

TRoA News



#2 OKTOBER 2017



Velkommen til Efteråret

Så blev det oktober og der er gået en måned siden første nummer af TRoA News.

Den feedback vi har modtaget har været positiv, så det lader til at folk synes om nyhedsbrevet. Det er ret vigtigt for os at folk kommer med feedback, både fordi det viser at folk har læst bladet og uden feedback har vi svært ved at udvikle og forbedre nyhedsbrevet.

Det er fedt at så mange medlemmer bidrager til Nyhedsbrevet og det gør det til en fornøjelse at lave det.

I dette nummer har vi tilføjet lidt nye typer af indhold. For det første er der lidt nyt fra kiosken. Herefter følger "Info til medlemmerne" med noget om vores nøgle og alarmsystem. "Kend et Medlem" er en omtale af en af de aktive folk i foreningen. Tanken er her at omtale forskellige aktive folk, som bidrager til at få ting til at ske i foreningen.

Udgives af:

The Realm of Adventures
Godthåbsgade 8A,
9400 Nørresundby

Chefredaktør: Thomas B. Aagaard

Redaktion: Astrid Budolfsen

Korrektur: Christian Nørgaard

Skribenter: Astrid Budolfsen, Martin Brassøe, Nadia S. Holland, Kasper H. Jensen, Jakob Kannegaard, Christoffer B. Nissen, Kåre T. Kjær, Christian Nørgaard, Karsten Rasmussen, Erik S. Preussler,

Foto og illustrationer: Astrid Budolfsen, Martin Brassøe, Kasper Gunthel, Emilie E. R. Hjortholm, Kasper H. Jensen, Kåre T. Kjær, Morten Krogh, Kathrine R. Nielsen, Erik S. Preussler, Thomas Aagaard,

På side 9 får i et billede af et våben.

Dem der har været medlemmer i mange år, vil kunne genkende det som "Side 9 Sværdet" fra Xenoglossia.

Dog er planen at holde os til fotografier, frem for tegninger og personerne på billedet vil være lidt mere påklædte end tidligere.

Det bliver samlet set 36 sider og det er rigtigt fedt.

Hvis du gerne vil bidrage med indhold eller blot har ris eller ros.

Så kontakt os på: news@troa.dk

Thomas Bernstorff Aagaard,
Chefredaktør

Indhold i dette nummer:

- Side 1 Forside
- Side 2 Leder og indhold
- Side 3 **Opdatering** - Bestyrelsen
- Side 4 **Opdatering** - Kiosken
- Side 5 Info til Medlemmerne
- Side 6 **Andet Nyt**
- Side 8 **Kalender**
- Side 9 **Side 9 Øksen**
- Side 10 **Reklame** - Ghyrans Wrath
- Side 11 **Reklame** - Krigslive XIV
- Side 12 **Mød et Medlem**
- Side 13 **Er sket** - Heroes Fall
- Side 16 **Er sket** - Mentiqa Camp
- Side 18 **Er sket** - Forum
- Side 20 **Husk at** - Rydde op efter dig!
- Side 21 **Aktivitet** - Sidste Søndag
- Side 24 **Aktivitet** - Star Wars X-wing
- Side 26 **Aktivitet** - Magic
- Side 28 **Spildesign** - Kingmaker
- Side 32 **Månedens Brætspil**
- Side 34 **Hvem er Hvem i TRoA**
- Side 36 **Er Du ikke medlem?**

Så er referatet fra sidste bestyrelsesmøde online: [Referat af fra 11.09.17](#)

De mest interessante punkter er:

- Vi er ved at sætte skilte op i foreningen og foliet er også (endeligt) lige på trapperne.
- Vi er i gang med at få repareret teltene.
- Vi har fået nyt 100 / 100 Mbit internet.
- Vi har fået opgraderet vores kontor PC'er hvilket var hårdt tiltrængt.
- TRoA lægger lokaler til Bifrost regionsmøde her til efteråret.
- Vi har fået sat lys op i 2'eren i kælderen.
- Vi har fået et nyt lydanlæg i kælderen.
- 2. salen bliver åbnet op for booking gennem kommunens almindelige booking system. Det betyder både, at hvis vi skal bruge det fremadrettet skal vi betale (nok 21 kroner i timen) og der kommer sikkert flere brugere af det. Vi har indstillet til kommunen at sikre, at det ikke bliver brugt til aktiviteter der støjer så det generer vores aktiviteter.
- Vi får reduceret vores husleje en anelse idet der er et par lokaler i kælderen, som vi ikke har adgang til og derfor ikke ønsker at betale for.
- Vi har diskuteret behovet for at kunne åbne op for "gæstespillere". Det er en lang og besværlig diskussion hvor vi endnu ikke har kunnet finde en løsning der tilgodeser alle behov uden også at skabe nogle problemer.
- Bestyrelsen indkalder udvalgene og andre interesserede parter til en dialog hen over efteråret. Indtil da må vi understrege, at folk der ikke er medlemmer kan komme i foreningen under henvisning til reglerne omkring prøvemedlemsskab (se i vedtægterne) men skal ellers betale medlemskab eller deltage til et åbent, bestyrelsesgodkendt arrangement hvor prisen for ikke-medlemmer er højere end for medlemmer.
- Der har været to personsager som nu begge har fundet deres afslutning. De fremgår ikke af det offentlige referat da vi ikke ønsker at hænge nogen unødigt ud. For et enkelt tilfælde har det resulteret i en eksklusion hvor den relevante person vil blive informeret og efterfølgende vil alle udvalg blive informeret så de kan være med til at sikre, at vedkommende ikke kommer i foreningens lokaler. Det er altid træls når vi er nødt til at ekskludere folk og heldigvis er det ikke sket særlig tit – over de sidste 15 år hvor jeg har været aktiv i TRoAs bestyrelsesarbejde, er det kun tredje gang jeg kan huske det er sket.

Vi har heldigvis nogle fantastisk dejlige medlemmer der opfører sig ordentligt og kan godt med hinanden men når det en sjælden gang sker, at nogen træde markant over stregen, så er det også vigtigt vi er konsekvente.

NYHEDER - Vi har fået Loctite superlim og målebånd (cm/tommer) til den favorable pris af kr. 25,-/stk. -

1½ l Sprite er udgået / Vi har fået 1½ l 7Up istedet.

Nu da sommeren går på hæld forsvinder vores udvalg af iste frem til omkring April (alle typer indgår i sortimentet igen omkring påske), indtil da vil vi kun føre dem i begrænset udvalg over vinterperioden. 1½ dansk vand med citrus er igen at finde i sortimentet.

