PENTAGRAMMET

FADEBLAD NR. 1



PENTAGRAMMET

Ansvarshavende
Jesper Larsen

Redaktør
Thomas Jakobsen

I redaktionen
Thomas Jakobsen
Jesper Larsen

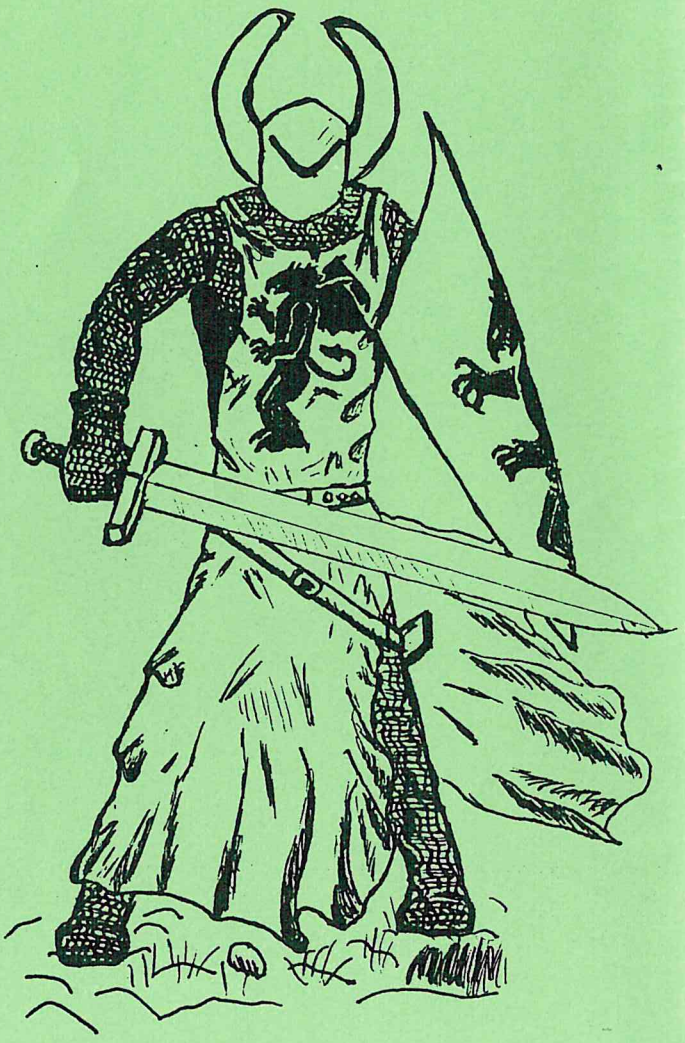
Tegninger
Jacob West
Jesper Thomsen
Axel Larsen
Thomas Jakobsen

Udgiver
HADK - Orker for fred

Oplag
120 stk.

Tryk
Hvidovre Kommune

HADK - Orker for fred
v/ Jesper Larsen
Baunebakkevej 5
2650 Hvidovre

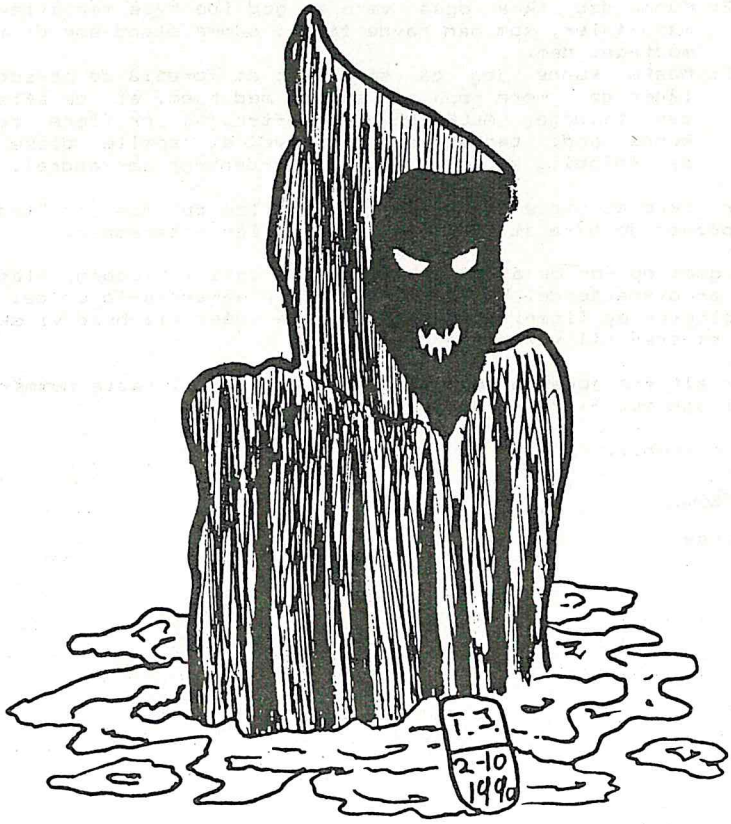


Materiale fra dette blad må hverken kopiers eller på anden måde gengives, uden skriftlig tilladelse fra HADK.

INHOLDSFORTEGNELSE:

Guru nyt.....4
Anmeldelse af Block Mania.....5
Solo-eventyr 'INSIDE MISSION'.....6
Referat.....10
Game Mastere søges.....11
Anmeldelse af Gangbusters.....12
HADKs vedtægter.....13
Medlemskort i HADK.....15
Nyt liv i D&D - DD&D.....16
Viking-Con 1990.....18
Post.....18
Medlemsliste.....19
Konkurrence.....20

Folde-ud-monster indlagt i midten af bladet.



GURU-NYT !

