

TRoA News

BLADES IN THE DARK



JOHN HARPER

#13 OKTOBER 2019



Oktober 2019

Denne måneds udgave af TRoA News er lidt specielt for os i redaktionen. Vi har fået et, efter vores egen mening, ret godt scoop, idet vi har lavet et interview med selveste Jakob Stegelmann om det kommende program Troldspejlet og co. Det var en stor oplevelse for os at tale med en levende legende, som de par medlemmer, der var til stede i klubben, mens vi lavede interviewet, nok kan skrive under på. Udover interviewet med Jakob Stegelmann har vi også været så heldige at René Vendt fra Iron Fortress

gerne ville fortælle om historien bag firmaet, som blandt andet står bag Epic Armoury brandet.

Og så har vi endeligt fået en artikel om et bordrollespil, *Blades in the Dark*.

Vi er rigtig glade for jeres feedback på vores arbejde, det er dejligt at høre, at I er så mange, der læser News. Vi vil stadig rigtig gerne have artikler fra jer og Specielt billeder i god kvalitet er en mangelvare. Så kom endelig i gang med at fotografere alt der foregår i TRoA regi og send billederne til os.

Skriv til os på news@troa.dk



Udgives af:

The Realm of Adventures
Godthåbsgade 8A,
9400 Nørresundby

Chefredaktør:

Thomas B. Aagaard

Redaktion:

Charlotte M. Andersen og Dorthe Larsen

Skribenter:

Charlotte M. Andersen, Steffen
Kanstrup, Michael G. Nielsen

Forside Foto:

Blades in the Dark reglerne,
Thomas B. Aagaard

Andre Foto:

Steffen Kanstrup, Thomas B. Aagaard

Indhold i dette nummer:

Side 2	Leder og Indhold
Side 3	Opdatering fra Bestyrelsen
Side 4	Kort Nyt
Side 5	Kommende arrangementer
Side 7	Reklame for Midsommer
Side 8	Kalender
Side 9	Side 9 - Brystpladen
Side 10	Troldspejlet og Co
Side 13	Husk at: Rydde op efter dig!
Side 14	Epic Armoury
Side 17	Info: Nøgler og Alarm
Side 18	Blades in the Dark
Side 21	Sidste Søndag September
Side 22	Hvem er Hvem i TRoA?
Side 24	Er du ikke medlem?

Fra Bestyrelsen

Referatet fra sidste møde er ikke kommet online endnu, men her er lige de vigtigste punkter.

- Vi er ved at undersøge mulighederne, for at finde nogle der permanent tager ansvaret for Magic, nu da Uffe er flyttet til Grønland.
- Vi har valgt at simplificere vores regler omkring leje af 2. sal således at arrangementer fast betaler 500 for en dag eller 1000 for en weekend for leje - eventuelle differencer håndteres af “centrale” TRoA.

Derudover; hvis man vil lave et arrangement og vores normale lokaler er helt optaget og arrangementet ikke har økonomi til at leje 2. salen så vil “centrale troa” gerne dække det.

Forum

Bifrosts årlige event Forum blev afholdt i week-enden i TRoAs lokaler.

Vi havde i år et medlem fra TRoA nomineret til prisen "Årets ildsjæl" det er en god måde at vise anerkendelse til de aktive i miljøet. Godt nok vandt Steffen ikke prisen, men vi vil gerne opfordre medlemmerne til at sige "godt arbejde" til Steffen og de andre aktive medlemmer i foreningen, der arbejder frivilligt for at lave en masse fede ting i TRoA for de andre medlemmer.

Vi vil meget gerne modtage artikler om eller billeder fra Forum, hvis der er nogen, der ligger inde med noget, de gerne vil dele.

Ikke flere benskader tak

Vi vil her på redaktionen gerne henstille til at TRoAs medlemmer stopper med at komme til skade/blive syge med deres ben. Det er ved at blive en dårlige dille.

Det er ikke praktisk at være dårligt gående, da vi som bekendt ikke har nogen elevator.

Så ikke mere af den slags i 2019, tak.



**Kommende
Arrangementer**

Halloween

Den 26. Oktober bliver der holdt Halloween fest i TRoA. Det er blevet oktober og det er tid til vores halloween fest :D Der er ikke noget tema til fest så kom i dit bedste halloween kostume og ha en hyggelig aften i godt selskab.

Udklædning er ikke et krav men der vil være præmier til bedste udklædning mm.

PS. vi kom til at købe for mange tempt så der vil være tilbud på disse til denne fest :P

Læs mere på Face book begivenheden:

<https://www.facebook.com/events/527976111104510/>

KL:XVI
For Kejserriget skal de vantro dø!
21.-24. maj 2020

Krigslive 16

Det bliver en religiøs baseret borgerkrig imellem den nordlige og sydlige del af Kejserriget.

