The Realm of Adventurers

10

November 1990
Kr.: 10,-



Dette nummer er kun en illusion, så spring det over, og tag det næste i køen !

The Leaders of The Adventure.

Det er ofte meget svært for koordinatorerne til en turnering eller spillekongres, at få nogle personer til at skrive senarier til diverse spil. Vi har prøvet at stille en præmie i udsigt i vores Senariekonkurrence. At der er kommet flere og bedre senarier, end der ellers ville være kommet til turneringen, kan der ikke herske tvivl om. Jeg syntes, at konkurrencen var så god en idé, at vi skal gentage den til vores eksterne turnering. Den nye konkurrence er faktisk med i dette blad, og kan ses på side 31. Skriv et senarie og deltag !

Når det så drejer sig om at være master i en turnering, er der igen problemer. Vi har problemer til vores lille interne kongres, hvor der p.t. mangler 5 DM´er i både D&D og AD&D. Jeg foretrækker, at være master frem for spiller, da jeg syntes at det er en meget større udfordring. Jeg syntes udfordringen, som master ligger i at styrer spillerne mod deres mål med lige akkurat de oplysninger, der behøves for, at udfordre dem til at yde deres bedste rollespil og give både spillerne og mig selv en spændende og fornøjelig oplevelse. Når det drejer sig om turneringer synes jeg, at det faktisk er sjovere, da du her møder en masse nye mennesker. Det er igen en udfordring at få en gruppe til at fungerer, når de først har mødt hinanden for 10 minutter siden, og skal rollespille en fast sammentømret gruppe. Belønningen for masteren er visheden om at spillene har haft det sjovt, og at du, som master, har lavet et godt stykke arbejde.

Til TRoA-Con vil der blive brugt et revideret bedømmelsessystem på dansk. Systemet er en forbedring af det amerikanske RPGA™ system der blev brugt på The Realms of Roleplay. Under turneringen vil vi gerne have jeres mening om systemet, så tag jer tid til at udfylde skemaet ordentligt, og skriv så jeres mening på bagsiden.

For så at gå udenfor TRoA, så er der i Kolding d. 16.-18. november en kongres, der hedder SABBATH I. Denne kongres er en kombination af ODDS generalforsamling og diverse rolle- og brætspil. Alle senarier har været spillet på tidligere kongresser rundt om i landet, så, der er en chance at indhente noget af det forsømte. Jeg tager til Kolding den weekend, og hvis der er nogen, der vil følges med mig, så er de velkomne til at kontakte mig. Programmet lyder på bl.a. Stark, W.F.R.P, AD&D, 4 gange Call of Cthulhu, Rolemaster og en snigpremiere på det danske spil Viking. Tilmelding kan ske til mig pr. telefon senest søndag aften (4/11), da fristen for tilmelding er om mandagen.

SAM.

P.S: Rollespilsmagasinet SAGA er på gaden med deres nummer 3. De bliver stadigt bedre, så giv dem en chance, og køb bladet.

The Realm of Adventurers.
c/o Karsten "Red" Rasmussen
Dronningensgade 36
9400 Nørresundby
Telefon: 98 17 80 42

ISSN 0905-636X.
Oplag: 300 stk.

Ansvarshavende Redaktør:
Karsten "Red" Rasmussen

Redaktionen:
Søren "Sam" Parbæk
Bent Holm
Anders Kristensen

Forside:
Bent Holm

Tegninger:
Bent Holm
Karsten Rasmussen

Artikler:
Søren Parbæk
Frank Pedersen
Leif Nielsen
Allan Larsen
Lasse Winther
Karsten Rasmussen

Indsendte artikler honoreres med tilsendelse af næste klubblad. Artikler indsendes/afleveres hos redaktøren, Samsons Boghandel eller Aalborg Hobby Service.

Udgives hver måned af rollespilsforeningen TRoA, Aalborg. Bladet bliver sendt til medlemmer af TRoA. Kontingentet er 200 kr for 12 måneders medlemskab, der udover dette blad, giver gratis adgang til TRoA's aktiviteter.

Pris løssalg: 10,- kr.

Indmeldelse kan ske ved indbetaling på Giro 2 12 21 03 eller ved at kontakte:

The Realms of Adventurers
v/ Søren "Sam" Parbæk
Hvidkildevej 20 A
9220 Aalborg Øst.
Telefon: 98 15 95 82.
eller 98 43 26 69

TRoA #11 udkommer i uge 48
Deadline #11: 20/11
Deadline #12: 11/12

Indholdsfortegnelse:

Side 2: The Leaders
Side 4: Elven Wardancer til Rolemaster
Side 6: Viking Con 90
Side 8: TRoA-Con 90
Side 13: Dragon of the month
Side 17: 2 Spellpoints Systemer til AD&D
Side 19: AD&D Spell Critical & Fumbles
Side 21: Aliens, Renewed Rules
Side 30: SAM´s Mail Box
Side 31: Ny Senarie konkurrence
Side 33: Time-Map: Ændringer siden sidst.
Side 34: Time-Map.
Side 36: OPSALGSTAVLEN.



Trademarks og Copyrights.
Rolemaster™ og Spacemaster™ tilhører ICE (Iron Crown Interprises)
D&D™, AD&D™, Dragonlance™, Forgotten Realms™, Grayhawk™, Spelljammer™, Dragon™ RPGA™, GEN CON® tilhører TSR Inc.
ElfQuest™ og Stormbringer™ tilhører Chaosium Inc.
Shadowrun™ tilhører FASA Inc.
Star Wars, the roleplaying game™ tilhører West End Games.
WFRP™ tilhører Games Workshop.
Ovenstående navne er brugt med tilladelse fra Fafner Spil Danmark.
De fleste andre produktnavne er trademarks ejet af de firmaer, der producere disse produkter. Brug af disse navne uden angivelse af trademark status skal ikke tages som en udfordring til sådan en status.

Elven Wardancer

Af Frank Pedersen, Frederikshavn.

Wardancer er en speciel Rolemaster™ profession til Elvere og må kun benyttes af Elvere, der starter med denne profession. Det er altså ikke muligt at skifte over til Wardancer fra en anden profession, da Elven wardancers bliver specielt trænet fra de er børn. Elven Wardancers er specielt trænede elitekrigere.

Wardancers har forskellige angrebsmåder, som er beskrevet senere, men de kan også angribe normalt. Elven wardancers skal have mindst 90 i både Agility og Quickness.

Weapon Skills: 1/4 1/5 2/5 2/7 2/7 5

Maneuvering in armor:

Soft Leather	1/*
Rigid Leather	1/*
Chain	1/*
Plate	2/*

Magical Skills:

Spell Lists	25
Runes	25
Staves & Wands	25
Channeling	25
Directed Spells	25

Special Skills:

Ambush	3/9
Linguistics	3/*
Adrenalin Moves	1/3
Adrenalin Defense	3/7
Martial Arts	1/3
Body Development	1/3

General Skills:

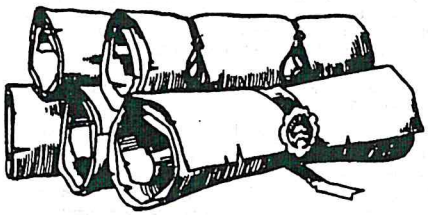
Climb	3/7
Swim	2/6
Ride	3
Detect Traps	4
Pick Locks	4
Stalk & Hide	2/7
Perception	2/7

Secondary Skills:

Acrobatics	1/2
Dance	1/4
Frenzy	1/5
Meditation	1/4
Sprinting	2/4
Tumbling	1/2
All other skills	6

Adolence Skill Ranks [1]:

Soft Leather	1 rank
Rigid Leather	1 rank
Chain	1 rank
All weapon skills	1 rank
Body Development	1 rank
Perception	1 rank
Acrobatics	5 rank



Level Bonus:

Combat Skills	3/lvl
Body Development	3/lvl

Prime Requisites: Ag/Qu

[1]: Her benyttes ikke Race Adolence skill rank table.

©Iron Crown Interprise, 1990

Elven Wardancer

Specielle Regler:

1: Wardancers får ingen minus ved angreb fra siden eller bagved i melee

2: Wardancers får ingen minus ved at bruge two-weapon combination

Når en wardancer kommer i kontakt med en fjende i nærkamp (melee), må de vælge en af de følgende angrebsmetoder, eller angribe almindeligt.

Interpenetration:

Ved brug af deres akrobatiske evner er det muligt for en wardancer at koncentrere op til 6 angreb på en eller flere fjender indenfor rækkevidde, men får -5 til OB for hver ny fjende. (F.eks. Der angribes 3 fjender: Normal angreb på den første, -5 til OB på den anden og -10 til OB på den tredie.)

Transfix:

Medens en wardancer er i nærkamp må den gøre brug af en kombination af en mystisk dans og sang til at transfiksere modstanderen, medens der angribes normalt. Modstanderen skal lave et RR mod wardancerens level. (Brug SD) Hvis det mislykkedes, får wardanceren +10 til OB, og modstanderen får -10 til OB. Transfiksionen varer hele runden, og der er ikke nogen hindring for, at wardanceren må prøve samme taktik i næste runde, uanset udfaldet i runden før.

Whirling Death:

Når en wardancer er "Frenzy" af blodlyst, må Wardanceren lave dobbelt så mange angreb som normalt indenfor en runde. De skal forsætte alle angreb mod sammen modstander, indtil modstanderen er død. +30 til OB, dobbelt skade og ingen DB.

Distract:

En wardancer må bevæge sig omkring sin modstander og undgå alle angreb og ikke selv lave nogen. Denne taktik kan kun bruges mod en modstander, der skal have en lavere OB end wardanceren selv, og kan max. bruges 3 runder i træk mod samme modstander.

Taunt:

Ved brug af forhånelse, kan en wardancer manipulere en fjende til at "charge" sig selv. Fjenden skal være inden for normal "charge" afstand og skal lave et RR mod wardancerens level, Brug SD for at modstå wardancerens forhånelse til at "charge".

