bog findes alle regler , der vedrører spells, samt der findes over 2000 (to tusind) forskellige spells, der er indelt i 3 forskellige "Realms", der afspegler hvilken form for energi, der bliver brugt til spells´ne.Hver af de 3 realms består af forskellige lister, der igen er opdelt alt efter hvilken profession din spillerperson har.

Rolemaster er bygget op omkring et sæt basisregler, hvor det er op til spillerene og GameMasteren at fastlægge hvormange detaljer, som

de ønsker med. Rolemaster er forsynet med utroligt mange alternative regler, og det giver netop muligheden for selv at vælge.

Hvis vi kigger lidt på tilbehørslisten, så findes der 3 Campaigns, hvor der så er mulighed for at udvide op til over 60 forskellige professioner og udvide de ca 30 orginale skills til lidt over 150 forskellige skills. Herudover kommer så en fordobling af antalles af spells, så det samlede antal kommer op over 6000. Udover disse 3 Campaigns, findes der bøger som "Creaturers & Treasuraues" og et par stykker til.

I de tidligere afsnit har jeg ikke fortalt hvilke verdener, der er udgivet moduler til. Det drejer sig om J.R.R. Tolkiens **Middle-Earth** og magiens paradis: **Shadow World**. De fleste moduler er meget grundigt skrevet, og indeholder oplysninger om bl.a: Klima, lokalpolitiskeforhold samt det absolut nødvendige, nemlig grundige oplysninger om personer og grundplaner og kort.

Som en konklution på dette, vil jeg sige at Rolemaster er det bedste rollespil i Fantasy-genren, som jeg endnu har spillet (Også incl GURPS). Den eneste hage ved dette system er prisen, idet den er meget høj, både for grundsystemet (ca 450 kr) og for de bedste moduler, der ligger på 150-170 kr alt efter hvor de bliver købt.



GENERALFORSAMLING

Som nok De fleste ved blev der den 10/3-1990 afholdt generalforsamling i Medborger Husets store sal. Først og fremmest vil bestyrelsen gerne sige tak, til alle dem, der mødte op, og gjorde det hele lidt mere interessant.

Genneralforsamlingen startede med, at formanden Søren Parbæk fortalte om klubbens opstart, og hvad der er sket frem til nu. Derefter blev regnskabet gennemgået og vedtaget.

Næste punkt på dagsordenen var indkomne forslag, men dem var der ikke mange af, så hvis Du har nogle forslag til den ekstraordinære generalforsamling, så er Du velkommen til at skrive dem ned og sende dem til: Søren "Sam" Parbæk, Tambosundvej 28, 9220 Aalborg Øst

Men der kom dog lidt, så som forslag til en læserkonkurrence i klubbladet vedrørende et Logo til klubben, hvor til der blev nedsat et bedømmelsesudvalg, forslag til en turnering i Warhammer Battle, evt. mod andre klubbers hære. Der blev også snakket om KØB & SALG af rollespil i klubbladet, samt indførelsen af en opslagstavle i samme. Hvis man ønsker noget optaget under rubrikken Køb & Salg (K&S) kan man skrive til Karsten "Sky" Rasmussen, Dronningensgade 36, 9400 Nørresundby.

I forbindelse med valget til bestyrelsen var der ingen andre kandidater end De genopstillede, hvorefter disse blev genvalgt for 2 år.

De genvalgte er : Ronny "Ron" Jeppesen, Claus "Pus" Rasmussen og Allan "All" Larsen.

Bestyrelsen består desuden af : Sam , Sky og Jørn "Hjo" Hjortshøj, samt Anders "Samson" Kristensen, sidstnævnte har observatørstatus.



MEDLEMSTURNERING i TRoA

Det var alt jeg ville sige om generalforsamlingen og går over til medlemsturneringen, som startede lige efter. Medlemsturneringen var delt op i 2 hovedspil: AD&D og D&D, som blev spillet henholdsvis Lørdag og Søndag.

Om Lørdagen blev der spillet fra ca. 12.00 til 23.30.

Om Søndagen blev der spillet fra ca. 11.00 til 14.30.

Derefter var der præmieoverækkelse, vinderne i AD&D blev:

1: Jan Madsen

2: Kim Madsen

3: Thomas (Ham, der mangler et efternavn).

Vinderne i D&D blev:

1: Dennis Tranholm Jensen

2: Jørgen Juhl

3: Henrik Schou

Det sjove er at bemærke, at nummer 1 og 2 i AD&D er brødre. I AD&D var der 19 deltagere og i D&D 20 deltagere. Det er gennemgående for lidt, da næsten alle deltagere deltog begge dage. Så der har været cirka 30 deltagere ialt i turneringen, 7 officials og dommere, samt alle Dem der kiggede ind eller deltog i spillene på 1 sal.

Netop på 1 sal blev der afholdt følgende aktiviteter: Space Hulk, Warhammer Battle, Warhammer Fantasy Roleplaying og AD&D.

Vi takker Alle de fremmødte endnu en gang, og opfordrer herved medlemmerne til at møde talstærkt frem, når Vi i TRoA afholder vores Eksterne Turnering "The Realms of Roleplay" i weekend i August.

