

Corpse Run

Kapitel IV: »Take It or Leave It?«

Af Jesper Stein Sandal

Corpse Run IV: Take It or Leave It

Dette scenarie er en klassisk *dungeon crawl*, som de fandt sted i rollespillets tidlige barndom. Det betyder, din rolle som spilleleder er at udfordre spillerne mest muligt, så de kan demonstrere deres bedste evner til at overleve de farer, der møder dem i dungeonen.

Det gælder dog ikke om blot at slå hele partyet ihjel med det største monster, du kan finde i regelbogen. Spillerne skal have en reel chance for at gennemføre scenariet, hvis de træffer de rigtige beslutninger.

På Gary Gygax' tid ville være ensbetydende med at være godt inde i reglerne og huske at tjekke for fælder for hver 5 fod, man bevægede sig ind i dungeonen. Helt så old school behøver vi ikke være i 2012. Det er nemlig vigtigere, at spillerne får en god historie ud af scenariet, snarere end at de var heldige med terningerne.

Hvad er en god historie? Jo, det betyder i dette scenarie, at spillerne morer sig, at de føler sig udfordret, og at de føler triumferne, når deres idéer lykkes, og føler nederlaget, når det går galt. Hvis scenariet blot bliver en lang sekvens af regelreferencer og terningslag, så er noget gået galt.

Derfor vil du også se, at selvom der er klassiske puzzles og fælder i scenariet, så er det vigtigere, at spillerne er opfindsomme, end at de finder lige netop den eneste løsning, som bringer dem videre i scenariet.

Historien

Seks eventyrere har bevæget sig ned i dungeonen under en gammel slotsruin lidt uden for byen Udhjem, hvor de på den lokale kro blev hyret af lokalbefolkningen til at finde årsagen til, at bøndernes kreaturer forsvandt om natten.

Da eventyrerne kom længere ned i dungeonen, fandt de ud af, at der boede en trolldmand, Bargle, dernede, men da de ville konfrontere ham, viste han sig at være for mægtig. Kort efter kampen begyndte, slog Bargle eventyrernes healer,

klerikken Jofrianna, ihjel med sin magi, og eventyrerne valgte at stikke af gennem en hemmelig dør, som elveren Gnimsch opdagede bag den trone, hvor Bargle stod.

Vi springer ind i historien, netop som eventyrerne er kommet gennem den hemmelige dør med Jofriannas lig i deres favn.

Opbygning

Scenariet er bygget op som en sekvens af dungeon-rum, hvori der er en udfordring, som skal overvindes for at komme videre i scenariet. Historien er meget lineær, men det behøver spillerne ikke få at vide! De vil nemlig flere gange skulle træffe beslutninger mellem forskellige mulige veje, de kan gå, som vil give dem lidt forskellige udfordringer, men uanset om de går til højre eller venstre ved den næste forgrening, så ender de i de samme rum, men vil føle, at de har truffet et valg.

Din opgave som spilleleder er dels at skabe stemning ved at beskrive dungeonen og dels at stå for at gøre udfordringerne tilstrækkeligt svære. Til sidstnævnte er det bedste råd, at jo bedre en idé, spillerne har, desto bedre chance bør du give dem for at det lykkes.

Stil: Du må meget gerne vise begejstring for spillernes gode indfald, og selvom du skal sørge for, at de føler et vist tidspres, så skal du også give dem tid, hvis de ønsker at dvæle ved noget indbyrdes spil. Men du skal også være barsk, hvis spillerne forsøger at smyge sig for nemt gennem en udfordring eller overlader spillet til terningerne.

Dødeligt: Der er en stor risiko for, at en spilperson dør undervejs. Hvis det sker, så kan spilleren få en ny spilperson, som kan introduceres kort efter i scenariet. Du kan enten bruge den Fighter, der følger med scenariet, som reservespilperson, eller du kan bede spilleren om at skabe en ny level 1 spilperson.

Forberedelse

Scenariet benytter de klassiske *Basic Dungeons & Dragons*-regler, som kort er opsummeret i det vedlagte regelkompendium, der bygger på den sidst udgivne version i *Rules Cyclopedia*. Mekanikken er dog grundlæggende den samme som alle øvrige versioner af D&D.

Terninger og skærm: Terninger er nødvendige. Du får ikke brug for så mange af dem, men hver spiller bør mindst have en 20-sidet terning. En skærm kan være nyttig, ikke kun for at skjule dine hemmelige dungeon-kort, men også for at kunne snyde med terningerne.

Fordeling af spillere: Spillere er et meget løst oplæg til spillerne i forhold til beskrivelsen af rollen. Derfor er den side af spillere mindre vigtig, når du skal fordele dem. Der er dog lidt mere regelteknik forbundet med at spille magic-user eller elf, fordi de kan bruge magi, og derfor bør de gives til spillere, som er interesserede i at læse beskrivelserne af magien og finde på kreative måder at udnytte den på.

Forventninger: Det er en god idé at afstemme forventningerne i gruppen, så alle er klar over, hvilken type rollespil der skal spilles. Foretrækker gruppen, at historien bliver gaket? Eller skal der være indbyrdes konflikter? Gælder det om at gennemføre bedst muligt som en velsmurt maskine? Skal der lægges vægt på stemning og beskrivelser? Spørg spillerne og find i fællesskab frem til, hvordan I vil spille scenariet. Der er ingen rigtig eller forkert måde at spille på.

Mekanikforklaring: Forklar spillerne, at der er to mekanikker i spillet, som de skal være opmærksomme på. Nemlig hvad de gør med Jofriannas lig, og hvor tæt forfølgerne er på at indhente dem.

Muligheder i D&D: Basic D&D har meget begrænsede regler, og det kan derfor umiddelbart virke som om, man har begrænsede muligheder som spiller for andet end at slå med sit sværd på det monster, der står foran én. Der er imidlertid en primitiv skill-mekanik, som er medtaget den version, der er brugt her i scenariet. Du bør derfor gøre spillerne opmærksomme på, at de snarere bør tænke i kreative løsninger, hvor de kan blive bedt om at slå for eksempel et STR-slag, i stedet for at tænke i at gå i kamp. I Basic D&D udfylder man hullerne i reglerne efter forgodtbefindende, og dette scenarie belønner kreativitet.

Figurer og andet udstyr: Du behøver ikke bruge figurer, men der er en enkelt scene i scenariet, hvor det kan være nyttigt med noget, som kan repræsentere både spillere og monstre. Om du vil bruge figurer, terninger eller vingummibamser er dog underordnet.

Jofrianna

Jofrianna er klerik eller præstinde for Milcha, healingens gudinde, og eventyrerne ved, at der i hendes tempel er en præstinde i besiddelse af et magisk artefakt, som kan genoplive Jofrianna. Desuden kan der være en belønning i vente for at sørge for at bringe Jofrianna til templet. Og det kunne tværtimod nedkalde Milchas forbandelse, hvis de blot efterlader Jofrianna nede i dungeonen.

Spilmekanisk: Jofriannas lig er en dødvægt for gruppen, som de er nødt til at tage med i deres planer. De kan vælge at efterlade hende for at komme hurtigere ud, men det bringer uheld. Hvert rum, hvor de bringer Jofriannas lig med sig, koster et antal tidsenheder. Hvis de efterlader liget, risikerer de imidlertid at miste et stort antal tidsenheder på én gang.

Bemærk: Du skal nok løbende minde spillerne om, at de har et lig på slæb.

Forfølgerne

Bargle lader ikke eventyrerne slippe ustraffet væk. De ved for meget. Derfor sender han sine håndlangere og monstre efter dem.

Spilmekanik: Eventyrerne har et forspring på 100 tidsenheder, da scenariet begynder. Uheldige terningslag, dårlige beslutninger og mistede hit points kan alle føre til, at forfølgerne spiser af forspringet. Som spiller skal du løbende holde styr på, hvor mange tidsenheder der er tilbage. Når antallet af tidsenheder rammer 0, så bliver eventyrerne indhentet, og scenariet slutter.

Regler for forfølgelsen

Eventyrerne begynder med et forspring på 100 tidsenheder, og forspringet kan aldrig overstige 100 tidsenheder. Når eventyrerne har 0 eller færre tidsenheder tilbage, bliver de indhentet. Du kan holde styr på forspringet ved hjælp af skemaet til højre.

- ▶ Hvert mistet hit point koster 1 tidsenhed.
- ▶ Hvert fejlet skill-tjek eller angrebsslag koster 1 tidsenhed.
- ▶ Hver 20'er på 1d20 giver 1d6 tidsenheder tilbage til gruppens forspring.
- ▶ Hver 1'er på 1d20 koster 1d6 tidsenheder (medmindre det er et skill-check).
- ▶ Hver dræbt fjende giver 1 tidsenhed.
- ▶ Hver funden hemmelig dør eller fælde giver 1 tidsenhed.
- ▶ Hvert rum, hvor de tager Jofrianna med sig, koster 2d6 tidsenheder.
- ▶ Hvis de efterlader Jofrianna, koster det 5d10 tidsenheder.

Eventyrernes forspring:

100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
90	89	88	87	86	85	84	83	82	81
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
70	69	68	67	66	65	64	63	62	61
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
50	49	48	47	46	45	44	43	42	41
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Dungeonen

Scenariet består af en serie af rum, som fungerer som scener i scenariet. Et enkelt rum, Cellen, kan placeres hvor som helst, når der er behov for den.

Hvert rum har en beskrivelse af, hvordan det ser ud, og hvad der findes i rummet. Derefter følger en beskrivelse af den udfordring, spillerne skal overvinde i rummet, samt forslag til hvad du gør, hvis spillerne ikke gør, som det er hensigten. Hvert rum har et succeskriterium for, hvornår du kan gå videre til næste rum.

Særpræg: Sæt meget gerne dit særpræg på dungeonen og variér det gerne i løbet af scenariet. Det kan være, at der lugter af svovl i de første rum, og stinker af ammoniak i andre. Eller måske drypper væggene af fugt og er overgroet med alger? Er der fjerne klageskrig i dungeonen? Graffiti på væggene fra andre uheldige eventyrere? Måske ligger der halvrådne rester af monstre i krogene, som endnu ikke er blevet spist af dungeonens ådselsædere, eller måske er ådslet så fælt, at selv en Gelatinous Cube ikke vil røre det?

Vej gennem dungeonen: Spillerne vil støde på rummene, uanset hvilken vej de vælger, men det er ikke ensbetydende med, at du ikke kan give dem illusionen af, at de selv træffer valg undervejs. Det står dig frit for at beskrive T-kryds, forgreninger, trapper, ekstra døre eller andet, som tvinger spillerne til at vælge en vej.