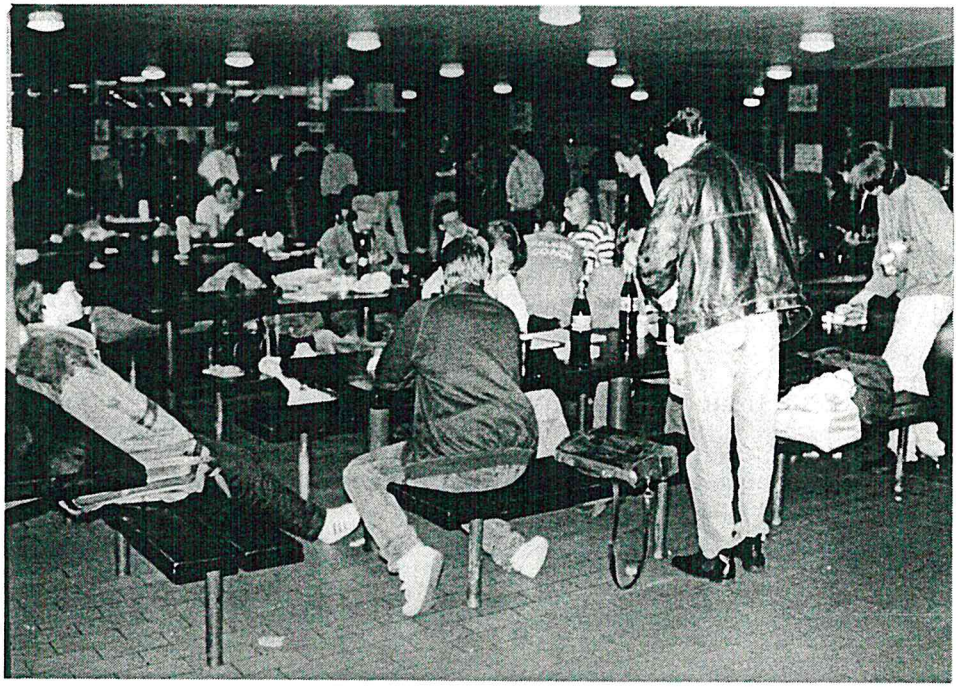
(Fjenden bør få +50 til RR, hvis han ikke forstår sproget. SAM)

Viking Con 90

Fredag den 12 oktober drog 5 gæve eventyrer fra TRoA Castle afsted mod landets hovedstad for at deltage i årets største marked: Viking-Con. I Odense blev partyet forøget med 2 nye medlemmer fra den lokale keep FBO. Resten af turen til hovedstaden, gik med at forberede varene (PC'erne) til markedet. Efter ankomsten indlogerede vi os i den nærmeste stald, og gik ud for at finde et egnet sted for vores lille bod (Spil). På markedet var der folk fra de fleste af de kendte borge og keeps rundt om i landet. Der var faktisk 700 deltagere på markedet. For mit vedkommende blev der tid til at være master i 4 spil Aliens og "Jump-In" master i Viking-Cons Rolemaster konkurrence. (Jeg fik senariet udleveret, da de andre hold var startet.)

Markedet var virkeligt professionelt arrangeret, og auktionen søndag var et eksempel på, hvordan en spilauktion med over 250 spil skal køres. Der var godt nok lidt trangt i stalden til tider, og det kneb med at kunne organiserer forsyninger om natten, men alt i alt en virkeligt fedt spiltræf. Jeg glæder mig til næste år.

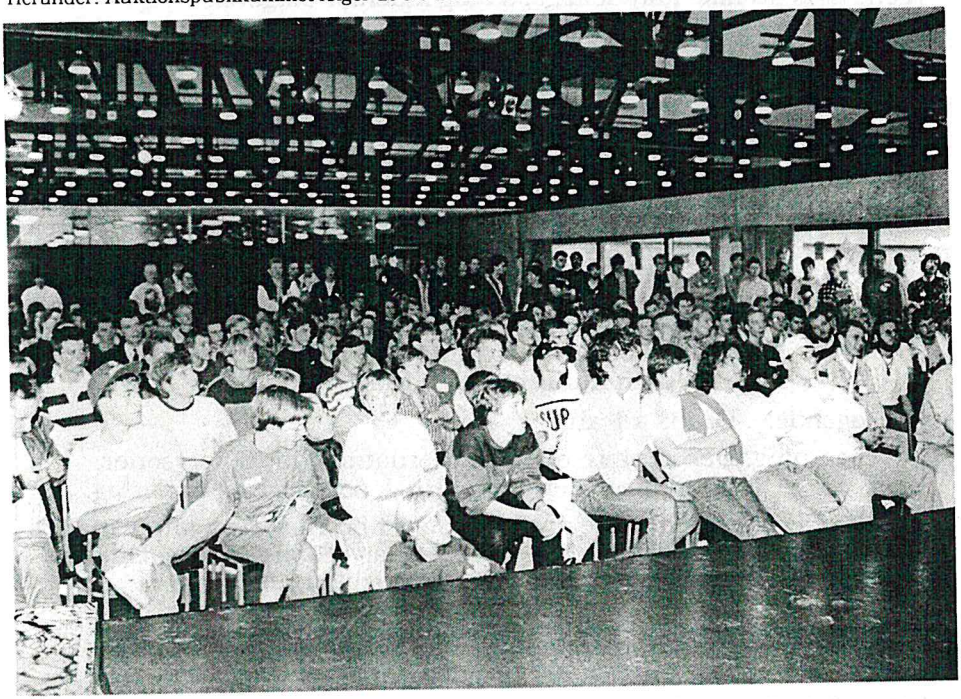
Tekst og fotos: SAM.



Forhallen på Tårnby Gymnasium. Her var der altid gang i spillene. I baggrunden findes informationen og kantinen.



Herover: Nogle af deltagerene i Clay-o-Rama, et spil med og om figurer af modelervoks.
Herunder: Auktionspublikummet følger de tre auktionariusser med mere eller mindre interesse.



TRoA-Con 90

Sofiendalskolen, 23-25 November 1990

Så har jeg igen fornøjelsen til at indbyde til turnering i TRoA. Denne gang er det vores interne turnering TRoA-Con. På denne turnering vil vi afholde klubmesterskab i D&D™, samt AD&D™. Vi håber, at TRoA-Con vil være en årligt tilbagevendende begivenhed i november måned, ligesom vores åbne kongres "The Realms of Roleplay" vil være det i februar og august måned.

TRoA-Con 90 har et væld af forskellige tilbud til dig, og jeg håber, at du vil vove at prøve nogle af de spil, der ikke normalt dukker op på klubben. De fleste spil har kun få hold, så tænk dig om, før du udfylder tilmeldingssedlen, og sæt alternative ønsker på.

Tilmeldingen vil foregå på samme måde som til "The Realms of Roleplay", det vil sige: "Først til mølle....". Tilmeldingerne skal sendes til mig, og det er den dato, som jeg modtager den på, der er gældende. (Telefonisk tilmelding er ikke gyldig ! ! !) Den endelige fordeling på hold vil kunne ses på turneringen.

Jeg håber, at alle vores medlemmer vil komme og deltage i turneringen. Hvis du ikke kan deltage, så kig indenfor alligevel.

Med venlig hilsen

SAM

Fede Tips:

Entré:	Alle medlemmer af TRoA og eksterne masters har gratis adgang, og kan deltage i turneringerne. (Eksterne masters kan dog ikke vinde i klubmesterskaberne) Andre spillere kan kun deltage, hvis de melder sig ind i TRoA. (Kontingent: 200 kr/år)
Besøgende:	Gratis adgang.
Overnatning:	Der vil være plads til overnatning for 60 personer. Overnatning er gratis. Husk sovepose og underlag.
Mad:	Der vil være mulighed for at bestille varm aftensmad til fredag og lørdag til 35 kr/dag. **(Skal forudbestilles)** Fredag: Dansk bøf med kartofler og sovs. Lørdag: Hamburgerryg med grøntsager.
Kantine:	Der vil være mulighed for at købe sodavand, slik, chips, toast, varme pølser m.m. til rimelige priser.

Program

Dag	Tid	Aktivitet	Hold/Antal
Fredag	17.00	Turneringen/Skolen åbner dørene	
	18.30	Aftensmand: Dansk Bøf m.m.	
	19.00	Møde for samtlige masters	
		Warhammer Fantasy Roleplay I	1/6
	20.00	Legends	2/12
		AD&D Time-Warp	1/6
		Oriental AD&D	3/18
		Shadowrun	2/12
		Aliens "This was supposed to be a drill ..."	1/10
	23.00	Aliens "LM-174"	1/8
Lørdag	08.30	Møde for masters til AD&D Hellraiser	
	09.00	AD&D Hellraiser (Klubmesterskab)	9/54
		Champions	1/6
		Dark Future	?/?
		Call of Cthulhu	3/18
		Traveller	1/6
		Spacemaster	1/6
	17.30	Aftensmad: Hamburgerryg m.m.	
	19.00	AD&D Dragonlance	9/54
		Cyperspace	1/6
		Rolemaster	3/18
		High Noon Western Game	2/12
		Star Wars	1/6
Søndag	09.00	D&D (Klubmesterskab)	9/54
		Middle-Earth Roleplaying MERP	2/12
		Beyond the Supernatural	1/6
		Warhammer Fantasy Battle	?/?
		Top Secret	1/6
		Warhammer Fantasy Roleplay II	1/6
	16.00	Præmieoverrækkelse og afslutning	
	17.00	Oprydning	

Antallet af hold, er angivet med forbehold for antallet af masters. Vi mangler stadig masters, især i AD&D og D&D, Angiv derfor på din tilmeldingsseddel, hvis du vil hjælpe med at være master.

Hvis du er uheldig, og ikke får plads på det/de hold, som du havde tilmeldt dig, så beklager vi meget. Løse spillere og masters kan finde hinanden i kantinen.

Aktiviteter:

Brætspil
Tinsoldaten vil være tilstede, og vise bræt- og krigsspil frem. der vil også være mulighed for at prøve enkelte spil.

Warhammer Fantasy R.P. I
Kenneth Madsen står for udfordringerne til dette hold. der bliver noget at se til....

Legends
40 år efter "sammenbruddet", lever New Chicagos befolkning i total uvidenhed. I Upper Town lever de rige, unge og smukke i en fed livsrus. I Lower Town kæmper banderne med militærpolitiet og hinanden. Knive, Crossbows og snarrådighed er den egnede måde at overleve på, hvis du er streetfly.

AD&D Time Warp
Et tilfældigt sted i U.S.A. sidder 6 personer og spiller AD&D Dragonlance. Da en af spillerne siger "Det kunne da være sjovt at være på Krynn.", begynder der at ske sjove ting....

Oriental AD&D
Så er det tid til en tur tilJapan, hvor alle former for kampkunst er højt værdsat.

Shadowrun
Et eller andet sted i Amerika er der opgaver for shadowrunners som os, det er bare at finde dem.

Aliens
Brætspillet Aliens er nu blevet til et virkeligt godt rollespil. Aftenens første senarie er af Karsten Rasmussen, der har stået for udviklingen af reglerne.
Senere på aftenen vil der blive kørt andet hold, med et senarie af Søren Parbæk.