Det er Rollespilsfabrikken der arrangerer det.
Hold øje med Krigslives Facebook side

Sy og Crafthygge

Vi tager igen symaskine og andre håndarbejdsprojekter under armen, og begiver os ned i kælderen i TRoA, til en hyggelig dag.

Om man er nybegynder eller ekspert i sit håndarbejde er lige godt, vi hænger ud for at hygge og hjælpe hinanden.

Formålet med aktiviteten er at skabe samvær og dele erfaring over forskellige slags håndarbejde.

Her er der rig mulighed for at få andres øjne og feedback på ens projekter.

Det bliver:

Søndag den 13.oktober

Se mere her:

<https://www.facebook.com/events/992049667799822/>

og Lørdag den 26.Oktober.

Se mere her:

<https://www.facebook.com/events/2514509781965755/>

Midsommer

- Mod Lysere Tider

"Hans Højhed Patrizio il Merlo Bianco, Fyrste af Miragliano, udtrykker hermed sin store taknemmelighed for indsatsen, i krigen mod bekæmpelsen af Skaven horden. Og invitere til midsommerfest. En aften med god mad og drikke på fyrstens egen regning for at fejre sommeren og freden.

Ave sejren, Ave Fyrsten af Maragliano, Ave Tilea"

Velkommeen til
Troa's Sommerscenarie 2020

Dato: 9-12 juli 2020

Sted: Rosenholt Spejdercenter

Se mere på vores hjemmeside: www.midsommer2020.dk
eller følg os på facebook: midsommer2020

Kalender

Dato	Type	Hvad	Hvor
12.okt	Turnering -	Legion	
12.-13.okt	Turnering -	TRoAFaux2019	
13.okt	workshop	Syworkshop	Kælderen
19.Oktober	Brætspilscafe -	Den månedlige cafe	Battle
21.Oktober	Møde -	Bestyrelsesmøde	Lokale 1
26.Oktober	Turnering	X-wing	
	Workshop	Syworkshop	Kælderen
	Fest	Halloweenfest	Battle
27.Oktober	Sidste Søndag -	Almindelig spilgang	Lundby Krat
2.November	Live	Nordens Nøtter	Lokalerne
8.-10.Nov	LAN	Ungdoms LAN	Battle
16.Nov	Brætspilscafe -	Den månedlige cafe	Battle
21.-24.Maj	Live -	Krigslive 16	?
9.-12.Juli	Live -	TRoAs Sommerscenarie	Rosenholt

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

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

Side 9 - Brystpladen

Ursula Stahl Kaptajn 3.Averland

Frøkken Stahl er chef for 3.Averland. Normalt når hun er i tjeneste bære hun en magisk brystplade, der har været i familien i generationer.

På billedet har hun dog undladt brystpladen, da hun er højgravid og derfor ikke kan passe den for tiden.

Hun havde set frem til at slappe af, men en ubehøvlet adelsmand kom for lidt siden med en dum bemærkning om gravide kvinder. Og dem må han jo så forsvare med våben i hånd.

Han skal dog lige beslutte sig for om han helst vil skydes eller dræbes med en klinge...

(Ja, Frk. Stahl er meget træt af at være gravid...)

(Regler WFRP4: 3AP,)

Model: Astrid Budolfsen

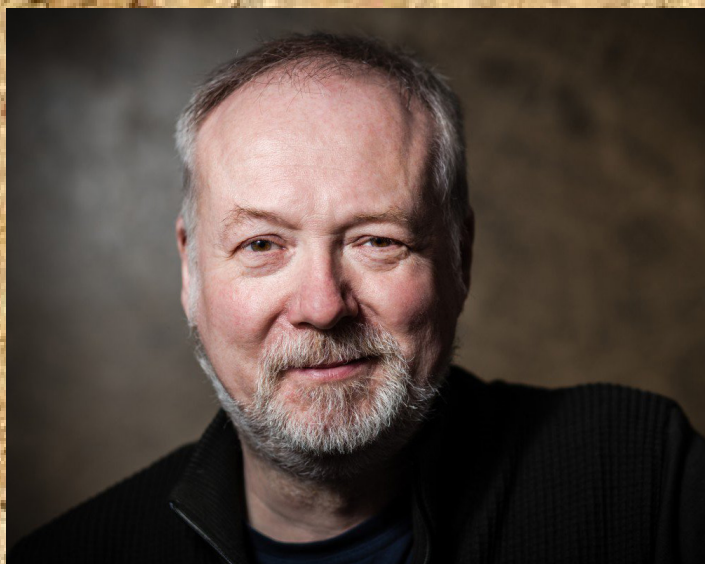
Foto: Thomas B. Aagaard



Troldspejlet for voksne -

Interview med Jakob Stegelmann.

