Advanced Dungeons & Dragons®

Player character record sheet

Campaign data:

Players name: _____

Dungeon Master: DRF-CON 91

Record sheet date: 20/08/91

Abilities:

Ability:	*Size*	*Adjustment*
Strength:	9	–, 5/20 open, 1% Bend Bars
Intelligence:	15	+4 n.w.p
Wisdom:	10	–
Dexterity:	18	Reac +2, attack +3, defence +4
Constitution:	15	+1, 90% sys, 94% raise.
Charisma:	13	5 hench, Loy. 0, Reac +1

Saving throws:

Category	*Base*	*Adjust.*	*Total*
Poison:	11	–	11
Paralyz./Death magic:	10	–	10
Petri./Polymorph:	10	–	10
Rod, Staff & Wand:	10	–	10
Breath weapons:	14	+4	10
Spells:	11	–	11

Experience points: +10 %

125,139

Next level: 160,000

Character data:

Name: Pagan Mountain scout

Titles: –

Race: Half-Elvish

Gender: Male

Height: 169 cm. _____ in.

Weight 62 kg. _____ pounds.

Age:

Born: 904 at Cronenburg

Adventure start: 918 at Salamnian

Chronological: 21

Physical: 21

Appearance: Lyst brunt halvlangt hår, grå øjne, lidt spidse ører, grønt tøj.

Class data:

Class: Thief

Level: Thief 9 HP: 35 33

Ethics:

Alignment: Chaotic Neutral

Tendencies: –

Mythology: None

Deity: Money, Party all the time.

© Bo Giedekier Andersen

Pagan

Non-Weapon proficiencies/Secondary skills:

Read/Write common	(int+1)	Appraising	(int)
Disguise	(cha-1)	Reading Lips	(int-2)
Forgery	(Dex-1)	Jumping	(str)

Special abilities:

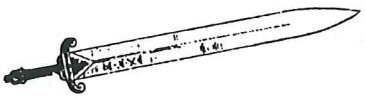
Infravision 60', 30% resistance to sleep and charm, spot concealed 1-6 by passing, find secret 1-3 by searching.
Pickpockets 95%, Open Locks 95%, Find/Remove Traps 50%, Move silently 25%, Hide in shadows 20%, Detect Noise 45%, Climb walls 95%, Read Languages 60%.

Combat:

Weapon:	*Damage:*		*Speed:*	*dam Adjust:*	*THACO*	*Prof.:*
Long sword	1-8	1-12	5(4)	+1	15	Yes
Long Bow	1-8	1-8	7	–	13	yes
Blowgun	1	1	5	–	13	yes
Knife	1-3	1-2	2	–	16	yes

Armor class:

Front AC: 2
Side AC: 2
Back AC: ~~8~~ 6
Armor class type: 8



Other information:

Non-profieciency penalty: -3
New profieciency: 1/4
Standard melee bonus: 0/0
Standard missile bonus: +3/0

Sign:

Adventuring notes:

Friends:

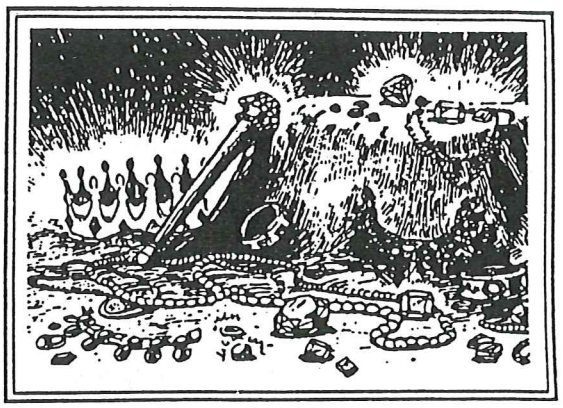
Enemies: Thiefs guild in Cronenburg.

My last will:

© Bo Giedekier Andersen

Pagan

Normal & Magic Items & Property



Cash & valueables:

PP: 50
GP: 5
EP: —
SP: 20
CP: 30

Gems: 1 saphire - 10000 gp
5 gems each 200 gp

Description of magic items:

Leather armor +2
Cloak of elvenkind
Boots of elven kind
Long sword +1
Helm of Underwater action
Bag of Holding, 1000 pounds.
Ring of spell turning.

Items carried or owned:

Item:	Location:
Thiefs tools	
Map over Cronenburg	
Backpack	
20 spikes, 1 grapple hook	
Rich clothes	
Normal clothes	
Bottle of sleep poison	
Composite longbow	
20 arrows, war.	
Blowgun, 10 Needles	

Steeds, pets & familiars:

Name:	Type	HP:	AC:	Attacks:

Castles, buildings & ships:

Construction:	Name:	Location:	Aprox. value:	Page:

© Bo Giedekier Andersen

Navn: **Pagan Mountainscout (Jenin Narnuni)** **Historie**

Du var en ekpert i indbrud og tyverier i tyvenes laug i Cronenburg. Men efterhånden var du blevet utilfreds med Jølnur Mestertyvens (laug mesteren) stadig mere horrible bestemmelser og grådighed. Først satte han laugets procentdel op fra 10 til 15% og derefter til 25% af alle indtægter! Desuden lavede han alle mulige og umulige regler og regulativer, der besværede dit og andres "arbejde". Han måtte rydes af vejen.
Du samlede en pålidelig gruppe omkring dig og planlage kuppet. Men på kupdagen kom en række af Jølnurs håndlangere og du måtte flygte over hals og hoved, for blot senere at erfare at hovedparten af dine medskyldige var blevet ført bort til en usikker og højst tvivlsom skæbne.
Du opsøgte eventyrgruppen i Cronenburg og du kendte Sir John som en retskaffen mand, og bad om optagelse således at du kunne komme lidt væk fra "varmen" og samtidig være under beskyttelse. Du fortalte at du var uddannet tyv, men aldrig havde stjålet noget og kun havde arbejdet som vejviser for rige folk i bjergene, men at du nu ønskede at prøve lykken mod rigtige onde (rige) monstre. Du gemte dine fine klæder i din bag of holding. Sir John godkendte dig prompte, men resten af gruppen er skeptisk og hvad værre er: der forsvinder ting fra gruppen, men det er ikke dig der gør det! Du er blevet visiteret flere gange (hvor de selvfølgelig intet fandt), og du har svært ved at overbevise dem om din uskyld. For ikke at blive smidt ud gør du alt for at vinde velvilje og vil aldrig stjæle noget fra gruppen.
Din første prioritet er dog dig selv og din fortsatte overlevelse. Du håber, at når tingene er kølet ned om et par år, at du kan vende tilbage til din gamle livsstil med masser af penge, fede fester, masser af kønne piger og sjov i gaden.

