

Noter til "A Friend In Need": Følgende bør rettes for at modulet kan køre som AD&D 2nd Edition.

- s. 3: Thistledown: CW 60%; MS 95%; Ingen Stone with Bluelight (cantrip fra UA); Oil of Sharpness er fra UA, de nødvendige informationer står på PC-sheet.
- s. 3: Glimmerwing: Kan angribe unarmed, men dette bør være sidste nødløsning; Air Elemental, check MC1.
- s. 3-4: Dylandwyriel: Ingen leather armor (AC 7).
- s. 4: Cygnythia: Er ikke sværre at overraske end andre; Tracking kører på Wis+1; Hendes MR er på 6% i svane form; I svane form har hun +2 på surprise rolls.
- s. 4: Cassius: 32 hp; Shoes of Fharlanghn er fra UA.
- s. 4-5: Benthroewyn: Inflicts lycanthropy: 1% per hp damage.
- s. 7: 70 degrees (Fahrenheit) = 21°C
- s. 7: Benthroewyns shack er ikke med på kortet.
- s. 8: Tracking: Der bør være følgende modifiers: 17 heste og 18 mennesker tæller som 34+18 personer (+26 modifier), tidsmæssigt er der gået 12 timer (-1 modifier), samt 6 timer med regn (-30 modifier), samlet modifier er -5.
- s. 8: Firefriends (2): AL NG; Int Low; AC 4; Mv 3, Fl 15 (B); HD 1+4; hp 9 each; THACO 19; #AT 1; Dmg 1d2; SA once per turn fire light beams 14' for 5d4 damage (save vs. wands for half damage); SD Not harmed by electricity or fire; S S (1'); ML 11; XP 120 each. ~~INIT 20~~ (BITE), +3 (BEAM)
- s. 8: Mountain Lion: AL N; Int Semi; AC 6; Mv 12; HD 3+1; hp 16; THACO 17; #AT 3; Dmg 1d3/1d3/1d6; SA if both front claws hit rear claws rake for 1d4/1d4 damage, spring 15' up or 20' ahead; SD surprised only on a 1; S M (4'-5'); ML 11; XP 175. ~~INIT 10~~ +3
- s. 8-9: Al-mi'raj (16): AL N; Int Ani; AC 6; Mv 18; HD 1; hp 5 each; THACO 19; #AT 1; Dmg 1d4; SD acute senses; S S; ML 11; XP 15 each. ~~INIT 10~~
- s. 9: Spider, Large: AL N; Int Non; AC 8; Mv 3, Wb 12; HD 1+1; hp 7; THACO 19; #AT 1; Dmg 1; SA poison (save +2, damage 15, 0 if save); S S; ML 7; XP 175. ~~INIT 10~~ +3
- s. 9: Stirges (8): AL N; Int Ani; AC 8; Mv 3, Fl 18 (C); HD 1+1; hp 6 each; THACO 17; #AT 1; Dmg 1d3; SA Blood drain (1d4 points per round until 12 points total); S S; ML 8; XP 175. (~~INIT 10~~ +3
- s. 9: Cockatrice: AL N; Int Ani; AC 6; Mv 6, Fl 18 (C); HD 5; hp 28; THACO 15; #AT 1; Dmg 1d3; SA Petrification; S S (3'); ML 12; XP 650. ~~INIT 10~~ +3

