

Bem's Blues

(Beirut Blues part 2)

av JOAKIM LUNDVALL & THOMAS ALM

Ett AD&D-äventyr för karaktärer i nivåerna
9 till 13, producerat för AD&D-turneringen
vid Borås Spelkonvent 4, 1-3 november 1986.

Dhorr Spelprodukter 1986

Den text som följer behandlar den undre nivån av grottsystemet i Talahan den ondes Berg räknat från det ställe där Riddlern befinner sig (4 på karta 1).

Gången fortsätter neråt med en lutning av 8 grader i ett och ett halvt varv sedan slutar den cirkelformade tunneln, men en trappa finns åt sidan.

1. Såpade trappan

Trappa neråt 30'. Den lutar kraftigt och fallhöjden på dessa 30' är 20'. Varje trappsteg är en halv fot bred, d v s att det är mycket svårt att gå, dessutom är det mycket halt. För varje 5' måste man slå ett räddningskast mot Dexterity med -4. Skadan blir 1d6 per 5':s fall. (Faller man faller man automatiskt återstoden av trappan.)

2. Trappan slut

Om inget annat anges vad gäller höjd till tak, bredd på rum/gång, belysning är dessa tre 10', 10' och mörkt.

Här är trappan slut och en slarvigt uthuggen gång tar vid. Den är mellan 3' och 18' bred och till tak är det mellan 7' och 15'.

3. Krurr lunch-höma

Här sitter två till antalet Krurrs (ny, se bilaga) och kalar på en dvärg de dödat för sisådär två timmar sedan. De har släpat hit dvärgaköttet för att slippa dela med sig av godiset med andra Krurrs. Om någon stör dem i deras

måltid finner de det nödvändigt att markera sitt missnöje med detta genom att attackera. De slåss frenetiskt tills en av dem dör, då den andre flyr (om det går) vidare bortåt i grottan.

4. Färgglada passagen

Båda grottväggarna är målade med starkt självlysande färger av alla möjliga kulörer. Går spelarna igenom här med någon form av ljus startar en serie reflektioner i massor av färger som snabbt uppfyller gången helt. Det blir omöjligt att se framför sig och befinner man sig med öppna ögon i färgkaskaden i mer än en Round/minut blir man Confused i tre Turns. Inget räddningskast. När en spelarkaraktär blivit Confused återvänder denne till 4 och väntar där till effekten är över.

Detta gäller hela passagen från svängen vid 4 100' till 5:an. Gången är 3' bred, 7' till tak.

5. Djupa hålet

Här är ett 100' djupt hål, 21' långt och 13' brett. Till tak (från den tidigare golvnivån) är det 15'. Hålet börjar 1' efter Färgglada Passagens slut. Faller man ner i hålet tar man 10d6 i skada. (De båda Krurrena har tagit sig förbi hålet genom att klättra på väggarna.) Om det fanns en flyende Krurr ligger den här nere.

Efter hålet fortsätter gången med fortsatt friskt mod.

6. Grotta modell görstor

Grottöppningen är 175' lång (F - C) och 190' bred (strax under A - strax under E). Till tak är det 60'. Det är

6. Grotta modell görstor (forts.)

helt mörkt.

Vid C befinner sig två Rust Monsters (MM1, se bilaga).

16. Tatata

Trappa 20', avsats 10', trappa 10', avsats 10', trappa 10', avsats/gång 30' inklusive sväng.

17. Falla på spik gör en sjuk

Här är en falllucka i golvet. Om man trampar inom denna 10' i kvadrat ruta faller man, fullt naturligt, ner i den. Botten ligger 30' djupt där också en spikmatta genom en krökning i tidrummet infunnit sig. Spikmattan är insmord bakteriologiskt stridsmedel, vilket förorsakar en sjukdom med dödlig utgång efter 30 minuter. Fallet på spikmattan ger i sig 5d6+5 i skada.

18. W W 3

Rum 20' x 20'. Hela rummet är fyllt med vatten till ett djup av 15'. Häri lever tre Water Weirds (MM1, se bilaga). Efter en 10' x 10' stor avsats finns en dörr. Den är låst och bakom finns en vägg. I väggen finns en Wizard Locked hemlig dörr/hp 200.

Bakom dörren finns en gång, totalt 130'. Gången lutar svagt neråt, vilket kan upptäckas av en dvärg som kollar lutningen.

19. Rullstensgång

Trampar man här utlöses en mekanism som öppnar en lucka i väggen vid x varur en sten snabbt rullar i pilens riktning.

19. Rullstensgång (forts.)

Stenen är 9'11" i diameter och rullar på ett Segment ner till dörren vid 20 och blockerar den. Skadan om man utan att motsätta sig utsätts för behandling medelst sten blir moderata 4d10. Stenens framfart kan stoppas genom Door-stop, eller motsvarande, använt som kil under stenen.

20. Rum med Grathem d.ä.-recension

Rum 30' x 30'. Här försöker en Bodak (MM2, se bilaga) leva sitt liv i högönsklig välmåga tills spelarna gör eventuell entré.

Rummet är enkelt möblerat och ej upplyst. På bortre väggen från dörren räknat har Grathem den äldre inskriberat en vers i Magic Writing. Om en spelare har en Read Magic-trollformel att avvara och gör det, kan följande vers läsas:

"Vi nu bland otyg vandrat,
i mörker och fällor famlat.
Talahan var en smaklös arkitekt
som alla av denna onda släkt.

Vi har fått nog - tillbaka, uppåt, vi går
där den pseudo-poetiske gätstallar'n står.
För att se om den övre gången bär
fler spår av stil än den här."

A-m Gdä 1289

Bakom den hemliga dörren finns en gång 250' (till 23) 5' bred.

