



Så lykkedes det endelig. Trods dødsfald i den nære familie og hvad deraf følger er det os en glæde at præsentere DDD 2. Sideantallet er stadig 8, men vi har forsøgt at fylde mere på hver side. Vi håber, at det der er i bladet er tilfredsstillende, men vi har brug for dig til at skrive til DDD. Du kan skrive spørgsmål om rollespil, varianter, uhyrer, formularer, magiske våben, eventyr, anmeldelser om rollespil og eventyr, annoncer om ting, som du vil sælge og købe eller fortælle om din klub. Vi trænger også til navne og adresser på alle folk, der er interesseret i rollespil, så vi kan sende dem et prøvenummer.

Lise Eriksen har fået de bestilte varer hjem, så hun nu fuldt lager af næsten alt D&D, AD&D og Marvel Super Heroes.

Der er bestilt en ny portion spil hjem, så du kan allerede nu bestille til senere levering, bl.a. kommer Starfrontiersserien, Conanrollespillet (195kr), Battle System Supplement (300kr), modulerne C5, CM4, X9, B9 samt DragonLance 5, 6 og 7. P.S. Vi har prøveeksemplarer af de fleste, så du kan komme ud til os - efter aftale og se på varen, inden du bestiller.

Endvidere kan du fremover få TSRs magasiner The Dragon og Strategy & Tactics fra Lise Eriksen. Årsabonnement -12 nr- af The Dragon er 400 kr og ditto med 6 nr S&T koster 375 kr.

Abonnementet på DDD er stadig kun 30 kr incl. moms og forsendelse af 6 nr. Send penge på girokonto 2 40 03 91, Lise Eriksen, Søndertoften 209, 2630 Tåstrup.

VIKINGER I ROLLESPIL

Vore kære forfædre, vikingerne, er meget populære og kan med fordel bruges i et rollespil, både som hovedpersoner og som bipersoner. Jeg har netop undervist på aftenskole i de gamle islandske sagaer, der fortæller om vikingerne, når de var bedst. Derfor har jeg skrevet denne lille artikel, som jeg håber, at andre rollespillere og spillemestre kan bruge til at give deres vikinger mere kulør og virkelighed.

Hvor træffes vikinger?: Vikinger er uhyre berejste og kan derfor uden større forklaringer dukke op, hvor spillemesteren synes, det er nyttigt. De kan optræde som krigere, herunder lejesoldater, og/eller handelsmænd, og de kan også optræde enkeltvis eller i en gruppe. (Hvis man f.eks. skal have sine figurer transporteret over havet, kan man lade dem rejse med et forbi passerende vikingeskib. Der skulle iøvrigt være gode muligheder for spændende episoder på rejsen, da vikinger ikke er de letteste mennesker at omgås.)

Hvorfor rejser vikinger?: Den mest indlysende rejsegrund var ønsket om fortjeneste ved handel og/eller plyndring. Dog skete det, at høvdingesønner drog på rejse for at få lejlighed til at udføre heltegerninger og derved blive berømte. Andre rejste af mere praktiske årsager, fordi de var dømt fredløse for tre eller flere år, og fordi de havde en eller flere ihærdige hævnere i hælene på sig (se herom under "hævn").

En vikings indstilling: En viking vil grundlæggende være individualist og have et vågent øje for sin egen fordel. Spiller man efter "Dungeons & Dragons"-systemet skal han mest spilles som "chaotic neutral". Dog er der særlige situationer, hvor han samtidig vil være bundet af sine normer og derfor må spilles som "lawful": En viking vil være meget selvbevidst og vil være parat til at hævne en fornærmelse ved den om ikke første, så dog bedste lejlighed. Samtidig vil han være ordholdende til det yderste: Har han givet løfte om at hjælpe i en sag, vil han hellere sætte livet til end at overleve og blive anset for at have svigtet sit løfte. (Der er dog intet i hans normer, der hindrer ham i at tage forbehold gennem ordspil og lignende, det anses tværtimod for meget klogt og beundringsværdigt) Pligtfølelsen kommer ikke mindst frem over for familien: bliver en af en vikings slægtninge dræbt, skal han tage hævn uanset om han aldrig havde brudt sig spor om afdøde.