Stella: Alle kender Stella. Hun er præst for Paltan - gud for menneskeheden. Er det ikke strålende? Hun har rejst rundt de sidste mange år og reddet verden og kureret fattige bønder med fnat i røven. Bortset fra det, har hun faktisk et kønt ansigt, men det vist ikke tiden til at komme med tilnærmelser, da hun ikke er umiddelbart venligtstemt overfor dig.

Dragan: Dragan er en rigtig troldmand, der endnu ikke er så magtfuld.

Sir John: Sir John er ridder af hjerteordenen og med hans korrekte opførsel ved man altid hvor man har ham. Det var ham der fik dig ind i gruppen, og det er ham der har sørget for du ikke er blevet smidt ud. Ham må du holde dig gode venner med!

Melker: Melker er halvt orc og har et hidsigt temperament, der adskillige gange har været ved at gå ud over dig. Du holder dig på 10 skridts afstand af ham.

Michil: Michil kommer fra en lille flekke helvedes langt ude på landet. Man kan tydelig se på ham, at han sine første år har reddet på køer og set på græsset gro.

Advanced Dungeons & Dragons®

Player character record sheet

Campaign data:

Players name: _____

Dungeon Master: DRF-CON 91

Record sheet date: 20 / 8 / 91

Abilities:

Ability:	*Size*	*Adjustment*
Strength:	12	$-\frac{7}{120}$ opend., 4% Bend Bars
Intelligence:	17	+6 n.w.p., 75%, 14 max.
Wisdom:	15	+1 magic saving
Dexterity:	12	—
Constitution:	13	—, 85% system, 90% raise
Charisma:	9	4 hench, —, —

Saving throws:

Category	*Base*	*Adjust.*	*Total*
Poison:	13	+2	10
Paralyz./Death magic:	13	+2	10
Petri./Polymorph:	11	+2	8
Rod, Staff & Wand:	9	+2	6
Breath weapons:	13	+2	10
Spells:	10	+3(+4)	7(6)

Experience points: +10 %

62100

Next level: 90000

Character data:

Name: Dragan Trillianis

Titles: Mage

Race: Human

Gender: Male

Height: 173 cm. _____ in.

Weight 79 kg. _____ pounds.

Age:

Born: 894 at Lagon

Adventure start: 915 at Cronenburg

Chronological: 31

Physical: 23

Appearance: Mørkt hår, overskæg, grå øjne - lettere stikkende., anonymt tøj

Class data:

Class: Magic user - mage

Level: 7 HP: 20

Ethics:

Alignment: True neutral

Tendencies: Chaotic evil tendencies

Mythology: —

Deity: —

© Bo Giedekier Andersen

Dragan

Non-Weapon proficiencies/Secondary skills:

Astrology	(int)	Read/Write common, elvish	(int+1)
Herbalism	(int-2)	speak elvish, common	( )
Ancient languages (speak/read-write)	(int)	Religion, Etiquette, spellcraft	( )
		(wis) (cha) (int-2)	

Special abilities:

Spells.

Combat:

Weapon:	*Damage:*		*Speed:*	*Adjust:*	*THAC0*	*Prof.:*
Dagger	1-4	1-3	2	–	18	yes
Dart	1-3	1-2	2	–	18	yes

Armor class:

Front AC: 8

Side AC: 8

Back AC: 10

Armor class type: 10

Other information:

Non-profieciency penalty: -5

New profieciency: 1/6

Standard melee bonus: 0

Standard missile bonus: 0

Sign:

Adventuring notes:

Friends:

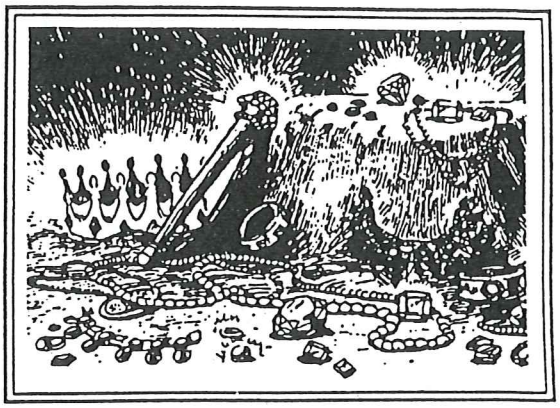
Enemies:

My last will:

© Bo Giedekier Andersen

Dragan

Normal & Magic Items & Property



Cash & valueables:

PP: 150
GP: 10
EP: —
SP: 5
CP: ~~[illegible]~~ 10

Gems: 3 pearls (100gp each)

Description of magic items:

Ring of Protection +2
Scarab of Protection (8 charges left)

Sovereign Glue, 3 ounces.
Dust of Dryness
Potion of Water Breathing
Potion of gaseos form
Potion of Extra Healing

Items carried or owned:

Item:	Location:
Spell book	
Good clothes, but not fancy.	
Backpack	
Key to apartment	
Eye and teeth of vampire	
garlic	
Holy water	
(leather blessed by Cleric) *2 (Armor)	
Earth from grave (Detect undead)	
Fine sand (sleep)	
and other material components.	

Steeds, pets & familiars:

Name:	Type	HP:	AC:	Attacks:

Castles, buildings & ships:

Construction:	Name:	Location:	Aprox. value:	Page:
Apartment	—	Cronenburg	—	—

© Bo Gledekier Andersen

level	1	2	3	4
Spells:	4	3	2	1

1st.

Armor
Cantrip
Change self
Magic missile
Identity
Sleep
Detect Undead

2nd

ESP
Detect Invisibility
Knock
Web
Wizard Lock
Invisibility

3rd.

Dispel magic
Fire ball
Slow
Water Breathing
Tongues
Fly

4th

Confusion
Dimension Door
Fire shield
Polymorph other
Pick pockets (special)
Improved invisibility.

New spell:

<u>Pick Pockets</u>
level : 4
Range : Caster only
Duration : 1 turn / level
Compunents: V, S.
Description: This gives the magic user 5% / level (95% maximum) chance for pick pockets, just like the Rogue ability.

