Haste!

...et D&D Fantarantino scenarie
...skrevet til Viking Con 29
...af Kristian Bach Petersen

Indholdfortegnelse

Credits 1
Indholdsfortegnelse 1
Introduktion 2
Danglish 2
Haste! – specialstyrker i et fantasy-setting 2
Regler 3
Udstyrskort 3
Baggrund 3
Synops 4
Karaktererne 5
Skurkene 5
Skeletter i skabet 6
Scenariet 6
1.1 På vingerne 6
1.2 I vandet 7
1.3 Træfninger i høj sø 7
2.1 Skib i sigte 8
2.2 Battleplan 8
2.3 The Seagul 9
2.4 Hændelser til søs 12
2.5 De levende døde til havs 12
2.6 Hvis lokummet brænder 12
3.1. Efter stormen 13
3.2 Efterspil 14
Basis regler 14
NPC-sektion 16
Kort
- The Seagul 18
- Moonshae Øerne 19

Handouts
- Missionsbriefing 20
- Explosive rune 21

Udstyrskort 22
Karakterer 28

Haste!

En Jesus Bar Mitzvah/Fantarantino Produktion
Til Viking Con 29 – 2010
Skrevet af Kristian Bach Petersen
Illustreret af Emilie Sohl Lausen
Layout & korrektur af Mette Vollbrecht Würtz Petersen
Tak Asger Normand, Kristian Rolle og Kim Falk Rangård for hjælp med stats, tests, regler, (destruktiv) kritik mm.
Dedikeret til Milton og de andre rollespillende eksil-sønderborgensere der bad om dette scenarie.

Introduktion

Velkommen til *Haste!*, et D&D 3.5 scenarie skrevet til Viking Con 29. Scenariet er skrevet i stilen Fantarantino, der forsøger at gribe det bedste fra klassisk fantasy og Quentin Tarantinos univers, med seje karakterer, rappe replikker, vold og masser af attitude.

Stilen er tidligere brugt i scenarierne "Reservoir Elves" og "Magician: Impossible", med forskellige filmiske oplæg og i tilfældet *Haste!* er inspirationen hentet fra filmiske mesterværker som "Speed", "Navy Seals", "Kapring på Åbent Hav" og ikke mindst "Speed 2".

Spilpersonerne tilhører en specialstyrke fra Moonshae Øerne, der sendes ud over havet for at hjælpe et nødstedt skib, der er blevet kapret af pirater fra Luskan, måske med politiske motiver, måske ikke. Missionen kompliceres af, at gruppen inden opgaven starter styrter ned, mister deres udstyr og derfor må vriste hvert et stykke udstyr ud af hænderne på piraterne. Udover disse småting er der også lige de interne intriger i gruppen, og så lurer der en vrissen kraken lige under havoverfladen.

Scenariet udspiller sig i det kendte Forgotten Realms D&D-setting, men det er ikke nødvendigt at kende til verdenen og dens historie for at kunne spille Haste! – det foregår jo ude på havet og er ikke påvirket af den gængse Forgotten Realms kanon. Hvis der er ting omkring Guder/landområder/historie, finder man på nettet en glimrende Forgotten Realms-wiki, hvorfra det meste af scenariets baggrund er hentet.

Danglish

Dansk forfatter, dansk kongres, danske spillere og et engelsk system med tilhørende engelske gloser. Derfor er i scenariet brugt de engelske ord for våben, *spells* og karakterklasser. Det vil sige at det i scenarieteksten er en *fighter* og ikke en kriger og en *fireball*, ikke en ildkugle. Om det så er kortsværd eller et *short sword* er lige meget, bare det falder dig og spillerne naturligt. Dette scenarie er samtidig 100 procent fri for livsanskuelsesændringshjelme.

Haste! Specialstyrker i et fantasy-setting

Målet med *Haste!* er at genskabe fornemmelsen og stilen fra højtpacede actionfilm, først og fremmest møgfilmene "Speed 2" og "Kapring på Åbent Hav", og så give det et fantasy twist. Så spilpersonerne bliver ikke fløjet ind med sort helikopter men derimod af en Roc ligesom der ikke er placeret en bombe på bådens skrog, men selvfølgelig en *explosive rune*. På samme måde er spilpersonerne en klassisk sortklædt black-ops styrke, men som den ville være i Forgotten Realms. Det vil sige sorte læderrustninger, *sniper crossbows* med *true strike*-sigte, *fog cloud* spells i stedet for røggranater og *dark vision* i stedet for mærkelige nattesynsbriller.

Regler

Haste! er skrevet til 3.5 edition Dungeon & Dragons, men har den gode historie og spillet mellem spillerne i højsædet mere end reglerne. Det vigtigste er, at holde tempoet og dramaet højt og intenst. Det er derfor mindre vigtigt om der skal en +1 eller +2 bonus på et slag eller hvor lang rækkevidde en *hand crossbow* har. De regler, der er brug for, kan man som spilleder snildt skimme ud fra D&Ds gratis System Reference Document (http://www.d20srd.org/), hvis man ikke er så heldig selv at ligge inde med en Players Handbook. Ellers er det bedste råd at tage temperaturen på de spillere, du som spilleder har fået, og hvis de er totalt opsatte på at rulle terninger og nørkle med bonusser, så gør det, så længe du selv synes, det er sjovt. Hvis de derimod er mere tændte på en regelløs(ere) afvikling, så kør scenariet sådan. Hold dog helst metadiskussioner om regler ude af scenariet. Diskussioner om *area effects* er dræbende for Fantarantino stemningen!

Modstanderne i scenariet er forsøgt skrevet, så de nogenlunde matcher spilpersonernes niveau, og der er taget højde for, at spilpersonerne ikke kommer i fuld udrustning. Hvis spillerne alligevel har det for nemt/svært må du som spilleder endelig justere op eller ned på deres styrke.

Udstyrskortene

En vigtig del af scenariet er det faktum, at spilpersonerne helt i starten af scenariet mister alt deres udstyr og derfor er tvunget til at kaste sig ud i deres opgave uden våben, gear og *spell components*. Hvis de vil have fat i udstyr, kommer de til at flå det fra piraternes kolde, døde hænder eller finde det ombord på skibet. I den forbindelse har *Haste!* en stak udstyrskort, som spillerne kan få udleveret, når deres spilpersoner får fat i våben. På den måde skal udstyr og *loot* blive noget vigtigt og vitalt for spilpersonernes overlevelse og succeschancer og samtidig være med til at skabe konflikter, for hvem skal lige have sværdet og hvem kan overhovedet bruge en *gnome hooked hammer*!?! På kortene står der basis information om udstyret (type, grundskade, etc.) og det burde være enkelt for spillerne at kombinere med deres spilpersoners basale kampfærdigheder. Der er også kort for de *spell components* og det andet magiske udstyr, der kan findes ombord.

I beskrivelsen af scenariets scener og skibets dele slutter de med en parentes, hvor der står hvilke våben og udstyr der kan findes i scenen. Hvis der er bipersonerne nævnt/med i scenen, er deres våben IKKE regnet med i parentesen, da bipersonerne er fleksible og meget vel kan ende med at bevæge sig rundt på skibet i løbet af scenariet. Deres individuelle udstyr står i stedet noteret sammen med deres stats bagerst i scenariet. Spell components er farvet brune, og flere af dem kan findes overalt på skibet, for eksempel uld.

Baggrund

Forud for at spilpersonerne kaster sig ud i bølgerne, er der forløbet en række intriger blandt adelsfolk og købmænd på Moonshae Øerne. Faktisk er intrigerne ved hoffet i Caer Callidyrr blevet så omfattende, at Tristan Kendrick, kongen af Moonshae Øerne, har valgt at sende sin datter og arving, Alicia Kendrick til Waterdeep som led i hendes uddannelse og for at få hende i sikkerhed. Dette er sket i dybeste hemmelighed og den 14-årige Alicia er blevet sneget ombord på skibet The Seagul, med destination mod Waterdeep.

Desværre er planerne om at sende arvingen til fastlandet kommet andre folk for øre, blandt andet en gruppe adelsmænd og skurke, blandt andet en flok Bhaal-kultister, der ønsker at omstyrte Tristan Kendrick og hans familie. De har under megen hastværk fået stablet en aktion på benene, en aktion, der skal skaffe dem et værdigfuldt forhandlingsobjekt, nemlig kongens datter.

Gruppen har hyret en gruppe lejesoldater og pirater fra Luskan, der tilfældigvis var i Caer Callidyrr, til at kapre The Seagul under dække af at være Northlanders, Moonshae Øernes mere vilde og primitive beboere, der før i tiden jævnligt har været i konflikt med The Ffolk, som er den befolkningsgruppe, Kendrick familien og de fleste andre civiliserede Moonshae-boere tilhører.

Piraterne kaprer The Seagul omkring 100 kilometer ud for kysten, men inden de får fuld kontrol over skibet, når Alicias mentor, Oghma clericen Shaun, at sende en *sending* besked tilbage til Caer Callidyrr. Efterfølgende bliver han smidt overbord. Derefter sænker piraterne deres eget skib, hvilket vækker den arrige Kraken. I Caer Callidyrr bliver en redningsgruppe, spilpersonerne, hurtigt samlet og sendt af sted.