AD&D Hellraiser
Klubmesterskabet i AD&D skal spilles i et højlevel senarie af Sven Strandbygaard. Senariet ikke er skrevet for nybegyndere. En gruppe erfarne eventyrer med base på en underlig kro i Waterdeep (Forgotten Realms) skal forhindre at magten i "Multiverset" tilfalder nogle Helvedes høje herrer.

Champions
Her drejer det sig om at fange superskurke med dine superkræfter. Forfatteren har erfaring fra bl.a. Fastaval og The Realms of Roleplay. Sjovt superheltespil.

Dark Furure
Rolle/Brætspil i en mørk fremtid. Rolf Iversen står for denne begivenhed.

Call of Cthulhu Now
Der sker mærkelige gravskænderier på kirkegårdene i Aalborg, hvor grave er tømt, og gravstene påmalet mærkelige tegn. Kirken er rædselsslagen, Politiet magtesløse. Vil du med på kirkegården ?

Aktiviteter:

Traveller
Et af de ældre sciencefiction spil, der stadig er et besøg værd. Allan Nygård vil være vært for underholdningen i dette spil.

Spacemaster
En commando gruppe af nogle meget usædvanlige commandos er blevet samlet af NATO, for at løse et lille delikat problem i Mellemamerika.

AD&D Dragonlance
Dette eventyr er et begynder-eventyr, der også kan nydes af erfarne spillere.

Cyberspace
Ronny Jeppesen vil tage dig med ud i fremtiden til en del problemer.

Rolemaster
Vi befinder os i Metallica, en verden af metalmennesker. Dronningen har problemer, og det eneste der kan hjælpe, er et magisk musikinstrument. En gruppe er allerede blevet sendt afsted, men der er ikke hørt mere til den, og det overvejes nu om, der skal sendes endnu en gruppe afsted. Kontinentet flyder af magi og magic-users, men et magisk musikinstrument kan være svært at finde.
Hvis du kan lide magi, og et sjovt eventyr, så er dette holdet for dig. Du kan godt begynde at forberede dine spells....

High Noon Western Game
Året er 1871, stedet er Nordamerika, nærmere betegnet Texas. Mission: Stop smuglingen af nye Winchester 44/40 rifler til Apacherne. Konfisker om muligt våbenlager uden at vække strid. Midler: Ethvert.

Star Wars
Efter Imperiets fald er en gruppe rebeller på en fredsmission til planeten Thorg i solsystemet Bothan. Spørgsmålet er bare om alting er, som det burde være ?

D&D
Et eller andet sted er der altid problemer, og du kan være sikker på at det er dig der løber ind i dem.

Middle-Earth Roleplaying
J.R.R. Tolkiens verden er klar til at tage imod dig og din gruppe, i en række oplevelser der vil kræve alt hvad du kan give.

Beyond the Supernatural
Sven Strandbygaard introducere dette nye spil på TRoA-Con

Top Secret
Spionspil i en nær fremtid. Red verden før den går under.

Warhammer Fantasy R.P. II
Jørn Hjortshøj sørger for udfordringerne på dette hold.

DragonLance

Udgives af Lademanns Forlag.

Krønikerne:

1: De Første Tegn.
2: Drageskygger.
3: Dragemørke.
4: Dragelansen.
5: Dragekrigen.
6: Mørkets Dronning.

Legenderne:

1: Den Sorte Kåbe.
2: Præstekongen.
3: Tidens Flod.
4: Dværgekrigen.
5: Afgrunden.
6: Kampen om Palanthas.



Dragon of the month

Hvad AD&D™ Monstrous Compendium glemte.

Af: Leif Nielsen.

Dette er den anden drage i en serie af seks. Dragerne er blevet omarbejdet og redigeret til brug i AD&D™ 2.ed, fra en serie af drager, som Arthur Collins lancerede i Dragon™ Magazine #37 (1980)

© TSR/Fafner Spil Danmark
De er til fri afbenyttelse, brug dem eller lad være.

OBSIDIAN DRAGON (Steel jaws)

CLIMATE/TERRAIN .....:	Any artic or cold wasteland
FREQUENCY .....:	Very rare
ORGANIZATION .....:	Solitary or clan
ACTIVE TIME .....:	Any
DIET .....:	Special
INTELLIGENCE .....:	Genius (17-18)
TREASURE .....:	Special
ALLIGNMENT .....:	Any Lawful
NO. APPEARING .....:	1 (2-5)
ARMOR CLASS (AC) ....:	-4 (Base)
MOVEMENT .....:	12, Fl 40 (B), Br 6, Sw 9
HIT DICE .....:	16 (Base)
THAC0 .....:	5 (at 16 HD)
NO. OF ATTACKS .....:	3+Special
DAMAGE/ATTACK .....:	2-8, 2-8, 6-48
SEPCIAL ATTACKS .....:	Special
SPECIAL DEFENSES ...:	Variable
MAGIC RESISTANCE ...:	Variable
SIZE .....:	G (56' base)
MORALE .....:	Fanatic (17-18)
XP VALUE .....:	Variable

Obsidian dragons are relatives to the silverdragons, however more powerful, rivaling the golden dragons for supremacy among dragonkind. 45 % are good alignment, 35 % are neutral and 20 % are evil. They are the most civilized of dragons, and as such tend to live in castles or other fortified dwellings, luxuriously furnised with servants etc. As they hatch, they resemble silverdragons in size and shape, however with a black rather then blue shine to the gray scales. As they get older, their black colour begins to dominate, and it gets shiny. At the adult stage, they are shiny black with silver highlights on claws, scales and horns.

Age	Body Lgt.	Tail Lgt.	AC	BreathWeapon	Spells Wizard/Priest
1	8-18	3-6	-1	3d12+3	Nil
2	18-30	6-14	-2	5d12+5	1
3	30-46	14-22	-3	8d12+1	2 1
4	46-62	22-30	-4	10d12+3	2 1
5	62-78	30-38	-5	12d12+5	3 2 1
6	78-94	38-46	-6	15d12+1	3 3 2 1
7	94-106	46-54	-7	17d12+3	4 3 3 2 1
8	106-118	54-62	-8	19d12+5	4 4 3 3 2 1
9	118-130	62-70	-9	22d12+1	5 4 4 3 3 2/1
10	130-142	70-78	-10	24d12+4	5 5 4 4 3 3 1/1 1
11	142-154	78-84	-11	26d12+7	6 5 5 4 4 3 2 1/2 2
12	154-166	84-90	-12	28d12+10	6 6 5 5 4 4 3 2 1/3 2 1

Combat

Obsidian dragons are master tricksters, and avoids melee, if possible. They are very likely to use summoning spells or have guardians (magical og otherwise) to fight on their behalf.

Habitat/Society:

These dragons are even more solitary and rare then other dragons. They have a weakness for human habits and are very likely to find cooperation with humans (humanoids) of power and thereby get the treasure and luxery they comfort. They also tend to have spellbooks like golddragons, yet an other sign of their "domestication".



©Iron Crown Interprise, 1990

Age	M. Res	Treasure	XP-Value
1	25%	Nil	2000
2	30%	R	6000
3	35%	H,R	10000
4	40%	H,R,U	12500
5	45%	H,R,U	15000
6	50%	H,2R,U	17500
7	55%	H,2R,U	20000
8	60%	H,R,2U	22500
9	65%	H,R,2U	25000
10	70%	H,3R,2U	27500
11	75%	H,3R,2U	30000
12	80%	H,R,3U	32500

Ecology

Obsidian dragons eat almost everything, however fine human food is prefered, and once in a while, a little gem or a piece of mithril is considered a delicatesse. The teeth of an obsidiandragon are nearly as hard as adamantite.(Hence their nickname.) They are therefor feared for their powerful bite. If cut with a magical adamtiteblade, these teeth will provide an exelent magical weapon of +2 quality wich can be enhanced up to +6 depending on the workmanship.

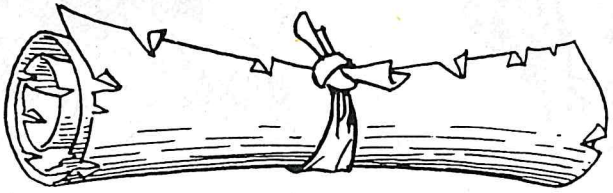
Breath weapon/Special abilities

The obsidian dragon has two breathweapons. The main weapon is the dreaded "black ice", frozen acid, saves are on -1 due to the powerfull nature. Items must save vs. both frost and acid to avoid destruction. Creaturers immune to one of the attackforms, (Whitedragons e.g.) take 1/2 or 1/4 damage, and don't suffer the save penalty. The other breathweapon is a black sticky membrance, resembling a web spell, 10' diameter that can be shot 60' away. Anybody in its pass must save vs. breathweapon or be enveloped and held total immobile, until they can make a succesfull bend bars roll, or until it recives 15 HP damage from bladeweapons. (AC 3) Mind however that 1/2 of the damage inflicted apply to the one cought. Weapons without blade does nothing except damaging the enclosed individual and sticking to the membrane (open doors roll to get it free). Upon being hit by such a membrane, the victim must make another save vs. breathweapons to avoid its head being covered. If failed, he or she will suffocate in 1-4 rounds.

Obsidian dragons casts spells at 12th. level + their combat modifier. At birth they are immune to cold and acid. Hatchling obsidian dragons has a 25 % chance of having the ability to communicate telepathically with all intelligent creaturers. This chance increases by 5 % per age catagory of the dragon. As they grow older they gain the following abilities:

Very young:	Icewalking and Waterbreathing.
Young:	Darkness 5'/agecategory 3/day.
Young adult:	Detect Lie 3/day.
Adult:	Invisibility/Inaudiability 3/day.
Old:	Suggestion 3/day.
Venerable:	Control Weather 3/day.
Great Wyrm:	Project image 3/day.

They speak Silverdragon and normally some other tounges depending on their age and luck.