Velkommen til første nummer af HADK's nye klub-blad, "PENTAGRAMMET". Vi har efter lang tids venten fået sammensat en redaktion, og håber på at deres arbejde vil blive modtaget godt.

Klubben vil prøve at arrangere en weekend-tur, engang til næste år. På turen, som skulle gå til en af Hvidovre kommunes kolonier, er det meningen at der skal spilles en masse forskellige spil. Siden vi, i bestyrelsen og bladredaktionen, hverken kan eller vil lave HELE arbejdet, har vi brug for dig.

Hvis du kan lave et modul, eller stå for en brætspils-turnering, er vi meget interesseret i at du deltager aktivt i arrangementet. Hvis der ikke melder sig nogle stykker bliver turen IKKE til noget, dersom bestyrelsen og bladredaktion vil tage afsted ALENE.

Da det har vist sig at der befinder sig et par individer, der ikke er klar over forskellen på gaver og lån, har jeg tilladt mig at skrive nogle ydmyge råd omkring dette ømtålige emne.

Råd nr. 1: Jeg foreslår at kun personer der er medlemmer, og har betalt kontingent, låner vores materialer med hjem.

Råd nr. 2: Kunne det ikke også være en god idé hvis man afleverede de materialer, som man havde lånt i samme stand som da man havde modtaget dem.

Råd nr. 3: Måske kunne jeg gå så vidt at foreslå de personer der låner de mere populære spil med hjem, at de afleverede dem tilbage, ALLEREDE ugen efter (Vi er flere der godt kunne godt tænke os at prøve at spille disse spil, selvfølgelig kun hvis det er i orden for jer andre).

Jeg håber ikke at disse råd bliver taget ilde op hos jer "medlemmer", for jeg prøver jo bare at varetage vores fælles interesser.

Det er gået op for os at vi ikke har nok spil i klubben, blandt andet på grund af ovenstående. Vi vil derfor prøve at anskaffe en del nye spil bl.a. Diplomacy og Titan. Hvis du har nogle idéer til hvad vi skal købe, så skriv et brev til vores nye brevkasse.

Det var alt fra jeres allesammens guru, Jesper. I næste nummer vil jeg vende tilbage med flere formaninger og nyheder.

Med guru hilsen...

Formand,
Jesper Larsen

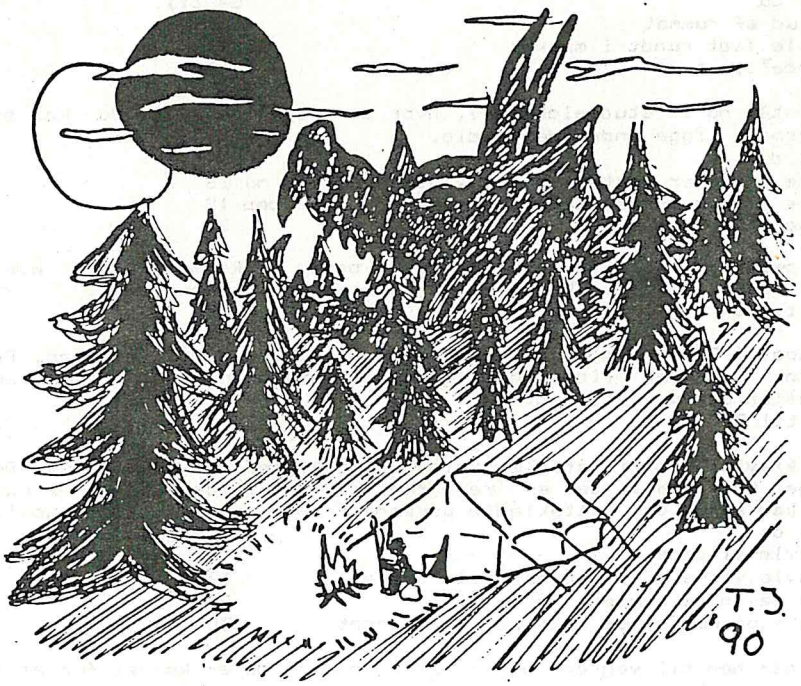
BLOCK MANIA

Block Mania spillet foregår i år 2000 i Mega City 1, en kæmpe by som fylder omtrent hele USA's øst kyst (folk er måske bekendt med Judge Dredd. red.). Byen er opdelt i blokke, der er selvstyrende og selvforsynende - faktisk som nogle små byer (der bor ca. 50.000 i en blok). Problemet er at der ikke er nogle politikere at skylde skylden på, når noget går galt, så hvem andre end naboblokken kan være ansvarlig?

Hver spiller har så sin egen blok, og spillet går så ud på at smadre de andre spilleres blokke, så meget som muligt, før dommerne (lovgivende, udøvende og dømmende magt i en styrke. red.) kommer og arresterer alle sammen. Der er et utal af måder man kan smadre de andres blokke på, de mest almindelige er brandstiftelse, graffiti og selvfølgelig - KABOOM - sprængstof.

Block Mania er et spil for 2 spillere, men kan udvides med Mega Mania så der er hele 4 blokke at destruere (det er selvfølgelig alle mod alle). Derfor, udrust din blok og kom i gang med at smadre de dumme naboer, inden du bliver arresteret af dommerne.

Rasmus



INDRE MISSION

I dette soloeventyr spiller du en præst fra Indremission, der vil gøre alt for at stoppe det satanistiske rollespil i Hvidovre. Du er taget op på Hvidovremedborgerhus for at stoppe den dæmon-tilbedelse der foregår. Du er selvfølgelig bevæbnet med din bibel.

1) Du står i forhallen. Du kan høre en kultisk mumlen fra 1. sal, og fornemmer straks det ondes tilstedeværelse.