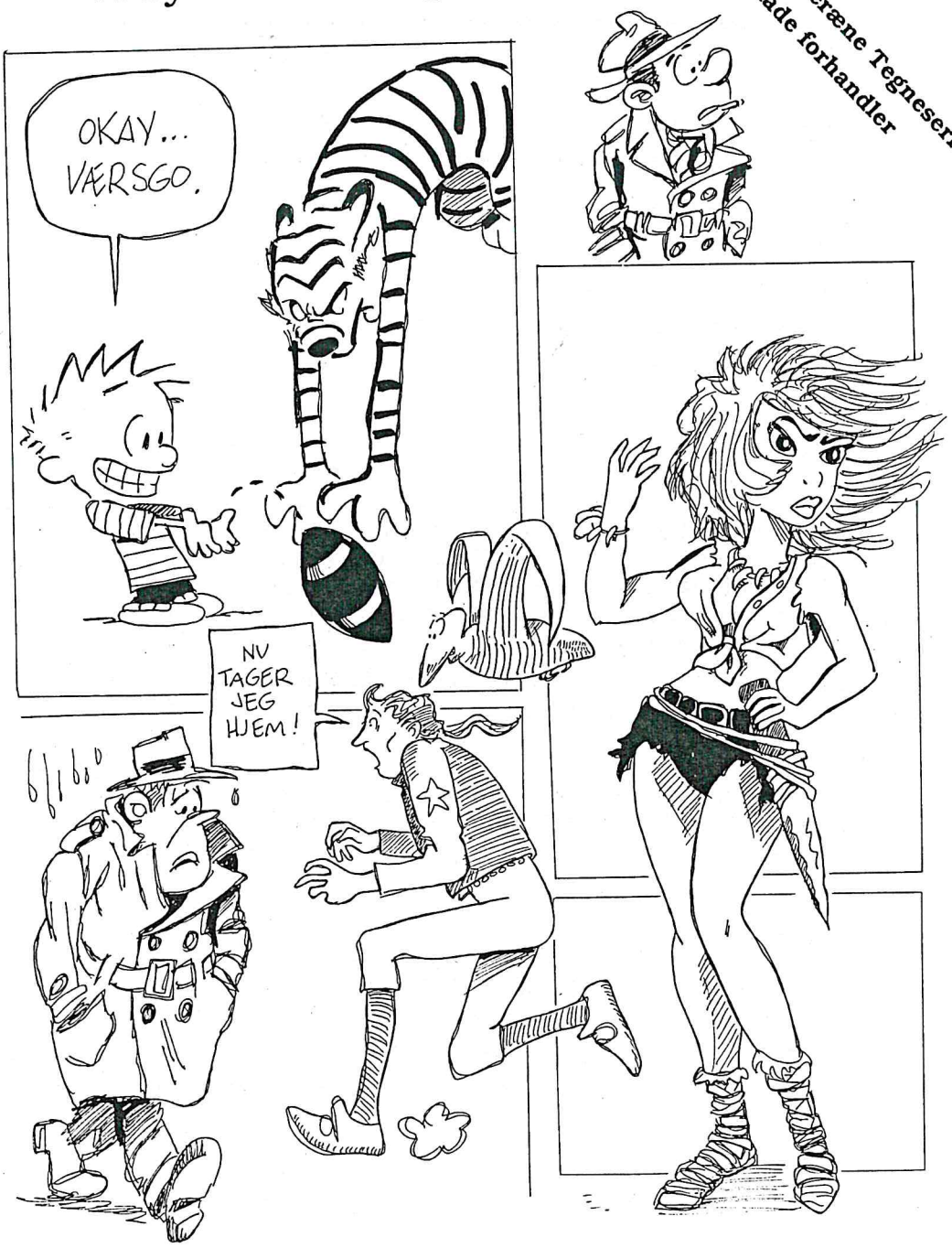
RON



LÆSEHESTEN

Vi bytter bedst og billigst

…borgs mest suveræne Tegneserie og brugt plade forhandler



1 ÅRS FØDSELSDAG i rollespilsafd.
HOS SAMSONs BOG og IDE

Vi fejrer fødselsdag med en hel masse skøre tilbud og aktiviteter - vil Du være med så læs denne side grundigt og sørg samtidig for at holde øje med vores informationstavle i butikken:

Onsdag d. 11/4-1990 om eftermiddagen har vi tømt et af vores vinduer og fyldt det op med nogle rollespilsfolk - hvad der bliver spillet kan Du se i butikken - men under alle omstændigheder kan Du selv få lejlighed til at spille med

Mandag, Tirsdag og Onsdag bliver der nogle vanvittige billige tilbud - men det vil JEG ikke afsløre her. (TIL den vakse læser - kig ind i Samsons Bog & Ide).

Lidt information vil jeg dog lade sive:

AD&D THIEVES HANDBOOK	(Normal 168,-)	**99,-**
ALLE ENKELTFIGURER	(Normal 15,-)	**10,-**
LØS MALING	(Normal 15,-)	**10,-**
SPELLJAMMER	(Normal 210,-)	**148,-**
SPACE HULK	(Normal 348,-)	**248,-**
BARGAIN BOX(10 FIGURER)	(Normal 99,-)	**39,-**

Gælder kun 9, 10, 11 April 1990 - og kun så længe lager haves

Ps: Der er andre tilbud i butikken . . .

Spell from the Dragonlance novel "Stormblade", discovered by a kender (AD&D 2. Edition)

This spell is the first ever to be created by a kender, as a result of his background behaviour. The story of a kender and a magic flute inhabited by the soul of a dead mage: "If you put your mind to it and move your fingers at will, you will be able to give all known spells a twist your opponents will never forget, or even survive as the flute is based on the mages soul and the holders ideas."

The spell created is as follows, the soul in the flute instructed the kender Lavim Thwisleknot to play a curtain tune that would created a **Sleep-Spell**, but instead the kender asked what would happen, if he just thought of another spell. The mage soul ordered him to do as told, and as you all know, kenders do not like to be given orders, so he just did as he pleased, nearly killing his rangercompanion, and taking 5 Dark Dwarves by surprise, thus was created the famous

Smell-Spell: (Evocation) 3. lvl. Mage Spell

Range	50 yards
Components	M, or by playing a Flute like "Magesoul"
Duration	2d4 rounds
Casting Time	3
Area of Effect	40 foot-cube
Saving Throw	Special

With this Spell the caster or Fluteholder creates a greenish smoke-cloud up to 10 foot away from his position. For every round inside the smoke you must make a saving throw (normal) to avoid effect. When save is failed roll 1d8 on this table to determin the outcome:

1: Victim is reeling and unable to attack, because of nausea for 1d4 rounds.
2: Victim double over in sudden stomach pain, fells seasick (Sits this fight over).
3: Victim gets a rash, duration up to 3 days before it wears off.
4: Victim blinded for 1d4 rounds.
5: Victim acts like a drunkard (-2 to hit, -1 to damage).
6: The whole body is itching, victim will try to get his/her armor of as soon as possible (First Thing).
7: Victim takes a deep breath and is out for 1d6 rounds.
8: Roll twice on the effect table.