LÆSEHESTEN

Bytter bedst & Billigst
Tegneserier - Plader - Film - Bøger

Reberbannsgade, 9000 Aalborg



Vi har over 150 m²

KØB - SALG OG BYTTE

Brugte bøger og blade byttes og sælges
Køb og salg af film, plader,MC,CD og Video

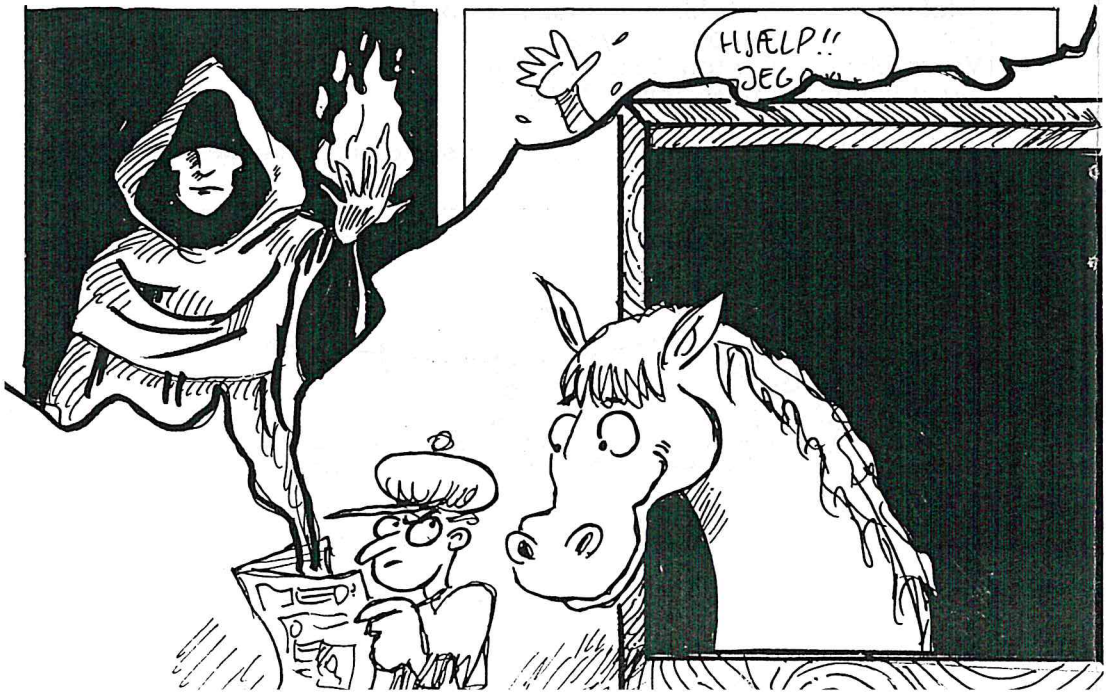
LÆSEHESTEN

v/ Lars Christensen
Reberbansgade 7

98 16 19 28
98 16 61 14







Spellpoints System 1

Af: Lasse Winther

Spellpoints til AD&D er en af de væsenligste forbedringer nogensinde. Adskillige har puslet med ideen, men det blev Allan Larsen, der først fik introduceret sit system på klubben.

Systemet er ufatteligt simpelt.
F. Eks. En 5 lvl. mage kan kaste 3x1st lvl., 2x2nd lvl. og 1x3rd lvl. spells. Oversat til spellpoints har han 10 spellpoints (3x1 + 2x2 + 1x3 = 10).
Følges tabellerne i Players Handbook giver 1 spellprogression samme antal spellpoints, som dens level. Dette gælder for både mages, bards, druids, clerics, paladins og rangers.

For alle andre end mages koster en spell dens level i spellpoints for at kaste den, for ellers bliver wizards pludseligt mega-seje. Dette sker ved 3rd lvl., og derfor koster spells fra 3rd lvl. og op 1 ekstra spellpoint. (Dvs. at en 5th lvl. spell koster 6 spellpoints).

En spellcaster kan selvfølgelig ikke kaste spells over deres level, blot fordi der anvendes spellpoints, ellers ville en 3 lvl. mage med 17 i INT kunne kaste Disintegrate.

Spellpoints skal memorizes: 5 min./spellpoint.

Mages og bards får bonusspellpoints for høj INT, alle andre får for høj WIZ.

Spellpoints-bonus

SCORE	INT	WIS
13	-	2
14	-	3
15	1	4
16	1	4
17	2	5
18	2	5
19	3	6
20	3	6
21	4	7
22	4	7
23	5	8
24	5	8
25	6	9

Spellpoints System 2

Af: Karsten Rasmussen

Spellpoints til AD&D er en af de væsenligste forbedringer nogensinde, heri kan jeg kun give Lasse fuldkommen ret.
Her er mit forslag til et spellpointsystem til AD&D.

En spellcaster modtager spellpoints alt efter antallet af spells, som han kan kaste ifølge hans level, jævnfør spellprogression i Players Handbook, samt for høj WIZ-score ved clericspells. Mages modtager ingen bonus for høj INT-score, men opnår muligheden for at lave "**overcast**", altså kaste en spell, som han kan på hans nuværende level, men med en effekt, som havde han været 1 eller 2 levels højere. Man kan kun lave overcast op til 2 levels højere end ens nuværende spelllevel, og virker kun på duration, effect og dmg., man kan ikke kaste højere level spells. Misser man sit %-check på nedenstående tabel, slår man en Fumble på Spellfumble Tabellen. (Se senere)

F.eks. En 5 lvl. mage kan kaste 3x1st lvl., 2x2nd lvl. og 1x3rd lvl. spells. Oversat til spellpoints har han 10 spellpoints (3x1 + 2x2 + 1x3 = 10).
Følges tabellerne i Players Handbook giver 1 spellprogression samme antal spellpoints, som dens level. Dette gælder for både mages, bards, druids, clerics, paladins og rangers.

Alle spells koster deres level i spellpoints, uanset om det er cleric- eller magespells.

Spellpoints vender tilbage 8 timer efter brug.

Spellpoints-bonus

SCORE	INT	WIS
13	-	1
14	-	2
15	-	3
16	-	4
17	-	4
18	-	5
19	-	5
20	-	6
21	-	6
22	-	7
23	-	7
24	-	8
25	-	9

Chance of Overcast

INT	1 lvl.	2 lvl.
13	1 %	-
14	3 %	-
15	5 %	1 %
16	10 %	3 %
17	15 %	5 %
18	25 %	10 %
19	35 %	15 %
20	45 %	25 %
21	55 %	35 %
22	65 %	45 %
23	75 %	55 %
24	85 %	65 %
25	95 %	75 %

Critical/Fumble for spells

Af: Allan Larsen

Da de fleste AD&D spillere efterhånden allesammen bruger "Good hits and Bad mises"-systemet fra Best of Dragon nummer 39, har mange overvejet et lignende system til spells.
Min version er opbygget sådan, at det forhåbentligt gør ovennævnte system komplet.

Det største problem er at udregne chancen for criticals og fumbles ved spells, da man jo ikke anvender Thac0 begrebet.
Her er en skønsmæssig vurdering:

Level of caster	%Fumble	% Critical
1-2	8	4
3-4	7	5
5-6	6	6
7-8	5	7
9-10	4	8
11-12	3	9
13-14	2	10
15-16	1	11
17-18	0	12

Fumble effects table "damage" spells

d%	Result
01-34	Cost double spellpoints
35-70	Cost triple spellpoints
71-76	Slip; dexcheck or stunned 1d4 rounds
77	Distracted; +3 to speedfactor next round
78-80	Hit friend; half damage
81-83	Hit friend; normal damage
84-86	Hit friend; double damage
87-89	Spell backfires; half damage
90-92	Spell backfires; normal damage
93-95	Spell backfires; double damage
96-97	Critical; Hit friend
98-99	Critical; Spell backfires
00	Roll twice; ignore rolls of 99 and 00

Critical effects table "damage" spells

d%	Result
01-34	Double damage
35-70	Triple damage
71-73	Struck in legs; movement halved
74-78	Shieldarm struck; roll dex-check or loose shield
79-80	Weaponarm struck; -2 for 1d4 rounds
81-82	Weaponarm struck; -4 for 1d4 turns
83-85	Struck in abdomen; death in 1d6 days
86-88	Struck in abdomen; death in 2d6 turns
89	Struck in chest; death in 2d4 turns
90	Struck in abdomen; immediate death
91	Struck in chest; immediate death
92	Blinded for 1 round
93	Blinded for 1d3 rounds
94	Stunned for 1 round
95	Stunned for 1d3 rounds
96	Disfigured; lose 1d3 points CHR
97	Disfigured; lose 1d6 points CHR
98	Struck in head; lose 1d3 INT
99	Struck in head; immediate death (If helmet no effect)
00	Struck in head; immediate death

Vi gentager succesen: Byens billigste terninger.

Normal: 2 kr/stk
Krystal: 4 kr/stk

Eller tag chancen og slå om prisen:

Normal: 1d4 kr/stk.
Krystal: 1d6 kr/stk.

Se vores store udvalg i rollespil.

Direkte import fra England og USA.

Nye varer hver 14. dag.

O.B.S: Nyt katalog udkommet.



AALBORG HOBBY SERVICE

Nørregade 18, 9000 Aalborg, Tlf: 98 12 13 15



ALIENS™

Based on characters and situations from the Twentieth Century Fox motion picture.

Aliens™ © 1990 Twentieth Century Fox Film

ALIENS renewed Rules

©RED TRoA 1990, Aliens™ 20th Century Fox, all rights reserved.

ALIENS is a game for one or more players; it recreates the major conflicts that take place in the movie from 20th Century Fox:
ALIENS, The Final Combat.
The Boardgame is major bullet-waste with Pulserifles & Smart-guns, so during our first official Tournament "The Realms of Roleplay" I got the idea of making this game to a little bit more than just a Boardgame. We tried to roleplay the Boardgame at the Tournament, and people actually enjoyed it, so here are the rules I used to make the game a lot more interesting.

Try it out and be addicted to the life in a world of various Aliens.
Try to roleplay instead of just preparing for a major battle for-out of 300 surveyed worlds there have not yet been discovered any dangerous organisms.

Andrew Lewellyn; Vicepresident
Company Log: 12 April 2096

To play this game, you need to be the lucky owner of the ALIENS Boardgame, as the rules used are additional to the ones used in the Boardgame. This PLAYER´s GUIDE, as I prefer to call it, will provide you with a set of rules that will make the ALIENS Boardgame subject to Roleplay.

THE DIE
The die used for this game has 10 sides, and is the only one you will need. It is numbered from 0 to 9; in all cases, the 0 represents zero. It should never be read as a 10.

SEQUENCE
Each game consists of 1: Roleplay & 2: A number of Battleturns, each which follows the same sequence. There are four phases in each Turn, as listed below. (1 Turn equals 10 seconds).

ALIENS Move:	All Aliens move up to 60 meters towards the nearest active Marine.
ALIENS Appear:	Any new Aliens which are going to arrive may move 30 meters toward the nearest Marine to indicate their encredible speed.
ALIENS Attack:	Each Alien close enough to attack will do so.
Marines Move/Fire:	Each of the Marines moves and fires, in the order established at the beginning of the game.