Det giver dog den risiko, at spillerne måske vil gå tilbage. Der bliver du i så fald nødt til at spænde lokomotivet for 'railroadingen' og presse dem til at fortsætte ad den vej, de har valgt, eventuelt ved at lade dem høre forfølgere.

Cellen

Formål: At introducere en ny spilperson, når en spilperson er død tidligere i scenariet. Der følger både et blankt karakterark med scenariet og en level 1 fighter, som kan erstatte en død spilperson.

Placering: Cellen er et hemmeligt rum, som du kan placere i et vilkårligt rum i scenariet. Hvis gruppen har mistet alle, som kan finde hemmelige døre, så kan du lade cellen være bag en almindelig dør med et lille tremmevindue. Hvis det er gået meget galt, kan der også være mere end én fange i cellen.

Beskrivelse: Bag den hemmelige dør er et lille, mørkt og fugtigt kammer, som lugter fælt. I et hjørne sidder en person lænket til væggen.

Udfordring: Lænkerne kan nemt dirkes op af en tyv eller smadres med en økse. Hvis personen altså kan overbevise gruppen om, at de skal befri ham.

Afsporing: Gruppen vil ikke stole på fangen. Det skal der nok komme noget sjovt ud af.

Succeskriterium: Gruppen er igen fuldtallig.

Rum nr. 1

Formål: Opvarmning, som skal opbygge spændingen af, at de bliver forfulgt.

Beskrivelse: Den hemmelige dør bag tronen i tronsalen fører ud til en snoet trappe. For enden af trappen er en solid trædør, som fører ind i et arbejdsværelse, hvor der står et klædeskab, et par reoler, et skrivebord og en seng. Rummet ser dog ikke ud til at være blevet benyttet i mange år.

Hemmelige døre: Der er to hemmelige døre, som fører ind til små depotrum, som er blevet brugt til at opbevare forskellige remedier, der blev brugt til ceremonier i tronsalen. Der er store jernlysestage, kulbækkener, standarter og en masse mørnet stof, som en gang har været tæpper og flag.

Skatte: Der er to olielamper i rummet og en fin lille sølvdagert. I et af de to hemmelige rum er desuden en stor sølvlysestage.

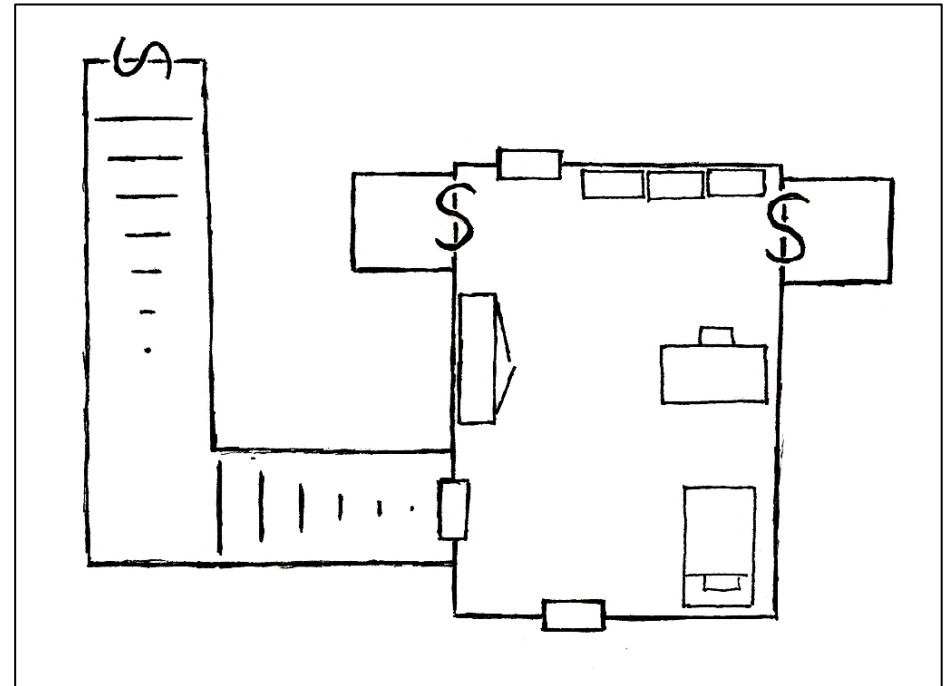
Udfordring: De skal bygge en barrikade eller på anden måde forsinke deres forfølgere. Da vi havner midt i historien, må du gerne give dem det som en direkte opgave, hvis de ikke selv finder på det, når du har beskrevet rummet for dem.

Du kan eventuelt genopfriske scenariets mekanik med, at de har et forspring, som de undervejs kan udbygge eller mindske, og dette rum giver dem en chance for at købe sig ekstra tid.

Afsporing: Det er muligt, at spillerne i stedet vælger at smutte ud gennem den nærmeste dør. I så fald træk 2d12 tidsenheder fra deres forspring.

De kan måske også finde på at gemme sig i et af de hemmelige rum, hvis de eksempelvis opdager under opbygningen af barrikaden. Hvis de prøver det, så lad dem høre forfølgerne dele sig op og tage hver deres dør. Spilpersonerne kan derefter forsøge at liste sig videre (de kan stadig høre lyde oppe fra tronsalen), men de ved ikke, hvor deres forfølgere er. I resten af scenariet skal du holde forspringet hemmeligt for dem.

Succeskriterium: Når spillerne er tilfredse med deres barrikade, så lad forfølgerne nå til døren og begynde at hamre på den. Giv dem indtryk af, at deres plan ser ud til at virke, men det kun er et spørgsmål om tid, før forfølgerne får brudt barrikaden.



Rum nr. 2

Formål: Få gruppen til at arbejde sammen og bruge andre evner end kamp.

Beskrivelse: Et stort, højloftet rum med vægge opbygget af store, groft udhuggede stenblokke. Rummet er svagt oplyst af et par magiske fakler, som afslører, at rummet er delt i to af en bred grav, der er knapt 3 meter dyb. I skæret fra faklerne kan man ane, at noget bevæger sig nede i graven.

Et nærmere eftersyn afslører, at graven er fyldt med skeletter, som stavrer omkring med raslende knogler og en ond glød i øjenhulerne.

Hemmelige døre: Der er ingen hemmelige døre, men der er jernringe og stolper, som kan bruges til at fæstne et reb.

Udfordring: Gruppen skal forcere graven, som er 12 meter bred. Enkelte vil måske kunne kravle langs væggen, men det er ikke muligt at få alle over på den måde. Der er gode muligheder for at spænde et reb ud, som kan hjælpe resten over.

Alternative idéer bør belønnes!

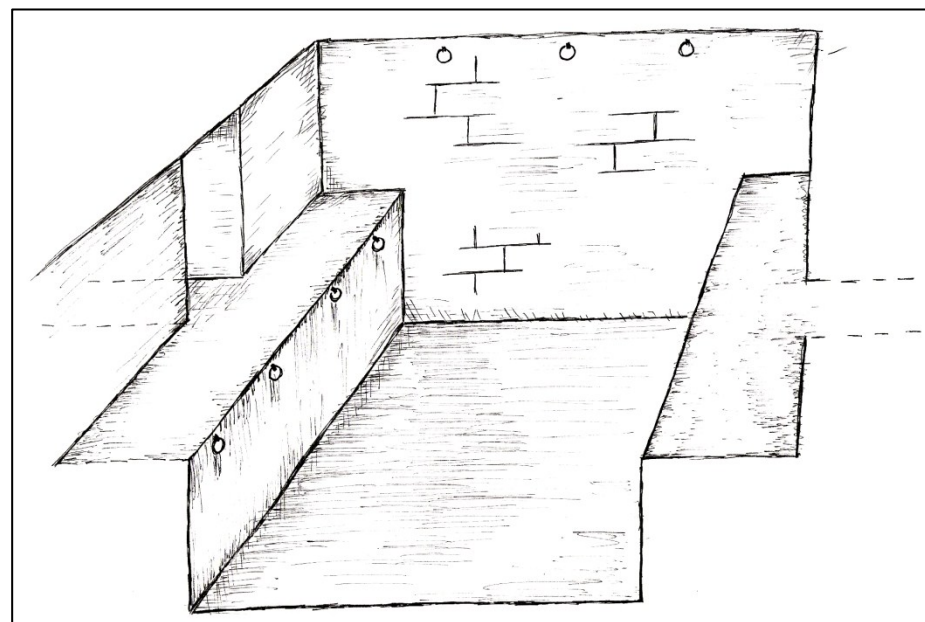
Ud over tyvens færdigheder kan spilpersonernes skills måske også bruges. De har også reb og andet udstyr, der kan hjælpe dem. Hvis de leder efter noget særligt i rummet, så spørg dem, hvad det skal bruges til, og hvis det lyder som en god idé, så kan de måske få øje på noget lignende, men det er ikke sikkert, at det er let at få fat på. Med andre ord: Sig ja til deres idé, men giv dem en udfordring for at føre den ud i livet.

Hvis en spilperson falder ned i graven, vil skeletterne begynde at stavre i hans retning. De andre har kun få øjeblikke til at redde ham, før han er omringet.

Afsporing: Spillerne vil måske forsøge at udrydde skeletterne, men det er svært at tælle præcis hvor mange der er. Gør eventuelt spillerne opmærksomme på, at deres forspring skrumper i takt med, at de kæmper mod skeletterne (det koster 1 tidsenhed at ramme ved siden af).

Hvis det alligevel ender med, at gruppen står nede i graven og slås med skeletterne, så lad der opstå en mulighed for at nå over til den fjerne side, når de har slået 10-12 skeletter ihjel.

Succeskriterium: Gruppen når over på den anden side.



Skeleton

Armor Class: 7
Hit Points: 3 (1 Hit Dice)
THACO: 19
Damage: 1d6

Save vs.	Poison/Death Ray	Magic Wand	Turn to Stone/Paralysis	Dragon Breath	Spells/Magic Staff
	12	13	14	15	16

Skeletons eller skeletter er de animerede rester af døde krigere. De er frygtløse, men skrøbelige. De angriber med forskellige våben, som er plettet af rust og har sløve klinger, men svinger dem lige så godt, som da de var i live.

Bemærk at i Basic D&D er pile lige så effektive som sværd mod skeletter, men du er velkommen til at give spillerne en sværere AC at ramme, hvis de bruger en bue. Husk også, at de skal holde styr på, hvor mange pile de bruger.

AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
To Hit	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Rum nr. 3

Formål: Få nye sider af spilpersonerne i spil og få dem til at risikere mere.

Beskrivelse: I sikkerhed på den anden side opdager I, at korridoren og vejen ud er spærret af en 5 meter høj mur af klart glas. Muren er fuldstændig glat, bortset fra nogle små huller. Ud fra et par af hullerne stikker nogle aflange stænger af obsidian (sort glas).