Please note that when a victim first is fallen for this Spell on a failed saving throw, the second failed saving throw does not give a new effect, but the first effect is made stronger. For instance: Kervin the famous Bard of Guilder is caught in a Smell-Spell and fails his save, the first time he rolls. The result of effect is (5: Acts drunk with -2 to hit & -1 to damage). On his second roll he succeed, but the third is failed, giving him a further -2 to hit, -1 dmg. He is acting like, he is getting more drunk every round.(Now the poor Kervin has a -4 to hit and -2 to damage). You just double up the effect next time the save is failed.

The duration of this spell is halved in a breeze, and useless in strong wind.

Material component is several molden raspberryleaves and the ear of a skunk.

The spell is know to me as I found on Scroll in my latest Adventure

Kith-Kanan, The Wanderer



The DRAGONLANCE Competition 1990

Konkurrencen er netop slut - og her præsenteres vinderne:

Der deltog over 75, så selve aktiviteten medførte en masse nye ansigter i butikken. Præmierne kan afhentes hos SAMSONs Bog & Ide, Slotsgade 15, 9000 aalborg fra og med den 4. April 1990.

1. Præmie Dragonlance Legender bind 1 - 6

vundet af: Helle Klodsø
Fyrrehøj 3
9210 Aalborg Øst

2. Præmie Dragonlance Krøniker bind 1 - 6

vundet af: Lars Rasmussen
Slåenvej 2
9000 Aalborg

3. Præmie Dragonlance Heroes Figurer fra Ral Partha

vundet af: Jeppe Rosenkrantz Andersen
Pernillevej 1
9000 Aalborg

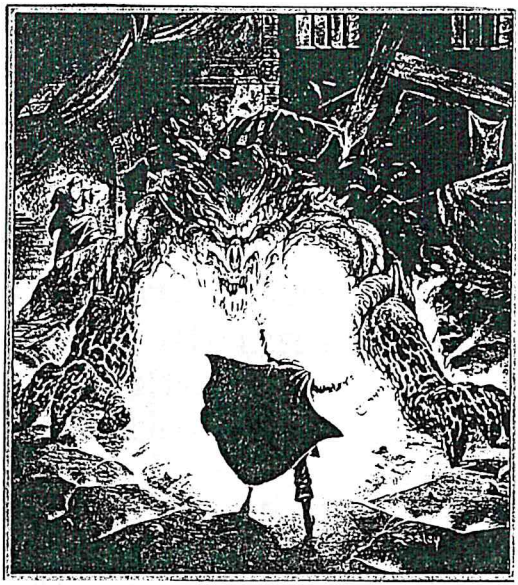
4. Præmie Terningsæt (6 stk af de Krystalklare)

vundet af: Søren Larsen
Skovlykke 20
9210 Aalborg SydØst

Til alle andre, som deltog, men ikke vandt kan jeg kun sige: "Tak for den interesse I har vist - og kik ind i påskeferien til vores 1 års fødselsdagsaktiviteter i **Rollespilsafdelingen**

Vi ses - Anders Kristensen

DRAGONLANCE
udgives af Lademanns Forlag



Endelig på dansk:

Dragonlance legenderne Bd. 3 - 4
Ialt udkommet:
1: Den Sorte Kåbe
2: Præstekongen
3: Tidens Flod
4: Dværgekrigene

Nr. 5 & 6 kommer her sidst i Marts, først i April !

88,- pr. bind



Har Du også læst Dragonlance Krønikerne
1: De Første Tegn
2: Drageskygger
3: Dragemørke
4: Dragelansen
5: Dragekrigen
6: Mørkets Dronning

78,- pr. bind

The Realms of Adventurers søger et logo/mærke.

Logoet skal bruges til blandt andet:

Brevparpir
Medlemskort
Trøjer
Klubstempel
og meget mere...

Har du et kreativt øjeblik, papir og pen, så har du muligheden for at vinde: 1 stk gavekort á 200 kr til køb af rollespil/figurer.

Indsend/aflever dine forslag til:

The Realms of Adventurers
c/o Søren Parbæk
Tambosundvej 28 sth
9220 Aalborg Øst

Alle indkomne forslag vil blive bedømt af følgende udvalg:

Christian Lehmann
Denis H. Berthelsen
Ronny Jeppesen
Anders Kristensen
Søren Parbæk

Sidste indlevering/sendelse: 4/5 1990
Resultatet offentliggøres i TRoA nr 5.

The Realms of Adventurers overtager alle rettigheder på det vindende forslag, og forbeholder sig iøvrigt ret til at bruge alle de indsendte forslag i forbindelse med klubbens arbejde.

The Realms of Adventurers
v/ Søren Parbæk
Tambosundvej 28 th.
9220 Aalborg Øst.
Telefon: 98 15 95 82
Giro: 2 12 21 03

Indkaldelse til ekstraordinær generalforsamling i TRoA Onsdag den 25. april kl. 18,00

I forbindelse med kommunens afvisning af TRoA´s ansøgning om kommunalt støtte, ser bestyrelsen sig nødsaget til at indkalde til ekstraordinær generalforsamling, for at få ændret vedtægterne så de kan accepteres af kommunen.

DAGSORDEN:

1: Valg af dirigent og referent.

2: Indkomne forslag.

3: Ændring af vedtægter.

4: Eventuelt.

Foreslag til dagsordenens punkt 2 og 3 skal være bestyrelsen/formanden ihænde **senest den 18 april kl. 18.00**

Med venlig hilsen

Søren "Sam" Parbæk.



Hvordan bruges TRoA´s Time-Map ?

Time-Map er en kalender over hvilke TRoA arrangementer, der afholdes på medborgerhuset i næste måned. arrangementerne er åbne for alle medlemmer, men der er ofte sat et maksimalt deltagertal, for at alle kan få noget ud af at komme. Det er også muligt for ikke-medlemmer at prøve et par gange for at se hvad der foregår. (Herefter må de melde sig ind for at forsætte.)

Arrangementer i April:

Warhammer Fantasy Roleplay: Så er det tid til at drage til "The Empire", for at stifte bekendskab med alt hvad der hører hjemme i denne middelalderverden herunder diverse magtintriger, magicians og andre ting, der er med til at skabe et godt eventyr.

AD&D Dragonlance 1: Dette hold skulle det samme som HJO kørte i sidste måned, selvom der er kommet en ny DM til. Undertitlen på dette eventyr er "Med døden på skovtur." Dette eventyr, er iøvrigt skrevet af DM´en i egen person.