This is the end of the Turn, and a new Turn begins, unless all enemies are dead.

ACTIONS (max. humans 3)
Whenever a character does something in the game (Moving 10 meters, Aiming at an Alien or uses a Skill), he or she uses ACTIONS.
Each Turn a Character may use a number of Actions equal to the number indicated on their Sheet. Note: Not all Actions must be used, but they may not be saved from Turn to Turn.
Actions can be used in 4 ways; Movement, Aim, Melee or using one or more Skills.

Movement:	0-10 meters 1 Action used 11-20 meters 2 Actions used
Aiming:	The number of Actions spend Aiming indicates what has to be rolled to hit the target. (See Weaponrating)
Melee (max. humans 3):	Basic hand to hand combat, can be used to avoid Acid splash damage from an Alien, just roll the die under your Melee score.
Skills:	1 Skill used equals 1 Action.

SKILLS
Skills can be gained either by Charactertype (Androids have curtain Skills from the start, they cannot be advanced by normal levelprogression, they must be coded by the Company) or Marine Medics who start out with Medical (0). This means that the Character can try to heal him-/herself or others by using a MedPac and rolling a 0 on his/her Die-roll.
Skills can be increased by levelprogression, and the Skills represents the Characters abilities. (What he/she can or cannot do!)

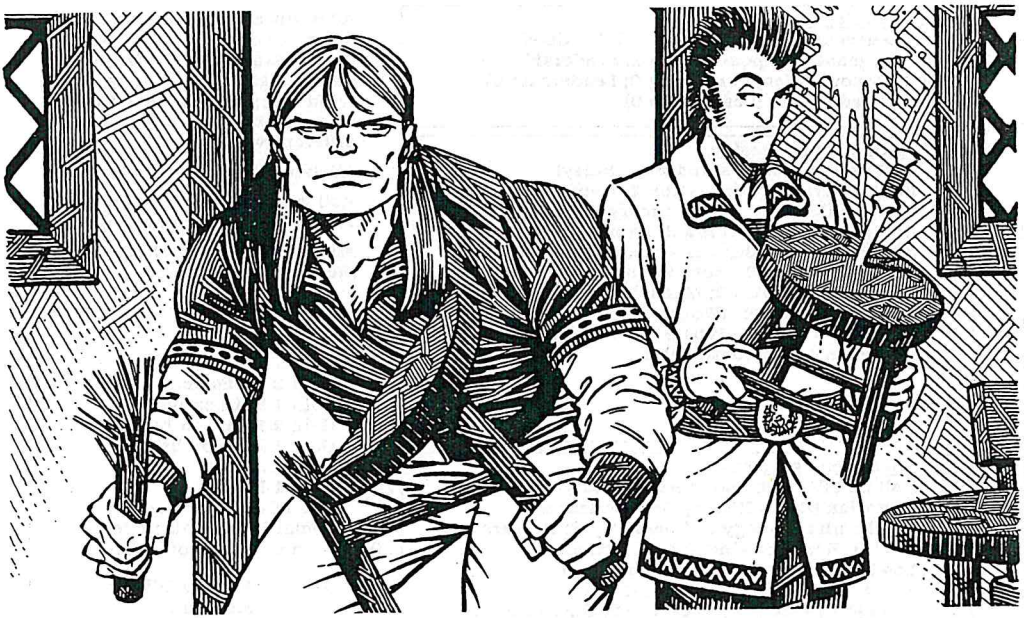
LEVELPROGRESSION
All Characters start at level 0; only having the Action, Melee, Skills & PSI (Paranormalability) indicated after they have rolled on table 1
(& perhaps 2 and 3).
After finishing their first mission (here "Gateway Station Exposed");
they have the chance to rise 1 level by making a Die-roll equal to or lower than their present level, thereby gaining 1 Skillpoint.
Should the Die indicate otherwise the character remain on its present level.

Skillpoints are used as a kind of Experience Points, but it is only possible to gain from 1 to 4 Skillpoints pr. level.

1 for Roleplaying the character well
1 for solving the Mission
1 if every one in the group survives the Mission
1 additional point in Action or Melee, until max.

All Skills start at 0 indicating a 10% chance of success. A Skill is improved by 10% each time a Skillpoint is used up to a maximum of 90% (a roll of 0 to 8).

PSI (Paranormal Ability)
This is a special power identical to Spelluse in AD&D or the Force in Star Wars. It is a latent ability, which means that even though a character know the Skill (0), he/she cannot use it before another Skillpoint has been used on this Skill, to indicate the time it takes to train and master such a special Skill. Only 1 Skillpoint may be used on each PSI-Skill pr. Level.



Roleplay the ALIENS Boardgame

Gender

0 - 1	Female
2 - 8	Male
9	Android

Android types

Hyperdyne 4-23: Actions 3; Melee 3; Vehicle 4; Piloting 4
Hyperdyne 4-27: Actions 3; Melee 3; Weapontraining 1; Piloting 4
Hyperdyne 1-28: Actions 2; Melee 4; Medical 2; Research 1

Charactertable

0	Company Man
1	Marine Officer
2	Marine Medic (Medical 0)
3	Marine
4	Marine
5	Marine
6	Marine
7	Marine
8	Marine
9	Civilian

First you roll a Gender for your character, if it is an Android pick one of the 3 given types.

Roll once on charactertable:

If Company Man or Civilian roll on D10 (0-4) roll on professiontable II; (5-9) professiontable III.
Company Staff & Civilians start out with 1 Action.

If Marine Officer roll once on Officertable to determine rank.
All Marines roll once on professiontable I.
All Marines start out with 1 Action. All Grunts start out with 1 known weapon (Weapontraining 0).

Officerranking Table

0	Leutenant (Weapontraining 2; Leadership 2)
1 - 2	Sergeant (Weapontraining 1; Leadership 1)
3 - 8	Corporal (Weapontraining 0; Leadership 0)
9	Squad Leader (Leadership 0)

All Skills are multiple, which means that a Leutenant with Weapontraining 2 gains the same Skill at 0 as Marine to a total of Weapontraining 3, indicating that he is proficient in 4 different weapons.

All gain Computer 0 as Skill.

Roll weapontype on the Weapon Table, after weapondescription.

All get 1 roll on Attribute Table (See below)

Table I: Special profession

0	Roll on PSI-table (Paranormal ability)
1	Pilot (Piloting 3; Navigation 2; Gunnery 1)
2	Co-Pilot (Navigation 3; Gunnery 2; Piloting 1)
3	Communicator (Communications 3; Computer 1)
4	Bombexpert (Explosives 4; Demolision 2)
5	Scout (Tracking 3; Move Silent 2; Alertness 1)
6	Assasin (Silent Kill 2; Martial Arts 1)
7	Technician (Repair (Weapon) 3; (Vehicle) 2)
8	Electronic Genius (Bypass 3; Computer 2)
9	Roll once on Attribute Table

Table II: Special profession

0	Roll on PSI-table (Paranormal ability)
1	Historian (Earth History 3; Knowledge 2)
2	Biochemist (Biology 3; Chemistry 2; Research 1)
3	Flightofficer (Piloting 4; Navigation 2)
4	Loader (Forklifter 3 "Class II rating")
5	Navigator (Navigation 4; Piloting 1)
6	Scientist (Special 4; Research 2; Computer 0)
7	Terra-Former (Terraforming 3; Vehicle 2)
8	Computer Wizard (Bypass 3; Computer 3)
9	Roll once on Attribute Table

Attribute Table

0	Gain 1 Action & 1 Melee
1	Gain 2 Skills on list
2	Gain 1 Skill on list
3	Gain 2 Items on list
4	Gain 1 Item on list
5	Gain 1 Action
6	Gain 1 Melee
7	Good Company Contact
8	Social Status raise 1 level
9	Gain second profession:

0 - 1	Former Officer Roll on I
2 - 5	Roll on II
6 - 9	Roll on III

Table III: Special profession	
0	Roll on PSI-table (Paranormal ability)
1	Nurse (Seduction 2; Panic 1; Medical 0)
2	Secretary (Computer 2; Seduction 1; Panic 0)
3	Cook (Cooking 5; Animallore 2; Herblore 2)
4	Securityofficer (Interogation 2; Weapontraining 0)
5	Bodyguard (Martial Arts 1; Weapontraining 0)
6	Schoolteacher (Knowledge 1; Leadership 0)
7	Parapsycologist (Research 1; Knowledge 0)
8	Drugaddict (Drugtolerance 2; Frenzy 1)
9	Roll twice on table 1

Weaponlist
Balisong
Gatlin E17 13" "Painless"
Hi-Tech Fiber Bow w/arrows
Insinerator (Flamer)
Beretta 9", double action
Machette
M-41A 10" Pulserifle
Shiloch Shotgun 11"
Smart Gun 3" "Meatgrinder"
Survivalknife

Table 3: Psi-Force (Paranormal Ability)	
0	Roll 2 times on this table (2 times the same means 1 extra slot)
1	Pyrotechnics (Ability to create flames by thought, range 3 is max. lenght)
2	Telekinesis (Ability to move things or persons by Force of Mind)
3	Healing (Ability to heal others, absorb their pain (wounds) by touch)
4	Telepathy (Ability to communicate with others mentally)
5	Forcefield (Ability to create a forcefield around oneself : save 0 - 4)
6	Paranormal Speed (Gain extra Actions)
7	Paranormal Strenght (Add to your Melee)
8	Shapechange (Ability to change ones looks to immitate another)
9	No Paranormal Ability (Roll once on Attribute Table)

Skilltable (start at 0)	Hide in Shadows
Acrobatics	History
Alertness	Interogation
Alien Languages	Knowledge
Alien Races	Leadership
Alien Ships	Martial Arts
Alien Weapon	Math
Ancient History	Medical
Archery	Metal Lore
Animalhandling	Mineral Lore
Animal Lore	Move Silently
Animal Training	Navigation
Bodydevelopment	Panic (Uncool)
Biology	Parapsycology
Bypass	Pick Locks
Chemestry	Pick Pockets
Climbing	Plant Lore
Communications	Poison Lore
Company Rules	Police Procedures
Computer	Psycology
Conseal Item	Quickdraw (Pistol)
Conseal Weapon	Quickdraw (Knife)
Construction	Repair (Android)
Cooking	Repair (Vehicle)
Cool	Repair (Weapon)
Demolision	Research
Detect Movement	Search
Detect Noise	Seduction
Disarm	Sergery
Drugtolerance	Silent Kill
Earth History	Small Boathandling
Engine Lore	Survival
Explosives	Swimming
Firebuilding	Terra-Forming
Foreign Languages	Thrown Weapon
Forgery	Tracking
Fork-Lifter	Vehicle
Frenzy	Weapon Lore
Gunnery (Dropship)	Weapontraining
Gunnery (Vehicle)	Wood Lore
Herb Lore	
Hide	

Skills determines what a character can and cannot do. Skillrank goes from 0 - 8. Each skillrank indicates a 10% chance of succes. Rank 9 was left out so that there will be a chance of failure, even if the characters survive several missions.