Af Charlotte M. Andersen



Til december starter et nyt program på DR2; "Troldspejlet og co." Programmet blev annonceret som Troldspejlet for voksne og det fik straks os på redaktionen til at glæde os. Vi fik så også den fremragende idé at forsøge at skaffe en udtalelse fra manden bag, Jakob Stegelmann, som vi anser for at være et af de absolut vigtigste forbilleder for nørder i Danmark. Vi skrev en mail til Jakob Stegelmann via DR og fik ret hurtigt et svar, der overgik al forventning med et tilbud om et telefoninterview.

Det resulterede i en mindre session, hvor den ene del af redaktionen måske fik en fangirl reaktion sjældent set, men hvad kan man forvente, når man hører, at ens store helt vil tage tid til at snakke med en lille lokal nyhedsredaktion i en nørdforening.

Vi fik sat os ned og lavet lidt spørgsmål, som kunne kaste lidt mere lys over hvad programmet skulle handle om og hvorfor man lavede denne ændring fra Troldspejlet til Troldspejlet og co., da vi var meget interesserede i at vide mere om dette. Vi var også lidt nysgerrige på om der måske ville blive reportager fra nogle af de mange events i rollespilmiljøet, men mere om det senere.

Hvad kommer programmet til at handle om og hvilken forskel er der på Troldspejlet og co. i forhold til Troldspejlet?

Jakob Stegelmann fortalte at den store forskel selvfølgelig er at programmet nu henvender sig mere til voksne nørder, som har interesseret sig for de ting, som har været i Troldspejlet, i stedet for at være lavet til børn. Der er selvfølgelig ikke planer om, at børn ikke må se programmet, men der vil blive taget emner op, som man før bevidst ville fravælge til Troldspejlet, da det ikke var egnet for børn, som f.eks. Game of Thrones. En anden ændring er, at programmet vil være opbygget på en anden måde. Der vil være publikum på og der vil komme en gæst, hvor man snakker med vedkommende om dennes nørdinteresser.

Der vil også stadig være en masse af det sædvanlige indhold, man kender fra Troldspejlet med nyheder og ting, *“der skuer tilbage.”* Men som han også fortalte, så er de igang med det nu, så der kan nå at ske meget, inden de sender de første programmer i december.

Hvorfor denne ændring?

Jakob forklarede, at medieudviklingen har givet andre platforme, hvor man kan finde den information, man har brug for. Specielt børnene vælger i dag at finde ligesindede på f.eks. youtube fremfor tv, *“så der er ikke altid brug for et Troldspejlet på den måde, som der var en gang, da der ikke var alle de muligheder.”*

På redaktionen har de kunnet konstatere, at de stadig selv har de interesser, og gennem de liveevents, de har lavet, har de set, at der er masser af voksne, der måske er startet som børn, da de begyndte at interessere sig for nørdtingene, men ikke har droppet det som voksne, selvom de har fået job og børn o.s.v.

Hvis man ser på f.eks. Game of Thrones, kan man se at fantasygenren har bredt sig til voksenpublikummet. Derfor syntes de, at det var det rigtige tidspunkt for det nye program, eller som Jakob selv sagde: *“Jeg synes, det har været det rigtige tidspunkt rigtig længe. (...) men det har taget lidt længere tid for DR og finde ud af det, fordi der skal mange undersøgelser til.”*

Samtidig har DR lavet en ny strategi, hvor der er plads til at *“alting skal ikke være for alle”* og man kan lave programmer for en mindre gruppe af dedikerede

mennesker, der derved får noget for deres licenspenge, som ikke umiddelbart findes på de kommercielle streaming kanaler *“fordi det fede ved DR er jo trods alt, at det er public service og vi allesammen betaler til det og vi skal betale til det, det er en strålende idé.”*

Vil Troldspejlet og co. komme til at dække nørdarrangementer?

“Nu prikkes du til min sindssygt dårlige samvittighed, fordi det skulle vi have haft gjort mere, hvis vi havde haft ressourcerne til det.”

Jakob fortæller, at der desværre ikke er ressourcer til at lave reportager fra de mange forskellige nørdarrangementer. Til gengæld har de en tanke om, at de gerne vil have rapporter fra fans, der har været til forskellige events, så de kan fortælle om det i programmerne. En anden tanke er at invitere folk, der har været til disse arrangementer ind i studiet, da de gerne vil dække disse events med de ressourcer der nu en gang er til rådighed.

Afslutningsvis vil vi bringe et citat, som virkelig beskriver hvorfor Jakob er så god til det han gør. Jakob var med til Fantasyfestival i Esbjerg og udtaler herom: *“...og det var bare en stor oplevelse at være blandt alle de mange entusiastiske fans, for vi må jo indrømme at der bliver flere af os. Sådan er det bare.”*

Jakob er en nørd ligesom os andre og det er bare bedre med en der taler vores sprog, når vi skal repræsenteres i medierne. Al magt til nørderne!