D&D Begynder: Her har alle begyndere, og dem som ikke har den helt store erfaring med rollespil, en chance for at prøve "Spillet, der startede det hele" Der vil være løbende optag af nye spillere, men det er smart at sikre sig en plads ved at tilmelde sig.

Rolemaster "Lorien": Efter spillerkurserne er tiden nu kommet til at prøve at spille. Dette eventyr finder sted i J.R.R. Tolkiens verden "Middle-Earth" i elverriget "Lorien". Her vil der være mulighed for at møde nogle af de mest berømte elver i hele Middle-Earth.
Dette hold er fuldt optaget, men mød op for afbudspladser.

AD&D Dragonlance 2: På dette hold har de to Dragonlance hold fra sidste måned fundet sammen og søger nu nye udfordringer på Krynn. Samtidig har holdet blevet overtaget af en ny spilleleder.
Dette hold er fuldt optaget, men mød op for afbudspladser.

AD&D Lost Empires: Her er der chance for at få afprøvet alternative regler, racer og classes. DM´en har selv opbygget den verden som spillet foregår i, og her er menneskerne kun en race som alle de andre. Gudernes handlinger kan til tider være vanskelige at forstå, men det er vel heller ikke meningen ? Dette hold har tidligere kørt privat, men er nu blevet flyttet ned til medborgerhuset.
Dette hold er fuldt optaget, men mød op for afbudspladser.

Time-Map April 1990.

Dag	Dato	Aktivitet	tid	lokale	type	GM	Aktivitet	tid	lokale	type	GM
Mandag	2	Warhammer F.R.P	1830-2300	2	game	KEM					
Tirsdag	3	AD&D Dragonlance 1	1830-2300	2	game	LAW	D&D Begynder	1830-2300	3	game	DAD
Onsdag	4	Rolemaster Player 2	1830-2300	2	play2	SAM					
Torsdag	5	AD&D Dragonlance 2	1830-2300	2	game	KIM					
Fredag	6										
Lørdag	7	AD&D "Lost Empires"	1230-1800	2	game	TOK	**Deadline TRoA #4 med post/levering til SKY**				
Søndag	8										
Mandag	9	Warhammer F.R.P	1830-2300	2	game	KEM					
Tirsdag	10	AD&D Dragonlance 1	1830-2300	2	game	LAW	D&D Begynder	1830-2300	3	game	DAD
Onsdag	11	Rolemaster "Lorien"	1830-2300	2	game	SAM					
Torsdag	12	---Skærtorsdag---									
Fredag	13	---Langfredag---									
Lørdag	14										
Søndag	15										
Mandag	16	---2. Påskedag---									
Tirsdag	17	AD&D Dragonlance 1	1830-2300	2	game	LAW	D&D Begynder	1830-2300	3	game	DAD
Onsdag	18	Rolemaster "Lorien"	2000-2300	2	game	SAM	Bestyrelsesmøde	1800-2000	3		SAM
Torsdag	19	AD&D Dragonlance 2	1830-2300	2	game	KIM					
Fredag	20										
Lørdag	21	AD&D "Lost Empires"	1230-1800	2	game	TOK	**Klubbladet trykkes på AUC kl 0900**				
Søndag	22										
Mandag	23	Warhammer F.R.P	1830-2300	2	game	KEM					
Tirsdag	24	AD&D Dragonlance 1	1830-2300	2	game	LAW	D&D Begynder	1830-2300	3	game	DAD
Onsdag	25	Rolemaster "Lorien"	1930-2300	2	game	SAM	Generalforsamling	1800-1930	4		SAM
Torsdag	26	AD&D Dragonlance 2	1830-2300	2	game	KIM					
Fredag	27										
Lørdag	28	AD&D "Lost Empires"	1230-1800	2	game	TOK					
Søndag	29										
Mandag	30	Warhammer F.R.P	1830-2300	2	game	KEM					
Tirsdag	1	AD&D Dragonlance 1	1830-2300	2	game	LAW	D&D Begynder	1830-2300	3	game	DAD
Onsdag	2	Rolemaster "Lorien"	1830-2300	2	game	SAM					
Torsdag	3	AD&D Dragonlance 2	1830-2300	2	game	KIM					
Fredag	4										
Lørdag	5	AD&D "Lost Empires"	1230-1800	2	game	TOK	**DRF-CON i København. Se info i næste nummer.**				
Søndag	6						**DRF-CON i København. Se info i næste nummer.**				
Mandag	7	Warhammer F.R.P	1830-2300	2	game	KEM					
Tirsdag	8	AD&D Dragonlance 1	1830-2300	2	game	LAW	D&D Begynder	1830-2300	3	game	DAD
Onsdag	9	Rolemaster "Lorien"	1830-2300	2	game	SAM					
Torsdag	10	AD&D Dragonlance 2	1830-2300	2	game	KIM					
Fredag	11										
Lørdag	12	AD&D "Lost Empires"	1230-1800	2	game	TOK	**FASTAVAL i Århus. Se info i næste nummer.**				
Søndag	13						**FASTAVAL i Århus. Se info i næste nummer.**				

I denne måned er de fleste hold fyldt op, men prøv at ring for at høre om der ikke skulle være en ekstra plads. Der var selvfølgelig også den mulighed at du kunne starte dit eget hold. Hvis du har lyst til det, så tag og ring til mig (98 15 95 82) og så finder vi et lokale til dig og dit hold.

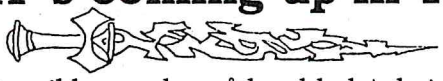
Deadline for næste Time-Map er 18. april.

Husk at når du tilmelder dig, er du sikker på en plads...

SAM = Søren Parbæk	98 15 95 82	LAW = Lasse Winther	98 17 26 03
SKY = Karsten Rasmussen	98 17 80 42	KIM = Kim Madsen	98 13 69 59
KEM = Kenneth Madsen	98 14 67 63	TOK = Thomas Knudsen	98 13 71 35

Med venlig hilsen SAM.

WHAT´s coming up in TRoA



Som De fleste af Jer vil bemærke, så har bladet, hvis ikke skiftet karakter, så skiftet Lay-out og udseende, ihvertfald, hvad angår trykket inden i bladet, og sådan skal de kommende numre af **TRoA** se ud, hvis vi her på redaktionen, har noget at skulle have sagt i den sag.

