

Advanced Dungeons & Dragons -turnering.

(Dette års scenarie foregår 29 år efter det scenarie som blev spillet ved Spiltræf'88. Hovedpersonerne er stadig de samme, selv om de er blevet en del ældre).

Sagnet om Bidselranerne.

Der er gået mange år siden Bjarke "Trolde-tæmper" Uldfursson, Appolodorus Krystalgates, Hirna Grankvist, Herg Væselklo, Fenja Bjarkisdottir, Torstein Haraldsson og Friedrich der Krieger tæmmede kaos-hesten, Helptfaxe, ved hjælp af det magiske bidsel, som de stjal fra halvguden Ranbordi i Lokes Land. En bedrift som er blevet besunget mange gange i skjaldenes sange, ikke bare rundt om i det vidtstrakte land, men også i selveste gudernes hal, *Valhalla*. Og det siges at Odin frydedes sådan ved denne historie, at han besluttede at holde en hånd over Gamle Bjarke og hans folk og forbyde Ranbordi at hævne sig på dem.....til Lokes ærgrelse, naturligvis.

Men denne bedrift kostede Friedrich der Krieger livet - Han faldt i kampen mod Ranbordi, som opdagede hvad Bjarke og den lille gruppe fra Fosselskoven var ude på, og greb ind idet de var ved at stjæle bidslet. Friedrich lod i denne kamp livet for at give de andre en chance for at undslippe med bidslet.

Om denne historie svarer til sandheden? ...og om Odin virkelig har holdt en beskyttende hånd over den lille gruppe?det ved kun Guderne, men i hvert fald har der været fredeligt i landet syd for Stokkelbjergene siden den tid.

De Nye Tider.

Med freden kom også mange nybyggere. De bosatte sig ved Fosselsøens sydlige og vestlige bred og i de tre byer Talgstædt, Falslet og Karlshelm, hvor de levede af fiskeri, jagt og lidt landbrug. Sammen med disse nybyggere kom også en ny religion til området : *Kristendommen*.

I starten kunne Gamle Bjarke ikke udstå disse "vatpikke", som ikke kunne bruge et langsværd til andet end at grave køkkenhave med. Imidlertid havde skovtrolde og orker ikke vist sig på egnen i meget lang tid, og jætterne havde trukket sig tilbage til højlandet nord for Stokkelbjergene, så det viste sig snart at Gamle Bjarke havde svært ved at finde nogen "trolde at tampe." Snart lagde han så våbnene fra sig og begyndte så småt ligefrem at synes om de kristne og deres fredelige måde at leve på.

Tre år efter Bjarke havde ledet den lille gruppe ind i Lokes Land, blev han valgt til Falslets første officielle Borgmester. Denne post beklædte han indtil sin 82 års fødselsdag, hvor han besluttede at gå på pension. Siden den tid har den gamle ranger (7. niveau) skrevet på en krønike og enkelte kortere værker; såsom "Hvordan man sliber et slagsværd" og "Orkers levevis - og hvordan de oftest døde." Gamle Bjarke er nu 104 år.

Appolodorus Krystalgates, tidligere kendt som "SpøgelsesJægeren", slog sig endeligt ned i Falslet 4 år efter eventyret til Lokes Land. Her åbnede Appollon-præsten (7.niveau præst) det værtshus, han så længe havde drømt om. Det kom til at hedde The Inn of The Dead Goblin og blev meget kendt for det mjød Appolodorus bryggede. Han er i de sidste år begyndt at sælge det på tønder, hvilket har vist sig at være en meget god forretning. Han er nu 90 år gammel.

Hirna Grankvist, skovfolkets gamle druide (7.niveau), har trukket sig tilbage fra Druideordenen og lever nu i skoven blandt dyrene, oftest selv i dyreskikkelse. Men hun kommer også tit på besøg i Falslet. Hirna er nu 97men det er jo ingen alder for en af skovfolket (hobbitter).

Fenja Bjarkisdottir, den gode troldekone (6.niveau magiker), bor også i Falslet. Her fungerer hun mest af alt som "klog gammel kone". Man siger hun er synsk som hendes fader også var det,

dengang i de urolige tider, da jætterne herskede i Fosselskovene.hvem ved? Hun er nu 61 år.

Torstein Haraldsson, tidligere også under venner kaldet "Øksemorderen" (6.niveau kriger), da han var temmelig dygtig til både brug af Kæst-, Hånd- og Bastardøkse. Han er nu tømrer i Falslet og fylder snart 52.

Herg Væselklo, den lille gruppes eventyrsspecialist (8.niveau tyv), er nu aktiv som låsesmed, og tilmed en meget fin låsesmed. Væselklo-låse er kendt mange steder som en pålidelig lås, der er så godt som tyvesikker. Herg er 79 åren hobbit i dens bedste alder!

Den Fremmede og Falslet.

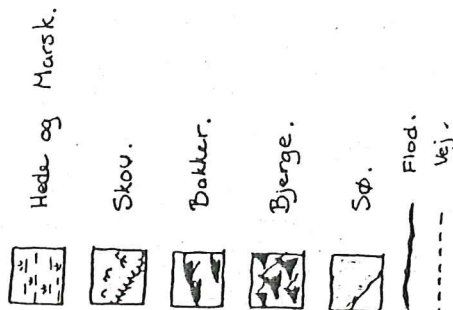
En dag, hvor de gamle venner er samlet i Bjarke's hus, kommer en fremmed mand i forrevne klæder stormende op til huset: "Bjarke! Før mig til Bjarke Trolde-tamper!Trolde... dæm... hjælp...." Mandens øjne ser ud som om han lever i sin egen verden.... en verden som mennesker ikke burde se, og som han ikke kunne komme ud af.

Bjarke træder ud på verandaen: "Jeg er den de kalder Trolde-tamper, selv om der ikke er nogen der har brugt det navn om mig i meget lang tid!"

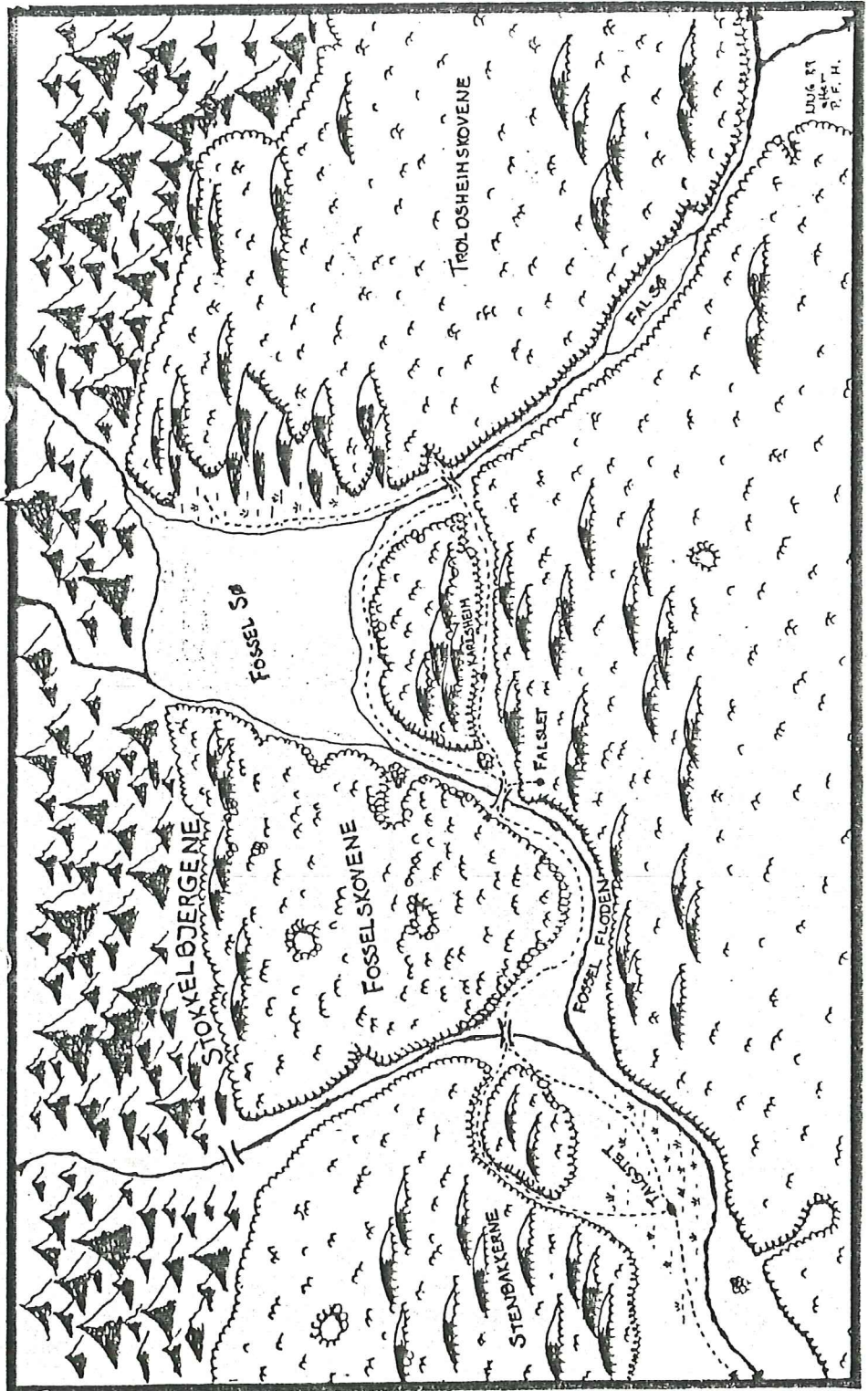
Mandens vilde øjne ser Bjarke og han kaster sig frem mod ham med en lædersæk i sine udstrakte arme: "...dømt ...hjælp!"

Han rammer verandaen med et brag og bliver liggende bevidstløs...

ENDELIG ER DER
OGSÅ LIVE RØLEPLAYING TIL
SPILTRÆF! HURRA!



LANDET OMKRING
FOSELFLODEN



Stotley, 25-8-989

Start på scenarie

Kære Gamle Trolde-tamper,

Jeg skriver til dig i nød, for der sker skrækelige ting her i min hjemby, Stotley. Du kan sikkert huske byen fra den gang vi var unge, hvor vi bedrev jagt på bjergtrokke og jætter i det vidtstrakte højland. Men tiderne har ændret sig og verden er blevet fredelig - Troede vi da!

Nå, jeg må hellere begynde fra en ende af.

Det hele begyndte for uds dage siden, eller måske skulle jeg hellere sige uds nætter siden. En ung pige som arbejdede på Inn of the Horned Bull forsvandt sporløst. Da kroverten om morgenen bankede på døren til hendes værelse, var der ingen der svarede. Han gik ind og fandt værelset efterladt, som det plejede at være ud. Ingen spor på kamp og ingen havde hørt en lyd i løbet af natten, som min undersøgelse senere viste.

Ingen i byen tog sig videre af denne forsvinden: "Godt nok lidt underligt at rejse fra byen midt om natten uden at tage sit tøj og sine ejendele med, men de folk fra storbyen er nu også underlige", sagde de fleste. Jeg ville ikke lade det være ved dette og begyndte at undersøge og udspørge. Men min undersøgelse var resultatløs. Ingen havde hørt eller set noget den nat og der var ingen spor efter pigen. Hun havde kun boet i byen et halvt år, så det kunne være at folk havde ret når de sagde at dem fra storbyen var lidt underlige. Men dette var ikke forklaring på hendes forsvinden.

Den følgende nat forsvandt endnu en ung pige, sporløst. Da mine undersøgelser igen viste sig at være resultatløse, begyndte jeg at frygte det værste, men jeg ville ikke skabe nogen form for panik, så jeg prøvede at dampe folk ned. Vi stabledede et eftersøgningsteam på benene og red ud. Vi søgte hele dagen og den efterfølgende nat med, men uden resultat.

Til vores skrak, viste det sig, da vi kom hjem, at endnu en ung pige var forsvundet. Vi var helt uden spor og vidste ikke hvad vi nu skulle stille op, og det blev jo ikke bedre, da folk begyndte at tale om vampyrer og alskens fabelvæsner. Og det fortsatte. Hver nat forsvandt en ung kvinde, og der var intet vi kunne stille op. Selv om der havde søgt personer i varelse ved siden af en af de piger som forsvandt, var der ingen der havde hørt eller set noget.

Nogle begyndte at tale om at byen var forbandet og andre begyndte at overveje at flytte væk fra Statley. Jeg ønskede for alt i verden at holde sammen på folkene i byen, derfor op søgte jeg præsten.

Jeg har egentlig aldrig synes rigtigt om ham. Ikke p.g.a. jeg har noget imod de kristene, ja, faktisk er de fleste her i byen kristne, men jeg har altid synes at præsten var lidt for meget af det gode, hvis du forstår hvad jeg mener, og han skuffede mig ikke denne gang.

"Hvis Gud har ladet dette ske, så er det fordi Gud vi have

at det skal være på denne måde". Det var det eneste relevante han havde og sige om denne sag. O' Thor, hvad har jeg dog gjort for at denne tåbe skulle blive præst i Statley! Nå, men han har betalt for sin dårskab - Må hans bene hvile i fred.

Jeg begyndte faktisk at mistænke ham for at stå bag alt dette. Ja, han har sku altid været så underlig.

Men så, sidste nat, forsvandt han også. Ved elleve-tiden om aftenen kom Susanne, hun er pige i huset for præsten, løbende ned til kroen skrigende og helt fra sans og samling: "De er ved at bortføre præsten, djævelene! Dæmonerne! Hurtigt, kom, I må hjælpe ham." Alle mændene som var på kroen, stormede op til præstegården. Men det var for sent.

Der var tydelige spor efter kamp i huset, og et sted fandt vi en stor blodpøl, Men der var ingen spor efter bortførerne: eller skulle jeg sige drabsmændene? Jeg tror ikke præsten er blandt de levende længere. Samme nat forsvandt endnu en pige.

Dette skete sidste nat.

Bjarke, jeg skriver til dig i håb om at du kan hjælpe mig. Der går noget skrækeligt for sig her, og jeg tror ikke jeg kan klare mig mod dette alene. Igen at de unge her i byen er erfarende i kamp eller magi. Det der er brug for er de tabte mand og kvinder fra gamle dage.

Igen i nat vil en kvinde forsvinde sporløst. Jeg beder dig og dine venner komme så hurtigt som muligt. Jeg frygter, vi

er oppe imod noget stort og ondt, noget som ikke
hører til i denne tid... Derfor sender jeg min
søn til dig med dette brev, for at bede dig om
hjælp.

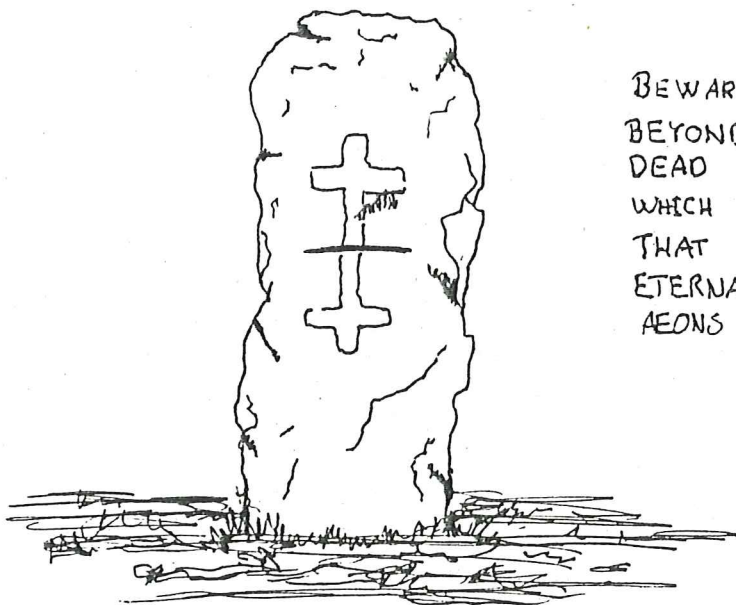
Sam Harker

Borgmester af Statley.