Husk at!

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

Det betyder, at man skal:

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

Og dette gælder også "Battle"

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

- Tømme skraldesække!
- 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 madaffald, der lå fremme i værkstedet. Det havde tydeligt ligget der i flere dag, ildelugtende og med et par fluer omkring... Det er bare IKKE i orden!!!



Welcome to EPIC ARMOURY

Af Charlotte M. Andersen



I sommers besøgte Thomas Aagaard René fra Iron Fortress, der er Firmaet bag mærket Epic armoury og lavede et interview omkring historien bag opstarten af Iron Fortress.

René fortalte at firmaet udsprang af at de i Dragons Lair og Faraos Cigarer mærkede et kæmpe boost i forhold til live og den live kultur, der var dengang Ringenes herre gik mainstream. René tror at det var Ringenes Herre og hele den fantasy bølge, der var på biograflærredet, der gjorde noget og så blev liverollespil en bølge i sig selv. De startede med at have pokemon i butikkerne og det var stort og ihvertfald for hans vedkommende så

tænkte han at nu ville han gå mere ind i liverollespil. De havde nogle sværd fra Eldritch liggende i butikkerne, men det var ikke noget de gjorde meget ud af og så kom Palnatoke og det tog de også ind i butikkerne og gjorde noget ved og det som han mener var den store forskel var at han havde mange hobbybyggende aktiviteter og mente at så var det jo oplagt at lave liverollespilsarrangementer. Han havde hørt at hans gamle kammerat Claus Raasted lavede noget def 42 men hvordan og hvorledes det foregik havde han ikke sat sig ind i.

Det han besluttede sig for var at lave en kampagne og så satte han sig ned og brugte en weekend på at lave liverollespilsregler baseret på D&D 2nd edition. Regelsættet blev til kampagnen, der hed Ezendo og den første gang havde de 70 spillere. Derefter gik der ikke så lang tid og så var de 400 spillere og kunne ikke være der hvor de spillede og så fik de lov til at bruge 1000årsskoven af kommunen og så endte de med at blive 1000 spillere.

Det betød også noget for butikken, så de solgte rigtig meget liverollespilsudstyr, også i Aarhus.

De lavede arrangementer på markedspladser og lavede arenakampe.

Så rejste de til Essen messen i Tyskland hvor René mødte Philip, som i dag er en af hans kammerater. Philip drev firmaet Forgotten Dreams som lavede "papsværd og tryllestøv."

Som butik var Dragons Lair pressede over at Palnatoke ikke kunne levere de mængder DL havde brug for og René tror også at Palnatoke havde det godt dengang, men eftersom de i butikken kunne sælge 10 gange mere udstyr end de kunne få, så blev de lidt desperate, som René udtrykker det.

Så han rejste ud i verden og mødte dem fra Forgotten Dreams og nogle andre og så fik de rettighederne til det i Danmark. På den måde blev de selvforsynende. René begyndte at arbejde sammen med Jonas fra Faraos Cigarer. René fortæller at han ikke har noget imod at arbejde sammen med nogen som konkurrerer med ham på sit levebrød, hvis han synes at de begge to nyder godt af det.

Så de arbejdede sammen og Jonas begyndte at tage sig af nogle læderting og René begyndte at importere ringbrynjer fra en virksomhed i Indien. På et tidspunkt ringer de fra virksomheden i Indien, hvor man undrer sig over hvor han gør af ringbrynjerne. Man ville gerne komme og se hvad René gjorde. De snakkede om at René havde en masse børn, men manglede udstyr til dem. Så

rejste René til Indien og designede armskiner og brystplader o.s.v. Og så stod han som producent og designer med en masse indere omkring sig og fortalte dem om, hvordan de skulle lave tingene. Så det at skabe sit eget brand det voksede bare for ham. Han kunne se hvad der manglede i rollespilmiljøet. Det tog han så med over i Dragons Lair og lavede en masse produkter dertil. Der blev også lavet produkter ud fra hvad folk havde brug for når de kom og sagde "har du ikke det her?" På et tidspunkt blev det bare for meget at have hele den dynamik i Dragons Lair fordi Dragons Lair handlede om detailhandel og dette her handlede om produktudvikling og at lave produkter, som kunne sælges i butikken.