Hemmelige døre: Der er ingen hemmelige døre.

Udfordring: Spillerne skal finde en måde at forcere muren på. Den er så glat, at tyven ikke kan klatre over, medmindre han slår 1 på sit forsøg (med en procentterning). Der er huller i muren, men de er for små til at kunne få et godt greb i dem.

Stængerne af obsidian viser sig ved nærmere undersøgelse at være udformet som en lårbensknogle fra et menneske. Spillerne kan bygge en slags stige ved hjælp af hullerne ved eksempelvis at tage lårbensknogler fra skeletterne i rummet og placere dem i hullerne i muren. De skal bruge 6 lårbensknogler eller andre stænger for at nå toppen.

Hvis spillerne forsøger at smadre muren, så har den Armor Class 1 og skal have 50 hit points i skade, før den smadres. Kun tunge våben som økser, stridskøller og krigshamre kan skade muren. Husk at angrebslag, der rammer ved siden af, koster 1 tidsenhed. Hvis muren smadres, skal alle inden for 3 meter lave et Saving Throw mod Spell eller få 2d4 i skade fra glassplinter.

Afsporing: Det er en dårlig løsning at forsøge at smadre muren, fordi det tager lang tid og kræver særlige våben (som spillerne kan få fra skeletterne), men hvis spillerne insisterer, så lad dem bruge dem klodsede løsninger.

Succeskriterium: Mindst én spilperson når toppen af muren og kan hjælpe de andre over.

Random Encounter: Gelatinous Cube (valgfri)

Formål: En ekstra udfordring til spillerne, hvis de har det for let.

Beskrivelse: Spilpersonerne bevæger sig gennem en snæver, mørk korridor, hvor det er svært at se mere end 10 meter frem selv i lyset fra en fakkell. Lidt fremme ser de et sværd, skjold og hjelm svævende i luften, som langsomt bevæger sig imod dem.

Udfordring: Slå 1d6 på vegne af spillerne. På 5-6 opdager de en Gelatinous Cube (geléparalysator), inden den når hen til dem, men kun hvis de har fakler eller elveren eller dværgen går forrest. Ellers bliver de overraskede, og cuben angriber den forreste.

Bemærk at ild skader cuben, så en fakkell giver 1d6+1 i skade, hvis man rammer (men ingen bonus for STR eller DEX).

Bemærk, at man bliver lammet, hvis man bliver ramt af cubens angreb og ikke klarer sit Saving Throw. Lammelsen betyder, at man ikke kan bevæge sig, men den fortager sig efter nogle minutter. Hvis gruppen venter, koster det dem 1d12 tidsenheder af deres forspring, før lammelsen er forsvundet.

Gelatinous Cube (Large)

Armor Class: 8
Hit Points: 12 (4 Hit Dice)
THACO: 16
Damage: 2d4 + lammelse

Save vs.	Poison/Death Ray	Magic Wand	Turn to Stone/Paralysis	Dragon Breath	Spells/Magic Staff
	12	13	14	15	16

En Gelatinous Cube er næsten fuldstændig usynlig, bortset fra det affald, den har samlet op i dungeonen, som den ikke kan fordøje. Det er typisk genstande af metal. Cuben angriber ved enten at glide henover sine ofre og optage dem i sig, eller ved at strække geléarme ud fra kroppen og forsøge at lamme levende væsener foran sig.

Bemærk at store væsner som en Gelatinous Cube har -1 til at ramme en halfling.

AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
To Hit	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Rum nr. 4

Formål: Spillerne skal lære, at ikke alt i en dungeon er, hvad det giver sig ud for, og at det kan betale sig at løbe en risiko.

Beskrivelse: En stor sal åbner sig foran jer. En enkelt trappe fører ned til en gang, som er fyldt med mørkt vand. På toppen af den ene væg kan I skimte noget, der ligner en afsats.

Hemmelige døre: Der er en hemmelig dør midtvejs inde i den vandfyldte gang. Bag døren er lille troldmandslaboratorium. Her kan de finde en skriftrulle og en kiste med 300 guldstykker. Skriftrullen rummer 3 formularer: Hold Portal, Haste og Polymorph Self.

Udfordring: Spilpersonerne har kun to veje gennem dette rum: Den vandfyldte gang eller at kravle op ad væggen. Begge dele er farligt, og det er uvist, hvad der venter oppe på afsatsen og i det mørke vand.

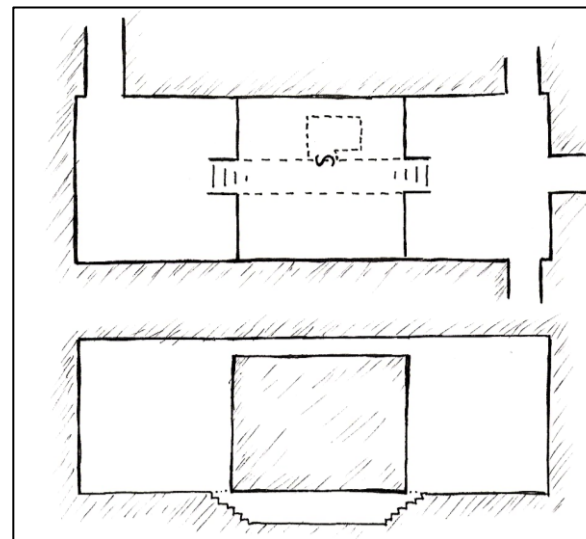
Vandet er imidlertid en illusion, men den er så god, at ingen vil gennemskue den, blot ved at se på vandet, medmindre de direkte siger, at de tror, vandet er en illusion. Hvis de gør det, så lad spilleren lave et Saving Throw vs. Spells. Hvis det lykkes, kan spilpersonen se gennem illusionen og se, at gangen er tør og sikker.

Det er muligt at svømme i vandet, men det kræver tre vellykkede STR-check at svømme gennem den 50 meter lange gang. Hvis et STR-check mislykkes, skal spilleren lave et CON-check. Hvis det også mislykkes, drukner spilpersonen. Da vandet kun er en illusion, bliver spilpersonen kun bevidstløs, men ligger på gulvet i gangen. Hvis CON-checket lykkes, kan spilleren lave et Saving Throw vs. Spells for at opdage, at vandet blot er en illusion.

Væggen er 15 meter høj og det er muligt at klatre på den, men det vil tage lang tid at nå op til afsatsen. Hvis spillerne vælger den vej, så træk 2d8 tidsenheder fra deres forsprog. Afsatsen viser sig at være et fladt, mørkt plateau, som kan føre dem over i den anden ende af den store sal. Men gemt i mørket ligger en Green Slime.

Afsporing: Den vandfyldte gang er den sjoveste og hurtigste vej, men der er ingen forkert måde at overvinde forhindringerne i dette rum på.

Succeskriterium: Spilpersonerne når til den anden side af rummet.



Green Slime (Large)

Armor Class: 9
Hit Points: 11 (2 Hit Dice)
THACO: 18
Damage: Ofret forvandles til grønt slim!

Save vs.	Poison/Death Ray	Magic Wand	Turn to Stone/Paralysis	Dragon Breath	Spells/Magic Staff
	12	13	14	15	16

Den store grønne slimklat sidder skjult på loftet og lader sig falde ned over en spilperson, som går ned under den. Hvis den rammer, sætter den sig fast på ofret og begynder at opløse først hans tøj og rustning og derefter ofret selv.

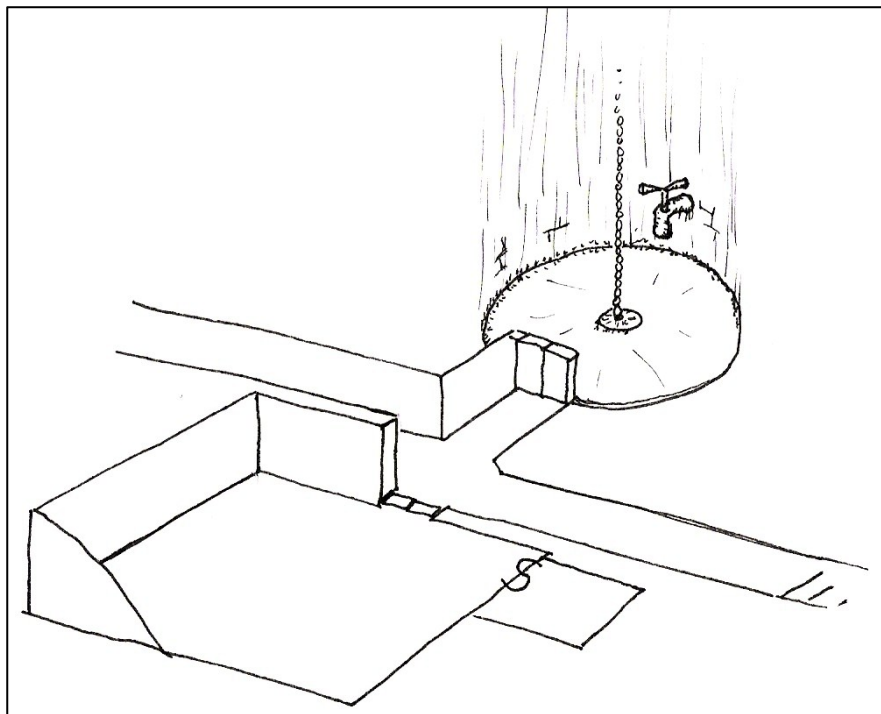
Spilpersonerne har 1d4+6 runder til at forsøge at ødelægge slimen og fjerne den fra ofret. De eneste metoder, der beviseligt virker, er ild og kulde, men en fakkell giver eksempelvis halvdelen af skaden til slimen og halvdelen til ofret.

Hvis slimen ikke rammer med sit overraskelsesangreb, forsøger den at angribe fødderne på spilpersonerne med samme effekt, hvis det lykkes. Spilpersonerne kan dog lettere slå slimen ihjel, når den ikke har klistret sig på et offer, da ild og kulde giver fuld skade til slimen.

Bemærk at store væsner som en Green Slime har -1 til at ramme en halfling.

AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
To Hit	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

Rum nr. 5



Formål: Spilpersonerne skal udnytte deres sparsomme ressourcer til at bygge en primitiv flåde.

Beskrivelse: En trappe fører op til en bred korridor, hvor der er to dobbeltdøre til hver side. Den ene er af træ og står på klem. Den anden er en tyk bronzedør, som står åben. Gennem den åbne bronzedør strømmer et svagt lyskær.

Rummet bag trædørene er et lagerrum, som bedst kan beskrives som et pulterkammer, hvor det ser ud til, at nogle af dungeonens beboere på et tidspunkt har smidt de møbler og andet inventar, som de ikke havde brug for. Der er tomme tønder, senge, borde, reoler og kasser med ragelse såsom messinglysestager, porcelænsfigurer, vokslys, fåreskind og rustent værktøj.