21. Centrifugen

När man kommit till x dras man in i centrifugen, som fungerar genom samverkan av olika antigravitationsfält, och kastas efter en kanske upplevelserik färd genom luften mot väggen vid y. Denna incident för med sig en

21. Centrifugen (forts)

skada av 6d6+15. Tar man istället vägen mellan de båda hemliga dörrarna slipper man bli urtvättad. Gången lutar svagt nedåt.

22. Två vänner av skilda klasser

Strax efter svängen befinner sig två vänner - en Gas Spore (MM1, se bilaga) och en Beholder (MM1, se blaga). De ser alla som kommer i deras väg som fiender.

23. Har vi inte varit här förut?

Nej, det har de inte. Fällan fungerar som den vid punkt 3, karta 1 (direkt efter ingången) med ett undantag: dels finns ingen skrift i mitten av gången, dels finns vid jämviktspunkten mellan de båda antigravitationsfälten en Sphere of Annihilation (IMG) 2' i diameter som suger in varje karaktär som kommer för nära till ett upplöst, till största delen icke-existerande, tillstånd.

Sedan följer en gång med normala mått fram till dörren vid 24.

24. Järnmännens rum

Härinne, i ett rum 20' x 30' x 15', bevakar en Iron Golem (MM1) händelserna. Så fort någon kommit in genom dörren börjar den agera.

Rummet är upplyst utan någon synbar ljuskälla.

Den hemliga dörren öppnas genom en lätt knuff.

25. Den onda, onda lilla gången

Rum/gång 20' x 10' x 10'. Upplyst med facklor för att ge en mer intim dimension åt det annars ganska krasst utsmyckade

25. Den onda, onda lilla gången (forts)

utrymmet.

Alla som kommer in här och är av ett icke-ont Alignment känner ett intensivt obehag. Området är heltigenom ont och fullständigt kontrollerat av onda makter. En präst av ett icke-ont Alignment kan inte kasta trollformler här, ej heller ägna sig åt Turning av odöda. Under vistelsen här har alla goda -5 på räddningskast, alla neutrala -3.

26. Stopp i tid och Talahan

Dörren är låst. Rummet bakom är 15' x 15' x 10' och upplyst med facklor.

En Time Stop-trollformel, som en ond gud en gång för 947 år sedan vid en tillfällig nyck lagt en Permanency över, är fortfarande i funktion i rummet. Alla utom Talahan står helt still och kan varken röra sig eller tänka så fort man kommit in i rummet.

Här lever Talahan, en arch-mage av 20:e nivån. Han tycker inte om besökare och besökare brukar inte tycka om honom, vilket de i och för sig inte brukar få mycket tid över till.

Om Talahan hört att någon är i 25, så har han slängt en Globe of Invulnerability på sig och påbörjat en Monster Summoning VI.

På nästa sida finns data på Talahan.

Här finns det säkert skatter.

Talahan, Levl 20 Magic-user, human, arch-mage

St 7, In 20, Wi 19, Dx 18, Co 7, Ch 9.

Hp: 42, AC: -8 (due to Bracers AC 2, Ring +6, Def adj)

Alignment: Chaotic/evil

Dagger +3, Staff, 5 Darts +1.

Spells: 1) Reduce, Feather fall, 2 x Magic missile, Read magic.

2) Detect invisibility, Invisibility, Knock, Mirror image, Web.

3) Dispel magic, Fireball, Fly, Hold Person, Protection from normal missiles.

4) Dimension door, Fumble, Ice storm, Polymorph other, Polymorph self.

5) Cloudkill, Cone of cold, Magic jar, Passwall, Teleport.

6) Death spell, Disintegrate, Globe of invulnerability, Flesh to stone.

7) Mordenkainen's sword, Power word - stun, Vanish.

8) Maze, Monster summoning VI, Power word - blind.

9) Power word - kill, Shape change.

Talahan har också tillgång till en Staff of Power, Potion of Gaseous Form, Dust of Disappearance (2) och 8 potions of Extra Healing.

Talahan är 49 år gammal, men de senaste 947 åren har han i princip enbart tillbringat i detta rum. Några resor utanför har han dock varit med om.

Nytt monster

Krurr, av Joakim Lundvall & Thomas Alm

Frequency: very rare
No. of Appearance: 1-4 or 10-40
Armor Class: -4
Move: 12"
Hit Dice: 8+8
% in Lair: 25% or 75%
Treasure Type:
No. of Attacks: 4 or 1
Damage/attack: 7-14/7-14/7-14/7-14
Special attack: crushing hug 8-30, poisonous nails
Special Defense: never surprised, no back, regeneration
Magic Resistance: standard
Alignment: neutral/evil
Size: M (6' - 7')
Psionics: nil
Xp/level:

Detta mörkerälskande monstret är ovanligt och skräckingivande. Det har ingen egentlig rygg och kan se åt alla håll därför att den har fyra ögon. Det är besläktat med trollet och regenererar 4 hp i mörker, 2 hp i normalt ljus och 0 hp i dagsljus eller starkt ljus.

En Krurr är mycket stark (18/00) och mycket snabb. Den attackerar med sina fyra händer varje omgång som var och en gör 7-14 (1d8+6) i skada. Om den träffar med två attacker på en och samma omgång har den fått grepp om den angripne och kan från och med omgången efter börja krama musten ur offret - s k Krossande Kram.