Så René valgte at starte Iron Fortress op sammen med Jonas. De startede op med at lave de produkter, de vidste, der var brug for. De startede som en business to business forretning og fokuserede på at levere en så god service som muligt til forhandlerne. Det var der nogle fordele ved men også nogle ulemper, fordelene var, at de havde nogle kunder, som købte et lager, så de fik plads til at producere mere, mens ulempen var, at de ikke fik den samme berøring med markedet og nu var det forhandlerne og

de ud til deres nuværende sted, hvor de har 3500 kvm. Det valgte de for, at de havde pladsen til at kunne vokse. Det har også givet mulighed for at afvikle arrangementer såsom Zombieløb, som egentligt ikke har noget med firmaet at gøre. Efterhånden som firmaet voksede valgte René at betale for eksperter, først en designer og en lagerchef og så voksede det stille og roligt, han forsøger at ansætte folk som er liverollespillere, så de har en forbindelse til miljøet.

distributørerne, der fortalte, hvad de burde producere fremfor brugerne, og det gav kun nogle halve sandheder. De startede op på Prags Boulevard hvor de havde 550 kvm lokaler, der var de i 1 ½ års tid og så flyttede de ud til Taastrup, hvor de var i 3 år på 1000 kvm. Så flyttede de til Smedeland, hvor vi havde 1700 kvm og efter 3 år præcist flyttede

Firmaet blev stiftet i 2008 og startede for alvor i starten af 2009. For 3 år siden besluttede de at nu ville de have en hjemmeside med online katalog fremfor et fysisk katalog, som var forældet nærmest inden det var trykt. Da dei valgte det, var det naturligt, at man skulle kunne handle fra hjemmesiden.

Det tog 2 år at få lavet hjemmesiden og den blev launchet i 2018. Det betød, at de gik fra BtoB til BtoC og det gjorde blandt andet, at de sælger f.eks. flere ringbrynjer.

For 2 år siden blev Faraos Cigarer en mindre og mindre del af firmaet og tilbød at René kunne købe dem ud.

F.eks i England er våben, der er støbt, ikke velsete, der skal de helst være meget bløde. I Canada tyrer de bare igennem, så der skal deres våben kunne holde til en del, hvilket betyder en del for designet af våbnet. I Europa vil man gerne have at en armskinne ligner noget der er gået i arv i generationer, mens det i USA skal se helt nyt og nærmest plastikskinnende ud.

Dragons Lair kom så til at indgå i den handel, så det endte på Faraos Cigarers hænder og Dragons Lair butikkerne har siden skiftet navn til Faraos Cigarer som følge af den handel.

Iron Fortress har ikke en plan om at skulle udkonkurrere Faraos cigarer, da de er skabt af Faraos Cigarer og Dragons Lair, så René vil ikke bruge annoncekroner på at overtage det danske marked.

Om produktudviklingen fortæller René at det handler om at lave sikre, sjove, fede og inspirerende produkter i de forskellige segmenter, som der er behov for.

Iron Fortress har 16 ansatte i DK og samarbejdspartnere i Indien, Pakistan, Kina, Mexico, Ungarn, Polen og Tyskland, så det er en forretning, der er spredt godt ud.

René fortæller at omsætningen i Danmark er faldende, men at det er meget normalt, når man arbejder indenfor et område, som er lidt en dille.

Liverollespil har dog fæstnet sig i foreninger i Danmark og det gør, at det ikke dør ud, selvom det ikke fylder så meget, som det har gjort før i tiden.

**Info til
medlemmerne**

Alarm og Nøglebrikker

Det er folk fra TRoA, der administrere nøglesystemet i "vores" bygning. Herunder har vi forsøgt at lave en oversigt over, hvordan man som medlem skal gøre i forskellige situationer, der 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, til kontoret og de to døre i kælderen.

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 igen, så skriv i TRoAs gruppe på facebook og send en mail til key@troa.dk

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

Hvis det er en af de fejl, 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.

Blades in the Dark

Af Michael G. Nielsen

Jeg vil gerne fortælle lidt om et spilsystem, jeg er blevet grebet af. Det hedder *Forged in the Dark* og er blevet brugt i, så vidt jeg kan se, 3 forskellige udgivne verdener og en god del hacks.

Først en hurtig gennemgang:

- Det er nemt at lære, middelsvært at mestre.
- Både karakterer og gruppen udvikler sig igennem spillet.
- Det har nogle interessante regler og mekanikker.
- Det egner sig bedst til 4 spillere.
- Man kan nok gennemgå 1-2 almindelige missioner på en hverdagsaften med tilhørende downtime og XP.
- Reglerne kan findes på: www.bladesinthedark.com

De tre verdener/Settings:

Blades in the Dark: Det første spil med systemet. Det reglerne først og fremmest er bygget til. Det handler om slyngler og deres bande kæmper om Turf og Coin i en mørk industrialiseret by. Verden er gået under, solen slukket og de døde sjæle bliver ikke længere hentet, men et elektroplasmisk hegn holder spøgelser, dæmoner og monstre uden for storbyen, imens store skibe snylter på leviatanernes blod for at drive industriens tandhjul. Det er klart inspireret af *Peaky Blinders*, *Dishonored* og

Thief. Det er en mørk verden med begrænsede ressourcer. Så når man tager noget, så tager man det fra andre. Og de fleste, der har noget, har det på bekostning af nogle andre. En mørk verden, hvor det at være slyngel er den eneste vej op af samfundsstigen.