Rummet bag bronzedørene er rundt og domineret af en kæmpestor vandhane af skinnende messing med en lysende magisk rune skrevet på stenvæggen over den. I midten af rummet sidder en stor prop af sten. Hvis man rører den, vil en kæde af magisk energi kortvarigt lyse violet og føre hele vejen op gennem kammeret. Den kan ikke bære nogen vægt. Bronzedørene er desuden udstyret med flere hjul, der kan drejes for at låse og forsegle døren.

Foroven kan man skimte et diffust lys langt oppe. Er det mon dagslys?

Gangen fortsætter i en trappe, som atter fører ned i mørket.

Hemmelige døre: Der er en hemmelig dør i lagerrummet, som fører ind til et lille kammer, hvor de mere værdifulde genstande er gemt. Sølvtoj, marmorskulpturer og malerier for mere end 1.000 guldstykker.

Udfordring: Spillerne skal gennemskue, at rummet kan fyldes med vand, og de kan bruge ragelse fra lagerrummet til at lave en flåde, så de ikke skal træde vande i den halve time, det tager at fylde kammeret og nå toppen.

Det kræver to stærke personer at åbne eller lukke for hanen.

Afsporing: Spillerne kan være ivrige og bare åbne for hanen uden at lukke døren eller bygge en flåde. Hvis døren står åben, så lad dem kæmpe lidt mod vandmasserne, indtil de indser, at det ikke fører til noget. Hvis de ikke bygger en flåde, så må de træde vande og risikere at drukne. Især hvis de har rustning på.

Succeskriterium: Rummet begynder langsomt at blive fyldt med vand, og spilpersonerne bliver ført op mod lyset.

PAUSE

Nu er et passende tidspunkt til at holde en pause. I kan starte spillet igen ved at høre, hvad spilpersonerne taler om, mens de venter på at nå toppen.

Rum nr. 6

Formål: Rummet er et klassisk puzzle, men det vigtigste er, hvordan spillerne arbejder på at finde en løsning, ikke om de finder en bestemt løsning.

Beskrivelse: Da vandet når toppen af skakten kan I se, at den munder ud i en stor 12-kantet sal med et højt hvidkalket loft. Lyset I så nedefra stammer fra 12 store lysende krystalkugler, som ligger på stengulvet eller sidder på stenpedestaler. Der er en åbning i hver af de 12 vægge, som alle ser ud til at være blokeret med en flimrende magisk barriere.

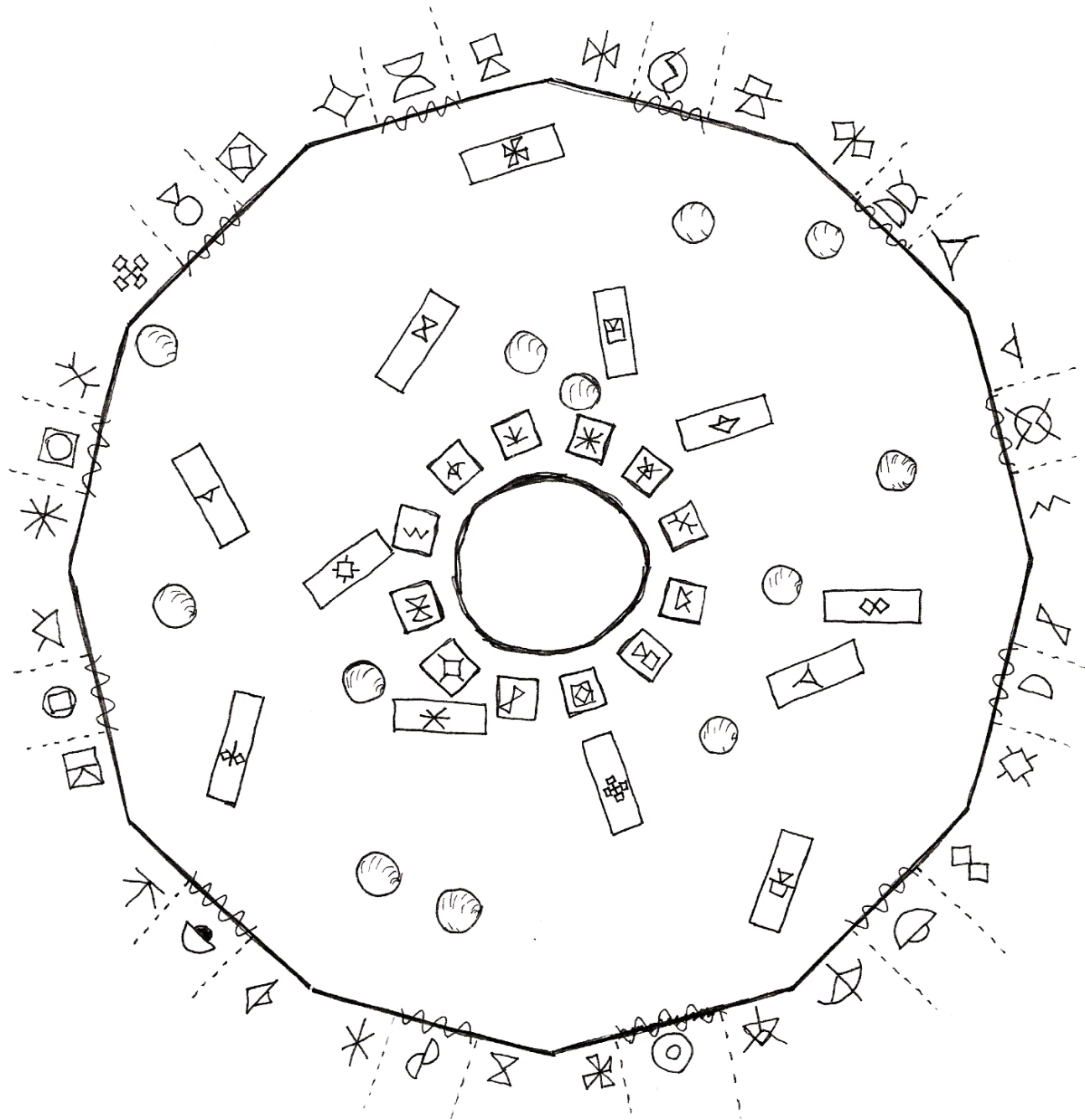
Hemmelige døre: Der er ingen hemmelige døre.

Udfordring: Hver af kuglerne har forskellige farver. Der er symboler indgraveret i pedestalerne, i gulvet og over hver åbning. Spillerne vil sandsynligvis gætte på, at kuglerne skal placeres på pedestalerne i et bestemt mønster for at åbne barrieren.

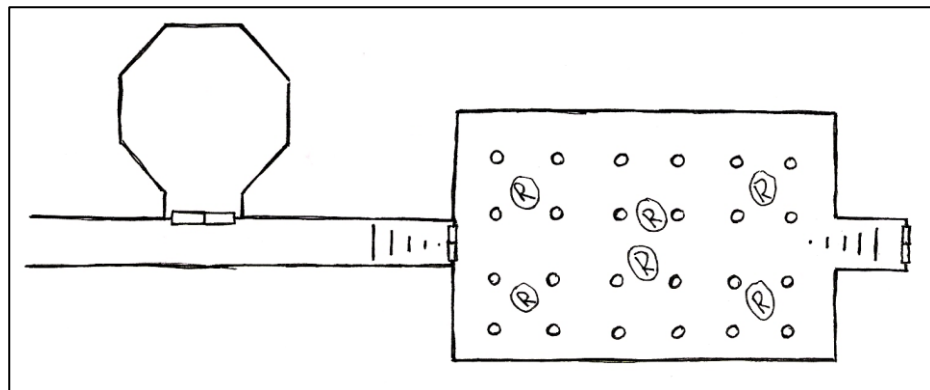
Lad dem forsøge at gennemskue et mønster, lad det gå galt et par gange, indtil du føler, de har arbejdet nok for sagen, hvorefter du kan lade deres næste bud være det rigtige. I så fald få de fjernet barrieren fra én åbning. Men er de nu sikre på, at det er den rigtige?

Afsporing: Spillerne kan blive meget optagede af at prøve at gennemskue systemet. Men der er ikke noget. Formålet er kun at give spillerne oplevelsen af at prøve at løse en gåde. Scenariet er ikke afhængigt af, at spillerne gennemskuer en intelligenstest.

Succeskriterium: Spillerne føler, at de har løst en gåde, og kan komme videre.



Rum nr. 7



Formål: Spillerne finder en skat, men risikerer hurtigt at miste den eller måtte ofre den for at komme videre.

Beskrivelse: En stor bronzedobbeltdør i højre side af gangen er rigt udsmykket med relieffer af store slag med riddere og drager. Lidt længere henne ender gangen i en trappe, som fører ned til en dobbeltdør af træ.

Bronzedøren er låst med flere låse og ser ud til at kunne gemme på noget værdifuldt.

Rummet bag bronzedørene er et våbenkammer, hvor der hænger flere magiske rustninger og våben. Der er også en kiste med 1.200 guldstykker.

Rummet bag trædørene er en stor sal med fire rækker søjler. Salen er tom, bortset fra 2d4 sultne rustmonstre. I den anden ende af rummet er en trappe, som fører op til en ny dobbeltdør af træ.

Udfordring: Først skal spillerne beslutte, om de vil se, hvad der gemmer sig bag bronzedørene.

Døren har 4 låse, og to af dem har fælder. Den ene har giftgas, og giver 1d6 i skade, medmindre spilpersoner inden for 3 meters afstand klarer et Saving Throw vs. Poison. Den anden udløser flere store klinger, som svinger fra gulv, loft og vægge. Alle inden for 3 meter af døren skal klare et Saving Throw vs. Dragon Breath eller få 2d4 i skade.

I våbenkammeret kan spillerne udruste sig med magiske rustninger (der er pladerustninger og ringbrynjer), skjolde og med magiske våben.

Rustmonstrene i det næste rum kan distraheres med metal fra våbenkammeret, men der skal bruges meget for at sikre, at mindst ét rustmonster ikke vil forsøge at få fat i dværgen i den nye pladerustning eller halflingen med den store kiste med guld.

Afsporing: Spillerne kan vælge at ignorere bronzedørene, specielt hvis de føler, at forfølgerne er tæt på. De kan stadig forsøge at komme gennem salen med rustmonstrene, men risikerer at miste alt deres udstyr, der er lavet af metal.

Succeskriterium: Spilpersoner kommer gennem salen med rustmonstrene til døren i den anden ende.

Rust Monster (Large)

Armor Class: 2
Hit Points: 22 (4 Hit Dice)
THACO: 15
Damage: Metal bliver opløst!