Synops

Del 1

Spilpersonerne er på vej mod båden, transporteret med Roc henover det mørke hav. Gruppens leder når dog ikke meget mere end at præsentere missionen, før Roc'ens fører afslører sig selv som tilhørende den revolutionære gruppering på Moonshae Øerne, detonerer en *delayed blast fireball* og kaster sig i havet. Spilpersonerne har nu et par hektiske øjeblikke imens den brændende fugl styrter mod havet til at kaste spells og gøre sig klar til at ramme havoverfladen. Våde og uden størstedelen af deres udstyr samles gruppen i vandet og kan nu sejle/svømme/padle mod deres mission.

Del 2

Spillerne kommer efter diverse skærmydsler på havet frem til The Seagul. De er sårede, våde og så godt som ubevæbnede, så de må nok finde på anden måde at tilbageerobre skibet, end deres sædvanlige kom-susende-ned-fra-himlen-og-pløk-alt-der-bevæger-sig-facon.

Denne del af scenariet er den hårde actiondel, hvor spilpersonerne må snige sig rundt på et fremmed skib i månelys, overmande pirater og lede efter spidse og tunge ting, der kan bruges, når man skal overmande pirater. Forløbet afhænger meget af, hvordan spillerne griber opgaven an.

Del 3

Piraterne er nu overmandet og alt burde være fryd og gammen. Desværre kom piraterne, da de sank deres eget skib, til at vække en modbydelig stor Kraken, der nu har udset sig The Seagul som snack. Kombineret med eventuelle overlevende pirater og intern ballade på holdet, skulle der være rigeligt til et brag af en finale.

Karaktererne

Cole: Gruppens leder. Ranger med smag for havet.

Revok: Gruppens hårdtslående medlem og klassiske SWAT-team medlem.

Duncan: Gruppens næstkommanderende og eneste magiker. Elver og ansvarlig.

Ira: Gruppens fældefjerner, låsesmed og blunderbuss-bærer. Dværg, men ret atypisk dværg.

Scarlet: Gruppens kvindelige sniger. Snigskytte og eneste med en smule healing-evner.

Hele gruppen er kompetente læderhalse, og det skulle ikke kræve alverden af spillerne at puste liv i karakterne. Der er indbygget forskellige små-intriger i karaktererne på kryds og tværs, men intet der skulle komme i vejen for opgaven, medmindre spillerne virkelig giver los i karakterspil. Som udgangspunkt bør Cole som leder nok gives til en aktiv og initiativrig spiller, imens Ira og Scarlett godt kan træde mere i baggrunden af scenariet. Ducan kan ligeledes med held gives til en spiller der kender til D&Ds magiregler.

Skurkene

Gruppen af pirater og lejesoldater som spilpersonerne skal op imod i *Haste!* er blandet flok og må gerne iscenesættes sådan. Frem for at være en ansigtsløs kanonføde, bør de sættes op med personlighed og hver deres måde at reagere og kæmpe på. De er beskrevet grundigere i scenarieteksten og i NPC-sektion bagerst i scenariet.
På samme måde er en stor del af scenariets udfordring at få skurkene til at reagere som tænkende væsner og ikke som orker, der sidder i deres lokale i dungeonen og venter på, at der kommer en flok eventyrere forbi og slagter dem. Alt efter hvordan spillerne griber missionen an, bør skurkene reagere på det. Mere om det i afsnit 2 af scenariet.

Blandt de vigtigste skibskaprere finder vi:

* **Miro**: Piraternes leder. Opportunistisk lejesoldat fra Luskan. Han er en kæphøj og charmerende skurk, med glimt i øjet og altid en rap replik. Blandt hans udstyr er en *Ring of Haste*, der gør, at han bevæger sig enormt hurtigt. En kombination af Jack Sparrow og Uther Doul fra China Mielvilles fabelagtige bog, "The Scar".

* **Vanja**: Rogue og Miros kæreste.

* **Giron**: Næstkommanderende. Sorcerer og mindre flamboyant end sin chef, men med køligt overblik og kynisk attitude.

* **Belkin**: Halfling pirat. Overraskende blodtørstig halfling og samtidig velbevandret til havs.

* **Ilan**: Bhaal cleric og medlem af den gruppe der har bestilt kidnapningen af Alicia Kendrick. Han er ikke specielt søstærk og deltagelse i kapring, kidnapning og højforræderi har sat voldsomt gang i hans mavesår. Samtidig har han også blæst de fleste af sine spells af, så han er på overfladen ikke specielt farlig.

* **Dasja**: Hustler fra Luskan og manden der skabte kontakt mellem Miro og de revolutionære på Moonshae Øerne. Pusher af Malars Lure og generelt ubehagelig type.

* **Kovac**: Lejesoldat fra Waterdeep, med skarpt blik og specialist i afstandsvåben.

* **Julien**: Lejesoldat og tidligere pirat. Skibets mest kompetente sømand.

* **Valon**: Lejesoldat og tidligere gladiator og soldat.

* **Benji, Ramon, Ricwen, Shaster** & **Gilbert**: "Almindelige" sømænd, der driver skibet for kidnapperne. Ikke specielt kompetente i kamp.

Skeletter i skabet

En række af skurkene har forbindelse til spilpersonerne på forskellig vis. Dasja har solgt stoffer til Duncan og kender dermed til hans afhængighed af Malars Lure. Ilan kender som Bhaal cleric til Scarlets tidligere indblanding i kulten på Moonshae Øerne. Gladiatoren Valon var, før han blev lejesoldat, en del af det hold, som Revok ledte, som kom frygtelig galt af sted. Endelig er Julien søn af låsesmeden Argün, som Ira var i tjeneste hos tidligere, og han er overbevist om, at Ira stak hans klatretyvende far til myndighederne. Brug disse forbindelser, eller blot nogle af dem, hvis du som spilleder synes det passer ind og kan give ekstra drama. Undlad hvad, der ikke virker fordrende for scenariet.

Scenariet

Haste! er delt op i tre afsnit. En forholdsvis lineær førstedel, en meget fri anden del og så en kort og hektisk tredje del, der potentielt kan udelades, hvis de første to dele har trukket ud, eller du som spilleder fornemmer, at den vil virke antiklimatisk ovenpå del to.

Del 1

1.1 På vingerne

Spilpersonerne sejler langsomt ud over havet, meget langt over havet. De sidder i sadler på ryggen af en gigantisk Roc, og glider næsten lydløst frem under skyerne, og Cole har et par minutter til at forklare gruppens mission. Du finder hans briefing som handout bagerst i scenariet. Fordi de er planlagt til at skulle

sidde i sadlerne noget tid, er ingen endnu iført deres udstyr, der hænger i tasker og sække under fuglens bug. Briefingen bliver dog afbrudt dramatisk. Da Rocen pludselig tager et dramatisk dyk og piloten, Skycaptain Falian, vender som om mod spilpersonerne og brøler "Så slutter turen for jer – Sic Semper Tyrannis!" og kaster sig ud fra fuglen, imens han aktiverer den *delayed blast fireball* der er placeret på Roc'ens seletøj.
Fuglen brænder, og nu skal der tænkes hurtigt. Tving spillerne til lynhurtigt at besluttet, hvad de vil gøre imens deres fartøj tumler brændende mod haveroverfladen. De kan nå at komme ud af deres sadler (Escape Artist DC 15), hjælpe andre ud af deres sadler (automatisk succes), kaste *fly*, *feather fall* eller lignende, eller forsøge på noget andet. Det er dog uundgåeligt, at den døende fugl vil ramme havoverfladen. Spilpersoner, der befinder sig på roc'en tager 3D6 i skade (reflex save for halv skade) og hvis nogen stadig sidder fastspændt, ender de med hovedet under vand og må kæmpe sig fri eller befries af holdkammerater (Escape Artist DC 15-20, Swim DC 10-15, Strength DC 15, e.lign). Spilpersoner, der er kommet ned ved hjælp af spells, slipper naturligvis for skade.

1.2 I vandet

Efter nogle hektiske øjeblikke skulle holdet gerne være samlet i vandet. Våde, sårede, halvt druknede og flere måske med problemer med at holde sig flydende. Til dem er det muligt at samle nok vrag og Roc stumper til, at der kan laves en primitiv tømmerflåde.

Herefter må holdet konkludere, at alt deres oppakning er sunket til bunds, og at de ikke rigtig har nogen ide om, hvor de er. Eneste holdet har at padle og svømme efter, er Coles magiske pejling på The Seagul. Hvis spillerne overvejer at svømme tilbage mod Moonshae Øerne, må du gøre det klart ud fra flyveturen indtil nu, at The Seagul er markant tættere på og de for øvrigt ikke kan være sikre på, hvilken retning Moonshae Øerne ligger.

