

DUNGEONS & DRAGONS

FASTAVAL 2024
Thomas Jakobsen



**DUNGEON MASTERENS
HAANDBOG**



Dungeon Masterens håndbog

Velkommen til Dungeon Masterens håndbog, hvor du kan finde forskellige informationer, der kan hjælpe dig med at spille Dungeons & Dragons på Fast-aval (eller på andre rollespilscenner).

I håndbogen finder du:

- ① Regler til Casual Dungeons & Dragons
- ② Overblik over skills og saves
- ③ Top 10 gode DM tips
- ④ Ultimate Dungeon Terrain til print

Derudover er du meget velkommen til at kontakte mig, hvis du har spørgsmål eller kommentarer til, hvordan du kan gribe Dungeon Master opgaven an.

Thomas



Tak til...

Gode råd og bud på simpel DnD regler: Jesper Stein Sandal og Troels Ken Pedersen.

Illustrationer: Natalia Soleil @ nataliasoleil (forside).

Thomas Jakobsen

thomas.trc@gmail.com

Casual DnD regler

Simple regler til D&D: Et skarpt fokus på kernen af reglerne og med tilretninger for at gøre spillet sjovt, nemt og hurtigt

Casual Dungeons & Dragons er et alternativ til at bruge alle spillets grundbøger – målrettet til brug på rollespils-conner, hvor der kan være stor forskel på hvilke erfaringer spillerne har med reglerne. Samtidig er der på en con normalt ikke tid til at bruge alle reglerne, fordi spillet skal spilles færdigt på få timer.

Har du allerede spillet en af de (mange) versioner af D&D – eller et af de andre spil, der også bruger d20 reglerne – er du klædt ret godt på til at spille denne variant. Er du sammen med andre spillere, der også har godt styr på reglerne, så kan I altid vælge at spille i “Expert Mode” i stedet for (så tager I bare jeres regelbøger frem og giver den gas).

Regel nul

Den vigtigste regel er, at alle har et ansvar for, at spillet er sjovt for alle. Derfor er der ingen af de andre regler, som ikke kan laves om, hvis det er bedre for spillet. Og når der i spillet opstår situationer, som reglerne ikke har taget højde for, så har alle et ansvar for hurtigt blive enige om en regel, der er sjov, nem og bringer spillet videre.

Dungeon Masteren er en spiller ligesom alle de andre spillere. Men når det handler om reglerne, vil det ofte være gruppens Dungeon Master, der tager beslutningerne.

Evne + d20 = Resultat

Når din spilperson vil gøre noget, kan du rulle en d20 – og jo højere et resultat du får, jo bedre går det. Til mange test har *ability score* betydning for hvor god du er. Derudover kan du også være særligt god til nogle *skills* og *saves*, hvor du så har en ekstra bonus (det vil normalt være din *proficiency bonus* du lægger til). Læs mere om *skills* og *saves* på side 7.

Sværhedsgraden (hvor højt du skal slå) bliver kaldt *difficulty class* (DC). Normalt bør du springe test over, hvor man skal rulle 10 eller mindre. Og i øvrigt kun rulle terninger, når det giver spillet mere spænding – der er ingen grund til at rulle terninger for alle handlinger.

Ruller du 1 på d20: Din test fejler uanset sværhedsgraden og dine evner.

Ruller du 20 på d20: Din test er en automatisk succes. Men det betyder ikke at selv de mest umulige ting lykkedes med overraskende stor succes. Så nej, du kan ikke forvente at overleve at løbe hen over lava, kunne overtale dragen til at give dig hele skatten, eller pludselig at kunne flyve bare fordi du slår 20 på terningen.


$$9 + 5 = 14$$

Sværhedsgrad	
Sværhedsgrad	DC
Meget nemt	5
Nemt	10
Besværligt	15
Svært	20
Meget svært	25
Nærmest umuligt	30

Advantage/Disadvantage

Hvis du har en særlig fordel (eller ulempe) bruges reglerne for *advantage/disadvantage*. Det betyder, at du ruller to terninger og vælger den ene af dem. Har du *advantage*, må du vælge den terning som slår højest. Har du *disadvantage*, skal du vælge den terning, som slog lavest.