Navn: **Dragan Trillianis** **Historie**

Du er troldmand, hvilket du altid har ønsket. Du kan lide følelsen af energi der flyder gennem din krop og ud igennem dine fingre. Du er ikke tilfreds med at være en middelmådig troldmand, for du *vil* være Joloitternes mægtigste troldmand med de største formularer (især Wish).
I gruppen er du det mest intelligente medlem og du har ofte reddet gruppen ved gennemhulle deres tiltider tåbelige forslag. Du mener derfor at du har ret til lidt ekstra skat, da det f.eks. ikke er retfærdigt at du skal dele magiske ting lige med de andre som ikke forstår at bruge dem. Det ville være dumt at ytre disse tanker offentligt, derimod bruger du formularen "Pick Pocket" (som er din egen geniale opfindelse) medens du er usynlig til at tage lidt ekstra magiske ting. Der er ingen der drømmer at mistænke dig medens tyven Pagan er med gruppen, hvorfor du uofficielt er ganske tilfreds med hans tilstedeværelse. Du er dog ikke illoyal overfor de andre i gruppen, da det dem du er afhængig af, for at overleve på eventyret.
Magi er noget ganske specielt, som man ikke skal indvie ikke magikkere i, derimod gør det ikke noget hvis man "spiller" lidt og sørger for et godt show til ellers almindelige formularer. Derimod er du imod det traditionelle troldmande tøj, med høj har og stjerner på tøjet; det er tåbeligt - Du foretrækker en god kåbe i afdæmpede farver.

Du er opvokset i Cronenburg hos en handelsfamilie, som døde for 5 år siden, hvilket ikke har tynget dig særligt, da du aldrig rigtigt har forstået dem. Du kan godt lide Cronenburg for sin byatmosfære, de lærde mænd og de mange andre magikkere som man kan tale med - det er kun dem der virkelig kan forstå dig, for man er ikke den samme når man først har følt magien strømme igennem een.

Stella: Stella er en kendt personlighed på Joloitterne, overalt hvor hun kommer bliver hun godt modtaget. Hun kan kaste rigtigt mange formularer, men har åbentbart ikke den samme fornemmelse af magten mellem hænderne. Der må være en fundamental forskel på præstemagi og magikker magi! Derimod er hun frygtelig samvittighedsfuld og tænker så meget på den "rette" handling, at hendes gud åbentbart har taget hovedparten af hendes formularer fra hende. Det kunne aldrig ske for en troldmand.

Sir John: Sir John er opvokset i en nobel familie og blevet trænet i våbenbrug fra en tidlig alder. John opdeler alt i godt og ondt og han prøver altid se det gode i folk, hvilket kan gøre ham en smule godtroende.

Pagan: En af Sir Johns bekendtskaber. Han siger at han er uddannet som tyv, men siger at han har ernæret sig med at være vejviser rige folk i bjergene. Du tror ham nu ikke, han ligner mere en tyv på flugt.
Siden Pagan kom med, har du kunne stjæle en del magiske ting (som du har anbragt et hemmeligt sted[1]) fra gruppen og de andre tror at det er Pagan der er på fære. Du prøver at sørge for at han bliver mistænkt, men ikke bliver smidt ud.

---

[1] De kan ikke bruges i modulet - Sorry...

Melker: Melker er opvokset i en fattig familie i landsbyen Moselund. Han er halforc, hvilket han ikke ønsker at anerkende. Han er ret primitiv, det hele gælder bare om at slå, tæske og hærge. Men det er i orden sålænge at det er ham der tager tæskene.

Michil: Endnu en bondeknold fra Moselund, men betydeligt mere civiliseret end Melker. Ham kan man altid regne med.
Hans lillesøster syntes dig ret interessant; kun 11 år, men du mener at kunne føle at hun vil blive til noget stort. Man kan næsten føle hårene rejse sig når man er tæt på hende, så stærk er de energier der opgiver hende. Hun kan umuligt være avlet med Michils ganske uinteressante far.

Advanced Dungeons & Dragons®

Player character record sheet

Campaign data:

Players name: _____

Dungeon Master: DRF-CON 91

Record sheet date: 20 / 8 / 91

Abilities:

Ability:	*Size*	*Adjustment*
Strength:	18 91	+2, +5, 15 (3) 20 20. 35%
Intelligence:	10	+2 n.w.p.
Wisdom:	8	—
Dexterity:	10	—
Constitution:	16	+2, 95% sys, 96% raise
Charisma:	7	3 hench, -2 loyal, -1 Reac

Character data:

Name: Melker Pottersøn

Titles: —

Race: Human / ?

Gender: Male

Height: 175 cm. _____ in.

Weight 98 kg. _____ pounds.

Age:

Born: 908 at Moselund

Adventure start: 921 at Moselund

Chronological: 17

Physical: 17

Appearance: Tæt bygget, mørk i huden, brunt hår, halvskallet, stor tryne ikke særlig køn, lugter lidt.

Saving throws:

Category	*Base*	*Adjust.*	*Total* (under)
Poison:	10	—	10
Paralyz./Death magic:	10	—	10
Petri./Polymorph:	11	—	11
Rod, Staff & Wand:	12	—	12
Breath weapons:	12	—	12
Spells:	13	—	13

Class data:

Class: Fighter

Level: 7 HP: 67

Experience points: +10 %

10051

Next level: 125000

Ethics:

Alignment: Chaotic good

Tendencies: —

Mythology: DRF CON 91.

Deity: Seladian - god of travellers.

© Bo Giedekier Andersen

Melker

Non-Weapon proficiencies/Secondary skills:

Armorer	(int-2)	Animal Lore	(int)
Bowyer/Fletcher	(dex-1)	Hunting	(wis-1)
Animal Handling	(wis-1)	Fire Building	(wis-1)

Special abilities:

Infravision 30', attacks 3/2

Combat:

Weapon:	*Damage:*		*Speed:*	*Adjust:*	*THACO*	*Prof.:*
Long sword	1-8	1-12	5(4)	+6	11	yes
Long Bow	1-8	1-8	7	+2	14	yes
Bastard sword	2-8	2-16	8	+5	12	yes
Two H. sword	1-10	3-18	10	+5	12	yes
Spear	1-6	1-8	6	+5	12	yes
Club	1-6	1-3	4	+5	12	yes

Armor class:

Front AC: -1

Side AC: 1

Back AC: 4

Armor class type: 2

Other information:

Non-profieciency penalty: -2

New profieciency: 1/3

Standard melee bonus: +3/+6

Standard missile bonus: 0/0

Sign:

Adventuring notes:

Friends:

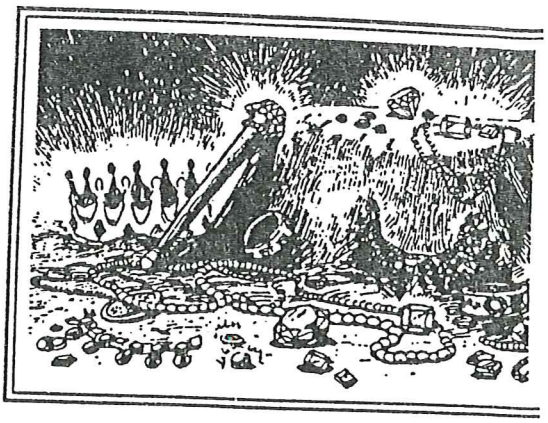
Enemies:

My last will:

© Bo Giedekier Andersen

Melker

Normal & Magic Items & Property



Cash & valueables:

PP: 10
GP: 100
EP: —
SP: 50
CP: 10

Gems: ~~100~~

Description of magic items:

Plate mail +2
shield +1
Longsword +1 Flame Tongue
~~[illegible]~~

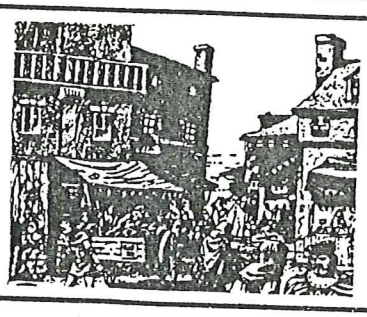
Potion of extra healing
Potion of water breathing

Items carried or owned:

Item:	Location:
10 Iron Rations	
Tent, old	
Backpack.	
Special longbow gives +2 Dam. Min strength 18 51	
50 Iron spikes	
200' Rope	
10 sacks	
Lantern	
20 oil.	
Warm clothes (Bear skin)	

Steeds, pets & familiars:

Name:	Type	HP:	AC:	Attacks:
Jazon	Heavy War horse	25	7	1-8/1-8



Castles, buildings & ships:

Construction:	Name:	Location:	Aprox. value:	Page:

© Bo Gledekier Andersen

Navn: **Melker Pottersøn** **Historie**

Du er vokset op i en lille, forfalden, hytte i den afsidesliggende landsby Moselund, som også Michil kommer fra.
Du er opvokset i fattige kår, din far døde før du blev født og din mor fik mad og engang imellem lidt tøj eller penge ved at være medhjælp ved nogen af de fornemmere gårde i landsbyen.

Fra du var helt lille har du været drillet af de andre børn, der sagde grimme ting om dig og din mor, de sagde at du var grimmere end svinene og det der var værre om din mor. Selv de voksne i byen undgik dig, selvom de ikke direkte sagde drillede dig har du fornemmelsen at der blev snakket ilde i krogene om dig og din mor.

Du ser ganske vist anderledes ud end andre børn med din store, lidt spidse ører, indsunkne øjne og den store, let rynkede næse; men derfor behøvedes de da ikke at drille.
Du blev ganske vist hurtigt klar over at din store styrke og din relativt store størrelse i forhold til de andre jævnaldrene, hvilket betød at de andre lidt efter lidt holdt op med at drille dig efter at de havde fået næve af føle.

Da du hørte om Michils første eventyr og så de rigdomme han bragte med tilbage, besluttede du at din fremtid lå på landevejen, i huler dybt under jordens overflade og i de ondes templer, hvor du med din styrke og dit mod nok skulle tiltvinge dig både ære og rigdom.

Siden er årene gået og du er efterhånden blevet mere erfaren og en smule kendt, og selvom du officielt er æresborger i Moselund, føler du, at du alligevel ikke er velset blandt de indflydelsesrige familier i landsbyen.
Din mor virker da også stadig trist og indadvent selvom du har købt en gård til hende og næsten er færdig med at opføre et rigtigt flot hus af sten til hende.

Selv er du helt overbevist om at du hører til i gruppen, hvor de respekterer dig for dine evner som kriger.
Du regner gruppens medlemmer for dine venner og vil gøre alt for at beskytte dem, selvom din hidsighed engang imellem løber af med dig hvis de siger noget som kunne tolkes som en fornærmelse.

Stella: Stella er en kendt personlighed på Joloitterne, overalt hvor hun kommer bliver hun godt modtaget.
Det sidste års tid er hun dog blevet mere mut og indadvendt hvilket også kan ses på hendes opgaver i gruppen som bliver dårligere løst end tidligere.

Dragan: Dragan er en underlig mand, med underlige krafter. Du forstår dig hverken på ham eller de underlige ting han foretager sig. Du tror at han nok er ok, men du er ikke helt sikker.

Sir John: Sir John er opvokset i en nobel familie og blevet trænet i våbenbrug fra en tidlig alder. Dette ses af hans opførsel, der engang imellem hører mere hjemme i adlens fornemme sale end på eventyr. Han er engang imellem en smule godtroende og har det med at forpligte gruppen uden at være helt

klar over koncekvenserne. Men selvom han har disse fejl er der dog aldrig tvivl om at han vil gøre alt for dig og resten af gruppen og uden tøven vil give sit liv for gruppens succes.

Michil: Han er også fra Moselund og de har fulgtes med ham siden dit første eventyr. Selvom han kommer fra en relativ rig handelsfamilie er han ikke hovmodig, hvilket nok skyldes at der også tales en del i krogene om hans sindsyge mor og underlige lille søster.

Pagan: Er en af Sir Johns påhit. En tyv. Hvad søren skal gruppen bruge en tyv til? Uden at spørge gruppen sagde han bare ja, da Pagan kom og sprugte om han måtte være med. Siden Pagan kom med er der forsvundet en del magiske ting fra gruppen og selvom man aldrig har kunnet bevise noget, er du sikker på at det er Pagan der er på fære. Desuden er han en kujon, der nødigt går i kamp og indtil nu har han været til ringe nødte.

Advanced Dungeons & Dragons®

Player character record sheet

Campaign data:

Players name: _____

Dungeon Master: DRF Con 91

Record sheet date: 20 / 8 / 91

Abilities:

Ability:	*Size*	*Adjustment*
Strength:	17	+1 to hit, +1 dam., 10/20 open, 13%/33.
Intelligence:	10	+2 n.w.p. slots.
Wisdom:	15	+1
Dexterity:	11	0
Constitution:	15	+1 HP, 90% system, 94% raise
Charisma:	17	10 henchmen, +6 Loyal, +6 Reac.
Comeliness:	N/A	—

Saving throws:

Category	*Base*	*Adjust.*	*Total*
Poison:	8	–	8
Paralyz./Death magic:	8	–	8
Petri./Polymorph:	9	–	9
Rod, Staff & Wand:	10	–	10
Breath weapons:	10	–	10
Spells:	11	(+1)	11 (10)

Experience points: +10 %

131.000

Next level: 150.000

Character data:

Name: Sir John Hanigouh

Titles: Knight.

Race: Human

Gender: Male

Height: 188 cm. _____ in.

Weight 92 kg. _____ pounds.