1.3 Træfninger i høj sø

Hvis du føler spillerne har brug for flere udfordringer, imens de plasker i retning af The Seagul, er der her en række udfordringer og forhindringer, du kan sende i deres retning:

- Bølgerne tager til og det bliver mere besværligt at bevæge sig fremad. Det kræver Swim DC16 at holde tempoet fremad og Con DC12 at holde sig i gang. Det er selvfølgelig muligt for mere kompetente svømmere at hjælpe holdkammerater i (havs)nød.

- En seawolf får færten af spillerne og begynder at følge efter dem og vil måske endda gå i kødet på gruppen.

- En større hval svømmer forbi i det fjerne.

- En af spilpersonerne spottet en mystisk blåligt lys dybt nede på bunden. Måske et forvarsel om den Kraken der dukker op i afsnit 3.

- En haj er kommet nær overfladen og beslutter sig for at kaste sig over et medlem af gruppen.

- Spillerne finder liget af clericen Shaun, der er druknet, efter han blev smidt af The Seagul. På sig har han en Ring of Protection +2, men ikke rigtig noget andet brugbart udstyr.

- Hvis spilpersonerne virkelig er på skideren, så ræk dem en livline og send to aquatic elves på delfiner ind for at give dem en hånd. **Aramil** og **Laucian** er nomader og på vej mod nord, men kan godt overtales til at hjælpe gruppen på vej og kan også lappe sårede spilpersoner sammen. De har dog ikke noget udstyr, som de er villige til at sælge til spilpersonerne, der formodentlig ikke har noget at betale med alligevel.

Del 2

2.1 Skib i sigte

Når du synes spillerne har padlet rundt i havet længe nok, dukker The Seagul op i det fjerne. Skibet ligger og vugger stille på overfladen, med mørk silhuet imod månen. Der er lys fra nogle enkelte fakler eller lamper på dækket, men ellers ligger skibet stille hen.
Spilpersonernes største problem er uden tvivl at de er sårede og mangler deres udstyr, så de må tænke kreativt, når/hvis skibet skal erobres tilbage. Hvordan de vil gøre er så svært at forudse, så jeg vil ikke engang begynde at gætte. I stedet er skibet beskrevet nedenfor. Delene er beskrevet, som om spilpersonerne når uforstyrrede frem til dem, hvilket næppe er sandsynligt. Hvordan piraterne reagerer og deres mulige taktikker, samt beskrivelse af skibet, er beskrevet i afsnit 2.2. Mindre hændelser der kan ske ombord kan findes i afsnit 2.4 og i 2.6 er der forslag til, hvordan du redder spillernes røv, hvis deres karakterer virkelig bliver trængt op i en krog.

Du finder et kort over The Seagul bagerst i scenariet.

Generelt er det vigtigste, at du som spilleder holder tempoet og intensiteten høj. Det skal være med hjertet i halsen spilpersonerne sniger sig rundt på skibet. De er outgunned og outnumbered og hvert et værktøj eller våben, de får fat i, skal være en sejr og et lille skridt imod at opfylde missionen.

2.2 Battle plan

Gruppen, der har kapret The Seagul er et sammenrend af revolutionære, lejesoldater og pirater. Det gør, at de ikke fungerer som en sammentømret enhed, men holder sammen lidt på kryds og tværs. Det kan spillerne udnytte, hvis de ender i en forhandlingssituation med nogle af modstanderne.
Som udgangspunkt befinder kaprerne sig på de placeringer, der nævnt nedenfor, indtil der bliver slået alarm. Når en alarm lyder, rykker dele af kaprerne, dem der passer dig om spilleder, mod dækket for at se, hvad der sker, men sørg som spilleder for, at modstanderne ikke klumper sig sammen. Andre pirater vil forskanse sig i bunden af skibet, med tung bevæbning pegende mod den ene trappe ned. Piraternes leder Miro og hans kæreste Vanja bliver i deres kahyt, medmindre det virkelig brænder på. De rykker ud for

eksempel ud, hvis det lyder som om, deres hold er blevet besejret eller de modsat har fanget alle spilpersonerne og de skal håbes på dækket. Brug din sunde fornuft og tilpas det til spillernes reaktion.

Det er vigtigt for scenariet og dets stemning, at det ikke ender med at være én lang kamp encounter, hvor spillerne, med reglerne i hånden, hugger sig vej igennem en flok modstandere. Det er vigtigt, at du som spilleder skaber variation og dramatik og sørger for at iscenesætte tidspunkter, hvor der er tid til ikke-væbnet konflikt og rollespil, både mellem piraterne og spillerne imellem. Prøv som spilleder at iscenesæt scenariet, så der bliver mulighed for variation og andre typer rollespil. Action, forhandling, skænderier, gidselsituationer, list og lusk, snedig planlægning, afpresning, *you name it* – der skulle forhåbentlig være plads til det hele. Husk at piraterne reagerer og opfører sig forskelligt, og at der er indbyggede konflikter imellem spillerne, såvel som latent ballade med bipersonerne.

Husk også, at spilpersonerne ikke er de eneste med mangelfulde ressourcer. Piraterne har for nyligt skulle kapre et skib og overmande besætningen, og det har selvfølgelig også tæret på deres kræfter. Det vil sige, at der blandt piraterne er folk med sår og skrammer, ligesom spellcasterne blandt piraterne ikke har fuld magisk power. Modstandernes ressourcer og tilstand står noteret sammen med deres stats bagerst i scenariet.

Alicia Kendrick befinder sig, heldigvis, stadig på The Seagul. Hun er iført en *Ring of Invisibility* og selvom hun er skræmt og alene, har hun formået at holde sig på sikker afstand af lejesoldaterne. Som spilleder kan du "trylle" hende frem, når det passer bedst og giver mest drama. Midt i en kamp, hvis skurkene lige har brug for et værdifuldt gidsel eller som nødløsning, hvis spilpersonerne ender med at blive overmandet af pirater (se afsnit 2.6). Piraterne leder løbende efter Alicia Kendrick, men er ikke alt for bekymrende omkring hende, da hun ikke kan slippe væk fra skibet, som de mener, de har fuld kontrol over.

2.3 The Seagul

1. **Agterdæk**: Her styres skibet fra. Her står Julien og Giron og styrer skibet. I hårdt vejr kan det godt kræve to mand at kontrollere det store ror, men lige nu er det ikke nødvendigt. Det er bag agterdækket, at The Seaguls eneste redningsbåd er placeret. I den er der plads til 5-6 personer.

2. **Frontdæk**: Her er skibets ballista placeret. Den kan drejes 180 grader, så den kan bruges til at skyde mod dækket. Der er en bolt placeret i ballistaen, men det kræver kendskab til tunge våben at lade den igen.

3. **Kaptajnens kahyt**: Beboet af Ilan, der er hårdt ramt af både søsyge og mavesår. Han er på skibet som repræsentant for opgavens bagmænd, men virker ikke umiddelbart som den store modstander. Hvis han møder nogen form for overmagt, vil han klynke, pive og forklare, at han er blevet presset ud i at deltage og generelt gøre alt for at virke undseelig og ufarlig. Se dog afsnit 2.5 for et comeback til den ubehagelig cleric.

4. **Officersmessen**: Tom og rodet. Her har tydeligvis været kamp, der er gået ud over stole, borde og skabe, ligesom der er en del blodsprøjt på gulv og vægge. Der sidder en battleaxe plantet i den ene væg. (Battleaxe & dagger, barometer med mercury)

5. **Hoveddæk**: Forholdsvis ryddeligt og med skibets katapult. Den kan i snæver vending bruges til at sende folk nogle 100 meter væk fra skibet. Herfra er der også adgang til skibets store mast. I toppen af masten eller kravlende rundt i tovværket befinder Kovac sig, men han er ret svær at få øje på (Spot DC 20) (Dagger, Hand Axe, coal & pitch)

6. **Besætnings lukaf:** Her holder de mere almindelig kidnappere til, sømændene Benji, Ramon, Ricwen, Shaster & Gilbert. Frem for at skulle kommandere rundt med den eksisterende, og sikkert svært modvillige, besætning, medbragte kidnapperne nok almindelig sømænd til at sejle The Seagul i havn. De er en lille gusten og ucharmerende gruppe, men ikke specielt kampvante eller –ivrige. De kan derfor fungere som kanonføde, og hvis de overvindes, kan spilpersonerne få sig det mest grundlæggende udstyr, om end det selvfølgelig stadig kræver lidt, at overmande bevæbnede folk, hvis man ingen våben har selv. En eller flere af disse sømænd kan eventuelt være at finde på dækket eller andre steder på skibet.

7. **Kabys**: Skibets køkken og et udmærket sted at starte, hvis man leder efter lette våben. Der er som udgangspunkt ingen mennesker i køkkenet. (Handaxe, Dagger x3, rind, butter & coal)

8. **Ankerrum**: Her opbevares skibets ankerkæde. Den føres igennem et rør op til frontdækket. Herfra er det muligt at stoppe skibet ved at sænke ankeret. Hvis det skal trækkes op igen, kræver det en del styrke (Strength check DC20 – tre personer kan byde ind).