I situationer hvor der både er ting i spil som giver fordele og ulemper, så gælder det om at lave en samlet vurdering. Er der samlet tale om, at der er en fordel eller ulempe? Eller opvejer de hinanden?

Eksempler på hvad der kan give *advantage*: Angreb fra baghold, være flere mod én, have gode argumenter for at overtale folk, bruge omgivelserne til heltens fordel (holde fast i en tom tønde for ikke at drukne, svinge sig i lysekronen for at undgå det brændende gulv mm.).

Eksempler på hvad der kan give *disadvantage*: Kamp i mørke, være i undertal, prøve at overtale folk til ting som er meget mod deres natur (få folk til at forråde deres elskede, få kongen til at tilgive at du har opført dig uforskammet, mm.).

Inspiration

I D&D5 er *inspiration* en af de ting, der belønner spillerne for at spille rollespil. I denne variant af reglerne, er det op til spillerne selv, at vurdere, om de kan få inspiration ved at aktivere deres spilpersons personlige træk eller relationer til de andre helte. Hvert personligt træk og hver relation kan kun give inspiration én gang per spil.

- **Personlige træk:** Alle helte har nogle træk, som de kan bruge til at få inspiration. Når du vil gøre noget, som kan knyttes til et af dine personlige træk, får du *advantage*.
- **Relationer mellem heltene:** Gør du noget, hvor du kan knytte de anden spilperson + jeres relation til handlingen, får du *advantage*. Kan også bruges til at give *advantage* til en anden helt, hvis du har lyst til det.



Med advantage beholder du det bedste af to terningslag.

I den oprindelige version er det dungeon masterens opgave at belønne spillere for at spille på Flaws, Bonds, Ideals og Traits. Jeg synes det er nemmere at overlade det til spillerne selv.



Kamp

Når du vil ramme en modstander, ruller du $d20 + \text{din to hit bonus}$. Sværhedsgraden er din modstanders *armour class* (AC).

Hvis du rammer din modstander, ruller du terninger for *damage*, som din modstander får i skade, og mister som *hit points*.

- **Ruller du 1 på $d20$** , så fejler du automatisk. Det kan også være, at I finder ud af, at der sker noget andet sjovt og uheldigt (våben bliver tabt, helten vælter, eller noget i den stil).
- **Ruller du 20 på $d20$** , så får du en *critical hit*. Det betyder, at du må rulle *damage* to gange, og lægge de to resultater sammen.

Movement og positioner

I kamp er der brug for at holde styr på, hvor heltene og monstrene er i forhold til hinanden. Det håndteres rimelig løst og abstrakt uden brug af battle maps eller figurer.

Der er tre “zoner” i kamp:

- **Nærkamp:** Svarer normalt til det område, der er oplyst af heltens fakler. Alle, der er i nærkamp, kan slå på alle andre i nærkamp. Det er ikke alle afstands-våben, der kan bruges når man i er nærkamp.
- **Ikke i nærkamp:** Området udenfor kampen. Herfra kan man kun angribe med afstandsvåben (og trolddom med rækkevidde). Kommer fjender ud til dig fra nærkamps-zonen, eller ønsker du at angribe med nærkamps-våben, bliver du “trukket” med ind i nærkamp.
- **Slet ikke i kamp:** Når du er så langt væk, at kampen ikke har noget med dig at gøre.

Man kan altid rykke fra en zone til den næste, som en del af sin handling.

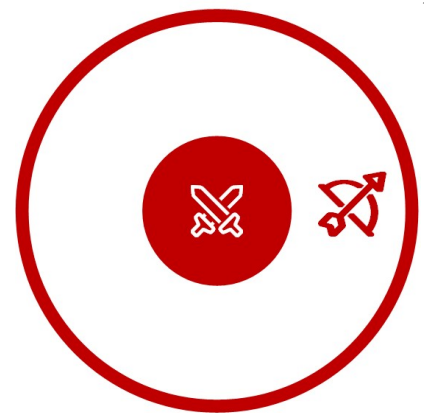
Initiativ

Alle ruller $d20 + \text{Initiative}$. Den som får det højeste resultat handler først og så fremdeles. Er der nogen, som slet ikke er forberedte på kamp – for eksempel fordi de er faldet i et lumsk baghold – så bliver de sprunget over i første kamprunde.