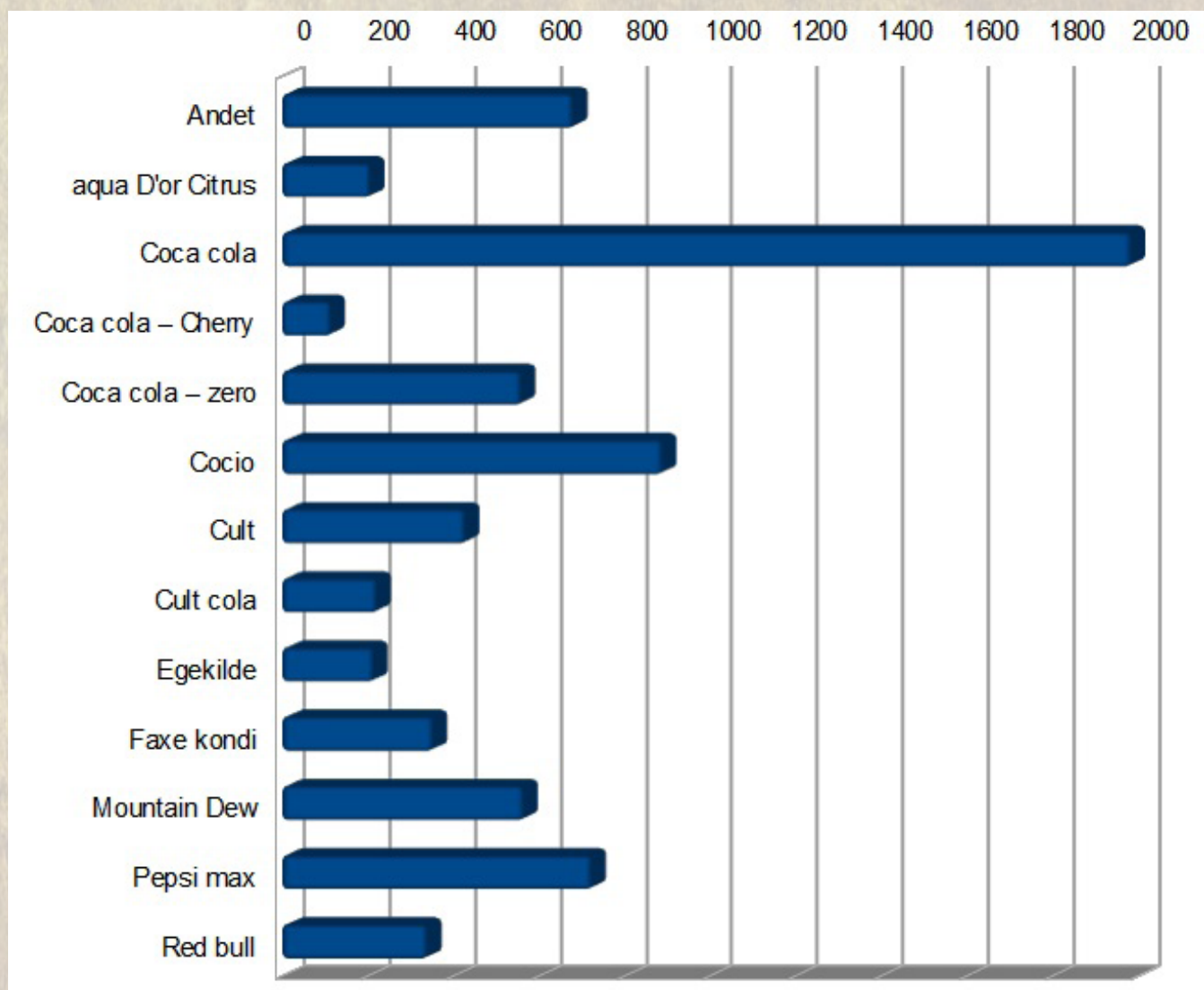
Haribo poserne vil blive ændret til en større type.

Karsten Rasmussen

Statistik:

I perioden 1.januar 2017 til 23.september 2017 blev der i alt solgt 7266 liter drikkevarer fra Kiosken. (ca. 27 liter om dagen)

Her under kan man se fordelingen. Alle mærker der solgte minimum 100 liter er nævnt for sig selv. De mærker der solgte mindre end 100 liter er samlet i *andet*.



**Info til
medlemmerne**

Alarm og Nøglebrikker

Det er Bo Karlsen og Thomas Aagaard der administrere nøglesystemet i "vores" bygning. Herunder har vi forsøgt at lave en oversigt over hvordan man som medlem skal gøre i forskellige situationer som har med nøgler og alarmer at gøre.

Køb af nøgle

Som medlem kan man købe en nøglebrik i kiosken for 50kr.

Ændring af Adgang

Som udgangspunkt kan en nøglebrik åbne døren til 1.sal og de to døre i kælderen. (Inden for kort tid vil alle med nøgle også få adgang til kontoret)

Kiosk og lager

Hvis man har behov for adgang til disse to rum, så skal det gå via Kioskudvalget eller bestyrelsen. Og de vil bede os om at ændre din adgang.

Alarmer

Kl 23:50 begynder alarmer at bippe. Man har 10 minutter til at gå ned til hoveddøren og pippe sin nøgle ved alarmer til venstre for hoveddøren. (dette er udenfor) Dette slår alarmer fra i to timer. Hvorefter alarmer igen vil begynde at bippe og 10 minutter senere slår alarmer til.

Det betyder at hvis man vil bruge lokalerne efter midnat, så skal en af de tilstedeværende personer have en nøgle.

Hvis man har et arrangement hvor man har behov for at alarmer er slået fra hele natten, skal man kontakte bestyrelsen på bestyrelsen@troa.dk i god tid inden arrangementet

Problemer med at komme ind

Det er sket nogle gange at systemet er gået ned og det resulterede i at nogle nøgler ikke virkede. Hvis dette sker, så skriv i TRoAs gruppe på facebook og tag Thomas Bernstorff Aagaard og Bo Karlsen. Og send en mail til Key@troa.dk

Beskriv problemet. En nøgle der ikke virker? Flere nøgler? Hvilket dør kan ikke åbnes? Osv.

Hvis det er en af de "bugs" vi har oplevet før, så er der en chance for at vi kan løse problemet via nettet. Og hvis ikke, kan vi måske stadig låse op for jer.

Andre Nyheder



Sidste år til Forum Auktionen solgte vi retten til at hænge et billede op i TRoA indtil næste forum-auktion (som var i den forgangne weekend). Det købte Rollespilsfabrikken men fik ikke gjort noget ved billedet. Her i weekenden afleverede de så (endelig) deres billede. Det er muligt det er for sent, men det er så fantastisk godt lavet, at vi hænger det op alligevel. God kunst skal ikke fornægtes. Til dem der ikke kender Rollespilsfabrikken er billedet et kendt maleri med en lang række af deres medlemmer photoshoppet ind på en for dem hver især ikonisk måde - der er utroligt meget historie og humor i billedet. De har lagt kræfter i at lave noget der virkelig var fedt, og det skal naturligvis anvendes.



Billede taget Torsdag den 28. September.
Vi håber at der sker fremskridt inde under det hvide "tag".

Som omtalt i sidste nummer, har vi fået en opvaskemaskine. Der er nu kommet en bordplade hen over maskinen. Og maskinen er ikke længere sat til en stikdåse, som var holdt fast med gaffatape... (Vi siger tak til Søren Parbæk)

Vores udsende medarbejder kan også reportere, at en person er opserveret i færd med at tømme opvaskemaskinen. Vi håber at denne nye tradition vil sprede sig til resten af medlemmerne.

PS - Kontakten ved vinduet må ikke slukkes!

Og undlad venligst at sætte jer op på den nye del af køkkenbordet.