Vil du	Gå til
Læse din bibel	2
Snakke med biblioteksvagten	9
Gå op af trappen	20

2) Du bladrer op i din bibel og finder en passage omkring onde, kultiske rolle spillere.
Gå til 1

3) Du står på gangen. Du kan se dørene til henholdsvis studielokale 1, 2 og 3.

Vil du	Gå til
Abne døren ind til lokale 1	27
Abne døren ind til lokale 2	29
Abne døren ind til lokale 3	4

4) Du står i studielokale 3. Rummet er mørkt, så du kan ikke se en brik.

Vil du	Gå til
Gå ud af rummet	3
Famle lidt rundt i mørket	12
Tænde lyset	13

5) Du står nu i studielokale 1, hvor der spilles AD&D. Du kan se 5-6 personer kigge undrende på dig.

Vil du	Gå til
Sige at du er vagten, og at klubben lukker nu	16
Hvis du har fundet en pistol kan du bruge den	18
Læse din bibel	22

6) Du begynder at råbe du er Hastur, og du er kommet for at æde dem. Der opstår vild panik, og på få sekunder er bulen ryddet.
Gå til 24

7) 'Stop! I Guds navn', råber du mens du holder din bibel frem. Personerne i rummet finder hurtigt nogle store (offer) knive frem, og (resten censureret, red.)
Gå til 32

8) Du kravler hen til studielokale 2, og kigger ind af vinduet. Der er ingen tvivl om at det er rendyrket satanisme, der foregår i rummet. Du kan se en del kutteklædte personer sidde og spille rollespil.

Vil du	Gå til
Kravle tilbage	11
Kravle videre af taget hen til lokale 1	17
Kravle ind i rummet	23
Banke på ruden, og råbe et eller andet	30

9) Du går hen til vagten, og fortæller ham at du er kommet for at stoppe satanisterne på 1. sal. Han kigger underligt på dig, og du henleder hurtigt hans opmærksomhed ved at give ham et nummer af Vagttårnet
Gå til 1

10) Er du ikke lidt af en nar? Hvis du læser denne passage har du snydt, for der er nemlig ingen instruktioner i spillet om at gå hertil. Er god kristen snyder ikke i spil, aflever din bibel og skam dig.

11) Du hænger nu ude på taget. Du kan se en smule lys fra vinduerne længere henne.

Vil du	Gå til
Kravle hen til lokale 2	8
Kravle ind igen	14

12) Du famler lidt rundt i mørket, men finder ikke ud af noget specielt.
Gå til 4

13) Du tænder lyset i rummet.
Gå til 14

14) Du er i studielokale 3. Her er et par borde og stole. På et af bordende ligger et stykke okkult papir.

Vil du	Gå til
Gå ud af rummet	3
Abne et vindue, og kravle ud på taget	11
Læse din bibel	19
Undersøge det mystiske papir	26

15) Du begynder på at læse højt af din bibel, men det har en uheldig effekt. De slemme kultister begynder nemlig at kaste deres knive imod dig.
Gå til 32



16) Du fortæller dem at du er den nye vagt, og at de ikke skal vise sig på Hvidovremedborgerhus igen. De er lige ved at tro på dig, da en af dem opdager din præstekutte. Hurtigt tvinger satanisterne dig til at være med til AD&D, og at rulle demoniske terninger. Du giver til sidst efter for presset, og det lykkedes for rollespillerne at omvende dig.
Gå til 32

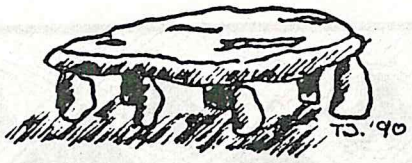
17) Du kravler lidt videre, men taget er glat og du har kun 5 i Dex. Brostenene udenfor Hvidovremedborgerhus er ikke bløde.
Gå til 32

18) Lad os så spørge dig om et lille spørgsmål. 'Hvor har du den fra?'. Man kan faktisk ikke finde en pistol i dette eventyr, så derfor prøver du at SNYDE!
Gå til 32

19) '...og Hastur, som var en af de slemme drenge, blev tilbedt af de slemme rollespillere, der spille det slemme spil, Call of Cthulhu.' Idé til religiøst rollespil: Call of Gud.
Gå til 14

20) Du lusker forsigtigt op af trappen, og kommer til en gang på 1. sal.
Gå til 3

21) Du kravler igen ud på taget, og begynder at arbejde dig hen imod studiellokale 1's vinduer. Desværre bliver du set, og AD&D spillerne lukker alle vinduerne, så du må sidde hele natten på taget i regnvejr
Gå til 32



22) Alle rollespillerne i rummet kigger spørgende på dig, og en af dem spø'r dig hvad det er du har i hånden.

Vil du	Gå til
Fortælle at det er din bibel	25
Fortælle at det er et nyt rollespil	31

23) Du begynder at kravle ind af vinduet. Satanisterne bliver meget forskrækkede, og henter vagten. Han smider dig ud, og du er godt klar over at det ville være uklogt at vise sig igen.
Gå til 32

24) Du står i studielokale 2, hvor du lige har jagtet nogle satanister på flugt.

Vil du	Gå til
Kravle ud på taget igen	21
Abne skydedøren til studielokale 1	5

25) Du begynder at tale Guds ord, men forgæves. Du står hurtigt nede på gaden igen.
Gå til 32

26) Øverst på papiret står der 'Charakter Sheet' (noget okkult), og nedenunder står der 'Hastur; STR:120;CON:200;SIZ:100;INT:15;POW:35; DEX:30;HP:150'. Du kan godt se at det er en slem sag, du har rodet dig ud i.
Gå til 14

27) Du åbner døren ind til lokale 1, og finder hurtigt dig selv jagtet ned på gaden af en flok gale AD&D spillere. Du burde vide bedre, end at forstyre et AD&D-Hit Roll.
Gå til 32

28) Du råber at du er Julemanden, og de farer alle sammen hen til vinduet for at få gaver. Uheldigvis falder du ned fra taget i forvirringen
Gå til 32

29) Du åbner døren ind til lokale 2. Rummet er svagt oplyst, og du kan se en del kutteklædte personer sidde derinde. En af dem sidder med en satanbibel, hvorpå der står 'Call of Cthul...?'