Save vs.	Poison/Death Ray	Magic Wand	Turn to Stone/Paralysis	Dragon Breath	Spells/Magic Staff
	12	13	14	15	16

Rustmonstre ligner en mellemting mellem en forvokset bænkebidder og et bæltedyr med lange antenner. Rustmonstre er i princippet harmløse, men de lever af metaller, og det kan være katastrofalt for eventyrere. Et rustmonster vil angribe den største mængde metal i nærheden. En kriger i rustning er derfor en lækkerbissen for rustmonstre. Bliver man ramt, opløser rustmonstret en ikke-magisk rustning eller våben med det samme. Det smuldrer til jorden som lækker rust, lige til at fortære for rustmonstret. Magisk udstyr kan modstå rustmonstret lidt længere, men mister ét 'plus', hver gang det bliver ramt. Magisk udstyr har dog 10 % chance pr. plus for at modstå rustmonstrets appetit.

Det skader ikke et våben at ramme et rustmonster som en del af et angreb.

Bemærk at store væsner som et Rust Monster har -1 til at ramme en halfling.

AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
To Hit	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Rum nr. 8

Formål: Samarbejde og gode terningerul kan bringe spilpersonerne ud af dungeonen!

Beskrivelse: Dette rum er omkranset af en afsats, hvor I kan se små katapulter, ballistaer og andre våben, der er monteret i rummet. Den fjerne ende af rummet er oplyst af et pulserende magisk lys.

Portalen: Den magiske portal pulserer og lyser fra tid til anden kraftigt op. Bag portalen kan skimtes en stor drejeskive af krystal.

I begyndelsen af hver runde slår du 1d6. På 1-3 sker der ingenting. På 4-5 kommer en ny zombie til syne. På en 6'er dukker der to op. I den første runde dukker der dog automatisk to zombier op via portalen. Du er velkommen til at smide flere zombier ind, hvis spillerne har det for let.

Krystalskiven bag portalen kan bruges til at ændre, hvor portalen fører til. En tyv eller en troldmand vil kunne gennemskue mekanismen og indstille den til et sikkert sted på 5 runder. Alle andre skal klare et WIS-tjek for at gøre det samme. Det er også muligt at tage chancen og blot ændre portalen, så den ikke længere udspyer zombier. Det er så op til spillerne, om de tør gå gennem portalen.

Udfordring: Rummet er beregnet som en let måde for visse af dungeonens tidligere indbyggere at rejse mellem steder og dimensioner på. Men på grund af risikoen ved den slags er rummet også indrettet til at kunne forsvare mod ubudne gæster. Det kan spilpersonerne udnytte.

På afsatserne er der monteret forskellige våben, som kan bruges mod zombierne. På den måde kan spilpersonerne arbejde sig ned i den anden ende af rummet til portalen, som de kan bruge til at flygte gennem.

Afsporing: Hvis spillerne har opbrugt det meste af deres forspring og ikke arbejder sig hurtigt nok gennem dette rum, så risikerer de at blive indhentet, og så slutter scenariet. Det vil formentligt også gå galt, hvis de forsøger at kæmpe direkte mod zombierne uden hjælp fra våbnene i rummet.

Succeskriterium: Spillerne får ændret portalen og slipper gennem den. De har nu gennemført scenariet og kan slutte af med at diskutere, hvor portalen endte med at føre dem hen.

Potion-katapulter

Denne lille katapult kan betjenes af én person med mindst 13 i STR. Den kan affyre glasflasker, som indeholder magisk ild, kulde, syre og lyn. Flaskerne kan ramme et område på 3 gange 3 meter. Alle inden for området skal slå et Saving Throw vs. Dragon Breath, eller få 2d6 i skade. Visse af flaskerne har også en sekundær effekt:

1d4:

1: Magisk ild. Målet bliver ved med at brænde i to runder, hvor det får 1d4 ekstra i skade hver runde. Til gengæld bevæger det sig dobbelt så hurtigt.

2: Magisk kulde. Målet bliver dækket af is, som får målet til at bevæge sig langsommere.

3: Magisk syre. Slå alle 1'ere på skadeslaget om.

4: Magiske lyn. Giver kun 1d6 i skade, men målet kan ikke bevæge sig i sin næste tur.

Det kræver ikke noget angrebsslag at ramme et bestemt område, men katapulten kan kun skyde op til 10 meter.

Tryllestavskanoner

Dette våben har seks magiske tryllestave monteret på samme måde som løbene i en Gatling gun. I hver runde kan man affyre op til 2 af tryllestavene, hvis man har frit udsyn til sit mål.

Målene skal slå et Saving Throw vs. Magic Wand for at undgå at få skade.

Tryllestav 1: Magic Missile (1d6+1 i skade)

Tryllestav 2: Web

Tryllestav 3: Polymorph Other (særlig effekt)

Tryllestav 4: Lightning Bolt (3d6 i skade)

Tryllestav 5: Magic Missile (1d6+1 i skade)

Tryllestav 6: Sleep (ingen virkning på zombier)

Ballistaer

Denne miniudgave af belejringsvåbnet er en stor, kraftig armbrøst monteret på en trefod, som gør det ekstra let at ramme. Til gengæld kræver den mindst 15 i STR at lade, og det tager en runde. Man kan altså kun affyre den hver anden runde.

For at angribe bruger man sin egen normale THACO, men får +2 fra den afbalancerede trefod. Våbnet giver 2d8 i skade og har en rækkevidde på op til 30 meter, men kan ikke bruges på klods hold, og man skal kunne se sit mål for at ramme.

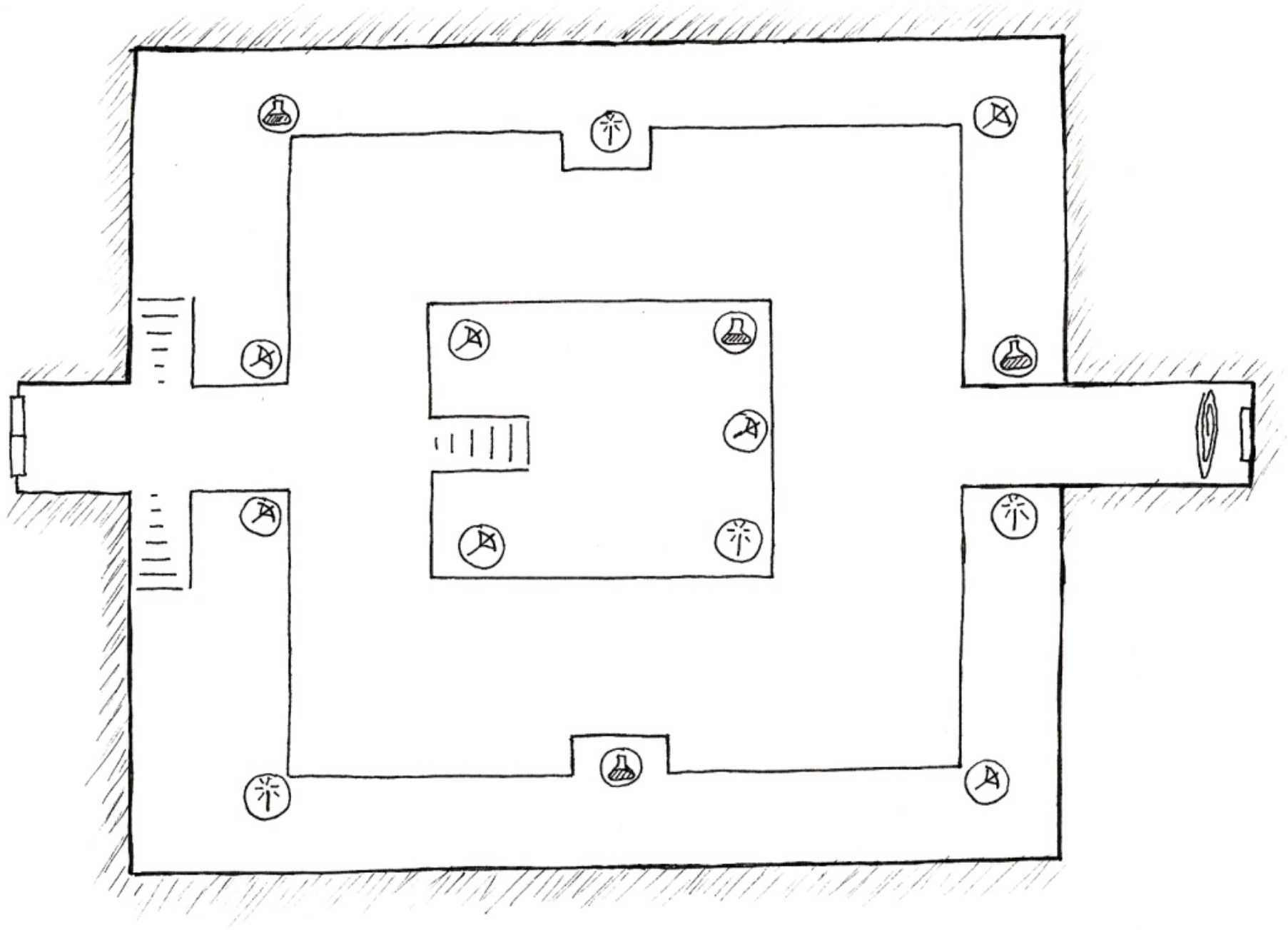
Zombie

Armor Class: 8
Hit Points: 14 (2 Hit Dice)
THACO: 18
Damage: 1d8

Save vs.	Poison/Death Ray	Magic Wand	Turn to Stone/Paralysis	Dragon Breath	Spells/Magic Staff
	12	13	14	15	16

Zombier er langsomme, men udholdende, udøde. I dette tilfælde kommer zombierne ud gennem den magiske portal og bevæger sig langsomt mod spilpersonerne.

AC	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
To Hit	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18



Regelkompendium

Scenariet her bruger reglerne fra Basic D&D, og du vil nok have lettest ved at køre scenariet, hvis du har prøvet én af de forskellige versioner af D&D, så du er bekendt med de forskellige begreber i regelsystemet. Det er dog et så simpelt og gammelt system, at det er meget let at sætte sig ind i uden en regelbog. Det sværeste kan være at acceptere, at der er store huller i systemet, men det giver på den anden side dig god plads til at finde på dine egne husregler, som passer til spillet.

Basic D&D har rødder helt tilbage fra den første udgave af Dungeons & Dragons fra 1974, og der er mange ting, som ikke er beskrevet i grundreglerne, men er blevet tilføjet undervejs. Denne korte opsummering af reglerne bygger på den sidste udgave af Basic D&D, som blev udgivet i Rules Cyclopedia fra 1991.