Opvaskemaskinen Kapitel II



Billede - "Team Barret"



Aktiv Tirsdag - Den 26. september var der NERF War på programmet og det havde vi det vældig sjovt med. Det var Team Barret der facede off mod Team Anti militær i to gange deathmatch og en gang rocket demolition. Efter hårde kampe stod den dog 2-1 til Team Anti militær. Aktiv Tirsdag

Kalender

Oktober - 2017

Dato	Type aktivitet	Hvad	Hvor
6. Oktober	Net party	TRoA Junior Lan	
7. Oktober	Net party	TRoA Junior Lan	
	Airsoft:	Månedlig hyggespil	Nibe
8. Oktober	Loppemarked:	For Figurspil	Battle
9. Oktober	Møde:	Bestyrelsesmøde	Lokale 1
14. Oktober	Turnering:	Age of Sigmar	Battle
18. Oktober	Figurspil:	Dropfleet spildag	Battle
21. Oktober	Brætspilscafe:	Månedlig cafe	Battle
28. Oktober	Turnering:	X-wing	Battle
	Fest:	Halloween	Battle
29. Oktober	Sidste Søndag	Almindelig spilgang	Lundby Krat

Ugentlige aktiviteter som Magic, Figurspilsdage, aktiv tirsdag m.m. er IKKE med.



**Nøgler kan købes i
Kiosken for 50 kr.**

Hvis du oplever problemer med din
nøgle, så send en mail til: key@troa.dk

A woman with long blonde hair is standing in a forest, wearing a brown leather and chainmail armor. She is holding a large, double-headed axe. The forest floor is covered in fallen leaves and some snow. The background shows bare trees.

Side 9

Øksen

“Ulfgrins Bane”

Falk af Björnlod

Hun er bevæbnet med sin favorit økse *Ulfgrins Bane*.

Navnet stammer fra da hun brugte øksen til at slå den uheldig bejler *Ulfgrin* for fode. Om han overlevede melder historien intet om.

Ud over *Ulfgrins Bane* bære hun sit sværd *Njal* og er godt beskyttet af både læder og brynje.

(Regler WFRP2: *Best craftsmanship, Impact, +1 SB vs Human males*)

Billede fra Januar 2014.

Model: Nikoline Gilså

Fotograf: Kaspar Gunthel

Kommende
Arrangement

Ghyrans Wrath

Dette er TRoAs første Age of Sigmar turnering! Turneringen foregår i TRoAs lokaler på Godthåbsgade 8A, 9400 Nørresundby hvor der er plads til 20 deltagere. Tilmelding til turneringen kan ske på facebook: <https://www.facebook.com/events/1783811165245364/> eller på turneringens Powerfist side her <http://www.powerfist.dk/forum/index.php?topic=102076.0>

Prisen for at være med er 50kr for ikke-TRoA medlemmer og 25 kr for medlemmer af TRoA. Betaling for dette sker via mobilepay til 18778 inden d. 8. oktober. Husk at skrive GW og evt. PF navn. Tilmelding er først gældende når den er betalt. (ja, mobilpay nummeret på kun 5 tegn er korrekt, sådan vil alle mobilpay erhvervsnumre blive i fremtiden)

TRoA er naturligvis vært for kaffe og the på dagen. Drikkevarer, snacks og mad må gerne medbringes, men ellers råder TRoA over kiosk hvor der kan købes sodavand, chips og slik. Der er desuden et fuldt udstyret køkken i foreningen så der er god mulighed for at holde drikkevarer kolde og varme evt. medbragt mad. Der er desuden masser af gratis parkeringspladser i skolegården der ligger foran TRoAs lokaler,

Army Selection 1.000 Point. Der spilles med matched play reglerne fra GHB 2017 Relics, Traits, Spells etc. skal noteres på armylisten

Malekrav: Der er ingen malekrav til denne turnering, men der vil være en præmie til bedst malede hær.

Listeindlevering: Foregår over www.tourneykeeper.net, lister skal indleveres inden d. 8. oktober. Alternativt kan de sendes til mig pr. PM, indleveres liste ikke giver det -2 point (tillægges først efter runde 3 for ikke at påvirke match-ups). Husk at medbringe kopi til modstander

<http://tourneykeeper.net/Singles/TKLeaderboard.aspx?Id=2403>

Program: se <https://www.facebook.com/events/1783811165245364/>

Missioner:

Kamp 1 = Knife to the heart

Kamp 2 = Scorched Earth

Kamp 3 = Battle for the Pass

Der måles fra baser ved alt og vi spiller efter gældende regler for Vanguard.

Kommende
Arrangement



Krigslive XIV—Enhver mand skal dø

10.—13. Maj 2018

Tornby klitplantage, Nordjylland

Pris: 550 kr (inklusive mad)

Se mere på Krigslive.dk

Mød et
Medlem

Martin Brassøe



Hvor længe har du været medlem og Hvorfor?

Siden November (2016), og her mødte jeg en organisation der er meget større end hvad jeg før har været udsat for i min hobby. Hvad jeg fandt var dog en fantastisk gruppe mennesker der var åbne med det samme og hele vejen igennem friske og imødekommende overfor både mig og andre nye mennesker.

Hvad er din primære aktivitet i TRoA?

“Min primære aktivitet er figurspil og specifikt Games Workshops to hovedspil, Age of Sigmar og Warhammer 40.000 og det er dem jeg spiller i TRoA ugentligt.”

Han blev hurtigt medlem af Tabletop udvalget og har siden stået for at afvikle turneringer i begge spil. (Læs hans artikel om WH40K turnering på næste side)

Hvilke fraktioner spiller du?

Jeg spiller eksklusivt good-guys i begge spil. I AoS dækker dette Sylvaneth (træfolket) Seraphon (øglemænd) og Stormcasts (Sigmars udvalgte krigere).

Og i 40k Space Marines (genetisk forbedrede mennesker), Imperial Knights (enorme krigsmaskiner), Adeptus Mechanicus (fanatiske mekanikerpræster og ingeniører) og Eldar (rum elvere).”

Hvad laver du uden for TRoA?

“Når nu det der virkelige liv kalder og der skal grindes penge til at fodre krigsmaskineriet, så render jeg rundt og leger speditør med speciale i told, hvilket vil sige jeg sørger for at ting der kommer ind og ud af EU har de rigtige papirer med og sørger for fortoldning af det gods vi kører rundt med.”



Er Sket

Heroes Fall

Af Martin Brassøe

“Heroes Fall” kom, så og erobrede!

22 spillere; fra mange kroge af Danmark; kom d. 24. september til TRoA for at spille Warhammer 40.000.

Det er den tiende udgave af turneringen der er afholdt, for første gang i TRoA dog! Hvad fulgte var en fantastisk dag fyldt med alt hvad man kan forbinde med godt figurspil, flotte og spændende hære der tørnede sammen på spilleborde, masser af terning rul og en herlig stemning.

Hærene var meget varierede og afspejlede godt de mange fede tilgange til Warhammer som der findes rundt omkring, hvad end dette er maling, turneringspil eller hygge hvilket var med til at give en bred turnering der havde plads til lidt af det hele.

Dagen begyndte klokken 9.00 og sluttede lige omkring 20 efter 3 spil og mange hårde timers krig, og på trods af lidt teknisk halløj med matchmaking programmet og forsinkelse på maden så var folk glade og mit indtryk var at de havde haft en virkelig hyggelig dag uanset om de havde delt lussinger ud eller modtaget dem.



Vinderen af turneringen blev TRoAs egen Simon Darre der efter mange år udenfor er vendt tilbage til hobbyen for nyligt.

2. pladsen gik til Andreas Drachmann fra Viborg der flere gange har deltaget ved ETC rundt om i Europa.

Bedst malede gik naturligvis til Thomas “Powerfist” Coltau manden bag hele nationens figurspilforum.