KLIP

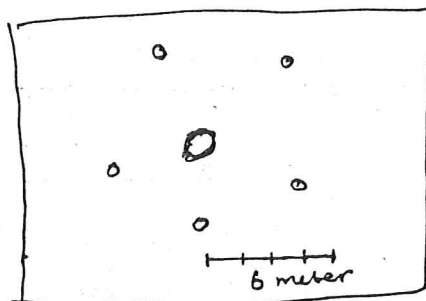
Hand-Out

Den Hedenske Stenøstning.



BEWARE OF THAT WHICH IS
BEYOND . BECAUSE IT IS NOT
DEAD . . . BEWARE OF THAT
WHICH IS BENEATH THE CHURCH
THAT IS NOT DEAD WHICH CAN
ETERNAL LIE . YET WITH STRANGE
AEONS EVEN DEATH MAY DIE...

H.P. LOVECRAFT



Baggrund:

Kalender over de sidste
begivenheder.

- Natten til 20-8 Den første pige forsvinder. Herefter forsvinder hver nat en pige fra byen.
- Aftenen 23-8 Præstens fengerede bortførsel.
- Natten til 25-8 Sam Harker skriver brev til Bjarke.
25-8 Sams søn Torlejf tager afsted~~xxx~~ med brevet.
Det lykkes præsten og kaste en Curse på ham. Han bliver slået med galskab. Det lykkes ham dog at flygte med brevet.
- Aftenen 28-8 Torleif ankommer til Falslet med brevet. Han filder bevist-løs om.
29-8 PCerne tager afsted.
Sam tager ud for at se på stensætningen. Præsten er bange for at han er ved at komme på sporet og sender nogle demon-krigere ud for at dræbe ham.
Johannes Åbenbaring.
- 30-8 2. rejsedag.
- 31-8 Dæmoner Angiber (kl. 21.00).
Ankomst til Statley (kl. 22.00)
Kroen lukker krostuen (kl. 23.30)
- Natten til 1-9 En Nattelig Vissit (kl. 02.30). PCerne kan gå til ro i Sams
1-9 PCerne skal sove 6 timer for at få nye spells + læse på dem ^{Hus kl. 04.00 (etter at kroen er brændt ned)}
1 time. (11.00 kan de være på benene og klar).
Ritualet/sermonien begynder mellem 20.00 og 21.00

Andre Begivenheder:

MØDER:

- Stensætningen 3 timer
Kirken 2 timer
Præstegården 1 time
Arbejdsværelse
+ hemmeligt rum 3 timer (indc. læsning i bøger)

andet:

- Sea k with dead på Sam Harker 1 time
Undersøge Sams Hus 2 timer

Solen går ned mellem 20.30 og 21.30,
da vil Dæmonens dæmoniske krop
være færdigdannet (Scenariet tabt).

Baggrund:

OVERSIGT OVER

VIGTIGE BEGIVENHEDER

År Måned

Begivenhed

787.

En ond kult som holder til omkring byen Statley, begynder at fromme en Dæmon (Dæmonen). De forhindres dog i at gennemføre hele ritualet, da en gruppe kristne ledt af præsten Peter, maner den i jorden, for at hvile der for evigt. Kulten bliver udrydet og kristne sætter ild på det underjordiske tempel.

En stensætning laves til advarsel om det der hviler dybt under kirken.

788

Bygningen af Statley Kirke påbegyndes. Den bygges oven på det sted, hvor kultens tempel var.

792

Første Bind af kirkobøgerne påbegyndes.

793

Statley Kirke færdibygget.

960

Eventyret til Lokes Land.

968

Sam Harker bliver valgt til Borgmester i Statley for første gang.

972

(Udlever sig for at være præst)
Artamus Crowley køber den gamle borg Raven Hill. En gammel forfalden borg som tidligere har tilhørt en sort-magiker. Crowley trækker sig tilbage til borgen for at studere.

976-81

Crowley starter et større research-arbejde om den onde kult og det underjordiske tempel. Studier af alt mulig okult.

982

Crowley forgifter Fader Arthur Nicolasson (præst i Statley). Hans død naturlig. Ingen fatter mistanke.

Crowley "indfanger" John Hardy, manden der skulle være præst i Statley efter Nicolasson, og dræber ham efter at have holdt ham som fange et stykke tid (på Raven Hill).

Crowley kommer til Statley, hvor han udgiver sig for at være Fader John Hardy. Han aksepteres uden videre af menigheden.

984

Biskop Castfamou undres over Fader Hardys udeblivelse fra et vigtigt seminar og skriver til ham. (Lignende breve følger de næste par år p.g.a. Hardy udeblivelse fra andre vigtige kirkelige seminare og kurser.)

985 februar

Fader Hardy (Crowley) rejser fra Statley for at skaffe penge til "restaurering af kirken", som han kalder det.

april

Crowley sælger den gamle borg Raven Hill for at skaffe penge til det planlagte arbejde i kirken.

- 985 april Hardy (Crowley) vender tilbage til Statley, og kan fortælle
(fortsat) at efter en lang rejse, hvor han mødte mange gavmilde donore, var det lykkedes ham at få nok penge til restaurationen af kirken.
- maj- Restauration af kirken. (Kirken lukket). I virkeligheden for
september Crowley gravet komplekset under kirken ud. Det viser sig at selve katedralen er så godt som ubeskadiget, kun dele af det tilstødende kompleks er ødelagt. Crowley får bygget en hemmelig indgang til den udgravede del af komplekset (en rampe ned).
- Efter arbejderne, som Crowley har skaffet udenbys fra, har forladt Statley, er der ingen andre end Crowley selv og hans to betroede hjælpere, som har kendskab til det under kirken.
- 988 august Biskop Castfamou har nu mistet tilliden til Fader Hardy. Han sender et brev, hvori han meddeler Hardy at han skal møde for disciplinærhøring. Crowley undlader af gode grunde at dukke op forklædt til dette møde.
- Oktober Hardy fratages sit embede, skreftligt, dog skal han blive siddende til hans afløser er valgt og ankommer til Statley. Ingen andre i Statley kender noget til at præsten er frataget sit embede..
- november Duncan Sims, Hardys afløser, ankommer. Crowley dræber ham koldblodigt og skriver til Biskop Castfamou, udgivende sig for at være Sims, han skriver at han er ankommet og uden problemer har overtaget sit embede.
- 989 Crowley træffer sidste forberedelser til sermoniens begynder.
natten Sermonien går igang, første pige forsvinder.
til 19. august

Bjarke kender vejen til Statley, selvom det er mere end 30 år siden han var der sidst. Han mener at kunne huske at rejsen tager ca. 2 dage på hest. Det har han sikkert ret i at den gjore for ham for 30 år siden. Det tager PCerne næsten tre dage at nå til statley.

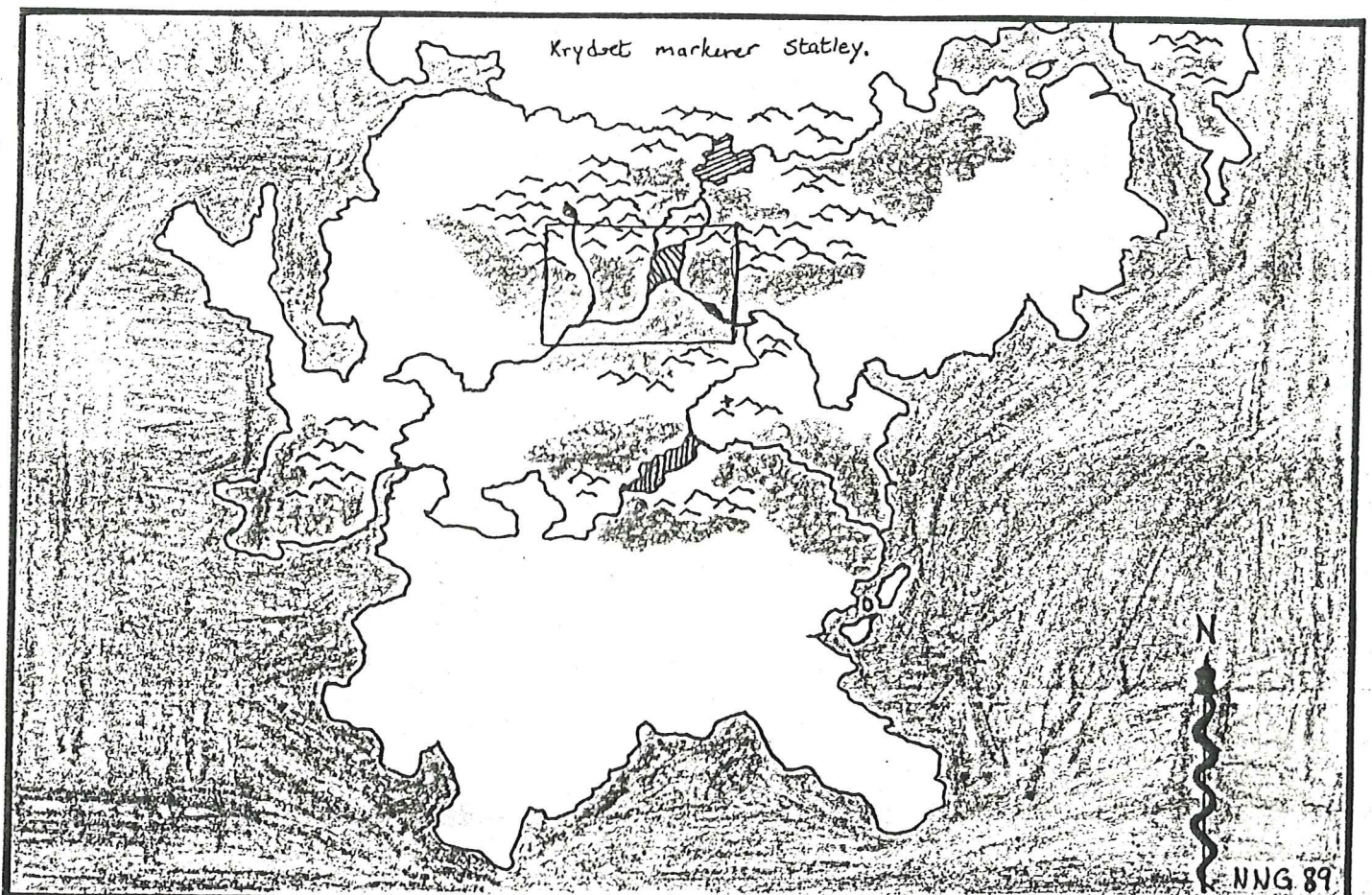
PCerne tager afsted om morgenen den 28. august 989, dagen efter at den "frustrerede" unge mand kom til Falslet. Rejsen begynder uden nogen form for problemer. PCerne møder måske enkelte andre rejsende, der spørger: "Hvordan er vejen længere fremme?", eller sådan noget, men lad vær med at spille for meget af spillernes tid. De skal bare få indtryk af at tiden går.

Rejsen går først gennem skovrigt område (forbi Falsø), så igennem mere bakket område, hvor blandt andet en flod skal krydses, derefter gennem store sletteområder dækket af græs. Da PCerne nærmer sig Statley, vil de komme ind i mere bakket land. Længere mod syd kan de se en bjergkæde rejse sig, stor og truende.

Johannes vil de møde ved solnedgangstid, den første rejsedag, ikke langt fra Falsø. "Dæmonerne" vil de møde den tredje rejsedag ved solnedgangstid.

PCerne vil være nødt til at slå lejr for natten to gange. Rul nogle terninger for hver gang, bare for at gøre dem lidt nervøse. Det er forresten en meget god ide, i tide og utide at rulle terninger og se lidt suspekt ud.

NB: PCerne kan ikke rejse om natten, selv om månen skinder ret kraftigt. De vil fare vild, brakke både arme og ben og desuden bringer det uorden i tidsplanen.



I løbet af dagen møder PCerne en gammel mand. Han sidder tilsyneladende og miditerer på en stor ston. Da han opdager partyet er ved at nærme sig, rejser han sig under store faktorer. PCerne vil bemærke at han er ret let påklædt. Han har en eller anden slags klud viklet rundt om sig, så man ikke kan se den mest unævnelige og foruden dette bærer han kun et langt gråt skæg. Da han nærmer sig PCerne med et vildt ansigtsudtryk, begynder han: "O, fremmede vandringsmænd i rust af jern, O, hvad er de søger? og frygter ej døden til følge?"

Johannes kan ikke svare fornuftigt på noget spørgsmål PCerne kunne stille. Han vil besvare alle spørgsmål som spådomme, profetier og åbenbaringer og vil blande lidt af sine "standard åbenbaringer" ind i svarene. Johannes er en gal gammel mand og er primært med i scenariet for sjovt (og for at gøre lidt grin med Call of C.-forfatterne fra Århus' overdrevne brug af Johannes Åbenbaring). Han skal spilles som en rablende vanvigtig person, gerne med overdreven brug af GMerens skuespilleriske talenter.

"Standard-åbenbaringer"

"....Og jeg siger jer, om mindre end 30 år vil mennesket flyve gennem luften på vinger af stål, og en ven vil midste sin vens hammer, og vil ikke vide hvor han skal genfinde den."

"Og der vil blive en stor tid for konfu- ...konfu-....konf-....^{og} folk vil være meget forvirede."

"Ja de vil!"

"Om trinde (3) dage vil dage være oprinden, dagen hvor alt vil afgøres. ~~XXXXXX~~ Ved solnedgang vil solen og månen væde himlen i blod og de for hvem intet er helligt vil påkalde den sovende. Kun en lille gruppe af unge tabre eventyrere kan rede.....øøhhhhhhhhh? ...Unge?Tabre? øh,eventyrere?! - Dommedag er nær! Red sig hvem kan! Vi er alle fortabte! Dommedag om tre dage! Red sig hvem kan!", han fortsætter hen ad vejen mens han udråber sin dommedagsprofeti til alle verdenshjørner.

Rejsens mål er snart nået. Dog har rejsen taget lidt længere tid end planlagt. "Det var jo også altsammen meget nemmere i de gode gamle dage!" Ved solnedgangstid kommer PCerne ind i et lidt mere bakket område. Gamle Bjarke skulle mene at det var lige her i nærheden at landsbyen skulle befinde sigså vidt han kan huske.

Her på dette tidspunkt er det at PCerne løber ind i et baghold, alt imens at solens stråler bader det smukke panorama i blodrøde farver. (se kampark 1 og tilhørende GM-skitse)

PCerne har en chance for at opdage at der er lagt et baghold, hvis de er lidt forsigtige og de har truffet forholdsregler. De kan for eks. have sendt en spejder i forvejen eller måske har Hirna (druiden) lavet sig om til en tog og rekonocere, eller hvad spillerne nu kan finde på af tåbelige forholdsregler. Det er op til GMeren at bedømme om det de har fundet på (hvis de da har fundet på noget) vil afsløre bagholdet. Lad vær med at dø for hårdt i denne situation; et forsigtigt party vil opdage bagholdet, et uforsigtigt vil tabbe lige i falden.