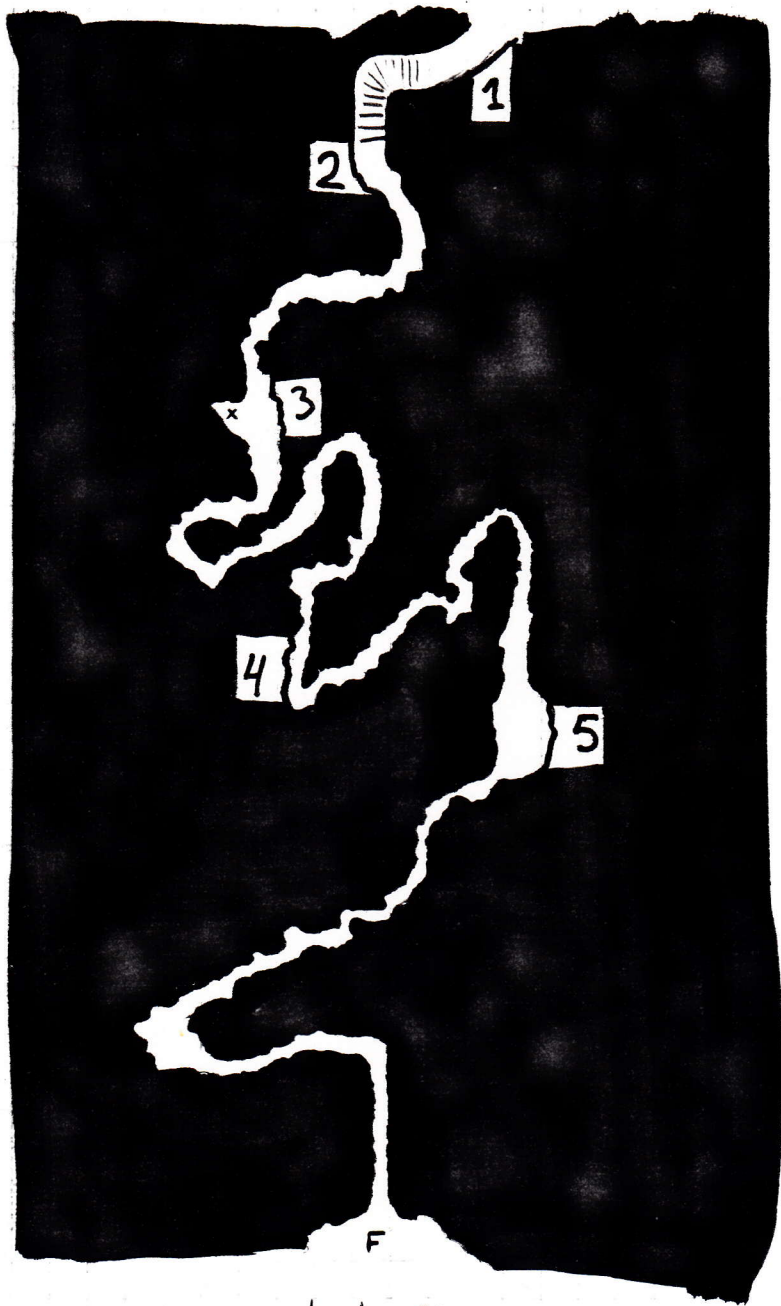
En Krurr är mycket smutsig och dess naglar är giftiga. Vid en träff på 19 eller 20 finns risk för förgiftning. Ett räddningskast mot gift med +3 måste klaras annars tar den träffade 25 hp i skada.

De lever oftast djupt under jord där de gräver och letar efter ädelstenar som de älskar lika mycket som ondskan. Deras favoritföda är dvärgar och gnomer, men människor och alver går också ner.

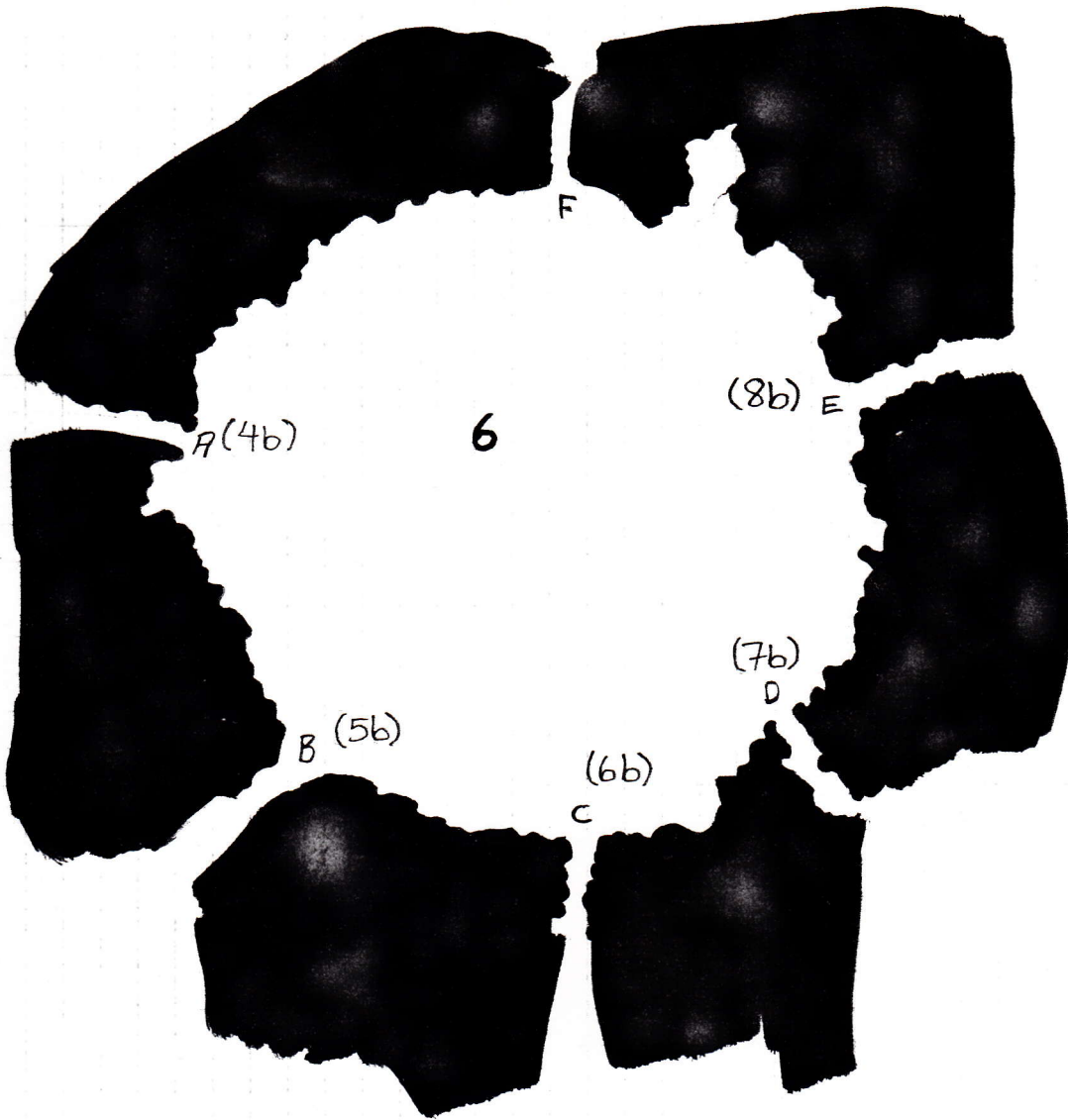
Det finns säkert mycket mera att säga om dessa extremt fula odjur, men det får kanske mig bli en annan gång.