Age:

Born: 899 at Cronenburg

Adventure start: 917 at Cronenburg

Chronological: 26

Physical: 26

Appearance: Big, strong, blond-blue eyes, with a friendly, trustworthy face.

Class data:

Class: Paladin

Level: 7 HP: 52

Ethics:

Alignment: Lawful good

Tendencies: toward very good

Mythology: Lonanil, goddess of justice,

Deity: [redacted] Lonanil.

© Bo Giedekier Andersen

Non-Weapon proficiencies/Secondary skills:

Read/Write common	(int+1)	Dancing	(Dex)
Etiquette	(cha)	Animal Lore	(int-2)
Blind fighting	(—)	Speak Common.	( )

Special abilities:

Detect evil 60 feet r', immune to disease, Lay on hands 14hp once a day, cure disease twice a week, protection from evil 10' gives -1 penalty to evil/summoned, turn undead as 5th. Cleric,

Attacks 3/2.

Combat:

Weapon:	*Damage:*		*Speed:*	*dam. Adjust:*	*THACO*	*Prof.:*
Long sword	1-8	1-12	5(-3/-6)	+4/+7	10/7	yes
Two Handed s.	1-10	3-18	10	+1	13	yes
Scimitar	1-8	1-8	5	+1	13	yes
Lance, Heavy	2-9	3-18	8	+1	13	yes
Long Bow	1-8	1-8	8	—	14	yes
Heavy Crossbow	2-5	2-7	10	—	14	yes
Knife	1-3	1-2	2	+1	15	no

Armor class:

Front AC: -4

Side AC: 0

Back AC: 2

Armor class type: 2

Other information:

Non-profieciency penalty: -2

New profieciency: 1/3

Standard melee bonus: +1/+1

Standard missile bonus: 0/0

Sign:

Adventuring notes:

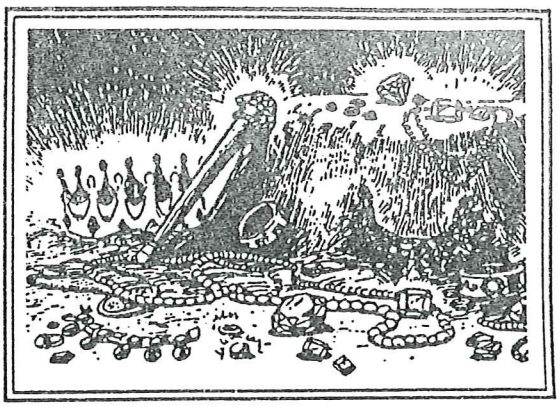
Friends: The party, your wife Sarina

Enemies:

My last will: Everything goes to your wife, exept the weapons, goes to the church.

© Bo Giedekier Andersen

Normal & Magic Items & Property



Cash & valueables:

PP:	100	Gems:	Diamond 2000gp.
GP:	819		Ruby 5000gp.
EP:	—		
SP:	50		
CP:	5		

Items carried or owned:

Item:	Location:
~~[illegible]~~	~~[illegible]~~
3 oil	
Backpack	
12 torches	
Long Bow + 50 arrows	
Knife	
Lantern	
Expensive clothes	
Small tent	
1 imported carpet (10'x10')	

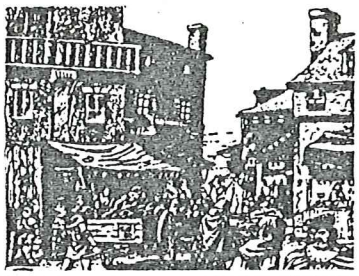
Description of magic items:

Plate mail +3, shield +3
Long sword +3, +6 against demons and devils
Ring of Chameleon Power

Potion of water Breathing
Philter of Pesuasivness.

Steeds, pets & familiars:

Name:	Type	HP:	AC:	Attacks:
Kaldor	Paladin Warhorse	40	5	1-6/1-6/1-6



Castles, buildings & ships:

Construction:	Name:	Location:	Aprox. value:	Page:
Hunting castle	Amberville	outside Cronenburg	50.000	N/A
~~[illegible]~~				

© Bo Giedekier Andersen

Navn: Sir John Hanigouh Historie

Du er yngste søn af Lord Hanigouh og blev fra helt lille optrænet i våbenbrug af de bedste trænere der kunne fåes for guld. Som 12 årig blev du optaget som våbenbærer til en af ridderne i hjerteordenen, medens du tog undervisning hos Lonanil (retfærdighedens gudinde) præsterne. Som 15 årig blev du sendt med Stella, Michil og de andre i gruppen på en mission for at finde den bortførte præst Hunikjan og hans følge, og lige siden har du rejst med dem på alle mulige missioner for at bekæmpe ondskaben og dens repræsentanter i alle former.

I modsætning til andre riddere mener du at man skal regne med at folk og væsener vil det godt, indtil det modsatte er bevist. Denne indstilling medfører at mange regner dig for godtroende eller naiv, men dette er en fejlvurdering for du er hverken dum eller naiv.
Ligeså snart at din tillid er brudt, eller der er beviser på ond eller ulovlig handling, så falder din dom øjeblikkeligt og uafvendeligt.
Du mener at kun ved en positiv holdning til din næste, et stålsat mod til møde det onde, en ubøjelige vilje for det gode og kærlighed for alt hvad der er sandt og godt, kan man bringe lys og lykke til de almindelige indbyggere i denne verden.

Du er vant til at færdes i Cronenburgs højadel, og du inviterer en gang imellem dine barndoms kammerater til det jagtslot som de far givet dig. Du forfærdes ganske vist engang imellem af højadelens dekadence, men det forhindrer dig ikke i at have en god tid sammen med dem.
For 2 år siden blev du gift med Sarina af Hogstensborg og selv om hun ikke ser meget til dig nyder du hvert øjeblik skæbnen under dig sammen med hende.

Stella: Stella er en kendt personlighed på Joloitterne, overalt hvor hun kommer bliver hun godt modtaget, det manglede da også bare - hun er fra en god familie og har altid tjent det godes sag upåklageligt selvom hendes metoder tiltider er nogle andre end dine.
Det sidste års tid er hun dog blevet mere mut og indadvendt - det er tydeligt at hun vakler i troen. Du har prøvet at forstå hvad der nager hende, men det er ikke lykkedes dig, så du prøver som altid at gå foran med et godt eksempel.

Dragan: Dragan er en underlig mand, men det er alle troldmænd. Han er ihvertfald ligeså god som din families troldmand, og Dragan er derfor til stor nytte på missionerne.

Michil: Han er fra en handelsfamilie et sted i provinsen og er en af de ældste medlemmer af gruppen. Han har altid været en god og loyal rejsekammerat og du har intet at udsætte på ham.