Tre-runders reglen

Hver gang der er gået tre runder i kamp, så skal der ske noget nyt, som ændrer kampen. De fleste monstre har “tre runders evner”, men det kan også være noget som ændrer kampens omgivelser, eller noget helt tredje. Spillerne må gerne komme med forslag til seje ting, der kan ske.

I kamp er der to zoner, en for nærkamp, og en for dem, der ikke er nærkamp.



DM-tip: Hvis du oplever, at det bliver for uoverskueligt med initiativ-reglerne, kan du spille med, at helten med højest initiativ handler først, hvorefter testen af turen går rundt om bordet.



Liv og død

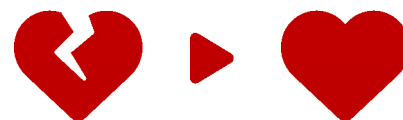
Alle helte og monstre (samt alle mulige andre væsner og skabninger) har *hit points*. Der er lidt forskel for, hvad det betyder at nå 0 *hit points*:

- **Spilpersonerne (heltene)** bliver bevidstløse, hvis de når 0 *hit points*. De vil have brug for helbredelse eller hvile for at få *hit points* tilbage.
- **Monstre og andre personer** vil enten dø eller blive bevidstløse. Det afhænger af et skøn ud fra situationen.

Særligt farlige monstre, fælder og andre ting kan kræve, at spilpersonen klarer et *save* for at overleve skade (enten i det øjeblik de får skade, eller hvis helten får så meget skade, at de kommer ned på 0 *hit points*).

Helbredelse og hvile kan give heltene *hit points* tilbage:

- **Hvile:** Et langt hvil (8 timer) giver $2d6$ *hit points* + *constitution bonus*, mens længere pause (en uge) giver lige så mange *hit points* tilbage som din *constitution*.
- **Helbredelse:** Et *medicine* test (DC 15) øger effekten af et hvil (*hit points* x 2).



Helte får hit points tilbage gennem hvile eller helbredelse.

Trolddom og magi

For at bruge trolddom (eller gudernes mirakler, eller andre superkræfter) skal du have nogle trylleformularer, som der er to typer af:

- **Trylleremser:** Ofte med lille effekt. Kan aktiveres samtidig med at du gør noget andet.
- **Trolddomskunster:** Kræver brug af mana. Kan ikke kombineres med andre handlinger i turen.

Mana (magi point): Bruges til at aktivere trolddom. Jo mere kraftfuld trolddom, jo mere mana skal du bruge. Du får din mana tilbage efter 8 timers hvile.

Alle de andre regler

Der kunne godt være regler for alt muligt andet, men det er der ikke i Casual Dungeons & Dragons. I stedet kan du og de andre spillere selv finde på de regler, der måtte blive brug for.

I den oprindelige version af reglerne bruges der såkaldte spell slots, til at holde styr på hvor mange spells, man kan bruge om dagen. Mana point er en forsimpning af det system.

I de første versioner af Dungeons & Dragons rollespillet, var det helt normalt, at spillerne sammen lavede nye regler. I de senere udgaver er reglerne vokset i omfang, så det ikke længere er helt så nødvendigt.

Skills og Saves

En kort forklaring af de forskellige skills og saves, der kan give bonus til heltens ability score.