Scum and Villainy var det andet spil. Man er rebeller, dusørjægere eller smuglere, der flyver rundt og skaffer Credits i det sørgeligste hjørne af Det galaktiske Imperium. Det er klart inspireret af *Star Wars*.

Band of Blades: Det tredje har jeg ikke læst endnu. Man er soldater i et kompagni, der er på flugt fra Fjenden, der nok også er lidt Dark Overlord/Sauron agtig. Jeg regner med, at det er inspireret af *Black Company* og *Malazan Book of the Fallen*. Kender jeg mig selv ret, så hoarder jeg rollespilsbøger som en rød drage hoarder guld, så denne bog skal jeg også nok få skaffet.

Bump in the Dark: Jeg har også min egen verden hvor 2 grupper spiller i en nutids-setting, hvor det overnaturlige tiltager i styrke. En af grupperne er skadedyrsbekæmpere, der for nyligt blev tilbedere af krokodilleguden Sobek i kamp mod muterede tænkende rotter. Den anden gruppe er et hemmeligt selskab, der spiller på begge sider af en intergalaktisk konflikt.

Regler:

Både spilkarakter og gruppen (Banden/Skibet/Kompagniet) er vigtig og får eksempelvis XP, som de kan bruge på deres karakterark. For mig giver det en større indskydelse til at risikere liv og lemmer, da meget af fremgangen er cementeret i den anden del. Ja, ens bandes hovedkvarter blev brændt ned, men nu kan man gå igennem spøgelsesdøre, så man skal hurtigt få hævn. Eller hvis nu ens slyngel bliver dolket i en gyde, så ved man, at ens Tyvalug ligger inde med nye skarpe knive, der giver ens nye karakter kant og mulighed for at skærer ind til benet i fremtidens problemer.

Actions og konsekvenser:

Karakterne løser problemer med dots i actions. Antallet af dots giver et tilsvarende antal d6. Puljen kastes og man ser på den højeste værdi af terningerne. Er det 1-3 har man fejlet og man får en konsekvens alt afhængig af, hvor risikabelt ens handling var. 4-5 og man klarer sin opgave men også med en konsekvens. Kun en 6'er lader en klare frisag uden konsekvens.

Så hvis man forsøger at løbe fra Drabelige Fagforenings Folk efter, at man har sat ild til deres kontor, så kan man sagtens komme væk, men farer man vild i de mørke tunneler? Kommer politiet på sporet af en? Brækker man anklen efter at have hoppet mellem to tage? Konsekvenserne kan være små eller katastrofale, men ofte er det dem, der tegner historien.

Stress:

Man kan forbedre sine chancer ved at få stress og man risikere også at blive stresset, hvis man vælger at modstå ens handlingers konsekvenser. Bliver man for stresset, får man permanent trauma og nok af dem får ens karakter til at gå på "pension". En hård negl knækket af verdens ondskab.

Gruppen bliver bygget ud med Coin, Reputation og selvfølgelig XP. Et større rum til ens stjålne skatte, hemmelige indgange eller måske et optagelsesritual, der giver alle mulighed for at se en i spøgelsesverdenen? Man vil gerne have det hele, så ens gruppe kan slås 1-1 med dem højere i hierarkiet i den kriminelle underverden.

XP:

Måden man får XP på, synes jeg er ret god. Hvis man spiller den store stygge bølge, får man XP hver gang, man løser problemer med vold eller ved at indgyde frygt. Hvis bøllen stammer fra en stolt familie af leviathan jægere, så kan han få XP for at vise det og hvis spilleren tillader, at karakterens trauma eller afhængighed sætter en kæp i hjulet på missionerne, så kan man også få XXP for det.

Så man bliver belønnet for at spille, hvad man gerne vil spille.

Gruppen får XP for at være ambitiøse, spille på deres reputation og hvilken type gruppe de er (listetyve/smuglere/kultister).

Så man bliver bedre af at spille det, man gerne vil spille.

Flashbacks:

Man bliver kastet ud i spændingen fra første time. Planlægning er forbudt og man sikre sig, at karakterne HAR planlagt deres heist ved at spille et flashback, der omhandler løsningen af det "netop" opståede problem. Jo mindre sandsynligt det er, at man har kunne planlægge sig fra det, jo sværere er slaget eller jo mere stress koster flashbacket, hvilket giver en god balance af kompetente karakter uden, at det bliver fesent.