Desuden vil vi gå væk fra den linie, der hidtil har været kørt om altid at levere et blad på 40 sider, da noget af indholdet så bliver noget hø, derfor er det blevet besluttet, at jeg, som redaktør, alene har den endelige afgørelse om, hvad der bliver trykt i bladet.

Linien i bladet vil blive lagt en hel del efter læsernes interesser, hvis De, da ellers tør komme frem i lyset med dem, så har i nogle ønsker, så skal i ikke tøve med at komme med dem.

Tegneserien "Hotspur" udgår, bl.a. pga. af det mørke tryk, der gør nogle af billederne direkte vanartede, når de først kopieres.

Indholdet i klubbladet vil dreje over på en mere rollespilspræget end annoncepræget stil, således udgår nyhedslisterne mod, at vi kan få spil, anmeldelser, Intro´s, "Dødsannoncer", Historier, Bøffer begået under et spil (Hvis nu en kriger på 16 år drikker en potion of Longivity og bliver overladt til sig selv, som 8-årig efter at være blevet rippet for et Plate Mail +3, der pludselig var alt for stor, et Long Sword +2, Flametongue, der pludselig var alt for tungt til de små arme, midt i ødemarken, overladt til gudernes barmhjertighed.) og meget andet !

Spil vi vil se nærmere på i nær fremtid:

ROLEMASTER

ElfQuest

Warhammer Fantasy Roleplay



Be there & Let the Dice roll

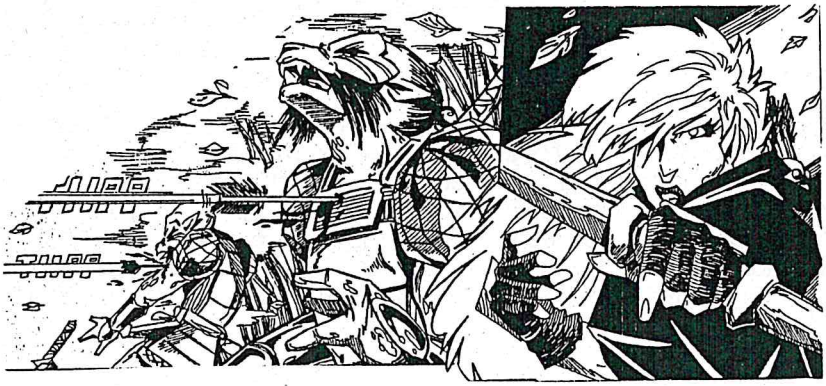
Kalthanan Stormblade

TRoA-Editor



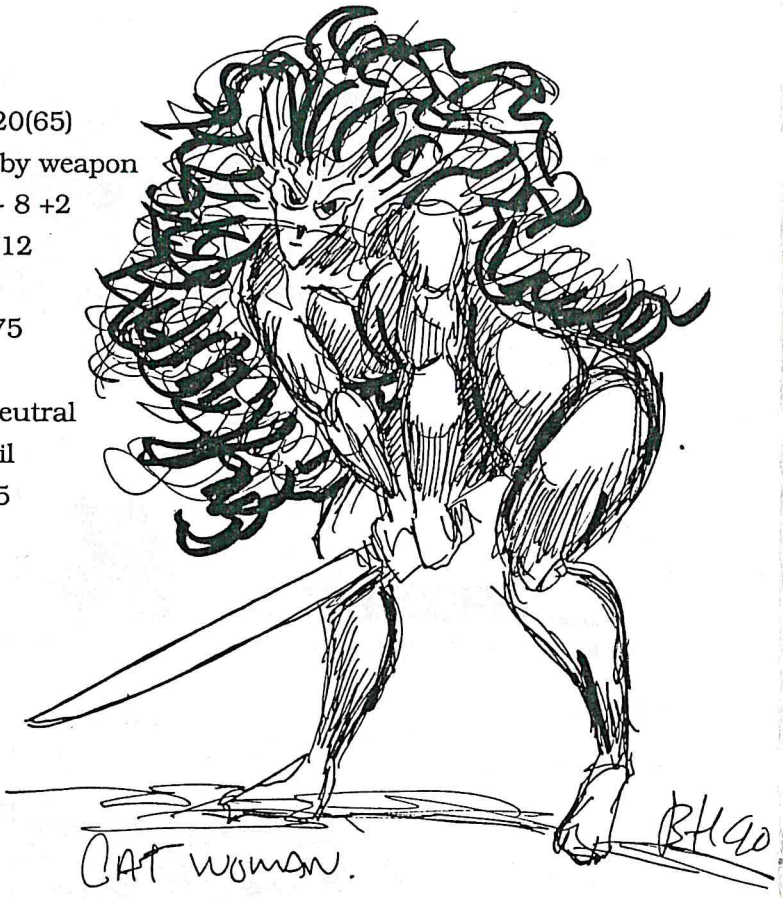
AALBORG HOBBY SERVICE
Nørregade 18 . Tlf. (08) 12 13 15 DK 9000 Aalborg

Hobby House
NØRREGADE 51
8000 Århus C - Postgiro 5 25 43 53 - Telf. (06) 12 00 62



CAT WOMAN

Armor Class	5
Hit Dice	5
Move	120(65)
Attack	1 by weapon
Damage	1 - 8 +2
No Appering	2-12
Save as fighter	5
Exp	175
Morale	?
Alignment	Neutral
Treasure Type	Nil
Thac0	15
Intelligence	5



Dette kattevæsen lever i flokke på store sletter og enge. De er som regel altid fredelige, og går sjældent ned i dungeons. Våbnet, som de bruger er en stødtand fra enten en elefant eller mammut. Disse tænder kan sælges. (Prisen varierer fra 10-1000 gp, DM´s choice). En Catwoman kan ikke tale med humans og humanoids, men kan kommunikere med de fleste almindelige dyr. Catwomen er ca. 150 cm høje, og færdes i flokke. I en flok på 20 er der kun en han, og det er selvfølgelig lederen.