Det uforsigtige party:

PCerne ridder stille og roligt gennem det smukke landskab og kan i deres dumhed nyde naturen i fulde drag. (Det er faktisk ret flot her på egnen). Pludselig fanger en skikkelse deres blik. Med armene højt hævet står han lidt oppe af en bakke med den nedgående sol i ryggen. Ingen af PCerne havde bemærket hvor han kom fra. Da det allerede er for sent, går det op for PCerne hvad det er han er i færd med, og i samme nu forvanles alt omkring dem til solens røde ild. En Fireball eksplodere midt iblandt dem, og snart efter stormer seks skrækindjagende skikkelser frem mod dem.

Det forsigtige party:

Idet PCerne opdager bagholdet vil initiativet tilfalde dem. Dette lægger mere op til spillerne, men også GMeren. Lad dem vide hvad de kan finde ud af og så udtænke en strategi. For eks. hvis de har sendt en spejder i forvejen som sniger sig fremmad, vil han se eller høre noget bevæge sig længere fremme. Det skulle gøre ham extra forsigtig. Han vil måske se ham som holder udkig oppe fra højen (se GM-kort). Han vil ikke fra over 50 meters afstand kunne få øje på mere, men dog kunne tænke sig til et eller andet. Druiden i fugleskikkelse vil kunne finde ud af en del mere.

PCerne vil kunne komme rimelig tæt på uden at blive opdaget, hvis de ikke bære sig tåbeligt ad. GMeren må her improvisere alt efter hvordan PCerne

griber sagen an.

"Bagholdsmændene"

Bagholdet består af 6 krigere og en magiker. Magikeren er leder for denne patrulje, som Præsten har udstationeret her for at holde fremmede væk. Han vil ikke have at andre blander sig i hans lyssky virksomhed eller i det hele taget at der kommer fremmede til byen. Krigerne bærer gedekranie-masker (dvs. masker lavet af kraniet af en ged) og lange røde kapper m.m. De ser i det hele taget ret frygtindgydende ud. Ved første øjekast ligner de ikke mennesker, mereøhdemoner. Dette er en del af Præstens aflednings- og forvirringspolitik.

Kriger 1

Fighter 2.niv.
HP: 17
Dam:D8(Long Sword)
AC: 4(Chain+Sh.)
AP: 0/0
THACO:19
Sav.Throw:17

Kriger 2

Fighter 2.niv.
HP: 18
Dam:D8(Long Sword)
AC: 4(Chain+Sh.)
AP: 0/0
THACO:19
Sav.Throw:17

Kriger 3

Fighter 2.niv.
HP: 17
Dam:D8(Battle Axe)
AC: 5(Chain)
AP: 0/-1
THACO:19
Sav.Throw:17

Kriger 4

Fighter 2.niv.
HP: 19
Dam:2D4(Bastard Swrd)
AC: 5(Chain)
AP: 0/0
THACO:19
Sav.Throw:17

Kriger 5

Fighter 3.niv.
HP: 23
Dam:D6(Spear)
AC: 5(chain)
AP: +2/-1
THACO:18
Sav.Throw:16

Kriger 6

Fighter 3.niv.
HP: 25
Dam:D8(Long Sword)
AC: 4(Chain+Sh.)
AP: 0/0
THACO:18
Sav.Throw:16

Erasmus Magnus

Magic-User 5.niv.
HP: 18
Dam:D4(Dagger)
AC: 7(Dex-bonus +2
& Ring of Protec. +1)
AP: -3/+2 el. for Spell
THACO:20

Sav.Throw:Paralyz. m.m. 13, Petrification 11,
Rod/Staff 9, Breath 13, Spells 10 (Sav.Throws
iberegnet +1 fra Ring of Protection, ikke med-
regnet er Ring of Fireprotection og Dex-bonus
+2).
Spells (4-2-1):
 Magic Missile (a 3d4+3), Darkness
 Detect Good, Mirror Image, Fireball (5d6)
 Shield

Erasmus Magnus (fortsat)

Noter: Erasmus' spellbook indeholder foruden de allerede opførte spells også: Read/Write Magic, Burning Hands, Feather Fall (1. niv.), Invisibility, Darkness 15' Radius (2. niv.), Infravision (3. niv.).

Desuden har han et Scroll med Dimension Door (12. niv., 1 s. casting time) som kan transportere ham ca. 100 meter væk. Dette vil han bruge hvis det ser ud til at de seks krigere ikke kan klare kampen, eller at han selv bliver såret.

Af andet udstyr har Erasmus de nævnte ringe, en dagger, en stor rød kutte, lidt materiel components til sine spells og ca. 50gp. + en femkantet stjerne i sølv fastgjort til en halskæde. Han bærer også gedemaske.

Krigerne

Krigerne vil angribe uden at kommunikere med hinanden. De vil under hele kampen ikke sige en lyd, måske lige bortset fra når de bliver dræbt, men aligevel arbejder de taktisk godt sammen. Gør karakterene diskret opmærksom på dette.... "....dette er yderst underligt (?)."

Krigerne har ikke andet på sig end deres armor, våben og deres demonudstyr, og så lige en lædderrem om halsen hvorfra hænger et omvendt kors.

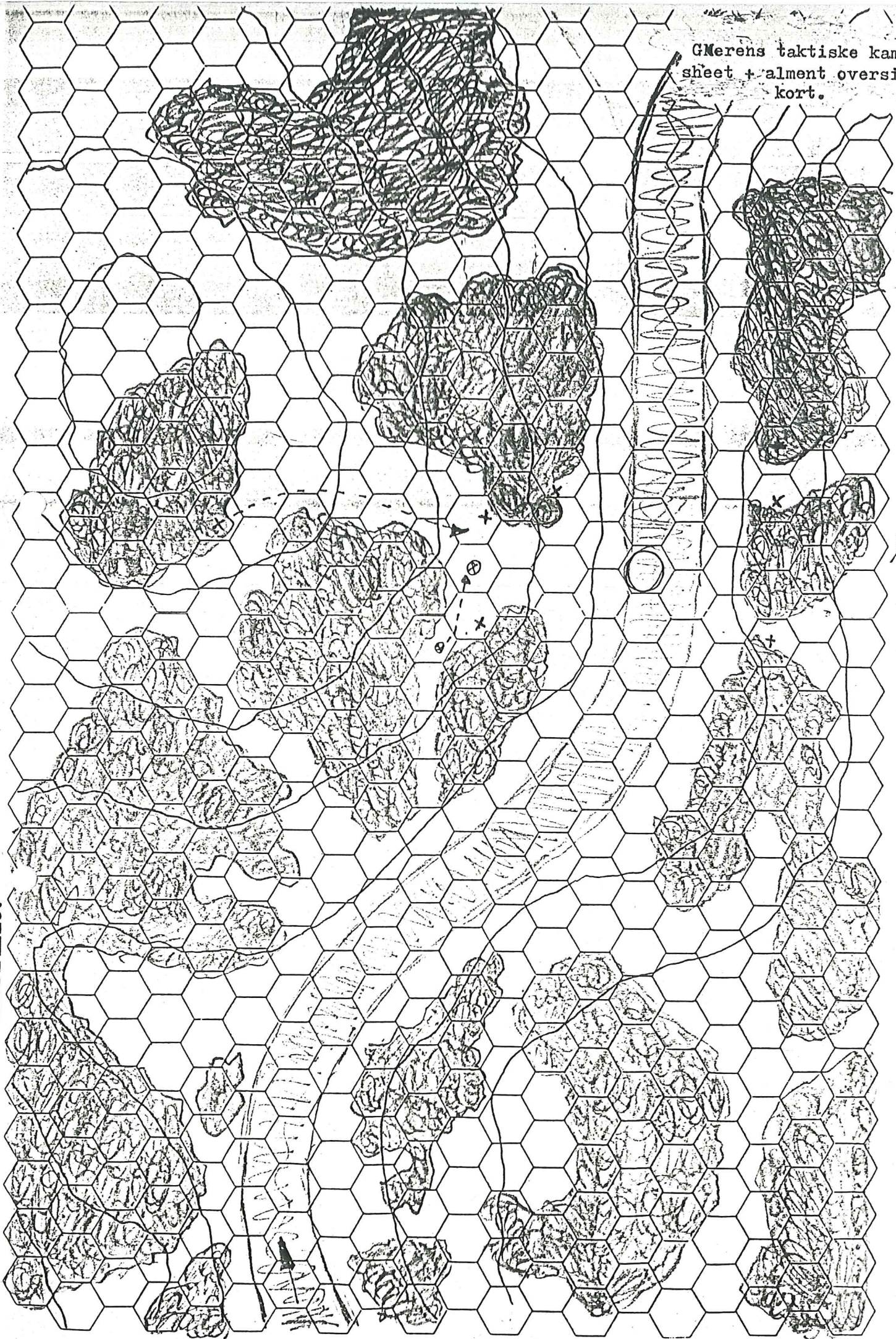
Hvis en af krigerne skulle blive taget til fange vil ikke sige et ord. Hvis han skulle få mulighed for det, vil han tilmed begå selvmord for ikke at røbe noget.

Noter til GM-kort:

- x = kriger (det er ligemeget hvem der står hvor, bare du selv har check på det)
- ⊗ = Erasmus Magnus
- = ca. springer Fireball'en, hvis PCerne går i fælden. D.v.s. at de står i felterne udenom.

De stibblede pile viser Erasmus og udkigspostens bevægelse, hvis de ser PCerne komme, ellers er de jo ved pilenes udgangspunkter.

Krattet/budskadset er ikke umuligt at vade igennem, det taget bare lang tid og larmer ustyrlig meget.



Handwritten signature or initials

1 = 3m

Statley (generelt):

Statley er ikke meget mere end en landsby. Lidt over 200 indb. måske, medregnet dem som bor udenfor byen ("forstaderne", de huse som ikke er på kortet.)

Byen har en stor kirke, en del større end man skulle forvente selv om de fleste i byen er kristne.

Byens øverste myndighed er Borgmesteren, Sam Harker. Han er i en og samme person Borgmester, Dommer, og Politibetjent. Borgmesteren bliver vagt hvert 4. år. Sam har været det siden 968.

Alle mænd over 21 har stemmeret.

Præsten fungerer også som byens læge.

I byen er der desuden:

kro "Inn of the Horned Bull" (Famillien Wagner)

en smed

en vandmølle

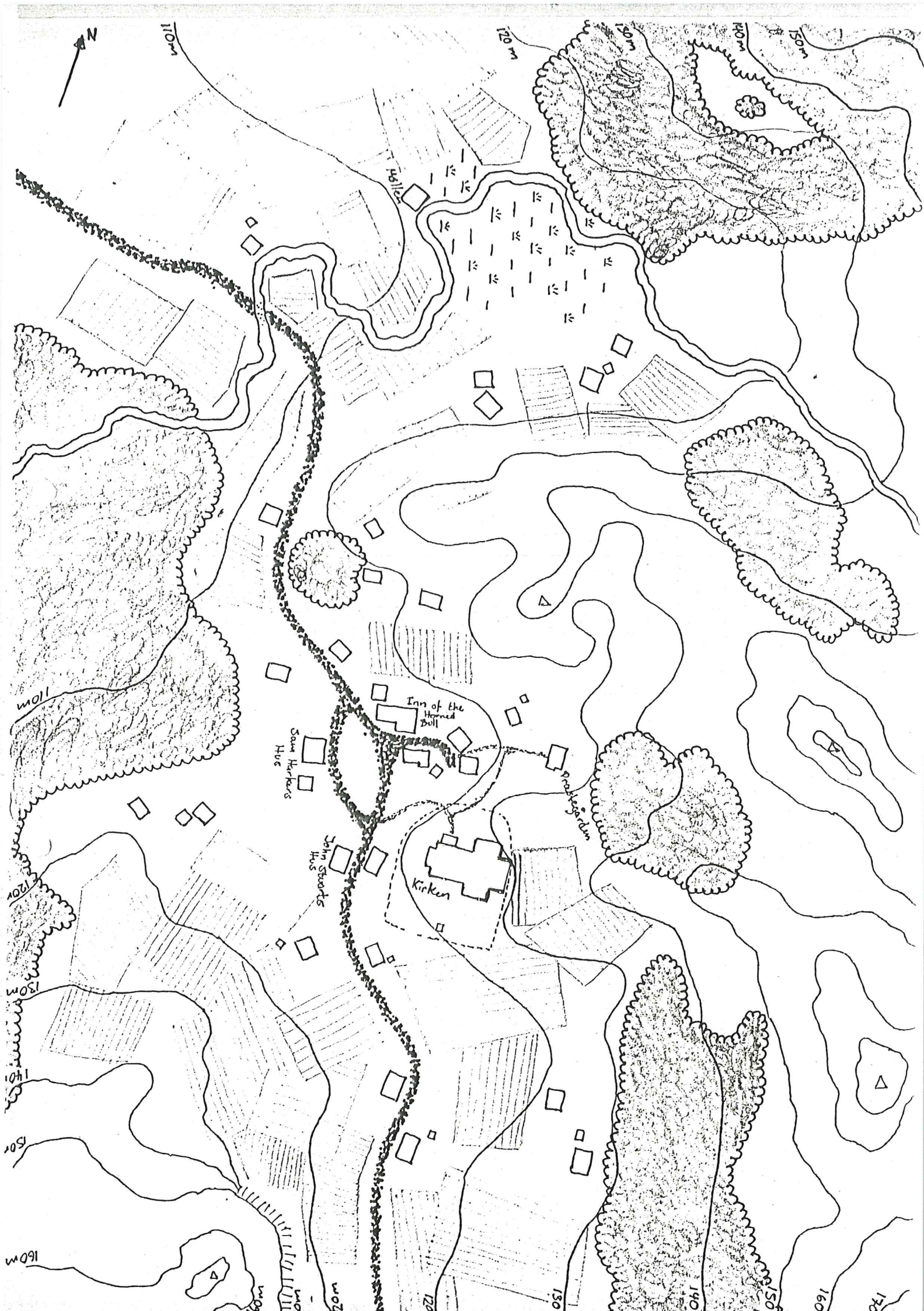
kobber-smed

skomager

De fleste er bønder

Der kommer normalt et mindre marked til byen hver anden uge. (Denne gang lader det til at markedet undgår Statley.)

Hvad folk i byen kan fortælle.



Da PCerne når frem til Statley, er mørket faldet på. Iblandt lysene fra de spredte huse bemærker de en stor centralt beliggende bygning. En række lanterner oplyser facaden og et stort træskilt, som hænger over indgangen. Denne bygning, bedere kendt som "The Inn of The Horned Bull", rummer byens eneste kro. Her mødes byens mænd gerne hver aften i vinteren og efteråret og sidder og sludre lidt over et krus porter (el. lager) og et spil back gamon eller kort.

Krostuen

Der er omkring 15 gæster på kroen her denne aften. De sidder og snakker lavmalt hen over bordene i den svagt oplyste krostue. Skodderne er slået for, så de bemærker ikke PCerne før de træder ind.

Der bliver helt stille i krostuen, da de kommer ind. Kun ilden fra kaminen høres. Et øjeblik, som der føles som en evighed, forgår inden en stemme bryder stilheden: "Hvem er I, og hvad er jert erinde!?" Det er den store mand bag bardisken som spørger.