Hævn: Når en viking hævner sig, er formålet ikke at tilfredsstille sin personlige hævntørst, men at genoprette den krænkelser, der er blevet tilføjet hans slægt, og dermed ham selv, ved drabet. Hoved-

formålet med hævnen er derfor ikke at dræbe den egentlige drabsmand (der dog gerne bliver slået ihjel alligevel), men at dræbe en mand af tilsvarende rang som ens dræbte slægtning fra drabsmandens familie. Såfremt der ikke er en sådan for hånden, kan man godt udligne ved at dræbe flere personer af lavere rang, der så "tælles sammen", indtil man har nået den afdødes rang. (Hvis de dræbtes slægtninge er uenige i "sammentællingen", kan de så dræbe en eller flere i ens slægt for at udligne, og så har man en fejde løbende). Skal en viking fuldføre en hævn, vil han gladeligt rejse gennem det meste af den kendte verden, og når han finder sit offer, vil han dræbe vedkommende uden hensyn til de farer, det kan nedkalde over ham selv.

En vikings våben: Høvdingesønner vil i reglen være opøvet i våbenbrug fra barnsben og forstår derfor at bruge økse, sværd, spyd og bue. Mere almindelige mennesker vil i reglen nøjes med at bruge økser, hvilket på ingen måde gør dem mindre farlige at omgås.

Et meget almindeligt og populært vikingevåben var nævestore sten, som vikingerne kastede med dødbringende træfsikkerhed. En særlig urolig sommer på Island gik over i historien som "stenkast-sommeren". Sten var lette at finde, billige og praktiske, for et sværd eller en økse kunne let blive beskadiget under en kamp, og reparationer var både tidkrævende og dyre!

Vikinger og magi: Mange store krigere havde magiske våben og amuletter, som hjalp dem i kamp. Enkelte kunne sågar ved magi gøre deres modstanders sværd sløvt før kampen. Forudseende folk undgik dog denne fare ved at medbringe et ekstra sværd, da denne formular åbenbart kun kunne kastes een gang pr. kamp. Den berømte Egil Skallagrímsson klarede sig dog ud af en sådan situation, hvor en fjende havde gjort hans sværd sløvt, ved at bide modstanderens strube over!

Hvor kan man læse mere: Mange sagaer er oversatte til dansk og udgør en udmærket læsning. Dog fortæller de mest om samfundets ledere. Vil man derimod vide noget om, hvordan det var at leve i bunden af samfundet, skal man læse Sven Wernströms "Trællene" eller Jan Fridegårds "Gryets folk". Hvis man vil have oplysninger om vikingernes kultur, kan man med fordel læse Frank Birkebæk: Vikingerne 1-2.

Ideer til vikingescenarier: Man kan have en viking som medlem af sin gruppe af helte, eller spillemesteren kan lade sin gruppe møde vikinger og eventuelt blive blandet ind i deres indbyrdes stridigheder. Spillemesteren kan også give sin gruppe den opgave at befri eller løskøbe en person eller kostbar genstand, som vikinger har røvet.

MAGER IKKs UNGKARLEFORMULARER - fortsat.

Som nævnt i DDD 1 er formularernes virkning normalt små og normalt ikke direkte anvendelige i kamp (inddirekte kan gode spillere opnå meget med dem).

Formularerne kan kastes relativt diskret og kræves ikke materielle komponenter, som f.eks. diamantstøv.

P.Salt.

Mageren kan få ca. 1 kg. madvarer til at få en let salt smag, f.eks. kartofler. Smagen holder sig ca. 1 døgn.

S.Sukker.