KARTA 2B

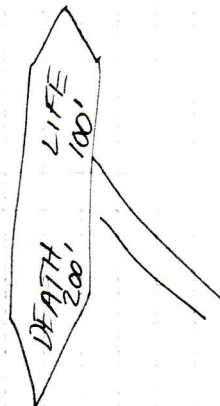
Efter 1,5 Varr neröt.



karta 3b

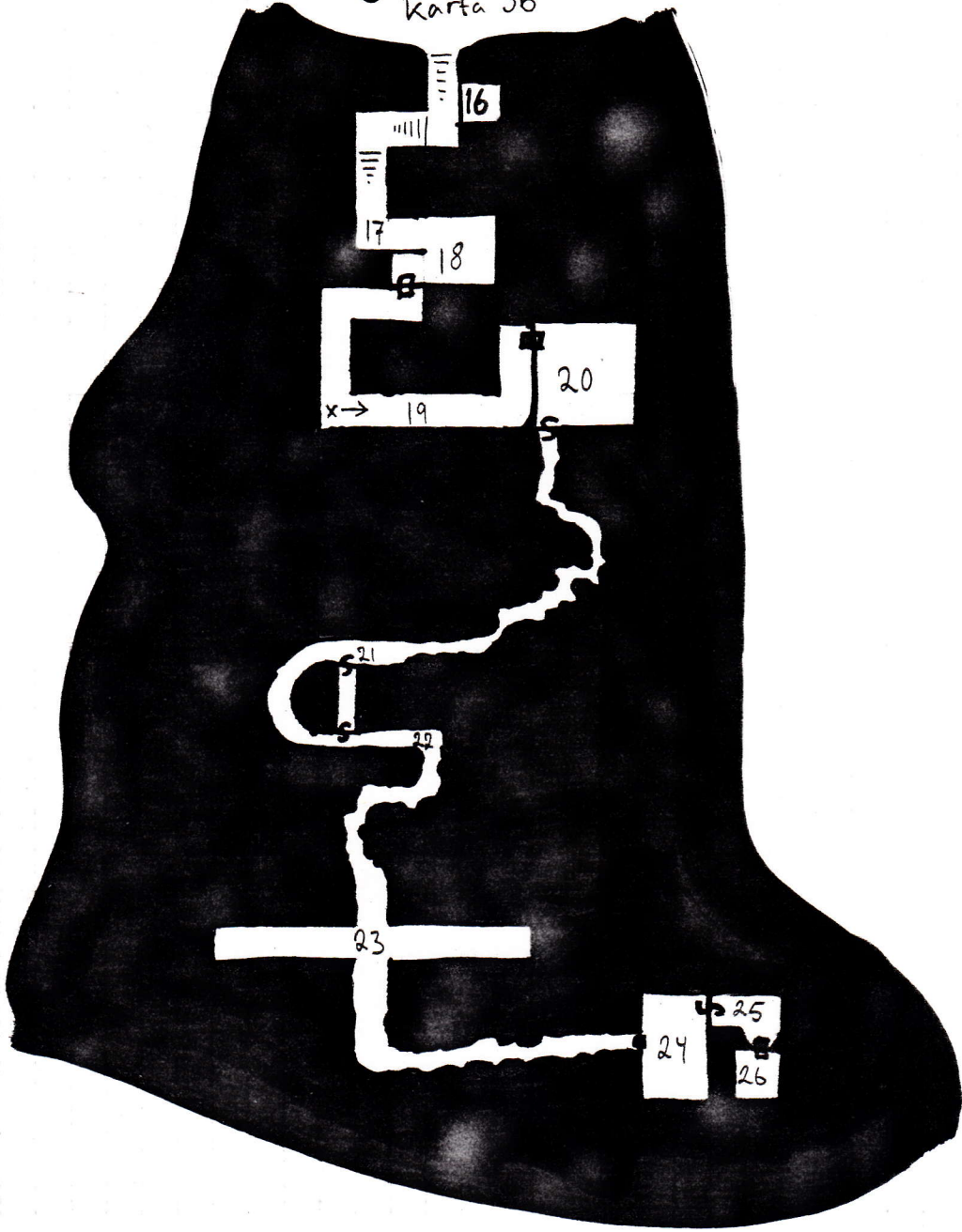


- A: KARTA 4b
- B: KARTA 5b
- C: KARTA 6.b
- D: KARTA 7b
- E: KARTA 8b
- F: KARTA 2b



KARTA 6b

C Karta 3b



POÄNGRÄKNINGSSYSTEMET ALLAN

Uppdragets genomförande:

Konstant: 100

- 1 Inte inne i berget.
- 2 Inte förbi Riddlem.
- 3 - " - källaren, Dörrarna 5
- 4 - " - gång 8
- 5 - " - väggen vid 14
- 6 - " - rum 18
- 7 inte hittat Ewli
- 8 På väg ut (med Ewli)
- 9 Räddad men över 24 h
- 10 Räddad i tid

Sparade resurser:

Konstant: 40

Räkna samman poäng enligt nedanstående och läs av i tabellen. Varje hp=1 (max 455),
Varje scroll och spell=2/level (max 274),
varje charge kvar i staff of the magi=25
Kvarvarande potion eller dust of apperance=
15 (max 150).

- 1 Alla döda
- 2 1 - 75
- 3 76 - 150
- 4 151 - 225
- 5 226 - 300
- 6 301 - 375
- 7 376 - 450
- 8 451 - 525
- 9 526 - 600
- 10 601 - 879

Spel teknik: Man börjar på fyra och modifierar enl:
 +1 klara Riddlems gåta
 Konstant: 30 +2 Göra något åt ögonen i 16
 +3 Förstå systemet i 18
 +4 döda Talahan
 +1 vända vid dikten i källaren
 -1 per tydlig handling "out of alignment"
 -1 per mycket inaktiv spelare
 -2 gå ner i källaren
 -2 vänder inte vid dikten i källaren
 -1 per död karaktär

Effektivitet: Beror på hur lång tid som förflutit i spelet
 från starten tills man står utanför igen.
 Konstant: 20 Detta modifieras av effektiv verklig speltid
 enligt: 0-1h +4, 1-2h +3, 2-3h +2, 3-4h +1,
 4-5h +0. Om man inte har hittat Ewli -2.

1 30 -
 2 24 - 30
 3 18 - 24
 4 14 - 18
 5 10 - 14
 6 8 - 10
 7 6 - 8
 8 5 - 6
 9 4 - 5
 10 0 - 4

Leta upp rätt värde från ett till tio i de fyra tabellerna ta dessa värden gånger respektive konstanter, sedan summeras produkterna till den sammanlagda poängsumman. Vid lika poäng vinner det högsta genomförande värdet, därefter spel teknik, sparade resurser, effektivitet, tid i spelet, verklig speltid. Om inte allt detta kan avgöra ett oavgjort resultat så slå för helvete tärning (i ditt huvud).

THIEVES CHARACTER SHEET

NAME: Grimlin Deek TITLE: Master Thief LEVEL: 13

RACE: Mountain Dwarf ALIGNMENT: Neutral () EP: N/A

ST 15 ST: Hit probability : - : HEIGHT 3' 8" IN 17 Damage adjustment : - : WEIGHT WI 9 Weight allowance : 700 : 143 lbs DX 17 * WI: Magical attack adj : - : AGE CO 16 DX: Reaction/Attacking adj : +2 : 116 YEARS CH 13 Defensive adjustment : -3 : DEITY (MYTHOS) *: EP + % CH: Max number of henchmen : 5 : () BIRTHDATE Loyalty base : nor. % : / - : Reaction adjustment : +5 % : SOCIAL LEVEL

HIT POINTS 68 #ATTACKS/MELEE ROUND 1 / 1

ARMOUR: AC: NUMBER OF WEAPONS KNOWN TO CHARACTER : 5 :

Def adj : -3
Ring +2 : -2
Bracers AC 6 : -4
TOTAL ARMOURCLASS : 1

WEAPON	S/M	L	SF	SS
Sling (bullet)	2-5	2-7		
Shortsword	1-6	1-8		
Throwing AXe	1-6	1-4		
Club	1-6	1-3		

HITS TO KILL:
:01 02 03 04 05 06 07 08 09 10:
:11 12 13 14 15 16 17 18 19 20:
:21 22 23 24 25 26 27 28 29 30:
:31 32 33 34 35 36 37 38 39 40:
:41 42 43 44 45 46 47 48 49 50:
:51 52 53 54 55 56 57 58 59 60:
:61 62 63 64 65 66 67 68 69 70:
:71 72 73 74 75 76 77 78 79 80:
:81 82 83 84 85 86 87 88 89 90:
:91 92 93 94 95 96 97 98 99 00:

RACIAL ABILITIES:

THIEVES ABILITIES:

	BASE	DX	ADJ	RACE	TOTAL
PICK POCKETS					110 %
OPEN LOCKS					102 %
FIND/REMOVE TRAPS					95 %
MOVE SILENTLY					104 %
HIDE IN SHADOWS					90 %
HEAR NOISE					40 %
CLIMB WALLS					89.3 %
READ LANGUAGES					60 %

BACK STABBING:
+4 TO HIT, DAMAGE x 4
(X):
ABILITY TO DECHIPHER MAGICAL WRITINGS AND UTILIZE SCROLLS

MAGICAL ITEMS ETC: Ring of Protection +2, Bracers of Defense AC 6, Throwing Axe +1, Shortsword +2 Trollslayer (+3, dbl dm), Potion of invisibility, Potion of Gaseous Form.