9. **Underdæk**: Stort og noget uoverskueligt rum, hvor kasser, bagage og skibsudstyr fylder godt op og gør det til et uoverskueligt sted at kæmpe.

10. **Kahytter**
    a. Her ligger roguen Dasja og sover rusen ud. Hun vil være ret hurtig til at overgive sig, men vil efterfølgende gøre sit bedste for at så lus i skindpelsen blandt spilpersonerne. Blandt andet har hun tidligere solgt stoffet Malars Lure til spilpersonen Duncan, men hun går ikke af vejen for at opfinde løgnehistorier om de andre, hvis hun tror, det kan hjælpe hende fri.
    b. En tom kahyt, hvor det dog er muligt at finde et par våben, som piraterne har taget fra den originale besætning. (Short Spear, Hand Axe, Gnome Hooked Hammer)
    c. Her befinder piraternes leder Miro sig, sammen med kæresten Vanja. Som udgangspunkt forlader de to ikke hinanden eller kahytten, men forsøger at forskanse sig så godt de kan, hvis spilpersonerne bliver opdaget. Ellers tager Miro gerne håndgemæng på den begrænsede plads i kahytten, hvor han virkelig kan have glæde af sin magiske ring. Han vil dog nødig kæmpe til døden og skulle han komme i problemer, vil han forhandle det bedste, han har lært og være parat til at gøre noget nær hvad som helst for at overleve og måske endda slippe fri.

11. **Skibskontor**: Rummet er domineret af et par store borde, hvorpå der er placeret søkort og diverse søfarts instrumenterne (kompas, sekstant, etc). Når spilpersonerne slår til, befinder halflingen Belkin sig her, men hvis spillerne på nogen måde gør opmærksom på sig selv, sniger han sig ud for at ligge sig i baghold på spilpersoner, der kommer væk fra de andre. Der hænger en falchion på væggen. (Falchion)

12. **Magasin**: Her er den originale besætning spærret inde. Her har du som spilleder to muligheder:
    a) Besætningen er blevet låst inde, men har det fint. De kan, når befriet, hjælpe med at nedkæmpe tilbageblivende pirater og med at styre skibet ud af Krakens kløer og fangearme. Besætningsmedlemmerne tæller blandt andet Enthl, Etird, Vorvor, Kinach, Elmver, Istane, Hatlor, Ol'd'war, Lewin og Ghand.

    b) Besætningen er blevet dræbt og efterfølgende blevet gjort til zombier af Bhaal clericen Ilan. I så fald står spilpersonerne med en frådende flok zombier på hænderne, oven i pirater og Kraken. Her er der alle muligheder for at skabe ekstra drama og måske endda slå en handel af med overlevende pirater om at hjælpes ad med at bekæmpe de udøde. Der er lige så mange zombier, som du mener der er behov for, men normalt kræver en karavel som The Seagul et mandskab på omkring 20.

13. **Lastrum**: Skibets lastrum er delt i to:
    - Det midterste lastrum er fyldt med forsyninger, opmagasineret i kasser og tønder. Her vil eventuelle trængte pirater eventuelt forskanse sig. Piraten Valon sidder på vagt foran døren ind til magasinet.

    - Det bagerste lastrum. Fyldt med tønder, hovedsageligt fødevarer. Bag tønderne i den ene side af skibet, har Giron, på ordre fra Miro, placeret en *explosive rune*, der, hvis den aktiveres, vil blæse hul i bunden af skibet og få det til at synke, hurtigt! Runen er til at få øje på (Spot/Search DC20), men småsvær at afmontere, selv for en habil rogue som Ira. Runen er at finde i handoutsektionen, og bør med tilpas mængde nervefyldt rollespil og magic-babble (*"fjern den røde eller blå streg først?"*), og eventuelt et kompetent terningerul, kunne afmonteres. Ellers kan den altid gå af, skulle det passe ind i spillederens plan.

2.4 Hændelser til søs

Her er en række mindre hændelser der kan finde sted ombord, imens spillerne bevæger/kæmper sig frem. Spillederen bør bruge dem frit og gerne finde på andre små ting, der kan gøre The Seagul, og scenariet, mere interessant.

- En pludselig voldsom bølge får The Seagul til at rykke voldsomt. Det kræver et Balance Check DC15 at holde sig på benene. Potentielt kan det bruges til at vende en svær situation, enten for spillerne eller for piraterne.

- I det fjerne kan folk på dækket spotte (Spot DC20) et fremmed skib, der sejler forbi. Det er dog ikke muligt at få kontakt til skibet.
- En mast knækker, eller et sejl falder ned. Det kan tjene som distraktion, redning eller blot som tilfældighed.
- En større flok måger begynder at cirkle rundt over The Seagul. Til at starte med højt oppe på nattehimlen, men efterhånden begynder de at lande og slå sig ned på selve skibet.
- The Seagul passerer en flok delfiner, der i månelyset springer forbi skibet.
- En lampe vælter og starter en (mindre) brand.

2.5 De levende døde til havs

Hvis du som spilleder har valgt at The Seaguls besætning er blevet gjort til zombier i lastrummet (rum 12) kan de enten slippe ud, hvis spillerne åbner døren ind til dem, eller de kan bryde døren ned, når det passer dig bedst som spilleder. Det kan eventuelt ske, når spillerne er ovenpå og har nedkæmpet piraterne og fortjener en kold spand vand i fjæset. Zombierne kan kontrolleres af clericen Ilan, men stavrer bare destruktivt rundt, hvis han ikke længere er levende/ombord. Hvis du er rigtig ondskabsfuld og ønsker maksimalt kaos, kan zombierne slå sig løs samtidig med, at den lurende Kraken kaster sig over The Seagul (se afsnit 3.1). Brug zombierne og Ilans kontrol over dem, som du synes er passende. Husk at zombier har Damage reduction slashing/5, så clubs og short swords er ikke meget bevendte mod de uddøde.

2.6 Hvis lokummet brænder...

Der er en chance/risiko for at spilpersonerne ender i problemer, enten på grund af dårlig planlægning, uheld, samarbejdsvanskeligheder eller måske elendige terningerul. Hvis det sker, og spillerne virkelig ikke kan finde en måde at kringle sig ud af situationen på, er der en række muligheder for dig som spilleleder at smide dem en livline:

- Spillerne falder over noget udstyr som besætningen har haft gemt. Det kan være healing potions, våben eller måske en scroll, som spilpersonerne kan bruge til at slippe fri med eller komme ovenpå situationen (Hold Person, Sleep, Charm Person e.lign.)

- Et besætningsmedlem har holdt sig skjult i skibets lastrum og tør langt om længe snige sig ud. Han kan overfalde en pirat, åbne en låst dør eller måske bare distrahere en fjende. [**Johan**, 1.level rogue, hp: 6, attacks: dagger +2/1D4+1(+1d6 sneak attack)]

- En af piraterne får kolde fødder og forsøger at forhandle frit lejde med spilpersonerne, imod at slippe dem fri eller hjælpe dem. Besætningsmedlemmet kan eventuelt opgraderes til at være hemmelig dobbeltagent (alt efter hvilke pirater, der er levende på dette tidspunkt, kunne det være Kovac, Julien eller Dasja)

- Der udbryder konflikt mellem piraternes leder Miro og operations bagmand Ilan. Det kan være over betaling for opgaven, hvor de skal sejle hen eller på grund af de zombificerede sømænd i lastrummet.

- Alicia Kendrick kan komme sine redningsmænd til undsætning og hjælpe spilpersonerne ud af et låst lastrum, skaffe dem våben eller distrahere en pirat. [**Alicia Kendrick**, 3. level aristocrat, hp 17, attacks: dagger +5/1d4+1]

Del 3

3.1 Efter stormen

Når/hvis spilpersonerne på et tidspunkt har fået nedkæmpet piraterne og fundet Alicia Kendrick, er de jo sådan set parat til at vende skibet og sejle tilbage mod Monshae Øerne. Det er her, det er muligt, hvis du som spilleder finder det passende, og, hvis scenariet bliver spillet på en con der er tid til det, at den store Kraken kan dukke op. Væsenet blev vækket, da piraterne antændte og sænkede deres eget skib, der dalede ned på bunden og vækkede den sovende gigant. Nu kommer den op, og den er pænt arrig.

Start med at beskrive, hvordan skibet ryster let. Hvordan havet omkring skibet bliver blikstille. Hvordan vinden pludselig stopper. Lad spillerne reagere, og slip derefter monsteret løs på skibet og specielt folk, der befinder sig på dækket.

Husk at der måske stadig er hærgende zombier ombord – og ellers er dette måske et interessant tidspunkt at lukke dem ud på?

Kraken er som udgangspunkt en alt for stor mundfuld til spilpersonerne, selv med opbakning af sømænd og pirater, men som beskrevet nedenfor, bør du som spilleder give dem chancen for at jage bæstet væk og virkelig være heroiske.