Konklusion:

Umiddelbart er fordelene ved systemet, at man kan kaste nærmest uoverkommelige problemer mod Slynglerne. De kan så presse sig selv, lave Devil's Bargains, flashbacks og til sidst modstå konsekvenserne af terningernes rul.

Konsekvenserne afhænger af handlingerne, spillerne vælger at tage og det er konsekvenserne der giver den fede historie.

Eksempelvis da den usle bande, der primært tjener penge på at lade mutant-hunde slås mod hinanden, skulle have en ny arena, blev de blokeret af en mester-duelist, der startede med at afvæbne og dræbe en af karaktererne. Så kunne karakteren jo lige akkurat kaste sig til side inden sablen skar et kæmpe hul i brystet på ham og spilleren kunne fortælle om, hvordan det flossede tøj viste en nu også ødelagt slagterringbrynje nedenunder og så kun slippe med stress, en skramme og et våben, der ligger i den anden ende af lokalet.

Eller da alligator-hillbilly-kultisten stod i skyggen af et bjerg af muterede

rotter, der snakkede til ham, kunne han vælge at tage Devils Bargain om, at rotterne IKKE var styret af en gud, som de ellers antog. Derved ændrede hele plottet sig og han fik valget samt en ekstra terning i sin dicepool.

Fede historier. Det er det, vi jagter her. En helt eller skurk vurderes ud fra den modstand, de overkommer. Konsekvenserne er den modstand. Og i Forged in the Dark er karakterne kompetente fra dag 1.

Det er mere improviseret end de fleste systemer. En konsekvens skal helst være spændende, men eftersom det afhænger af karakterernes handlinger, så er det svært at forberede.

Ligeledes giver gruppens karakterark et roadmap for, hvordan banden kan udvides. Men der er mange veje på roadmappet og spillerne kan jo vælge, om de sørger for at få informanter på rival-banden eller skaffe et luksus-sted, der giver dem mere pondus i sociale situationer.

Det klassiske heist er dog "Vi sætter ild til vores rivalers HQ". Det er svært at forberede sig, når det er spillernes bande og dem der bestemmer, hvad den skal foretage sig.

Som en der ynder at improvisere og lade spillerne gå deres veje, giver Forged in the Dark mange gode veje, som de kan gå og stadig give udvikling i historien. En enkelt ting er, at historien bliver formet af spillernes luner under valg af hvilke heists, de vil løbe. Så det overordnede plot med en klart defineret start, spændingskurve og slut er ret sløvt i dette spil.

Sidste Søndag September 2019

Af Steffen Kanstrup

Så er efteråret over os og som efteråret begynder at få fat, således begynder det også at være tid for at huske at være velpåklædt til Sidste Søndag. De 103 deltagere der var i Lundby Krat i søndags havde dog en dag med upåklageligt efterårsvejr, med massere af dejligt solskin og let brise. Mange af deltagerne fra sommeren Aktiv Sommer har deltaget de sidste par måneder, og Nebelheim bugner af liv som mange børn stormer fra A til B i rollespillets tegn. Selvom lyset går på hæld med vinterens komme, så skinner det stærkt til Sidste Søndag med mange nye, og unge, medlemmer.

Brauzeit 2519

Gennem den sidste måned har præster og troldmænd arbejdet ihærdigt på at reparere seglene i Morris Have, der skal holde de døde sikkert i jorden, efter at de blev angreb af unævnelig magi sidste måned. Hvad der forsagede dette angreb, er endnu uvist, men konsekvenserne var klare: Muterede gevækster voksede op på Morris Have, sygelige og halvrådne. Gennem indædt kamp blev hele Haven dog rensat igen for korrup-tion.



Hændelsen førte til en undersøgelse af Liber Mortis af Amatyst Trolldkvinden Leonora. Det hun så i denne berøring med bogen var at der skulle være en tvilling til Liber Mortis i området, og at der udføres nekromantiske ritualer i skoven. En stemme fra fortiden lød også i hendes hoved, men bagved stemmen var der noget andet, noget magtfuldt og truende...

Det nyligt valgte bystyre var også udfordret denne dag, da kun ganske få var på benene. Onde tunger siger at det var efter et besøg til banket ved borgmesteren, hvilket bragte alle deltagere i sengen, men faktum er at mange lå syge.

Dette forhindrede dog på ingen måde den nu velkendte auktionarius, Balder, i at afholde flere auktioner med mange deltagere. Auktionen blev dog lige en kende spændende da en af byens læger overså at han overbød Hammeren af Nebelheim i købet af dunkelsten. Lægen bad om tilgivelse, at han havde handlet uden at se at det var Hammeren han var oppe imod, og som undskyldning så gav han Hammeren de dunkelsten han havde købt. Ingen bød mod Hammeren efterfølgende...