Ability Scores	
Proficiency Bonus	Når heltene skal lave et test, ruller de d20 + <i>ability score</i> og sammenligner med sværhedsgraden. Er det en <i>skill</i> eller et <i>save</i> man er trænet i (◆), lægger man også <i>proficiency bonus</i> til oven i terningslaget.
Strength	
Strength Save	Modstå hårdtslående angreb.
Athletics	Klatre/Springe/Svømme.
Dexterity	
Dexterity Save	Undvige fare (springe væk).
Acrobatics	Balance, akrobatiske stunts.
Sleight of Hand	Fingerfærdighed, tryllekunst, lommetyveri.
Stealth	Snige og gemme sig.
Constitution	
Constitution Save	Modstå gift, kulde og andre dårligheder.
Intelligence	
Intelligence Save	Viljestyrke. Undgå påvirkning af logisk sans.
Arcana	Viden om trolddom og andet "overnaturligt".
History	Viden om historie, folk og traditioner.
Investigation	Finde og forstå spor.
Nature	Viden om natur, dyr, vind og vejr.
Religion	Viden om guder, ritualer og riter.
Wisdom	
Wisdom Save	Modstå frygt, løgn og manipulation.
Animal Handling	Passe, berolige og ride på tamme dyr.
Insight	Indsigt i folks motiver. Aflører løgn.
Medicine	Behandling af sår og sygdomme. Viden om medicin.
Perception	Se, lytte, høre og anden brug af sanserne.
Survival	Evnen til at klare sig i vildmarken. Finde og følge spor.
Charisma	
Charisma Save	Undgå at blive besat af spøgelser og den slags.
Deception	Løgn og bedrag.
Intimidation	Skræmme og true folk. Få sin vilje med magt.
Performance	Optræde med sang, dans og instrumenter mm.
Persuasion	Overtale andre til at ændre mening.

Top 10 gode DM tips

Gode råd til hvordan du spiller Dungeons & Dragons på Fastaval. En liste med de bedste råd fra to erfarne dungeon masters med 75 års erfaring.

Af Jesper Stein Sandal og Thomas Jakobsen

Det bliver ikke mere traditionelt end Dungeons & Dragons. Seks mennesker omkring et bord. En *dungeon master*, der styrer eventyret og modstanderne og fem spillere, der styrer hver deres spilperson/helt. Men bare fordi det er traditionelt, betyder det ikke, at du eller spillerne har super mange erfaringer med at spille Dungeon & Dragons.

Du er, eller skal måske være, *dungeon master*? Eller er du bare nysgerrig på hvad det egentlig vil sige at

være *dungeon master*? Uanset hvad kan du få nogle råd, hvis du læser med.

Vi vil lade det være helt op til dig, hvordan du som *dungeon master* afvikler scenariet. Men vi har 10 gode råd til, hvordan du kan håndtere nogle af de situationer, store som små, du kan havne i. Men det er bare forslag. For selvom vi tilsammen har spillet rollespil i mere end 75 år, så ved vi ikke, hvad der vil fungere bedst for dig og dine spillere.

1

Det skal være sjovt

Rollespil er ikke en konkurrence. Men hvis det var, ville du vinde, hvis alle omkring bordet har det sjovt. Hvis du, eller nogle af de andre spillere, ikke har det sjovt, er der i hvert fald noget galt.

Dungeons & Dragons kan spilles på mange måder, men vores erfaring er, at det er sjovest, når du ikke tager spillet alt for alvorligt. Stemningen må godt blive lidt løssluppen, og I må gerne grine og lade klichéerne komme i spil, lige så tosset I vil.



2

I spiller på samme hold

Som *dungeon master* er du også en af spillerne. Derfor er vores råd, at du opfører dig som en medspiller og ikke en modspiller. Du er på samme hold som spillerne. Men selvfølgelig må du må godt gnække over monstrets særligt lede evner, græde når du slår den tredje 4'er i træk for at ramme med dragens bedste angreb – og holde dit bedste pokerfjæs, når spillerne finder på en plan, der nok ender med at gå galt. Dine monstre kommer til at tabe. Det er helt i orden.

Men spil med, grib spillernes idéer og hep på dem, når de kommer i tanke om at bruge en evne på en anderledes måde, eller forsøger noget svært men fedt, eller har brug for at rulle 20 på et test.