Planlægningen af den næste turnering er allerede vel baseret på feedback undervejs og vil blive annonceret så snart den er klar, hvor der naturligvis håbes at vi kan have en lige så god dag med en masse gode mennesker igen

Top 10 blev som følger:

1. Simon Darre
2. Andreas Drachmann
3. Martin Bræmer
4. Lars Bak
5. Michael Bræmer
6. Kristian Nørgaard
7. Martin Brassøe
8. Morten Baagøe
9. Thomas “PF” Coltau
10. Morten Ørndrup



Thomas
"Powerfist"
Coltau



Simon
Darre



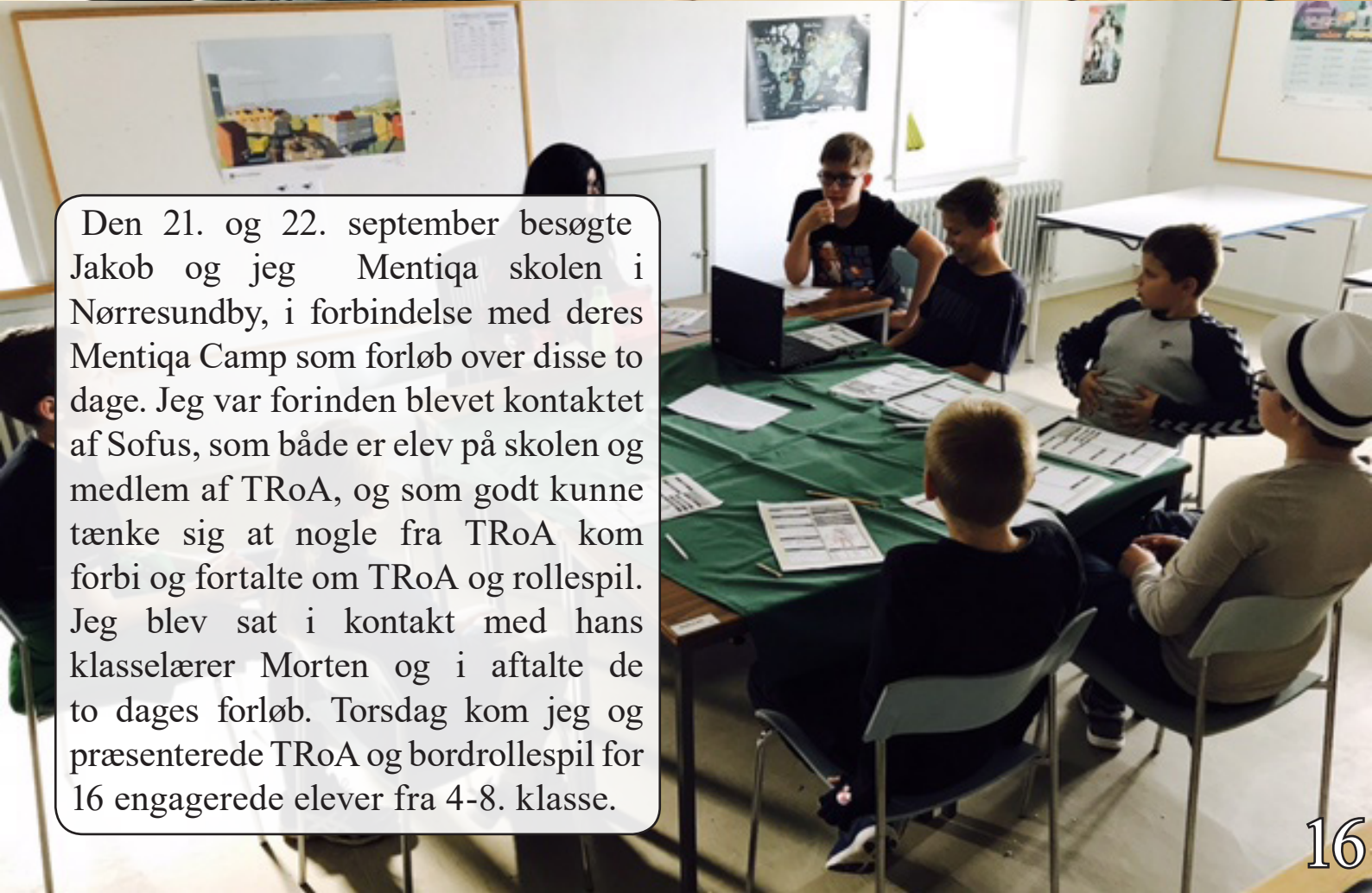
Andreas
Drachmann

A close-up photograph of two children, a boy and a girl, sitting at a desk. The boy, on the right, is wearing a black long-sleeved shirt and black fingerless gloves. He is holding a blue die and looking at it with an open mouth. The girl, on the left, is wearing a dark blue jacket and is looking at the boy. On the desk, there are several papers, including one with a list of numbers and another with a map. There are also some dice and a black bag on the desk.

Er Sket

Mentiga Camp

Af Nadia S. Holland

A photograph of a classroom setting. Several students are sitting at desks. In the foreground, a boy is sitting at a desk with a green tablecloth, looking at a laptop. Other students are sitting at desks in the background, some looking at papers and others looking towards the camera. There are posters on the wall, including a world map and a poster of a city.

Den 21. og 22. september besøgte Jakob og jeg Mentiga skolen i Nørresundby, i forbindelse med deres Mentiga Camp som forløb over disse to dage. Jeg var forinden blevet kontaktet af Sofus, som både er elev på skolen og medlem af TRoA, og som godt kunne tænke sig at nogle fra TRoA kom forbi og fortalte om TRoA og rollespil. Jeg blev sat i kontakt med hans klasselærer Morten og i aftalte de to dages forløb. Torsdag kom jeg og præsenterede TRoA og bordrollespil for 16 engagerede elever fra 4-8. klasse.



De lavede deres egen karakter i warhammer fantasy 2nd ed. og de både slog stats og prøvede kamp mod hinanden. Fredag introducered Jakob dem for live rollespils kamp med både sværd, skjold og spyd. Eleverne var vildt begejstrede og vores håb er at se nogle af dem igen i vores dejlige forening.

Jeg vil gerne takke Jakob Kannegaard for at springe til og give en hjælpende hånd med at udbrede kendskabet til vores fantastiske hobby og tak til Sofus Mangaard for at tænke på TRoA i forbindelse med Mentiqa Camp 2017!



Er Sket

Tur til

FORUM '17

af Christoffer B. Nissen

Den 5. september var mig og en gruppe af mine venner fra TRoA til Forum, for at forsvare vores første plads i Ipodbattle og selvfølgelig hygge os. Forum er en dansk rollespils konference og en mega fest som varer en hel weekend. Hvor rollespillere fra hele danmark kommer ned for at feste, snakke og får at lære nye mennesker at kende. På Forum foregår der også en hel del aktiviteter; alle dagene igennem er der oplæg, konkurrencer, lege og undervisning i rollespil. Om aftenen både fredag og lørdag er der fest i baren med drinks og snacks, lørdag aften bliver der også holdt en stor auktion hvor alt lige fra grimme jakkesæt til billetter til diverse rollespil bliver solgt.