NAME: Feazl TITLE: Ranger Lord LEVEL: 11

RACE: Human ALIGNMENT: Neutral GOOD () EP: N/A

ST <u>17</u> / <u> </u> *	ST: Hit probability	: <u>+1</u> :	HEIGHT
IN <u>16</u> *	Damage adjustment	: <u>+1</u> :	<u>5</u> ' <u>8</u> "
WI <u>16</u> *	Weight allowance	: <u>1 000</u> :	WEIGHT
DX <u>17</u>	WI: Magical attack adj	: <u>+2</u> :	<u>187</u> lbs
CO <u>17</u>	DX: Reaction/Attacking adj	: <u>+2</u> :	AGE
CH <u>8</u>	Defensive adjustment	: <u>-3</u> :	<u>35</u> YEARS
	CO: Hit point adjustment	: <u>+3</u> :	DEITY (MYTHOS)
*: EP + <u> </u> %	CH: Max number of henchmen	: <u>3</u> :	()
	Loyalty base	: <u>-5</u> %:	BIRTHDATE
HIT POINTS <u>91</u>	Reaction adjustment	: <u>nor.</u> %:	<u> </u> / <u> </u> / <u> </u>
			SOCIAL LEVEL

#ATTACKS/MELEE ROUND 3/2

ARMOUR: AC:

Def adj : -3

Chain +4 : -9

TOTAL ARMOURCLASS :

NUMBER OF WEAPONS KNOWN TO CHARACTER : 5

WEAPON	S/M	L	SF	SS
Bastard sword	: <u>2-8</u> :	<u>2-16</u> :		
Longbow (Arrow)	: <u>1-6</u> :	<u>1-6</u> :		
Javelin	: <u>1-6</u> :	<u>1-6</u> :		
Club	: <u>1-6</u> :	<u>1-3</u> :		

HITS TO KILL:

:01 02 03 04 05 06 07 08 09 10:

:11 12 13 14 15 16 17 18 19 20:

:21 22 23 24 25 26 27 28 29 30:

:31 32 33 34 35 36 37 38 39 40:

:41 42 43 44 45 46 47 48 49 50:

:51 52 53 54 55 56 57 58 59 60:

: 62 63 64 65 66 67 68 69 70:

:71 72 73 74 75 76 77 78 79 80:

:81 82 83 84 85 86 87 88 89 90:

:91 92 93 94 95 96 97 98 99 00:

:0 02 03 04 05 06 07 08 09 10:

:11 12 13 14 15 16 17 18 19 20:

RANGER ABILITIES:

DAMAGE + 11 AGAINST "GIANT CLASS" HUMANOID CREATURES

SURPRISE ON 1-3/6, ARE SURPRISED ON 1/6

TRACKING

LIMITED SPELL CAPABILITY

RANGERS CAN ONLY OWN GOODS AND TREASURE WHICH CAN BE CARRIED ON THEIR PERSON OR ON THEIR MOUNT

RACIAL ABILITIES & MAGICAL ITEMS ETC: Bastard sword +4, Chain mail +4, Longbow +1, 14 Arrows +2, Javelin +1, Boots of striding and springing.

CLERICS CHARACTER SHEET

NAME: Raahf TITLE: High Priest LEVEL: 10

RACE: Human ALIGNMENT: Lawful/Neutral () EP: N/A

ST <u>15</u>	ST: Hit probability	: <u>-</u> :	HEIGHT
IN <u>16</u>	Damage adjustment	: <u>-</u> :	<u>6</u> ' <u>1</u> "
WI <u>18</u> *	Weight allowance	: <u>700</u> :	WEIGHT
DX <u>9</u>	WI: Magical attack adj	: <u>-</u> :	<u>178</u> lbs
CO <u>15</u>	Spell bonus 1 <u>2</u> 2 <u>2</u> 3 <u>1</u> 4 <u>1</u> 5 <u>0</u> 6 <u>7</u>		AGE
CH <u>17</u>	Chance of failure	: <u>-</u> %:	<u>34</u> YEARS
EP + <u> </u> %	DX: Reaction/Attacking adj	: <u>-</u> :	DEITY (MYTHOS)
	Defensive adjustment	: <u>-</u> :	()
HIT POINTS <u>63</u>	CO: Hit point adjustment	: <u>+1</u> :	BIRTHDATE
	CH: Max number of henchmen	: <u>10</u> :	/ -
	Loyalty base	: <u>+30</u> %:	SOCIAL LEVEL
#ATT./ROUND <u>1/1</u>	Reaction adjustment	: <u>+30</u> %:	

ARMOUR: AC: NUMBER OF WEAPONS KNOWN TO CHARACTER : 4 :

Chain +3	: -8	WEAPON	S/M	L	SF	SS
Shield +1	: -2	Mace, Footman's	<u>2-7</u>	<u>1-6</u>		
TOTAL ARMOURCLASS : <u>0</u>		Hammer	<u>2-5</u>	<u>1-4</u>		
		Staff	<u>1-6</u>	<u>1-6</u>		

HITS TO KILL:

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10:
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20:
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30:
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40:
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50:
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60:
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70:
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80:
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90:
91	92	93	94	95	96	97	98	99	00:
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10:
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20:

THE SYMBOL TURNS: (ON A 20-SIDED DICE) 'F' = ALWAYS FRIENDLY ATTITUDE

/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
/	/	/	/	/	/	/	/	/	/

RACIAL ABILITIES & MAGICAL ITEMS ETC: Chain mail +3, Large shield +1, Footman's mace +2, Scroll of one level 6 spell, Dust of Appearance, Periapt of Health.