WOLVERINE

Armor Class	7
Hit Dice	10
Move	100(70)
Attack	1 Bite / 2 Claws
Damage	2-20 / 2-12 2-12
No Appering	1-4
Save as fighter	10
Exp	900
Morale	8
Alignment	Neutral
Treasure Type	Nil
Thac0	10
Intelligence	8

Dette væsen er et uhyggeligt blodtørstigt bæst, især i en kamp på livet. Når den er i kamp og bliver dødeligt såret, på 10 hp eller mindre får den en bonus på +2 til alle sine slag. Disse væsner er næsten til at finde i alle omgivelser. En Wolverine kan godt tæmmes. men det kræver en utrolig god tålmodighed. En tam Wolverine adlyder det mindste vink fra sin herre, og vil kæmpe til døden for ham.



BATTLETECH armored combat Game

... Du hører tunge skridt bag dig. Med en hurtig og trænet bevægelse vender du dig om - og kigger direkte ind i anklen på en ARCHER. Du løfter blikket og når lige at se et grinende fjæs i cockpittet 12 meter over jorden, inden du bliver knust mellem archerens fod og klippen.

Året er 3050, og det er nu 1000 år siden russerne blev knust. Den teknologiske udvikling har gjort kollosale fremskridt. Universet er koloniseret, og alle er magtgale. Historiens gang er præget af hundredevis af kæmpekrige - Krige, hvor forskellen mellem sejr og tab ofte er baseret på nogle få personer.

Godt gættet

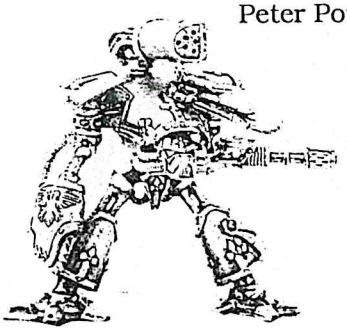
Din elitegruppe af kamprobotter står parat, og venter kun på, at du og dine kammerater fører dem ud på slagmarken til kamp og sejr!

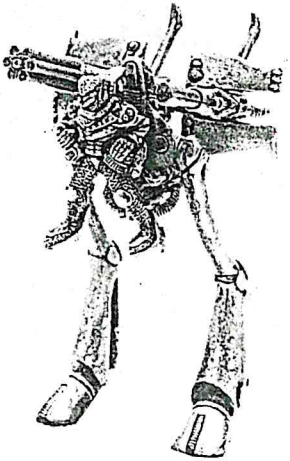
Hvis du nu er en af Dem, der ryster på hovedet, **Så Se Her**:

Vi er en gruppe af spillere, som i adskillige år troede, at AD&D var "The" rollespil. En dag spillede vi Battletech hos en ven, og vi har spillet det lige siden! Og nu har Battletech lige så meget at sige os som AD&D - To spil, som spillemæssigt i uhyggelig grad minder om hinanden. Hvis du nu er lige så interesseret, som vi blev, så kan du kontakte "Anders i SAMSON", iøvrigt den eneste forretning i Aalborg, der fører Battletech-the Roleplaying Game.

Med venlig hilsen

Peter Poulsen & Bjarne Vestbø





BREV TIL TRoA´s Klubblad

Følgende brev er blevet sendt til klubben af en person, der ønsker at være anonym, gennem "SAMSON´s Bog & Ide".

Indsenderen, Johan Tandrup Kensler, Niels Ebbesensgade 27, 9000 Aalborg, har følgende kommentaret til bladet:

Hej Anders

Hvad er nu det for noget l... Her sidder man og bider fingre (fordi neglene er slidt væk), og tænker: "Uh, hvad sker der nu med Baby-Jonan", og hvad sker der, han får kappet hovedet af. SLUT.

Slå Bent Holm meget hårdt i maven med en eller flere spidse ting. Du må gerne låne mit samuraisværd.

Der var noget med at "Dark Knight" kunne ønske, at Poul Schlüter skulle dø. "HVAD SVÆRT ER DER I AT DRÆBE DEN PSYKOPATISKE ZOMBIENØRD???" Kender du den nye TV-serie "Poul S. & De Morderiske Tøjbamser?", Nå, ikke! ! ! Nu gør du !

Hvad skete der med COMA-hjørnet? Kommer det igen? Og hvis ja, hvorfor, hvordan og hvornår? Hvorfor hedder bladet TRoA? Hvad med "UDE og HJEMME 2" eller "SAM har ingen hjerne" (UNDSKYLD)

Hvem er Abd Al´Razad? Er han Oluf-Bo i forklædning? Eller er han Chip´s mor? Hvordan kan det gå til? Har han/hun fået en kønsskifteoperation? Hvornår? Hv..? CUT ! ! !

Hilsen Johan (Ken)

Forslag til svar fra redaktionen:

"Ja Tak, vi vil gerne låne dit samuraisværd", desuden bedes besvaret, hvorfor COMA-hjørnet er holdt op"

SVAR FRA TRoA´s REDAKTION

1: Hvorfor er brevet egentlig tilstilet Anders, han sidder jo, som bekendt ikke i bladudvalget endnu?

2: COMA-hjørnet er ikke holdt op, forfatteren tilbringer bare så stor en del af sin kostbare tid på at bringe andre og ikke mindst sig selv i COMA, så nu håber vi snart, at han kommer sig over sit sidste alvorlige "FREAK OUT", så der igen kan komme nogle nye artikler, der beskæftiger sig med nogle af yderpunkterne i rollespillets verden.

3: Bladet hedder TRoA, som en forkortelse af vores egentlige navn "The Realms of Adventurers"

(T) he (R) ealms (o) f (A) dventurers
(GENERATED BY: Sky on the 7 of July 1989)

4: Med hensyn til røbelser i serien "Ild & Ludobrikker", siger vi fra redaktionens side: "No Way, Hosé !"

5: Med hensyn til udlån af dit samuraisværd, så må vi desværre afslå dit ellers så venlige tilbud, men hvis Du tror, at vi fra redaktionens side vil være i stand til, at slå Bent Holm i maven med sådan et sølle sværd, når kun træ virker. (Mellem os, en mand, der kan holde til alt pånær solskin, må på en eller anden måde have spidse hjørnetænder eller familie i Transsylvanien, så hold dig hellere fra han !)

6: Desuden var han forberedt, da vi kom, GniGniGni.....

7: Med hensyn til dine forslag til klubbladets navn skal det lige nævnes, at du ikke er tilgivet og at en udmeldelses formular er på vej !