Hvis PCerne fortæller at Sam Harker har sendt bud efter dem, vil de fleste tage positivt imod dem og ånde lettet op. Enkelte af kroens gæster virker ikke så lettede over deres komme. En halvgammel mand (ca. 45 år) begynder: "Hvorfor kommer I til dette fordømte sted. Vi er alle fortabte og det vil¹ også være hvis I bliver! I kan intet udrette mod dæmonerne. I vækker blot deres vrede.... Gå mens I endnu kan!" Nogle af de andre gæster prøver at dæmpe ham ned, hvilket bevirker at han^{han} vender sig vredt og går mod udgangen. "I bringer os alle i endnu større fare..... Denne by er forbandet og det er også dens indbyggere!" Han smækker døren efter sig.

PCerne kan få at vide at den vrede mand hedder Sebastian Hiendrichson og at hans ~~bror~~^{datter} var den tredje, som forsvandt. Det er nu 9 dage siden.

Simon Wagner, som krovarten hedder, byder dem sidde ned og servere 6 krus porter for dem, hvorefter han skænker et stort krus op til sig selv og sætter sig sammen med dem ved et bord tæt ved kaminen.

Nu kan PCerne benytte lejligheden til at udsørge folk om hvad der egentlig sker her i byen. Kort sagt, spillerne burde nu begynde at undersøge hvad der er sket indtil nu. Hvis de har mere lyst til at slibe sværd og spytte langspyt, så lad dem det. Det er ikke GMeren som skal løse scenariet.

Hvis PCerne ikke røber at Sam Harker har sendt bud efter dem: Gæsterne på kroen vil være meget mistroiske med hensyn til stort set alting. Flere af gæsterne vil advare dem mod at blive her i byen, og beder dem direkte om at forlade Statley mens tid er og ikke bringe indbyggerne i endnu større fare.

Kort sagt: I denne situation vil de fleste ikke være specielt samarbejdsvillige

og nogle vil ligefrem opføre sig fjendtligt. PCerne vil have svarere ved at få folk til at fortælle hvad de ved.

NB: PCerne kunne af forsigtighedsgrunde vælge at lade være med at røbe at Sam har sendt bud efter dem. Dette resonement ville også være meget fornuftigt hvis ikke PCerne lige var vadet ind i et baghold. Præsten ved på nuværende tidspunkt (eller i hvert fald inden særlig længe) at PCerne er kommet til byen. Han vil derimod ikke vide hvem de er, med mindre de har ^{sagt} det på kroen. Dette gør dog ikke den store forskel, da præsten ikke er interesseret i at vide hvem de er....
....han er kun interesseret i at skaffe dem af vejen.

Gæsterne på the Horned Bull:

Simon Wagner, krovært 43

En stor og venlig mand med et bredt smil, som virker en anelse anstrengt. Han er byens uofficielle leder, så lang tid hverken præsten eller Sam Harker er der. Han er normalt en jordnær mand, selvom alt dette har skæmt ham en del. Han er den i byen man kan tale mest fornuftigt med om hvad der foregår.. Hvis PCerne ikke fortæller at Sam har sendt efter dem, vil han virke meget mistroisk og vil have at de forlader byen så hurtigt som muligt.

Hvis de fortæller at Sam har sendt efter dem, vil han stadig være ret mistroisk. Hvis det brev Sam sendte vises frem vil denne mistro dog forsvinde og han vil være meget behjælpelig.

Simon kan give en kort gennemgang af begivenhederne indtil dette øjeblik.

Sahra Wagner, værtinde 38

Simons kone, en stor og stærk øldrikkende kvinde. Venlig som Simon. Tror på alt slader og formidler derfor de flestes tro på at det er dæmoner som harver egnen.

Sebastian Hiendrichson, bonde ca. 45

Medlem af culten, informant og dæmon-kriger, har offret sin egen ~~son~~ ^{datter}. Han vil lige efter han har forladt kroen lade præsten vide at PCerne er kommet selv om han ikke ved hvem de er. Han vil snige sig over til kirken og ind i denne. Han vil prøve at sikre sig at han ikke bliver forfuldt (han er forsigtig). Han vil så snige sig af den hemmelige gang op til præstegården. Her præster er nu.

Bare en lodderem med et omvendt kors. (En af de 13 demon-mænd.)

John Stuart, forh. Gambler 52

En mand som sidder alene ved et bord i det modsatte hjørne af krostuen og leger med et kortspil. Gråt hår og et lille "ellegant" overskag. "Var det noget med et spil?", spørger han, hvis nogen af PCerne gør tegn til at snakke med ham.

Han virker ikke specielt opskramt over hvad der sker her omkring.. Han tager det bare alting stille og roligt, uden at fortrække en mine. En spiller har jo "Pokker-face" ikke. Det kan godt være PCerne for mistanke til denne mand - bare lad dem det, men han har intet med de skrækkelige begivenheder at gøre.

Han lever her i byen af den formue som han har tjent, da han var aktiv som gambler. Han har boet i Statley i 5 år..

Henry Downlayer, kirke-oppasser og graver 49

En lidt underlig mand, som har meget lange ører (ikke bogstaveligt talt). Han sidder og holder øje med PCerne for senere at kunne fortælle Præsten hvad de foretager sig. Måske vil PCerne bemærke at en af gæsterne holder meget indtænksomt øje med dem. (Hvis PCerne siger at de vil holde øje med gæsterne i stedet for bare at gå igang med at udsørge folk). Han vil ikke frivillig røbe noget om Præsten og hvad der foregår, og han ved heller ikke ret meget af hvad der foregår. Præsten har givet ham en et eksempel på sin magt, hvilket overtalte ham til at blive stikker. Han bare også ~~onbuddet stjerne~~ ^{et omvendt kors} i en lædderrem.

Henry vil reportere til præsten i løbet af natten ad samme vej som Sebastian H. Han er en af de 13 som bærer et omvendt kors.

Susanne Erikson, Pige i huset for Præsten 23

En ung, smuk, godt udseende, lækker, sexet, blond kvinde. Hun er naturligvis uskylden i egen person, men ^{hvis} spillerne synes bedere om hende mindre uskyldig, så bare lad hende være det. Hun er først og fremmest meget sympatisk, og det vil gøre PCerne meget ondt, når hun bliver bortført.

Susanne bor nu her på kroen. Hun tør ikke være på præstegården nu, hvor præsten er borte.

Hun sidder inde med en del informationer om præsten, efter som hun har arbejdet for ham i næsten tre år. ~~KKXX~~

Hvad Susanne ved/ kan fortælle:

-Alt dette med disse bortførsler, det gik ham meget på. Han var meget nervøs og sov, tilsyneladende, meget dårligt. I hvert fald virkede han meget træt.

- Han opholdt sig ofte hele natten i sit arbejdsværelse, hvor jeg ikke måtte forstyrre ham under nogen omstændigheder. Nogle gange var der helt stille i arbejdsværelset og andre gange kom der en frygtelig larm dernede fra, så man dårligt kunne sove.

Susanne (fortsat)

- Susanne var vidne til præstens bortførelse: "Jeg hørte larm nedånder. Jeg begyndte at gå ned for at se hvad det var. Jeg stoppede ~~ix~~ på trappen, da jeg så dem. Dæmoner medhorn i panden. De fløj ind gennem døren til salonen (hendes fantasi løber af med hende) og kort efter hørte jeg præsten skringe.

Da jeg så at der var fri bane løb jeg ~~ix~~ ned af trappen og ud af den åbne dør for at hente hjælp her på kroen. Men da mændene, som var på kroen, kom derop var det for sent. Dæmonerne havde taget ham og var fløjet (hendes fantasi igen).

- Susanne har et kors på venstre underarm, kan PCerne bemærke. Hun kan fortælle at fik det engang, da præsten var kommet til at skube hende ned af trappen oppe på præstegården. Hun slå sig temmelig alvorligt, men han helede det i løbet af et øjeblik og bagefter havde haun dette kors. Præsten fortalte hende at det var gudsm~~xx~~ tegn og det ville beskydde hende en anden gang. (I virkeligheden er dette ne form for dedication. Alle de forsvundne piger havde et sådant tegn på armen.)

Susanne ved at tre af de andre forsvundne piger også havde et sådant mærke.

- Susanne bor nu på kroen. Hun tør ikke være alene på præstegården.

MØDE

:

EN NATLIG VISSIT (kroen om natten)

PCerne kan få tre værelser for natten til hver to personer.

De vil bemærke at der lige for nylig er blevet sat tremmer for vinduerne. Folk i byen er rimelig paranoide og skræmte.

I løbet af natten vil en af PCerne (hvis der er sat vagt denne) høre en lyd. Vedkommende kan ikke identificere lyden eller hvorfra den kom.

Hvis de går ud på gangen vil de først ikke kunne se noget. De vil langsomt begynde at kunne lugte røg og vil snart se et lysskær fra trappen. Den underste etage står i flammer og det trappen også snart.

PCerne vil tage temmelig håftig skade hvis de løber gennem flammerne på etagen nedenunder (en håndfuld d6). Gør det klart for dem.

Huset er solit bygget og træmmerne sidder ret godt fast. De vil tage for lang tid at fjerne ~~zixxxx~~. Gør også dette klart for dem.

Den eneste vej ud er gennem en lem til taget.

NB: Bemærk, PCerne har ikke haft mulighed for at vælge nye spells.

PCerne vil måske bemærke at Susannes værelse er tomt. Dæmonmændene har taget hende. Hun er forlangst bragt væk.

På taget:

Da PCerne kommer op på taget står dele af dette allerede i flammer. (se kampark2). ~~XXXXXXXXXX~~ Der er ingen høstak eller sådan noget de kan sprænge ned i, men PCerne vil øjne en flugtmulighed, idet at laden/stalden er lige ved siden af bygningen, så at man kan sprænge over på dens lavere beliggende tag.

I samme øjeblik, som PCerne øjner denne mulighed, vil 5 Dæmon-krigere + magikeren ~~XXXXXXXXX~~ Erasmus Magnus (Hvis han har overlevet det tidligere møde), rejse sig op af flammerne, hvor de lå i skjul, og afskærer dem denne flugtvej.

Krignerne vil først affyre deres Crossbows, som de derefter smider fra sig. Så går de i nærkamp. Erasmus vil bruge hvad han nu har af spells. Han vil stå i baggrunden hele tiden.

PS: Kriger er beskyttet mod ilden af et Protection from Fire-spell. Erasmus har en Ring of FireProtection.

PPS: Ilden vil brede sig med et hex-felt pr. runde.

Dæmon-kriger 1

3. niv. fighter

HP: 20

AC: 5(Chain)

Dam:d4+1(Hvy. Crossbow)

d8+2(1.Sword, Specializ.)

AP: 0/0 (L.Sword)

0 (Hvy.Crossbow)

THACO:18(L.Sw. +1)

Sav.Throw:16

Dæmon-kriger 2

2.niv. fighter

MP: 17

AC: 4(Chain+DEX)

Dam:d4+1(Hvy.Crossbow)

d6 (Spyd)

AP: +1 (Crossbow)

+3/0(Spyd)

THACO:19

Sav.Throw:~~XX~~ 17Dæmon-kriger 3

1.niv. fighter

HP: 8

AC: 5(Chain)

Damm:d4+1(Crossbow)

d8 (L.Sword)

AP: 0 (Crossbow)

0/0 (L.Sw.)

THACO:20

Sav.Throw:17

Dæmon-kriger 4

2.niv. fighter

HP: 16

AC: 5(chain)

Dam:d4+1(Hvy.Crossbow)

d8 (1.Sword)

AP: 0 (Crossbow)

0/0 (L.Sw.)

THACO:19

Sav.Throw:17

Dæmon-kriger 5

2.niv. fighter

HP: 15

AC: 5(Chain)

Dam:d4+1(Crossbow)

d8+2 (L.Sword, Specializ.)

AP: 0 (Crossbow)

0/0 (L.Sw.)

THACO:19(L.Sw. +1)

Sav.Throw:17

Evt.:

Erasmus Magnus har haft tid til at vælge nye 1. og 2. niv. spells, desuden har han sin Fireball hvis han ikke nåede at bruge den (usandsynligt).

Spells: 1.niv. : Shield, Magic Missile (3d4+3). 2.niv. : Mirror Image, Invisibility.

PS: Han er Curet helt op på max. hp, hvis han tog skade i det første encounter.

PPs: Erasmus vil befinde sig i hex BB4 (hvis han altså overlevede).

Hvis kampen ser ud til at være tabt, vil han gøre sig usynlig og stikke af.

Fighters vil formentlig ikke overleve denne kamp (de overgiver sig aldrig).

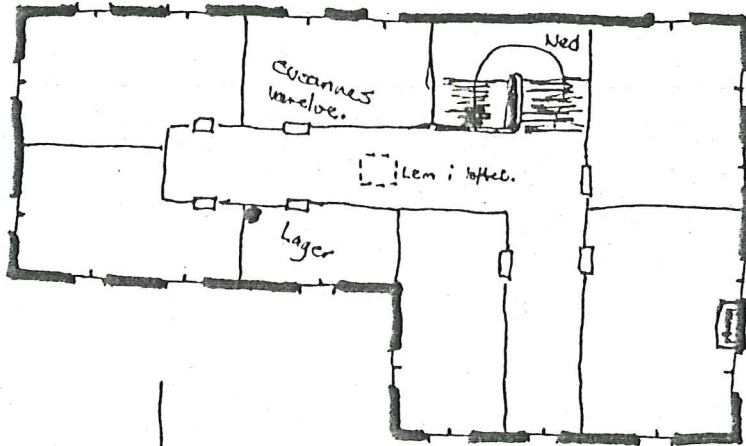
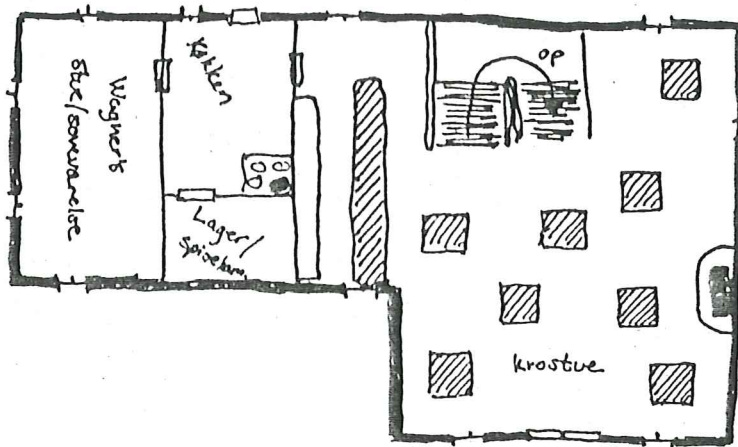
Hvis de aligevel skulle gøre det. Vil de ride på 5 heste som står ved stalden.

Magikeren vil gøre sig usynlig og skride.

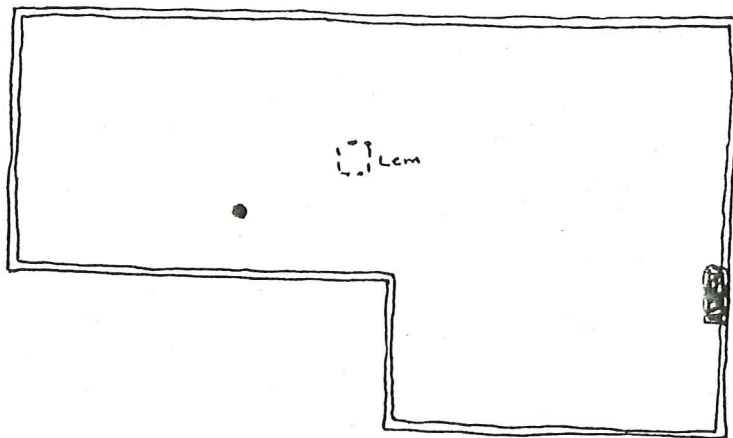
Fighters vil ride (ad omveje) til en hule i bjergene i østlig retning af byen. Her vil klæde om til almindeligt tøj, forsørge deres heste og bevæge sig (igen ad omveje) til deres respektive hjem i Statley og omegn.