- s. 11: Mahogany: AL N; Int Exec; AC 2; Mv 0; HD 20; hp 120; THACO -; #AT 0; Dmg 0; SD soul-linked to dryad; S L (70'); ML 20; XP -.
- s. 13: Cassia: AL N(CG); Int Avg; AC 5; Mv 18; HD 3+3; hp 20 (15); THACO 17; #AT 2; Dmg 1d6/1d6; S L; ML 15; XP 120. **INIT +6**
- s. 13: Claudius: AL N(CG); Int Avg; AC 5; Mv 18; HD 2+2; hp 14 (9); THACO 19; #AT 2; Dmg 1d6/1d6; S L; ML 15; XP 65. **INIT +6**
- s. 13: Grewsum, Ugli, Grotesk, and Meen: Gargoyles (4): AL CE; Int Low; AC 5; HD 4+4; ; hp 24 each; THACO 17; #AT 4; Dmg 1d3/1d3/1d6/1d4; SA one claw (1d3) replaced by hatchets (1d6/1d4); SD only hit by +1 weapons; S M (6'); ML 11; XP 650. **INIT +3 (NATURAL) +6 (HATCHET)**
- s. 14: Chiron: AL N(CG); Int Avg; AC 5; Mv 18; HD 4; hp 28; THACO 17; #AT 2 or 3; Dmg 1d6/1d6 + weapon; SA +1 spear; S L; ML 15; XP 175. **INIT +6 (NATURAL) +5 SPEAR**
- s. 16: Fudge & Nut: Brownies (2): AL LG; Int High; AC 3; Mv 12; HD ½; hp 3 each; THACO 20; #AT 1; Dmg 1d3; SA Spells; SD Save as 9th level cleric; S T (2'); ML 12; XP 175. De har følgende spells: **INIT +2 (SWORDS)**
 L1: Ventriloquism, Dancing Lights, Protection from Evil ⁺¹ ⁺¹ ⁺¹
 L2: Continual Light, Mirror Image (3 images) ⁺²
 L4: Confusion, Dimension Door ⁺¹
- s. 16: Champion: AL N; Int Ani; AC 7; Mv 15; HD 3+3; hp 21; THACO 17; #AT 3; Dmg 1d8/1d8/1d3; S L; ML 10; XP 120. **INIT +6**
- s. 17: Needleman (4); AL N; Int Low; AC 6; Mv 9; HD 3+4; hp 18 each; THACO 17; #AT 1 or 1d6; Dmg 3d4 or 1d2 each; SA Yes; SD Yes; S M (6'); ML 12; XP 120. **INIT +3**
- s. 18: Ollie: AL CN(E); Int Low; AC 5; Mv 9; HD 4+1; hp 27; THACO 17/16 with stone club; #AT 1; Dmg 1d10 (fists) or 1d8+3 (stone club); S L (9'); SA Strength 18/10; ML 11; XP 175. **INIT +6 (BOTH)**
- s. 19: Eugene: AL CN(E); Int Avg; AC 3; Mv 9; HD 7; hp 33; THACO 13/11 with battle axe; #AT 1; Dmg 2d6 (fists) or 1d10+3 (battle axe); S L (10'); SA Strength 18/60; ML 14; XP 420. **INIT +8 (AXE) +6 (FISTS)**
- s. 20: Loyalty adjustment is +8 (for Cha 18).
- s. 20: Sergeants (2): AL N(G); Int Very; AC 4; Mv 9; F1; hp 8 each; THACO 20; #AT 1/2 with bow; Dmg by weapon; S M; ML 22; XP 35. **INIT +2 (DAGGER) +5 (LONGSWORD) +6 (BOW)**
- s. 20: Soldiers (14); AL N(G); Int Avg; AC 4; Mv 9; HD 1-1; hp 6 each; THACO 20; #AT 1/2 with bow; Dmg by weapon; S M; ML 19; XP 35. **INIT AS SERGEANTS**

- s. 21: Medium war horses (16): AL N; Int Ani; AC 7; Mv 18; HD 2+2; hp 12 each; THACO 19; #AT 3; Dmg 1d6/1d6/1d3; S L; ML 10; XP 65. INT +6
- s. 21: Hero: AL N; Int Ani; AC 7; Mv 15; HD 3+3; hp 26; THACO 17; #AT 3; Dmg 1d8/1d8/1d3; S L; ML 10; XP 120. INT +6
- s. 21: Find Familiar spell virker anderledes i 2nd Edition.
- s. 21: Edgar: AL N(E); Int Very; AC 7; HD ½+special; hp 14; THACO 20; #AT 1; Dmg 1; SA Eye peck 10%; SD not surprised, special save if in contact with Esmeralda; S S (2'); ML 13; XP 35. INT ±0
- s. 21: Esmeralda: AL CE; AC 5; M11; hp 39; THACO 17; #AT 1; Dmg by weapon or spell; SA Spells and magic items; SD +1 surprise, elven abilities, spells and magic items; S M (5'); ML 17; XP 10,000; Str 8; Dex 16; Con 15; Int 17; Wis 14; Cha 15; Dust of appearance; Amulet of proof against detection and location; Ring of feather falling; Cloak of protection +3; Dagger; Poison apple; And more... INT +2 (DAGGER) MISC. MAGIC +3, RING +3
- s. 22: L3: Phantasmal force udgår, hun får en scroll med Phantasmal force i stedet for. INT +1
- s. 24: Huge spiders (3): AL N; Int Ani; AC 6; HD 2+2; hp 12 each; THACO 19; #AT 1; Dmg 1d6; SA poison (save +1, dmg 15/0 if save), -6 surprise, leap 30'; S M (6'); ML 8; XP 270. INT +6
- s. 24: Cats|animal growth (5); AL N; Int Ani; AC 6; HD 1|1+3; hp 3|6 each; Mv 5|9; THACO 20|19; #AT 2|3; Dmg 1d2/1|1d2/1d2/1d2; SA if both fron claws hit rake for 1d2|1d2/1d2, -1 surprise; SD +2 surprise; S S (1'|2'); ML 7|9; XP 7|15. INT ±0
- s. 25: Spellbook: L2 Vocalize udgår; L3 Phantasmal Force udgår, hun har fået en scroll i stedet for.
- s. 26: Gallant: AL NG; AC 0; F9; hp 90; Mv 12; THACO 8; #AT 3/2; Dmg 1d8+4; SA +3 magic long sword (is included in THACO and Dmg); SD +4 magic chain mail (is included in AC); S M (6'3"); ML 17; XP 2,000; Str 17; Dex 15; Con 16; Int 11, Wis 12; Cha 18. INT: LONGSWORD +2
POTION +1

