D&D HOLD Introduktion (Udleveres før start)

En gammel ruin ligger nær jeres hjemby Hotja.Indtil for nylig var det en fredelig ruin,men for nylig er nogle væmmerlige ghouls begyndt at hærge området og gnaske løs af sagesløse folk.

Fluks blev byens altid beredte militærkorps sat ind i opgaven.Man sendte 42 folk af sted en tidlig morgen.Om aftenen vendte der 2 tilbage,nemlig Jarl og Radagast. (hhv.kriger og ranger) (Alle de andre var dog ikke endt som ghoul-føde,men var stukket af da de kunne se hvor det bar henad.)

Byen blev da nødt til at anmode den lokale troldmand Mazirian om hjælp.For en passende sum og mod lovning om en passende bevæbnet eskorte gik han med til det.

Nogle "frivillige" blev hurtigt udvalgt til at ledsage Mazirian :

Radagast og Jarl

Mazirian's lærling Oregon

Carlo "den fede"'s nevø "lille" Sam

(Som onkel Carlo sagde til Sam :Det vil være godt for forretningen om vi gjorde en god gerning.)

Lederen af "den nye kirke " : Taliesin

Introduktion 2 (Udleveres når holdet starter .)

Ghoulerne blev sporet til den gamle ruin.I sneg jer ind og kom til sidst ind i en pyramideformet , næsten perfekt bevaret bygning.Ghoulerne måtte være her !

Mazirian lavede en beskyttelsescirkel mod udøde,da i var kommet ind i bygningen. Derpå fremdrog han en gammel bog (Som han iøvrigt havde siddet og læst i hele morgenen), og begyndte at opremse en meget lang formular.Under dette dukkede 3 ghouls op som tilskuere,men den magiske cirkel holdt dem på sikker afstand.

Mazirian blev færdig med oplæsningen,stirrede på ghoulerne, stirrede bagud gennem døren (Hvor i kunne se at det af en eller anden grund var blevet mørkt.),og satte sig til at mumle.

Herefter fik i at vide at formularen var gået galt,fordi der i bygningen var 2 udøde af mumie-niveau eller skrappere.

Endvidere kunne Mazirian fortælle at bygningen nu drev omkring i den æteriske plan,men at en ny oplæsning af formularen ville kunne bringe tingene i orden,såfremt de to udøde blev destrueret.Om senest to timer vil bygningen blive blæst over i det astrale plan og i vil være fortabte.

Mazirian sætter sig til at forberede formularen.Såvidt i forstod på ham ville han kun forstyrres,hvis i har en meget god grund til det.Tilsyneladende forventer han at i gør et eller andet.....

Oplysninger om udøde (højt niveau)

Mumie: Kan ved berøring overføre en sygdom,som man vil dø af på få måneder.Kan kun såres af magiske våben og disse giver kun ½ skade. Synet af en mumie kan paralysere folk med angst.Mumier er sårbare overfor ild.

Spectre: Delvis immateriel.Stjæler livsenergi ved berøring. Kan kun såres af magiske våben.

Spøgelse: Ser så uhyggelig ud,at man risikerer at blive ældet 10 år og ikke tænke på andet end at slippe væk bare ved at se et.Spøgelser er helt immaterielle,men kan materialisere sig og ved berøring ælde folk. De kan også forsøge at besætte folk.Spøgelser kan kun såres hvis de er materielle og da kun med sølv-våben eller magiske våben.

Vampyr: Udsuger livsenergi.Kan kun såres af magiske våben,men vil hurtigt regenerere sår.Kan forvandle sig til tåge eller en flagermus.Kan kontrollere folk ved at se dem ind i øjnene.Hader hvidløg, spejle og kors.Kan kun dræbes (her) med træpæl gennem hjertet.

Lich: Troldmand og/el. præst,som er blevet udød.Kan kun såres af magiske våben.Kan paralysere v. berøring. Immun mod kulde,elektricitet m.m.

Oplysninger om udøde (lavt niveau.)

Skeletter: Programmeret med en simpel kortfattet ordre el. styret af troldmand/præst med direkte (mundtlige) ordrer.Halv skade fra skarpe og spidse våben.

