3 The Realm of ADVENTURERS

Marts 1991



The Leaders of the Adventure

The Leaders of the Adventure vil for eftertiden være stedet, hvor der vil blive set på de seneste ændringer i bladet, samt inde på klubben i Medborgerhusets lokaler. Dette betyder, at redaktøren på klubbladet for eftertiden vil være den, der skriver lederen, hvilket er normalt på et hvilken som helst andet blad, lederen vil nederst indeholde en "Mødeplan" over diverse udvalgs- og bestyrelsesmøder.

Bladet - 1991

Bladet har fået gang i en brevkasse "Oraklet", der indtil videre har været en stor succes, tegneserien "CROM" af Bent Holm, Ye Old Magic Shop for bare at nævne nogle af de ting, som I ivrige læsere allerede er blevet præsenteret for her først på året, men der er mere endnu.

I løbet af året vil I blive introduceret for "De nye medlemmer", Billedarkivet, hvor alle TRoA's medlemmer vil blive introduceret efterhånden. Læsernes egne sider, som vil bestå af små historier, vittigheder, tegninger, digte etc. Artikler om emnet rollespil, oprindelse og udvikling.

Klubben - Marts

På klubben er der for alvor kommet gang i aktiviteterne igen, masser af nye hold og nye spil er på programmet.

Der er startet 5 nye hold i i AD&D 2xOriental, 1xRavenloft, 1xSealarrion, 1xForgotten Realms + at New Genesis er blevet genoptaget.

Desuden er der startet hold op i Viking, Warhammer 40.000 K, samt ASR (Advanced System of Roleplay), AD&D på en ny måde og PLAY-TESTERS, der vil teste systemer udviklet af andre rollespillere.

Hærværk:Lørdag, den 23/2-1991 blev 2 knallerter væltet inde ved lokalerne på medborgerhuset af ukendte gerningsmænd, hvoraf den ene, en Puch Monza var blevet stukket i brand, formodentlig af de samme. Branden blev slukket af vore egne medlemmer. Vi kan ikke stille noget op imod sådant hærværk, men kan opfordre alle til at være på vagt med hensyn til parkerede cykler og knallerter i gården.

Bestyrelses- og Udvalgsmøder i Marts - April

Bladudvalgsmøder finder sted hver 14 dg. om onsdagen før Rolemaster fra 18.15 til 19.00. (Den 13/3, 27/3, 10/4 i Lokale 1)

Turneringsudvalget holder møde den første mandag i hver måned. (Kl. 18.00 - 21.00 på Medborgerhuset)

Bestyrelsesmøder finder sted den første lørdag i måneden. (Kl. 18.00 - 21.00 i Lokale 4)

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

ISSN 0905-636X.

Oplag: 220 stk.

Ansvarshavende Redaktør:
Karsten "Red" Rasmussen

Redaktionen:
Søren "Sam" Parbæk
Kim Madsen

Forside:
Bent Holm

Tegninger:
Bent Holm
Birgitte Heuschkel

Artikler:
Leif Nielsen
Kim Madsen
Søren Parbæk
Johnny Rasmussen

Sats:
Søren Parbæk
Karsten Rasmussen

Deadline:
Artikler skal indleveres senest den 14. i måneden før udgivelse.

Reklamer:
Yderligere information om pris og størrelser, kan fås hos Søren Parbæk på telefon: 98 15 95 82

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

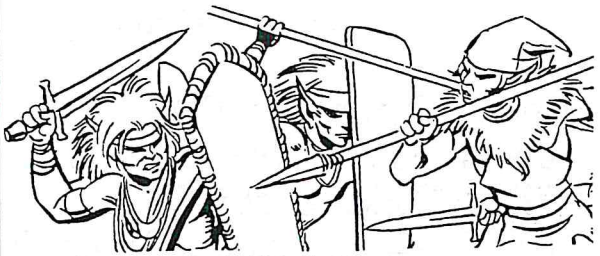
Udgives hver måned af rollespilsforeningen TRoA, Aalborg. Bladet bliver sendt til medlemmer af TRoA.
Kontingent:
300,- kr for 12 måneders
150,- kr for 6 måneder.
Medlemskab af TRoA giver dover dette blad, gratis adgang til TRoA's aktiviteter og turneringer.

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.

Indholdsfortegnelse:



©WaRP Graphics 1991

Side 2: The Leaders

Side 5: SAM's Corner

Side 7: Statistik: Slåmetoder AD&D

Side 8: Ye Olde Magic Shop

Side 9: Månedens Sværd

Side 10: TRoR II - 1991

Side 11: Resultater TRoR II

Side 15: FASTAVAL 1991

Side 18: Dragon of the Month

Side 23: Aliens: FRB-CON 1991

Side 24: Oraklet

Side 27: Tegneserien CROM

Side 29: Time-Use

Side 34: Time-Map

Trademarks og Copyrights.
Rolemaster™, Spacemaster™ og CYBERSPACE™ tilhører ICE.
D&D™, AD&D™, Dragonlance™, Forgotten Realms™, Grayhawk™, Spelljammer™, Oriental™ og Dragon™ 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.

Nyt:

Heroes Unlimited RPG	210,00
Aliens Boardgame	275,00
Viking Rollespillet (DK)	158,00
AD&D Monst.Comp. Outer Planes	148,00
AD&D Psionic Handbook	148,00

Husk:

Brætspillet "Gulf Strike"

Send din egen "Ørkenstorm" mod Saddam.
Utroligt realistisk.

Kr. 425,-

Se vores store udvalg i rollespil.
Direkte import fra England og USA.
Nye varer hver 14. dag.



AALBORG HOBBY SERVICE

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

Sam's Corner

Sam's Corner hed tidligere "The Leaders of the Adventure", og befandt sig på side 2. I forbindelse med navneændringen, vil indeholdet også ændre sig, da der nu er en god chance for det. På denne side vil du fra nu af kunne finde turneringsdatoer, Specielle tilbud, Nyheder og meget meget mere.

I et samarbejde mellem alle medlemmer i ODDS og Comix i Odense er der startet en rabatordning. Fordelene er:

5 % på alt nyt (Kan ses på nyhedslisten)

eller:

10 % på ordre, der overstiger 1000 kr. (Dette gælder også andre ting end nyheder)

Da samarbejdet sker i forbindelse med ODDS, kan bestilling kun ske igennem:

Søren "SAM" Parbæk, Telefon 98 15 95 82.

Priserne er angivet i US$. Vekselkursern beregnes til mellem 11 og 12 kr/US$

News & Special offers

Monstrous Comp. vol 9: Spelljammer II (AD&D, TSR)	$	10,95
Five shall be one (Grayhawk, TSR)	$	9,95
Nightwatch in the Living City (AD&D, TSR)	$	6,95
Prince of Lankhmar (AD&D, TSR)	$	9,95
D&D Basic - Revised Edision (Boxed, TSR)	$	20,00
D&D Character Record Sheets (TSR)	$	8,95
Nightmare Keep (Forgotten Realms, TSR)	$	9,95
Vikings Sourcebook (AD&D, TSR)	$	15,00
Tree Lords (Dragonlance, TSR)	$	6,95
Monstrous Comp. vol 10: Ravenloft (TSR)	$	10,95
Ivy and Crome (Shadowrun, FASA)	$	8,00
Neo-Anarkists guide to N. America (Shadowrun, FASA)	$	12,00
RIFTS World book 1: Vampire Kingdom (Palladium)	$	14,95
Star Wars Miniatures Battles (West End Games)	$	18,00

Disse titler udgives i marts måned.

Play By Mail: Jeg er lige startet på et PBM spil i Canada,og der vil naturligvis komme mere i bladet om dette senere...

Fastaval: Så er programmet til spilkongressen Fastaval i Århus kommet. Se artikkelen om dette andetsteds i bladet.

Nyt Tryk: Jeg håber at det kan ses, at dette blad er trykt hos en bogtrykker !!!

Kommende kongresser:

DATO	NAVN	STED
22-24 MAR 91	Vor Frelsers Con	Christianshavns Gym.
25-28 APR 91	FASTAVAL	Århus
16-18 AUG 91	The Realms of Roleplay III	Sofiendalskolen, Aalborg
16-18 AUG 91	GEN-CON	U.S.A.
23-25 AUG 91	*DRF-Con*	*København*
22-24 NOV 91	TRoA-Con 91 (Kun medlemmer)	Sofiendalskolen, Aalborg
6-8 SEP 91	Spiltræf Odense	Odense

Information om ovenstående kongresser/turneringer kan fås hos SAM på telefon 98 15 95 82 eller ved henvendelse på de angivne adresser. Der vil blive bragt omtale af kongresserne, så snart vi modtager materialer fra arrangørerne.
Kongresser med foreløbig datoangivelse, er skrevet med italic.

Tysklandstur, d. 6. April

Endelig sker det, **den 6. April 1991, kl. 07.00** om morgenen, drager alle interesserede TRoA-medlemmer ned over grænsen til vores kære naboland Tyskland, hvor vi vil gøre holdt i Flensborg til en lille indkøbstur på en 3 - 4 timer. Derefter fortsætter vi ud til et stort sportscenter, hvor vi vil kigge på diverse kampdragter og udstyr til Survival Games, der snart startes op i klubsammenhæng. Forestil jer bare: "Live Roleplay" kombineret med forhindrings- og orienteringsløb i fuldudrustning udstyret med Paint-guns. Turen hjemover bliver med færge til Sønderborg, hvor vi ombord vil få serveret en platte, og hele denne tur koster kun kr. 50,-/medlem, hvis vi kan komme op på 50 tilmeldinger.

Afgang kl. 7.00

3 - 4 timers shopping i Flensburg

1 times shopping i sports- og våbencentret

1 herlig sejltur til Sønderborg

Hjemkomst omkring kl. 21.00

Til den lave pris af kr. 50,- pr snude

ved 50 tilmeldinger.

Det skal lige nævnes, at hvis kun 40 personer tilmelder sig er prisen kr. 75,-/medlem, men mon ikke vi kan skaffe 50 personer.

Vi har planlagt, at gå ud over foreningens egne medlemmer, hvis vi ikke kan skaffe nok fra egen rollespilsgade, selvfølgelig rollespillere, men ikke-medlemmer.

Tilmelding hos RED på klubben.