The Inn of the Horned Bull.

Stalden



stalden



6meter

NØDE

:

PRÆSTEGÅRDEN

Præstegården står tom nu. Det er ikke noget problem at få døren op for en trænet tyv som Herg, men det er måske nok en del nemmere at spørge krovært Wagner om man må låne nøglen der op til. Han er nemlig i besiddelse af den efter Susannes forsvinden.

Huset ligger ikke langt fra Hornød Bull, lidt op af en bakke. En sti fører derop. På døren står: "Fader John Hardy, Præst."

Entreen: Her stor blandt andet en stum tjener (et stativ til at hange overtøj på. En trappe fører op til første-salen.

Salon/stue: Et pænt møbleret rum med sofa o.s.v. Nogle af møblerne er valtet.

Spisestue: Et stort bord og 8 stole danner det meste af inventaret i dette rum. Et enkelt skab(kommode) er fyldt med sølvbestik, porcelænstillerkender og glas.

Køkken: Køkkenet mæner mest af alt om et køkken. Inventar: komfur som køre på brænde, kryderier på hylde, køkken redskaber, gryder og pander m.m., og lidt ikke-så-dyrt bestik, tallerkender o.s.v.

Susannes sovekammer: En enkelt seng, et klædeskab, en kommode og et lille bord ved siden af sengen + 2 stole. Hun har taget de fleste af hendes ting ned til kroen. På vægen hænger et krucifiks.

Gæsteværelse: En dobbeltseng, et klædeskab o.s.v.

Lille stue: Sofa, lille bord, 2 lænestole og et barskab med indhold.

Præstens soveværelse: En dobbeltseng, et klædeskab, en bogreol, et bord + 2 stole, desuden en lille kakkelovn.

Rummet hvor trappen fører op: Tomt. En lem i loftet fører til et loftskammer.

Loftskammer: Gamle møbler og andet ragelse. Nøje gennemgang af rummet vil afslører en gammel Plate-mail (sort). Rusten og tilsyneladende ikke brugt i lang tid.

Arbejdsværelse: Mørkt lokale, pænt indrettet. Et skrivebord, en kommode, et barskab, en bogreol, en kamin, 2 almindelige stole og en stor fed behagelig stol.

Ved gennemsyn af kommode og skrivebord er det eneste intresante PCerne finder: Et skøde for køb af RavenHill Castle af en vis Hr. Artamus Crowley fra september 1792 + En række breve Biskop Johannes Castfamou, hvori han gentagende gange stiller spørgsmål som: "Hvorfor kom de ikke til seminariet om Kirken i forhold til de Gamle Nordiske Guder" og "Hvorfor undlod de at komme til Konferencen om de nyreligiøse sekter" og "De indkaldes til disciplinær høring, hvor de må begrundede deres udeblivelse fra vigtige kirkelige sermonier og fravar ved andre lejligheder." Alle disse breve er rettet til Fader John Hardy og er dateret

i tidsrummet fra 25. september 984 til 2. august 988.

Endelig er der et brev fra 12. oktober 988, hvori John Hardy får frataget sit embede som Præst for sognet Statley, med ikrafttræden fra det øjeblik hans afløser, Fader Duncan Benn Sims, intraffer i sognet.

Envidere er der et dokument som bekræfter salget af RavenHill Castle for et beløb af 25.000 g.p. til en vis Hr. Søren Vildmose, dateret den 5. april 985. + en række regninger (betalt) for restaurationsarbejde udført på kirken i tidsrummet fra 1. maj 985 til 25. september 985.

Barskabet har et ret pant udvalg af våde varer - ikk' Appolodorus!

På bogreolen kan man gøre ^{følgende} interessante opdagelser: Con-And Snadrerens selvbiografi Tough Shit, T.S.S.Morkens Rangere, Stifindere og Skovhuggere + en gammel udgave af Z som Zeb.

Hvis PCerne undersøger kaminen vil de kunne finde ud af at der skjuler sig en hemmelig dør. Døren er desuden sikret med en giftfælde (en nål). Hvis de glemmer at checke for fælde, vil den der åbner døren tage 4d6 skade fra giften ^{Hvis han ikke saver.}

Bag døren går en stejl trappe ned. Den fører 7 meter ned, hvor den munder ud i et sort rum. På vægen ca. midt på trappen sidder et skilt og et håndtag (se tegning). "Faldemekanisme - On, Off", siger det. Håndtaget står nu på "On". Hvis det bliver drejet over på "Off", vil trappen klappe væk under en. Alle som befinder sig på trappen falder ned og tager 2d6 skade for faldet. Når håndtaget skubbes tilbage på "ON", vil den langsomt glide på plads.

Det hemmelige rum:

Dette rum er helt Kvadratisk. Midt i rummet befinder sig en pedestal (søjle), hvor på ligger en sort bog. Op ad rummets fjerneste væg står et bord og to stole. På bordet ligger nogle bøger og en stak notater.

Den sorte bog: Bogen virker som om den er oplyst af en indre glød. Den bære ingen titel. Hvis en tyv undersøger for fælde, vil han kunne finde ud af der er skrevet nogle tegn (magiske) i en cirkel rundt om bogen. Et detect magik-spell vil også kunne afsløre at der er en magisk fælde på bogen. Dette er en Glyph of Warding, som fungerer sådan at, hvis nogen uvedkommende prøver at gribe bogen eksplodere den og giver den der prøver på at tage den 4d4+4 i skade (der er sav. Throw mod halv skade, Fireprotection halverer også skaden).

Denne Glyph of Warding kan uskadeliggøres, enten ved hjælp af et Dispell Magic, eller ved at magigieren kaster Erase (1.niv. MU-spell) på de magiske tegn uden om bogen.

PS: Lad vær med at rul %-er for et dispel Magic spell, lad det i denne situation virke automatisk, hvis de finder på at kaste det.

Der befinder sig et bogmærke i bogen. Der hvor det er lagt ind begynder et nyt afsnit i bogen: "VÅK DEN SOVENDE"

.Da PCerne læser gennem dette kapitel, går det langsomt op for dem, at dette er en meget nøje beskrivelse af hvordan et ritual skal gennemføres.

Rituallets formål er at vække en dæmon kaldet den sovende (dæmonen nævnes ikke ved navn). En dæmon som egentlig er manet i jorden og hviler i dybet skal genopstå.

Elementerne i rituallet:

- Rituallet skal udføres på samme sted som den blev manet i jorden.
- Rituallet skal forberedes med 13 dages frygt og utrykthed.
- 13 ofre skal tages de 13 foregående nætter.
- 13 skal begå forederi mod deres egne, om de bliver tvunget, truet eller bestukket til det, er lige meget, bare de gør det.
- De som besejrede dæmonen, skal skændes. *for 100 årsider*
- Deres tro skal vanhelliges *Satanist præst er i kirke*
- Rituallet skal udføres når både solen og månen farver himlen blodrød.
- 5 statuer af 5 dæmoner skal danne Dæmonens jordiske krop, indtil dens Dæmoniske krop er dannet. Så lang tid dens jordiske krop eksistere, er den sårbar.
- Det 13. offers død, er den sidste handling i rituallet.

PS: Pentagrammet er et forstærkende symbol.

PPS: NB: Dette vil sige at PCerne enten skal forhindre rituallet i at komme til udførelse (Svært, eftersom at de skal omgå den snedige tidsplan.(se andet steds)) eller også skal de dræbe Dæmonen, mens den har en jordisk krop og derved tilintetgøre den, ihvert fald for en tid. (farligt).

Bøgerne på bordet: Her befinder sig de kirkebøger fra lige efter kirkens opførelse, som er forsvundet fra kirken (Det er ikke sikkert PCerne ved at de er forsvundet fra kirken).

Første Bind er påbegyndt i 792, og fortæller kort om en ond kult som holdt til omkring Statley. I 787, hvor solen forblev mørk en hel dag, fremkaldte de en Dæmon kaldet Helel-ben-Shahar. Under ledelse af en præst, kaldet Peter, manede de Dæmonen i jorden, under selve fremkaldelsessermonien. Kulten blev udryddet og man brændte det ond tempel af. På stedet, hvor templet befandt sig, byggede man en ny kristen kirke, som symbol på sejren over det onde. Resten af bindet omhandler tilsyneladende bygningen af den ny kirke. Byggeriet varede fra 788 til 793.

Bindet er ikke særlig godt bevaret. Mange steder er det helt ulæseligt.

Anden og tredje bind af Statley Kirkes kirkebøger befinder sig også på bordet. De er dog ret uinteressante, enkelte steder er det som er omtalt i Første Bind antydnet, men ikke mere.

Optegnelserne på bordet:

På bordet ligger også en stak optegnelser. Det mest interessante i disse er nogle skitser over en rampe/hemmelig dør. Tilsyneladende bafinder denne sig i kirken efter hvad man kan få ud af disse notater. Det røbes dog ikke hvordan man aktivere den.

Desuden ligger der et sykke papir med et citat fra Biblen:

Al jorden har fryd og ro, bryder ud i jubel; selv cypresserne glæder sig over dig, Libanons cedre: "Siden dit fald kommer ingen op for at fælde os!"

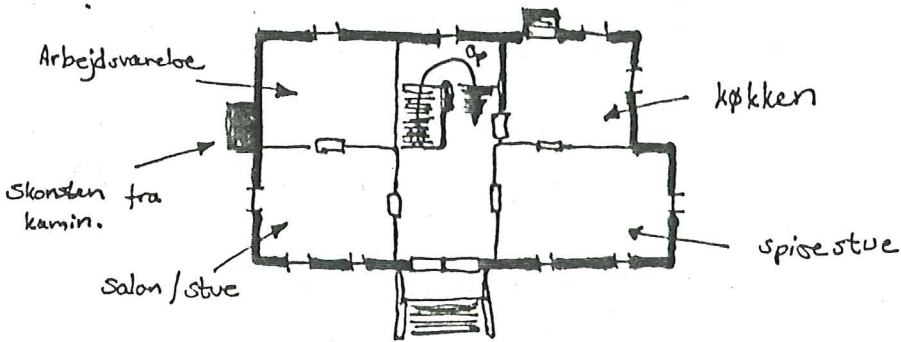
Esajas' 14, 7-8

(se Statley Kirke-afsnittet).

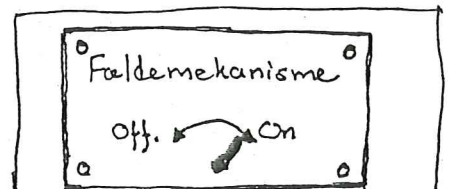
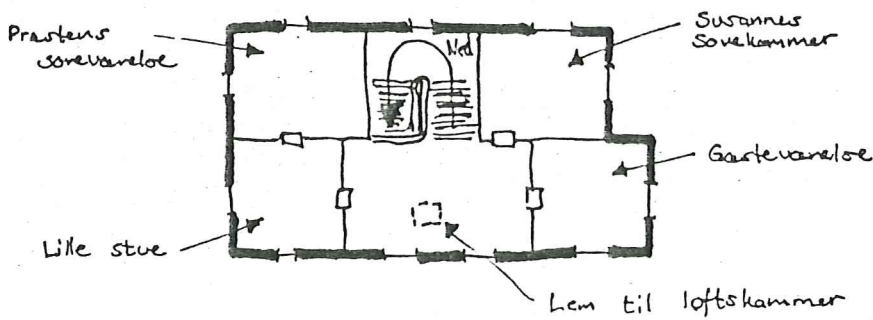
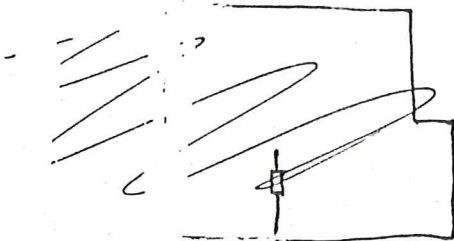
Ellers er der intet af interesse.

NB: Foruden det allerede nævnte, er det også muligt at finde en hemmelig dør, hvis PCerne leder efter en. (se kort). Bag denne dør befinder sig en smal gang som fører til kirken.

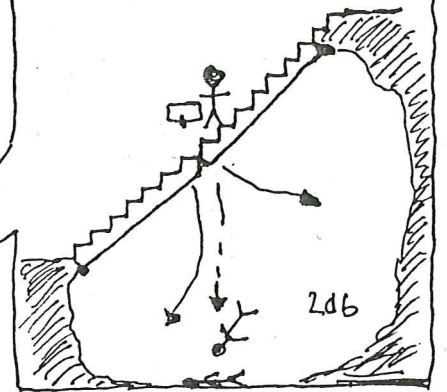
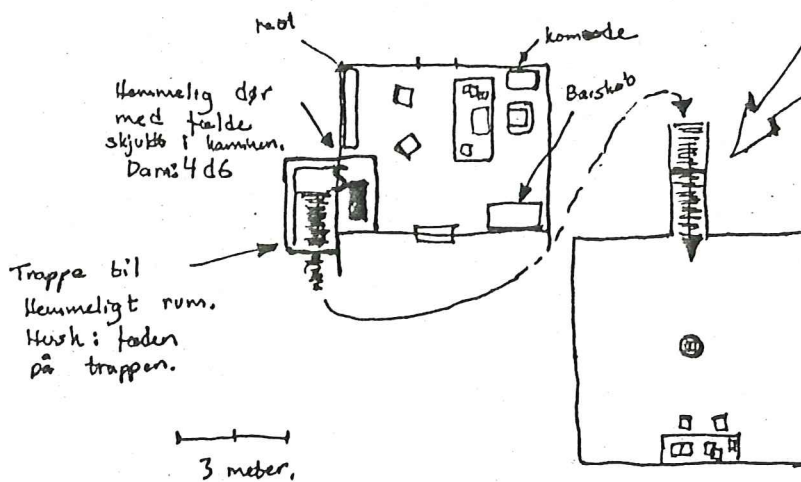
Præstegården



6 meter.



Præstens arbejdsværelse



Kirken er ganske almindelig. Med alter, skriftestol o.s.v. Giv en malerisk beskrivelse efter eget temperament.

Det interessante:

- Der er nogle bemærkelsesværdige kalkmalerier rundt om i kirken. De to mest iøjenfaldende er på et Hand-Out. Udlever dette. "Peter maner Dæmonen i jorden", er en af de få læselige tekster.

- Bag alteret og nogle statuer som hænger over det, blandt andet Jesus på korset, er en indgangen til en hemmelig tunnel. PCerne finder den hvis de leder efter noget sådant. Gangen er temmelig gammel (før Crowley kom xx til Statley). Den fører til det hemmelige rum ved præstegården.

- Den hemmelige passage til det underjordiske kompleks, finder man ikke ved blot at kikke efter hemmelige døre. Den er for godt bygget. Den åbnes ved at man trykker på en af de flere tavler med bibelsitater (Esajas' 14 7-8). Se nedenfor.

- Der ophængt en række trætavler (ret usædvanligt) med Bibel-citater.