Kraken er et gigantisk monster med to enorme tentakler og seks arme, som den rammer modbydeligt godt med. Den vil friskt gå i gang med at flå The Seagul fra hinanden og forsøge at få fat på væsner, den kan æde. Hvis du vil gøre Kraken endnu mere modbydelig, kan du lade den brøle ting efter spillerne (ja, Kraken kan tale Common!) eller forsøge at slå en handel af med spillerne ("giv mig 10/15/20 ofre, så lader jeg båden slippe"). Ellers bør spilpersonerne have frie hænder til at tænke kreativt for at slippe af med monsteret. Lad dem bruge våbenene på dækket, hakke løs på væsenets arme og tentakler (Kraken stikker af, hvis den mister en tentakel og et par arme), lave snedige fælder, samarbejde med piraterne, forsøge vilde manøvre med skibet. Alt er tilladt og hvis de finder på noget episk og sejt, bør de have en chance for at jage Kraken væk og slippe væk med The Seagul, eventuelt dækket i blæk som Kraken sender af sted som en slutsalut til sine overmænd.

Hvis spillerne ikke finder på noget, eller du bare er en ondskabsfuld spilleder, kan du lade Kraken få bugt med skibet. Lad det være hektisk og dramatisk, hvordan Kraken trækker skibet ned under overfladen, krydder det med terningrul og swim tjek og lad spilpersonerne ende i vandet, klyngende sig til vraggods eller redningsbåden, hvis de har fået sat den i vandet i tide.

3.2 Efterspil

På dette tidspunkt skulle spilpersonerne gerne være godt trætte af kamp og saltvand. Hvad end de befinder sig ombord på en ramponeret The Seagul, i redningsbåden eller flydende rundt i vandet, så lad spillerne snakke missionen igennem, imens solen langsomt stiger op i horisonten. Måske skal der deles ros ud, afkræves forklaringer eller blot diskuteres gode moves. I det fjerne dukker et større skib fra Moonshae Øerne op, parat til at bringe vores helte hjem.

Basisregler:

Fordi spilpersonerne tidligt mister deres udstyr, er der her en kort gennemgang af de bonusser, man får i kamp og effekten af de feats, som spilpersonerne har, skulle der være behov for dem. De findes også på et ark, der kan udleveres til spillerne, skulle de være i tvivl.

Damage:

1 handed - Weapon damage + strength modifier

2 handed – Weapon damage + strength modifier x 1.5

Weapon focus (X): +1 to hit med weapon X.

Weapon specialization (X): +2 to damage med weapon X.

Point blanks shot: +1 within 30 yards

Precise shot: No -4 for shooting at people in a melee.

Rapid shot: Extra attack w. ranged weapon. Both attacks with -2 to hit.

Power Attack: Attack with –X to hit, but add +X to damage. (max +/-4)

Skulle nogen være i tvivl om, hvordan kamp fungerer i D&D, ruller man D20+attack bonus og sammenligner med modstanderens Armor Class (AC). Under har man ikke ramt, over har man ramt og giver herefter skade.

Hvis man angriber med et improviseret våben (en stol, et krus, et bordben) tager man -4 på sit attack roll, det samme gælder hvis man som spiller forsøger at kæmpe med våben der ikke passer i størrelsen, som for eksempel en halflings våben eller vil bruge et kastevåben (en javenlin fx) i nærkamp.

Ellers kan man helt lovligt læse på D&D-reglerne på sider som http://www.d20srd.org/.

NPCer

Miro (Human Fighter 4) – AC: 15 (or AC 17 when full-attacking) HP: 30 Saving Throws: +5/+4/+2
Attacks – 2 Light Picks + 7 (+7/+7) (1d4+4) or +5/+5/+5 (1d4+3)
Feats mm –Weapon Focus/Specialization (Light Pick) Two Weapon Fighting, Two Weapon Defense, Athletic
Skills – Intimidate + 7, Climb/Jump/Swim + 7
Gear – 2 Light Picks, Ring of Haste, Leather Armor
Baggrund/stil - Flamboyant og uberegnelig lejesoldat. Charmerende og opportunistisk og ikke specielt interesseret i at dø for en sag. Kan med sine to våben og Haste ring levere en voldsom byge af slag og foretrækker kamp i små lukkede rum. Elsker at provokere sine modstandere i kamp og lege med svagere opponenter, frem for at slå dem ihjel.

Vanja (Human Rogue 2) – AC: 13 HP: 11 Saving Throws: +0/+5/+1
Attacks – Dagger +4 (1D4)
Feats mm – Weapon finesse, Combat Reflexes, sneak attack (+1D6)
Skills – Move Silently +5, Bluff +6, Climb +4, Swim +4
Gear - Dagger, clothes, Healing Potion
Baggrund/stil – Hot og noget billig ung dame, der er fulgt med kæresten Miro ud i marken. Kommer fra en velhavende adelsslægt og er vant til at få alt hvad hun peger på. Ikke specielt modig eller parat til at kaste sig ud i kamp. Vil dog kaste sig hysterisk og voldsomt over folk, der skader Miro.

Giron (Human Sorcerer 4) – AC: 11/15 with Mage Armor HP: 14 Saving Throws: +1/+2/+5
Attacks – Dagger +3(1D4)
Feats mm – Combat Casting, Magical Aptitude, Persuasive, Spells: *1xGlitterdust, 2x Magic Missile/Obscuring Mist/Mage Armor 3x Ghost Sound/Message/Light/Read Magic/Detect Magic/Disrupt Undead*
Skills – Spellcraft +11, Use Magical Device +8, Bluff +9, Swim +2, Concentration +5
Gear – Dagger, clothes
Baggrund/stil – Pragmatisk næstkommanderende, uden de store armbevægelser. Han er gået til opgaven som et hvert andet job, og udviser meget få følelser. Han vil forsøge at bruge de få spells han tilbage konstruktivt, men har ikke lyst til at miste livet og kan godt forhandles med.

Ilan (Human Cleric 5) – AC: 15 (with shield of faith spell) HP: 26 Saving Throws: +4/+1/+7
Attacks – Heavy Mace +2 (1D8)
Feats mm – Dodge, Deceitful, Investigator. Spells: *Hold Person, Shield of Faith, Doom, 2xResistance, 2x Light.*
Skills – Concentration +2, Diplomacy +4, Spellcraft +7
Gear – Heavy Mace, Leather armor, Holy Symbol of Bhaal.
Baggrund/stil – Ondskabsfuld men også noget ynkelig Bhaal cleric, der er bådkapringens egentlig bagmand. Han er søsyg (-2 str, dex, can´t run or charge), har blæst de fleste af sine spells af, og vil på alle måder forsøge at undgå væbnet kamp. Han vil prøve at fremstå som et offer der er ombord ufrivilligt. Det skifter dog, hvis zombierne ombord slipper fri, dem har han fuld kontrol over og vil i det tilfælde slå sig løs som kæphøj og overlegen skurk. Kender til karakteren Scarletts fortid (se afsnittet "skeletter i skabet").

Dasja (Human Rogue 3) – AC: 14 HP: 16 Saving Throws: +1/+5/+2
Attacks – Sap +4 (1d6 subdual) or shortsword +4 (1d6)
Feats mm – Weapon Finesse, Stealthy, Toughness, sneak attack (+2D6)
Skills – Bluff +5, Diplomacy -4, Sleight of Hand +5, Move Silently +7, Hide +8
Gear – Sap, shortsword, Leather armor, syv doser Malars Lure.
Baggrund/stil – Pusher og mellemmand fra Luskan, der har stået for at stable missionen på benene. Er ikke vild med at få blod på hænderne, så han forsøger at luske sig uden om konflikter. Hvis det er muligt, vil han heller bruge sin sap og slå modstandere bevidstløse. Han har dog generelt ikke mange skrupler omkring mord, forræderi eller lignende. Kender karakteren Duncan, som han har solgt stoffer til (se afsnittet "skeletter i skabet").

Belkin (Halfling fighter 2) – AC: 17 HP: 17 Saving Throws: +5/+2/+0
Attacks – Scimitar +5 (1D4+2) or dagger +4 (1D3+2)
Feats mm – Weapon Focus (scimitar), Blind Fight, Quick Draw
Skills – Jump +4, Climb +5, Swim +4, Hide +5
Gear – Scimitar, dagger, studded leather armor, light shield
Baggrund/stil – Blodtørstig og noget psykotisk halfling, der vil forsøge at udnytte sit ufarlige udseende og størrelse til virkelig at gå i kødet på modstandere som en terrier med hundegalskab. Stopper ikke med at angribe før han er død.

Kovac (Human fighter 2) – AC: 14 HP: 17 Saving Throws: +4/+2/+0
Attacks – light crossbow +5 (1D8+1) or Short Sword +3 (1D6+1)
Feats mm – Point Blank Shot, Precise Shot, Weapon Focus (crossbow), Stealthy
Skills – Climb +6, jump +4, swim +3, move silently +3, Hide +4
Gear – Light Crossbow, 20 bolts, Short Sword, Leather Armor
Baggrund/stil – Lejesoldat og snigskytte, der generelt forsøger at placere sig diskret og højt oppe. Er ikke den blodtørstige type, men loyal overfor Miro. Er ikke specielt modig, hvis han først konfronteres i nærkamp.