Sandsynlighed for (A)D&D™ statistics

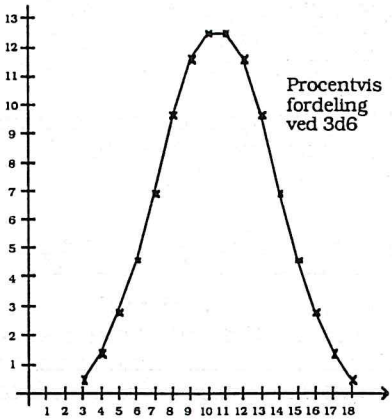
Af: Johnny Rasmussen.

Dette er en beskrivelse af forskellige slåmetoders matematiske sandsynlighed. Jeg mener, at det kan bruges til vejledning af GM'eren, når der skal slås characters til D&D™, AD&D™ eller andre systemer, baseret på 3D6. Bemærk: Ved 4D6 vælger man den dårligste fra.

Sandsynligheden i procent for hvor de 6 bedste vil ligge med 3D6

Tal	6x	8x	10x	12x
18	0,46	0,62	0,77	0,93
17	1,39	1,85	2,31	2,78
16	2,78	3,70	4,63	5,56
15	4,63	6,17	7,72	9,26
14	6,94	9,26	11,57	13,89
13	9,72	13,96	16,20	19,44
12	11,57	15,43	19,29	23,15
11	12,50	16,67	20,83	25,00
10	12,50	16,67	16,63	≈0,00
9	11,57	15,43	≈0,00	≈0,00
8	9,72	1,24	≈0,00	≈0,00
7	6,94	≈0,00	≈0,00	≈0,00
6	4,63	≈0,00	≈0,00	≈0,00
5	2,78	≈0,00	≈0,00	≈0,00
4	1,39	≈0,00	≈0,00	≈0,00
3	0,46	≈0,00	≈0,00	≈0,00

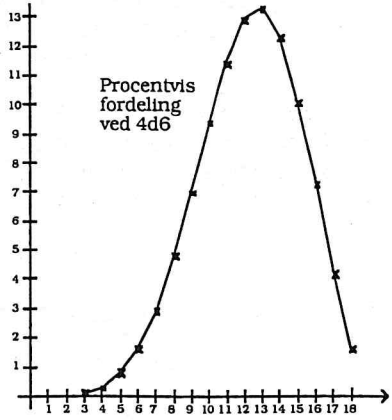
Alle angivne tal er i procent. ≈0,00 betyder, at tallet er for lille til at kunne angives her.



Sandsynligheden i procent for hvor de 6 bedste vil ligge med 4D6

Tal	6x	8x	10x	12x
18	1,62	2,16	2,70	3,24
17	4,17	5,56	6,94	8,33
16	7,25	9,67	12,09	14,51
15	10,11	13,48	16,85	20,22
14	12,35	16,46	20,58	24,69
13	13,27	17,70	22,12	26,54
12	12,89	17,18	18,72	2,47
11	11,42	15,23	≈0,00	≈0,00
10	9,41	2,57	≈0,00	≈0,00
9	7,02	≈0,00	≈0,00	≈0,00
8	4,78	≈0,00	≈0,00	≈0,00
7	2,93	≈0,00	≈0,00	≈0,00
6	1,62	≈0,00	≈0,00	≈0,00
5	0,77	≈0,00	≈0,00	≈0,00
4	0,31	≈0,00	≈0,00	≈0,00
3	0,08	≈0,00	≈0,00	≈0,00

Alle angivne tal er i procent. ≈0,00 betyder, at tallet er for lille til at kunne angives her.



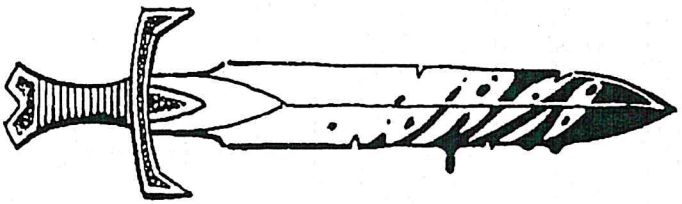
Ye Olde Magic Shop

Turneringer er skabt af den onde selv ! Nej, ikke helt men "The Realms of Roleplay II" var lige ved, at få mig til at glemme, at dørene skulle slås op til denne udgave af den gamle butik, hvilket jo må betyde, at det var en god af slagsen. Ikke desto mindre er den nu overstået, 55 timer uden søvn (GAAAAB !), og jeg er klar med den magiske last til dette nummer.
Lyse tider er på vej for alle jer, der ikke spiller AD&D. Som det kan ses, er det begyndt at dryppe med ting og nips til andet end det førnævnte system. Fortsæt endelig med det, men husk at mærke brevene til mig.
Tilbage til det det egentlig drejer sig om. Denne gang har vi premiere på to søde små våben til alle tabelfanatiske rollespilleres favoritspil: Rolemaster. Se her:

Kalagir, the 2-H sword.

This blade is a +25 mithril two-hand sword of Lightening. Gives extra Electricity Critical of one less severity. (D crit gives extra C Electricity) This sword is also able to cast a Lightening Bolt 3 times daily using the wielders Melee OB as OB for the Lightening Bolt.

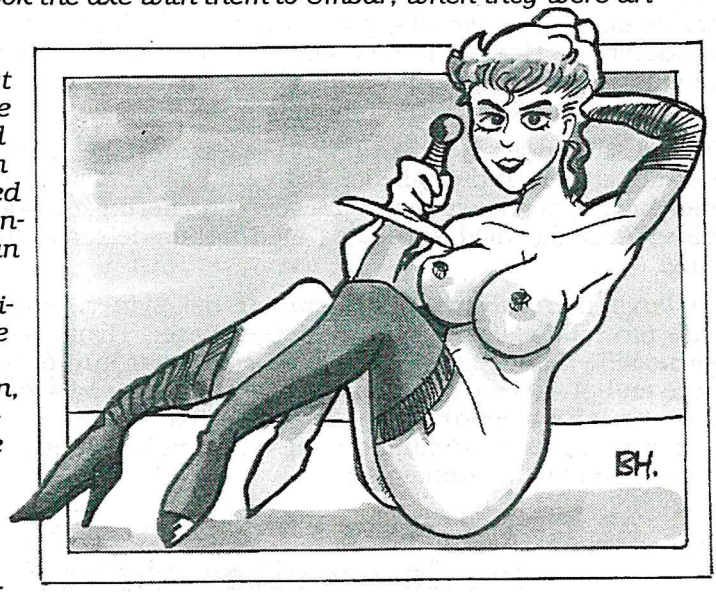
Kalagir is by all means an artifact. This great blade dates back in the first years of the second age in Middle-Earth. It was forged by the highelf Akaron, who is one of the most famous weaponsmiths of Middle-Earth. This blade was made to honor Kalagon, one of the elven heroes of the great battle aginst evil. The blade stayed in his possesion until S.A. 2641 where its owner were slain by the undead orcking Negzaix in an elven attempt to drive the orcs out of the dungeons of Molakuwi in the northern Misty Mountains. It stayed in Negzaix's possesion until T.A. 1264, when a small party entered the dungeons to steal some of the marveouls treasures hidden there. Almost the whole group were slain in the battle aginst orcs and Negzaix. Only by slaying Negzaix and using the sword Kalagir, the woman Laurial Nurin was able to bearly escape the orcs that followed her.



Takrahn, the battleaxe.

Battleaxe +20. The whole battleaxe is mase of metal and its weight is only 4 lbs for this 5'7" (170 cm) long axe.

This battleaxe was forged by a weaponsmith of the elven city Ost-En-Edhil. It was forged specially by ordre from the Duke Ralondor of Southern Belfalas. The Dukes only child Olinra was to be married to the Earl Wendon of Hurandor, a province in the Duchy. The battleaxe was so well accepted as a wedding present,that Earl Wendon decided to use it as his best weapon. It stayed in the familys possesion in almost a 1000 years until T.A. 1019, where Belfalas was almost invaded by the pirates of Umbar. The pirates slayed Silvidor, the bearer of the battleaxe and took the axe with them to Umbar, when they were driven of by the Gondorians. It was to go almost 600 years before the axe returned to Gondor, when in was conquered by the captain onbord a Gondorian warship raiding Umbar. The capitain took the axe as a prize and gave it to his son, when he left home to adventure the world of Middle-Earth.



Bidrag kan sendes til en af de sædvanlige adresser, men mærk kuverten "Magic Shop".

MÅNEDENS SIDE 9 SVÆRD

The Realms of Roleplay II

Turneringen er nu overstået, og det er muligt at se tilbage på den for at få et overblik over, hvad der skete i den weekend. Det var TRoA's største turnering til dato, og det gav en del uventede problemer, da vi ikke fra starten af havde regnet med, at der kom over 200 spillere. Det var lidt synd for de sidst tilmeldte, at det ikke var muligt at sætte dem på hold, men når der ikke er mastere nok, så er der ikke meget at gøre.

I modsætning til tidligere vil vi kun bringe vinderne og masterresultater i bladet, for de over 700 resultater på alle spillerne fylder desværre alt for meget.

Jeg har fået mange tilbagemeldinger fra flere af deltagerne, der syntes at det var en virkelig god turnering, og det må jeg da også konkluderer, set fra spillernes side. Der var dog lidt større problemer med indskrivningen end ved de sidste turneringer, men det er der allerede ved at blive arbejdet på.

Når vi så vender blikket til den organisatoriske side af sagen, viser der sig et helt andet billede. Jeg vil kun sige her, at der var problemer med arbejdsdelingen, og at der i turneringsudvalget allerede nu bliver arbejdet med sagen, og med forberedelserne til næste turnering.

Et langt mere alvorligt problem var det svineri, som blev efterladt ude på Sofiendalskolen. Jeg spørger bare: "Hvor var alle dem, som gerne ville hjælpe med at rydde op ?" Der var kun 5 tilbage til at rengøre en hel skole, og det kan ikke lade sig gøre på 4 timer. **Kort sagt, der var ikke rengjort ordentligt efter os, og det er noget skidt.** Vi ligger stadig i forhandling om, at vi kan få lov til at låne skolen igen, og det skyldes udelukkende:

at folk ikke er voksne nok til at rydde op efter sig selv.

Hvis vi får lov til at låne skolen, bliver det på nogen meget stramme regler, og jeg forventer, at alle medlemmer vil hjælpe med til at disse regler bliver overholdt, samt at give en hånd med rengøringen, for ellers bliver der simpelthen ikke flere rollespilsturneringer i Aalborg.