Zombies: Som skeletter,men skarpe og spidse våben giver normal skade.Meget langsomme.

Ghouls: Lavt-intelligente degenererede mennesker.De kan paralysere ofre med deres lange kløer.

Skygge: Næsten usynlige.Lever af at stjæle livsenergi fra andre væsener.Overlever man et angreb,vil livsenergien komme igen efter ca.en time.Kan kun såres af magiske våben.

Wight: Ligner ghouls,men i stedet for at paralysere vil de udsuge livsenergi.Dette kommer ikke igen. Wight's kan såres af sølv og magiske våben.

Ghast: Ligner ghouls,men udsender en ildelugtende stank. Er langt mere intelligente end ghouls og vil ofte lede disse.

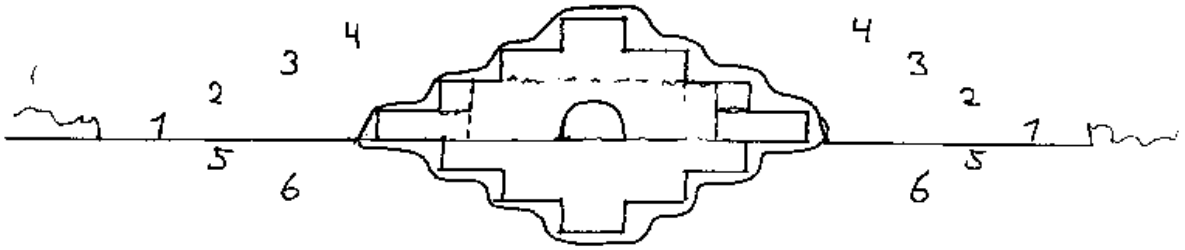
Wraith: Næsten immaterielle.Suger livsenergi som wights.Kan kun såres af sølvvåben og magiske våben.

I ved hvordan disse udøde ser ud (De bliver beskrevet af Mazirian) og DM skal sige hvilke monstre i ser når i ser et af disse,medmindre der ovenfor står at de ligner hinanden.