Pagan: En tyv der ønskede at komme med i gruppen. Han sagde at han var uddannet som tyv, men siger at han har ernæret sig ved at være vejviser for rige folk i bjergegnene og aldrig har stjålet noget og nu ønsker at deltage i kampen mod det onde. Efter at Göran og Melessa er døde syntes du at det var en god ide at forstærke gruppen og selv om du er blevet kritiseret af resten af gruppen for at invitere Pagan, mener du ikke at man skal dømme

ham på forhånd. Ganske vist er der forsvundet en del magiske ting fra gruppen siden Pagan kom, men man har aldrig kunnet bevise noget. Og indtil det er bevist skal man ikke dømme ham, selvom også du har svært ved at tro hans historie. Men man nå holde på sine pricipper og ikke dømme folk uden en helt sikker grund.

Melker: Melker er blanding mellem en fattig menneskelig kvinde og en af de der afskyelige orcs og Melker har desværre arvet disse usle væseners aggressivitet og impulsive handlemåde. Men sålænger han svinger sin stærke arm for det gode, er han uundværlig ved din side medens i hugger alskens ondskab ned. Ligeså uundværlig han er i ødemarken lige så håbløs er han i civilisationen, hvorfor du foretrækker ikke at introducere ham for dine venner eller andre indflydelsesrige personer.

Advanced Dungeons & Dragons®

Player character record sheet

Campaign data:

Players name: _____

Dungeon Master: DRF-CON-91

Record sheet date: 20 / 8 / 91

Abilities:

Ability:	*Size*	*Adjustment*
Strength:	16	–, +1, 9/20, 10%
Intelligence:	12	+3 n.w.p
Wisdom:	11	–
Dexterity:	10	–
Constitution:	15	+1, 90% sys, 94% raise
Charisma:	10	4 hench, 0, 0

Saving throws:

Category	*Base*	*Adjust.*	*Total*
Poison:	8	–	8
Paralyz./Death magic:	8	–	8
Petri./Polymorph:	9	–	9
Rod, Staff & Wand:	10	–	10
Breath weapons:	9	–	9
Spells:	11	–	11

Experience points: +10 %

254100

Next level: 500000

Character data:

Name: Michil Krommersøn

Titles: –

Race: Human

Gender: Male

Height: 179 cm. _____ in.

Weight 89 kg. _____ pounds.

Age:

Born: 903 at Moselund

Adventure start: 920 at Moselund

Chronological: 22

Physical: 22

Appearance: Brunt hår, blå øjne, almindelig at se på.

Class data:

Class: Fighter

Level: 9 HP: 61

Ethics:

Alignment: Neutral good

Tendencies: –

Mythology: DRF CON 91

Deity: Seladian - god of travellers.

© Bo Giedekier Andersen

Michil

Non-Weapon proficiencies/Secondary skills:

Read/Write common	(int+1)	Hunting	(Wis-1)
Animal Lore	(int)	Tracking	(Wis)
Fishing	(int)	Rinding Land-based	(Wis+1)

Special abilities:

3/2 attacks.

Combat:

Weapon:	Damage:		Speed:	Adjust:	THAC0	Prof.:
long sword	1-8	1-12	5(2)	+4	9	yes
Long bow	1-8	1-8	7(6)	+1	11	yes
Lance, heavy	1-8+1	3-18	8	+1	12	yes
Harpoon	2-8	2-12	7	+1	12	yes
Crossbow, heavy	2-5	2-7	10	—	12	yes
Hand crossbow	1-3	1-2	5	—	12	yes

Armor class:

Front AC: -2

Side AC: 0

Back AC: 3

Armor class type: 2

Other information:

Non-profieciency penalty: -2

New profieciency: 1/3

Standard melee bonus: 0/+1

Standard missile bonus: 0/0

Sign:

Adventuring notes:

Friends: family

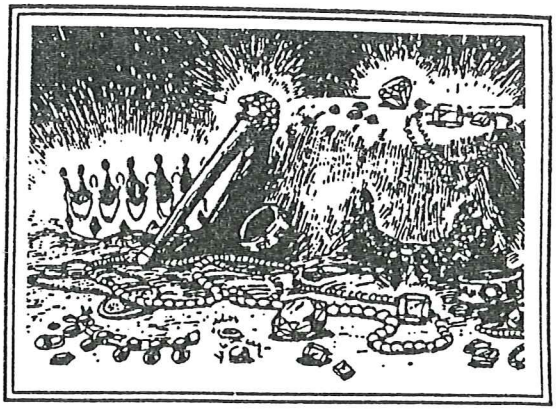
Enemies:

My last will:

© Bo Giedekjer Andersen

Michil

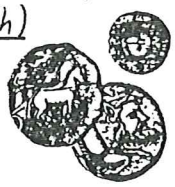
Normal & Magic Items & Property



Cash & valueables:

PP: 500
GP: 100 99
EP: —
SP: 15
CP: 10

Gems: 1 diamond (1000gp)
2 rubies (5000gp each)



Description of magic items:

sword, long, +3
Plate mail +2
shield +2
long bow +1
20 Arrows +2
Necklace of missiles (1*11, 2*9, 2*7, 2*5, 2*3)

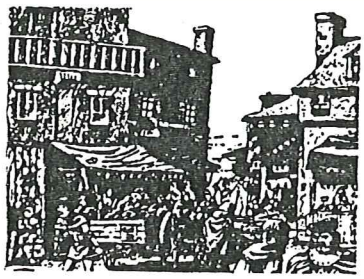
Chime of Interruption
Quaals Feather token: Tree
Pearl of the Sirines
Potion of Waterbreathing.

Items carried or owned:

Item:	Location:
Backpack	
2 Holy water	
Garlic, wolfsbane	
Lantern	
10 oil	
In part one: Expensive gifts to family	
20 arrows, war.	
50' rope	

Steeds, pets & familiars:

Name:	Type	HP:	AC:	Attacks:
Fido	Dog, normal	3	8	1-4
Fido stays at home!				



Castles, buildings & ships:

Construction:	Name:	Location:	Aprox. value:	Page:

© Bo Giedekier Andersen

Navn: **Michil Kræmmersøn** **Historie**

Du er opvokset i Moselund, som er en helt almindelige landsby på et afsidesliggende sted. Din familie er desværre ikke almindelig. Din mor er absolut sindssyg, hun sidder i sin seng inde i soveværelset med tunge sorte fløjls gardiner trukket for vinduerne døgnet rundt. Hun siger mærkelige ting uden nogen form for fornuft og beskæftiger sig med sin tarok og sine stjerne kort, når hun ikke laver alle mulige obskure og obskøne ceremonier.