Her til sidst kommer der så en opfordring til alle masters i TRoA, om at melde sig som master i mindst et spil, da der nok vil komme mindst lige så mange til vores næste turnering. Husk på, at der bliver mulighed for de fleste af jer for at spille til vores interne turnering sidst i November.

SAM

FLERE PIGER

Kommentar til Serinda's brev og/eller din besvarelse. Piger, mange piger, interesserere sig for heste, drenge, sminke, tøj m.m. Men de piger, der ikke gør det, og som kender ORDET **Rollespil**, er hverken bløde, ikke uvoldelige eller mere voksne, end drenge. Nej, derimod tror jeg, at det kræver mere af en pige at troppe op i mellem 100 drenge (m.m.) og sige: "Her er jeg!!!" Så hvad med, at I drenge selv snakker med rollespils intresserede piger ? Og vær stolte af, at der her i Aalborg overhovedet er piger, for har de da det i Århus ?

Mette L.Z

Hej Mette, det er ret at "høre" fra en pige med ben i næsen. Tak for dit brev, det med at der ingen piger er i Århus ved jeg ikke om.

Tabeller til alt muligt.

Kære Orakel: Lige et godt råd til de gamemaster's, som leder efter nogle gode fumbel-tabeller: prøv at kaste er blik på de tabeller, der er i "Arms & Claw Law" fra Rolemaster & Merp systemerne. De er gode, rigtige gode. Fordelen ved dem er, at de er delt om i forskellige kategorier: 1-handed, 2-handed, thrown, spears & pole-arms, bows og mounted weapons, hvilket gør fumbles mere realistiske. Desuden er det underholdende læsning, idet gutterne fra ICE virkeligt har humor. Der er også underholdende læsning for S&F-fanatikerne, idet fumbeltabellerne i Spacemaster dækker alt m.h.t. projektil- og enegi våben. Altså: Hvis du savner fumbeltabeller, så kig på "Arms & Claw Law" og "Spacemaster".

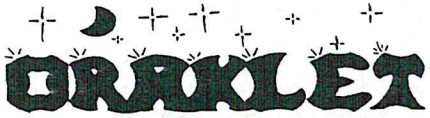
JOS

Tak til JOS (Gamemasterforkortelse for Johannes Sondrup)

Endnu flere PIGER.

Hej (alt-vidende) ORAKEL. Jeg vil gerne have lov til at kommentere et brev, I har modtaget, angående mangel af piger o.s.v...

1. Grunden, til at så få piger spiller rollespil, er sikkert, at hvis man ikke direkte bliver plantet i det, til op over begge ører, så hører man jo ikke noget om sagen. Det er vrøvl, at piger ikke er så voldelige, og ikke tænker som drenge; men sagen er, at de fleste piger ikke vil være ved det. (I



ved, det passer sig ikke for en pige!!)

2. Selvfølgelig kommer piger på højde med drenge indenfor diverse rollespil. Piger er som bekendt gode til at overveje og tænke grundigt over tingene. (De fleste er.)

3. Det er svært at få piger med til rollespil; men det har engang lykkes mig at trække en enkelt med ind i vores egen forening hernede. MEN! DER ER NU ENGANG SÅ MEGET DE HELLERE VIL.

venlig hilsen

Anette Kjær.

Hej Anette, med dit brev har jeg fået breve fra 20% fra klubbens piger nemlig ET. Det skal lige siges, at Anette kommer nede fra Arden (Arden rollespil forening).

Som for lovet, kommer her nået mere om turneringen.....

TURNERINGS - RIS (OG ROS)

Først vil jeg lige sige, at ideen til dette indlæg blev udtænkt KL. 6.30 Søndag D.11/2 (TROA-CON II) efter fire og en halv times søvn og trætheden stadigt siddende i kroppen (livet er hårdt , ikkesandt). Nå , men som sagt stod undertegnede tidligt søndag morgen og kastede et særdeles søvndrukkent blik ud over informationslokalet. Der hørtes kun den sagte mumlen af de få personer der stadig sad og spillede (ca. syv stk.), og man undrede sig over at tilværelsen under en turnering kunne være så behagelig. MEN!!!!!, bedst som man sad med sin kaffe og sin cigaret (det er skadeligt at ryge!), begyndte realiteterne langsomt at snige sig ind på en, man så flaskerne på bordene, papiret, de tomme kaffekrus og sidst men IKKE mindst tallerkenerne, der for de flestes vedkommende stadig bar spor af, hvad man havde fået til aftensmad den foregående aften (ca. tolv timer tidligere!!). Nogle få individer havde i et kunstnerisk øjeblik fået den lyse ide (???) at pynte sine madrester med en væske, der lignede vand (tolv timer efter var det ret svært at afgøre med sikkerhed). Det jeg gerne vil frem til er, at jeg personligt, mener, at det (for at holde orden blandt

150-200 andre personer) er en elementær regel at:

MAN RYDDER OP EFTER SIG

Dette kan åbentbart ikke siges tit nok. Husk på, at der er andre, der skal være i det samme lokale som dig/jer, på et senere tidspunkt. Orden, eller mangel på samme, var nok det største/eneste problem ved "The Realms of Roleplay II" (Og der kan ikke gøres noget ved det, fra tunerings udvalgets side, uden hjælp fra os medlemmer, så lad os gøre en bedre indsats ved oprydningen efter næste turnering).

Bortset fra ovenstående problem , syntes jeg at denne turnering alt i alt var godt organiseret, og den var skæg at deltage i. Kort sagt: Vi ses til The Realms of Roleplay III.

Tilsidst har jeg lige et par forslag: (Spørgsmål til turneringsudvalget!) Hvad med at bruge noget plads på en udstillingsstand, hvor dem der havde lyst, kunne vise deres tegninger, malede figurer, og evt. kostumer frem. (Dette burde kunne lade sig gøre.) Man kunne evt. sætte en annonce i et eller flere dagblade om, at man søgte nogle kunstnere indenfor S&F genren, der var villige til at udstille deres værker, evt. med salg for øje.

Til sidst, hvad med at lave registreringen af deltagere ude ved indgangen til fremtidige arrangementer ? Så kan man til dels undgå de kaotiske scener, der opstod i informationen denne gang.

Dette var alt for denne gang, hvis nogle synes, at jeg har ret eller uret, SÅ SEND ET LÆSERBREV IND MED DIN MENING!.

Poul A. Mortensen (POM) #80

Dit brev behøves vist ingen kommentar. Vi her på redaktionen kan kun opforder andre til at komme med deres kommentarer til turneringen.

HJÆLP FLERE PIGER. (Oraklet er blevet indvaderet af piger !!!)

D'AW, Alvidende Orakel.

I respons til Serinda i nr.2-91, om når piger ikke spiller rollespil, så er det nok i høj grad fordi, at det gør piger ikke! FRB-con, januar, Fredericia, var mit første møde med "prof" rollespillere. Ca. 50

ORAKLET

hankøn og så lille undertegnede... Jeg indrømmer blankt, at jeg blev lidt overrasket. Jeg er i september '90 flyttet herover til det store Ud-Jylland og i Roskilde (min hjemstavn) var vi en AD&D gruppe på 8 spillere, hvoraf 50% var females. Hvad bedre er: Det var pigerne, der kom hver gang og til tiden. Vi skænkede det aldrig en tanke, at piger ikke spiller rollespil ? Altså kan man udlede, at piger ikke spiller, fordi piger ikke bliver spurgt. De gider jo ikke alligevel ? Ikke mere brok fra min side, jeg skal lave et scenarie til min nye AD&D gruppe og lære min mor at spille Buck Rogers.

Vincent Garrison. (Alias Birgitte fra Fredericia.)

Hej Birgitte. Hvad med at tage din Mor med her op til næste turnering ? Du skulle lige ta' og kikke på vores senarie konkurrence ? Men tak skal du have for dit brev.

Tilbage til vores udsendte medarbejder THE GREAT DRAGON RULER.

Den forsvundne drage.

Jeg vil gerne undskylde den manglende "Dragon of the Month" i nummer 2. Udfaldet skyldes ikke mangel på arbejdsvilje eller lignende, men en redaktionel fejl (Artiklen er allerede skrevet). Jeg tror godt, at jeg kan love at den manglende Emerald dragon vil blive bragt, når redaktøren får rodet gemmerne igennem og opdager, at den eksisterer.

Indtil da må i klare jer med de tidligere, samt dette nummers Amethyst dragon.

Leif Nielsen.

Det var så osse alt for denne gang. HUSK at sende dit brev med spørgsmål (det var jo ikke så mange denne gang), kommentarer, kritik, ros, osv, osv TIL:

KIM MADSEN
HADSUNDVEJ 44. 1.TV
9000 AALBORG
MRK."ORAKLET".