Magerne kan give ca. 1 kg madvarer en sød smag, f.eks. kager. Smagen holder sig ca. 1 døgn og giver ingen kalorier.

T.Bagepulver.

Formularen kastes på ca. 1 kg dej, der vil hæve i stærk varme. (Ligesom almindelig bagepulver)

U.Holde frisk.

Formularen kastes på madvarer o.lign i en lerbekholder, max. 3 liter, og maden m.m. vil i en uge holde sig frisk. (mælk bliver ikke sur, brød ikke tørt og fars rådner ikke) Mager IKK anvendte formularen dels til mad, dels til trylleurter.

V.Varme op.

Formularen kastes på en bæk, stol eller seng, der så bliver varm og lækker at sidde på/ligge i.

W.Pulverisere.

Det, der skal pulveriseres, max. 100 g, lægges i en beholder, hvorpå formularen kastes. Afhængig af tiden (1-5 min) det er i beholderen bliver størrelsen som sukkerkvalde til flormelis.

Anvendes meget til trylledrikke.

X.Lime.

Mageren kan lime to rene ting med jævne flader sammen med meget stor styrke. Efter ca. 24 timer løsnes limen. Kan også bruges på tøj.

Y.Stoppe hul.

Mageren kan stoppe et hul max. 2cm i diameter. Hullet er stoppet permanent, idet materialet magisk er trukket fra resten af f.eks. sokken. Kan bruges på alle døde ting.

Z.Pudse.

Magerne putter en klat pudsecreme på støvlen, skoen, skjoldet m.m. og den bliver på ca. 10 minutter fint pudset og blanket. Max størrelse som et alm. skjold.

Æ.Tørre.

Mageren indkredser med fingeren et område på gulvet/bordet og det meste af vandet/væske i tingene i cirklen er fordampet. Max diameter 1 m. Formularen bruges meget til at tørre vådt tøj eller urter.

Ø.Røre rundt.

Mageren placerer en ske i en gryde og skeen vil nu i 2 timer røre rundt i gryden - typisk med grød - og sørge for at den ikke brænder på.

Formularerne anvendt til D&D/AD&D

For hver troldmandsformular, som figuren normalt kan kaste, kan han også kaste en Ikk-formular.

Formularerne anvendt til "Med ild og sværd"

Formularerne regnes som almenformularer på niveau I med følgende undtagelser:

1. Mageren kan kaste formularen en gang pr. dag uden at bruge UP.
2. Formularerne kan ikke give bagslag.

Hermed de foreløbige sidste Ikk-formularer. Hvis du ønsker flere "mini"-formularer, så kontakt DDD og vi finder på nogle ellers læs i "The best of The Dragon III", hvormange præsenteres.

Månedens sværd.

Sporhund.

Sporhund er en magisk daggert uden bonuser hverken til at ramme eller til skaden.

Sporhund kan følge et spor med stor sikkerhed, idet den peger med spidsen i den retning, hvor den udpegede person har gået. Dens chance for at miste et spor er pr. dag $1\% \times$ sporets alder i dage (d.v.s. at hvis sporet er 7 dage gammelt, er chancen for at tabe sporet 7% pr. dag.) Sporhund kan ikke lide at oplyse, at den har taget fejl, så den vil ikke oplyse, hvis den har tabt sporet).

Sporhund kan endvidere 5 gange pr. dag affyre et magisk missil med skade på 1. Maximum rækkevidde 50 m. (god mod mus)

Sandra.

Sandra er en magisk +1 daggert, både i rammechance og skade.

Udover kampeffekten kan Sandra en gang i døgnet affyre et magisk missil med skade T8. Maximum rækkevidde 50 m.

Endvidere vil alle, der ser daggerten, opfatte den som et sværd (Illusion). Illusionen opdages som andre illusioner.

Enhver, der holder daggerten i hånden fornemmer alle dens magiske kræfter.

Den kan anvendes af alle, der kan bruge dolk, incl. troldmænd.