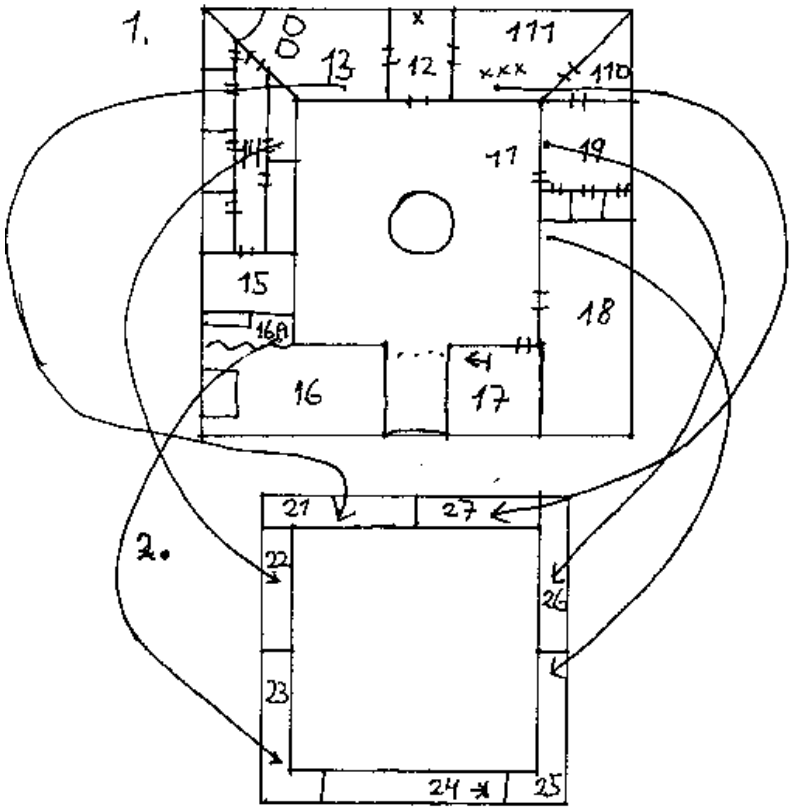
Nogle retningslinier for DM's

1. Der benyttes et gennemsnitssystem for alt andet end "to hit" således at f.eks. d8 altid er 4 eller 5 .
2. Monstrene bliver altid i deres tildelte rum medmindre spillerne da provokerer dem voldsomt.En undtagelse er Ghast'en (rum 15)
3. Lad altid spillerne få initiativet.Lad endvidere altid assassinen overraske monstrene hvis han sniger sig afsted alene.Undtag dog ghasten og lich'en .
4. Undgå situationer hvor spillerne bliver slagtet i starten . Lad her f.eks. en tvivl komme spillerne til gode , eller lad en få "en god ide".Vi kan altid diskutere det bagefter.
5. Lad figurene bevæge sig en hex pr runde pr. " de har.Kun hvis man laver en charge i lige linie kan man bevæge sig mere end et felt og angribe.
6. At lytte ved døre vil give nogle karakteristiske lyde hvor der er ghouls,og en hvisken ved skeletterne.Her vil det altid lykkes alle andre steder vil det altid mislykkes.
7. Rangeren kan se spor af alle monstrene på niveau 1 .Ghoul'erne kommer aldrig over i ghastens afdeling (12-15)
8. Ingen døre er låste eller binder,med undtagelse af de wizard-lock'ede døre på niv.3 og lemmene i rum 16A .
9. Scrolls og lignende virker her altid 100% .
10. Sedlerne med oplysninger om udøde udleveres hvis nogen spillere begynder at diskutere udøde.DM fortæller da at Mazirian måske ved noget om dem.Hvis de ikke vil forstyrre ham,kan DM spørge igen når de evt.kører fast i en diskussion.
11. P.gr. af manglende tid har jeg ikke fået lavet komplette beskrive af monstre.Det anbefales at man lige går MM igennem og læser hvad der står om de relevante monstre.
12. Da det er meningen at dette skal være en konkurrence,opfordres DM'er til at skrive spillernes gode og dårlige ideer ned.Det skal ikke være alle små detaljer,men f.eks. når en figurs specielle egenskaber udnyttes godt eller forsømmes groft.

OVERSIGTSKORT KUN FOR DM'S

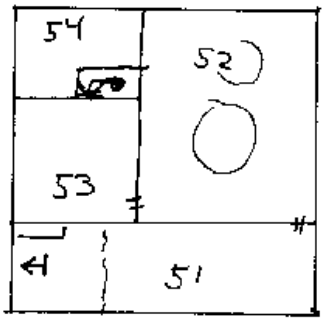


1.

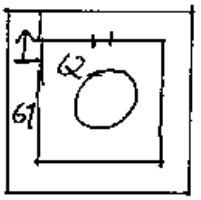


2.

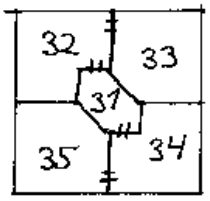
5.



6.



3.



(7) 62A

4

VIKING - CON 4

Ydre forhold : Man kan godt gå udenfor pyramiden,men det er ret mørkt og der er ingen tyngdekraft,så man risikerer at flyde væk.(Kun selve pyramiden og de underste etager er her)
Indenfor er der lys over det hele,en behagelig temperatur og et helt normalt tyngdefelt.Indervægge er 1'tykke (dvs. detect magic går igennem 1 væg,lgt.bolt kan smadre en væg) og ydervægge er 1 meter (lgt.bolt kastes tilbage)

11. Her lusker 3 ghouls rundt.Hvis spillerne er lidt smarte skyder de dem ned med missiler før de går ud af Mazirians beskyttelsescirkel (Som ikke er en standard-formular:Den holder alt ude hele scenariet.)
Vandbassinet indeholder en WATER WEIRD ,som vil begynde at forme sig (på 2 runder),såsnart noget forstyrrer vandet. Den vil så blive der resten af scenariet (undtagen når den for en kort bemærkning kommer under 0 hp) medmindre den fjernes med purify water el.sweet water (Vil automatisk virke.) Iøvrigt skjuler dampen hullet op til rum 31 .