Master	Spil	PC	Kend.	Org.	Imp.	Rolle.	Regel	Saml.	Total	Snit
Kenneth Mortensen	Shadowrun	7	32	32	34	29	34	32	193	4,595
Lasse Winther	High Noon	4	19	19	15	17	20	19	109	4,542
Steven B Hansen	Viking	6	27	25	28	26	30	27	163	4,528
Dennis T Jensen	Oriental AD&D	6	26	27	24	27	28	28	160	4,444
Jørn Hjortshøj	Warhammer F.R.P.	6	28	25	26	24	28	27	158	4,389
Karsten Rasmussen	Mændene i Rude Skov	6	26	24	29	25	27	26	157	4,361
Johannes Sondrup	Rolemaster	6	29	24	25	25	26	27	156	4,333
Søren B Knudsen	Call of Cthulhu	5	23	22	21	22	20	21	129	4,300
Thomas Laursen	Call of Cthulhu	4	17	17	18	17	17	17	103	4,292
Brian Kongstad	Shadowrun	13	58	53	55	54	59	55	334	4,282
Allan Larsen	High Noon	5	22	19	23	21	22	21	128	4,267
Jeppe Ellesøe	Call of Cthulhu	5	21	24	22	18	21	22	128	4,267
Michael Hjort	Call of Cthulhu	5	24	21	18	21	23	21	128	4,267
Bent Holm	Evil Dead	12	53	48	51	46	57	52	307	4,264
Allan Larsen	Oriental AD&D	7	33	29	29	29	30	29	179	4,262
Ronny Jeppesen	Twilight 2000	7	31	29	26	29	32	31	178	4,238
J. Alexandrowitz	AD&D Hellraiser	5	21	21	21	21	21	21	126	4,200
Bent Holm	Aliens	6	28	24	25	24	23	27	151	4,194
Johnny Rasmussen	High Noon	5	19	21	22	19	23	21	125	4,167
Karsten Rasmussen	Aliens	6	27	24	23	23	28	25	150	4,167
Karsten Thorsen	Rolemaster	6	24	25	25	26	24	26	150	4,167
Sven Strandbygaard	Aliens	6	23	24	24	26	28	25	150	4,167
Kenneth Madsen	Warhammer F.R.P.	5	25	22	17	15	23	22	124	4,133
Lasse Winther	Oriental AD&D	7	29	27	30	29	28	30	173	4,119
Troels Jacobsen	Viking	6	24	24	24	25	26	25	148	4,111
Henrik Schou	Time Troopers	8	36	30	34	34	30	33	197	4,104
Dennis T Jensen	D&D	7	32	30	24	24	34	28	172	4,095
Frank Oddensborg	Twilight 2000	4	18	17	16	15	15	17	98	4,083
Weise Hugger	AD&D Hellraiser	7	24	26	32	31	28	29	170	4,048
Henrik Kristiansen	Semi AD&D	6	26	22	24	23	25	25	145	4,028
Benedikte Ziegler	Metal Legends	5	21	19	18	19	23	20	120	4,000
Henrik Schou	Aliens	6	24	22	24	24	27	23	144	4,000
Karsten Thorsen	Aliens	6	23	22	25	22	27	25	144	4,000
Morten Avsum	D&D	4	15	17	17	16	15	16	96	4,000
Peter Goll	D&D	7	28	26	29	26	30	29	168	4,000
Mark Stetkær	Metal Legends	6	25	24	23	23	24	24	143	3,972
Peter Goll	AD&D Hellraiser	8	35	30	31	28	32	34	190	3,958
Jimi Koch	Teenage Turtles	6	28	24	23	23	20	24	142	3,944
Hans Bruntt	AD&D Hellraiser	6	26	24	22	21	25	23	141	3,917
Karsten Thorsen	Oriental AD&D	6	23	19	21	24	28	24	139	3,861
Johnny Rasmussen	AD&D Hellraiser	7	32	26	27	27	23	27	162	3,857
Thomas Jacobsen	D&D	6	21	22	25	22	25	23	138	3,833
Johannes Sondrup	Metal Legends	5	9	20	22	18	24	21	114	3,800
Simon Kristensen	Call of Cthulhu	5	17	20	20	15	22	19	113	3,767
Søren Røjgaard	AD&D Hellraiser	7	23	26	27	24	32	26	158	3,762
Preben Thomsen	Viking	6	22	21	24	22	23	22	134	3,722
Jesper Larsen	AD&D Hellraiser	7	26	25	26	23	27	29	156	3,714
Michael Schact	Teenage Turtles	6	24	21	19	21	24	22	131	3,639
Brian Kongstad	Shadowrun	8	31	26	28	25	35	28	173	3,604
Thomas V Andersen	D&D	5	22	19	18	17	14	18	108	3,600
Sven Strandbygaard	Beyond the Super.	14	56	44	44	50	60	47	301	3,583
Søren Parbæk	Aliens	6	21	18	22	22	24	22	129	3,583
Jørn Hjortshøj	Twilight 2000	8	27	31	36	26	20	31	171	3,563
Søren Sprogø	Warhammer F.R.P.	6	20	20	21	19	25	23	128	3,556
Carsten Mortensen	AD&D Hellraiser	7	26	26	21	23	27	26	149	3,548
Sven Strandbygaard	AD&D Hellraiser	7	31	19	22	23	29	25	149	3,548
Henrik Schou	Beyond the Super.	8	31	28	29	21	33	25	167	3,479
Kenneth Mortensen	Paranoia	7	15	15	33	29	26	27	145	3,452
Henrik Fuglsang	Aliens	5	21	18	17	17	11	19	103	3,433
Mark Stetkær	Rolemaster	6	18	15	21	20	24	24	122	3,389
Søren Parbæk	Call of Cthulhu	5	16	15	17	20	16	17	101	3,367
Jan Gramkow	AD&D Hellraiser	7	23	23	26	23	19	22	136	3,238
Michael Ringstrøm	Star Wars	4	13	14	11	12	11	12	73	3,042
Kenneth Poulsen	D&D	6	22	17	14	15	21	18	107	2,972
Jan Gramkow	D&D	7	15	23	22	21	19	22	122	2,905
Simon Kristensen	GURPS Space	6	21	6	24	19	15	19	104	2,889

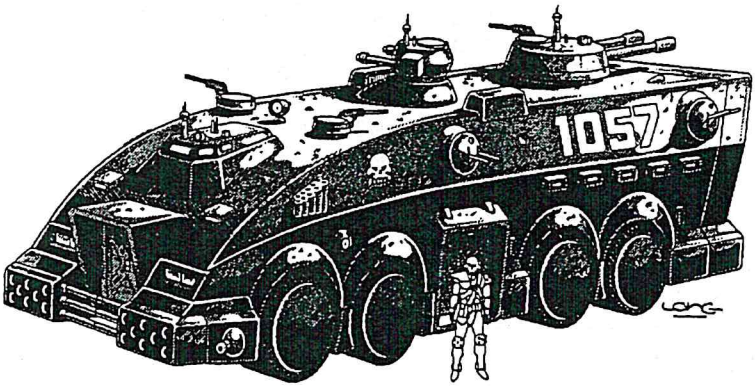
FASTAVAL '91

Senarie titler:

RuneQuest:	Filosoffens tvivl.
Gunslinger:	The Burden of Sharing
Call of Cthulhu 1:	Passions of a Beliver
AD&D 1:	Kaos i Kirken.
Warhammer 40.000	Manden med glasset.
Warhammer F. Battle:	Krig på bordet.
Call of Cthulhu 2:	Døden i ruinsalen.
AD&D 2:	Paladines gunst.
Hero System:	Matrix Novia.
GURPS Space:	DM 17 3813 III
Viking:	Hjemvé
Car Wars:	Lowfly Dual
Live Roleplay:	Velkommen til Kvikotopia.
Drager og Dæmoner:	Cirlons børn.
TMNT:	The Wallaroo Quest.
Marvel Super Heroes:	Coctail uden rejer.

Natcafé er stedet, hvor alle spiller alt. Det kan nævnes, at det var her JOS og SAM, samt et par stykker til fra Frederikshavn, kom til at kende Legends og Benedikte.

Program samt yderligere info kan fås hos SAM tlf. 98 15 95 82.

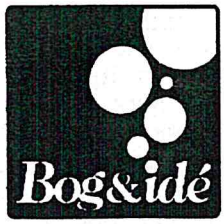


Tilbud lige nu:

Til 2´nd. Edition AD&D

Frasorterede
Dungeon Masters Guide,
Thiefs Handbook
og
Forgotten Realms Adventureres
100 % i orden.

Kun Kr: 100,-



Slotsgade 15,9000 Aalborg, Tlf: 98 12 05 93

Dragon of the month

Hvad AD&D™ Monstrous Compendium glemte.

Af: Leif Nielsen.

Dette er den fjerde drage i en serie af syv. 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.

AMETHYST DRAGON.

CLIMATE/TERRAIN .....:	Any (subterrain lairs)
FREQUENCY .....:	Very rare
ORGANIZATION .....:	Solitary or clan
ACTIVE TIME .....:	Any
DIET .....:	Special
INTELLIGENCE .....:	Genius (17-18)
TREASURE .....:	Special
ALIGNMENT .....:	Neutral
NO. APPEARING.....:	1 (2-5)
ARMOR CLASS .....:	-4 (base)
MOVEMENT.....:	12, Fl 40 (C)
HIT DICE .....:	14 (base)
THAC0 .....:	8 (base)
NO. OF ATTACKS .....:	3 + Special
DAMAGE/ATTACK.....:	1d10, 1d10, 5d6
SPECIAL ATTACKS.....:	Special
SPECIAL DEFENSES ...:	Variable
MAGIC RESISTANCE ...:	Variable
SIZE .....:	G (30' base)
MORALE .....:	Fanatic (17 base)
XP VALUE.....:	Variable

Amethyst dragons are those of the neutral dragons, who are most likely not to deal with intruders the hard way, they are more thoughtful than the others, and basically they love life (not only their own, but all life). However, if anybody were to come to near to the lair, especially during the breeding season they would find a worthy foe, who are exceptionally cunning, and would not be drawn into a combat unless there is a fair chance he would be triumphant. They like highland surroundings, which does not have to be mountains, but only lofty hills, where they usually dwell in privacy.

Age	Body lgt.	Tail lgt.	AC	Breath weapon	Spells (Wizard/Priest)
1	3-6	2-5	-1	Nil	Nil
2	6-16	5-12	-2	Nil	Nil
3	16-26	12-19	-3	Nil	Nil
4	26-36	19-27	-4	Save +4	Nil
5	36-46	27-35	-5	Save +3	1 / 2
6	46-56	35-43	-6	Save +2	2 2 / 2 1
7	56-66	43-50	-7	Save +1	2 2 1 / 2 2 1
8	66-76	50-57	-8	---	2 2 2 / 2 2 1 1
9	76-86	57-64	-9	Save -1	2 2 2 2 / 2 2 1 1 1
10	86-96	64-73	-10	Save -2	2 2 2 2 2 / 2 2 1 1 1
11	96-106	73-80	-11	Save -3	2 2 2 2 2 / 2 2 1 1 1 1
12	106-116	80-87	-12	Save -4	2 2 2 2 2 2 / 2 2 1 1 1

Generaly:

At birth amethyst dragons have bright yellow scales, making them somewhat vulnerable to predators when the parents are not near. As they age the scales become a sparkling lavender, giving them an impressive and beautiful appearance. Amethyst dragons speak their own tongue, one common to all neutral dragons, and has a 5% chance per age category of being able to communicate telepathically with any intelligent being.

Combat:

As mentioned above amethyst dragons will attempt to avoid combat if possible, unless they are in the vicinity of their lair. If pressed into combat they will prefer to fight while airborne, using their spells and special abilities while being out of reach of irritating things such as swords. If possible they will use their dimension door ability to get away, and then deal with the intruders via traps and cunning.