3

Spillet må ikke gå i stå

På en rollespils-con som Fastaval skal man nå at spille et helt eventyr på kort tid. Derfor er der ikke lige så lang tid til at nørkle med alle detaljer i reglerne, som hvis du spiller i kampagnerne hjemme i stuen. For at nå gennem eventyret, er der brug for at tilpasse, hvordan man spiller.

En af de ting, du kan gøre, er at lempe lidt på udfordringer og sværhedsgrader. Så hvis det bliver lidt for svært for spillerne at komme videre, skal du ikke være bange for at lade dem slippe lidt nemt igennem en forhindring, der holder dem tilbage.

Det kan også være, at spillerne går i stå, fordi de ikke ved hvad de skal gøre. Så kan du give dem nogle ideer, eller hjælpe ved at gøre deres valgmuligheder tydelige.

4

Lad ikke reglerne komme i vejen

Du skal fokusere på at give spillerne en fed oplevelse i fire-fem timer. Og ikke på om alting går helt efter "reglerne".

For når du nu spiller på Fastaval eller en anden rollespils-con, så står og falder det hele ikke med, om du laver en fortolkning af reglerne, der giver spillerne en stor fordel, systemet ikke er beregnet til.

Vores råd er derfor, at du ikke bruger for lang tid på at tænke over om heltene bruge acrobatics i stedet for athletics, når de skal klatre over en mur. Bare tag en beslutning og kom videre.

Noget af det som kan drille ved at spille i en magisk verden er at blive enige om, hvad magien egentligt kan og ikke kan. Beskrivelserne af magiske spells og evner i Dungeons & Dragons er noget gummiagtige, medmindre man er fuldstændig på bølgelængde med, hvad designerne mener med hvert enkelt ord. Vores råd er, at det skal du heller bekymre dig for meget om. Også her gælder det, at den fortolkning, der er intuitiv og resulterer i den bedste fortælling, det er den, der gælder.



Bonus råd:

Advantage/Disadvantage er for fedt

Vi elsker, at bruge advantage/disadvantage så meget som muligt. Det er en fed mekanik, fordi alle elsker at rulle flere terninger. Og husk, at når du lader spillerne rulle en terning, så er der jo også risiko for, at det ender i en spektakulær katastrofe, og det er næsten lige så vigtigt som de store triumfer.

5

Nej tak til regeldiskussioner

Dungeons & Dragons er igennem årene udkommet i ret mange forskellige udgaver, hvor forskellige regler har ændret sig meget eller ganske lidt igennem tiden. Derudover er der en del andre rollespil, som bruger varianter af reglerne – for eksempel Pathfinder. Og så er det jo også helt almindeligt, at hver gruppe af spillere laver deres egne små husregler og justeringer af reglerne.

Derfor er det helt normalt, at der kan opstå forvirring og misforståelser omkring en regel. Men hvordan skal du håndtere det?

Der sker ikke noget ved misforståelser. Bare spil videre. Det er kun et enkelt scenarie, så I kan ikke ødelægge noget ved at snyde med reglerne. Det vigtigste er, at spillet kan fortsætte.

Helt generelt er det en god idé på forhånd at slå fast, at I ikke når gennem spillet, hvis der skal diskuteres for mange regler. Det er bedre at blive færdig med eventyret end at diskutere regler.

Men det kan jo alligevel godt ske, at der kommer en diskussion om reglerne. Og så må du som spilleder skride ind – så de ikke ender med at tage tid og suge fornøjelsen ud af spillet.

Det kan du for eksempel gøre ved enten at komme med en hurtig afgørelse og erklære, at den er endelig. Du bør dog altid være lydhør for korrektioner, men de bør altid kun pege fremad. Sket er sket, og så må I gøre det rigtigt næste gang.

6

Udstyr

Når heltene drager ud på eventyr, har de jo nok noget udstyr med. Men der kan være ret forskellige måder at håndtere den slags på i spillet.

Først og fremmest er vores råd, at du og spillerne ikke skal gå alt for meget op i, hvor meget udstyret vejer og fylder. Brug jeres sunde fornuft, og brug eventuelt *disadvantage* på nogle test, hvis heltene er tungt læsset med udstyr.