Såsom:

Og frygt ikke for dem, som dræber legmet, men ikke kan dræbe sjælen; frygt snarere for ham, som kan ødelægge både sjæle og legeme i helvede.

Mattæus 10, 28

Og dette er den tillid, vi har til ham, at når vi beder om noget efter hans vilje, hører han os; og når vi ved, at han hører os, hvad end vi beder om, så ved vi også, at vi allerede har fået opfyldt, hvad vi bad ham om.

I Johannes 5, 14-15

Lad os derfor med frimodighed træde frem for nådens trone for at få barmhjertighed og finde nåde til hjælp i rette tid.

Hebraerne 4, 16

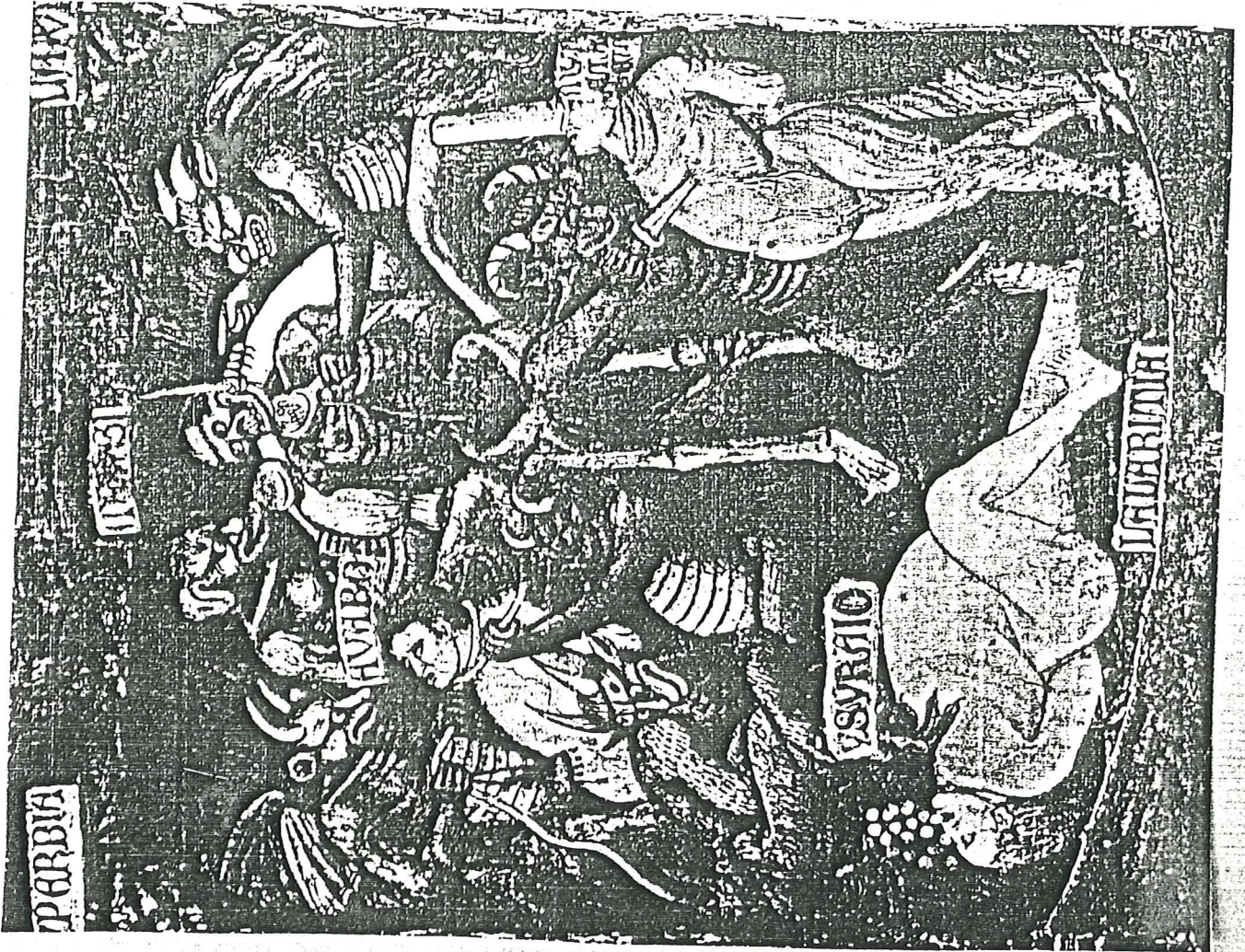
Al jorden har fryd og ro, bryder ud i jubel; selv cypresserne glæder sig over dig, Libanons cedre: "Siden dit fald kommer ingen op for at fælde os!"

Esajas' 14, 7-8

Denne sidste tavle, er udløseren til den hemmelige passage ned til det underjordiske kompleks. Man skal blot give den et lille tryk og straks glider rampen ned.

KALK MÅLERIER I KIRKEN

Hand-out



Peter maner Damonen i jorden.

- Bag en dør bagest i kirken fører en trappe ned til et kalderrum. Her bliver kirkebøgerne opbevaret og andre skrifter. Det eneste der er værd at ligge mærke til er at de tre første bind af kirkebøger mangler (De er i det hemmelige rum under præstegården).

MØDE : DET UNDERJORDISKE KOMPLEKS

Her er temmelig for faldent. De fleste væge er sodede efter en brand som hæret for meget lange siden. Nogle steder er vægene dog ret nye. Mange steder er gangene spærret af nedstyrtet ral og murbrokker.

I et af rummene hanger nogle lænker, navlet fast i vægen. Der er i alt 13 sæt.

I et andet rum står tre senge + 2 skabe indeholdene lidt tøj. Her holder Erasmus og to andre hjælpere til. I skabene er blandt andet noget "dæmon-udstyr".

MØDE : KATEDRALEN (Slutencounter)

PCerne træder ind af stor tung dør. De befinder sig nu på et lidt ophøjet "plateau", hvorfra to trappe fører ned på gulvplan.... øøøhhh, gulvplan er måske lidt meget sagt. Gulvet er dækket af vand. (kun $\frac{1}{2}$ meter døbt).

De står og kigger ned gennem et kæmpemæssigt lokale (det er ikke ordet for det, det er simpelthen kæmpe, super, stort dette her). Fem kar med brandende olie spejler sig i vandet i den store søjlesal. Det eneste som er hævet over vandoverfladen er en trappe som fører op til en statue af en dæmon eller djævel og en stor femkantet sjerne foran denne.

Uden om denne stjerne står 12 kvinder i røde kutter. På trappen står Crowley med to hjælpere ved sin side. Foran dem ligger det 13. offer, Susanne Erikson.

Søjlehalens loft er dannet af ni store vælvinge. Loftet i den bageste del af rummet danner næsten en kuppel. (de stibbledede linier viser hvordan loftet ser ud.). Vandet virker meget mørkt.

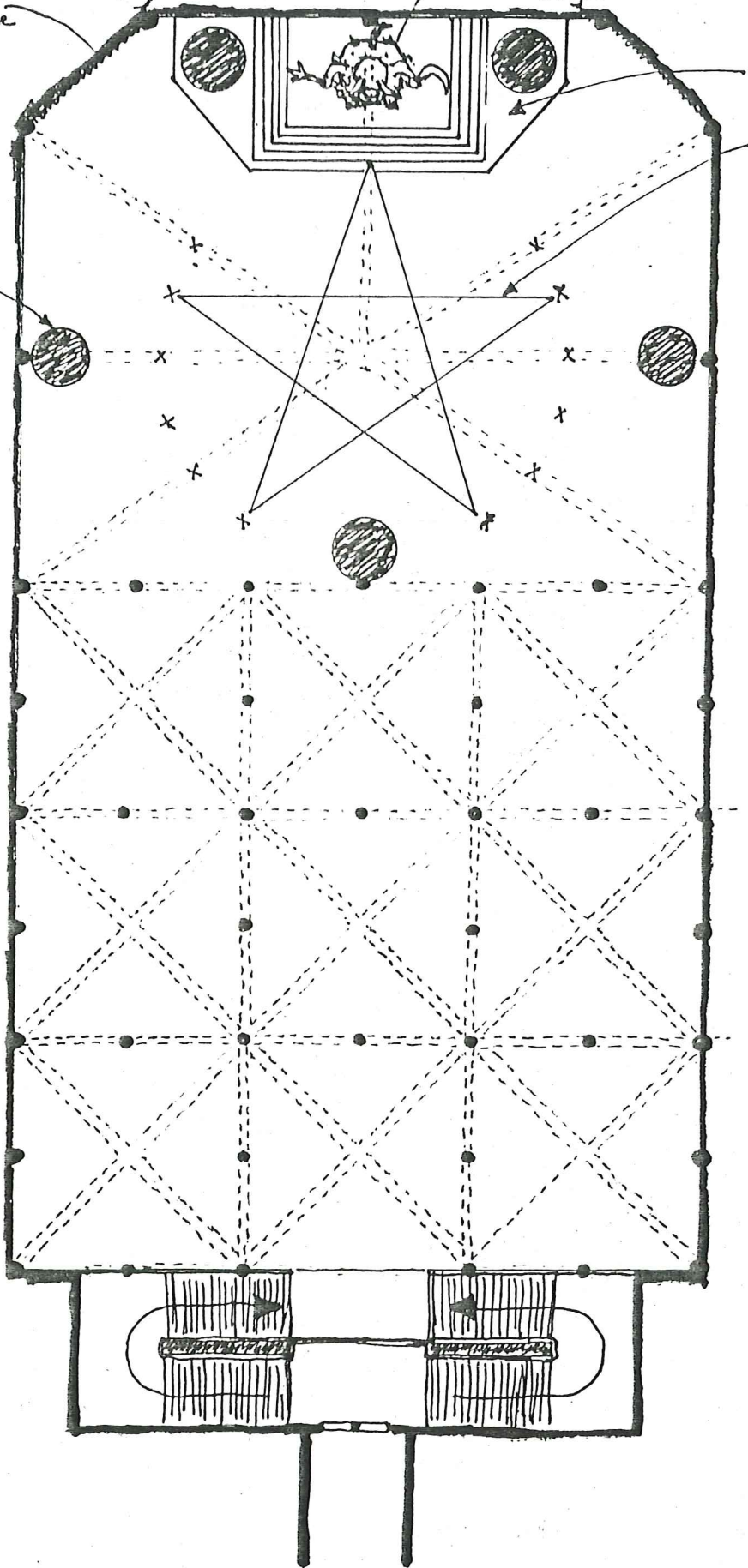
En messende lyd/sang når PCernes ører. Tilsyneladende er ritualet i fuld gang. Personerne i den anden ende tager sig ikke af PCerne. Enten er de for optaget af messen eller også gider de bare ikke tage sig af dem.

Catedralen

Vand løber ned af denne væg (og den tilsvarende væg på den modsatte side).

Kæmpe statue af djævelen eller en dæmon. Holder en tregrenet "Fork" og et segl.

Store kar med brændende olie.



21 meter

Når PC'erne begynder at bevæge sig gennem søjlehallen, vil messen langsomt bygge sig op til et højdepunkt. De to hjælpere vil nu hver tage en fakkel og gå forbi de 12 kvinder som står udenom stjernen og sætte ild til dem. De begynder at skige, men kan tilsyneladende ikke bevæge sig. (Speciel scenarie effekt). Deres skrig begynder at fortættes til en uhyggelig sang.

Mens PC'erne bevæger sig op igennem søjlehallen, vil der pludselig dukke nogle skelletter op af det mørke vand. SCHOCK-EFFEKT. Prøv ad at skræm PC'erne så meget som muligt.

Skelletterne er på næste side.

De vil forsinke partiet lidt.

Lige ~~før~~ PC'erne kommer indenfor rækkevidde af den store skybs (Lightning Bolt), vil messen nå et nyt højdepunkt. Den frygtelige sang er nu overbevisende høj.

Lige ~~før~~ PC'erne kan begynde at blande sig i fortaget for alvor, dræber Crowley Susanne det 13. offer.

Fra midten af stjernen valler sort røg op og begynder at flyde udover gulvet og vandet.

Pludselig går det op for PC'erne at det ikke er røg, men mørke ... totalt mørke, som langsomt bunder sig.

Lad ~~de~~ PC'erne ville et vedledende Sam. Thors med Petrifikation for at se, hvor påvirkede de er over alt dette, om det langsomt er begyndt at gå dem til hovedet. De støvt set lige meget hvad de vil; nogle af dem har det lidt dårligt, men det betyder ikke noget i kamp-henseende.

~~Langsomt~~

Præsten falder Brevstøps om, ~~han~~ henover liget af Susanne. Hari har opbrugt alle sine kræfter på sermonien.

Skeletterne:

Skelet 1

HD: 3+3
HP: 18 9
AC: Chain,5
Dam:1d10(TwoHanded Sw.)
AP: +1/-2
THACO:16
Sav.Throw:14

Skelet 2

HD: 3+3
HP: 17 1A 11 7 2
AC: 5(Chain)
Dam:1d8(L.Sword)
AP: 0/0
THACO:16
Sav.Throw:14

Skelet 3

HD: 3+3
HP: 21 15 12'
AC: 5(Chain)
Dam:2d4(bastard Sw.)
AP: 0/0
THACO:16
Sav.Throw:14

Skelet 4

HD: 3+3
HP: 15 10 12 11
AC: 5(Chain)
Dam:1d8+1(magic.L.Sw.)
AP: 0/0
Thaco:15(medregn.magisk)
Sav.Throw:14

Skelet 5

HD: 4+4
HP: 23
AC: 4(Splint)
Dam:2d4+2(Bastard Sw.
magic.)
AP:+1/+1
THACO:12(menregn.magisk)
Sav.Throw:13

Skelet 6

HD: 4+4
HP: 28 21
AC: 4(Banded)
Dam:1d10+2(magic.Two-H.Sw.)
Ap: +2/-1
THACO:12(medregn.magisk)
Sav.Throw:13

De to hjælpere, som stod ved præstens side, begynder nu at bevæge sig frem. Samtidig bemærker PC'erne de fem statuer som står i hvert sit hjørne af femkanten (inde i stjernen). De begynder at lyse kraftigt. Mørket i midten af stjernen tager form. En kæmpe sliddehøe bliver dannet. Den bevæger sig.

Med lange skridt bevæger den sig mod PC'erne. Det kommer til kamp. Den bliver assisteret af præstens 2 hjælpere.

DEMON

Usårlig.

Dam: 2 d 10 (hver mm.)

AP: +5 / +3

Move: 24"

HJÆLPER 1

S. fighter

HP: 40

AC: 1 (PLATE MAIL + L. SHIELD)

Dam: 2d4+2 (Bastard Sword +2)

AP: +1 / +1

THACO: 14 (medr. magisk)

Save Throw: 15

HJÆLPER 2

S. fighter

HP: 38

AC: 1 (PLATE + L. SHIELD)

Dam: 2d4+2 (Bastard Sword +2)

AP: +1 / -1

THACO: 14 (medr. magisk)

~~Save Throw~~

Save Throw: 15

DEMONEN OG HJEPERNE vil i fællesskab prøve at forhindre PC'erne i smadre de 5 statuer.

Hver gang en statue bliver ramt (AC:5) ~~med et kast~~ denne gå istykker og DEMONEN vil være synlig berørt/ramt.

- Hvis de fem statuer bliver smadret, vil demonen langsomt skilles fra murens og svare ud i luften. Templet begynder at styrte sammen.

~~Der~~ Giv PC'erne en chance for at komme ud inden templet styrter i grus, men hellere ikke mere end en chance. De skal klare det med nød og næppe, hvis de klare det.