Age	M.Res.	Treasure	XP value
1	Nil	Nil	3000
2	Nil	Nil	4000
3	Nil	Nil	5000
4	20%	1/2 H,I	9000
5	25%	H,I	11000
6	30%	H,I,U	12000
7	35%	H,Ix2,U	14000
8	40%	H,Ix2,Ux2	15000
9	45%	H,Ix3,Ux2	16000
10	50%	H,Ix3,Ux2	17000
11	55%	H,Ix3,Ux3	18000
12	60%	H,Ix3,Ux3	19000



©Iron Crown Interprises

Breath weapon/special abilities:

Amethyst dragons does not possess a real breath weapon, instead they are able to employ a keening wail similar to that of a banshee. Any creature within 100 feet of the dragon, when it wails must make a saving throw vs. either breath weapon or death magic (whichever is highest), or die instantly. Those who save are affected as by a shout spell (wiz4). Fortunately amethyst dragons are only able to use this special ability once per day. Amethyst dragons cast their spells and use their magical abilities at 7th level plus their combat modifier.
From birth amethyst dragons are immune to attacks based on sonics or sound, and they are able to detect gems as a gold dragon. As they age they gain the following special abilities: Young: Hallucinatory terrain three times a day. Juvenile: Charm ability as Topaz dragons. Adult: Dimension door three times a day. Old: Pit (magically creates a pit trap 10 feet deep plus 5 feet per level of ability and 20 feet in diameter, any place desired within 100 yards) twice a day. Venerable: Charm plants once a day. Great wyrm: Veil once a day.

Habitat/Society:

Amethyst dragons price their loneliness, and most of their time is spent lying on their treasure hoard reflecting on how kind life is. Should any hostilities break out within their territory they will not hesitate to deal with the agressing creatures (who has broken the peace and disturbed the balance on their lands).
The majority of amethyst dragons encountered will be alone. If more than one is indicated it will be a mating pair, and their young will not be far off.



LÆSEHESTEN

Reberbansgade 7 - 98 16 61 14

Nu er der 800 CD'ere
at vælge imellem

Sælg dine gamle bøger og blade og tjen til lommepenge.

10 stk. **Rapport** ... 5;

10 stk. **Ugeroman** 5;

Unionsbøger 30;

10 stk. **Illustreret Videnskab** 40;

10 stk. **Single plader,** Frit valg. 35;

Disney bogklub
Bøger med stift bind
10 stk. 60;

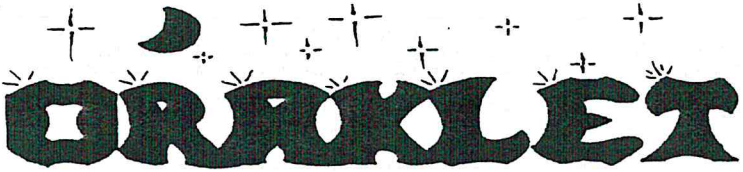
Kim bøger
Pr. stk. 5;

Alfred Hitchcock og De 3 detektiver
Pr. stk. 8;



Sidste nyt:
200 Video spillefilm
helt nye. Pr. stk. 60;
2 for 100,-

KØB
SALG
BYTTE



Velkommen til Oraklet endnu en gang. Tja, så er TRoA's, indtil videre, største turnering jo overstået. Det gik jo godt, med masser af mennesker. Nå, nok om turnering for nu, MEN bare vent ???

Til Claus Hurup:

Vi må ikke bringe "Good hits and bad misses" i bladet, men pålidelige kilder oplyser, at det skulle være muligt at købe "Best of Dragon #5", hvor systemet kan findes, og ikke, som jeg skrev tidligere: "Best of Dragon #39 july 1980". (Der er kun lavet 5 numre af "Best of Dragon", #39 var det oprindelige "Dragon magazine", som nok ikke kan fås længere).

Månedens underlige.

Kære Orakel. Ha, ha, ha, ha, ha. Luret, jeg fik jer !!! Ingen undskyldning. I skrev, at brevkassen var ucensureret, så nu vil jeg skrive noget rigtig perverst: Alle rollespillere går i seng med deres kæledyr, og hvis de ikke har et kæledyr, så bruger de deres mor eller far. (STOP SÅ!!! Som KEN's personlige manager, Knud-Erik Vimmersen, vil jeg lige undskylde hans epilastiske indfald. Han har det med at gøre en fjer til syv høns (eller gøre FASTA til TRoA), d.v.s. han udpeger alle små skrivefejl og fortalelser og slår ned på dem så hårdt, som.....ja, som når en titan piller lus ud af armhulerne. Mange gange undskyld, og nu tilbage til KEN) Nej, altså, holy serious now (helt seriøs no). Oraklet er en mega-god ide, fordi folk nu får chancen for at komme ud af busken (gud ved, hvad de egentligt har lavet derinde i al den tid ?). Det var lige ved at blive kedeligt for mig, fordi jeg var den eneste der har skrevet læserbreve (psykopatiske læser-breve, i hver fald). Så er der jo debatten om crit-fumble for spells, og jeg vil bare sige, at jeg synes, at Leif Nielsen har ret. Det er jo fuldkommen vildt, så sej en mage bliver. Jeg glæder mig til at se hans nye system, når det bliver færdigudviklet.

Her har i et par ret seriøse spørgsmål at muntre jer med:

Spørgsmål 1: Angående Topaz Dragon (fra TRoA 1, 1991). Hvad sker der, hvis man bærer gauntlets of ogre power eller girdle of giant strength, når dragen breather på en ? Går de i stykker eller hvad ? Hvis man er blevet breathed på, og man så tager en af førnævnte ting på, får man så al strength tilbage ?

Spørgsmål 2: Er det muligt at deltage aktivt i Orakel-besvarelserne?

Opfordring: Hvad med at bruge en lille halv side i klubbladet til diverse ordsprog, digte m.m. ?

Master-spy (KEN)

HEJ Master-spy, er det dig fra TV-serien eller hvad. Hvor blev det perverse af ????. Med hensyn til dit Drage problem har jeg måtte søge expertbistand fra THE LORD OF DRAGONS:

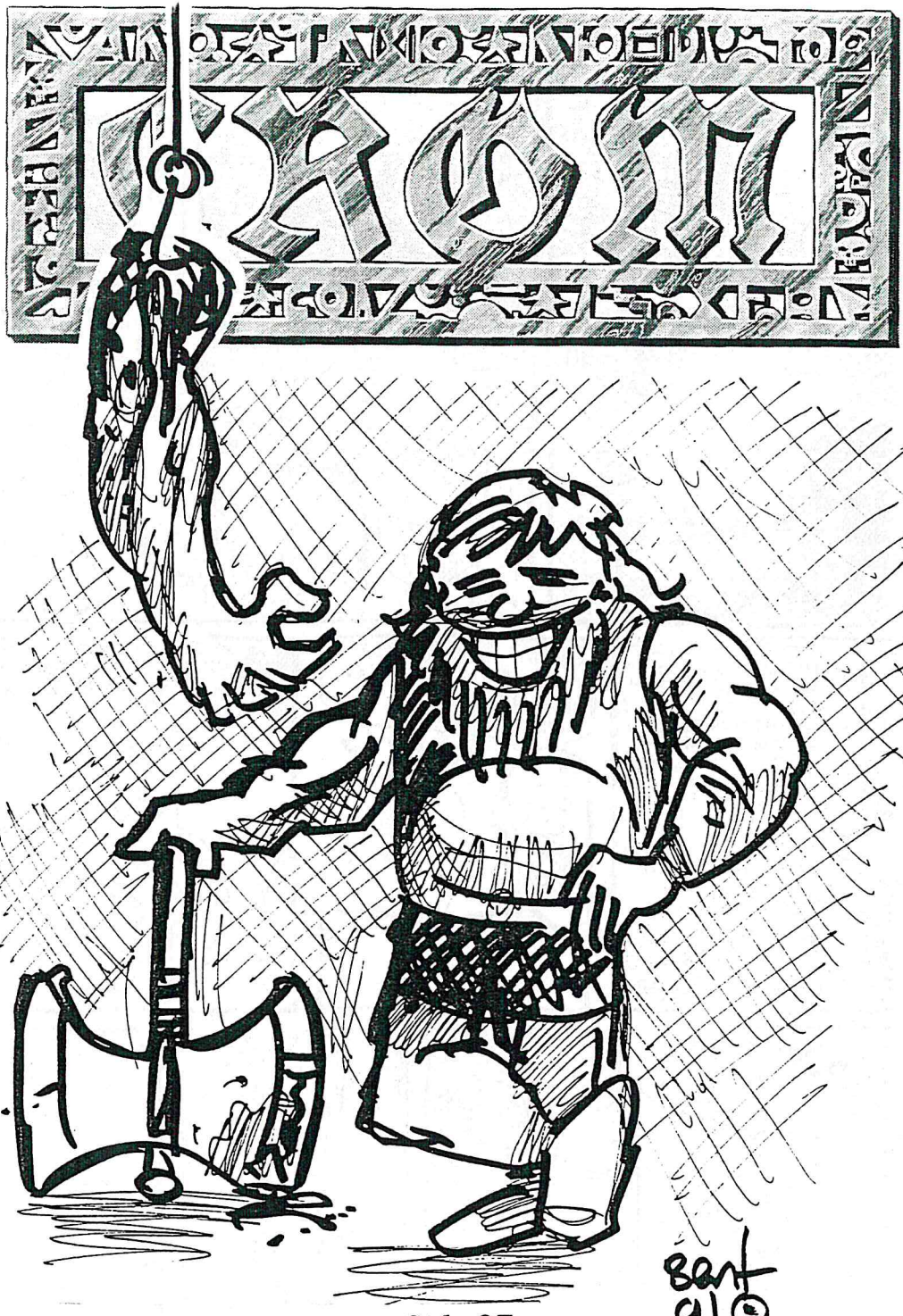
1: Hvis du nærlæser beskrivelsen af topaz dragon, så vil du se, at dyrets breath weapon kun påvirker organisk materiale (altså ikke døde ting), og dermed ikke items. Derfor, går du med et af de nævnte items eller andet, der påvirker din styrke, vil det virke lige så godt efter du er blevet ramt, som før. Det kan være en fordel at bruge to forskellige styrke ratings i dette tilfælde, da du udemærket kan dø eller blive bevidstløs af effekten, selv om du bærer items, da det er din personlige styrke, der afgør effekten. Er du ikke død eller bevidstløs efter at være blevet ramt, kan du med fordel tage et item til hjælp for at fungere normalt. MEN du er stadig nødt til at hvile for at få din personlige styrke op på normalt niveau. Håber det var klart nok. Tilbage til Kim.