Især ikke når nu Hammeren har opsagt sin position i byvagten og nu slår sine folder som leder af sine egne folk. Et er sikkert, så længe Hammeren er her, så skal man ej frygte skoven.

En anden af byens velkendte ansigter er også kommet retur. Nathan, nu Broder af Sigmar kulten er kommet tilbage



efter et ophold i Wurtbad tempel. Med sig havde han et brev der forklarede at der om en måned vil ankomme en Heksejæger for at afhente Liber Mortis og føre den til templet i Wurtbad.

Byens nye Morr præstinde, der ankom sidste måned og pludseligt oplevede et angreb på Morris Have, fik tilsendt et syn af Morr. Heri viste en skikkelse sig på Morris Have der angreb seglene. Som seglene blev repareret, nærmest som tilkaldt af angrebet, ankom en ny skikkelse.

Men sin røde, pladebeklædte næve, lagde skikkelsen sin hånd på seglet... Hvad synet betyder ved kun guderne.

Endeligt blev byens indbyggere også udsat for røvere på de Kejserlige veje og stier. Med Vejvogterens sygdom

havde disse typer frit spil til deres uhæderlige gerninger. Utallige overfald og røverier blev det til. Dette kulminerede i kidnappingen, og mordet på Grevens Dommer, Verena præstinden Kira. Det lykkedes ikke at fange alle de involverede i mordet, da Ulric kulten blandt andet lod en af røverne gå frit og kvit fra byen. Desværre for byen havde Kira også Liber Mortis i sin varetægt, denne havde gået på omgang mellem præsterne det meste af dagen, da hun blev myrdet og de overlevende røvere havde den fortsat i sin varetægt da de slap væk. Hvad Heksejægeren vil sige til mordet på Grevens Dommer, og ikke mindst at Liber Mortis er forsvundet vil dog snart blive oplevet...



Hvem er Hvem i TRoA?

Bestyrelsen og alle udvalg og udvalgte figurspil

Bestyrelsen kan kontaktes på bestyrelsen@troa.dk



Formand

Rengøringsansvarlig

Nadia S. Holland
nadia@troa.dk



Næstformand

Kåre T. Kjær
kaare@troa.dk



Kasserer

Christine Christensen
christine@troa.dk



Bestyrelsesmedlem Værksted og lokaler

Morten Baagø
morten@troa.dk



Bestyrelsesmedlem Kommunikation

Christian Nørgaard
christian@troa.dk



Bestyrelsesmedlem Udvalgsansvarlig

Martin Brassøe
martin@troa.dk



Bestyrelsesmedlem Udlejningsansvarlig

Erik S. Preussler
erik@troa.dk



Sekretær

Bo Karlsen
regnskab@troa.dk

Udvalg



Airsoft

Morten Baagø
airsoft@troa.dk



Brætspil

Niels Christian
Trude Christensen
braetspil@troa.dk



Cafeudvalget

Karsten Rasmussen
Søren Parbæk
cafe@troa.dk



Festudvalget

fester@troa.dk



Fraktion Pap

pap@troa.dk



IT-udvalget

Kåre T. Kjær
itudvalg@troa.dk



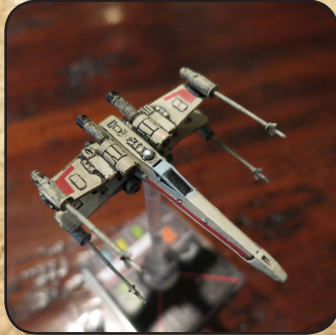
Nordens Nætter

nadia@troa.dk



Nøgleudvalget

Christine Christensen
key@troa.dk



Projekt: X-wing

Karsten Rasmussen
x-wing@troa.dk



Sidste Søndag

Steffen Kanstrup
sidste-sondag@troa.dk



Sommerlejr

Jacob Hansen
sommerlejr@troa.dk



Table Top Udvalget

Thomas Madsen
tabletop@troa.dk



TRoA Marked

Morten Hørby
marked@troa.dk



TRoA News

Thomas B. Aagaard
news@troa.dk



Ungdomsudvalget

Erik S. Preussler
ungdom@troa.dk



Vinterlejr

Bo Karlsen
vinterlejr@troa.dk



Warmachine

Rasmus S. Holland
aaa@troa.dk



-

-

aaa@troa.dk



-

-

aaa@troa.dk



-

-

aaa@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 hverdagsaftener.
2. **Kig forbi vores FB side:** <https://www.facebook.com/groups/9706929069/>
Bare skriv, at du gerne vil se vores lokaler og så skal der nok være nogen, som reagerer og er friske 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 2019

- | | |
|-----------------|--------------------|
| • 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.