Men hvordan skal du og spillerne så holde styr på hvilket udstyr heltene har? Vores råd er, at du vælger en af to tilgange:

- Du og spillerne tænker ikke for meget over udstyr. Det er hurtigt og nemt. Forvent at heltene har pakket alt det udstyr, der kan forventes af en eventyrer. Så reb, fakler, lampeolie og andre almindelige ting har de pakket, og hvis de kan argumenterer for, at de har noget særligt med, så vær åben for det.
- I spiller med, at heltene kun har det udstyr, som står på deres udstyrsliste. Så bliver spillerne tvunget til at tænke lidt kreativt, hvis de lige står og mangler et par fakler og 10 meter reb.

Uanset hvilken tilgang du vælger, er det vores råd, at du skal være åben for, at heltene kan finde nogle ting undervejs, som kan hjælpe dem. Så hvis de løber tør for fakler, så mind dem om, at de så nogle skeletter for lidt tid siden, hvor de kan tage en knogle og vikle noget stof omkring – så har de en improviseret fakkell. Eller en gammel rusten kæde, der kan bruges i stedet for et reb. Det sjove ved improviseret udstyr er, at der altid er en risiko for at det fejler – hvilket kan skabe mere drama og spænding.

I Den Hvide Dame fra Trollbjerget bruges denne metode.

7

Kampe skal ikke trække ud

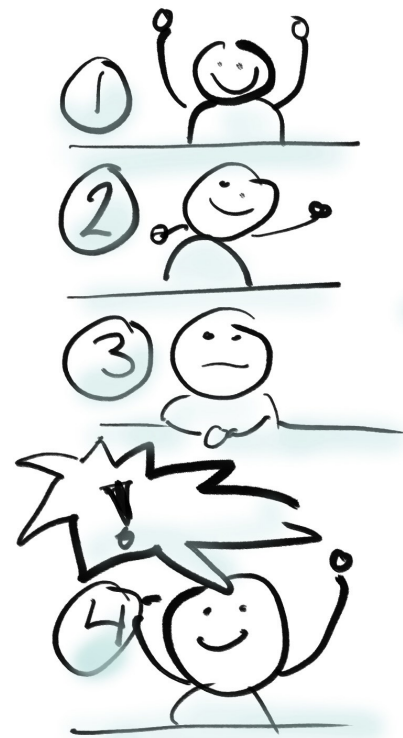
Kampe skal jo helst være sjovt, spændende og fulde af drama. Men hvis kampen trækker ud, og der ikke sker andet, end at der bliver rullet en masse terninger og alle *hit points* langsomt bevæger sig mod nul, så er det ikke sjovt eller spændende.

Du og spillerne kan selvfølgelig gøre kampene sjovere, ved at komme med spændende beskrivelser af, hvordan tingene sker. Men vores råd er, at der skal lidt mere til.

Så hvis en kamp ikke er afsluttet efter tre runder (eller 1d4 runder, hvis du godt kan lide lidt tilfældighed), så skal der ske noget fedt, som ændrer kampen – og får alle til at skulle gøre noget andet, i stedet for at gentage de forrige runder.

Det kan for eksempel være at gulvet/loftet begynder at give efter, lyset går ud, en tønne med lampeolie begynder at lække, monstret viser en ny sej evne, nye fjender dukker op fra et baghold, eller noget helt andet – bare det er noget, som skubber kampen i en ny retning, og skaber drama.

Og hvis kampen ikke er slut efter yderligere tre runder, så sker der noget nyt igen.



8

Der er ingen grund til at være blodtørst

Så snart det kommer til kamp, og der skal rulles terninger, kan stort set alting ske. Selvom en kamp er både spil-testet og forsøgt balanceret, kan det ske, at det, du troede var en nem lille kamp, bliver til et livsfarligt drama.

Så hold øje med, om dine spillere er ved at tabe kampene. Det må godt være svært, men hvis det er ved at blive livsfarligt, eller én eller flere af heltene er ude på dybt vand, så skal du bare justere lidt på hvor farlig kampen er.