2: Jeg har ikke brug for hjælp lige nu MEN hvis du har et godt kendskab til et eller andet mindre udbredt spil så må du godt lige skrive til mig, så jeg kan kontakte dig, hvis der kommer spørgsmål til det.

The Realms of Roleplay II Resultater

Spil:	Vinder:	Præmie:
Blood Bowl	Søren Skovgaard	Gavekort 75,-
GURPS Space	Poul Mortensen	Gurps player book
Metal Legends	Jan H Madsen	Gavekort 75.-
Mænd i Rude Skov	Lars Kaos Andersen	Bog: Mændene fra R.S.
Oriental AD&D	Martin Laursen	Bog
Time Troopers	Bent Holm	Gavekort 50,-
Warhammer F. R. P.	Henrik Kristiansen	Gabekort 75,-
Aliens	1: Jan H Madsen	Gavekort 150,-
	2: Mark Stætkær	Gavekort 75,-
AD&D	1: Jan H Madsen	Gavekort 300,-
	2: Dennis T Jensen	Gavekort 150,-
	3: Leif Nielsen	Gavekort 75,-
Space Hulk	1: Johannes Sondrup	Gavekort 75,-
	2: Per B Jørgensen	Bog.
Viking	1: Niels Peter Gibe	Viking Komplet.
	2: Poul A Mortensen	Viking regelbog.
Warhammer Battle	Martin Webb og Sune Battle	
	Begge modtager AD&D Castles.	
Beyond The Super...	Lennart Knudsen	Gavekort 100,-
Call of Cthulhu	Kenneth Madsen	Gavekort 100,-
Evil Dead	Jan H Madsen	Video: Evil Dead II
High Noon	Dennis T Jensen	Gavekort 75,-
Paranoia	Karsten H Jensen og Niels Kay	
	Begge modtager et gavekort på 50,-	
Semi AD&D	Jesper Jensen og Benedikte Ziegler	
	Begge modtager et gavekort på 50,-	
Twilight 2000	Poul A Mortensen	Gavekort 100,-
D&D	1: John Harrild	D&D Gazzeteers
	2: René De Leurent	Bog: Tanis, Shadow...
Rolemaster	1: Mikkel Weidanz	Rolemaster Vikings
	2: Lars Andersen	Art of Middle-Earth
Shadowrun	Jesper Larsen	Gavekort 100,-
Teenage Turtles	Lennart Knudsen	Mutants of Yocotan
Star Wars	Jesper Jensen	Gavekort 50,-
Hæder og Ære	René De Leurent	Gavekort 75,-

Master	Spil	PC	Kend.	Org.	Imp.	Rolle.	Regel	Saml.	Total	Snit
J. Alexandrowitz	AD&D Hellraiser	5	21	21	21	21	21	21	126	4,200
Weise Hugger	AD&D Hellraiser	7	24	26	32	31	28	29	170	4,048
Peter Goll	AD&D Hellraiser	8	35	30	31	28	32	34	190	3,958
Hans Bruntt	AD&D Hellraiser	6	26	24	22	21	25	23	141	3,917
Johnny Rasmussen	AD&D Hellraiser	7	32	26	27	27	23	27	162	3,857
Søren Røjgaard	AD&D Hellraiser	7	23	26	27	24	32	26	158	3,762
Jesper Larsen	AD&D Hellraiser	7	26	25	26	23	27	29	156	3,714
Carsten Mortensen	AD&D Hellraiser	7	26	26	21	23	27	26	149	3,548
Sven Strandbygaard	AD&D Hellraiser	7	31	19	22	23	29	25	149	3,548
Jan Gramkow	AD&D Hellraiser	7	23	23	26	23	19	22	136	3,238
Bent Holm	Aliens	6	28	24	25	24	23	27	151	4,194
Karsten Rasmussen	Aliens	6	27	24	23	23	28	25	150	4,167
Sven Strandbygaard	Aliens	6	23	24	24	26	28	25	150	4,167
Henrik Schou	Aliens	6	24	22	24	24	27	23	144	4,000
Karsten Thorsen	Aliens	6	23	22	25	22	27	25	144	4,000
Søren Parbæk	Aliens	6	21	18	22	22	24	22	129	3,583
Henrik Fuglsang	Aliens	5	21	18	17	17	11	19	103	3,433
Sven Strandbygaard	Beyond the Super.	14	56	44	44	50	60	47	301	3,583
Henrik Schou	Beyond the Super.	8	31	28	29	21	33	25	167	3,479
Søren B Knudsen	Call of Cthulhu	5	23	22	21	22	20	21	129	4,300
Thomas Laursen	Call of Cthulhu	4	17	17	18	17	17	17	103	4,292
Jeppe Ellesøe	Call of Cthulhu	5	21	24	22	18	21	22	128	4,267
Michael Hjort	Call of Cthulhu	5	24	21	18	21	23	21	128	4,267
Simon Kristensen	Call of Cthulhu	5	17	20	20	15	22	19	113	3,767
Søren Parbæk	Call of Cthulhu	5	16	15	17	20	16	17	101	3,367
Dennis T Jensen	D&D	7	32	30	24	24	34	28	172	4,095
Morten Avsum	D&D	4	15	17	17	16	15	16	96	4,000
Peter Goll	D&D	7	28	26	29	26	30	29	168	4,000
Thomas Jacobsen	D&D	6	21	22	25	22	25	23	138	3,833
Thomas V Andersen	D&D	5	22	19	18	17	14	18	108	3,600
Kenneth Poulsen	D&D	6	22	17	14	15	21	18	107	2,972
Jan Gramkow	D&D	7	15	23	22	21	19	22	122	2,905
Bent Holm	Evil Dead	12	53	48	51	46	57	52	307	4,264
Simon Kristensen	GURPS Space	6	21	6	24	19	15	19	104	2,889
Lasse Winther	High Noon	4	19	19	15	17	20	19	109	4,542
Allan Larsen	High Noon	5	22	19	23	21	22	21	128	4,267
Johnny Rasmussen	High Noon	5	19	21	22	19	23	21	125	4,167
Benedikte Ziegler	Metal Legends	5	21	19	18	19	23	20	120	4,000
Mark Stetkær	Metal Legends	6	25	24	23	23	24	24	143	3,972
Johannes Sondrup	Metal Legends	5	9	20	22	18	24	21	114	3,800
Karsten Rasmussen	Mændene i Rude Skov	6	26	24	29	25	27	26	157	4,361
Dennis T Jensen	Oriental AD&D	6	26	27	24	27	28	28	160	4,444
Allan Larsen	Oriental AD&D	7	33	29	29	29	30	29	179	4,262
Lasse Winther	Oriental AD&D	7	29	27	30	29	28	30	173	4,119
Karsten Thorsen	Oriental AD&D	6	23	19	21	24	28	24	139	3,861
Kenneth Mortensen	Paranoia	7	15	15	33	29	26	27	145	3,452
Johannes Sondrup	Rolemaster	6	29	24	25	25	26	27	156	4,333
Karsten Thorsen	Rolemaster	6	24	25	25	26	24	26	150	4,167
Mark Stetkær	Rolemaster	6	18	15	21	20	24	24	122	3,389
Henrik Kristiansen	Semi AD&D	6	26	22	24	23	25	25	145	4,028
Kenneth Mortensen	Shadowrun	7	32	32	34	29	34	32	193	4,595
Brian Kongstad	Shadowrun	13	58	53	55	54	59	55	334	4,282
Brian Kongstad	Shadowrun	8	31	26	28	25	35	28	173	3,604
Michael Ringstrøm	Star Wars	4	13	14	11	12	11	12	73	3,042
Jimi Koch	Teenage Turtles	6	28	24	23	23	20	24	142	3,944
Michael Schact	Teenage Turtles	6	24	21	19	21	24	22	131	3,639
Henrik Schou	Time Troopers	8	36	30	34	34	30	33	197	4,104
Ronny Jeppesen	Twilight 2000	7	31	29	26	29	32	31	178	4,238
Frank Oddensborg	Twilight 2000	4	18	17	16	15	15	17	98	4,083
Jørn Hjortshøj	Twilight 2000	8	27	31	36	26	20	31	171	3,563
Steven B Hansen	Viking	6	27	25	28	26	30	27	163	4,528
Troels Jacobsen	Viking	6	24	24	24	25	26	25	148	4,111
Preben Thomsen	Viking	6	22	21	24	22	23	22	134	3,722
Jørn Hjortshøj	Warhammer F.R.P.	6	28	25	26	24	28	27	158	4,389
Kenneth Madsen	Warhammer F.R.P.	5	25	22	17	15	23	22	124	4,133
Søren Sprogø	Warhammer F.R.P.	6	20	20	21	19	25	23	128	3,556


Bart
91 ©


DU BLIVER LIGE SIDDENDE!!
HEY.. KRUSKRAS.. VÅGN OP, MAND!
ZZZZZZZ
ØH..BØH..DE SOVER SGU ALLE SAMMEN OG ER UMULIGE AT VÆKKE... ??
??
??
PLUDSELIG
ZAP
KLART... EN LILLE FORMULAR..KAN GØRE UNDERVÆRK-ER... BATNAKKE!!
TORK... DIN STORE TUMBE.
STORE INFAME .KNALLERT... KAN DU IKKE GØRE NOGET SOM HELST RIGTIGT... SOM FEKS. AT UDSLETTE EN SOLE LILLE DVÆRG?
JAMN.. HAN HUGGEDE MIN ARM AF I ET HUG.. HVA SKA JE' GØRE.. (KLYNKE)
JEG KAN IKKE BRUGE INVALIDEPENSIONI-STER... DU KENDER REGLERNE OG VED HVAD DER SKAL SKE NU...!
AAAA
NÅ..TILBAGE TIL SOVE-TRYNERNE..
FORTSÆTTER..

Time-Use

Mandag: City of Thieves

22 rings of invisibility, en skævøjet mand uden våben, en priest of Strenght, der afleverede sit holy symbol og derfor har problemer med spellcasting (og sin opførelse). En noble warrior, der holder fest; en gnome, der køber kroer; en elf der brænder huse ned; en female elf, der kravler i loftet; samt en halfelf, der tegner et våbenskjold - det er partyet i City of Thives

Onsdag: Rolemaster

Partyet er på vej mod bjergene i nord for at udføre en mission for en drage, der tilfældigvis er stødt på nogle af medlemmerne tidligere i historien. En vigtig ting fra en skat skal returneres til den retmæssige ejer. Missionen involverer 2 drager, så hvem ved om nogle af gruppens medlemmer vil erhverve sig tilnavnet "DragonSlayer".