Siri.

Siri er en magisk daggert uden plusser i rammechance eller skade. Hvis den anvendes som venstrehåndsvåben, forbedres brugerens AC (forsvarsevne) med 2 overfor den, som brugeren i den kampfase slår på.

Endvidere kan brugeren placere den frit hængende i luften, hvor den kan bære 25 kilo.

Siri blev oprindeligt lavet til en hobbittyv, der vejede 23 kg. Han udviklede en særlig teknik, hvor han faktisk kunne klatre op i luften med Siri.

(frit efter ide fra Carsten Jakobsen)

Sentinel.

er et magisk kortsværd uden plusser i normalt kamp, dog +3 mod alle insekter og edderkopper (også kæmpe). Endvidere har Sentinel den virkning at når brugeren sover, skaber den en vagtskærm med en radius på 20 m. Altbåde levende og dødt - med en vægt over 500 g, der bevæger ind igennem skærmen, vil straks få brugeren til at vågne.

Sentinel blev lavet til en paranoid elv, der specielt hadede edderkopper. Han opdagede for sent, at Sentinel ikke opdagede små edderkopper.

Timber.

Timber er en magisk stridsøkse, der kræver minimumstyrke 13 af brugeren. Den er ikke forbandet, men rammechancen er formindsket med 1 (dvs et -1 våben). Hvis den rammer et træstamme under 1 meters diameter, er stammen hugget over. Det samme gælder træ søjler, -døre og -porte. Hvis den rammer en elv, dryade, ente eller levende planter, animerede træting plantemennesker og lignende dør disse uanset livspoint.

Mod almindelige dyr, mennekser, svampe har øksen normal effekt (ikke minus 1). Dog mod dværge max. 1 point skade.

Øksen (hovedet) er intelligent og har et dybfølt ønske om at ødelægge planter m.m. Hvis den ikke anvendes i et for den rimeligt omfang, vil den sørge for at blive tabt eller glemt.

Væsener, som øksen kan skade, vil aldrig bruge den, men ødelægge den. Dværge og andre underjordiske vil elske den.

Ekstraregler til Med Ild og Sværd.

Nedennævnte regler er officielle regler til MIOS.

Vandmagi.

Vandmagere beskæftiger sig med vand og vandlevende væsener.

Når vandmagi kastes er der følgende modificationer på chancen for at formularen lykkes.

- | | |
|---|-----|
| 1. Mageren er i hav, sø eller å. | +20 |
| 2. Mageren er i nærheden af hav, sø eller å
(afstanden vil afhænge af vandmængden) | +10 |
| 3. Formularen kastes i frostvej | -10 |
| 4. Mageren er i ørken | -20 |

Modif. 1 og 2 kan ikke anvendes samtidigt.

I. Niveau.

A. Svømme. KA Rx3m V Rx10min

Målet får en forøget opdrift og kan svømme i en rustning, hvis rustningens normale fradrag er under R/2. F. eks ved R7 kan en figur svømme i ringbrynje.
(7/2 er mere end 3)

B. Vandbriller. KA Rx3m V Rx10min

Målet generes ikke af vand i øjnene, når han er under vand og han ser ligeså godt i vand som i luft.

C. Varme vand. KA 1m V -
Mageren opvarmer på 2 faser
Rx1 liter vand til 100 grader.
Vandet skal være i en beholder og kan ikke være inde i et væsen.

II. Niveau.

A. Tåge. KA Rx3 m V Straks
Mageren skaber tåge i en terning med en side på rx2m. I tågen kan man kun se sit eget felt og de seks nabofelter. Tågen kan ligge i timevis, hvis der er fugtigt og vindstille. Hvis der er vind, vil den forsvinde på få faser.

III. Niveau.

A. Skabe vand. KA 1 m V -
Mageren samler fra den omliggende vand og planter R liter vand.
Dobbelt mængde i jungle eller ved vand. Halvt i ørken og i frostvej.