Hvad jeg synes var fedt

Jeg synes hele arrangementet var en stor fest. Jeg var dernede med en masse af mine venner og mange andre der kom kendte jeg også. Jeg fik knap nok hilst på alle dem jeg kendte før det var slut igen; gennem hele arrangementet havde jeg nogen at snakke og hygge med. Folk var super venlige og selvom man ikke kender så mange skal man ikke være bange for at tage afsted, så længe man bare har en åben holdning og lyst til at snakke med folk, så lærer man hurtigt folk at kende. Aftnerne var også super fede og jeg endte med at blive oppe til tidlig morgen, også selvom jeg ikke drak var det super fedt at feste om aftenen.



Jeg deltog også i et par af aktiviteterne under arrangementet. Oplæggene blev fremlagt af folk som har arbejdet med rollespil på næsten et professionelt niveau og de foredrag jeg var til, gav mig en masse gode ideer. Jeg deltog selv i en stor nerf gun krig både med team Østerskov Efterskole og senere i en nuværende elever mod gamle elever kamp med både ØE elever, men også Epos elever.

Om vores gruppe

Vi var en gruppe på seks dernede fra TRoA, plus der var også et par af de gamle hoveder med dernede, men de rejste ikke sammen med os. Vi var dernede for at hygge og morer os, men også for at forsvare vores titel som Ipod-battle champions, som det selvfølgelig lykkedes os at gøre.

Note fra redaktionen:

Gruppen der bliver omtalt i artiklen var en fællestur arrangeret af Astrid Budolfsen for "de unge" fra TRoA. Holdningerne udtrykt i artiklen er selvfølgelig forfatterens egne. Redaktionen tager afstand fra en vær nesættende omtale af andre medlemmer som "gamle hoveder" ;-)

Billede fra Aktionen. I år kom der 100.500 kr i kassen.

Husk at!

Før du går, skal du rydde op efter dig selv!

Det betyder at man skal:

- Støvesuge gulvet i lokalet!
- Skraldespanden skal tømmes!
- Bordet skal tørres af!
- Tavlen skal tørres af!
- Sætte brugt bestik, glas og tallerkener i opvaskemaskinen!

Og dette gælder også "Battle"

Går man som nogle af de sidste, skal man også:

- Tømme skraldesække!
(som omtalt i sidste måned)
- Starte Opvaskemaskinen!

Dette gælder også i værkstedet. Der skal man også rydde op efter sig. F.eks. tørre borde af, feje gulvet, smide madaffald ud og tømme affaldssække...

Til venstre ses et billede af en pose og papir der har været om en sandwich. Den havde tydeligt ligget der i flere dag, ildelugtende og med et par fluer omkring.



Sidste Søndag

af Jakob Kannegaard
& Erik S. Preussler

grundlag for godt grundlag for problemløsning med sværd, ord og trolddom.

De nøgne facts er at Sidste Søndag er en liverollespils kampagne som har kørt i mange år. Den har skabt mange fantastiske minder for deltagere og arrangører. Det bliver afholdt en gang i måneden i Lundby Krat fra Kl 10 til Kl 16. hvor vi spiller live rollespil i en Warhammer fantasy setting.

Fra arrangørernes side laver vi en del plot. Hvor vi forsøger at skabe historier som spillerne kan bygge videre på og som involverer så mange som muligt. Målet med dette er at fastholde en rød tråd i den overliggende historie.

Og at stille etableret roller i nye og udfordrende situationer.

Vi forsøger at åbne plot sådan at der plads til både erfarne spiller men også at der er mulighed for at nyere spiller kan få del i historien. Vi ser heldigvis også at en del spillere selv skaber interessante konflikter, alliancer og situationer der danner

Fra arrangørens side mener vi at målet med Sidste Søndag er at have nogle fede oplevelser og give nogle fede oplevelser til hinanden. Det kommer til udtryk på mange forskellige måder. Alt fra at få lov til at give en inspirerende tale til sine mænd, Til at have fejlet i sin store plan og ende op med at sidde på skammens pæl mens ens rival give en tæsk med en porre. Vi har et godt og gennem testet regelsæt der tillader alt disse.

Det tillader også at hver karakter udvikler over hver spilgang og tilkøber sig nye evner og status. Det betyder blandt andet at du godt kan starte som en bonde knægt der har fundet et gammel rusten sværd og får så erfaring i ryggen at du lære at kaste lidt magi. Med andre ord så spiller vi efter et solidt regelsæt som tillader fleksibilitet og udvikling.

Vi har sat nogle enkelte karakterer i spil som er til glæde for nyere spillere. Da vi er klar over at det kan være svært at hoppe med hoved først ind i en historie der allerede er i fuld gang.

Vi har blandt andet en skole som bliver bemanded af en erfaren spiller som har mange gode råd til hvordan man får en god og interessant spilgang både for ældre og yngre nye spiller.

Og hvordan man får sat noget spil i gang selv.

Noget andet interessant vi har er spilverdenen. Vi spiller i warhammer fantasy verdenen i en by der ligger i udkanten af menneskernes rige kaldet Kejserriget. Byen har lagt der i mange år og har i tidens løb modstået angreb både fra orker, uddøde, kultister og de kaotiske kræfter som alle har ønsket byen ondt. Derfor er der også byen både troldmænd, præster, riddere og tyve som alle har bekæmpet truslerne mod byen.

Flere gange har både kaoskrigere, og kultister åbnet portaler for at kunne lukke dæmoner ind i denne verden, og blandt dem var både sølvmasken og Franz lykkejæger tættest på at ødelægge byen. Byen har også været overtaget af mørket før i tiden, frygteligst var det da vampyren Soth von Carstein tog magten og holdt byen i et jerngreb, og gjorde den retskafnes liv til et helvede. Byen har dog altid sejret i sidste ende og besejret de fjender der ønskede at true den, om de så har været udefrakommende eller har opstået i blandt byens egne rækker.

Indtil videre har byen som før nævnt gennemgået enhver prøve sendt imod den, men undervejs har byen også skabt sig mere end en fjende. Gad vidst om nogen af dem ikke planlægger deres hævn i skyggerne, og med magt og ild markere deres tilbagevenden.





Tekst: Jakob Kannegaard
Billeder: Katrine Refsgaard Nielsen
Flere billeder: Sidste Søndags FB side

X-wing

af Karsten Rasmussen

Star Wars: X-Wing Miniatures Game er et fantastisk spil, der virkelig fanger spændingen ved "dog-fights" i det ydre rum. Der laves løbende udvidelser, der kaldes "Waves", hvoraf den 12te af slagsen snart er på vej. Hver "Wave" indeholder flere skibe.

Spillet er indelt, som turneringsspil, hvor man sammensætter sin egen fraktion - *Empire* - *Rebels* - *Scums* - bestående af fly og piloter, der hører til den pågældende fraktion.

Hver pilot er en hvis point værd, og hver spiller laver så en squad build, der er cirka lige mange point værd - ofte er 100 point et fornuftigt udgangspunkt. Spillet fungerer, og der er timevis af underholdning gemt i "X-Wing", da spillet har et let tilgængeligt regelsæt, der virker simpelt med henhold til game

mechanics, men bliver avanceret, når man skal til at kombinere skibe, piloter og opgraderinger - "Et nemt spil, at lære - men svært at mestre".

Spillet foregår over flere runder, indtil der enten kun er overlevende skibe fra den ene side, eller indtil missionen er løst. Hver runde har 4 faser, hvor begge spillere handler efter tur.

Første fase - planlægning

Manøvre-hjul anvendes til at vælge, hvilken manøvre dit skib skal tage.

Den lægges med bagsiden opad på bordet, således at din modstander ikke kan se, hvad du har valgt.