Vil du	Gå til
Lukke døren igen	3
Hive din bibel frem	15

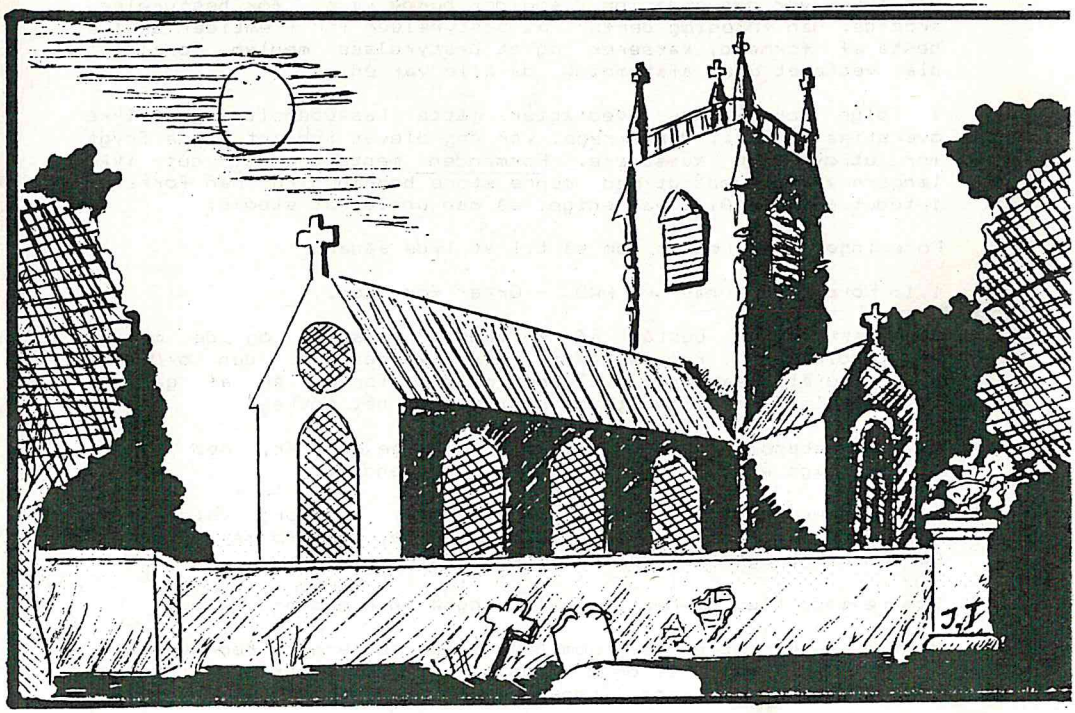
30) Hvem vil du råbe at du er?

Hastur	6
En præst fra Indremission	7
Julemanden	28

31) Det viser sig at det nye 'Fantasy spil' bliver det mest porsulære i HADK, og at alle eks. spillerne møder i kirke hver søndag.

Tillykke, du har vundet! Men ikke helt uden følger. Meld dig til formanden, og fortæl ham at du har løst modulet. Han vil derefter sørge for at du bliver forvist fra klubben, p.g.a din onde gerning.

32) Som du nok kan forstå slutter spillet her, Vi beklager men du er simpelthen for dum, når du ikke kan løse dette fantastiske eventyr i et forsøg. Du bliver nok nødt til at erkende at dine udsigter til at blive præst er meget vage.



REFERAT

Sådan forløb den ekstraordinære generalforsamling onsdag den 26. september 1990.

Mødeindkalderen var formand, Jesper Larsen.

Dagsordenen blev følgende:

1. Valg af dirigent og referent.
2. Ændring af stk 1.1, 5.1 samt 7.2 i foreningens vedtægter.
3. Valg af kasserer.
4. Valg af revisor.
5. Valg af bestyrelse.
6. Valg af formand.
7. Vedtægts tilføjelse.

ad. 1. Som dirigent blev Jesper Larsen valgt, og som referent blev Thomas Jakobsen valgt (hans referat bliver her bragt i modificeret stand), de blev begge valgt uden modkandidater.

ad. 2. Jesper Larsen foreslog at foreningens navn burde ændres fra Hvidovre og Avedøre Dungeon Klub til noget andet, da mange medlemmer, og ham selv inklusiv, fandt det latterligt. Alle de stemmeberettigede medlemmer var enige om at navnet var for dårligt, og efter en mindre diskussion blev der foreslået 2 alternativer.
"Rolle og Brætspils foreningen HADK.", 2 stemmer.
"HADK - Orker for fred.", 3 stemmer.
Der var ingen der undlod at stemme.

Formanden havde, siden sidste generalforsamling, konstateret at der ikke var den stemning, som der burde være, for bestyrelses arbejde. Han foreslog derfor at bestyrelsen for fremtiden skulle bestå af formand, kasserer og et bestyrelses medlem. Forslaget blev vedtaget uden afstemning, da alle var enige.

I følge foreningens vedtægter måtte kassebeholdningen ikke overstige 250 Kr., denne regel var dog blevet indført p.g.a frygt for utroværdige kasserere. Formanden mente dog at det ikke længere var nødvendigt med denne store begrænsning, han foreslog istedet 600 Kr. Alle var enige, så man undlod at stemme.