Racer og klasser: I Basic D&D er racerne også klasser. Det vil sige, at man kan spille elf eller magic-user, men ikke elf magic-user. Tilsvarende er halfling og dwarf også klasser. Bemærk især, at halflings i Basic D&D er mere en fighter-type end en tyv, sådan som de blev det i senere udgaver.

Levels: De forskellige klasser kræver et forskelligt antal XP for at stige i levels. Derfor er det almindeligt, at spilpersonerne i en gruppe har forskellige levels. En thief stiger for eksempel hurtigere i levels end en elf. Men bare rolig, der er ingen, der når at stige levels i løbet af dette scenarie.

Saving Throws: Magiske angreb, fælder og drageånd kræver ikke noget angrebsslag. I stedet skal de ramte personer forsøge at undgå skade ved at slå et afværgeslag eller Saving Throw. For at klare et Saving Throw skal man slå lig med eller over den værdi, man har i det pågældende Saving Throw. I Basic D&D er der fem forskellige Saving Throws: Poison/Death Ray (gift/dødsstråle); Magic Wand (tryllestav); Turn to Stone/Paralysis (forvandling til sten/lammelse); Dragon Breath (drageånd); Spells/Magic Staffs (magiske formularer/troldmandsstave).

Tyvefærdigheder: Thief-klassen giver adgang til særlige evner. En Thief er for eksempel den eneste, som kan forsøge at klatre op ad en glat mur. Man slår med 1d100 (procentterning) og skal slå lig med eller under den værdi, man har i den færdighed, man forsøger at bruge. For at finde fælder (Find Traps) er det dog spillederen, som slår, så tyven ikke kender resultatet.

Magiske Formularer: Spells eller formularer er den magi, som Elf- og Magic-User-klasserne kan bruge. De kan kun bruge et begrænset antal formularer i løbet af en dag i spillet, og de skal beslutte sig for på forhånd, hvilken magi de ønsker at have forberedt til dagen. Det kræver ingen særlige terningslag at bruge sin magi, men modstanderne skal som regel slå et Saving Throw.

Hemmelige døre: Elvere og til dels dværge kan finde hemmelige døre. Elvere kan altid finde en hemmelig dør ved at slå 1-3 på 1d6. Dværge kan gøre det samme, men kun til at finde hemmelige passager i stenkonstruktioner.

Klatring: Den letteste måde at lade andre spilpersoner end tyven klatre op ad noget er at lade dem lave et DEX-check for hver 3 meter, de skal klatre. Du kan eventuelt gøre det lidt lettere for personer uden tunge metalrustninger og lidt sværere for dem i rustning. Hvis man falder ned, tager man 1d6 i skade for hver tre meter, man falder. Hvis man klatrer med et reb, der er fastgjort, falder man ikke helt ned og tager ingen skade, men skal klatre hele vejen op igen.

Kamp

Kamprunden: I Basic D&D tager man først den ene side af kampen, og derefter den anden. Men når det eksempelvis er spillernes tur, så er der også en fast rækkefølge. Allerførst får alle på samme side lov til at bevæge sig. Dernæst er det tid til at angribe. Angreb med afstandsvåben som buer sker først, efterfulgt af magi, før det til sidst gælder nærkamp.

Initiativ: En spiller slår 1d6 på vegne af spillerne og spillederen slår 1d6 på vegne af monstrene. Den side, der slår højst, får lov til at begynde.

Sådan angriber man: Man slår med 1d20 og sammenligner på sin THAC0-tabel på karakterarket for at se, hvilken Armor Class man rammer. Hvis den er lig med eller lavere end den værdi, modstanderen har i Armor Class, rammer angrebet. Derefter slår man den skade, som er angivet for våbnet, eksempelvis 1d6+3. Modstanderen trækker skaden fra sine hit points.

THAC0: 'To Hit Armor Class 0' var en mekanik, som forvirrede mange, fordi man skulle regne baglæns. Den går ud på, at man stadig skal slå så højt som muligt med 1d20 for at ramme en bestemt Armor Class, men jo bedre Armor Class, jo lavere er nummeret. Man regner derefter ud fra Armor Class 0, hvor højt man skal slå for at ramme sin modstander.

Angrebsslag: Man slår 1d20 og lægger sin STR-bonus til for nærkampsvåben og sin DEX-bonus for afstandsvåben og sammenligner med sin THAC0 for at finde ud af, hvilken Armor Class man rammer. Bemærk at en naturlig 1'er altid rammer ved siden af.

Armor Class (AC): Jo lavere en værdi, desto bedre. Armor Class 3 er altså bedre end Armor Class 5. Værdierne kan også komme under 0, så en Armor Class -3 er rigtig god. Alle spilpersoner har som udgangspunkt Armor Class 9, men den kan gøres bedre eller værre med henholdsvis høj eller lav DEX og forbedres med rustninger.

Hit Points: Livspoint afhænger af klasse og level. Når en spilperson bliver ramt af et monster, magi eller en fælde, trækker han skaden fra sine hit points. Kommer man ned på 0 hit points eller derunder, er man død.

Kampsituation

Blind

Døv

Usynlighed

Lammet

Liggende

Angriber bagfra

Modstanderen står i skjul

Stort monster angriber en

halfling

Afstandsvåben på klods hold

Afstandsvåben på lang afstand

Justering

-4 til saving throws

-6 til angreb

+4 til Armor Class

Ingen særlig justering

-6 til angreb mod en usynlig

modstander

Nærkampsangreb rammer automatisk

Armor Class 9 mod afstandsvåben

-4 til saving throws

Modstandere får +4 til angreb

+2 til angrebet

-4 til angrebet

-1 til angrebet

+1 til angrebet

-1 til angrebet

Treasure

1d4:

1-2 Penge

3 Alm. våben og udstyr

4 Magisk udstyr

Penge

1d8:

1-3 1d6 x 10 gp

4-5 2d6 x 10 gp

6-7 2d12 x 10 gp

8 2d4 x 100 gp

Magisk Udstyr

1d6:

1-3 Potion

4 Magisk våben

5 Magisk rustning

6 Andet magisk udstyr

Potions

1d8:

1-2 Healing Potion (1d8)

3-4 Invisibility

5 Growth

6 Polymorph Self

7 Haste

8 Water Breathing

Magisk armor

1d10:

1-3 Leather armor +1

4-5 Scale armor +1

6-7 Chain mail +1

8 Banded mail +1

9 Plate mail +1

10 Suit armor +1

Magiske våben

1d10:

1-4 Nærkampsvåben +1

5-7 Afstandsvåben +1

8 Tohåndsvåben +1

9 Nærkampsvåben +1 (+2 mod lykantroper / vampyrer / golemer / elementals / drager / dæmoner /

10 Intelligent våben

Andet magisk udstyr

1d12:

1 Bag of Holding

2 Ring of x-ray vision

3 Ring of invisibility

4 Ring of Plant Control

5 Bag of Devouring

6 Crystal Ball

7 Flying Carpet

8 Cursed Flying Carpet

9 Cursed Crystal Ball

10 Bottle of smoke

11 Ring of Wishes

12 Slå to gange

Spells

Scenariet benytter et lille udpluk af formularerne fra D&D, og derfor får du lige den korte version af, hvordan de formularer, som indgår i scenariet, fungerer. Alle formularer i scenariet er troldmandsformularer, som kan kastes af Elf- og Magic-User-klasserne.

Level 1

Hold Portal

Rækkevidde: 3 meter

Virkning: 1 dør eller lignende i 2d6 x 10 minutter

Effekt: Hvis man kaster Hold Portal på en dør, vindue, port eller lignende, så bliver den magisk låst fast, så længe magien varer. Et væsen, der er 3 Hit Dice eller levels højere end den, der har kastet Hold Portal, kan dog bryde den magiske blokade, men døren kan låses igen bagefter.

Magic Missile

Rækkevidde: 45 meter

Virkning: 1 runde

Effekt: Magic Missile skaber en pil af magisk energi, som troldmanden sender mod ét væsen. Pilen rammer altid sit mål, hvis troldmanden kan se målet, og pilen giver 1d6+1 i skade. Målet får ikke noget Saving Throw.

Read Magic

Rækkevidde: Troldmanden selv

Virkning: 10 minutter

Effekt: Read Magic gør troldmanden i stand til at læse magisk skrift. Det er nødvendigt for eksempelvis at kunne kaste magi fra skriftruller.

Sleep

Rækkevidde: 72 meter

Virkning: Op til 2d8 Hit Dice inden for 6 meters radius i 4d4 x 10 minutter

Effekt: Denne formular får målene til at falde i søvn. De får ikke lov til at lave et Saving Throw. Magien påvirker kun levende væsener (ikke udøde som skeletter, vampyrer, zombier eller spøgelser) med færre end 5 Hit Dice. Væsnerne falder i søvn, men kan vækkes før magien udløber.

Level 2

Invisibility

Rækkevidde: 72 meter

Virkning: 1 væsen eller genstand indtil magien brydes

Effekt: En genstand eller ét væsen og alt, væsnet bærer på sig, kan gøres usynlig. En genstand forbliver usynlig, indtil den bliver rørt, og et væsen forbliver usynligt, indtil det angriber eller bruger magi. Hvis et usynligt væsen taber en genstand, bliver genstanden synlig.

Knock

Rækkevidde: 18 meter

Virkning: 1 låsemekanisme

Effekt: En lås af en vilkårlig type kan åbnes med Knock. Magien virker også på magiske låse, og den kan også åbne døre, der er lukket med en slå, ligesom den også kan åbne døre, porte og gitre, der blot sidder fast.

Levitate

Rækkevidde: Troldmanden selv

Virkning: 1 time

Effekt: Troldmanden kan langsomt svæve op eller ned, så længe magien varer. Han kan ikke bevæge sig sidelæns med magien, men vil kunne svæve og flytte sig sidelæns ved eksempelvis at gribe fat i en væg. Troldmanden kan bære op til et andet menneskes vægt ud over sig selv med magien, såfremt personen ikke tynges af andre genstande som eksempelvis en rustning.

Phantasmal Force

Rækkevidde: 72 meter

Virkning: Et område på 6 x 6 x 6 meter, så længe troldmanden koncentrerer sig
Effekt: Troldmanden skaber en illusion af en genstand, et monster eller en effekt. Hvis troldmanden bruger det til at skabe en illusion af en anden magisk formular, så får målet for formularen et Saving Throw vs. Spells for at undgå effekten fuldstændigt. Det er ikke muligt at slå et væsen ihjel med Phantasmal Force, de bliver blot bevidstløse.

Web

Rækkevidde: 3 meter

Virkning: Et område på 3 x 3 x 3 meter i 8 timer

Effekt: Et klistret spind spærrer vejen og fanger alle væsner. Personer med normal styrke er fanget i 2d4 runder, en person med magisk styrke kan bryde fri på 4 runder, og kæmper og andre exceptionelt stærke væsner kan bryde fri på 2 runder.