Gruppen bliver nu til Supermaster med ny Game-Master.

Torsdag: Ravenloft

Ravenloft er et Demishadow Plane, der eksistere i the Ethereal Plane. Ravenloft er anderledes fra alle andre verdner på den måde, at selve jorden har en intelligens. Denne intelligens er så genemsyret ond, at stedet er et fristed for alle slags onde væsner. Selve planet er inddelt i 33 Domains. Hvert Domain bliver regeret af en eller anden ond person eller et monster, så som Death Knights, Banshees, Liches, Vampires, evil Wizards o.s.v. Spillerne bliver så trukket ind i denne verden, hvor deres vigtigste mission vil blive at slippe hjem igen.

Torsdag: Oriental

Holdet har lige overvundet en krise på et Subdimensional Plane og kan efterhånden betragtes som garvede helte. Dog har "heltene" et dårligt ry i den by som de befinder sig i, da deres forrige mission - at hjælpe en stakkels købmand mod en ninja klan (Green Dragon), som afpressede de forretningsdrivende for beskyttelsespenge. Dette resulterede i at købmanden blev dræbt, og at hans foretning inkl. varelager blev solgt for 100 gp !

Det skal dog nævnes, at partiet havde en Off-Day.



Time-Use

Fredag: Playtesters

Dette hold prøvespiller nyudviklede systemmer, der er allerede 2-3 sikre. Holdet er delvis åbent, d.v.s. "Mød Op!" Men medmindre man har truffet aftale med GM'en om en fast plads, skal man ikke være sikker på noget. Til alle jer, og der er en del, der sidder og pusler med egne rolle- og brætspilssystemmer; kom ind og få en kig/snak og evt. gode ideer. En evt. designer kan vælge hvilken GM han/hun vil have til sit system, hvis denne accepterer, og kan, hvis valget ikke falder på en selv, sidde og iagtage, hvordan spillet forløber spilteknisk set.

Lørdag eftermiddag: New Genesis

New Genesis er en selvudviklede verden, hvor de 3 hoved guder har meget stor betydning. I verdene har der dannet sig 3 hierakiske sekter, der tilbeder hver sin gud. Hver sekt inderholder både en cleric- og wizardguild. Udover de 3 hoved sekter der kæmper om magten i verdenen, har der dannet sig mange små konge- , hertug-, og barondømmer, hvor de 3 sekter ikke har så stor magt. En alternativ AD&D verden.

Lørdag eftermiddag: Anything

Dette er med garanti det eneste hold i verdens histrorien, der endnu ikke har spillet det samme spil 2 uger i træk. På programmet er der bl.a.: Starwars, Rifts, Beyond the Supernatural, Viking, Warhammer, AD&D, Victim Game, Epic Spacemaster, Space Hulk osv.
You name it, we game it.

Lørdag eftermiddag: Sealarrion

Gil Ring, en ung Snowelf udsættes for en djævleuddrivelse i Degobra's Tårn. Hvem er Simkin, der hele tiden snakker om sandaler i de forkerte hænder ? Har det noget med den Quest, Daniella, Rider of Korrina er på sammen med de 7 helte fra "The Gathering" ? Berofs økse, hvad kan den egentlig, og hvorfor kan han ikke lide Snowelfs ? Kommer Tiki sig efter sit uheld ? Er Degobar virkelig død ? Moldavia er stedet, kroen hedder the Golden Crown, mon de finder den ?

Lørdag eftermiddag: Forgotten Realms "Legends"

En mystisk dværg, en østerlænding, en ung Cormyrianer, en forældreløs halvelver, en elverkvinde og en gnom. Skæbnen fører dem på forunderlig vis samme, hvad de får ud af det og hvorfor, ligger endnu hen i det uvisse.

Time-Use

Lørdag aften: ASR

Spillerne befinder sig i landet Nylmir, en Forgotten Realms lignende verden, hvor de udsættes for diverse obskure eventyr. Der spilles efter nye regler. Systemmet hedder ASR (Advanced System of Roleplay) og omfatter blandt andet; 10 character states, spellpoints, parry, other advancements, save vs. sleep, ingen minium for klasserne, ingen race bonuser, nye PC racer og andre nye regler.

Lørdag aften: ElfQuest

Aliens er stillet i bero pga. af deprimerende omstændigheder.
I stedet er et 5 personers ElfQuest hold blevet startet. Dette hold spiller kun hver 14 dg., mens Sealarrion ligeledes kører hver 14 dg. om aftenen.

Søndag eftermiddag: Shadowrun

Der kører nu 2 hold hveranden Søndag. Disse 2 hold konkurrerer på liv og løs for ikke at blive udslettet af alverdens critters og bad guys. Der vil blive lavet en lille turnering for holdene, for skæg, og for at finde den bedste Shadowrunner og GM. Holdene består af alt, lige fra Gunslingers til 2 megastore berserker troll's, der går GM'erne på nerverne. Holdene har stadig få ledige pladser, så hvis du har lyst til at få din mave spækket med grin så velmødt.
Be there or go nuke!

Søndag eftermiddag: Time troopers

Hit-squad Zeus: Sidst var gruppen, 1 marine, 1 nazist, 1 pirat og MC Merlin (en sindsforstyrret mage) på en tur til år 6700, hvor de befriede jorden fra en flok underlige aliens. Denne mission kostede piraten livet (dræbt af "friendly fire") og indledte et homoseksuelt forhold mellem nazien og Mc Merlin. Holdet er pt. indstillet.

Søndag eftermiddag: Shadowrun II

A team consisting of a freelance journalist, a mage (daughter of a mafia boss), an elven street samurai, a mutant with a strange deform face, all recently made it to the shadows of Seattle.

The way wasn't easy however; the mage's house was (accidentally?) ruined, the Dazzler had to eat himself through a mountain of burgers and the team was hunted down by military forces.

Sounds fun. Then join the fun.

Time-Use

Søndag aften: Warhammer 40.000 K

Gruppen, der består af en Inquisitor, en Libririan, en Terminatorm en Assasin, et par Eldars, en Whiteshield og en død Warlock, der har været på en mission for for Empiriet og er blevet 350 år ældre.

HVAFONOET???

I øjeblikket befinder antiheltene sig på jorden og 2 af dem er i fængsel. Grunden er meget simpel; alle 20 Primarchs er på jorden for at aflægge ed til Kejseren, og når de er det, går man ikke ind i en våbenhandel for at købe suspensors til en Multimelta, eller for at købe en Heavybolter, uden at "the Inquisition" kommer og siger dav.

NYHEDERNE

Fredag: AD&D ORIENTAL II

Et nystartet hold i oriental, søger både interesserede spillere, men også en GM, som kan spille Systemmet. Alle interesserede spillere og GM opfordres til at møde op: Fredag kl 18.30 - 23.00 lokale 1.

Lørdag eftermiddag: D&D

Det foregår i byen Thiatis, hvor spillerne en 3.Lvl. Mage, en 4.Lvl. Cleric, en 3.Lvl. Elf og en 4.Lvl. Thief, bliver udsat for en masse. Holdet mangler 2 spillere. Interesserede bedes møde op: Lørdag fra kl. 1300-1700 i Lokale 1.

Spacemaster

Holdstart: Sidste halvdel i April, eller når alle PC'ere er klar.
Spilleaften: Alt andet end Mandag og Lørdag, alt efter spillere og master. Max antal spillere: 6 stk.

Denne kampagne henvender sig til SF-freaks, der er villige til at udforske et helt univers af oplevelser og informationer. Der vil blive stillet store krav til PC'ernes baggrund. (Læs: Ingen baggrund, intet spil..) Spillerne vil blive kørt op til 3-4 level individuelt før de bliver introduceret for hinanden. (Hvis de ikke støder ind i hinanden før...)

Hvis du har fattet interesse, så ring eller skriv til:
Søren Parbæk, tlf 98 15 95 82.

Time-Use

Torsdag: Drager og Dæmoner Ekspert

Dette her spil er bedre end det første, så kom og prøv det.

Holdet skal holde orksværmende angreb tilbage eller finde den/de skyldige personer, der står bag.

Første og måske anden gang er det en intro til spillet, men ring og bestil plads på 98 31 75 75 eller mød op i lokalet første gang den 28. Marts.

Søndag eftermiddag: Shadowrun Western

Året er 2050, stedet er Seattle. Partyet sad en sen lødag aften og pillede ved nogle computere, da der pludselig sker en kortslutning, der sender partyet tilbage i tiden, tilbage til 1850 stedet er tilfældigvis Texas.
Det lyder, som om at de får det nemt med at dræbe folk, men noget kommer i vejen ! Men hvad ?

Søndag aften: AD&D Ravenloft II

Nyt hold ! Dete hold har lige krydset de tågede grænser og trådt ind i det mørke rige, Ravenloft, i baroniet Valachan, hvor afmagrede, udsugende og døde dyr, indtil nu har vist sig, som værende gruppens værste oplevelse, men det er jo også et nyt hold.
Holdet har flere ledige pladser, så bare mød op.



Hver anden Tirsdag: Viking

Året er 961. Et år er gået siden Harald Blåtand gik over til den nye tro, Kristendommen, og lod sig døbe, og nu prøver Harald at omvende Norge, medens få endnu har accepteret den nye tro i Danmark. For en lille flok unge er det helt andre problemer, der tæller i hverdagen. Kan de klare den opgave deres høvding gav dem? Kan de klare sig ude i den store verden? Kommer de overhovedet tilbage til deres landsby, Aros (en by, der ca. 1000 år senere giver grobund for en række vittigheder, men det er en helt anden historie)?
Spillerne skal til Olsvi for at hente en avlstyr til deres høvding, men får problemer ved et vadested efter 1/2 dagsrejse, overlever de tre spillere mon !? Har du lyst, så er der stadig ledige pladser.