Følgende monster bør læses i de respektive monster bøger:

Al-mi'raj (FF)

Brownie (MC1/MM)

Mammal, small (Cat) (MC2), Cat (MMII)

Cats, Great (Mountain Lion) (MC1/MM)

Centaur (MC1/MM)

Cockatrice (MC1/MM)

Dryad (MC2/MM)

Elf (Wood Elf) (MC1/MM)

Firefriends (Giant Firefly) (MMII)

Gargoyle (MC2/MM)

Horse (Heavy) (MC1/MM)

Lycanthrope (Werebear) (MC1/MM)

Needleman (MC5 (Greyhawk)/FF)

Ogre (MC1/MM)

Raven (MC5 (Greyhawk)/MMII)

Spider (Large) (MC1/MM)

Sprite (MC1/MM)

Stirge (MC2/MM)

Swanmay (MC2/MMII)

Sylph (MC2/MM)

Yderligere noter til A Friend In Need

Initiative: Kører med gruppe initiativ plus individuelle modifiers.

Unarmed combat: kan køres som i DMG. Eller brug følgende:
Giver skade som på PC-sheet, KO-chancen svarer til BB-%.

Wizard Locked Doors: Kan påvirkes af Magic Resistance.
Cygnythia i swan form (6%) og Glimmerwing (50%).

Immunity to Weapons: Cassius kan skade væsener der kun kan skades af +1 våben (eller bedre), men kun med sine naturlige våben (hove).
Benthroewyn kan også skade væsener der kun kan rammes af +1 våben eller bedre, men kun når han er bjørn.
Glimmerwing kan skade væsener der kun kan rammes af +2 våben (eller bedre), men kun hvis hun slås unarmed (hvilket hun kun vil gøre i en liv-eller-død situation).
Glimmerwing kan også fremmane en Air Elemental der kan skade væsener der kun kan rammes af +2 våben (eller bedre).
Benthroewyn i bjørne form, kan skades af væsener med 4+1 HD eller mere.
Cygnythia i svane form, kan skades af væsener med 4+1 HD eller mere.
Air Elementalen kan skades af væsener med 6+2 HD eller mere.

Poison: s. 9: Dette er type A (DMG s. 73)
s. 24: Dette er type A (DMG s. 73)

Deaths Door: Hvis man kommer på 0 hp eller derunder, taber man 1 hp per runde, hvis man heles tilbage til 1 eller derover vågner man frisk som en havørn.

Movement: Da det meste foregår i skoven bevæger man sig med halv hastighed. DMG p. 125
Der er 4600 yards fra søen (4) til tårnet (8). Hvis PC'erne gør deres bedste kan de allesammen flytte sig med en Movement Rate på 6, dette svarer til at de kan komme fra søen til tårnet på ca. 75 minutter (1 time 30 min.). Hvis den hurtigste flyver (Movement Rate 36) tager det kun 13 minutter.

Benthroewyn: Har en Speak with Plants scroll!