Ei.: A character with piloting 4 has a 50% chance at succes in any manuver attempted when flying.

At the beginning of the game, when the characters have been rolled, Gender, Profession etc., all characters have a few skills because of what they rolled.

Before you begin to play all Players should recieve 2 Skills of their own choice in addition to the Skills already known to them. It will give the Players a chance to form the character the way they would like to play it.

If you for any reason wants to use a Skill you do not yet know, all you have to do is roll 0 on a D10 twice. (The second roll might be allowed to be higher, but that depends on the situation).

Skills go up in ranking by using the Skillpoints you earn, when advancing to the next level. You may spend as many slots as you can on a single Skill or distribute them to several, it is up to you.

A Characters number of Actions and Melee cannot be increased by using skillpoints; See Leveladvancement.

PSI: Pyrotechnics

0 Latent
1 Produce a fiery aura around own body; Produce handfire, light cigarettes or campfires
2 Set things on fire by thought, small flame that grows bigger
3 A blast of flame, range 1 (Works much like an Insinerator)
4 A blast of flame, range 2 (Works much like an Insinerator)
5 A blast of flame, range 3 (Works much like an Insinerator)
6 Hurl 1 ball of fire up to range 2; Victim suffers 1 Wnd + is set on fire
7 Hurl 3 ball of fire up to range 4; Victim suffers 2 Wnd + is set on fire
8 Hurl several balls of fire up to range 7; Victim suffers 4 Wnd + is set on fire
9 Able to create a heat shield around own body; efficient against bullets & grenades

PSI: Telekinesis

0 Latent
1 Able to move up to 5 kg by force of mind
2 Able to move up to 25 kg by force of mind
3 Able to move up to own bodyweight by force of mind
4 Able to move up to 2xown bodyweight by force of mind
5 Able to move up to 5xown bodyweight by force of mind
6 Able to move up to 10xown bodyweight by force of mind
7 Able to move up to 25xown bodyweight by force of mind
8 Able to move up to 50xown bodyweight by force of mind
9 Able to move a dropship; loader or a lot of people by force of mind

PSI: Healing

0 Latent
1 Able to heal physical dmg on oneself (1 Wnd)
2 Able to heal mental dmg on oneself
3 Able to heal physical dmg on oneself (2 Wnds); others (1 Wnd)
4 Able to heal mental dmg on others
5 Able to heal physical dmg on oneself (3 Wnds); others (2 Wnds)
6 Able to mend broken bones; skullfractures
7 Able to heal dmg done by Alien weapons all (1 Wnd)
8 Able to heal dmg done by Alien weapons all (2 Wnds)
9 Able to perform masshealing. Roll 2D10, distribute Wnds healed to others.

PSI: Telepathy

0 Latent
1 Able to read another persons mind
2 Able to communicate with another mentally
3 Able to read the mind of two people simultaniously
4 Able to communicate with two people mentally
5 Able to read several minds at one time without going crazy
6 Able to communicate with several others at once
7 Able to dig into another persons memory, reading their past
8 Able to push someone to do something against their own will
9 Able to affect others mental status; cause blindness, deafness, or create Illusions

PSI: Forcefield

0 Latent
1 Able to create a forcefield around own body; save 0 vs. dmg human handweapons
2 Able to create a forcefield around own body; save 1 vs. dmg human handweapons
3 Able to create a forcefield around own body; save 2 vs. dmg human handweapons
4 Able to create a forcefield around own body; save 3 vs. dmg human handweapons
5 Able to create a forcefield around own body; save 4 vs. dmg human handweapons
6 Able to create a forcefield around own body; save 0 vs. dmg Alien handweapons
7 Able to create a forcefield around own body; save 1 vs. dmg Alien handweapons
8 Able to create a forcefield around own body; save 2 vs. dmg Alien handweapons
9 Able to resist fire- and coldbased attack+Alien weapons & mental attacks at save 4

PSI: Paranormal Speed

0 Latent
1 Able to preform 4 Actions pr round (3 Maks. normal humans)
2 Able to preform 5 Actions pr round (3 Maks. normal humans)
3 Able to preform 6 Actions pr round (3 Maks. normal humans)
4 Able to preform 7 Actions pr round (3 Maks. normal humans)
5 Able to preform 8 Actions pr round (3 Maks. normal humans)
6 Able to preform 9 Actions pr round (3 Maks. normal humans)
7 Able to move on water (Waterwalking)
8 Able to move on airparticles (Airwalk)
9 Able to pass through solid material by vibrating own bodymolecules

PSI: Paranormal Strenght

0 Latent
1 Adds 2 to Melee
2 Able to lift 2xown bodyweight
3 Gain +1 additional save vs. dmg
4 Gain +1 additional Wnd (May exceed the normal maks of 20 Wnd for humans)
5 Able to lift 4xown bodyweight
6 Gain +1 additional save vs. dmg
7 Gain +1 additional Wnd
8 Able to lift 8xown bodyweight
9 Gain +1 additional save vs. dmg & +2 additional wnds

PSI: Shapechange

0 Latent
1 Able to change the colour of own hair and eyes
2 Able to change the colour of own skin
3 Able to transform looks into those of a person known to PSI-user
4 Able to alter weight +/- 50 pounds & +/- 60 cm
5 Able to transform into an animal known by PSI-user
6 Able to transform into an Alien creatur known to PSI-user
7 Able to alter weight +/- 100 pounds & height +/- 120 cm
8 Able to produce same smell or bodylanguage as creature changed into
9 Able to alter voice, eyesight, senses; ei. infravision or ultravision

Social Status Table

0 Financial Genius (No matter how you spend your money, they always retur x2 or x3)
1 Royal Blood (Your family have always been rich, so you have plenty money)
2 Millionaere (Everything came to you from your parents, no worries at all)
3 Uptown (You got a bit more than the average commoners, not that you mind)
4 Middleclass (You have a wellestablished family, car & a dog; who could wish for more)
5 Downtown (You have felt the rough edges of life; and decided to do something else)
6 Unemployed (Unemployment did not suit you, a nice guy mugging old ladies)
7 Low (The small fish in the criminal enviroment around you, former pusher)
8 Very low (You are released on parole for rape & murder of a 14 year old, prostitute)
9 Beggar/Baglady (You have no place to call home; "Is that about to change?")

Itemlist

Cameras:
Nikon 2001A
Olympus 317 GE

Communication:
Comlink
Military Radio
Radio Transmiter
Walkie Talkie

Light:
Flares
Flash Light
Lighter

Location Indicators:
Locator w/indicator
Motiontracker

Music:
Asorted music
Denon Tapes
Philips Ultra-CD
Sony Walkman

Personal:
Book (Novel)
Bottle of Alcohol
Box of Cigares
Comb
Condoms
Dirty Magazines
Family picture
Manicure Set
Nylon Rope 50'
Packet of Gum
Packet of Cigarets
Picture of lover
Pocketknife
Rolex (fake or real)
Toolbox
Toothbrush
Vallet
Wedding Ring
Wrist Watch

Weaponequipment:
Ammobelt
Arrows, bow
Beltfeeder; "Painless"
Bolts, Handcrossbow
Extra Mags
Gyromount
Holster
Knifesheet
Lasersight
Infraredsight
Silencer
Spareparts

Balisong

This is also known as the butterfly knife, because of the way you unfold it. This knife has a blade from 10 to 25 cm and is either one- or doubleedged. Used in Arnis; Martial Art.

Primarily used by Gangmembers of the Warriors and Harlem Warlords.

Beretta 9, Double Action

Standard US-Marine issue: 9mm, Double Action, 15 shells in mag., 1 in chamber, gives you the advantage of quickfiring.

Ammo: 1 Clip "15 Shots" (Extra Clips: Grunts (1); Officers (2))

Gatlin E17 "Painless"

Standard US-Marine issue: 13mm, MultipleAction, Beltfeeder strapped on holders back; feedinjection 200 shots when emptied. Only for heavyweapon specialists.

Ammo: 200 Shots in backfeeder; disadvantage all shots gone 10 presses on firebutton.

Hi-Tech Fiber Bow w/Arrows

Longbow used for marksman shooting at contests all over the World; the modern hunters in 2096 hunt with bows instead of rifles. Silent and deadly, if used as a weapon.

Ammo: Arrows of either wood or fiber

Insinerator (Flamethrower)

This weapon functions as a normal Flamer able to make a burst up to 8 meters (Target Range 3-4). 1 tank equals 8 bursts.

Ammo: 1 tank of Flamable Liquid (Extra Ammo: 2 Sparetanks)

Machette

This is a large Jungleknife used for making way through thick vegetation, and used as a weapon it can be more than just a minor treat to ones health.

The blade is up to 70 cm long.

M41-A 10mm Pulserifle with 30mm Hatch- & Grenade Launcher

This Automatic Rifle is standard for the Colonial Marine Corps, who are said to be able to handle any given situation.

Ammo: 1 Clip "90 Shots" + 3 Grenades (Extra: 2 Clips + 3 Grenades)

Shiloch 11mm Assault Shotgun

11mm Shotgun, you would like to keep this handy for close encounters.

Ammo: 7 Shells of Buckshots (21 spare. 30 in one box of Ammo.)

3mm Smart-Gun (Heavy Machinegun)

Weapon causing severe damage to those in the line of fire. Is used with a Gyromount as it is extremely heavy. Only for specialists.

Ammo: "120 Shots" in Clip (Extra: 2 Clips, possible to combine two)

Survivalknife

This is the kind of knife Hudson use in the motion picture ALIENS; and similar to the knife used by Crocodile Dundee. A large Bowie-blade and firm handle making it subtle knife for throwing.