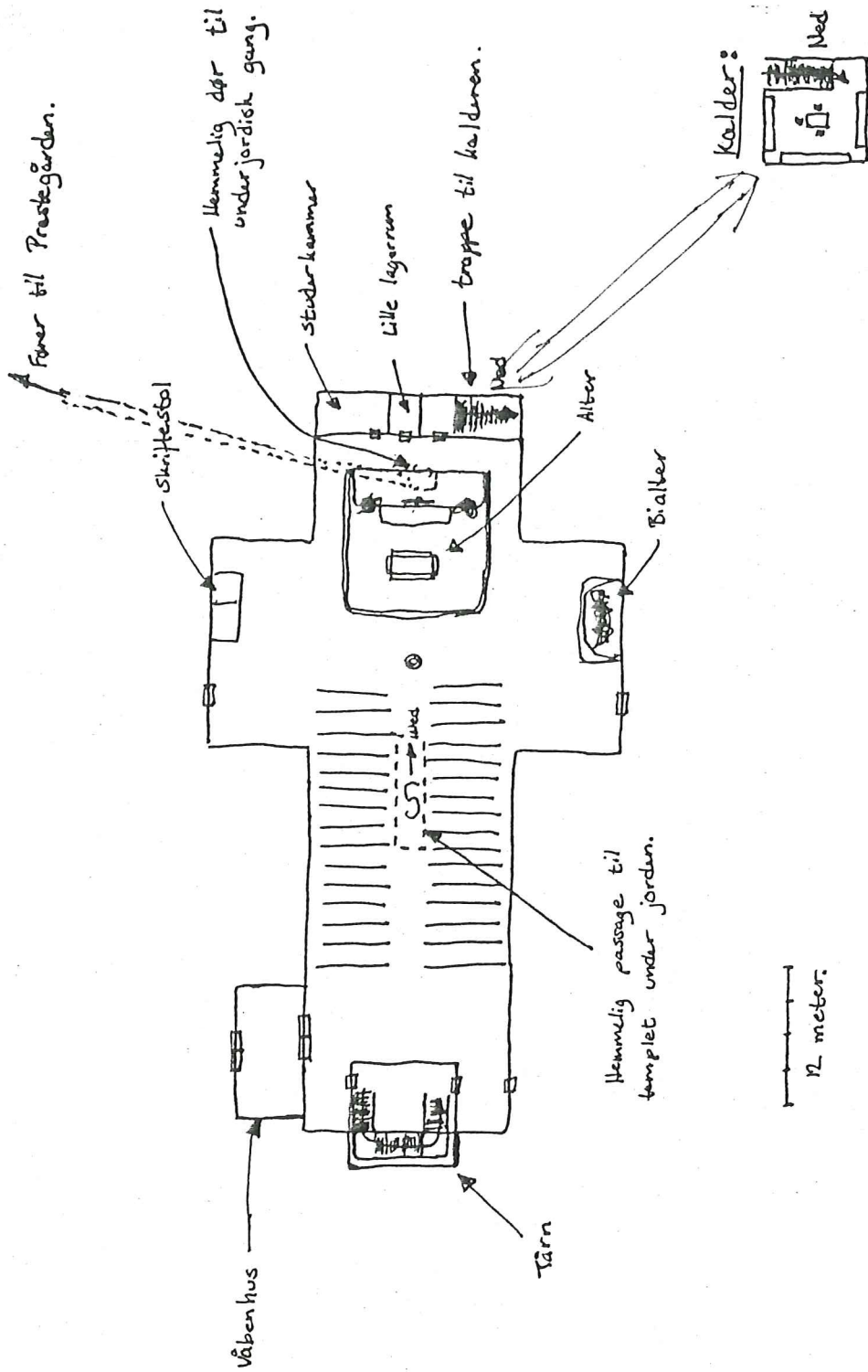
- Hvis demonen ikke besyres, vil fanden være løs, bogstavelig talt.

INDEN SCENARIOE-START.

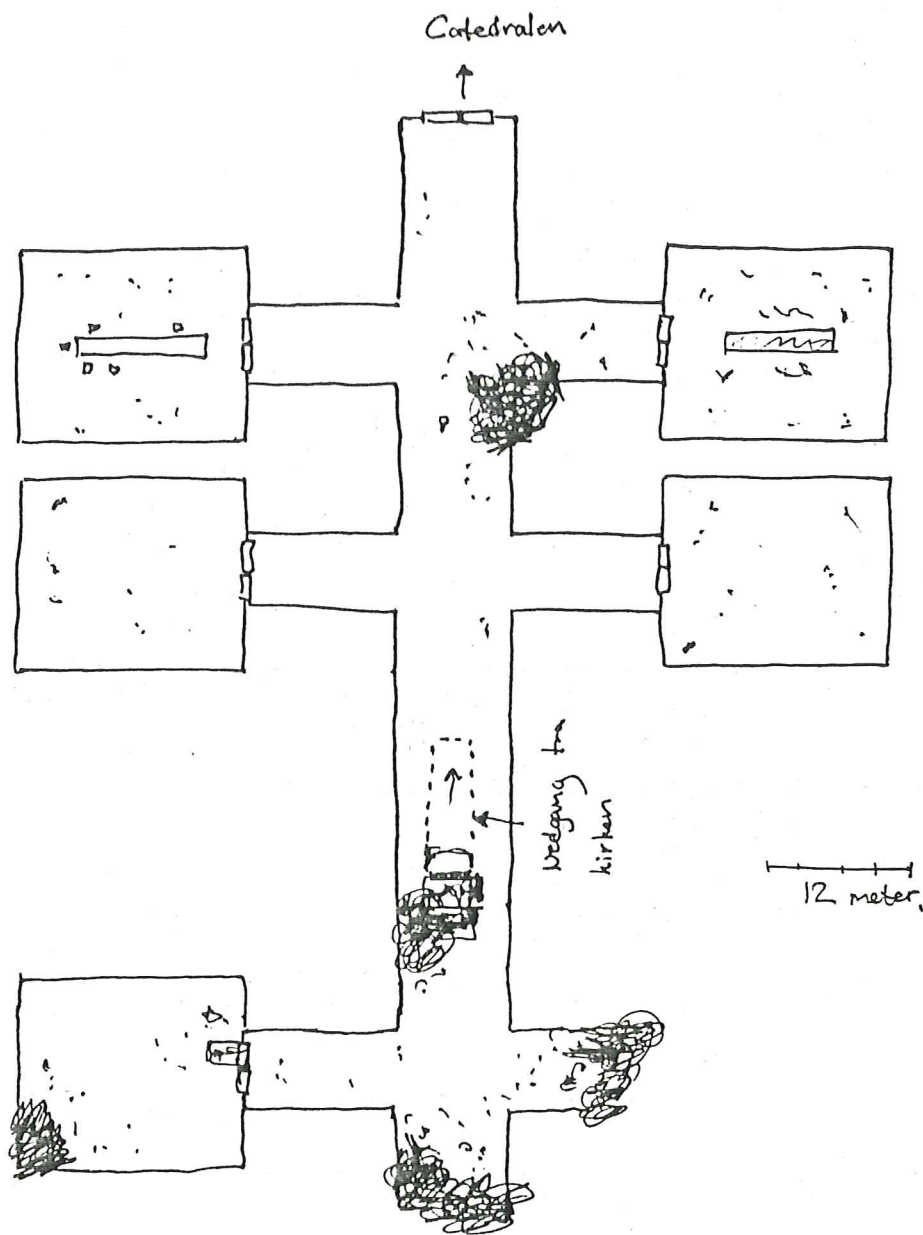
er der nogle ting i bør gøre spillerne opmærksomme på (d.v.s. de særlige regler vi bruger i Odense):

- A Check om spillerne forstår AP-systemet.
- B Check om de har læst indledningen (står i avisen).
- C Fortæl dem om vores regler i tilfælde af at en karakter kommer ned på minus-Hit Points (08-reglen).
- D Der er ikke medtalt hverken styrke eller magi i K.'s To Hit's. Der er
- E Efter gammel Odense-regel giver et stort skjold en AC reduktion på 2. medtalt Dexterity i Missile To Hit.
- F Spells: (vi kører visse spells anderledes end reglerne)
- F1 Heat Metal: Der er indført et Saving Throw.
- F2 Protection from Evil: Dette spell er stationært.
- F3 Invisibility: Der er en cumulativ 10 procent chance for at det forsvinder ved hver overnatning.
- F4 Divination: Dette spell er scenariospecifikt, d.v.s. at de får faste oplysninger alt efter hvor de kaster det. Bemærk at den de får kontakt med når de kaster det er Loke-oraklet i hulerne (Tudsen). I kan bruge det til at give dem oplysninger med hvis I mener at det er relevant eller nødvendigt.
- F5 Cantrips: de har ingen Cantrips.

Kirken



Complexet under kirken



Character Hirna Grankvist, 97 år
NN Skovfolet Druide 7
 Alignment Race (Hobbitter) Class Level

Advanced Dungeons & Dragons®

PLAYER CHARACTER RECORD

ABILITIES					HONOR	SAVING THROWS		
7	STR	Hit Adj -1	Dmg Adj	Wt Adj	0	Modifiers:		
14	INT	Add Lang.	Know Spell	Min Spells		Max Spells	<u>Viljestyrke +4</u>	Paralyze/Poison
18	WIS	Mental Save	Spell Failure	Bonus Spells	0	<u>Mod ild & lyn +2</u>	Petrify/Polymorph	(11)
13	DEX	Surprise Adj	Missile Adj	Defense Adj		Reaction Adj _____	<u>Mod gift +3</u>	Rod, Staff, or Wand
10	CON	HP Adj	System Shock	Resurrect Survival	Resistances _____	_____	Breath Weapon	(13)
17	CHR	Max # Hench.	Loyalty Base	Reaction Adj	_____	_____	Spells	(9)
	CMS	Response			_____	Cause	Modifier	

Vision _____ Languages _____
 Detections _____

MOVEMENT

Hvy (x1/4) _____	Run (x10) _____	Day _____	Special Move _____
Load (x1/4) _____	Normal (x5) _____	Hidden/Hazard (x1/4) _____	
Base Rate <u>12"</u>	Max (x1/4) _____	Crawl (x1/4) _____	Swim _____

ARMOR

Adjusted AC _____	Armor Type(Pieces) _____	AC Adj _____
Surprised _____	<u>Ladderrustning +1</u>	
Shieldless <u>7</u>	_____	
Rear _____	_____	

HIT POINTS	Wounds
<u>32:</u>	

WEAPON COMBAT

Weapon	#AT	To Hit Adj/Dmg Adj	TH AC0	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Damage vs Size	AP-mod.
		-1 / 0	16(-1)													
Scimitar			17	+3	+1	+1	0	0	-1	-2	-3	-4			d8 / d8	9 0/+1
Slynge		+2(magi)	16	+3	+1	+2	0	0	0	-1	-2	-3	-3		d4+1/d6+1	6 #2

Special Attacks Magisk slynge +2 (of Seeking) Ammunition: Bullets til slynge
 "
 "

Baglock
 Lantern
 Tinderbox
 11 ration, standard
 11 Water

Advanced Dungeons & Dragons®

SPELL PLANNER

DRUID SPELLS Character: HIRNA GRANUVIST

Spells Available by Level

6 1 6 2 4 3 2 4 5 — 6 — 7 —

Underline all Spells in Spellbook

1st Level: A 10th sq/L; S Nil)
 2nd Level: A 1st 3rd; S Nil)
 3rd Level: A Spl; S Nil)
 4th Level: A Spl; S Nil)
 5th Level: A 10th sq/L; S Nil)
 6th Level: A 10th sq/L; S Nil)
 7th Level: A Spl; S Nil)
 8th Level: A 10th sq/L; S Nil)
 9th Level: A Spl; S Nil)
 10th Level: A Spl; S Nil)

1st Level: LOCATE ANIMALS *(C 1r; R 0; D 1r/L; A 2nd patha2nd 7/L; S Nil)
 2nd Level: PASS W/OUT TRACE *(C 1r; R 0; D 1r/L; A 1Cr; S Nil)
 3rd Level: PRECIPITATION *(C 3s; R 1st/L; D 1s/L A Cy 12th 3rd dia; S Spl)
 4th Level: PREDICT WEATHER *(C 1r; R 0; D 2r/L; A 2nd 3rd dia; S Nil)
 5th Level: PURIFY WATER *(C 1r; R 4th; D Pmt; A 1cufr/L; S Nil)
 6th Level: Contaminate Water *(C 1r; R 4th; D Pmt; A 1cufr/L; S Nil)
 7th Level: SHILLELAGH *(C 1s; R 1r; D 1r/L; A 1Club; S Nil)
 8th Level: SPEAK W/ANIMALS *(C 3s; R 0; D 2r/L; A 1Type in 4th rad; S Nil)

1st Level: A 1 Wpnt; S Nil)

1st Level: HEAT METAL *(C 4s; R 4th; D 7r; A Spl; S Nil)
 2nd Level: Chill Metal *(C 4s; R 4th; D 7r; A Spl; S Nil)
 3rd Level: LOCATE PLANTS *(C 1r; R 0; D 1r/L; A 1st dia/L; S Nil)
 4th Level: OBSCUREMENT *(C 4s; R 0; D 4r/L; A 1st cube; S Nil)
 5th Level: PRODUCE FLAME *(C 4s; R 0; D 2r/L; A 1Hut 4th; 3rd dia; S Nil)
 6th Level: REFLECTING POOL *(C 2sr; R 1st; D 1r/L; A 1Hum; S Nil)
 7th Level: SLOW POISON *(C 1s; R 1r; D 1r/L; A 1Cr; S Nil)
 8th Level: TRIP *(C 4s; R 1r; D 1r/L; A 1Obj; S Neg)

1st Level: A 10th rad; S Nil)
 2nd Level: A 1Cr; S Nil)
 3rd Level: A 10th rad; S Nil)
 4th Level: A 1Cr; S Nil)
 5th Level: A SH; S Nil)

1st Level: PYROTECHNICS *(C 3s; R 10th; D 1s/L or 1r/L; A Spl; S Nil)
 2nd Level: SNAKE *(C 3r; R 1r; D Spl; A 2nd dia + 1/2/L; S Nil)
 3rd Level: SPIKE GROWTH *(C 3s; R 6th; D 3-12r + 1/L; A 10th sq/L; S Nil)
 4th Level: STARSHINE *(C 3s; R 1st/L; D 1r/L; A 10th sq/L; S Nil)
 5th Level: STONE SHAPE *(C 1r; R 1r; D Pmt; A 3cufr + 1/L; Nil)
 6th Level: SUMMON INSECTS *(C 1r; R 3rd; D 1r/L; A Spl; S Nil)
 7th Level: TREE *(C 3s; R 0; D 6r + 1/L; A Dk; S Nil)
 8th Level: WATER BREATHING *(C 3s; R 1r; D 1r/L; A 1Cr; S Nil)
 9th Level: Air Breathing *(C 3s; R 1r; D 6r/L; A 1Cr; S Nil)

1st Level: A Spl; S Spl)
 2nd Level: A 1Cr; S Neg)
 3rd Level: D Pmt; A 1-4Cr; S Nil)
 4th Level: 1-6r + 1/L; A 1Cr; S Neg)
 5th Level: A Spl; A 1Cr; S Nil)
 6th Level: A Spl; S Nil)