B. Forudsige vejr (over hav).

Mageren forudsiger vejret Rx2 timer frem.

C. Dukkert. KA Rx5m V Straks
Mageren flytter ved magisk energi Rx10 liter vand (tynd væske) fra en åben beholder (indtil Rx5m væk) mod et mål Rx5m fra mageren. Målet

har et Redningskast (RK) på 2xBeh for at undgå at blive ramt. Skaden vil normalt være lille-medmindre det er salt-syre-, men målet kan vælte, blive distraheret og særdeles våd.

D. Magervind. KA Rx3m V Rx2 timer
Mageren skaber en vind, der blæser et sejlskib afsted med Rx3 knob. Mageren skal være med i skibet.

IV. Niveau.

A. Gæller. KA Rx3m V Rx10 min
Målet får gæller og kan "trække vejret" under vand.

B. Vandhud. KA Rx3m V Rx1min
Målets hud bliver fugtig og vand (sved) løber fra den. Skade pga varme, ild og syre m.m. nedsættes med R point.

C. Gå på vand. Ka Rx3m V Rx1min
R/3 mål kan gå på vandet. Bølger kan gøre det besværligt, endog umuligt, da det er at gå på som et bølgende tæppe.

D. Vandlys. KA Selv V Rx1 min
Fra magerens pande skinner et klart lys Rx1 m ud i missilzonen.
Pandens skal være våd for at lyset kan skinne. Lyset lyser normalt under vand.

V. Niveau.

A. Binde skib sammen. KA Røre V Rx1 time
Mageren sammenføjer skibsmaterialer til et skib max Rx1m langt. Mageren skal blive ombord for at skibet skal hænge sammen mere end Rx1 min.
Ved R10 kan båden laves af stumper, tang reb, tøj m.m.
Formularen kan også midlertidig reparere huller i skibe.

B. Skabe bølger. KA Rx10 m V Rx10min
Mageren skaber et punkt på vandet, hvorfra der går bølger, max Rx1m høje.

C. Dæmpe bølger. RV Rx10m V Rx10 min
Bølger indenfor Rx10 m fra mageren dæmpes med Rx1 m (dvs de bliver lavere).

D.Tale under vand. KA Rxlm V Rxlmin
Målet kan "tale" under vandet, så andre under vandet kan høre ham normalt. Han kan også kaste formularer.

E.Lave helbredelsesdrik. KA Røre
Mageren laver en lille smule vand om til en helbredelsesdrik, der helbreder (T6 - 4 + R/2) legemspoint (livspoint). For hver fulde time, der går efter drikken er lavet mister den evnen til at helbrede 1 LP. Drikken kan aldrig skade.

F.Lave styrkedrik. KA Røre
Mageren laver en lille smule vand om til en styrkedrik, der i Rxlmin giver den, der drikker den, et til-læg i styrke med R. For hver fulde time, der går efter drikken er lavet, mister den kraft svarende til 1 i styrke. Drikken kan ikke give minus på styrken.

G.Lokke fisk.
Mageren kan lokke Rxlkg fisk hen til sig, som han kan tage op med hænderne.

H.Vandmur. KA Rx3m V Rxlm
Mageren skaber en magisk mur af vand. Den hindrer missilskydning og forvrænger synsindtryk. Man kan frit gå igennem den. Ildelskende væsener og udøde vil undgå at gå igennem en vandmur.

VI.Niveau.

A.Stormflod. KA Rx25 m V Rxlfase
Mageren kan få vandet i en sø, flod eller hav til at stige max Rxlm og skylle op mod mageren. Vandet vil højst bevæge sig Rx 20 m væk fra vandkanten og det vil blive stående i R faser. Mageren kan bestemme, at stormfloden ikke kommer ham nærmere end Rxlm.

VII.Niveau.

A.Dele vand. KA Rx100 m V Rx10 min
Mageren deler vandet langs en ret linie, max R x100 m. Max dybde og bredde Rx3m.