Julien (Human warrior 2) – AC: 13 HP: 9 Saving Throws: +3/+1/+2
Attacks – 2 x Javelins +3 (1d6) or unarmed strike +3 (1d3+1)
Feats mm – Imp. Unarmed strike, Iron Will
Skills: Profession (sailor) +7, swim +5
Gear – 2 javelins, leather armor
Baggrund/stil – Arketypisk pirat og skibskaprernes mest kompetente sømand. Er ikke specielt ondskabsfuld men lejesoldat med hud og hår. Han kæmper generelt ubevæbnet, hvilket han er ret skrap til. Kender karakteren Ira, som han har et horn i siden på (se afsnittet "skeletter i skabet").

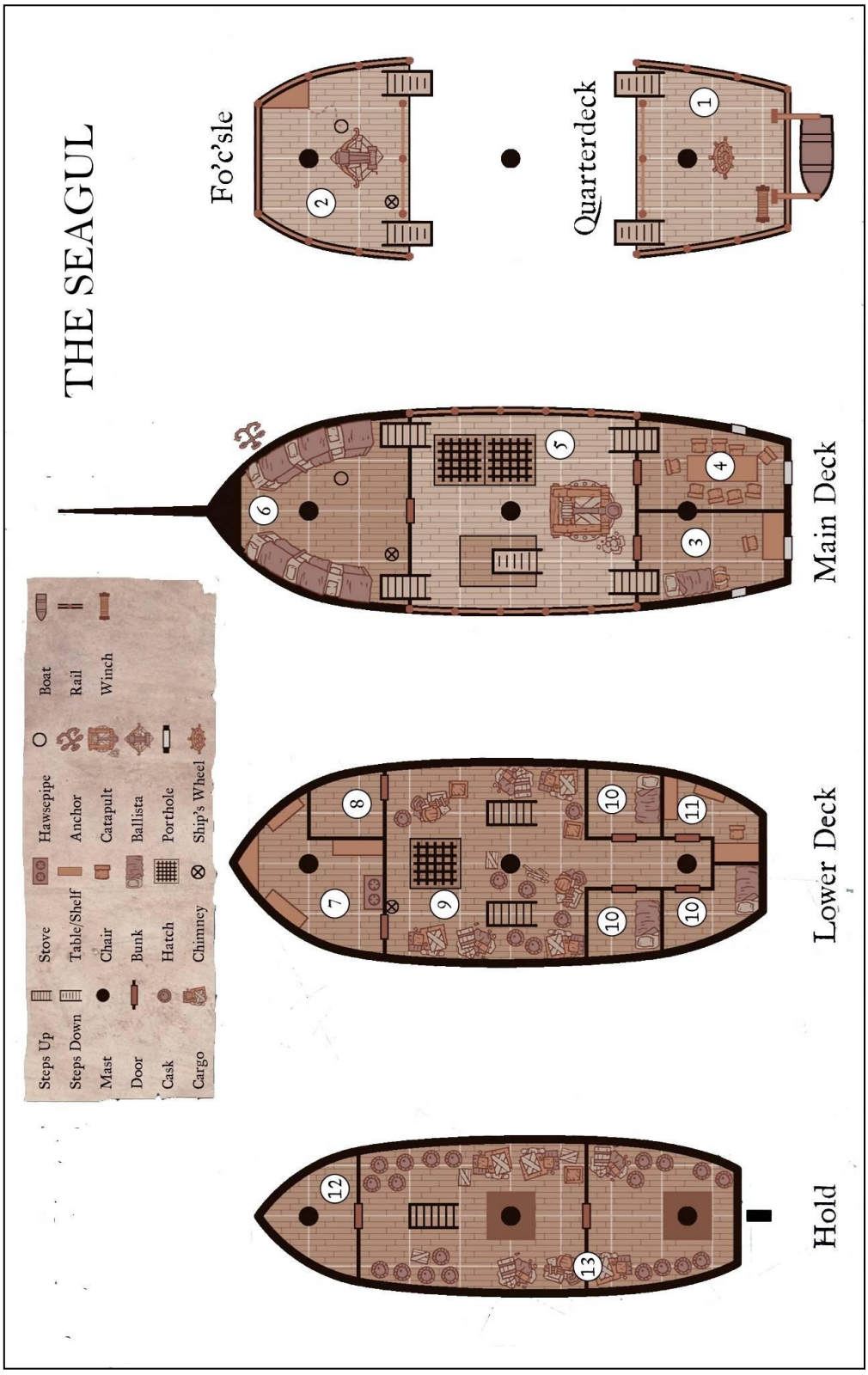
Valon (Human barbarian2) – AC: 15 HP: 21 Saving Throws: +4/+2/+1
Attacks – Longsword + 4 (1d8+3) when used to sunder +6 (1d8+11)
Feats mm – Power Attack, Imp. Sunder
Skills – Climb/Jump + 7, swim + 5, Intimidate + 4
Gear – Longsword, studded leather armor
Baggrund/stil – Selvsikker og aggressiv tidligere gladiator, der elsker at håne sine modstandere, vise sig frem og ikke mindst smadre sine modstanderes våben. Har tidligere tjent under karakteren Revok (se afsnittet "skeletter i skabet").

Benji, Ramon, Ricwen, Shaster & **Gilbert** (Human experts) – AC: 11 HP: 4-7 Saving Throws: +1/+0/+2
Attacks – Hand Axe x2/Short Sword/Light Mace/Short Spear (1D6+1)
Feats mm – Skill Focus (profession)
Skills – Profession (sailor) +6, Swim +4, Climb +3
Gear – et våben pr næse, leather armor
Baggrund/stil – "Almindelige" sømænd og pirater, hvis hovedopgave ombord er at sejle skibet. Hverken specielt krigeriske eller kompetente i kamp, vil de forsvare sig og gøre hvad de bliver bedt om, af hvem der nu har kontrol over The Seagul.

Zombie:
HP 10-16
Attacks: Slam +2 (1D6+1)
Save: +0/-1/+3
Damage reduction: 5/slashing

Shark
HP 10-16
Attacks: Bite +4 (1D6+1)
Save: +4/+5/+2

Kort – The Seagul



Kort – Moonshae Øerne m.m.

Handout - Missionsbriefing:

Sidst på eftermiddagen modtog personer i Cape Calidyrr en Sending fra clericen Shaun, om at skibet The Seagul var blevet overfaldet af pirater, formodentlig Nordlændere.

Shaun var ombord på skibet, med retning mod Waterdeep, der i dybeste hemmelighed også medbragte ingen ringere end arvingen til tronen på Moonshae Øerne, Alicia Kendrick. Hendes tilstand er i skrivende stund ukendt.

Det bliver jeres opgave, at bringe Alicia Kendrick i sikkerhed.

Opgavens objektiv i prioriteret rækkefølge:

1) *Bring Alicia Kendrick i sikkerhed. Både Moonshae Øernes nutid og fremtid afhænger af arvingens velbefindende.*
2) *Afdæk hvem der står bag overfaldet på The Seagul. Hvis det er kræfter på Moonshae Øerne er det vitalt at afdække hvem og hvorfor. Hvis det er kræfter udefra, er det relevant at afsløre hvem der står bag og deres bevæggrunde. Forsøg at tage fanger der kan afhøres senere.*
3) *Skaf The Seagul og skibets besætning sikkert i land.*

På opgaven har i en amulet of location, der vil afsløre skibets position når I er indenfor 20 mil af The Seagul.

Må Ogmah være med jer

Tristian Kendrick

Handout – Explosive Rune

Udstyrskort:

På de følgende sider findes de udstyrskort du som spilleder kan bruge i **Haste!** når spilpersonerne finder eller tilkæmper sig nyt udstyr. Der er flere kort/våben end der står beskrevet værende ombord i scenarieteksten. Det er helt bevidst. Hvis spillerne har problemer, kan du som spilleder strø lidt ekstra våben ud over The Seagul eller give en nedkæmpet modstander et ekstra våben. Samtidig er der også et par Healing Potion-kort. Kun en enkelt af disse er på forhånd placeret i scenariet, så også der har du som spilleder en fleksibel mulighed for at hjælpe eller belønne spillerne. Der er også et par tomme kort, der kan udfyldes af spillederen, skulle der blive behov for et våben der ikke har et kort. Der er også kort for de spell components som Duncan, spilpersonernes wizard, kan finde ombord der matcher de spells han har.

De ekstra våben, altså våben der hverken er at finde på modstandere eller rundt omkring på skibet, er som følger: 2x Dagger, 4x Club, 1x Hand Axe, 1x Short Sword, 1x Long Sword, 1x Short Spear, 1x Trident, 1x Warhammer og en stak Improvised Weapons, både slashing og blunt.