Armorchart		Medical Supplies	
Protective Helmet	(Save: 0)	MedPac	(Standard Issue)
Protective Vest	(Save: 0)	Antibiotix	(*Special Use)
Together	(Save: 1)	Nuke	(Drug)

Weapontable	
0	Smart Gun
1	Insinerator
2	Pulserifle
3	Pulserifle
4	Pulserifle
5	Pulserifle
6	Pulserifle
7	Pulserifle
8	Pistol
9	Free pick

Weaponrating Insinerators
Use standard rating on the Board Game Templates

Weaponrating "Painless" & Smartgun
Use standard rating on the Board Game Templates

Weaponrating Shiloch Shotgun
Use rating like Hicks

Weaponrating Machette, Knife and Bow
Use the characters Melee-value

Weaponrating Pistol
Use Burkes wounded status on Pulserifle

Pulserifle rating	
0	As Hudson
1	As Burke
2	As Apone
3	As Hicks
4	As Dietrich
5	As Crown
6	As Frost
7	As Vasques
8	As Ferro
9	As Ripley

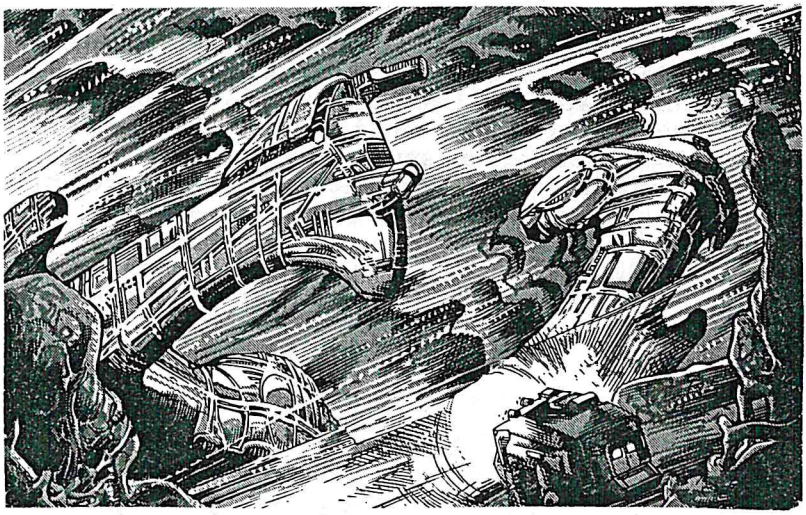
LUCK
A character who is extremely lucky; like Sanderson in our Open Tournament: "The Realms of Roleplay". He was surrounded by 3 Aliens, who were killed by his fellow Marines. He avoided Splashdamage from all 3, dropped his Pulserifle and headed for the dropship already taking of catching a hold on the landing grid, doing this while drawing his Beretta 9; to waste an Alien who had gotten hold on his foot, killing it and escaped with his team.
That is an effort worth several Luckpoints.

Luckpoints can be used to succeed in a check to hit or a skillcheck you need to succeed in manner to survive. Just state that you use a luckpoint, and you'll succeed, if the thing you want to do is reasonable, the GM should allow it.

Skills that increases your states

Acrobatics:	Increases your Melee value by +1 only
Bodydevelopment:	Each slot increases your health with 2 Wounds
Martial Arts:	Increases Melee value by +1 above normal human max. only

Acrobatics & Martial Arts follow the 10% base chance pr. skillpoint spend for succes; slots spend will not increase Melee above 4, when spending slots above skilllevel 0.



Aliens™ © 1990 Twentieth Century Fox Film

SAM´s Mail Box

Dette er en ny rubrik, der indeholder en del af den post som foreningen modtager. Har du et spørgsmål eller en kommentar om rollespil eller TRoA, så er stedet her. Indlæg kan afleveres eller sendes til SAM, KHM eller RED, og afleveres hos Hobby eller Samson.

Til Redaktionen:

En opfordring til alle TRoA medlemmer.

Den ensomme marine rejste sig langsomt, men faldt sammen af smerte. Han havde fået et dybt sår i højre lår. Hans øjne begyndte at scanne slagmarken. Han var eneste overlevende efter orc-angrebet. Der havde været omkring 700 orker mod en lille scout patrol på 50 marines. Han begyndte at kravle. Ligemeget hvorhen, bare kravle, han måtte forsætte, ellers ville han dø.... Måtte fortsætte... Måtte...

"Ahr, who the hell am I trying to fool ?"

Thud !

- - - - - - - - - - - - - -

Præcis sådan føler jeg. Der er udover mig kun en to-tre stykker, som har skrevet ind til TRoA. Det er for dårligt.

Få nu blyanten ud af r.... og skriv. Det var alt.

KEN / mesterspionen Kehn Johanh

Svar: Jeg føler det på samme måde, for vi laver faktisk klubbladet i blinde. Vi aner ikke, hvad folk synes om bladet, da det kun er de faste skribenter, som vi kan presse til at lave matriale. (Herunder SAM og RED) Desuden er det ret frustrerende, at skulle bruge omkring 40 timer i en weekend, på at få skrevet klubbladet ind, og derefter 6 timer med at trykke det. Det ville faktisk være skønt med bare en smule frivillig arbejdskraft fra medlemmerne. Du kan hjælpe os på følgende måde: Levere artikler. Skriv dem helst på computer (Amiga, PC eller Apple) og send disketten til os. (Teksten skal helst være en dos-tekst, og disketten kommer naturligvis retur med klubbladet.) Hvis du ikke har en computer derhjemme, er du meget velkommen til at komme med ud og skrive artiklen ind selv. Kontakt SAM for at aftale tid.

OBS: I næste nummer åbner der en brevkasse, der kan besvare alle spørgsmål om rollespil.

Skriv så ind ! ! !

Konkurrencen
Det Bedste Senarie

Konkurrencen går ud på at skrive det bedste plot/senarie til et rollespilssystem af eget valg. Spillet må ikke have været spillet før, da det skal spilles ved The Realms of Roleplay (1.-3. februar 1991)

Hvem kan deltage ? Alle. (også ikke-medlemmer)

Hvor stort skal det være ? Ca. 4-6 timers spil.

Præmier: 1: Check på 200 kr
2: Check på 100 kr
3: Check på 50 kr

Dit senariet skal indsendes til:

Kim H. Madsen,
Holbergsgade 4 kld,
9000 Aalborg

Senariet skal være os ihænde senest

lørdag d. 5. januar 1991 med posten.

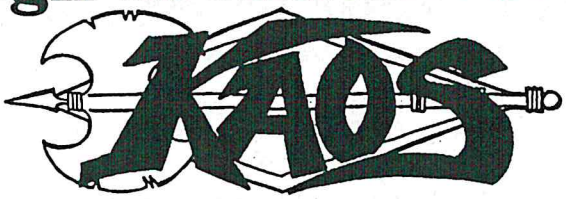
Det henstilles til forfatterene at skrive deres senarier i dybeste hemmelighed, da det kunne få katastrofale følger for turneringen, hvis der slipper informationer ud ... .. .

Spillet skal leveres med minimum 6 pregenererede PC og skal helst være maskinskrevet med dobbelt linjeafstand.

Generelle betingelser:
På senarier skrevet af flere personer, skal samtlige forfattere være angivet sammen med navnet på indsenderen. Hvis senariet er blevet prøvespillet, skal navn og adresse på alle spillerne medsendes.
TRoA forbeholder sig ret til at bruge alle indsendte senarier til internt brug. (Herunder offenliggørelse i klubbladet)
TRoA overtager alle rettigheder for de premierede forslag.

Vinderene vil få direkte besked senest 23. januar 1991, samt offentliggøres i TRoA #2/91.

Tegn abonnement på



og få en gave

Benyt dig af dette fabelagtige tilbud på det nyeste, hotteste og mest provokerende blad på det danske spilmarked. Indtil 1. december kan du få et årsabonnement (12 numre) på Kaos, samt en gave efter eget valg til kun 120 kr

Som gave kan du vælge blandt følgende muligheder:

1) AD&D The Complete Thief´s Handbook (Værdi 168 kr)

2) D&D: Creature Crucible - Top Ballista og B12 Queen´s Harvest (Værdi 189,50 kr)

3) Spelljammer - AD&D i rummet. (Værdi 210 kr)

4) AD&D Dragonlance: Time of the Dragon (Værdi 198 kr)

5) Drachenfels og Ignorant Armies, romaner til Warhammer (Værdi 196 kr)

Mød op i Samsons Bog & idé i de næste 14 dage og betal 120 kr og vælg din egen gave

Samsons
Slotsgade 15
9000 Aalborg
Tlf: 98 12 05 93

Bog&idé

Time-Map Ændringer

Tirsdag: Call in Aalborg.

Der er stadig tid til at komme med på eventyr i nutidens Aalborg, hvor skrækken breder sig, da byen bliver hjemsøgt af en række uhyggelige mordbrænde. Dødstallene stiger og hvad kan der gøres ? Bemærk at holdet flytter til søndag aften efter turneringen.
Master: SAM

Torsdag: Adventure at high see

Holdet er flyttet til Skansevejen skole i Nørresundby. Holdet er lige startet på et nyt eventyr, og der introduceres en ny profession, nemlig See-man/Sailor.
Holdet er allerede fyldt, men ring til Sven Strandbygaard, hvis du er interesseret.

Torsdag: Rolemaster

Dette hold fører en lidt omtumlet tilværelse, da det nu igen har fået plads i Studiekredslokalerne i Medborgerhuset. Holdet befinder sig i øjeblikket på vej ud for at hente et sort skrin i en sump for en alchemist i Tharbad.
Hvis du ønsker at deltage, så kontakt SAM først, da det vil være smart at vi laver en person inden første spillegang, da det teger en del tid.