Level 3

Haste

Rækkevidde: 72 meter

Virkning: Op til 24 væsner i 30 minutter

Effekt: Alle væsner påvirket af magien bevæger sig i dobbelt tempo og kan også lave to angreb pr. runde med nærkamps- eller afstandsvåben. Magibrugere kan dog stadig kun bruge én formular pr. runde, ligesom man kun kan bruge én magisk genstand pr. runde.

Lightning Bolt

Rækkevidde: 54 meter

Virkning: Et 18 meter langt lyn

Effekt: Alle væsner fanget i op til en 18 meter lige linje, fra der hvor troldmanden beslutter, lynet skal udspringe fra, tager 1d6 i skade pr. level, troldmanden har. Et Saving Throw vs. Spells betyder, at et væsen kun tager halv skade. Lynet kan reflekteres af massive overflader og springe tilbage, indtil det har tilbagelagt i alt 18 meter.

Level 4

Polymorph Other

Rækkevidde: 18 meter

Virkning: 1 levende væsen indtil magien brydes

Effekt: Troldmanden forvandler ét levende væsen til et andet levende væsen, hvis ofret ikke klarer et Saving Throw vs. Spells. Ofret bliver til det nye væsen i alle henseender, men bevarer sine nuværende hit points.

Polymorph Self

Rækkevidde: Troldmanden selv

Virkning: 1 time

Effekt: Troldmanden kan antage formen af en anden type levende væsen med samme antal Hit Dice eller færre, end troldmandens level. Troldmanden får ikke et væsens særlige evner og bevarer sine egne hit points og kampevner, men overtager de naturlige fysiske evner fra væsnet. Eksempelvis vil en troldmand, som forvandler sig til en drage, kunne flyve, men ikke spy ild. Troldmanden kan ikke bruge magi, så længe han har skiftet form.

DUNGEONS & DRAGONS

Character Record Sheet

Player's Name
Zaphir Caboum

Dungeon Master
Lawful

Character's Name
Magic-User

Alignment

Class

Level *4*

Armor Class

Hit Points

12
17
11
6
15
5

ABILITIES

STRENGTH	0 adjustment
INTELLIGENCE	+2 adjustment
WISDOM	0 adjustment
DEXTERITY	-1 adjustment
CONSTITUTION	+1 adjustment
CHARISMA	-2 adjustment

SAVING THROWS

13	POISON or DEATH RAY
14	MAGIC WAND
13	TURN TO STONE or PARALYSIS
16	DRAGON BREATH
15	SPELLS or MAGIC STAFF

	AC:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Staff (1d6) <small>weapon</small>	TO HIT:	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Dagger (1d4) <small>weapon</small>	TO HIT:	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

SPECIAL ABILITIES

Spellcasting: 2 x 1st level spells, 2 x 2nd level spell per day

SKILLS

Viden om forbudt magi (int); Cartography (int); Alchemy (int); Food Tasting (con); Sculpting (int); Magical Engineering (int)

EQUIPMENT

Wizard's robe, 3 daggers, staff, spellbook, spejl, wineskin w. red wine, bæltetaske, rygsæk, lanterne + 1 flaske lampeolie, pen + blæk, papir, feltrationer, nødder, tørret frugt, ost, kiks, 6 tomme glasflasker,

TREASURE

Scrolls: Read Magic; Fireball
Healing Potion (1d8)
109 gp

PERSONALITY & GOALS

Zaphir ser frem til at blive level 5 og kunne skrive Fireball ind i sin spellbook, og han håber derfor, at han ikke bliver tvunget til at bruge skriftrullen før da.
Har altid en (forkert) faktuel oplysning klar. Klaustrofobi. Altid småsulen.

SPELLBOOK

FORBEREDTE FORMULARER:

Level 1:

Read Magic

Magic Missile

Level 2:

Levitate

Web

Tilhører:

Zaphir

Caboum

(Magic-User)

LEVEL 1

Hold Portal

Rækkevidde: 3 meter

Virkning: 1 dør eller lignende i 2d6 x 10 minutter

Effekt: Hvis man kaster Hold Portal på en dør, vindue, port eller lignende, så bliver den magisk låst fast, så længe magien varer. Et væsen, der er 3 Hit Dice eller levels højere end den, der har kastet Hold Portal, kan dog bryde den magiske blokade, men døren kan låses igen bagefter.

Magic Missile

Rækkevidde: 45 meter

Virkning: 1 runde

Effekt: Magic Missile skaber en pil af magisk energi, som troldmanden sender mod ét væsen. Pilen rammer altid sit mål, hvis troldmanden kan se målet, og pilen giver 1d6+1 i skade. Målet får ikke noget Saving Throw.

Read Magic

Rækkevidde: Troldmanden selv

Virkning: 10 minutter

Effekt: Read Magic gør troldmanden i stand til at læse magisk skrift. Det er nødvendigt for eksempelvis at kunne kaste magi fra skriftruller.

Sleep

Rækkevidde: 72 meter

Virkning: Op til 2d8 Hit Dice inden for 6 meters radius i 4d4 x 10 minutter

Effekt: Denne formular får målene til at falde i søvn. De får ikke lov til at lave et Saving Throw. Magien påvirker kun levende væsener (ikke udøde som skeletter, vampyrer, zombier eller spøgelser) med færre end 5 Hit Dice. Væsnerne falder i søvn, men kan vækkes før magien udløber.

LEVEL 2

Invisibility

Rækkevidde: 72 meter

Virkning: 1 væsen eller genstand indtil magien brydes

Effekt: En genstand eller ét væsen og alt, væsnet bærer på sig, kan gøres usynlig. En genstand forbliver usynlig, indtil den bliver rørt, og et væsen forbliver usynligt, indtil det angriber eller bruger magi. Hvis et usynligt væsen taber en genstand, bliver genstanden synlig.

Knock

Rækkevidde: 18 meter

Virkning: 1 låsemekanisme

Effekt: En lås af en vilkårlig type kan åbnes med Knock. Magien virker også på magiske låse, og den kan også åbne døre, der er lukket med en slå, ligesom den også kan åbne døre, porte og gitre, der blot sidder fast.

Levitate

Rækkevidde: Troldmanden selv

Virkning: 1 time

Effekt: Troldmanden kan langsomt svæve op eller ned, så længe magien varer. Han kan ikke bevæge sig sidelæns med magien, men vil kunne svæve og flytte sig sidelæns ved eksempelvis at gribe fat i en væg. Troldmanden kan bære op til et andet menneskes vægt ud over sig selv med magien, såfremt personen ikke tynges af andre genstande som eksempelvis en rustning.

Phantasmal Force

Rækkevidde: 72 meter

Virkning: Et område på 6 x 6 x 6 meter, så længe troldmanden koncentrerer sig

Effekt: Troldmanden skaber en illusion af en genstand, et monster eller en effekt. Hvis troldmanden bruger det til at skabe en illusion af en anden magisk formular, så får målet for formularen et Saving Throw vs. Spells for at undgå effekten fuldstændigt. Det er ikke muligt at slå et væsen ihjel med Phantasmal Force, de bliver blot bevidstløse.

Web

Rækkevidde: 3 meter

Virkning: Et område på 3 x 3 x 3 meter i 8 timer

Effekt: Et klistret spind spærrer vejen og fanger alle væsner. Personer med normal styrke er fanget i 2d4 runder, en person med magisk styrke kan bryde fri på 4 runder, og kæmper og andre exceptionelt stærke væsner kan bryde fri på 2 runder.

DUNGEONS & DRAGONS

Character Record Sheet

Player's Name

Gnimsh

Dungeon Master

Neutral

Character's Name

elf

Alignment

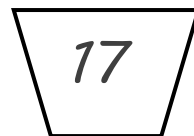
3

Class

Level



Armor Class



Hit Points

ABILITIES

18
18
12
11
12
9

STRENGTH

+3
adjustment

INTELLIGENCE

+3
adjustment

WISDOM

0
adjustment

DEXTERITY

0
adjustment

CONSTITUTION

0
adjustment

CHARISMA

0
adjustment

SAVING THROWS

12
13
13
15
15

POISON or DEATH RAY

MAGIC WAND

TURN TO STONE or PARALYSIS

DRAGON BREATH

SPELLS or MAGIC STAFF

SPECIAL ABILITIES

*Spellcasting: 2 x 1st level spells, 1 x 2nd level spell per day
Infravision, Detect Secret Doors,*

SKILLS

*Wrestling (STR); Tracking (INT); Hunting (INT); Disguise (INT);
Danger Sense (WIS); Alertness (DEX); Quick Draw (DEX)*

EQUIPMENT

*Chain mail armor, Two-Handed sword (1d10), long bow, 20 arrows,
net, 20m reb, feltflaske, 2 store sække, fyrtøj, rygsæk, 4 fakler,
kridt, 20m sejlgarn, hammer, søm, isøkse*

TREASURE

*Scroll: Web
10 arrows +1
191 gp*

PERSONALITY & GOALS

*Skal finde en juvel, der er blevet stjålet fra elverkongens krone.
Vil gerne bevise, han er den bedste bueskytte. Hidsig. Taler
gebrokkent Common, når han er stresset. Nervøs.*

AC: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

<i>Long Bow (1d6)</i> <small>weapon</small>	TO HIT:	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
<i>2H Sword (1d10+3)</i> <small>weapon</small>	TO HIT:	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

SPELLBOOK

FORBEREDTE FORMULARER:

Level 1:

Read Magic

Magic Missile

Level 2:

Knock

Tilhører:

Gnimsh

(Elf)

LEVEL 1

Hold Portal

Rækkevidde: 3 meter

Virkning: 1 dør eller lignende i 2d6 x 10 minutter

Effekt: Hvis man kaster Hold Portal på en dør, vindue, port eller lignende, så bliver den magisk låst fast, så længe magien varer. Et væsen, der er 3 Hit Dice eller levels højere end den, der har kastet Hold Portal, kan dog bryde den magiske blokade, men døren kan låses igen bagefter.

Magic Missile

Rækkevidde: 45 meter

Virkning: 1 runde

Effekt: Magic Missile skaber en pil af magisk energi, som troldmanden sender mod ét væsen. Pilen rammer altid sit mål, hvis troldmanden kan se målet, og pilen giver 1d6+1 i skade. Målet får ikke noget Saving Throw.

Read Magic

Rækkevidde: Troldmanden selv

Virkning: 10 minutter

Effekt: Read Magic gør troldmanden i stand til at læse magisk skrift. Det er nødvendigt for eksempelvis at kunne kaste magi fra skriftruller.