Battle Axe

Damage: 1D8

Critical: x3

Type: Slashing

Club

Damage: 1D6

Critical: x2

Type: Blunt

Club

Damage: 1D6

Critical: x2

Type: Blunt

Club

Damage: 1D6

Critical: x2

Type: Blunt

Club

Damage: 1D6

Critical: x2

Type: Blunt

Dagger

Damage: 1D4

Critical: 19-20x2

Type: Slashing or Piercing

Dagger

Damage: 1D4

Critical: 19-20x2

Type: Slashing or Piercing

Dagger

Damage: 1D4

Critical: 19-20x2

Type: Slashing or Piercing

Dagger

Damage: 1D4

Critical: 19-20x2

Type: Slashing or Piercing

Dagger

Damage: 1D4

Critical: 19-20x2

Type: Slashing or Piercing

Dagger

Damage: 1D4

Critical: 19-20x2

Type: Slashing or Piercing

Dagger

Damage: 1D4

Critical: 19-20x2

Type: Slashing or Piercing

Dagger

Damage: 1D4

Critical: 19-20x2

Type: Slashing or Piercing

Dagger

Damage: 1D4

Critical: 19-20x2

Type: Slashing or Piercing

Falchion

Damage: 2D4

Critical: 18-20x2

Type: Slashing

Hand Axe

Damage: 1D6

Critical: x3

Type: Slashing

Hand Axe

Damage: 1D6

Critical: x3

Type: Slashing

Hand Axe

Damage: 1D6

Critical: x3

Type: Slashing

Hand Axe

Damage: 1D6

Critical: x3

Type: Slashing

Hand Axe

Damage: 1D6

Critical: x3

Type: Slashing

Heavy Mace

Damage: 1D8

Critical: x2

Type: Blunt

Javelin

Damage: 1D6

Critica: x2

Type: Piercing/ thrown

Javelin

Damage: 1D6

Critical: x2

Type: Piercing/ thrown

Light Crosbow

Damage: 1D8

Critical: 19-20x2

Type: Piercing

Light Mace

Damage: 1D6

Critical: x2

Type: Blunt

Light Pick

Damage: 1D4

Critical: x4

Type: Piercing

Light Pick

Damage: 1D4

Critical: x4

Type: Piercing

Long Sword

Damage: 1D8

Critical: 19-20x2

Type: Slashing

Long Sword

Damage: 1D8

Critical: 19-20x2

Type: Slashing

Sap

Damage: 1D6 (non lethal)

Critical: x2

Type: Blunt

Short Spear

Damage: 1D6

Critical: x2

Type: Piercing

Short Spear

Damage: 1D6

Critical: x2

Type: Piercing

Short Sword

Damage: 1D6

Critical: 19-20x2

Type: Piercing

Short Sword

Damage: 1D6

Critical: 19-20x2

Type: Piercing

Short Sword

Damage: 1D6

Critical: 19-20x2

Type: Piercing

Short Sword

Damage: 1D6

Critical: 19-20x2

Type: Piercing

Small Dagger

Damage: 1D3

Critical: 19-20x2

Type: Slashing/ piercing

Small Scimitar

Damage: 1D4

Critical: 18-20x2

Type: Slashing

Trident

Damage: 1D8

Critical: x2

Type: Piercing

Warhammer

Damage: 1D8

Critical: x3

Type: Blunt

Improvised Weapon

Damage: 1D4

Critical: x2

Type: Slashing

Improvised Weapon

Damage: 1D4

Critical: x2

Type: Slashing

Improvised Weapon

Damage: 1D4

Critical: x2

Type: Slashing

Improvised Weapon

Damage: 1D6

Critical: x2

Type: Blunt

Improvised Weapon

Damage: 1D6

Critical: x2

Type: Blunt

Improvised Weapon

Damage: 1D6

Critical: x2

Type: Blunt

_____

Damage:

Critical:

Type:

_____

Damage:

Critical:

Type:

Mercury

Spell: *Floating Disc*

Pork Rind

Spell: *Grease*

Butter

Spell: *Grease*

Pitch

Spell: *Darkness*

Coal

Spell: D*arkness*

Bull Hair

Spell: *Bull's Strength*

Wool

Spell: *Ghost Sound*

Wax

Spell: *Ghost Sound*

Healing Potion

Return 1D8+1 HP

Healing Potion

Return 1D8+1 HP

Healing Potion

Return 1D8+1 HP

Ring of Protection +2

+2 on AC

Ring of Haste

+1 attack when making full attack, +1 attack bonus, +1 AC, +1 Reflex save.

Blunderbuss ammo

One shot

Thieves' Tools

Thieves' Tools (MW)

_____

Damage:

Critical:

Type:

_____

Damage:

Critical:

Type:

_____

Damage:

Critical:

Type:

_____

Damage:

Critical:

Type:

_____

Damage:

Critical:

Type:

_____

Damage:

Critical:

Type:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Blue Steel (porpoise familiar)
HP: 11
Initiative: +3
Armor Class: 16
Attack: Slam (+4/2D4)
Saves: Fort +4, Ref +6, Will +1
Skills: Listen +8*, Spot +7*, Swim +8
(Swimming)

Salty (Parrot familiar)
HP: 5
Initiative: +2
Armor Class: 16
Attack: Talons (+4/1D4-2)
Saves: Fort +3, Ref +4, Will +2
Skills: Spot +6, Listen +12
(Flying)

Cole – leder, ranger, menneske og ret glad for saltvand.

"Moonshae Øerne er et fantastisk sted. Gode mennesker, vild natur og omgivet af det smukke hav. Det er derfor, jeg har viet mit liv til at beskytte stedet fra alle de skabninger og væsner, der konstant kaster truende skygger over mit hjem"

Cole er en stoisk ung mand, der hele sit liv har følt sig kaldet af frihed og naturen. Hans opvækst i en mindre fiskerlandsby på Moonshae Øerne var lykkelig, indtil de Bhaal-styrede horder af ogre og zombier strømmede ind over øerne og ødelagde Coles fødehjem og dræbte de fleste af beboerne. I sikkerhed bag Caer Callidyrrs mure begyndte Cole at træne, så han kunne være med til at slå tilbage mod den ondskab, der truede Moonshae. Han var blandt krigerne, der, ledet af Tristan Kendrick, slog fjenden tilbage, og efterfølgende, da Tristan overtog tronen, blev han officer i hæren.

Det varede dog ikke længe. Cole nød ikke at træne andre og det strukturerede liv inden for murerne, og efter et par år fik han løbepas under forudsætning af, at han holdt øje med øen Moray og stod til rådighed, skulle kongehuset have brug for ham. Det har de haft en del gange, og i dag fungerer Cole som leder af et løst struktureret hold af soldater og lignende, der rykker ud, når der er problemer på øerne eller til havs.

De andre: **Duncan** har været din højre hånd gennem lang tid. Han er altid god for nogle solide spells, og i en presset situation kan han faktisk også svinge et sværd – i dit fravær stoler du fuldt på hans dømmekraft. **Scarlet** er dygtig udi lusk og skyggearbejde, hvilket ikke er så overraskende, når man ved, at hun engang tilhørte en Bhaal-kult. Hun skulle dog have lagt den slags bag sig, og de andre kender ikke til hendes fortid. **Ira** supplerer hende godt, og på typisk dværg-maner har han godt styr på låse og fælder. **Revok** er gruppens nyeste medlem. Han har tidligere været leder i en anden gruppe, hvis medlemmer vist nok omkom på en opgave. Han har det vist lidt svært med autoriteter, men skulle være kompetent med sine våben.

Cole (Ranger 4)

Stats:

Strength 13 (+1) Dexterity 15 (+2)

Constitution 12 (+1) Intelligence 11 (-)

Wisdom 12 (+1) Charisma 14 (+2)

Attack bonus (melee) +5 Attack bonus (ranged) +6 Armor Class 15

Hit points: 27 Initiative +2 Saving Throws: Fortitude +5 Reflex +6 Will +2

Feats mm:

Track, Endurance, Point Blank Shot, Precise Shot, Rapid Shot, Negotiator, Wild Empathy, Favored Enemy (Aquatic Humanoid), Animal Companion (porpoise)

Skills:

Climb +6, Diplomacy+5, Handle Animal +6, Heal +3, Hide +4, Jump +3, Knowledge (Nature) +3, Move Silently +6, Profession (sailor) +6, Search +3, Sense Motive +4 , Spot +3, Survival +5, Swim +5

Weapons'n'gear:

*Jeg har alle dage mest været til afstandsvåben, så i felten benytter jeg mig som oftest af min specialbyggede **composite longbow** (MW 1D8/x3). Ellers er jeg iført min **studded leather armor,** når vi rykker ud og har selvfølgelig også et **short sword** (1D6/19-20) og et **light shield**, hvis det skulle komme til nærkamp – det sker jo. Ellers har jeg en **Amulet of Location**, der kan bruges til at finde folk, der er forsvundet eller ikke ønsker at blive fundet.*

***Spell:** Magic Fang*

Duncan – Elver, wizard, rygdækning og camouflage og lidt af en søulk.