Oven for: Karsten's "*Scums*" -
Klar til at starte en ny kamp

Til Højre: X-wing grundsæt.
Fåes bl.a. i Aalborg Spilforsyning.
Pris: 339,95 Kr

Anden fase – aktivering

Skibene aktiveres og der tildeles tokens, der kan bistå din pilot i at udføre sine handlinger.

Tredje fase – kamp

I denne fase er det piloten med den højeste skill-værdi, der angriber først.

Fjerde fase – ryd op

Fjern alle de tokens, der ikke er blivende forud for næste runde.

Faserne gentages til en af de afsluttende betingelser er tilstede –

Man har udryddet alle modstandernes skibe / Man er opfyldt kriteriet for sin mission / Den aftalte tidsrum for kampen udløber.

Hvis Du har fået lyst til at prøve at spille X-wing så send os en mail på: x-wing@troa.dk og lav en aftale med os, om at prøve et introspil.

Og Husk at vi spiller turnering den sidste lørdag i hver måned.





Aktivitet

MAGIC

The Gathering®

af Kasper Halkjær Jensen

Jeg skriver dette som et TRoA medlem der personligt udelukkende benytter foreningen til Magic lige i øjeblikket. Jeg kan derfor sagtens forstå at det kan virke lidt intimiderende at skulle prøve noget nyt, især hvis man ikke rigtigt kender nogen af dem der deltager i vores begivenheder, jeg har det nemlig på samme måde.

Vi håber dog at vi med denne lille skrivelse kan overtale nogle af jer til at komme at prøve og spille med os - vi er slet ikke så farlige :)

For dem der ikke kender til det, så er Magic et trading card game, og spilles typisk 1-mod-1. Hvis man er et konkurrence menneske, eller bare sætter pris på at tænke strategisk i et lidt mere seriøst miljø end man oplever i mange andre hobbyer - da der spilles om præmier hver gang - så er Magic sikkert noget for dig.

Vi holder turneringer hver onsdag og fredag klokken 18.00, og skal du have fat i nogen fra Magic udvalget, eller prøve at være med til en af vores turneringer, så er det der du skal dukke op.



Har du aldrig spillet Magic før, så kom selv, eller tag en ven under armen og kom forbi når vi holder turnering. Prik så til nogle af arrangørerne, og så kan vi finde nogen starter decks til jer, ganske gratis, og sætte jer lidt ind i reglerne så i kan prøve at spille lidt. Har du spillet Magic før, men ikke prøvet kræfter med turnerings miljøet, så kan vi også hjælpe dig. Skriv en post på TRoA Magic gruppen på Facebook og spørg om du kan låne et deck og der vil næsten altid være nogen der kan hjælpe dig.

En anden måde at spille på kaldes 'limited'. Her skal du ikke medbringe kort selv, men bygger i stedet et deck ud fra kort du får udleveret på dagen. Dette kan du prøve kræfter med ved at møde op til en af vores pre-releases. Disse afholdes hver gang der udkommer et nyt sæt kort, hvilket sker cirka hvert halve kvartal.

Hvis man som TRoA medlem undre sig over hvorfor der pludseligt er så mange Magic aktiviteter i foreningen, så er det egentligt primært fordi at vi som arrangører startede med at holde et par turneringer i foreningen, og så fandt vi ud af at det fungerede virkeligt godt.

Derefter fik vi lyst til at holde endnu flere turneringer, fordi vi kunne sørge for meget bedre vilkår for vores spillere end vi har været vant til - eksempelvis går 100% af deltagerbetalingen til præmiepuljen ved hver turnering der afholdes. Det hele faldt så sammen med at Dragons Lair lukkede, og det var derfor meget oplagt at overtage de aktiviteter de plejede at stå for - så det gjorde vi, og nu er vi her.

Vi har det skide sjovt, og vi håber at i har lyst til at komme og have det sjovt med os!

Kingmaker

Af Kåre T. Kjær

Antallet af brætspillere er vokset de senere år, og med det følger også at flere og flere får lyst til at lave et brætspil selv. Jeg vil i denne artikel fortælle om mit arbejde med brætspillet Kingmaker for at give et indblik i processen.

Arbejdet med Kingmaker startede kort efter Fastaval i 2016 (se mere om Fastaval på www.fastaval.dk) hvor jeg gik og tumlede med en ide inspireret af kingmaker-konceptet. Kingmaker beskriver den situation i et brætspil, hvor man som spiller ikke længere selv kan vinde, men det man gør er afgørende for hvem der vinder.

Det kan eksempelvis være hvis jeg ikke selv kan nå at score nok Victory Points men den af de to spillere der fører som jeg ikke angriber, vil vinde spillet.

Det er i virkeligheden et ret ærgerligt koncept, for det er både træls at stå i en situation hvor man ikke længere kan vinde men endnu mere træls er det for dem der fører som i sidste ende faktisk ikke selv længere kan påvirke om de vinder eller ej. I min optik er det en designsvaghed i et spil, hvis det er en situation der ofte indtræffer.

Min tanke var at tage det koncept og gøre det til kernen i et spil så det ikke drejede sig om at score flest point, men være den som havde den største andel i, at den der scorede flest point var den der scorede flest point.

Hvis det lyder lidt knudret er det ikke underligt – det er det også lidt.

Mine første prototyper var meget underlige og fungerede ikke rigtig, men jeg troede på at grundideen kunne fungere, det var bare et spørgsmål om at finde den rette mekanik.

Jeg arbejdede derfor meget med at opfinde et sæt passende mekanikker og når jeg havde noget som jeg tænkte måske kunne fungere lavede jeg en prototype som jeg så testede - f.eks. til en TRoA brætspilscafe.

Som sagt fungerede de første mange prototyper ikke særlig godt og var enten uinteressante, for tilfældige, udelukkede nogle spillere helt fra spillet eller hundrede andre børnesygdomme. Det var først medio August at jeg fik et grundkoncept og et tema der fungerede.

Kingmaker blev tolket bogstaveligt ind i temaet og spillet omhandler 3-5 aldersslægter der dystes om magten efter den gamle konge var død. Målet var således ikke at blive konge, men at blive magten bag kongen og det foregik ved at spille nogle kort som gav de andre slægter stemmer hen imod at blive konge mens man til gengæld fik indflydelse hos dem. Den slægt med flest stemmer til sidst blev konge, og den med mest indflydelse hos kongen blev Kingmaker og vandt spillet.

Mit koncept fungerede tids nok til at kunne nå at sende en pitch ind for at deltage med brætspillet til Fastaval 2017 og Kingmaker blev optaget sammen med 13 andre spil (som jeg husker det).

Arbejdet var dog kun lige begyndt.

Power

Target player gains 1 power.
You gain 2 influence on target
players influence track.

Power

You gain 3 influence on target
players influence track.

Manipulate influence

You gain 2 influence on target
players influence track. The
player with the most influence
on target players influence
track loses 2 influence.



Scheme Card - Kingmaker



Selvom grundessensen fungerede så var der stadig nogle udfordringer. De største udfordringer lige nu var at sikre at spillet hele vejen igennem var spændende og at sikre, at hver gang en spiller skulle træffe et valg, var det et meningsfyldt valg – det er (efter min mening) kernen i et godt spil.