Foreningens nye regler kom så til at lyde sådan:

1.1: Foreningens navn er HADK - Orker for fred.

5.2: Bestyrelsen består af formand, kasserer og de menige medlemmers repræsentant, der vælges på den ordinære generalforsamling. Valgene gælder for et år af gangen. Suppleanter vælges i den udstrækning det ønskes.

7.2: Kassebeholdningen må ikke overstige 600 Kr, med mindre særlige arrangementer gør dette nødvendigt.

ad. 3. Som kasserer blev medlem nr. 4, Peter Liisborg valgt uden modkandidater. Han var ikke selv tilstede, men formanden Jesper Larsen overbragte hans ønske om at få hvervet.

ad. 4. Som revisor blev Bo Mertins valgt, også uden modkandidater.

ad. 5. Martin Lautsen blev valg som de menige medlemmers repræsentant, og som henholdsvis 1. og 2. suppleant blev Gerner Steen Gravang (nr. 23) og Kim Milvang (kommende medlem). Parterne fordelte selv

posterne imellem sig.

ad. 6. Jesper Larsen genopstillede som formand, og blev valgt uden modkandidater.

ad. 7. Grundet det store arbejde, som en formand laver, havde mødeindkalderen fremsat forslag om at denne betalte et reduceret og symbolsk kontingent. Der var 4 for, 0 (nul) imod og 1 undlod at stemme.

Forslagene for det reducerede og symbolske kontingent var:
25 Kr. pr. år, 0 stemmer.
50 Kr. pr. år, 4 stemmer.
1 undlod at stemme.

Stk. 3.3: Medlemmer betaler et af generalforsamlingen fastsat kontingent, dog betaler formanden 50 Kr. årligt.

Det modificerede referat er skrevet af formand, Jesper Larsen og medlem nr. 27, Thomas Jakobsen.



Hej du der!

Kan du reglerne til et eller andet rollespil, og synes du at det er kedeligt at der ikke er plads til dig, hver onsdag i HADK?

Klubben mangler spillemestere der gider at lave noget engang om ugen, og derfor har vi brug for dig. Inden du begynder med de go'e gamle undskyldninger om, at du mangler spil og ikke har nogle idéer til at lave dine egne, så slap lidt af og læs det her.

Har du prøvet at være spillemester før, kender du alt det besvær det medfører, og når man endelig er klar, så går det bare af Rø.... til. Eller har du ikke prøvet dette underholderne erhverv før, men bare har haft lyst til at prøve det, og ved ikke helt hvad du skal gøre. Kort sagt har du planer om at føle den glæde af total magt, der er forbundet ved at være spillemester i HADK, men har et problem eller er i tvivl, så kom og få en snak med mig.

Mit navn er Thomas Jakobsen (briller og mørk håret), og jeg har spillet rollespil i cirka 5 år. Jeg har ikke selv den tid der skal til, for at være spillemester i HADK, men jeg vil stille min erfaring tilrådighed. Jeg har godt check på reglerne til Drager og Dæmoner, D&D, AD&D og Elf Quest, men har derudover kendskab til flere andre rollespil.

Kom hen til mig, og få en hjælpende hånd til hvad som helst. Forklaringer af mystiske og indviklede regler, eller jeg kan hjælpe dig med at lave din egen rollespils verden og idéer til at køre en kampange deri.

Jeg kan også hjælpe med at finde, og event. rette nogle af de fejl, du måske laver når du sidder og styrer spillet. Tag dine bunker af bøger og forhåbentlig også en del egne notater med en aften.

Jeg lover ikke, at jeg kan gøre dig til en god spillemester, men jeg vil kunne hjælpe dig med at få del i det sjove, som rollespil er. F.eks. med råd om hvordan spillets grundplot ændres fra spil til spil, for spillerne er som regel glade for lidt afveksling.

Derfor vil jeg råde dig til at opsøge mig på et af klubbens spillemøder mellem kl. 18 og 20, og vi kan få gennemsnakket nogle af dine problemer.

Husk lige på den store fordel der er ved at rådspørge mig, jeg deltager yderst sjældent i nogen rollespil til spillemøderne (Som alle de andre lige så kvaliciferede rollespillere måske gør).

Så gør alle en stor tjeneste, kom og spørg, vi kan altid finde udad om det er noget jeg kan svare på.

Thomas Jakobsen
(autoriseret GM)

GANG BUSTER

'Velkommen tilbage til de vilde 20'ere med de berygtede gangstere, de store sprit-syndikater og Ford T'en. Du kan opleve de gode gamle dage med rollespillet GANGBUSTERS.'.

Sådan står der i hvert fald bag på TSR's "nye" 3. udgave af GANGBUSTERS, men da jeg spillede det i klubben, blev min oplevelse en helt anden.



Spillet benytter sig af enkle regler, men det koster til gengæld på realismen. Alle en karakters evner er procenter mellem 26 og 100, dvs. at man som spiller kan starte med at have 100 procent chance for at ramme en modstander (det kan selvfølgelig modificeres til 60 % hvis man hopper ned fra et tag, og skyder på en løbende modstander med sin riffel). Våbende giver en fast skade, der også gør spillet lettere at forstå og spille. Det betyder desværre at man ikke er særlig nervøs når man har 20 Hit Points, og står overfor en .45 der giver 7 i skade, og hvis man endelig skulle blive ramt 3 gange klarer man blot sit LUCK roll (1-50 %), og venter roligt på ambulancen (der selvfølgelig kommer inden 24 timer).