Skulle uheldet alligevel være ude og en spilperson dør indens scenariets klimaks, så er der altid muligheden for, at du lader det være en midlertidig omgang, hvor helten ligger bevidstløs lidt tid. Og så kommer tilbage med halvdelen af sine normale *hit points*.

Sådan kan du gøre en kamp nemmere

- Træk 2 fra monstrenes angrebsbonus.
- Skalere alle terninger for *dama*ge et trin ned, så eksempelvis 2d8 bliver til 2d6.
- Skær 20 procent af monstrets *hit points* væk.
- Fjer alle bonusser monstret har til saving throws.

9

Kampe skal slutte fedt

Normalt slutter en kamp, når nogen flygter, overgiver sig eller at én af parterne ikke har flere hit points tilbage. Det kan bare betyde, at kampen slet ikke afsluttes med et reelt klimaks, men bare løber ud til den når sin bitre ende.

Derfor er vores råd, at der er nogle andre ting, der afgør, hvornår kampen er udspillet.

- Alle skal have gjort noget.
- Mindst en af heltene skal have følt fare.
- Monstret skal have vist sine særlige evner.
- Kampen slutter, når der sker noget 'fedt'.

Når de tre første kriterierne er opfyldt, så kan kampen slutte, så snart der sker noget "fedt". Det kan for eksempel være, at der bliver rullet et *critical hit*. Det er også 'fedt', hvis en af heltene bruger en særlig evne, der skulle gemmes til et kritisk øjeblik – og lykkes med det. Men det kan også være 'fedt', hvis krigeren misser med sit sværd, hvorefter barden giver ynkelige to i skade – så er det "fedt", at der skete noget uventet og den svageste kriger i gruppen tog sejren hjem.

Det kan derfor også være nødvendigt for dig at "snyde" en smule for at sørge for, at heltene får lidt knubs. Justér gerne lidt på hvor godt monstrets angreb rammer – eller giv det et ekstra angreb – ved at bruge omgivelserne (vælt en reol ned over heltene, skub en helt ind i ildstedet, eller noget helt tredje). På den måde kan du sørge for at opfylde kriterierne med, at en af heltene skal nå at være lidt i fare, og monstret skal nå at vise sine evner.

Spillerne er i overtal, så det burde være mindre nødvendigt at snyde for at lade dem gøre noget, der har nogen effekt. Og ja, det er helt i orden at lade et monster dø/flygte efter fire runder, hvor spillerne ikke har ramt noget, og der så endelig er en der rammer, men kun giver 2 i skade. Nej, det er ikke efter regelbogen, men det virker.



10

Spil uden kort og figurer

Spillerne og du må selvfølgelig gerne have figurer med til inspiration og stemning, hvis I har lyst. Men vores råd er at spille uden at bruge kort og figurer. Det tager nemlig for lang tid at nå gennem scenariet, hvis I skal holde styr på *movement speed* og *opportunity attacks*.