Jeg havde spillet med på Forum 2016 hvor jeg fik spillet det et par gange og fik en del god feedback som jeg tog med tilbage til arbejdet og gradvist fik jeg løst flere af de udfordringer der var – jeg stod dog stadig med den udfordring, at spillet ofte enten blev afgjort halvvejs igennem eller blev til et ret uinteressant og monotont kapløb mellem to spillere. Det skulle løses.

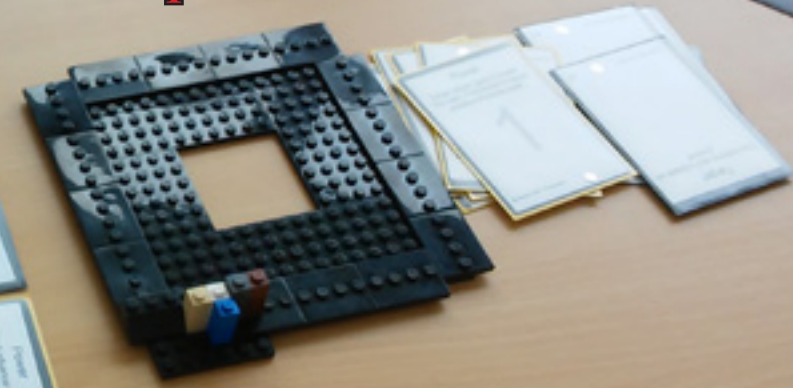
Der gik dog en længere periode hen over jul hvor jeg ikke fik arbejdet på spillet og jeg overvejede i den periode mere end en gang at kaste håndklædet i ringen, for der var nok andet at se til. Men jeg hang fast ved grundtanken om, at jeg havde et spilbart om end ikke superfedt spil, og det var bedre at tage det med end at stoppe nu. Det blev dog sidst i februar 2017 før jeg igen fik taget hul på at arbejde med spillet. Nu var tiden ved at være presset men kort inden jeg skulle indgive regler til Fastaval fik jeg knækket et par af problemerne ved at spiltteste en del med mig selv (og en del held!) og nu var der både interessante valg hele spillet igennem og spillet gled lidt lettere. Jeg døjede dog stadig med at spillet godt kunne blive et lidt uinteressant kapløb til sidst.

I ugen op til selve Fastaval skulle jeg producere prototyper og i det arbejde –

som jeg havde sat næsten to hele dage af til – fandt jeg et par små ændringer mere på selve kortene, som løste de sidste større problemer og jeg gik fra at have et spilbart-men-ikke-helt-godt spil til at have hvad jeg synes var et solidt spil. Det var (igen!) spilttest med mig selv hvilket langt fra var optimalt men jeg følte mig ret sikker på at det fungerede og fik rettet både prototype.



Spillet i en tidelig version, med "power track" i LEGO



På selve Fastaval præsenterede jeg spillet tre gange til programsatte spilgange for i alt en 20-og-noget spillere og ca. det halve af det udenfor programmet. Derudover var der nogle få grupper der selv spillede spillet uden jeg var involveret. Jeg fik meget rigtig værdifuld feedback men også bekræftet at spillet fungerede rigtig fint i sin grundessens og var både spændende igennem hele spillet og formåede at give følelsen af hofintrige og forhandling.

Jeg havde tillige den store ære (sammen med to andre spil) at blive nomineret til prisen som mest innovative brætspil. Jeg måtte desværre se prisen vundet af Z som også vandt for bedst brætspil.

Efter Fastaval tænkte jeg lidt over hvad jeg nu ville med spillet. Jeg havde længe gået med følelsen af at spillet var middelmådigt men de sidste ændringer havde rettet op på det. Så skulle jeg forsøge at få det pudset yderligere af og udgivet?

Efter lang tids overvejelse besluttede jeg mig for at jeg havde fået så meget positiv feedback, at jeg gerne ville se, om det var muligt at få det udgivet. Det var dog svært at finde tid til det, så det var først sidst på sommeren jeg igen tog arbejdet op. Jeg lavede et par rettelser baseret på feedback'en på Fastaval og fandt et par lokale Aalborg designere og fik noget feedback fra dem. Det sidste var rigtig værdifuldt men sendte men gav mig også grundlaget for en større omlægning som gerne

både skulle afkorte spiltiden og simplificere spillet, men som også kræver at jeg omdesigner alle kort.

Jeg havde egentlig besluttet at pitche spillet til udgivere på *Essen Spiel* her sidst i Oktober, men jeg vil gerne have den sidste ændring med for jeg tror det vil være rigtig godt for spillet. Så jeg forventer ikke at skulle pitche det på Essen Spiel.

Jeg er ved siden af begyndt at lave et spil til Fastaval 2018 – det går under titlen *Dungeon Contractor* og er *Castles of Mad King Ludwig* møder det gamle computerspil *Dungeon Keeper* men fra en byggeentreprenørs synsvinkel.

Hvis det lyder sjovt så fang mig til en brætspilscave for jeg vil rigtig gerne have testet min nuværende prototype...



Terraforming Mars

Af Christian Nørgaard

Indledning - Da jeg startede med at skrive om månedens brætspil havde jeg meget lyst til at starte med dette spil, men valgte at gemme det lidt. Dels til vi havde fået det hjem, og til dels fordi det er godt at gemme gode ting til lidt senere. Jeg synes det er et fantastisk spil, som er det bedste nye spil jeg har spillet i år, og er meget populært for tiden i TRoA.

Spillet har en rigtigt god mekanik med at bygge noget op, og få lavet gode synergi effekter. Jeg har flere gange oplevet efter et spil, at alle var klar på lige et spil mere, for at se om man ikke kunne være lidt mere heldig, eller prøve at optimere en strategi.

Baggrund - Terraforming Mars handler om at man spiller en virksomhed, som skal udvikle nye patenter, som kan bruges på at Terraforme Mars. Disse virksomheder skal i fællesskab forbedre Mars på nogle parametre så den er klar til at der kan flytte mennesker derop. Blandt andet skal temperaturen hæves til plusgrader, og der skal skabes nok ilt i atmosfæren til at planter kan overleve, og der skal laves vand. Virksomhederne får bonus for at gøre disse ting til en vis grænse, og effekter over det giver ikke noget. F.eks. vil vi gerne have temperaturen

op på 6-8 grader, men er ikke interesseret i at hæve den til 30-40 grader.

Spillere - Spillet kan spilles solo, og op til 5 spillere. Det fungerer nok bedst med 3-4, da man har begrænset interaktion, og flere spillere bare gør det tager lidt længere. Der er konkurrence mellem spillere om at opfylde forskellige mål, og man bliver nødt til at planlægge og ændre sin strategi i løbet af spillet. F.eks. kan temperaturen nogle gange eksplodere hurtigt, hvis flere spillere går efter den strategi, og hvis man har tænkt sig at tjene på det kan man være nødt til at gå mere efter Ilt, planter, byer eller andet.

Tema - Temaet er som man nok kan gætte at kolonisere / Terraforme Mars. Der er mange nye spil i denne kategori, og jeg synes det er et spændende emne. Dette spil skulle efter sigende indeholde teknolog og løsninger der er realistiske, eller som i hvert fald kan lade sig gøre. Der er lagt en del arbejde i at vælge indhold, der kan bruges den dag mennesker begynder at kolonisere Mars. Det viser også at der er mange måder at gribe det an på, og jeg synes spillet sætter nogle gode tanker i gang om hvad man vil gøre den dag.