12. Straks man stikker hovedet indenfor her vil man se hovedet af en rød drage parat til at ånde på en.Den vil også ånde hvis man ikke hurtigt lukker døren igen,dog vil den eneste effekt være at snavset går af ens tøj.Der er kun hovedet,og tøjrensemekanismen kan slås fra med et håndtag ved siden af.

13. I denne stue er der en evigt brændende kamin,en bogreol med nogle uinteressante og uforståelige bøger og et meget livagtigt landskabsmaleri.I sidstnævnte kan man se nogle modne æbler på et æbletræ nesten somom de var inde i stuen.Faktisk kan man også plukke af dem,man kan endda gå ind i maleriet (surprice,surprice).På den anden side kan man ikke se tilbage ejheller komme tilbage,så DM må oplyse spillere der går ind i maleriet at de ikke må sige noget.Når/hvis de andre finder på en måde at få ham/hende tilbage igen,må de selvfølgelig snakke i .At spise et æble vil hele 1 hp.Man kan max. finde 20,hvoraf kun de 5 kan plukkes fra stuen.

14. En række højst uinteressante rum,men hvis spillerne insisterer på at spilde tid her,så lad dem gøre det.

15. Herinde holder en GHAST til.Husk at spillerne skal lave et ST mod paralysation når de er 10' (3 felter)fra ham,eller de har -2 på "to hit" indtil de igen er væk (Og et passende antal runder-5-er gået).Som det eneste monster her vil han forsøge at stikke af fra sit rum.Lykkes det,vil han hente alle ghouls (17-110,24-2' og forfølge fredsforstyrrerne.Ghasten er leder af ghoulerne.I hans skrivebordsskuffe vil man finde (hvis man undersøger rummet en dagbog,skrevet på et andet sprog end de andre bøger her.Både Oregon og Sam vil kende sproget.(Det er meget gammelt.)

16. Her ligger et lille kapel for en gammel og glemt religion,som hverken er specielt god eller specielt ond.I rummet sidder 12 skiggelser iført kutter så man ikke kan se at de er SkELETTER. Der fremstillet med en variant af animate (faktisk har den i dagbogen nævnte gud nok haft en finger eller to med i spillet), som gør at de hele tiden sidder og mumler uforståeligt.(Kan høres,hvis man lytter ved døren.).Kommer nogen ind og snakker eller blot er iført rustning (læder excl.) uden at have sagt at de hvisker,vil alle 12 tysse på dem og pege på gardinet ind til 16A.Det regnes ikke som at sige noget her når en spiller fortæller DM hvad han/hun gør.Anden gang man larmer (dvs. i en ny runde),vil man atter blive tysset på,tredie gang angriber de. Første gang de tysser,vil man se at de er skeletter.Alteret er komplet uinteressant.(Men igen behøver DM ikke at sige det højt

16A Her står en reol hvori der ligger en masse papyrusruller.Nogle af dem sidder fast og kan ,hvis de trækkes ud i den rigtige rækkefølge åbne lemmen til trappen til 51 .(7 af dem).Resten indeholder kun oplysninger ,som måske ville være interessante for en historiker,men ingen her forstår sproget.Lemmen i loftet vil kunne åbnes med en knock.Der sidder en sammenklappelig trappe ovenpå lågen,som så vil foldes ud.

17. Her er 3 GHOULS.De vil overfalde alt levende.I kasserne kan man fin en del mumificeret mad.(Det bider ikke.)

18. 3 GHOULS.Ellers er her blot afgnavede knogler.

19. 3 GHOULS (Det begynder at blive trivielt,hvad spillerne også skulle kunne finde ud af.).I de små rum ligger resterne af nogle mennesker fra egnen.

110. 3 GHOULS. Skabet er tomt.

111. 3 GHOULS. Der er rester fra deres måltid på bordet.

2. Dette er en række magasiner,som man har adgang til via lemme i loftet med sammenklappelige stiger.En gang har nogen sikkert kendt den kommando,som åbnede og den som lukkede.

21. Her står en WIGHT og passer nogle gamle bøger.Han vil kun angribe, hvis man går helt op.Af bøgerne kan kun 1 bruges.Det er en Book of Infinite Spells,som dog kun har en Disintegrate og to tomme sider tilbage.Kun Oregon kan bruge bogen uden at studere den i længere tid (end man har her.).Han vil også vide at man ikke kan bladre baglæns i den.Med bogen vil man kunne disintegrere 1 monster,dog ikke Lich'en eller spøgelset mens det er i sin diamant;det vil dog ødelægge diamanten så spøgelset vil begynde at materialisere.se hhv. 62 og 41 .)