Iøvrigt Tak for brevet. Bare vi kunne få nogle flere til at skrive ind med alt muligt til bladets redaktion:

Sky, Dronningensgade 36, 9400 Nørresundby, Mrk.: TRoA #
(Bladets ubestridte Redaktør, der sammen med SAM er gået gennem Ild, og Vand, Ludobrikker og 1 et-liters FANTA, for at bringe JER læsere dette suveræne Tryk, der skal vidne om en ny æra i TRoA´s historie)

Med hensyn til udmeldelsesblanketten: JUST KIDDING



DEL 7.

Den gamle mand sætter sig ned i den rundkreds af mennesker , der langsomt samler sig om bålpladsen efterhånden, som tusmørket indhyller landsbyen i sit natsorte fløjl.

"Fortæl os en historie gamle mand", siger en ung lyshåret mand, og ser afventende på den gamle.

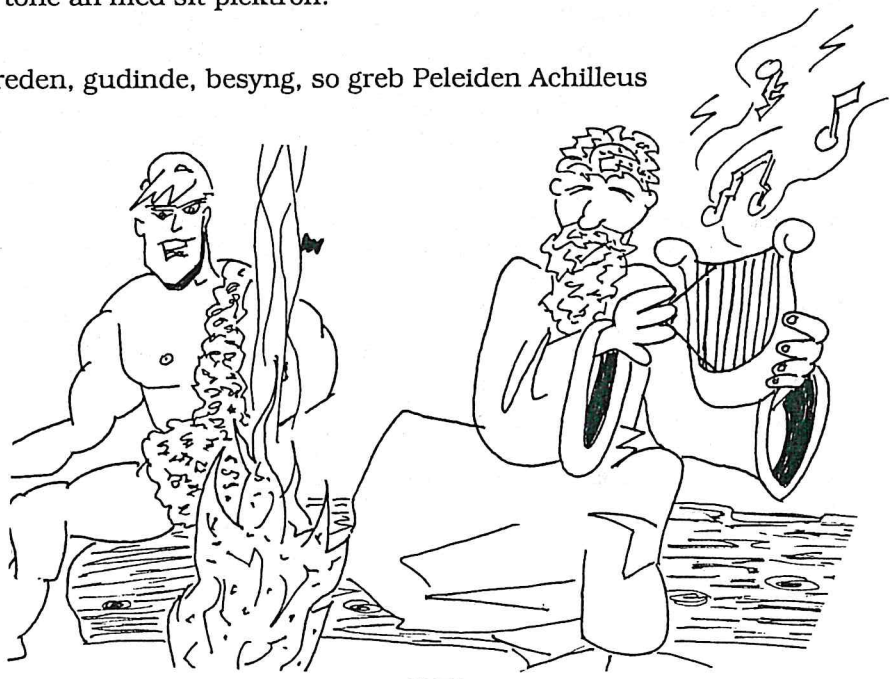
Hans rynkede, læderagtige ansigt fortrækker sig i et eftertænksomt smil.

"Åhh....", siger han og sukker, "Det er lang tid siden nogen sidst har spurgt mig om en sådan gunst. Det bringer gamle minder op i mig."

Han ser sig omkring i kredsen af mennesker, der alle ser på ham med forventning strålende i deres ansigter.

Den gamle trækker en slidt og falmet lyre frem af sin kappe og slår en tone an med sit plektron.

"Vreden, gudinde, besyng, so greb Peleiden Achilleus



rædsomt, og kvaler i tusindetal achaierne voldte,
helt mangfoldige heltes behjertede sjæle den skikked
ned til Hades´es hjem, og for hunde til rov som for alskens
fugle den gav deres lig, fuldbragt blev Zeus´es beslutning,
alt fra den stund, uenighed først og splid havde rejst sig
mellen den ædling Achilieus og mændenes drot Agamemnon..."

Pludselig lyder der en spinkel hvinende barnstemme fra en af de bagerste rækker.

"Fortæl en anden, den der har vi hørt !"

Den gamle ser sig forundret og såret rundt i kredsen, tænker sig om endnu en gang, og ser selvsikker ud. Han lægger lyren fra sig på jorden og siger, "OK, i får en anden, men i får den altså fra afsnit 7 af ...

I dette liv er der kun to ting, som vi kan være helt sikre på. Den ene er, at vi, hvor momentært, det end må synes, kan forlade denne verden et kort stykke tid hver nat i søvnen. Den anden, at vi en gang kan forlade denne verdens usikkerhed helt, i døden.

Oluf-Bo havde end ikke disse faste klipper at støtte sig til i sit livs hav. Han sov aldrig, og hans krop og sjæl var udødelige.

Han var derfor sur og bister (især bister), og havde så tænkt sig at erobre verden og, hvis det var muligt, smadre den, for lissom at få afløb for nogle enormt irriterende agressioner, der på en eller anden måde havde opbygget sig i hans system... lissom...

Et sted i et bur sad der fire fedtede personer, som ikke brød sig om disse tanker. De var sendt ud af de gode guder for at forhindre Oluf-Bo i at fuldføre sine planer, men sad nu som fanger i et gammelt slidt cirkusbur.

Det var Skvath Snoth, Oluf-Bo´s venstre hånd, der havde taget dem til fange , og han var nu mindst halv så sur, som Oluf-Bo.

Han havde nemlig glædet sig utrolig meget til at skulle 4. grads forhøre sine små chokolade indsmurte fanger, og det kunne selvsagt ikke længere lade sig gøre. For ikke mindre end et sekund siden havde et knivskarpt lyn nemlig slået ned oveni ikke kun buret med de fire Tom´s personer, men også buret indeholdende Inge-Lone-Lis.

"Hvor er vi?", udbrød Pick Kickmajars og så sig forvirret omkring. Han var den eneste, der havde fået renset al chokoladen ud af sine øjne.

"Det var da som ind i helvede, som du er dum", lød det væsende fra Wuce, den hårfagre elver, som ikke brød sig om den nye geletype han nu havde sine før så smukke lokker indsmurt i.

- "Nål"-, lød det fornærmet fra Pick, ".....meen, øh, hvor er vi?"