FIGHTERS CHARACTER SHEET

NAME: Gothrik TITLE: Lord LEVEL: 12

RACE: Human ALIGNMENT: Neutral () EP: N/A

ST <u>17</u> / <u> </u> *	ST: Hit probability	: <u>+1</u> :	HEIGHT
IN <u>11</u>	Damage adjustment	: <u>+1</u> :	<u>6</u> ' <u>3</u> "
WI <u>14</u>	Weight allowance	: <u>1 000</u> :	WEIGHT
DX <u>14</u>	WI: Magical attack adj	: <u> </u> :	<u>204</u> lbs
CO <u>18</u>	DX: Reaction/Attacking adj	: <u> </u> :	AGE
CH <u>16</u>	Defensive adjustment	: <u> </u> :	<u>36</u> YEARS
	CO: Hit point adjustment	: <u>+4</u> :	DEITY (MYTHOS)
*: EP + <u> </u> %	CH: Max number of henchmen	: <u>8</u> :	(<u> </u>)
	Loyalty base	: <u>+20</u> %:	BIRTHDATE
HIT POINTS <u>108</u>	Reaction adjustment	: <u>+25</u> %:	<u> </u> / <u> </u> - <u> </u>
			SOCIAL LEVEL

#ATTACKS/MELEE ROUND 3 / 2

ARMOUR: AC:
Plate +3 : -11
Shield +2 : -3
 :
 :
 :
TOTAL ARMOURCLASS : -4

NUMBER OF WEAPONS KNOWN TO CHARACTER : 7

WEAPON	S/M	L	SF	SS
Longsword	: <u>1-8</u>	: <u>1-12</u>	: <u> </u>	: <u> </u>
Light crossbow	: <u>1-4</u>	: <u>1-4</u>	: <u> </u>	: <u> </u>
Spear	: <u>1-6</u>	: <u>1-8</u>	: <u> </u>	: <u> </u>
Lance, Heavy Horse	: <u>3-9</u>	: <u>3-18</u>	: <u> </u>	: <u> </u>
Two-handed Sword	: <u>1-10</u>	: <u>3-18</u>	: <u> </u>	: <u> </u>
Halberd	: <u>1-10</u>	: <u>2-12</u>	: <u> </u>	: <u> </u>
<u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>
<u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>
<u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>
<u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>
<u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>	: <u> </u>

HITS TO KILL:
:01 02 03 04 05 06 07 08 09 10:
:11 12 13 14 15 16 17 18 19 20:
:21 22 23 24 25 26 27 28 29 30:
:31 32 33 34 35 36 37 38 39 40:
:41 42 43 44 45 46 47 48 49 50:
:51 52 53 54 55 56 57 58 59 60:
:6 62 63 64 65 66 67 68 69 70:
:71 72 73 74 75 76 77 78 79 80:
:81 82 83 84 85 86 87 88 89 90:
:91 92 93 94 95 96 97 98 99 00:
:0 02 03 04 05 06 07 08 09 10:
:11 12 13 14 15 16 17 18 19 20:

HITS ON SHIELD: DICE: 2d (%)
: 01 06 11 16 21 26 31 36 41 46 51 56 61 66 :
: 02 07 12 17 22 27 32 37 42 47 52 57 62 67 :
: 03 08 13 18 23 28 33 38 43 48 53 58 63 68 :
: 04 09 14 19 24 29 34 39 44 49 54 59 64 69 :
: 05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 :

RACIAL ABILITIES & MAGICAL ITEMS ETC: Plate mail +3, Large Shield +2, Longsword +3 Frost Brand, Light Crossbow of Distance (+1), 4 Bolts +2, Spear of Piercing +1 (unmod 20, dbl dm), Boots of Levitation.

MAGIC-USERS CHARACTER SHEET

NAME: Chortsin ad Nikor TITLE: Wizard LEVEL: 11

RACE: Human ALIGNMENT: Neutral Good () EP: N/A

ST: <u>9</u>	ST: Hit probability	: <u>-</u> :	HEIGHT
IN: <u>18</u> *	Damage adjustment	: <u>-</u> :	<u>5</u> ' <u>11</u> "
WI: <u>16</u>	Weight allowance	: <u>500</u> :	WEIGHT
DX: <u>16</u>	IN: Chance to know each	: <u>85</u> %:	<u>158</u> lbs
CO: <u>8</u>	Min/Max spells/level	: <u>9</u> / <u>18</u> :	AGE
CH: <u>13</u>	Spell immunity	: <u>-</u> :	<u>42</u> YEARS
WI: Magical attack adj	: <u>+2</u> :	DEITY (MYTHOS)	()
DX: Reaction/Attacking adj	: <u>+1</u> :	BIRTHDATE	/ -
Defensive adjustment	: <u>-2</u> :	SOCIAL LEVEL	
CO: Hit point adjustment	: <u>-</u> :		
CH: Max number of henchmen	: <u>5</u> :		
Loyalty base	: <u>nor.</u> %:		
Reaction adjustment	: <u>+5</u> %:		

*: EP + %

HIT POINTS
27

#ATT./ROUND
 /

ARMOUR: AC: -2
Def adj : -2
Bracers AC 5 : -5
TOTAL ARMOURCLASS : 3

NUMBER OF WEAPONS KNOWN TO CHARACTER : 2 :

WEAPON	S/M	L	SF	SS
Staff	: <u>1-6</u> :	<u>1-6</u> :		
	: <u>-</u> :	<u>-</u> :		
	: <u>-</u> :	<u>-</u> :		
	: <u>-</u> :	<u>-</u> :		
	: <u>-</u> :	<u>-</u> :		

HITS TO KILL:

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10:
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20:
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30:
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40:
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50:
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60:
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70:

RACIAL ABILITIES & MAGICAL ITEMS ETC: Bracers of Defense AC 5, Ring of Free Action, Staff of the Magi (3 charges), Scroll of two level 6 spells, Amulet of Life Protection.