22. Her ligger nogle sprøde gamle lagener og bl.a. et gammelt reb.Tager man sidstnævnte op og prøver at bruge det til et eller andet, vil man opdage at det er et Rope of Climbing.

23. Imellem en masse gammelt ragelse,som brugtes af den forsvundne præst,kan man finde to små flasker.Smager man på dem,vil den ene smage surt og den anden sødt.Oregon (eller Mazirian) vil derimod vide at det er hhv. Healing Potion og Sweet Water Potion,hvis de smager.(Sidstnævnte heler 7 point.)

24. 3 GHOULS,spil til faldgitter og tønder med olie.

25. 3 GHOULS,hø og knogler.

26. 3 GHOULS,2 døde soldater fra Hotja.

27. 3 GHOULS,gamle møbler.

31. Man kommer her via hullet i gulvet,dvs. kun levitate eller Rope of Climbing kan skaffe adgang hertil.Der er en del damp herinde, men det vil ikke brede sig til de andre rum.De to døre har Wizard Locks,og det vil tage det meste af en halv time at bryde dem op (Sig det til spillerne.),så her må bruges knock (evt Disintegrate Husk at dørene lukker sig igen.(og låses) efter 10 runder,hvis der da ikke sidder noget i vejen.

32. Laboratorium.Det eneste interessante her er den brune plet.Det er Brown Mold.Bare at komme indenfor 1 felts afstand giver 5 hp skade.Bliver man der (f.eks. kom under 0 hp),vil man miste 18 hp pr. runde. Er nogen dum nok til at lave ild herinde,vil man få brown mold i hele rummet.(Men så heller ikke længere- også BM må pænt holde sig i sit rum.)

33. Dette rum hænger sammen med 35 via 41 .Et klart,lettere blåligt og pulserende lys fylder rummet.(Ca. 1 puls i sekundet.).Lyset kommer fra diamanten i rum 41 (s.d.).På bordet ligger en opslået bog for mindre pæne troldmænd.Hvis Oregon kigger i den mister han 5 hp,andre vil ikke forstå det. VIGTIGT : Lyset pulserer,det blinker ikke bare.(dvs.det virker levende,men det skal, man ikke direkte sige.)

34. Husk at døren herind har wizard lock.På gulvet er et fint lag støv (støv andre steder forsvinder ellers langsomt på magisk vis).Man kan se at her står en statue af et uhyggeligt monster herinde.Går man ind uden specielt at gøre opmærksom på at man ikke vil hvirvle støvet op,sker følgende : Støvet er noget specielt "Dispel Magic"-støv (Her er nok til ca. 20 Dispel Magic på gulvet.).Statuen er en GARGOYLE som er blevet forstenet.Støvet vil ophæve forsteningen og monstret vil angribe.
I reolen står en spell-book i 8 bind,som Mazirian sikkert vil blive overordentlig glad for.Sengen er en magisk seng,der reder sig selv,giver behagelige drømme og vækker brugeren når man skal op eller der kommer noget indenfor 3 meters afstand.

35. Se også 33. Bogen her er bind 2 af den i rum 33. Der står bl.a. en hel del om udøde.

41. Der et spøgelse (GHOST) i den store diamant på piedestalen (anslået værdi 10000+ gp).Spøgelset kan fornemme når nogen står på trappen eller på forhøjningen.Det vil forsøge at besætte folk her.(en ad gangen).Lykkes det,vil det få den pågældende til at angribe de andre (ikke med spells.),men alle har et ekstra ST i slutningen af hver runde.Når der ialt er klaret 4 ST (Iøvrigt vil spillerne vide at noget forsøgte at kontrollere dem.) vil spøgelset materialisere.(Når man klarer sit ST og er besat vil man sende spøgelset tilbage i diamanten.Der vil ikke være nogen synlig overførsel! Spøgelset kan kun besætte på trappen og ovenfor,men kan kontrollere i både rum 33,35 og 41, de tæller her som 1 rum.)