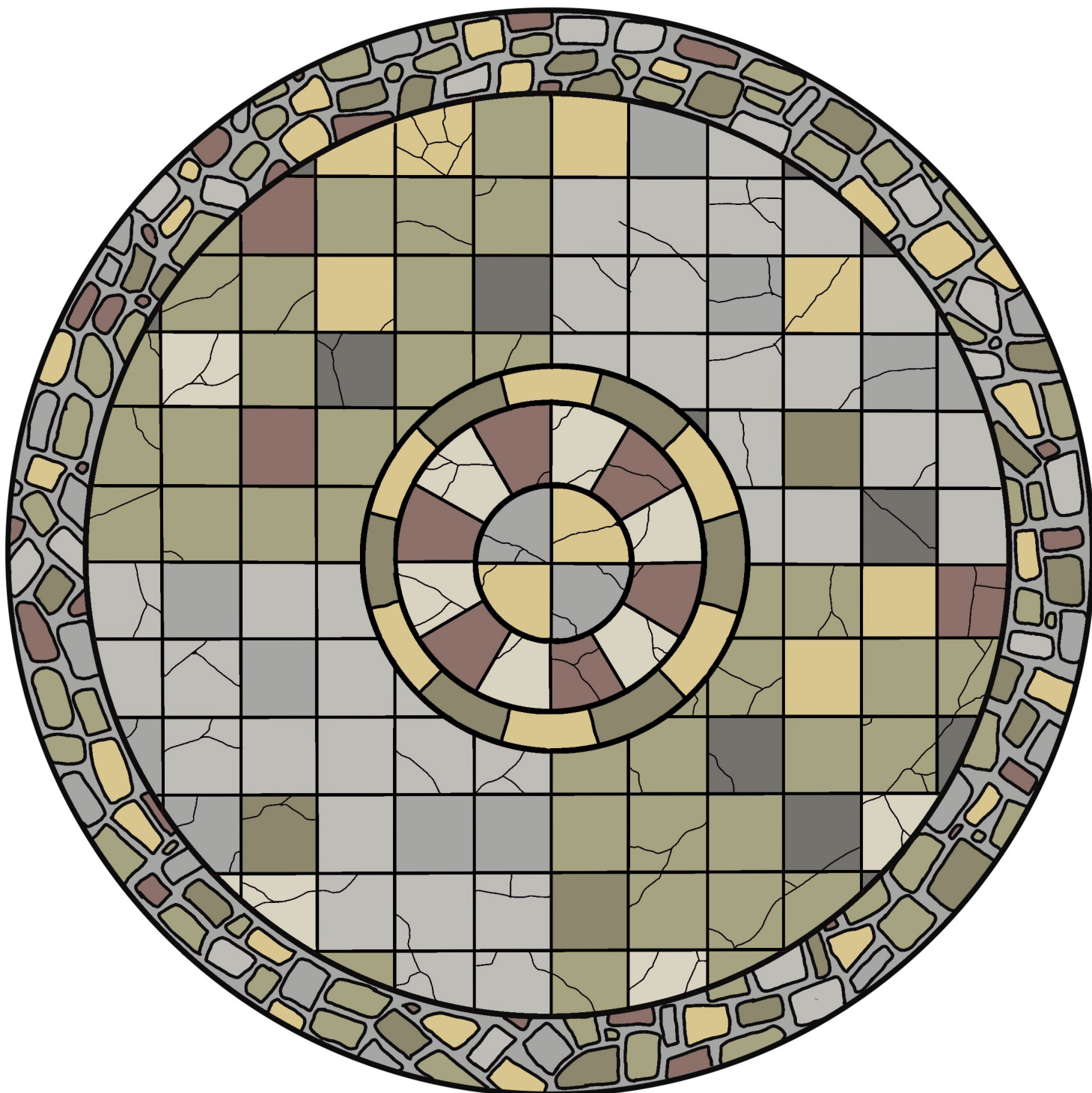
Så derfor bliver vores egne figurer og kort derhjemme.



Ultimate Dungeon Terrain

En tegning med de to kamp-zoner, kan gøre nemmere at holde styr på hvor helte og fjender er i kamp.

Her er en tegning, inspireret af Dan Masters, aka "*Professor Dungeon Master*", runde "skiver" kalder *Ultimate Dungeon Terrain*, hvor man kan se de to zoner. Du kan printe og bruge tegningen, hvis det kan gøre det nemmere for dig og spillerne. I stedet for figurer, må I bruger terninger eller andre dimser til at repræsentere helte og fjender.





Kommer på Fastaval 2024

En kærlighedserklæring til klassisk Dungeons & Dragons, med en frisk tilgang til de klasser og racer som vi kender og elsker.

Fem helte tager på eventyr i en fantasy verden inspireret af nordisk mytologi, for at opklare hvorfor Trollbjerget er fastfrosset i evig sne og kulde. I en stemningsfuld dungeon venter en Den Hvide Dames fortælling om vanvid og ulykkelig kærlighed.

#fantasy #vikinger #dungeonsanddragons





Dungeons & Dragons



1 GM
5 Spillere



5-6 timer