Lørdag: High Noon Western Game

Klubpremiere for western spil. Systemet kører foreløbigt efter Warhammer regler, men der vil senere blive udviklet et eget regelsæt til spillet. Der vil være mulighed for at vælge mellem 34 forskellige professioner, deriblandt: Gunslinger, Wardancer og Sheriff. Autentiske skydevåben inkluderet.
Der er endnu få ledige pladser.
Master: LAW; Gamedesign: ALL og LAW

Lørdag: Aliens " New Worlds"

Her er muligheden for at bruge reglerne fra dette klubblad til noget. Det er tid til at udforske en ny klode. To røvere har overfaldet et postskib, og slået det meste af besætningen ihjel. Det er kun en lille pige, der har overlevet massakren. De to røvere er landet på en klode, der kun er tre dage fra at være terraformet. Det er nu op til det 12 personers store hold og løse dette mysterium.
Master: RED

Time-Map November 1990

Dag	Dato	Lokale 1:	tid	type	GM	Lokale 2:	tid	type	GM
Mandag	29	Warhammer "All over"	1830-2300	Spil	KEM	AD&D "City of Thives"	1830-2300	Spil	KAT
Tirsdag	30	AD&D "New Genesis"	1830-2300	Spil	ALL	Call in Aalborg.	1830-2300	Spil	SAM
Onsdag	31	Cyperspace	1830-2300	Spil	RON	D&D	1830-2300	Spil	DTJ
Torsdag	1	Rolemaster	1830-2300	Spil	SAM	???	1830-2300	Spil	???
Fredag	2								
Lørdag	3	Mermaid & Crew	1230-1800	Spil	D&F	High Noon	1230-1800	Spil	LAW
Søndag	4					Shadowrun	1230-1800	Spil	KON
Mandag	5	Warhammer "All over"	1830-2300	Spil	KEM	AD&D "City of Thives"	1830-2300	Spil	KAT
Tirsdag	6	AD&D "New Genesis"	1830-2300	Spil	ALL	Call in Aalborg.	1830-2300	Spil	SAM
Onsdag	7	Cyperspace	1830-2300	Spil	RON	D&D	1830-2300	Spil	DTJ
Torsdag	8	Rolemaster	1830-2300	Spil	SAM	???	1830-2300	Spil	???
Fredag	9								
Lørdag	10	Mermaid & Crew	1230-1800	Spil	D&F	High Noon	1230-1800	Spil	LAW
Søndag	11					Shadowrun	1230-1800	Spil	KON
Mandag	12					AD&D "City of Thives"	1830-2300	Spil	KAT
Tirsdag	13	AD&D "New Genesis"	1830-2300	Spil	ALL	Call in Aalborg.	1830-2300	Spil	SAM
Onsdag	14	Cyperspace	1830-2300	Spil	RON	D&D	1830-2300	Spil	DTJ
Torsdag	15	Rolemaster	1830-2300	Spil	SAM	???	1830-2300	Spil	???
Fredag	16								
Lørdag	17	Mermaid & Crew	1230-1800	Spil	D&F	High Noon	1230-1800	Spil	LAW
Søndag	18					Shadowrun	1230-1800	Spil	KON
Mandag	19	Warhammer "All over"	1830-2300	Spil	KEM	AD&D "City of Thives"	1830-2300	Spil	KAT
Tirsdag	20	AD&D "New Genesis"	1830-2300	Spil	ALL				
Onsdag	21	Cyperspace	1830-2300	Spil	RON	D&D	1830-2300	Spil	DTJ
Torsdag	22	Rolemaster	1830-2300	Spil	SAM	???	1830-2300	Spil	???
Fredag	23	TRoA-Con på Sofiendalskolen				TRoA-Con på Sofiendalskolen			
Lørdag	24	TRoA-Con på Sofiendalskolen				TRoA-Con på Sofiendalskolen			
Søndag	25	TRoA-Con på Sofiendalskolen				TRoA-Con på Sofiendalskolen			
Mandag	26	Warhammer "All over"	1830-2300	Spil	KEM	AD&D "City of Thives"	1830-2300	Spil	KAT
Tirsdag	27	AD&D "New Genesis"	1830-2300	Spil	ALL				
Onsdag	28					D&D	1830-2300	Spil	DTJ
Torsdag	29	Rolemaster	1830-2300	Spil	SAM	???	1830-2300	Spil	???
Fredag	30								
Lørdag	1	Mermaid & Crew	1230-1800	Spil	D&F	High Noon	1230-1800	Spil	LAW
Søndag	2	Call in Aalborg	1900-2300	Spil	SAM	Shadowrun	1230-1800	Spil	KON
Mandag	3	Warhammer "All over"	1830-2300	Spil	KEM	AD&D "City of Thives"	1830-2300	Spil	KAT
Tirsdag	4								
Onsdag	5	Cyperspace	1830-2300	Spil	RON	D&D	1830-2300	Spil	DTJ
Torsdag	6	Rolemaster	1830-2300	Spil	SAM	???	1830-2300	Spil	???
Fredag	7								
Lørdag	8	Mermaid & Crew	1230-1800	Spil	D&F	High Noon	1230-1800	Spil	LAW
Søndag	9	Call in Aalborg	1900-2300	Spil	SAM	Shadowrun	1230-1800	Spil	KON

GAMEMASTERS:

ALL	Allan Larsen	98 17 93 67
DTJ	Dennis T Jensen	98 29 61 63
HEF	Henrik Fuglsang	98 19 07 28
KAT	Karsten Thorsen	98 14 58 48
KEM	Kenneth Madsen	98 14 67 63
KON	Brian Kongstad	98 19 10 41
LEK	Lennart Knudsen	-
LAW	Lasse Winther	98 17 26 03
RED	Karsten Rasmussen	98 17 80 42
RON	Ronny Jeppesen	98 14 80 88
SAM	Søren Parbæk	98 15 95 82
STR	Svend Strandbygård	98 17 80 35

Andre Forkortelser:

Spil	Spilleaften.
Open	Åben kampagne
Intro	Introduktion
???	p.t. tomt lokale

Nøgler til lokalerne hentes på biblioteket senest kl. 18.30
Husk at rydde op efter jer.
Be there,
and let the Dice roll.....

Time-Map November 1990

Dag	Dato	Lokale 3:	tid	type	GM	Lokale 4:	tid	type	GM
Mandag	29								
Tirsdag	30								
Onsdag	31								
Torsdag	1	AD&D "Adventure at high see", Skansevejen kl 1800							
Fredag	2	ANYTHING	1830-2300	Spil	LEK	Lørdag aften: Aliens	1900-2300	Spil	RED
Lørdag	3	Beyond the supernatural	1230-1800	Spil	STR	GAMESHOP	1230-1800	???	KEM
Søndag	4	Spacehulk R.P.G	1200-1800	Spil	HEF	AD&D Time-Troopers	1800-2300	Spil	HES
Mandag	5								
Tirsdag	6								
Onsdag	7								
Torsdag	8	AD&D "Adventure at high see", Skansevejen kl 1800							
Fredag	9	ANYTHING	1830-2300	Spil	LEK	Lørdag aften: Aliens	1900-2300	Spil	RED
Lørdag	10	Beyond the supernatural	1230-1800	Spil	STR	GAMESHOP	1230-1800	???	KEM
Søndag	11	Spacehulk R.P.G	1200-1800	Spil	HEF	AD&D Time-Troopers	1800-2300	Spil	HES
Mandag	12								
Tirsdag	13								
Onsdag	14								
Torsdag	15	AD&D "Adventure at high see", Skansevejen kl 1800							
Fredag	16	ANYTHING	1830-2300	Spil	LEK	Lørdag aften: Aliens	1900-2300	Spil	RED
Lørdag	17	Beyond the supernatural	1230-1800	Spil	STR	GAMESHOP	1230-1800	???	KEM
Søndag	18	Spacehulk R.P.G	1200-1800	Spil	HEF	AD&D Time-Troopers	1800-2300	Spil	HES
Mandag	19								
Tirsdag	20								
Onsdag	21								
Torsdag	22	AD&D "Adventure at high see", Skansevejen kl 1800							
Fredag	23	TRoA-Con på Sofiendalskolen				TRoA-Con på Sofiendalskolen			
Lørdag	24	TRoA-Con på Sofiendalskolen				TRoA-Con på Sofiendalskolen			
Søndag	25	TRoA-Con på Sofiendalskolen				TRoA-Con på Sofiendalskolen			
Mandag	26								
Tirsdag	27								
Onsdag	28								
Torsdag	29	AD&D "Adventure at high see", Skansevejen kl 1800							
Fredag	30	ANYTHING	1830-2300	Spil	LEK	Lørdag aften: Aliens	1900-2300	Spil	RED
Lørdag	1	Beyond the supernatural	1230-1800	Spil	STR	GAMESHOP	1230-1800	???	KEM
Søndag	2	Spacehulk R.P.G	1200-1800	Spil	HEF	AD&D Time-Troopers	1800-2300	Spil	HES
Mandag	3								
Tirsdag	4								
Onsdag	5								
Torsdag	6	AD&D "Adventure at high see", Skansevejen kl 1800							
Fredag	7	ANYTHING	1830-2300	Spil	LEK	Lørdag aften: Aliens	1900-2300	Spil	RED
Lørdag	8	Beyond the supernatural	1230-1800	Spil	STR	GAMESHOP	1230-1800	???	KEM
Søndag	9	Spacehulk R.P.G	1200-1800	Spil	HEF	AD&D Time-Troopers	1800-2300	Spil	HES

Kommende spilkongresser

DATO	NAVN	STED
16-18 NOV 90	Sabbath 1/ODDS generalforsamling	Kolding
23-25 NOV 90	**TRoA-Con, Sofiendalskolen**	Aalborg
1-2 DEC 90	GEN-CON Europa	England
25-27 JAN 91	FRB-Con	Fredericia
1-3 FEB 91	**The Realms of Roleplay II**	Aalborg
16 FEB 91	**TRoA Generalforsamling**	Aalborg
8-10 MAR 91	DRF-Con	???
25-28 APR 91	FASTAVAL	Århus
16-18 AUG 91	**The Realms of Roleplay III**	Aalborg

OPSLAGSTAVLEN!

Lokaler i Medborgerhuset.
Hvis du er interesseret i at køre et adventure og står og mangler både spillere og lokale, så skriv til:
Allan Larsen
Røgildvej 46
9400 Nørresundby

Undskyld

I Beastmen i TRoA 8 blev Shaman til Sheman. Vi beklager fejlen. (Red)
Hitdice er for Shamans 1d10 og for Fighters 2d6.

"Night Dark Terror" Modul efterlyses.
GOD PRIS GIVES
Karsten Rasmussen

Medlemskort
Medlemskortene er på grund af tekniske vanskeligheder blevet forsinket.
Kortene forventes klar inden turneringen
SAM.

Skammekrogen
Nedenstående medlemmer er blevet udelukket fra deltagelse i alle klubaktiviteter indtil 1/12-1990 på grund af uoverensstemmelser i lokale 2.

Henrik Absneider
Denis Berthelsen
Anne Marie Abschneider
Michael Zajontz
Jakob Mølbjerg
Michael Møltorp

OPFORDRING TIL ALLE MEDLEMMER. (og andre...)
Hvis I har ideer eller ønsker om spil eller lignende, der bør bringes i bladet, bedes I venligst sende mig et brev, der omfatte netop Jeres ønsker. Mener I, at vi kunne gøre det bedre, så skriv venligst hvordan. Har Du noget stof til bladet, modtager vi det gerne, og bringer det henad vejen.
Materiale tilsendes:

Redaktør Karsten Rasmussen,
Dronningensgade 36,
9400 Nørresundby

Deadline # 11: 20/11 1990
Deadline # 12: 11/12 1990