SPELLS AND SCROLLS FOR CHARACTER : Feazl :

DRUID

Magic-User

USED	NAME OF SPELL	LVL	SPELL COMPONENTS	WT	SS
()	Purify Water	1			
()	Invisible to Anim.	1			
()					
()					
()	Compreh. Language	1			
()	Feather Fall	1			
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					

TOTAL WEIGHT OF SPELL COMPONENTS : :

NAME OF SCROLL	LVL	WT	NAME OF SCROLL	LVL	WT

TOTAL WEIGHT OF THE SCROLLS : ; TOTAL WEIGHT OF THE SCROLLS : :

TOTAL WEIGHT OF SPELL COMPONENTS AND SCROLLS : :

SPELLS AND SCROLLS FOR CHARACTER : Chortsin ad Nikor :

USED	NAME OF SPELL	LVL	SPELL COMPONENTS	WT	SS
()	Feather Fall	1			
()	Magic Missile	1			
()	Magic Missile	1			
()	Read Magic	1			
()					
()					
()	Knock	2			
()	Web	2			
()	Levitate	2			
()	Mirror Image	2			
()					
()					
()	Invisible 10' Rad.	3			
()	Clairvoyance	3			
()	Fly	3			
()	Fireball	3			
()					
()					
()	Fumble	4			
()	Minor Globe of Inv.	4			
()	Dig	4			
()					
()					
()	Wall of Force	5			
()	Passwall	5			
()	Transmute Rock-Mud	5			
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					
()					

TOTAL WEIGHT OF SPELL COMPONENTS :

NAME OF SCROLL	LVL	WT	NAME OF SCROLL	LVL	WT
Disintegrate	6				
Stone to Flesh	6				

TOTAL WEIGHT OF THE SCROLLS : TOTAL WEIGHT OF THE SCROLLS :

TOTAL WEIGHT OF SPELL COMPONENTS AND SCROLLS :

FIGHTERS CHARACTER SHEET

NAME: Balin TITLE: Lord LEVEL: 9

RACE: Mountain Dwarf ALIGNMENT: Lawful Neutral () EP: N/A

ST <u>18</u> / <u>94</u> *	ST: Hit probability	: <u>+2</u> :	HEIGHT
IN <u>9</u>	Damage adjustment	: <u>+5</u> :	<u>4</u> ' <u>5</u> "
WI <u>15</u>	Weight allowance	: <u>2 500</u> :	WEIGHT
DX <u>16</u>	WI: Magical attack adj	: <u>+1</u> :	<u>176</u> lbs
CO <u>19</u>	DX: Reaction/Attacking adj	: <u>+1</u> :	AGE
CH <u>13</u>	Defensive adjustment	: <u>-2</u> :	<u>89</u> YEARS
	CO: Hit point adjustment	: <u>+5</u> :	DEITY (MYTHOS)
*: EP + <u> </u> %	CH: Max number of henchmen	: <u>5</u> :	(<u> </u>)
	Loyalty base	: <u>nor.</u> %:	BIRTHDATE
HIT POINTS <u>98</u>	Reaction adjustment	: <u>+5</u> %:	<u> </u> / <u> </u> - <u> </u>
			SOCIAL LEVEL

#ATTACKS/MELEE ROUND 3 / 2

ARMOUR: AC:

Def adj : -2

Chain +3 : -8

Shield +2 : -3

TOTAL ARMOURCLASS : -3

NUMBER OF WEAPONS KNOWN TO CHARACTER : 6

WEAPON	S/M	L	SF	SS
Hammer	: <u>2-5</u> :	<u>1-4</u> :	:	:
Hand Axe	: <u>1-6</u> :	<u>1-4</u> :	:	:
Shortsword	: <u>1-6</u> :	<u>1-8</u> :	:	:
Battle Axe	: <u>1-8</u> :	<u>1-8</u> :	:	:
Morning Star	: <u>2-8</u> :	<u>2-7</u> :	:	:
	: <u> </u> :	<u> </u> :	:	:
	: <u> </u> :	<u> </u> :	:	:
	: <u> </u> :	<u> </u> :	:	:
	: <u> </u> :	<u> </u> :	:	:
	: <u> </u> :	<u> </u> :	:	:

HITS TO KILL:

:01 02 03 04 05 06 07 08 09 10:

:11 12 13 14 15 16 17 18 19 20:

:21 22 23 24 25 26 27 28 29 30:

:31 32 33 34 35 36 37 38 39 40:

:41 42 43 44 45 46 47 48 49 50:

:51 52 53 54 55 56 57 58 59 60:

:6 62 63 64 65 66 67 68 69 70:

:71 72 73 74 75 76 77 78 79 80:

:81 82 83 84 85 86 87 88 89 90:

:91 92 93 94 95 96 97 98 99 00:

:0 02 03 04 05 06 07 08 09 10:

:11 12 13 14 15 16 17 18 19 20:

HITS ON SHIELD: DICE: 2d (%)

: 01 06 11 16 21 26 31 36 41 46 51 56 61 66 :

: 02 07 12 17 22 27 32 37 42 47 52 57 62 67 :

: 03 08 13 18 23 28 33 38 43 48 53 58 63 68 :

: 04 09 14 19 24 29 34 39 44 49 54 59 64 69 :

: 05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 :

RACIAL ABILITIES & MAGICAL ITEMS ETC: Chain mail +3, Small shield +2,
 Hammer +3 Dwarven Thrower, Shortsword +2
 Giant Slayer (+3, dbl dm, vs giants),
 Potion of Treasure Finding, Potion of Growth.