Spiltype - Dette spil er i kategorien "Engine-building". Det handler populært sagt om at bygge en god motor, som kan spytte en masse ressourcer ud. Når spillet starter kan man ikke meget, men i løbet af spillet kan man godt fornemme at tingene tager fart, og det begynder at gå hurtigt. Så det er en konkurrence mod de andre spillere om at bygge den mest effektive og hurtigste måde at skabe nye ressourcer. Man kan ikke gøre så meget mod hinanden, men man kan smide lidt grus i maskineriet. Det virker okay, men det er op til den enkelte om man synes det er nok konflikt. Men der er en klar fornemmelse af at man kappes med de andre virksomheder om at komme først. Spillet har ret mange regler rent umiddelbart, og kan se kompliceret ud, men efter første gennemspil er det ret let. Alt er forklaret, og egentligt ret simpelt. De enkelte komponenter er lette at forstå, og det er forståelsen af samspillet mellem ting, der gør at man kan vinde spillet.

Konklusion - Dette er et meget godt spil. Det er lige i øjeblikket vurderet til at være det 7 bedste spil nogensinde udgivet, og der er så meget variation at man kan spille det flere gange, og få forskellig oplevelse. Jeg kan kun opfordre til at man får prøvet dette spil, og det er altid lidt fedt at få lov til at lande en komet i en nabo's blomsterbed, for videnskabens skyld selvfølgelig.

Læs mere om: Spillet på Boardgamegeek:

<https://boardgamegeek.com/board-game/167791/terraforming-mars>



Data Fra Producenten

Spillere: 1-5

Tid: 120 minutter

Alder: 12+

Fra Bordgame Geek

Spillere: 1-5, (3-4 bedst)

Tid: 120 minutter

Alder: 12+

Hvem er Hvem i TRoA?

Dette er tænkt som en oversigt over hvem man skal snakke med, hvis man enten skal have fat i bestyrelsen, et udvalg eller har lyst til at prøve en ny aktivitet.

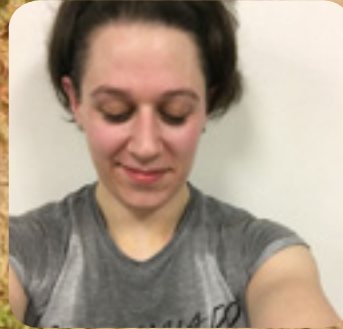
Bestyrelsen kan kontaktes på bestyrelsen@troa.dk



Formand
Udvalgsansvarlig
Rengøringsansvarlig
Nadia S. Holland
Nadia@troa.dk



Næstformand
Referent
Webmaster
Kåre T. Kjær
kaare@troa.dk



Kasserer

Christine Christensen
Christine@troa.dk



Bestyrelsesmedlem
Værkstedansvarlig

Morten Baagøe
morten@troa.dk



Bestyrelsesmedlem
Lokaleansvarlig
Erik S. Preussler
erik@troa.dk



1. Supleant
Kommune kontakt
Christian Nørgaard
christian@troa.dk



2. Supleant

Søren Parbæk
parbark@troa.dk



Sekretær

Bo Karlsen
regnskab@troa.dk

“Drift” Udvalg



Lageransvarlig
Astrid Budolfson
astrid@troa.dk



Cafeudvalget
Karsten Rasmussen
cafe@troa.dk



TRoA News
Thomas B. Aagaard
news@troa.dk



Alt om Nøgler
Bo Karlsen
Thomas B. Aagaard
key@troa.dk

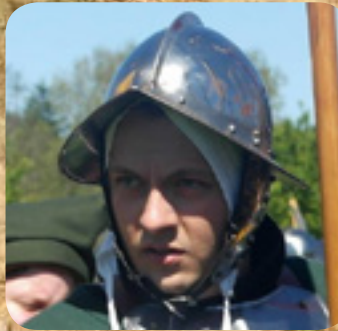


IT Udvalget
Kåre T. Kjær
webmaster@troa.dk

“Aktivitets” Udvalg



Tabletop
Thomas Madsen
tabletop@troa.dk



Sidste Søndag
Jakob Kannegaard
sidste-søndag@troa.dk



Airsoft
Morten Baagøe
airsoft@troa.dk



Faktion Pap
Tobias Leth
pap@troa.dk



Brætpilscafe
Niels Christian Trude
Christensen



Projekt: X-wing
Karsten Rasmussen
x-wing@troa.dk



Festudvalget
Kathrine R. Nielsen
fester@troa.dk



Ungdomsudvalg
Søren Fredsgaard
ungdom@troa.dk

De forskellige Figurspil



WH40K og AoS
Martin Brassøe



9th Age
Søren Honningdyr



Warmachine
Rasmus S. Holland
holland@troa.dk



Dropfleet
Kåre T. Kjær
Thomas Aagaard



Mordheim og WFB
Martin Wichmann
Marty93@live.dk



Bloodbowl
Uffe V. Jensen
uffe@troa.dk

Er Du ikke Medlem?

Hvis du har læst dette nyhedsbrev og fået lyst til at komme forbi vores lokaler og se hvad vi laver, så er der lidt forskellige muligheder.

1. **Kig forbi vores lokaler på - Godthåbsgade 8A, 9400 Nørresundby.**
Der er normalt folk i lokalerne på værdagsaftener.
2. **Kig forbi vores FB side:** <https://www.facebook.com/groups/9706929069/>
Bare skriv at du gerne vil se vores lokaler og der skal nok være nogen som reagere og er frisk på at mødes med dig og give en rundvisning.
3. **Hvis det er en bestemt aktivitet** kan du også skrive direkte til det relevante udvalg eller den person som står for det pågældende figurspil.
4. **Send en mail** til bestyrelsen@troa.dk

Medlemskab af TRoA er op delt i nedenstående kontingenttyper: *

- **Senior:** er for de medlemmer der er 25 år eller ældre
- **Ungdom:** er for de medlemmer der er 18 – 24 år
- **Junior:** er for de medlemmer der er under 18 år
- **TRoAs Venner:** er for de medlemmer der ikke kommer i foreningens lokaler til daglig, men alligevel gerne vil støtte foreningen økonomisk og bibeholde kontakten.
- **Forældre:** er for de medlemmer, der i samme periode har et barn der er medlem af foreningen som betaler junior-kontingent og er fyldt 8 år. Der er ikke et krav om ét barn per forælder og således kan begge forældre tegne et forældremedlemskab selvom de kun har et barn, der er medlem.

Medlemskab af TRoA giver ret til at benytte foreningens lokaler og faciliteter samt at deltage i arrangementer til særlige fordelagtige priser. Samtidigt giver det mulighed for at deltage i de af foreningens aktiviteter, som kun er for medlemmer. Undtaget fra dette er TRoAs Venner som ikke giver rettigheder til deltagelse til aktiviteter eller brug af lokaler på lige fod med de øvrige medlemmer.

Kontingentsatser 2017-2018

- | | |
|-----------------|--------------------|
| • Senior: | 450 kr. halvårligt |
| • Forældre: | 100 kr. halvårligt |
| • Ungdom: | 300 kr. halvårligt |
| • Junior: | 250 kr. halvårligt |
| • TRoAs Venner: | 100 kr. halvårligt |
| • Efterskole: | 100 kr. halvårligt |

Kontingentet betales halvårligt og du betaler for et helt halvt år af gangen. Kontingent kan reguleres på den årlige Generalforsamling.

* Listen er ikke komplet. Se vores hjemmeside www.troa.dk for alt om medlemskaber.