Heller ikke din lille søster er helt normal af en 11 årig pige at være. Hun har helt hvidt hud og hår og hendes øjne er røde. Hun er blind, men har kender efterhånden byen tilstrækkeligt til at finde rundt i den alene.
Det kan godt være at blindheden har medvirket til hendes indelukkethed, men det virker som om hun lever i helt sin egen drømme verden og snakker kun sjælent, og så altid næsten uforståeligt om underlige ting som en pige af den alder ikke burde bryde sit hoved med. Hun er kort sagt underlig, men dog ikke sindssyg som mor.
Far driver handelsforretningen og koncentrerer sig helt om forretningerne, når han altså ikke inviterer både sine egne og dine venner indenfor, så de kan få en øl og hilse på din familie! Ved han ikke hvor meget de allerede snakker i byen?
Du prøver altid at undgå at folk besøger dig hjemme og snakker kun nødigt om din familie - hvem som dog havde en almindelig familie!
Du befinder dig derfor udemærket når du er langt væk fra familien, selvom du hyppigt besøger den - du har trods alt en forpligtelse for at sørge for at de har det godt.
Du er den der samlede gruppen i sin tid, som du nu har været på eventyr med sidste mange år, men føler lidt at du ikke er helt god nok til gruppen længere. Du vil gøre alt for at ingen i gruppen bliver dræbt og du forventer det samme af dem. Det nager dig derfor at Göran og Melissa blev dræbt i den forgangne sæson, og du har lovet dig selv at for fremtiden tale for en mere forsigtig fremgangsmåde.

Stella: Stella er en kendt personlighed på Joloitterne, overalt hvor hun kommer bliver hun godt modtaget. Hun er også så elskværdig, klog og dannet at alle holder af hende. Det sidste års tid er hun dog begyndt at tvivle på sin sag, hvilket har gjort mere mut og indadvendt. Du har indtryk af, at hun ikke længere modtager den samme bistand fra sin gud som tidligere.
Du prøver at hjælpe hende over hendes krise, både fordi det ville hjælpe gruppen, men også fordi du kan lide at være sammen med hende. Selvom du ikke vil indrømme det, hverken for dig selv eller andre, er du forelsket i hende.

Dragan: Dragan er en underlig mand med et mørkt sind. Man kan tydeligt mærke hans viljestyrke bag den umidlbart polerede og høflige optræden. Han er en stor hjælp for gruppen med sine trylle formularer.

Sir John: Sir John er opvokset i en nobel familie og blevet trænet i våbenbrug fra en tidlig alder. Hele hans opførsel og fremtræden er korrekt og dannet. Han kan altid se det gode i folk, selvom han engang imellem kan være en smule godtroende.
Du ser op til hans dannede opførsel, hans skinnende rustning og hans beslutsomme mod, selvom han engang imellem kan være lidt for firkantet.

Pagan: Er en af Sir Johns hurtige beslutninger. Han siger at han er uddannet som tyv, men siger at han har ernæret sig med at være vejviser rige folk i bjergegnene. Siden Pagan kom med er der forsvundet en del magiske ting fra gruppen og selvom man aldrig har kunnet bevise noget, tror du at det er Pagan der er på fære. Selv insisterer Sir John på at vi skal vente med at smide ham ud af gruppen indtil det er bevist at det er ham der står bag. Du er ikke helt sikker på at du er enig.

Melker: Melker er opvokset i Moselund. Han kommer fra en af de fattige hytter i udkanten af landsbyen og hans mor gik tidligere engang imellem til hånde i jeres hus. Selv er Melker enormt stærk, hvilket nok skyldes at der er en smule orc blod i hans årer. Han er dog meget stolt og tiltider temmelig aggresiv, så det er ikke en god ide at komme med respektløse bemærkninger om ham eller hans mor, som nogen i Moselund har det med at gøre. Han er en rigtig kriger og du ville ønske du var lige så stærk som han og kunne slå ligeså mange monstre ihjel.

Advanced Dungeons & Dragons®

Player character record sheet

Campaign data:

Players name: _____

Dungeon Master: DRF-CON-91

Record sheet date: 20 / 8 / 91

Abilities:

Ability:	*Size*	*Adjustment*
Strength:	16	–, +1, 9/20, 10%
Intelligence:	12	+3 n.w.p
Wisdom:	11	–
Dexterity:	10	–
Constitution:	15	+1, 90% sys, 94% raise
Charisma:	10	4 hench, 0, 0

Saving throws:

Category	*Base*	*Adjust.*	*Total*
Poison:	8	–	8
Paralyz./Death magic:	8	–	8
Petri./Polymorph:	9	–	9
Rod, Staff & Wand:	10	–	10
Breath weapons:	9	–	9
Spells:	11	–	11

Experience points: +10 %

254100

Next level: 500000

Character data:

Name: Michil Krommersøn

Titles: –

Race: Human

Gender: Male

Height: 179 cm. _____ in.

Weight 89 kg. _____ pounds.

Age:

Born: 903 at Moselund

Adventure start: 920 at Moselund

Chronological: 22

Physical: 22

Appearance: Brunt hår, blå øjne, almindelig at se på.

Class data:

Class: Fighter

Level: 9 HP: 61

Ethics:

Alignment: Neutral good

Tendencies: –

Mythology: DRF CON 91

Deity: Seladian - god of travellers.

© Bo Giedekier Andersen

Michil

Non-Weapon proficiencies/Secondary skills:

Read/Write common	(int+1)	Hunting	(Wis-1)
Animal Lore	(int)	Tracking	(Wis)
Fishing	(int)	Rinding Land-based	(Wis+1)

Special abilities:

3/2 attacks.