-"Hvis du lige gider holde munden lukket og sidde stille og roligt og være fange bare lidt, så ville det da være rart som ind i helvede. Jeg vidste ikke, at du var døv, som en grønmalet havestol, men jeg hørte i hvertfald, hvad Skvath Snothsagde før, og det var ikke så lidt. Opfør dig nu som en fange ellers blæser den forpulede drage sikkert chokolade på dig igen", kom gensvaret fra Wuce, der stadig intet kunne se.

Pludselig blev de meget våde. Da de fire venner havde rystet vand og chokolade ud af tøj og pupiller, så de en genkendelig person stå foran den, nemlig selveste Abd Al'Razad.

Hoobin udstødte et fortvivlet suk og besvimede. Han havde haft besvær nok med at forstå, hvad al den chokolade, der pludselig havde indhyllet ham var for noget, men nu blev det for meget for hans central-hjerne-(System Schock)-system; OVERLOAD ! ! !



Chip så et øjeblik uforstående på hans omgivelser, hvilke var et bur omkranset af meterhøje grantræer. Uden for buret stod der en gulhudet person med et smørret grin tværet ud over hans mongolide ansigtstræk.

Da Chip havde studeret Abd i et par sekunder, forstod han pludselig det hele.

Han henvendte sig til de to andre, Pick og Wuce, der sad i en pøl chokolade og så meget fortabte og ikke-forstående ud.

- "Abd har blot brugt en WISH-SPELL ! ! ! Ganske simpelt. Han er en 42-level troldmand... ca. ihvertfald, og så simpelt er det ! !"



Chip så overbevisende på de to, der blot vendte hovederne spørgende i retning af Abd, dr nu var i færd med at åbne buret.

"Ja, han har ret. Jeg benyttede mig blot af en WISH-SPELL, og...", han baksede med låsen: "Nu kan I godt komme ud."

De fire venner forlod glade buret.

Et andet sted, samme tid.

"AAAAAAAAARRRGGGHHHH ! ! !", lød et brøl, som fik væggene i det gamle, forfaldne slot til at vibrere. Brølet stammede fra den kolossale skikkelse, der stod i den tomme tronsal, og stirrede ind i den flimrende krystalkugle.

"DEN NAR ! ! ! HAN LOD DEM SLIPPE ! ! ! !", lød det som en forlængelse af brølet. Oluf-Bo blottede sine tænder i et hvæs, og kastede af al sin kraft krystalkuglen ned i gulvet, hvor den ikke gik i stykker, men igennem, og fortsatte den i kældrene under slottet, hvor den led en ukendt skæbne. Den er dog ganske uvigtig for denne historie, som fortsætter nu, blot et andet sted:

"Kravl op på ryggen af Inge-Lone-Lis, vi må afsted", sagde Abd og pegede hen på den store, lyserøde drage, der stod og ventede midt i lysningen. Dens skæl skinnede i den klare sommersol, og den smilede venligt til de fire venner, der tøvende begyndte at kravle op på ryggen af den.

Da de alle fem var kommet ombord, begyndte Inge-Lone-Lis at flakse med sine små, læderbeklædte vinger, dr inden længe fik den massive dragekrop plus bagage til at bevæge sig opad og væk.

Den gamle mand tøver, rynker sin pande og ryster på hovedet.

"Jeg synes ikke at huske mere af historien, men.... jeg kan da fortælle noget mere fra den anden. Ja, i har jo hørt den, men hvad er da bedre end gensynets glæde?"

"Hvo blandt gudernee hidsed dem op til strid og til kivsmål?

-Leto´s og Zeus´es søn; thi højt forbitret på kongen

ypped i hæren han dødelig sot så krigerne segned;

Ja, sådan kunne han fortsætte længe endnu den gamle, men jeg tror ikke, at min kjære redakteur vil blive så utrolig glad, hvis jeg lod den gamle aøde recitere hele Illiaden... "Illiaden er forøvrigt en ganske fremragende og spændende bog", som jeg kun kan anbefa-

le på det varmeste. Øjeblik, den gamle er ved at sige noget . . .

"Hvis i kommer igen i næste måned kære tilhørere, har jeg måske talt med fodrappen hin Jepp, og så vil han måske indvige mig i afsnit ottes mysterier..."

Den gamle rejser sig tungt og forlader bålet....



OPSLAGSTAVLEN!

Står du med et eksemplar af "Fiend Folio Tome" (AD&D), vil jeg meget gerne have en aftale om kopiering

- kontakt -

Leif - 98 11 60 15

Har du lyst til at prøve AD&D eller mangler du/I en spiller/DM så kontakt
Sven Strandbygaard
Kapelvej 9
9400 Nørresundby
98 17 80 35

16 årige Jakob Kappel har aldrig prøvet at spille D&D - søger derfor nogle, som gerne vil spille med ham.
Ring efter 16.30
98 11 16 41

12 årige Rasmus Koefod har heller ikke prøvet rollespil - ring venligst
98 12 15 68

4 - 6 Maj 1990
DRF-CON
Det uofficielle DM i AD&D

Flere oplysninger:

SAM - 98 15 95 82

10 - 13 Maj FASTAVAL i Århus.
Et af de virkelig store spiltræf. Næsten alle spil er repræsenteret.
Flere oplysninger:
SAM - 98 15 95 82

Ang: Lokaler i medborgerhuset.
Hvis du er interesseret i at køre et adventure og står og mangler både spillere og lokale, så kontakt SAM på telefon 98 15 95 82

STOF TIL OPSLAGSTAVLEN

Meddelelser afleveres hos

SAMSONs BOG & IDE
Slotsgade 15
9000 Aalborg

Attn.: Anders Kristensen

OPFORDRING TIL TRoA´s LÆSERE (Også dig ! ! !)

Da vi ønsker at hæve bladets standard, bedes I se at få gang i skrivemaskinen eller den gammeldags blyant og få sendt noget stof ind til bladet (Spørgsmål, Kritik, Forslag til forbedringer, Gode og friske ideer, anmeldelser, Nye Characters, NPC´ere, Nye monstre, Spil etc.)
Indlevering til :
Redaktør Karsten Rasmussen, Dronningensgade 36, 9400 Nørresundby.
eller Samsons Boghandel, Slotsgade 15, 9000 Aalborg.
Næste deadline 7/4 1990 så skynd dig....