Selve idéen i GANGBUSTERS er at spillerne nærmest deles op i 3 grupper, Law Enforcement (FBI, politifolk og forbundsagenter), Private Professions (Privat detektiver og journalister) og Crime (diverse forbrydere). Spillet lægger op til at der sagtens kan være en af hver i en spillegruppe, selvom de hverken kender hinanden, møder hinanden, men måske har hørt om hinanden. En spilleaften foregår så på den måde at man måske har 3 grupper der spiller hvert sit scenario, som Judge'en (GM) veksler imellem efter behov. Det betyder i praksis at Judge'en forbereder 3 moduler + ligegyldige begivenheder så som bankrøverier, spritsmugling og gangster krige, til hver spilleaften.

Det positive i GANGBUSTERS, bortset fra de lette regler, er at der står en masse baggrundsoplysninger om hvad f.eks. en politimand, og en FBI-agent kunne tillade sig at gøre i 20'ernes korrupte dage. Der er også en god gennemarbejdet by, med personer og steder, som er godt beskrevet. Hvis man vil supplere sin viden til CALL of CTHULHU kan man eventuelt også bruge GANGBUSTERS som informations kilde.

GANGBUSTERS 3'rd edition fra TSR.
128 sider + stort bykort med tryk på begge sider.
Pris: 210 Kr. i Avedøre boghandel, HADK medlemmer 179 Kr.

J.L.

VEDTÆGTER

1 Navn og hjemsted:

1.1 Foreningens navn er HADK - Orker for fred.
1.2 Hjemsted er Hvidovre kommune.
1.3 Adressen er formandens adresse eller postboks.

2 Formål:

2.1 Er at forene rollespillere og brætspillere, og at udbrede kendskab til disse spil.
2.2 Foreningen varetager medlemmernes interesser, og repræsenterer dem overfor andre foreninger og offentlige myndigheder.

3 Medlemmer:

3.1 Foreningen optager alle, der er interesseret i rolle- og/eller brætspil, og som bor i Hvidovre.
3.2 Personer der ikke bor i Hvidovre kan optages efter bestyrelsens beslutning.
3.3 Medlemmer betaler et af generalforsamlingen bestemt kontingent.
3.4 Bestyrelsen kan ekskludere et medlem hvis dette ikke overholder

foreningens love, modarbejder foreningen eller skader foreningens omdømme.

3.5 En eksklusion skal behandles på først komne generalforsamling.

4 Generalforsamling:

4.1 Generalforsamlingen er foreningens højeste myndighed, og skal indkaldes med mindst 14 dages varslen, dagsordenen skal følge med indkaldelsen.

4.2 Forslag til behandling skal være bestyrelsen i hænde skriftligt senest 8 dage før generalforsamlingen.

4.3 Ordinær generalforsamling skal afholdes en gang om året inden den 15. marts.

4.4 Ekstraordinær generalforsamling skal afholdes inden 4 uger når mindst 3 bestyrelsesmedlemmer eller 1/3 af medlemmerne ønsker det. Indkalderne skal møde på den ekstraordinære generalforsamling. Der kan kun behandles det/de emner, der var årsag til at den ekstraordinære generalforsamling blev indkaldt.

5 Bestyrelse:

5.1 Består af formand, kasserer og de menige medlemmers repræsentant, der vælges på den ordinære generalforsamling. Valgene gælder for et år ad gangen. Suppleanter vælges i den udstrækning det ønskes.

6 Valg:

6.1 Alle valg i foreningen sker ved flertalsafstemning.

6.2 Kun medlemmer der ikke er i restance har stemmeret på generalforsamlingen. Der kan ikke stemmes pr. fuldmagt.

6.3 Foruden den i 5.1 nævnte bestyrelse, vælges på den ordinære generalforsamling en revisor, som ikke behøver at være medlem af foreningen.

7 Økonomi:

7.1 Regnskabsåret går fra 1/1 til 31/12, kasseren er ansvarlig for regnskabet og foreningens pengemidler.

7.2 Kassebeholdningen må ikke overstige 600 Kr., medmindre særlige arrangementer gør dette nødvendig.

7.3 Penge udover de i 7.2 nævnte, skal opbevares i/på bank/giro, og kan kun hæves af formanden og kasseren i fællesskab.

7.4 Revisionen foretages kvartalsvis. Revisoren har altid ret til at se regnskab og konti samt bilag til disse, når blot ønske herom er udtrykt telefonisk.

8 Ophør:

8.1 tilfælde af klubbens opløsning tilfalder eventuelle midler Kulturel Forvaltning i Hvidovre.

8.2 Foreningens midler skal benyttes til beslægtede formål efter medlemmernes bestemmelse.

Den reviderede lov er vedtaget på ekstraordinær generalforsamling onsdag den 26. september 1990.



Medlems kort

Alle medlemmer i klubben bliver nu forsynet med medlemskort. Vi har besluttet at indføre et sådant for at lette udlån, og for at gøre HADK mere attraktiv. Hvis du ikke er medlem af klubben får du selvfølgelig ikke et medlemskort, og bør straks melde dig ind. Kortet giver nemlig 10 % **RABAT i HVIDOVRE BOGHANDEL** på alle rollespilsmaterialer. Hvidovre Boghandel er i forvejen billigere end Fantask med de fleste spil og sourcebooks, men du får svært ved at finde lavere priser andre steder, når du handler ind med dit HADK-medlemskort (tah-taaa).

Nogle få eksempler:

	Fantask	Normal pris i AB	HADK pris
Cthulhu NOW	215, -	198, -	179,25
Middle Earth RPG	120, -	98, -	88,25
Call of Cthulhu	239,50	198, -	179,25
Torg	336, -	318, -	286,25
GURPS	239,50	198, -	179,25

Som du kan se, kan der spares helt op til 60 Kr. på een bog. Derfor er det nok en god idé at kigge i Avedøre Boghandel før du tager andre steder hen. Det er klart at han ikke kan have alt i butikken, men du kan sagtens bestille materialer hjem, uden det koster ekstra.