Hvorledes man bruger formularerne til D&D/AD&D.

For at bruge formularerne må man vide at KA står for kasteafstand, dvs hvorlangt mageren kan være fra sit mål.

R står for Rang, hvilket er magerens dygtighed med netop denne formular. V står for Varighed, dvs hvorlænge formularen virker.

I D&D har man normalt ikke forskellige færdigheder i forskellige formularer. En opdag magi virker lige stærkt om man er på 1. eller 20. niveau. Derfor foreslår jeg at alle I. og II. niveauformularerne regnes som værende med Rang 10.

Niveau III og IV med Rang 7, niveau V, VI og VII med Rang 5.

På denne måde skulle formularene være umiddelbar anvendelige til D&D, men Spillemesteren kan naturligvis bruge formularene, som han ønsker. De er ikke givet som Den hellige Skrift, men til hjælp og inspiration.

Jeg kan vedr. vandmuren bemærke, at den vil have en højde på 2 m, tykkelse på 1 m og en bredde (længde) på 10 m. Muren kan laves som en halv eller helcirkel.

Formularen Svømme vil på R10 betyde, at målet kan svømme i pladerustning. I formularen Dukkert optræder redningskast. Det er chancen i % for at undgå at blive ramt.

Klubside.

På denne side kan alle spilleklubber(Rollespil og krigsspil) få annonceret deres klub med mødetider, kontaktperson m.m.

"PRESSEMEDDELELSE"

Fredag d.20/4 grundlagde 25 rollespils- og krigsspilsinteressererede spilleklubben "FASTA", der skal betjene Århus og omegn. Navnet fik vi ved en sammentrækning af ordene "fantasi-strategitaktik"(eller, hvis vi skal være internationale, "fantasy-strategy-tactics). Klubben er åben for alle, der er interesserede i at spille rollespil og krigsspil/taktiske spil. Vi har nemlig bemærket, at der er mange i omegnen, der har købt rollespil og taktiske spil og nu savner nogle at spille med/mod.

Klubbens hovedformål er derfor at formidle kontakt mellem spillere og at skabe et godt rollespils-/taktiske spil-miljø. Kontingentet er foreløbig sat til 150 kr. pr. halvår. Er du interesseret, kan du kontakte os gennem

Malik Hyltoft, vær. 425, Parkkollegie 9, Universitetsparken 8000 Århus C. 36170106

Jens Kristian Boll, Hans Egedesvej 54 Fra juni Frydenlunds alle 8200 Århus N. 33 st th,8210 Århus V

oooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Skovlunde AD&D/D&D-klub
v/ Karsten Joensen
Hasselvej 42
2740 Skovlunde

Skovlundeklubben får bl.a. støtte fra kommunen og den er villig til at hjælpe andre med at få samme fidus.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooo

CONSIM er Danmarks ældste klub for rollespillere og krigsspillere. Der afholdes spillemøder 2 gange om måneden i Valby Medborgerhus ved Toftegårds Plads.Møderne afholdes 1. lørdag fra kl 14.00 og søndagen efter 3. lørdag fra kl 12.00.

Kontigent er 35 pr år + 5 kr pr. dag man kommer og spiller. Consim afholder hvert år VikingCon en weekend i efterårsferien og den er er begyndt på at udgive bladet "Torden og Lynild" Hvis du ønsker nærmere besked så mød eller skriv til Consim c/o Erik Swiatek,Postbox 48, 4140 Borup.

oooooooooooooooooooooooooooooooooooo

Announce fra Jørn Eriksen,Søndertoften 209,2630 Tåstrup,tlf 02 52 46 51 Runequest-de luxesættet - nyt og ubrugt 500 kr mod normalpris 625. James Bond-rollespil.Grundspil og eventyr til halv pris. Med ild og sværd.Det første danske rollespil 80 kr. Interessert i køb/bytte af rollespil udover TSR og AH.