Sleep

Rækkevidde: 72 meter

Virkning: Op til 2d8 Hit Dice inden for 6 meters radius i 4d4 x 10 minutter

Effekt: Denne formular får målene til at falde i søvn. De får ikke lov til at lave et Saving Throw. Magien påvirker kun levende væsener (ikke udøde som skeletter, vampyrer, zombier eller spøgelser) med færre end 5 Hit Dice. Væsnerne falder i søvn, men kan vækkes før magien udløber.

LEVEL 2

Invisibility

Rækkevidde: 72 meter

Virkning: 1 væsen eller genstand indtil magien brydes

Effekt: En genstand eller ét væsen og alt, væsnet bærer på sig, kan gøres usynlig. En genstand forbliver usynlig, indtil den bliver rørt, og et væsen forbliver usynligt, indtil det angriber eller bruger magi. Hvis et usynligt væsen taber en genstand, bliver genstanden synlig.

Knock

Rækkevidde: 18 meter

Virkning: 1 låsemekanisme

Effekt: En lås af en vilkårlig type kan åbnes med Knock. Magien virker også på magiske låse, og den kan også åbne døre, der er lukket med en slå, ligesom den også kan åbne døre, porte og gitre, der blot sidder fast.

Levitate

Rækkevidde: Troldmanden selv

Virkning: 1 time

Effekt: Troldmanden kan langsomt svæve op eller ned, så længe magien varer. Han kan ikke bevæge sig sidelæns med magien, men vil kunne svæve og flytte sig sidelæns ved eksempelvis at gribe fat i en væg. Troldmanden kan bære op til et andet menneskes vægt ud over sig selv med magien, såfremt personen ikke tynges af andre genstande som eksempelvis en rustning.

Phantasmal Force

Rækkevidde: 72 meter

Virkning: Et område på 6 x 6 x 6 meter, så længe troldmanden koncentrerer sig

Effekt: Troldmanden skaber en illusion af en genstand, et monster eller en effekt. Hvis troldmanden bruger det til at skabe en illusion af en anden magisk formular, så får målet for formularen et Saving Throw vs. Spells for at undgå effekten fuldstændigt. Det er ikke muligt at slå et væsen ihjel med Phantasmal Force, de bliver blot bevidstløse.

Web

Rækkevidde: 3 meter

Virkning: Et område på 3 x 3 x 3 meter i 8 timer

Effekt: Et klistret spind spærre vejen og fanger alle væsner. Personer med normal styrke er fanget i 2d4 runder, en person med magisk styrke kan bryde fri på 4 runder, og kæmper og andre exceptionelt stærke væsner kan bryde fri på 2 runder.

DUNGEONS & DRAGONS

Character Record Sheet

Player's Name

Grimur Irontooth

Dungeon Master

Lawful

Character's Name

Dwarf

Alignment

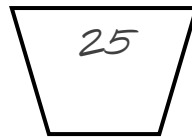
4

Class

Level



Armor Class



Hit Points

ABILITIES

16
7
17
10
14
10

STRENGTH

+2
adjustment

INTELLIGENCE

-1
adjustment

WISDOM

+2
adjustment

DEXTERITY

0
adjustment

CONSTITUTION

+1
adjustment

CHARISMA

0
adjustment

SAVING THROWS

6
7
8
10
7/9

POISON or DEATH RAY

MAGIC WAND

TURN TO STONE or PARALYSIS

DRAGON BREATH

SPELLS or MAGIC STAFF

SPECIAL ABILITIES

Infravision, Detect stonework traps and doors,

SKILLS

Muscle (STR); Stedsans under jorden (WIS); Endurance (CON); Danger Sense (WIS)

EQUIPMENT

Plate mail armor, battle axe (1d8+2), shield, war hammer (1d6+2), backpack, grappling hook, small cask of beer, net, waterskin, fyrntøj, 2 fakler, 1 flask of burning oil (1d8), bredskygget hat, forstønnelsesglas, krukke m. tjæne, fiskegrej, søm, koben, stegepande, saltbøsse, kødøkse, kokkekniv

TREASURE

Healing Potion (1d8)

Potion of Haste

211 gp

PERSONALITY & GOALS

Grimur har svoret at skaffe 1.000 gp til sin brors medgift, men han er selv forelsket i den samme pige.

Bange for højder. Talblind. Har altid en anekdote, der (ikke) er relevant. Forveksler forskellige typer monstre.

AC: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

2H Battle axe (1d8+2) weapon	TO HIT:	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Shield + war hammer (1d6+2) weapon	TO HIT:	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

DUNGEONS & DRAGONS

Character Record Sheet

Player's Name

Rischi Boismiz

Dungeon Master

Neutral

Character's Name

thief

Alignment

5

Class

Level



Armor Class



Hit Points

ABILITIES

8
13
11
18
12
10

STRENGTH

-1
adjustment

INTELLIGENCE

+1
adjustment

WISDOM

0
adjustment

DEXTERITY

+3
adjustment

CONSTITUTION

0
adjustment

CHARISMA

0
adjustment

SAVING THROWS

11
12
11
14
15

POISON or DEATH RAY

MAGIC WAND

TURN TO STONE or PARALYSIS

DRAGON BREATH

SPELLS or MAGIC STAFF

SPECIAL ABILITIES

*Backstabbing: +4 to attack, 2x damage.
Open Locks: 35%; Find Traps: 30%; Remove Traps: 30%;
Climb Walls: 91%; Move Silently: 40%; Hide in Shadows: 28%;
Pick Pockets: 40%; Hear Noise: 50%; Read Languages: 80%*

SKILLS

*Acrobatics (DEX); Escape (DEX); Blind Shooting (DEX);
Disguise (INT); Snares (INT)*

EQUIPMENT

Leather armor, sword, short bow, 20 arrows, thieves' tools, dagger, small sack, fyrtøj, 1 fakkel, spejl, snor, foldekniv, bæltetaske, lommelærke m. cognac,

TREASURE

*5 arrows +1
Healing Potion (1d8)
324 gp*

PERSONALITY & GOALS

*Har stjålet en ædelsten, som sad i en elverkonges krone. Vil sælge den til en troldmand.
Dårlig til at lyve. Allergisk. Distræt. Bange for højder.*

AC: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Short Bow (1d6)
weapon

TO HIT: 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Sword (1d8-1)
weapon

TO HIT: 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

DUNGEONS & DRAGONS

Character Record Sheet

Player's Name

Bingo Snaggins

Dungeon Master

Neutral

Character's Name

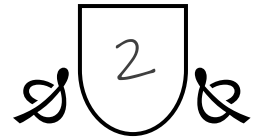
halfling

Alignment

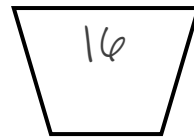
4

Class

Level



Armor Class



Hit Points

ABILITIES

15
10
9
17
9
13

STRENGTH

+1
adjustment

INTELLIGENCE

0
adjustment

WISDOM

0
adjustment

DEXTERITY

+2
adjustment

CONSTITUTION

0
adjustment

CHARISMA

+1
adjustment

SAVING THROWS

8
10
10
11
11

POISON or DEATH RAY

MAGIC WAND

TURN TO STONE or PARALYSIS

DRAGON BREATH

SPELLS or MAGIC STAFF

SPECIAL ABILITIES

Hide: 33% (dungeons) / 90% (wilderness)
-2 to AC vs. Larger than man-sized creatures

SKILLS

Singing (cha); Alertness (dex); Quick Draw (dex); Intimidation (str)

EQUIPMENT

Chain mail armor, shield, short sword, sling, 10' pole, backpack, 50 ft. rope, water-skin, 1 flask burning oil (1dB), 2 fakler, flint & steel, snor, small sack, blanket, olielampe, 2 flasker lampeolie, bog m. eventyr, stearinlys, lommetørklæde, tøjgrævling,

TREASURE

Healing Potion (1dB)
10 Sølvkugler til slynge
89 gp

PERSONALITY & GOALS

Bingo er draget ud i verden for at bekæmpe sin største fjende: Frygten.
Bange for vand, højder, mørke, små rum, høje lyde...
Glemsom. Nervøs.

AC: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Short sword (1d6+1)
weapon
Sling (1d4+2)
weapon

TO HIT:	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
TO HIT:	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

DUNGEONS & DRAGONS

Character Record Sheet

Player's Name

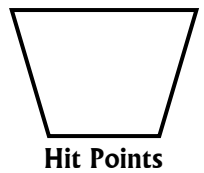
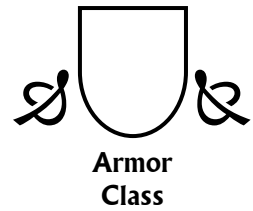
Dungeon Master

Character's Name

Alignment

Class

Level



ABILITIES

STRENGTH _____
adjustment

INTELLIGENCE _____
adjustment

WISDOM _____
adjustment

DEXTERITY _____
adjustment

CONSTITUTION _____
adjustment

CHARISMA _____
adjustment

SAVING THROWS

**POISON or
DEATH RAY**

MAGIC WAND

**TURN TO STONE or
PARALYSIS**

DRAGON BREATH

**SPELLS or
MAGIC STAFF**

AC: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

_____ weapon	TO HIT:																	
_____ weapon	TO HIT:																	

SPECIAL ABILITIES

SKILLS

EQUIPMENT

TREASURE

PERSONALITY & GOALS

DUNGEONS & DRAGONS

Character Record Sheet

Player's Name
Jeromy O'Nough

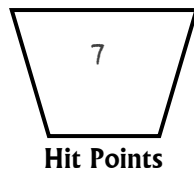
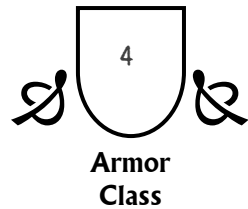
Dungeon Master
Lawful

Character's Name
fighter

Alignment
1

Class

Level



ABILITIES

16
10
7
8
13
9

STRENGTH

+2
adjustment

INTELLIGENCE

0
adjustment

WISDOM

-1
adjustment

DEXTERITY

-1
adjustment

CONSTITUTION

+1
adjustment

CHARISMA

0
adjustment

SAVING THROWS

12
13
14
15
16

POISON or DEATH RAY

MAGIC WAND

TURN TO STONE or PARALYSIS

DRAGON BREATH

SPELLS or MAGIC STAFF

AC: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

<u>Sword (1d6+2)</u> <small>weapon</small>	TO HIT:	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
<u>Crossbow (1d6)</u> <small>weapon</small>	TO HIT:	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

SPECIAL ABILITIES

SKILLS

Muscle (STR); Military Tactics (INT); Endurance (CON);
Artillery (INT)

EQUIPMENT

Banded mail armor, shield, sword, crossbow, 20 bolts

TREASURE

Healing Potion (1d8)
90 gp

PERSONALITY & GOALS