Mens spøgelset er i diamanten,kan man kun ødelægge diamanten. (Spøgelset vil da materialisere sig.).Det tager 2 hele runder før materialisationen er afsluttet.Herunder er spøgelset ret sårbart.(AC 8 o.s.v.).Ved slutningen af den anden runde vil man kunne se spøgelset tydeligt,og skal lave ST.(Lad spillerne slå om hvis ikke mindst 1 klarer det.).Bliver man skræmt,vil man flygte ad nærmeste vej helt ned til 11.Dog vil en låst dør stoppe en.
MAN KAN UNDGÅ AT BLIVE SKRÆMT, HVIS MAN (FØR ST) SER VÆK, MEN HAR DA -4 "TO HIT".

41,fortsat : At falde ned i bassinet giver 4 hp skade + evt. at monstret der får et angreb,før man når at komme væk.(Se 11).Diamanten kan tages med hvis spøgelset er væk,og man ikke har ødelagt den.

51. I modsætning til alle andre steder er her svag belysning.Man kan tænde bål,lyse og bruge spells alt det man vil,men her vil vedblive at være halvmørkt.På gulvet er en linie,hvor der med speciel magisk skrift så alle kan forstå det står:"Ingen adgang for uvedkommende".Overtrædes denne linie,vil man efter ca. 5 meter (felter blive angrebet af 5 skygger (SHADOWS).Man vil få -4 på at ramme de og de vil få +2 på deres første angreb p.gr. af mørket. I skabet hænger der 7 kapper (umagiske) ,hvis eneste funktion er at skyggerne ikke vil angribe en der har en sådan på.Uden på skabet er tegnet et symbol,som Oregon kan genkende som en beskyttelsesrune (men den er heller ikke magisk.)

52. Her er 2 pentagrammer,hvori der står noget som kun Oregon kan forstå.Hvis han læser det (undlader at sige at han ikke læser det højt) vil det pågældende pentagram være aktiveret.Fordi man i øjeblikket befinder sig midt mellem to planer,vil pentagrammer-virke som envejs-kraftfelter.Hvis det læses udefra vil ingen kunne komme derind før nogen udefra er kommetind/har sendt nogetind.Læses det indefra gælder det omvendte.Oregon er ikke særlig kendt med pentagrammer,så medmindre han klarer et ST, vil han lave noget galt og få pentagrammet til at virke begge veje Man kan da kun få ham ud,hvis man får fat i Mazirian.

53. Laboratorium.På en seng ved døren ind til 54 ligger en 6. niv. fighter i Temporal Stasis.Han vil vågne op hvis nogen kommer indefor 2 felter af døren (til 54) eller nogen gør klar til at udøve vold mod ham (ikke først når de har gjort det.).Han vil ikke lægge sig til at sove igen,når han først er vågnet.Han er udstyret med ringbrynje,skjold og langsværd.Leder man lidt i rodet herinde, vil man finde en lille flaske med noget der smager surt,eller hvis Oregon smager kan identificeres som Heal Potion (7 hp igen).

54. ret uinteressant rum. Finder man på at lede efter en hemmelig dør på den "norlige" sydvæg,vil man opdage en reol,der kan drejes og bagved er en trappe ned.

61. Kun med en"silence" som man ikke har vil man kunne hindre lich'en i 62 i at høre når man kommer forbi her,fordi alle lyde forstærkes. Dog vil Sam alene have normal chance for MS.

62. Idet man åbner døren vil man se en LICH stå på kanten af det cirkelformede hul.Lukker man ikke straks døren,vil han fyre en formular af.