Time-Map Marts - April 1991

Dag	Dato	Lokale 1:	tid	type	GM	Lokale 2:	tid	type	GM
Mandag	4	Warhammer "All over"	1830-2300	Spil	KEM	AD&D "City of Thives"	1830-2300	Spil	KAT
Tirsdag	5	Viking	1830-2300	Spil	KHM				
Onsdag	6	Supermaster	1900-2300	Spil	JOS				
Torsdag	7	AD&D Ravenloft	1830-2300	Spil	DTJ	AD&D Oriental	1830-2300	Spil	ALL
Fredag	8	AD&D Oriental 2	1830-2300	Spil	JSC	PLAYTESTERS	1830-2300	Test	STR
Lørdag	9	D&D	1300-1700	Spil	???	AD&D New Genesis	1230-1800	Spil	ALL
						ASR Nylmir	1900-2300	Spil	JOR
Søndag	10								
Mandag	11	Warhammer "All over"	1830-2300	Spil	KEM	AD&D "City of Thives"	1830-2300	Spil	KAT
Tirsdag	12	Viking	1830-2300	Spil	KHM				
Onsdag	13	Supermaster	1900-2300	Spil	JOS				
Torsdag	14	AD&D Ravenloft	1830-2300	Spil	DTJ	AD&D Oriental	1830-2300	Spil	ALL
Fredag	15					PLAYTESTERS	1830-2300	Test	STR
Lørdag	16	D&D	1300-1700	Spil	???	AD&D New Genesis	1230-1800	Spil	ALL
						ASR Nylmir	1900-2300	Spil	JOR
Søndag	17	Shadowrun	1230-1800	Spil	MOS	Shadowrun	1230-1800	Spil	KON
Mandag	18	Warhammer "All over"	1830-2300	Spil	KEM	AD&D "City of Thives"	1830-2300	Spil	KAT
Tirsdag	19	Viking	1830-2300	Spil	KHM				
Onsdag	20	Supermaster	1900-2300	Spil	JOS				
Torsdag	21	AD&D Ravenloft	1830-2300	Spil	DTJ	AD&D Oriental	1830-2300	Spil	ALL
Fredag	22					PLAYTESTERS	1830-2300	Test	STR
Lørdag	23	D&D	1300-1700	Spil	???	AD&D New Genesis	1230-1800	Spil	ALL
						ASR Nylmir	1900-2300	Spil	JOR
Søndag	24								
Mandag	25	Warhammer "All over"	1830-2300	Spil	KEM	AD&D "City of Thives"	1830-2300	Spil	KAT
Tirsdag	26	Viking	1830-2300	Spil	KHM				
Onsdag	27	Supermaster	1900-2300	Spil	JOS				
Torsdag	28	AD&D Ravenloft	1830-2300	Spil	DTJ	AD&D Oriental	1830-2300	Spil	ALL
Fredag	29					PLAYTESTERS	1830-2300	Test	STR
Lørdag	30	D&D	1300-1700	Spil	???	AD&D New Genesis	1230-1800	Spil	ALL
						ASR Nylmir	1900-2300	Spil	JOR
Søndag	31	Shadowrun	1230-1800	Spil	MOS	Shadowrun	1230-1800	Spil	KON
Mandag	1	Warhammer "All over"	1830-2300	Spil	KEM	AD&D "City of Thives"	1830-2300	Spil	KAT
Tirsdag	2	Viking	1830-2300	Spil	KHM				
Onsdag	3	Supermaster	1900-2300	Spil	JOS				
Torsdag	4	AD&D Ravenloft	1830-2300	Spil	DTJ	AD&D Oriental	1830-2300	Spil	ALL
Fredag	5					PLAYTESTERS	1830-2300	Test	STR
Lørdag	6	D&D	1300-1700	Spil	???	AD&D New Genesis	1230-1800	Spil	ALL
						ASR Nylmir	1900-2300	Spil	JOR
Søndag	7								
Mandag	8	Warhammer "All over"	1830-2300	Spil	KEM	AD&D "City of Thives"	1830-2300	Spil	KAT
Tirsdag	9	Viking	1830-2300	Spil	KHM				
Onsdag	10	Supermaster	1900-2300	Spil	JOS				
Torsdag	11	AD&D Ravenloft	1830-2300	Spil	DTJ	AD&D Oriental	1830-2300	Spil	ALL
Fredag	12					PLAYTESTERS	1830-2300	Test	STR
Lørdag	13	D&D	1300-1700	Spil	???	AD&D New Genesis	1230-1800	Spil	ALL
						ASR Nylmir	1900-2300	Spil	JOR
Søndag	14	Shadowrun	1230-1800	Spil	MOS	Shadowrun	1230-1800	Spil	KON

GAMEMASTERS:

ALL	Allan Larsen	98 17 93 67
DAL	Dan Grøndhal Larsen	98 31 75 75
DTJ	Dennis T Jensen	98 29 61 63
HES	Henrik Schou	98 18 17 27
HEF	Henrik Fuglsang	98 19 07 28
JEL	Jesper Larsen	98 14 62 78
JOR	Johnny Rasmussen	98 17 80 42
JOS	Johannes Sondrup	98
JSC	Joachim Scheuermann	98 31 47 44
KAT	Karsten Thorsen	98 14 58 48

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.

Time-Map Marts - April 1991

Dag	Dato	Lokale 3:	tid	type	GM	Lokale 4:	tid	type	GM
Mandag	4								
Tirsdag	5								
Onsdag	6								
Torsdag	7								
Fredag	8	Rifts	1830-2300	Spil	LEK				
Lørdag	9	Anything	1230-1800	Spil	HES	AD&D The Legend Begins	1230-1800	Spil	STR
						Sealarrion The Crown	1900-2300	Spil	RED
Søndag	10					Shadowrun	1230-1800	Spil	MØL
		Ravenloft II	1830-2300	Spil	JEL	Warhammer 40.000 K	1830-2300	Spil	HEF
Mandag	11								
Tirsdag	12								
Onsdag	13								
Torsdag	14								
Fredag	15	Rifts	1830-2300	Spil	LEK				
Lørdag	16	Anything	1230-1800	Spil	HES	Sealarrion Shallow	1230-1800	Spil	RED
						ElfQuest Fire & Flight	1900-2300	Spil	RED
Søndag	17					Shadowrun	1230-1800	Spil	MØL
		Ravenloft II	1830-2300	Spil	JEL	Warhammer 40.000 K	1830-2300	Spil	HEF
Mandag	18								
Tirsdag	19								
Onsdag	20								
Torsdag	21								
Fredag	22	Rifts	1830-2300	Spil	LEK				
Lørdag	23	Anything	1230-1800	Spil	HES	AD&D Where Heroes Met	1230-1800	Spil	STR
						Sealarrion By the Sword	1900-2300	Spil	RED
Søndag	24					Shadowrun	1230-1800	Spil	MØL
		Ravenloft II	1830-2300	Spil	JEL	Warhammer 40.000 K	1830-2300	Spil	HEF
Mandag	25								
Tirsdag	26								
Onsdag	27								
Torsdag	28	Drager og Dæmoner	1830-2300	Spil	DAL				
Fredag	29	Rifts	1830-2300	Spil	LEK				
Lørdag	30	Anything	1230-1800	Spil	HES	Sealarrion The Frost	1230-1800	Spil	RED
						ElfQuest The Betrayel	1900-2300	Spil	RED
Søndag	31					Shadowrun	1230-1800	Spil	MØL
		Ravenloft II	1830-2300	Spil	JEL	Warhammer 40.000 K	1830-2300	Spil	HEF
Mandag	1								
Tirsdag	2								
Onsdag	3								
Torsdag	4	Drager og Dæmoner	1830-2300	Spil	DAL				
Fredag	5	Rifts	1830-2300	Spil	LEK				
Lørdag	6	Anything	1230-1800	Spil	HES	AD&D Into the Unknown	1230-1800	Spil	STR
						Sealarrion Sandals Two	1900-2300	Spil	RED
Søndag	7					Shadowrun	1230-1800	Spil	MØL
		Ravenloft II	1830-2300	Spil	JEL	Warhammer 40.000 K	1830-2300	Spil	HEF
Mandag	8								
Tirsdag	9								
Onsdag	10								
Torsdag	11	Drager og Dæmoner	1830-2300	Spil	DAL				
Fredag	12	Rifts	1830-2300	Spil	LEK				
Lørdag	13	Anything	1230-1800	Spil	HES	Sealarrion Nowere or ?!	1230-1800	Spil	RED
						ElfQuest To trust a Troll	1900-2300	Spil	RED
Søndag	14					Shadowrun	1230-1800	Spil	MØL
		Ravenloft II	1830-2300	Spil	JEL	Warhammer 40.000 K	1830-2300	Spil	HEF

GAMEMASTERS:

KHM	Kim Madsen	98 13 69 59
KON	Brian Kongstad	98 19 10 41
MOS	Morten Sørensen	98 26 88 89
MØL	Michael Møltorp	"No Phone"
RED	Karsten Rasmussen	98 17 80 42
SAM	Søren Parbæk	98 15 95 82
STR	Svend Strandbygaard	98 17 80 35

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

OPSLAGSTAVLEN!

EFTERLYSES

Har nogen set min Oriental Adventures Bog (1. Edition).

Der står John Kirkegaard i den.

Har du set den, så ring
98 18 29 71

Spørg efter Thomas

Spillere til Oriental søges
DM og spillere søges til
AD&D Oriental
1 DM + 5 Spillere

Er du interesseret så kontakt

Medlemnr. 0135
Joachim Scheuermann
Stammen 65
9260 Gistrup

Tlf. 98 31 47 44

BLOOD BOWL

Da vores allesammens gode ven GDW™ nu endelig har udgivet Blood Bowl© Companion, griber vi nu chancen for at genoplive vores nyligt afdøde turnering i BB.

Regler og deslige vil blive udleveret til interesserede deltagere.

Tid og sted aftales over telefonen.
Kontakt Jørn Hjortshøj tlf.
98 14 57 12, hverdage mellem 13.00 - 16.55 og 17.30 - 24.00.

Her besvares eventuelle spørgsmål vedrørende hold, o.l., samt en godkendelse for turneringen!

De Blodigste Hilsner
NAF League Commissioners

OPFORDRING TIL ALLE MEDLEMMER (og andre...)
Hvis I ligger inde med brandgode ideer: Spells, nye våbentyper, bedre Game-Mechanics, så skriv ind til Redaktionen. Har Du noget stof til bladet, modtager vi det gerne. Ris og Ros, samt eventuelle spørgsmål bedes henvendt til Oraklet, bladet brevkasse.

Materiale tilsendes:
Redaktør
Karsten Rasmussen
Dronningensgade 36,
9400 Nørresundby

Deadline # 5: 10/4 1991
Deadline # 6: 10/5 1991