HVIDOVRE BOGHANDEL
Sadelmagerporten 4

Medlems nr. _____

Underskrift gælder t. og m.

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

HADK -ORKER FOR FRED, MEDLEMSKORT

Navn _____

Adresse _____

Post nr. + By _____

DD&D

Synes du at D&D-spillet er begyndt at kede dig? Mangler du inspiration til nye eventyr, men mangler du den fornødne kapital til at købe færdiglavede moduler?

Hvis du svarer ja til disse spørgsmål, eller hvis du gerne vil forbedre D&D-spillet, så læs videre. Hvis du svarer nej, så skrid !! Vi har ikke brug for morakkere.

Okay, nu vi er blevet de alternative begavede kvit, så lad os gå videre.

Først vil jeg fortælle lidt om, hvad det var jeg selv gjorde, da det almindelige D&D-spil begyndte at kede mig.

Jeg tog først reglerne fra Basic, Expert, Companion og Masters op til revidering. Jeg siede de mest hæmmende regler fra, og sammenlignede de resterende overfladisk med AD&D-reglerne fra Player's Handbook. Jeg tog spells fra AD&D-listerne (plus spell-listen fra Wizard' s Handbook) og en del andre ting og blandede det hele godt sammen med D&D-reglerne. Det giver et mere varieret udbud af spells i forhold til de katastrofalt



kedelige spell-lister i D&D. For også at gøre elverne mere interessante at spille, brugte jeg nogle af reglerne fra Elf Quest-spillet, fx har elverne i Elf Quest en egenskab til at "sende" til hinanden (tankeoverføring).

Handling og visse effekter tog jeg fra Dragon Lance-bøgerne (Chronicles og Legends. Her vil jeg også lige pointere een gang for alle de engelske DL-bøger er MEGET federe end de danske oversættelser.) og "War of the rings". F. eks. er NPC-kendere (kendarer på dansk) og hobbitter fra henholdsvis Dragon Lance og War of the rings ekstremt underholdende (mest for DMs) at have med i spillet. Da jeg havde gjort alt dette, tog jeg en blender og proppede det hele ned i den og tændte for kontakten. Efter ca. et kvarters omrøring tog jeg det hele op, og dermed var det nye udvidede D&D-spil født (for ikke at forveksle det med det ordinære D&D-spil vil jeg kalde det for DD&D - Dynamisk D&D).

Resultatet af mine anstrengelser var overraskende positivt. DD&D er nok det sejeste rollespil jeg har spillet til dato, måske med undtagelse af Call of Cthulhu.

Andre ting, der kan hjælpe på det falmede D&D-spil er hvis PC'erne udstyres (i løbet af spillet) med specielle kendetegn, der gør dem unikke. F. eks. kan jeg nævne, at jeg havde en M-U, der mistede sine øjne på 10'ene level. Først var han selvfølgelig helt knust over tabet, men senere lærte han at leve med det. Hans andre sanser blev (selvfølgelig) overudviklede, og tabet af synet blev reduceret til en lille pris for en udvikling i positiv retning. Da han senere tog på eventyr opdagede han at han var blevet immun overfor Light-spells (godt for dig, Jacob, så kunne du jo ikke blive blændet. red.). Folk havde også sværere ved at lyve overfor ham, da han nærmest kunne fornemme om folk talte sandhed (selvfølgelig kun til en vis grad). Han lærte også at gå omkring uden brug af stok, hans andre sanser hjalp ham. Det sejeste ved hans nye tilstand var dog, at en del af den magi, der var "oplagret" i ham (en anden ting, der gør en M-U'er sej at spille er hvis magien er en del af hans væsen) gjorde så at han fik røde "øjne", en slags livslys, der kunne paralysere almindelige mennesker med mindre de lavede et saving throw vs. Paralyse. Alt i alt var det et lille offer han ofrede mod langt større evner. Han var blevet unik...

Til DMs : Pas på hvilke evner I giver jeres PC'ere. De skal jo heller ikke blive for magtfulde på et alt for tidligt tidspunkt (aller-aller tidligst på Name Level). Det kan godt ødelægge spillet at gøre personer for magtfulde.

Idéer til det at gøre magien til en del af en M-U, kan hentes fra Dragon Lance-bøgernes Raistlin.

Hvis I nu er blevet interesserede i at vide mere om DD&D, så kontakt undertegnede gennem brevkassen eller i klubben. Hvis der er interesserede nok kan det godt tænkes at jeg vil stable et modul på benene (ikke et modul, der overstås på en enkelt eller to aftener, men et langt modul, der nemt kan komme til at vare uger eller måneder. F. eks. har jeg spillet med den blinde M-U i lidt over et halvt år nu. Spillet bliver ikke ringere af det, tværtimod). Det modul vil jeg så køre med interesserede i klubben...

Vest.

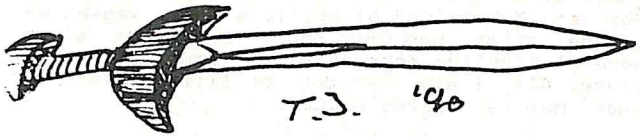
VIKING-CON

VIKING-Con nr. 9 var som sædvanlig ivrigt besøgt af rollespillere fra hele Danmark. Denne gang slog deltager-antallet rekorden, og det forløb ikke helt uden problemer. Det var reglen, i stedet for undtagelsen, at to turnerings rollespil foregik samtidig i samme lokale, og en misforståelse havde nær aflyst CALL OF CTHULHU I turneringen.