Lich'en har det ikke særligt godt.Han kan næsten ikke bevæge sig,hvorfor han kun har AC 5 og bruger dobbelt tid på sine spells Inden man kommer ind,vil han have kastet en Project Image (Han kan lave 3 ialt og de varer i 20 runder,så han vil have en klar min. de første 3 gange man kigger ind.De spells han fyrer af er nævt nedenfor i den rækkefølge de bruges,så de kan streges ud efterhånden.Han vil altid først angribe dem der står nærmest hans krop,og via Projektet Image vil alle spells kunne laves på normal tid.Når nogen rammer hans billede (i denne forbindelse hvis de bare slår nok til at ramme AC 10) , vil man se at det ba gør igennem ham og han vil grine fælt.Udløber hans spell (P.I.) ,får nogen afbrudt forbindelsen ved at stille sig mellem Lich'en og hans Proj.Im. (Den forsvinder da.) eller er hans hans krop alvorligt truet,vil han spille død.Er nogen dum nok til at røre ham da,får de 6 hp skade og skal lave ST mod at blive paralyseret Herefter vil han lave en ny P.I. ,hvad der vil give spillerne en runde til at forsøge at ødelægge hans formular.Der er permaner magisk kulde nede i hans hul (61A) ,men ikke nok til at give skad over kortere tidsrum.

Spells i rækkefølge (Bemærk at spells ikke kan ødelægges ved at ramme hans Projected Image.)

Hold person (mod 1 ,dvs. -3 på ST)
Feeblemind (Har han set en lave spells,er det mod denne snarere end den forreste.Oregon har -4 ,Taliesin -1 på ST)
Hold person
Flesh to stone (Mazirian vil kunne ophæve den)
Hold person
Magic missile (32 hp til en ,16 til hver hvis to står i nabofelter.)
Feeblemind
Hold Person
Magic missile
Slay living (omvendt Raise Dead , ST eller dø .)
Hold person
Magic missile
Power word : kill (dræber 1 uden ST) (2 gange,herefter 2x magic

DM's checkliste monstre

MV	navn	TO HIT AC 0	DAM	EGEN AC/HP	ST	GIFT/PAR	ANDET
12"	skelet	19	3-4	7	5	14	(17)
9"	ghoul	16	2+p/2+p/3-4	6	9	14	17
12"	shadow	16	3-4 +sd	7 *	16	13	16
12"	wight	15	2-3 +ld	5 *	21	13	16
15"	ghast	15	2-3+p/2-3+p/4-5	4	18	13	16
-	ghost i diamant	(Kan ikke skades.)					
-	under materialisation	-	-	8 *	34	-	11
9"	materialiseret	10	ælde(2x=død)	8 *		-	11
(6)0"	lich	-	spells	5*(fem)	24	-	6
9"	fighter i kælder	16	4-5	4	44	11	14
9"/15"	gargoyle	15	2/2/3-4/2-3	5 *	22	11	12
12"	water weird	13	par st el.drown	4	(15)	-	12
-	brown mold	auto 5'(1 felt)	5 el.18 pr.rnd	-	- (kulde vil stoppe det i 3 timer)		
12"	Mazirian	16	1-4 el spells	2	28	11	6

p :- save vs.paralization hver gang man rammes

sd: mister 1 point styrke i en time (for Jarl :18/18,18,17,)

ld: tager permanent 1 niv. mht.hp tages 1/6 hhv.1/7 rundet ned.

*: KAN IKKE RAMMES AF ALM. VÅBEN

Ghost's magic jar (ST for pc's) :

Jarl 12 Radagast 10 Sam 9 Dregon 6 Taliesin 8

(Spøgelset vil få personen til at angribe omgående.Ved slutningen af runden slås der igen.Lykkes det da,ryger monstret tilbage i sin diamant.)

Mazirian's eventuelle hjælp (Kun hvis spillerne er kørt helt fast) :
Find et passende 1-5 niv. spell og et passende sted han kan fyre det af.Han har ép del,om ikke andet så på scroll .

Diverse fortolkninger af formularer (for DM og spillere) :

Magic missile: Går efter et væsens livsenerge (eller dertil svarende for udøde) og vil således altid ramme et eller andet sted,men man kan ikke vide hvor.Den kan kun bruges monstre,dyr,planter og "persons" .

Neuralize poison : Vil virke hvis den kastes indenfor den tid hvor en slow poison af tilsvarende niveau sal kastes (1 turn pr. niveau).

Cure light wounds (clw) :Kan enten give 4-5 hp igen eller afhjælpe chock,paralysering o.a.

Purify water: Vil fjerne al gift,mikroorganismer og urenheder fra vand.Man kan ikke fjerne organisk materiale fra vandholdige levende væsener,medmindre disse er mikroskobiske eller indeholder ekstremt meget vand.