Combat:

Weapon:	*Damage:*		*Speed:*	*Adjust:*	*THAC0*	*Prof.:*
long sword	1-8	1-12	5(2)	+4	9	yes
Long bow	1-8	1-8	7(6)	+1	11	yes
Lance, heavy	1-8+1	3-18	8	+1	12	yes
Harpoon	2-8	2-12	7	+1	12	yes
Crossbow, heavy	2-5	2-7	10	—	12	yes
Hand crossbow	1-3	1-2	5	—	12	yes

Armor class:

Front AC: -2

Side AC: 0

Back AC: 3

Armor class type: 2

Other information:

Non-profieciency penalty: -2

New profieciency: 1/3

Standard melee bonus: 0/+1

Standard missile bonus: 0/0

Sign:

Adventuring notes:

Friends: family

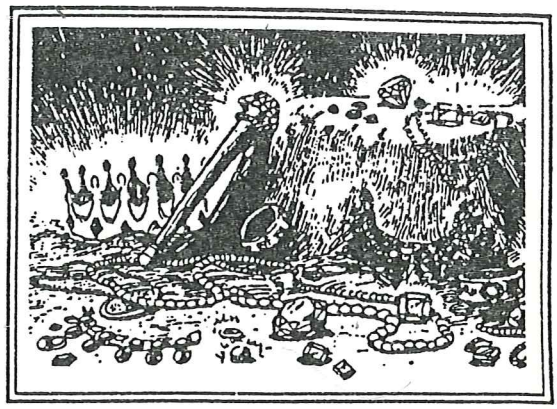
Enemies:

My last will:

© Bo Giedekier Andersen

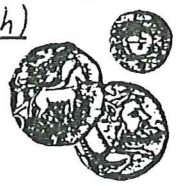
Michil

Normal & Magic Items & Property



Cash & valueables:

PP:	500	Gems:	1 diamond (1000gp)
GP:	100		2 rubies (5000gp each)
EP:	—		
SP:	15		
CP:	10		



Description of magic items:

sword, long, +3
Plate mail +2
shield +2
long bow +1
20 Arrows +2
Necklace of missiles (1*11, 2*9, 2*7, 2*5, 2*3)

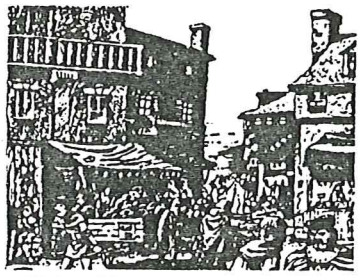
Chime of Interruption
Quaals Feather token: Tree
Pearl of the Sirines
Potion of Waterbreathing.

Items carried or owned:

Item:	Location:
Backpack	
2 Holy water	
Garlic, wolfsbane	
Lantern	
10 oil	
In part one: Expensive gifts to family	
20 arrows, war,	
50' rope	

Steeds, pets & familiars:

Name:	Type	HP:	AC:	Attacks:
Fido	Dog, normal	3	8	1-4
Fido stays at home!				



Castles, buildings & ships:

Construction:	Name:	Location:	Aprox. value:	Page:

© Bo Giedekier Andersen

Navn: **Michil Kræmmersøn** **Historie**

Du er opvokset i Moselund, som er en helt almindelige landsby på et afsidesliggende sted. Din familie er desværre ikke almindelig. Din mor er absolut sindssyg, hun sidder i sin seng inde i soveværelset med tunge sorte fløjls gardiner trukket for vinduerne døgnet rundt. Hun siger mærkelige ting uden nogen form for fornuft og beskæftiger sig med sin tarok og sine stjerne kort, når hun ikke laver alle mulige obskure og obskøne ceremonier.

Heller ikke din lille søster er helt normal af en 11 årig pige at være. Hun har helt hvidt hud og hår og hendes øjne er røde. Hun er blind, men har kender efterhånden byen tilstrækkeligt til at finde rundt i den alene.
Det kan godt være at blindheden har medvirket til hendes indelukkethed, men det virker som om hun lever i helt sin egen drømme verden og snakker kun sjælent, og så altid næsten uforståeligt om underlige ting som en pige af den alder ikke burde bryde sit hoved med. Hun er kort sagt underlig, men dog ikke sindssyg som mor.
Far driver handelsforretningen og koncentrerer sig helt om forretningerne, når han altså ikke inviterer både sine egne og dine venner indenfor, så de kan få en øl og hilse på din familie! Ved han ikke hvor meget de allerede snakker i byen?
Du prøver altid at undgå at folk besøger dig hjemme og snakker kun nødigt om din familie - hvem som dog havde en almindelig familie!
Du befinder dig derfor udemærket når du er langt væk fra familien, selvom du hyppigt besøger den - du har trods alt en forpligtelse for at sørge for at de har det godt.
Du er den der samlede gruppen i sin tid, som du nu har været på eventyr med sidste mange år, men føler lidt at du ikke er helt god nok til gruppen længere. Du vil gøre alt for at ingen i gruppen bliver dræbt og du forventer det samme af dem. Det nager dig derfor at Göran og Melissa blev dræbt i den forgangne sæson, og du har lovet dig selv at for fremtiden tale for en mere forsigtig fremgangsmåde.

Stella: Stella er en kendt personlighed på Joloitterne, overalt hvor hun kommer bliver hun godt modtaget. Hun er også så elskværdig, klog og dannet at alle holder af hende. Det sidste års tid er hun dog begyndt at tvivle på sin sag, hvilket har gjort mere mut og indadvendt. Du har indtryk af, at hun ikke længere modtager den samme bistand fra sin gud som tidligere.
Du prøver at hjælpe hende over hendes krise, både fordi det ville hjælpe gruppen, men også fordi du kan lide at være sammen med hende. Selvom du ikke vil indrømme det, hverken for dig selv eller andre, er du forelsket i hende.

Dragan: Dragan er en underlig mand med et mørkt sind. Man kan tydeligt mærke hans viljestyrke bag den umidlbart polerede og høflige optræden. Han er en stor hjælp for gruppen med sine trylle formularer.

Sir John: Sir John er opvokset i en nobel familie og blevet trænet i våbenbrug fra en tidlig alder. Hele hans opførsel og fremtræden er korrekt og dannet. Han kan altid se det gode i folk, selvom han engang imellem kan være en smule godtroende.
Du ser op til hans dannede opførsel, hans skinnende rustning og hans beslutsomme mod, selvom han engang imellem kan være lidt for firkantet.

Pagan: Er en af Sir Johns hurtige beslutninger. Han siger at han er uddannet som tyv, men siger at han har ernæret sig med at være vejviser rige folk i bjergegnene. Siden Pagan kom med er der forsvundet en del magiske ting fra gruppen og selvom man aldrig har kunnet bevise noget, tror du at det er Pagan der er på fære. Selv insisterer Sir John på at vi skal vente med at smide ham ud af gruppen indtil det er bevist at det er ham der står bag. Du er ikke helt sikker på at du er enig.

Melker: Melker er opvokset i Moselund. Han kommer fra en af de fattige hytter i udkanten af landsbyen og hans mor gik tidligere engang imellem til hånde i jeres hus. Selv er Melker enormt stærk, hvilket nok skyldes at der er en smule orc blod i hans årer. Han er dog meget stolt og tiltider temmelig aggresiv, så det er ikke en god ide at komme med respektløse bemærkninger om ham eller hans mor, som nogen i Moselund har det med at gøre. Han er en rigtig kriger og du ville ønske du var lige så stærk som han og kunne slå ligeså mange monstre ihjel.