1st Level: HOLD PLANT *(C 6s; R 8th; D 1r/L; A 1-4Plant or 4-16sqft; S Neg)
 2nd Level: PLANT DOOR *(C 6s; R 1r; D 1r/L; A 12th L; S Nil)
 3rd Level: PRODUCE FIRE *(C 6s; R 4th; D 1r; A 12th sq; S Nil)
 4th Level: Quench Fire *(C 6s; R 4th; D Pmt; A 12th sq; S Neg)
 5th Level: PROT/LIGHTNING *(C 6s; R 1r; D 12hp of Dmg/L; A 1Cr; S Nil)
 6th Level: REPEL INSECTS *(C 1r; R 0; D 1r/L; A 10th rad; S Nil)
 7th Level: SPEAK W/PLANTS *(C 1r; R 0; D 2r/L; A 8th dia; S Nil)

1st Level: D 1r; A 1Cr; S Neg)
 2nd Level: A SH; S Nil)
 3rd Level: D 1r/L; A 20th dia; S Nil)
 4th Level: D 1r/L; A 20th dia; S Nil)
 5th Level: day/L; A 1Cr; S Spl)
 6th Level: A 1Cr; S Neg)
 7th Level: A 2nd sq/L; S 1/2)
 8th Level: A 6th dia; S Nil)
 9th Level: D 1r/L; A 1Cr; S Nil)
 10th Level: 1Cr/2r; S Nil)

1st Level: PASS PLANT *(C 7s; R 1r; D Spl; A Spl; S Nil)
 2nd Level: SPIKE STONES *(C 6s; R 3rd; D 3-12r + 1/L; A 1st sq/L; S Nil)
 3rd Level: STICKS TO SNAKES *(C 7s; R 4th; D 2r/L; A 1st cube; S Nil)
 4th Level: Snakes to Sticks *(C 7s; R 4th; D 2r/L; A 1st cube; S Nil)
 5th Level: TRANSMUTE ROCK TO MUD *(C 7s; R 16th; D Spl; A 2nd cube/L; S Nil)
 6th Level: Transmute Mud to Rock *(C 7s; R 16th; D Pmt; A 2nd cube/L; S Spl)
 7th Level: WALL OF FIRE *(C 7s; R 8th; D Spl; A Spl; S Nil)

1st Level: ANIMAL SUMMON III *(C 8s; R 8th/L; D Spl; A Spl; S Nil)
 2nd Level: ANTI-ANIMAL SHELL *(C 1r; R 0; D 1r/L; A 20th Hemisphere; S Nil)
 3rd Level: CONJURE FIRE ELEMENTAL *(C 6r; R 8th; D 1r/L; A Spl; S Nil)
 4th Level: Dismiss Fire Elemental *(C 6r; R 8th; D Pmt; A Spl; S Nil)
 5th Level: CURE CRITICAL WOUNDS *(C 8s; R 1r; D Pmt; A 1Cr; S Nil)
 6th Level: Cause Critical Wounds *(C 8s; R 1r; D Pmt; A 1Cr; S Nil)
 7th Level: REELEMIND *(C 8s; R 16th; D Pmt; A 1Cr; S Nil)
 8th Level: FIRE SEEDS *(C 1r/seed; R 4th; D Spl; A Spl; S 1/2)

1st Level: LIVEOAK *(C 1r; R 1r; D 1day/L; A 1Tree; S Nil)
 2nd Level: TRANSMUTE WATER TO DUST *(C 8s; R 6th; D Pmt; A 1cuth L; S Spl)
 3rd Level: Transmute Dust to Water *(C 8s; R 6th; D Pmt; A 1cuth L; S Spl)
 4th Level: TRANSPORT VIA PLANTS *(C 3s; R 10th; D Spl; A Spl; S Nil)
 5th Level: TURN WOOD *(C 8s; R 0; D 4r/L; A 12th patha2nd 7/L; S Nil)
 6th Level: WALL OF THORNS *(C 8s; R 8th; D 1r/L; A 10th cube/L; S Nil)
 7th Level: WEATHER SUMMONS *(C 1r; R 0; D Spl; A Spl; S Nil)
 8th Level: CREEPING DOOM *(C 9s; R 0; D 4r/L A Spl; S Nil)

FIRST LEVEL:

SECOND LEVEL:

THIRD LEVEL:

FOURTH LEVEL:

FIFTH LEVEL:

SIXTH LEVEL:

SEVENTH LEVEL:

Character Thorstein Haraldsson, 51 år

Advanced Dungeons & Dragons®

PLAYER CHARACTER RECORD

N(C)G Menneske Kriger 6
Alignment Race Class Level

ABILITIES

18 ⁷⁵	STR	Hit Adj +2	Dmg Adj +3	Wc Adj	Open Doors	Bend Bars
9	INT	Add Lang.	Know Spell	Min Spells	Max Spells	
12	WIS	Mental Save	Spell Failure	Bonus Spells		
16	DEX	Surprise Adj +1	Missile Adj +1	Defense Adj +2		
16	CON	HP Adj +2	System Shock	Resurrect Survival		
11	CHR	Max # Hench.	Loyalty Base	Reaction Adj	Cms Adj	
	CMS	Response				

HONOR

0 Base 0

Reaction Adj _____

Resistances _____

SAVING THROWS

Modifiers:

Dodge +2

Paralyze/Poison

(11)

Petrify/Polymorph

(12)

Rod, Staff, or Wand

(13)

Breath Weapon

(13)

Spells

(14)

Cause

Modifier

Vision _____

Languages Kommonisk

Detections _____

MOVEMENT

Hvy (x ^{1/2}) _____	Run (x10) _____	Day _____	Special Move _____
Load (x ^{1/2}) _____	Normal (x5) _____	Hidden/Hazard (x ^{1/2}) _____	
Base Rate <u>9"</u>	Max (x ^{1/2}) _____	Crawl (x ^{1/2}) _____	Swim _____

ARMOR

Adjusted AC	Armor Type(Pieces)	AC Adj
Surprised _____	<u>Chain mail</u>	_____
Shieldless <u>3</u>	<u>Stortskjold</u>	_____
Rear _____	_____	_____

HIT POINTS

47:

Wounds

37-31-25

Defenses Protection from lightning (i økse)

WEAPON COMBAT

Weapon	#AT	To Hit Adj/Dmg Adj	TH	AC0	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Damage vs Size	AP-mod.	
		+2 / +3		15														
Bastard-økse 1-H.		+2 (magi)		11	+2	+1	+1	0	0	-1	-1	-2	-3	-4	-5	d8 / d8	4+2/-1	
Bastard-økse 2-H.		+2 (magi)		11	+2	+2	+1	+10	0	-1	-1	-2	-3	-4		2d4 / d8+2	7+2/0	
Håndøkse		+2 (magi)		11	+2	+1	+1	0	0	-1	-2	-2	-3	-4	-5	d6 / d4	4/0/+4	
Kasteøkse		+2 (magi)		12(14)	+10			0	0	-1	-1	-2	-3	-4	-5	-6	d6 / d4	4+4

Special Attacks _____

Ammunition: _____

Kasteøkser

□□□□□

□□□□□ □□□□□

□□□□□

□□□□□ □□□□□

□□□□□

Tinderbox
water 12 IIII
Torches 7
ration 14 IIIII
Bagpack

P Fira resistance

11 guld = 9

Character Herg Vaseklo, 79 år
ca. NN Skovfolket Tyv
 Alignment Race (hobbit) Class Level

Advanced Dungeons & Dragons®

PLAYER CHARACTER RECORD

ABILITIES

HONOR

SAVING THROWS

7	STR	Hit Adj -1	Dmg Adj	Wt Adj	Open Doors	Bend Bars
12	INT	Add Lang.	Know Spell	Min Spells	Max Spells	
14	WIS	Mental Save	Spell Failure	Bonus Spells		
16	DEX	Surprise Adj +1	Missile Adj +1	Defense Adj +2		
14	CON	HP Adj	System Shock	Resurrect Survival		
11	CHR	Max # Hench.	Loyalty Base	Reaction Adj	Cms Adj	
	CMS	Response				

Reaction Adj 0 Base 0

Reaction Adj _____

Resistances _____

Modifiers:

Dodge +2

Mod gift +4

Magisk Lader +2

Paralyze/Poison (12)

Petrify/Polymorph (11)

Rod, Staff, or Wand (7)

Breath Weapon (15)

Spells (8)

Cause _____ Modifier _____

Vision _____

Languages Kommonisk, Goblin, Trolld, Hobbit

Detections _____

MOVEMENT

Hvy (x¼) _____ Run (x10) _____ Day _____ Special Move _____
 Load (x¼) _____ Normal (x5) _____ Hidden/ (x½) _____
 Base Rate 12" Max (x¼) _____ Crawl (x¼) _____ Swim _____

ARMOR

Adjusted AC _____ Armor Type(Pieces) _____ AC Adj _____
 Surprised _____ Magisk Læderrusning +2
 Shieldless 4
 Rear _____

Defenses _____

HIT POINTS

Wounds

35:

2

WEAPON COMBAT

Weapon	#AT	To Hit Adj/Dmg Adj	TH	AC0	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Damage vs Size	AP-mod.
Dagert		-1/0	17(-1)													d4 / d3	2 #1/43
Slynge		+1/0	16	+3	+1	+2	0	0	0	-1	-2	-2	-3	-3		d4+1/d6+1	6 +3

Special Attacks To magiske daggertter:
+1/+3 vs. Humanoider, +1/+4 vs. reptiler.
Backstab +4 to hit, Skade x 3

Ammunition: Bullets til slynge
 -"
 -"

DESCRIPTION: 13/4 male 90 35
 BIRTHDAY SEX HEIGHT WEIGHT

COLOR OF: Rødbrunt Grønne
 HAIR EYES

GENERAL APPEARANCE: _____

SOCIAL CLASS (IF ANY) STANDING (IF ANY)

DISTINGUISHING MARKS: _____

MANNERISMS: _____

THIEVING SKILLS ADJUSTMENTS:

PICK POCKETS 70% OPEN LOCKS 67% REMOVE/FIND TRAP 60% MOVE SILENTLY 72% HIDE IN SHADOWS 64% HEAR NOISE 30% CLIMB WALLS 81% READ LANGUAGE 35%

Lontem
Tinderbox

Protection from gas

30:1

Bagpack

Ration

Thief's tools

Ration 12

Character Bjarke "trildetamper" Ulfurson, 104 år

Advanced Dungeons & Dragons®

PLAYER CHARACTER RECORD

CG Alignment Menneske Race Ranger Class 7 Level

ABILITIES

13	STR	Hit Adj	Dmg Adj	Wt Adj	Open Doors	Bend Bars
16	INT	Add Lang.	Know Spell	Min Spells	Max Spells	
18	WIS	Mental Save	Spell Failure	Bonus Spells		
11	DEX	Surprise Adj	Missile Adj	Defense Adj		
12	CON	HP Adj	System Shock	Resurrect Survival		
13	CHR	Max # Hench.	Loyalty Base	Reaction Adj	Cms Adj	
	CMS	Response				

HONOR

0 Base

Reaction Adj _____

Resistances _____

SAVING THROWS

Modifiers:

Viljestyrke +4

Ring of Protection +2

Cause

Paralyze/Poison

Petrify/Polymorph

Rod, Staff, or Wand

Breath Weapon

Spells

Modifier

10

11

12

12

13

Vision _____ Detections _____ Languages Kommonisk, Runemål, Dværg, Fld-jätte, Frostjätte, Goblin, Ork

MOVEMENT

Hvy (x^{1/4}) _____ Run (x¹⁰) _____ Day _____ Special Move _____
 Base Rate 9" Load (x^{1/2}) _____ Normal (x¹⁵) _____ Hidden/Hazard (x^{1/2}) _____
 Max (x^{1/4}) _____ Crawl (x^{1/4}) _____ Swim _____

ARMOR

Adjusted AC _____ Armor Type(Pieces) _____ AC Adj _____
 Surprised _____ Chain mail _____
 Shieldless 3 Stort Skjold _____
 Rear _____ Ring of Protec. +2 _____

Defenses



HIT POINTS

48:

Wounds

WEAPON COMBAT

Weapon	#AT	To Hit Adj/Dmg Adj	TH	AC	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Damage vs Size	AP-mod.
			14														
Slagsvard		+2 (magi)	12	+2	+1	+1	+1	0	0	-1	-2	-3	-4	-5		2d4 / d6+1	5 +2/+1
Tohåndssvard			14	0	+1	+3	+3	+3	+2	+2	+2					2d6 / 3d6	10 +3/-1
Dagger			14	+3	+1	+1	0	0	-2	-2	-3	-3	-4	-4		d4 / d3	3 -1/+4
Langbue		+1 (magi)	13	+3	+3	+3	+3	+2	+1	0	0	-1				d6 / d6	7 +3

Special Attacks Magisk Slagsvard +2
Magisk Langbue +1
+7 skade mod Humanoider.

Ammunition: Langbuepile

Bagpack
 Potion, standard
 water 3
 3 torches

© GAGETONS 27-11

15 = 13

12 potions
 7
 9

Character Appolodorus Krystalgiates, 61 år

Advanced Dungeons & Dragons®

PLAYER CHARACTER RECORD

C/G Palagani med Præst 7
 Alignment Race koynosik Class Level

ABILITIES

12	STR	Hit Adj	Dmg Adj	Wc Adj	Open Doors	Bend Bars
10	INT	Add Lang.	Know Spell	Min Spells	Max Spells	
17	WIS	Mental Save	Spell Failure	Bonus Spells		
9	DEX	Surprise Adj	Missile Adj	Defense Adj		
15	CON	HP Adj	System Shock	Resurrect Survival		
12	CHR	Max # Hench.	Loyalty Base	Reaction Adj	Cms Adj	
	CMS	Response				

HONOR

0 Base 0
 Reaction Adj _____
 Resistances _____
Not a good glass of wine.

SAVING THROWS

Modifiers:
Viljestykke +4
 Paralyze/Poison (8)
 Petrify/Polymorph (11)
 Rod, Staff, or Wand (12)
 Breath Weapon (13)
 Spells (12)
 Cause _____ Modifier _____

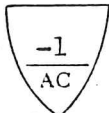
Vision _____
 Detections _____

Languages Kommønisk, old koynosisk, ghoull, lidt-rune-mål.

MOVEMENT

Hvy (x^{1/4}) _____ Run (x10) _____ Day _____ Special Move _____
 Load (x^{1/4}) _____ Normal (x^{1/2}) _____ Hidden/Hazard (x^{1/2}) _____
 Base Rate 6" Max (x^{1/4}) _____ Crawl (x^{1/4}) _____ Swim _____

ARMOR



Adjusted AC _____ AC Adj _____
 Surprised _____
 Shieldless 3
 Rear _____
 Armor Type(Pieces) Plate mail
Stort skjold+2

HIT POINTS
42:

Wounds

WEAPON COMBAT

Weapon	#AT	To Hit Adj/Dmg Adj	TH AC0	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Damage vs Size	AP-mod.
			16													
Spyd				0	0	0	0	0	-1	-1	+1	+2	+2	-2	d6 / d8	6 +1/-1 (+2/0)
Mace				-1	+1	0	0	0	0	0	+1	+1	+2	+2	d6+1/d6	7 -1/0 (0/+1)
Langbue				+3	+3	+3	+3	+2	+1	0	0	-1			d6 / d6	9 +3

Special Attacks Flametongue Spear +1, +2 mod
Fegenerende, +3 mod kolde, +4 mod udøde.

Ammunition: Langbuepile

Tinderbox
 Potion /
 water 11
 Bag pack
 Mod 10. page