Cure serious wounds (csw) : Som clw,dog vil den give 10 hp igen.

Om assassin egenskaber

Move silent: Der skal ikke slås for det hvis f.eks. andre laver meget larm.(slås!)

Hide in shadows :Foretager andre sig noget,der afleder opmærksomheden (f.eks. slås) vil man have dobbelt chance, medmindre det er meget lyst.

Assassination : Kan anvendes hvis modstanderen ikke har opdaget én,og kun da. Man skal først forklare hvordan man agter at udføre drabet.Hernæst slår DM på tabellen.Lykkes det ikke slår man dernæst for om man ramte,og kan så evy.give skade selvom drabet "mislykkedes".(også med backstab) .Man får ikke nogen evne til at dræbe noget på en måde man ikke normalt kunne,eller til at dræbe noget man ellers ikke kan skade.

Backstab : Bonus for magiske våben ganges op.Skadebonus gør ikke.

Tekst i dagbog (kan læses af assåsin og magicuser)

....

Den lille ovenpå har igen i dag været ude at jage trolde. Det er en stor trøst at han næppe vil fylde huset med trofæer fra sine jagter.Jeg har snart fået nok af det dragehoved.

...

Hvor jeg dog fortryder at jeg tog på den rejse.De har dræbt samtlige præster og tilhængere på grund af den lille sag med skatte indbetalingen.Men mine hænder er bundne. Hvis nogen skulle straffes måtte det være dem alle,og det kan jeg ikke.

...

Jeg frygter også for den hellige faders helbred.Han lusker omkring i sine kældre hele natten,og jeg hører underlige skrig dernede fra.Der er døde og døende overalt,og jeg frygter vi har pådraget os en guds vrede.

...

Det er slut nu. De har begge fortalt mig at de har en måde at overleve på,men jeg tror de er gale.Jeg vil lægge dagbogen her i skuffen,og så vil jeg gå ud af citadellet, ud af byen og fortsætte til jeg styrter død om.

Sam
7. niv. assassin
str 12
int 13
wis 11
dex 17 (+2 på missilangreb)
con 13
chr 11
hp 31
ac 4

udstyr :
vælg for op til 100 gp.
læderrustning og skjold
kortsværd +2
kortbue m.pile

PP 55
OL 52
F/R T 40
M S 45
His 36
CW 90
BS x3

Radagast
6.niv ranger
str 13
int 14
wis 14
dex 13
con 14
chr 12
hp 36
ac 2

udstyr:
vælg selv for op til 100 gp
flammesværd (lang-) +1 (+4 mod udøde,+3 mod kuldebrugende,+2
chainmail mod regenereren
shield
langbue m.pile

Jarl
6. niv fighter
str 18/18 (+1 th/+3 dam)
int 10
wis 9
dex 14
con 15 (+1,er lagt til)
chr 13
hp 53
ac 2

Udstyr:

vælg selv for op til 100 gp
langsværd +1
platemail
shield
potion of healing
kortbue m. pile

Oregon
6. niv.troldmand.
str 12
int 16
wis 9
dex 15
con 18 (er indregnet i hp)
chr 10
hp 33
ac 9

udstyr :
vælg for 100 gp
stav
div. spell-komponenter
scroll med cold cone og Rary's mnemonic enhancer
en flaske med universel modgift (1 dosis)

Huskede formularer :
1.niv : magic missile (3 stk) detect magic
2.niv. levitate knock
3.niv. fireball lightning bolt

Taliesin
7.niv.druide
str 12
int 13
wis 16 (+2 mentale angreb)
dex 15 (er indregnet i ac)
con 11
chr 15
hp 37 ac6

udstyr:
vælg for op til 100 gp
læderrustning og træskjold
egetræsstav og en del mistelten
2 flasker helligt vand.
scimitar
scroll m. cure disease og fire trap

Formularer (du har husket i øjeblikket) :

1.niv.	Purify water	detect magic	faerie fire (2 stk)
	shillelagh (2 stk)		
2.niv.	obscurement	produce flame (2 stk)	
	clw (2 stk)		
3.niv.	protection from fire	neutralize poison (2 stk)	
4.niv.	cure serious wounds		