En interessant ny ting på connen var SAGA samt DANSK SPIL DESIGN 's bod, der var åben under hele træffet. Her prøvede Poul Hartvigson og Palle Smidt at sælge abonnenter på SAGA og gamle numre af TABU. Disse personer stod også for at arrangere både foredrag og CALL OF CTHULHU (SAGA) turneringen. Om CoC-SAGA modulet kan det siges at det holdt den sædvanlige standard på døde spillere, da ca. 1 1/2 overlevede pr. gruppe. Modulet vil i øvrigt blive bragt i SAGA nr. 4.

For første gang var der Live-roleplay på VIKING-Con, og efter Henrik Bisgårds udsagn forløb det godt. Der var enorm interesse for arrangementet, så folkene bag det måtte desværre udelukke en del.

J.L



POST

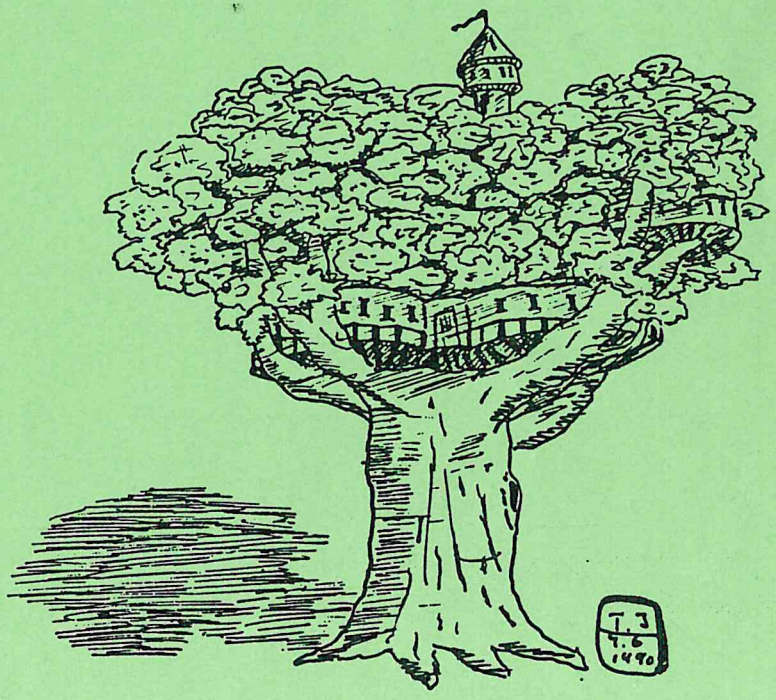
Jeg mener at have fundet stemning i klubben (jeg spurgte kun nogle få), for at klub-dagen kunne flyttes til fredag i stedet for onsdag som den er nu.

Grunden til at jeg foreslår dette, er at jeg adskillige gange er blevet opfordret til at fortsætte et spil, i et hjem, efter klokken 23.00 hvor vi skal være ude af lokalerne. Jeg synes det er en helt fed ting at fortsætte natten igennem med at spille, men da det er skole/arbejds dag om torsdagen (for de fleste) ser jeg ofte for mit eget vedkommende nødsaget til at afslå tilbudet.

Hvis klub-dagen blev flyttet til en fredag, vil der uundgåeligt komme konflikter med de fester der bliver holdt fredag aften (lørdag morgen), men på de dage, hvor der ikke holdes fester kan der jo så istedet fortsættes rollespil til et godt stykke ind i lørdag morgen.

Anders Due, mdl. 17

MEDLEMSLISTE



KONKURRENCE

På en con var der turnering i disse 4 forskellige spil: Blood Bowl, Dungeons & Dragons, Call of Cthulhu samt (selvfølgelig) Buck Rogers. Til disse spil var der 4 personer, med hver et fornavn, efternavn og en placering. Ingen af spillerne spillede det samme spil og ingen af dem opnåede den samme placering, de blev dog alle placeret inden for de 4 bedste.

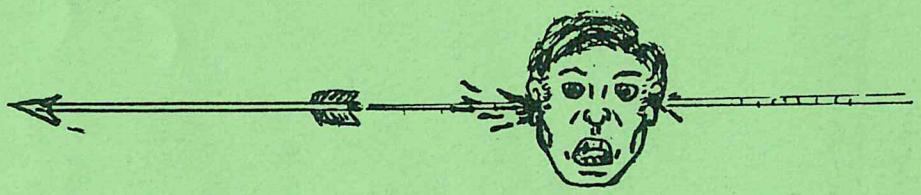
Det er din opgave at finde ud af spillernes fornavn, efternavn, placering og hvad de spillede. For folk der ikke allerede har gættet det bringer vi her lidt hjælp...

1) Buck Rogers-spilleren blev placeret som nr. 1.
2) Hverken Jensen eller Flemming spillede Dungeons & Dragons.
3) Dungeons & Dragons-spilleren kom på en 3. plads.
4) Brian blev nr. 4.
5) Søren Olsen blev bedre placeret end Jensen.
6) Blood Bowl-spilleren kom på 2. pladsen.
7) Hansen spillede ikke strategi spil.
8) Hansen blev bedre placeret end Brian.
9) Flemming blev bedre placeret end Jens, men han blev ikke nr. 1.
10) Flemming Pedersen spillede ikke Dungeons & Dragons.

Det kan i øvrigt være en god idé at opstille et skema, og bruge udelukkelses metoden.

Hvis du mod al forventning skulle løse denne opgave kan du skrive et brev til Jesper Larsen, inden den **1. februar 1990**. Eller du kan give ham et stykke papir med løsningen samt dit navn og medlems nummer oppe i klubben.

Præmien er **ILLUMINATI - THE GAME OF CONSPIRACY, LUKSUS UDGAVEN !**, som er sponsoreret af Hvidovre Boghandel.



HADK

Hvidovre Medborgerhus
Studielokale 1 + 2
Onsdage 18 - 23

- Alle er velkomne.