"Hvad er det, der er så svært at forstå? Ja, man kan godt mestre både sværd og trolddom. Og nej, bare fordi man er elver behøver man ikke være trækrammer og besat af vin og dans. Styr fordommene, kammerat."

Duncan er opvokset i en lille enklave af Llewyrr elvere, der befolker Moonshae Øerne, som oftest ude af syne for mennesker. Duncan tog dog som en af de få elvere springet og drog ud af skoven og skyggen og mod menneskenes områder, da han ikke var mere end en stor knægt.

I byen Llewellyn kom han i lære hos en lokal troldmand, der var fascineret af den mystiske elver. I hast sugede han menneskenes magiske lærdom til sig, og da monsteret Kazgaroth hærgede Moonshae Øerne, var Duncan med til at bekæmpe væsenets tjenere sammen med soldaterne fra den lokale garnison.

Efter krigen flyttede Duncan til Cape Calidyrr og blev en del af kong Kendricks mest betroede gruppe, altid parat til at rykke ud, når noget truede øerne.

Flytningen til hovedstaden havde dog også en anden konsekvens for den unge elver, der i Cape Calidyrr stiftede bekendtskab med de andre sider af menneskenes hektiske samfund i form af stoffet Malars Lure. Det tog ikke mange doser af det sorte stof, før Duncan var afhængig, og i dag plejer han i skjul sin dybt ulovlige last.

De andre: Du har været **Coles** wingman i gennem årrække, og du kan rigtig godt lide at arbejde sammen med ham. Han har overblik som leder og er god at have på sin side i en kamp. Du er mere skeptisk overfor holdets nyeste medlem **Revok**, der virker lidt fighter-enfoldig med hele sin bistre fremtoning og jeg-kan-klare-det-hele-attitude. **Ira** er dværg, men det skal man jo ikke holde i mod ham, og han er en virkelig kompetent med sine dirke. Du har dog hørt noget om, at han var med i noget kriminelt på fastlandet. **Scarlet** er lidt skummel, specielt når hun pludselig sniger sig op bag ved én, uden man har hørt en lyd, og så er hun effektiv, næsten uhyggelig, med sin crossbow.

Duncan (Wizard 4)

Stats:

Strength 12 (+1) Dexterity 12 (+1)

Constitution 12 (+1) Intelligence 16 (+3)

Wisdom 11 (-) Charisma 13 (+1)

Attack bonus (melee) +3 Attack bonus (ranged) +3 Armor Class 14

Hit points: 18 Initiative +1 Saving Throws: Fortitude +2 Reflex +2 Will +4

Feats mm:

Scribe Scroll, Athletic, Weapon Focus (Long Sword), Familiar (parrot), Immune to Sleep Effects, Low Light Vision +2 Spot/Listen

---

Skills:

Appraise +7, Climb +4, Concentration +8, Decipher Script +7, Knowledge (geography)+6, Knowledge (Arcana) +7, Knowledge (History) +5, Listen +2 Profession (sailor) +3, Search +2, Spellcraft +10, Spot +2, Swim +6

Weapons'n'gear: *Selvom vi sjældent er længere tid ude i marken, har jeg min spellbook med, man kunne jo ende langt væk hjemmefra. Ellers er man jo lidt af en action elver, så jeg har både mit kvalitets* ***Long Sword*** *(Mw 1D8/19-20),* ***Bracers of Armor*** *(+3)og en* ***Short Bow*** *(1D6/x3) med. Mine vigtigste redskaber, udover mit eget arsenal af spells, er selvfølgelig mit* ***scroll belt*** *(Feather Fall(x3), Daze Monster, Knock See Invisibility, Fly, Fireball). I bæltet har jeg også gemt seks doser* ***Malars Lure****.*

Forberedte spells: 0.:Light (x2), Ghost Sound (x2) Mage Hand (x2) 1st: Floating Disc, Magic Missile* (x2) Feather Fall*, Grease 2nd: Fog Cloud*, Darkness, Alter Self*, Bulls Strength*

Scarlet – kvindelig snigskytte, menneske, sniger, med mørk fortid.

"Er det en hand crossbow i din lomme, eller er du bare glad for at se mig? Ja, selvfølgelig må du byde på et glas, det er faktisk lidt en fornærmelse, at du er den første, der spørger, men det er vel, hvad man forvente på en havnekro? Du siger, du arbejder for baronen? Meget interessant…"

Scarlet er en ung kvinde fra Cape Corwell, opvokset i en rig familie, hvor der aldrig manglede noget. Måske var det derfor Scarlet altid gjorde det modsatte af, hvad hendes forældre bad hende om.

Det startede med lange natlige ture, druk og en masse venner af typen, der bestemt ikke faldt i forældrenes smag. Det blev dog med tiden farligere, og før hun vidste af det, havde det, hun havde troet var en art hemmelig loge, vist sig at være en kult for guden Bhaal, med voldsomme ritualer og ofringer.

Da myndighederne slog til overfor gruppen, og Scarlet røg i fængslet, krævede det alt hendes fars indflydelse og tilgodehavende tjenester at få hende ud. Træt af datterens opførsel, blev hun efterfølgende overladt til garnisonen i Caer Callidyrr, hvor Scarlet kunne få sine rebelske lyster og behov for spænding dækket mere konstruktivt, som del af Moonshae Øernes særlige beskyttere.

De andre: **Cole** er leder af jeres hold og en cool, og flot, fyr. Hvis han ikke var så overdrevent glad for vand og natur, kunne du godt finde på at lære ham bedre at kende. **Ira** er rogue ligesom dig og en sjov dværg. I supplerer hinanden godt; han er ret skrap med dirk og værktøj, men du vil ærlig talt ønske, at han var lidt mere stille, når han skal snige sig rundt, men hvad kan man forvente af en dværg klædt i metal. **Duncan** er elver, troldmand og lidt af en mystisk type. Du er flere gange rendt på ham i byens mere suspekte kvarterer, men du har ikke helt gennemskuet, hvad hans last er. **Revok** virker ikke som typen med laster. Han er helt igennem kriger; tænker på krig, snakker om krig, og det bliver sgu lidt belastende i længden, men han har brede skuldre, der er gode at stå bagved, når det kommer til kamp.

Scarlet (Rogue3/Cleric1)

Stats:

Strength 11 (-) Dexterity 16 (+3)

Constitution 12 (+1) Intelligence 10 (-)

Wisdom 13 (+1) Charisma 14 (+2)

Attack bonus (melee) +2 Attack bonus (ranged) +5 Armor Class 14

Hit points: 27 Initiative +3 Saving Throws: Fortitude +4 Reflex +6 Will +4

Feats mm:

Rebuke Undead, Sneak Attack +2D6, trapfinding, Evasion, Trap Sense +1, Point Blank Shot, Precise Shot, and Athletic.

Skills:

Appraise +3, Balance +7, Bluff +6, Climb +6, Diplomacy+4, Concentration +3, Gather Information +4, Intimidate+3, Jump +4, Knowledge (local)+2, Move Silently +7, Knowledge (religion) +2 , Profession (sailor) +3, Sense Motive+3, Sleight of Hand+6, Swim +4.

Weapons'n'gear:

*Jeg tager ingen steder uden min **heavy crossbow** (1D10/19-20), det fineste våben en snigskytte kan tænke sig og 20 bolts. Udover det har jeg altid et **short sword (**1D6/19-20**)**, **et par daggers** (1D4/19-20) og min **lette padded armor**. Udrustning tæller også en **entrehage**, **spikes** og **en hammer** og selvfølgelig et par **potions of Cure Light Wounds**.*

Spells: 0.level: Guidance, Cure Minor Wounds, Detect Magic 3 1st Magic Weapon, Bless, Cause Light Wounds

Ira - rogue, låse- og fældeekspert, gun nut og ikke din typiske dværg.

"Hvad glor du på, fremmede? Ved Vergadains skæg, har du aldrig set en dværg med en dirk før? Nej nej, vi skal selvfølgelig altid balre døre ned med vores enorme økser. Bliver du endnu blegere, hvis jeg fortæller dig, at jeg også foretrækker vin frem for øl? Tsk tsk tsk – hvor forudindtaget kan man være!"

Ira er en yngre dværg fra Cloud Peak bjergene i det nordlige Amn. Han er ret atypisk for sin race, i det han aldrig har kastet sig ud i hverken krigsførelse, altså udover det helt basale, og heller ikke har vist den store interesse for bearbejdning af hverken guld eller ædle sten. Det gjorde det svært for Ira at passe ind i på sin hjemegn, og i en ung alder valgte Ira at forlade Cloud Peak i jagten på udfordringer og et mål med livet.

Det fandt han først i Athkatla, The City of Coin og hovedstaden i Amn, hvor den unge dværg kom i lære hos låsesmeden Agün, der spottede Iras naturtalent udi opdirkning af låse. Agün lærte Ira, hvad han kunne, inden læremesteren blev hentet af byvagten og afsløret som den berygtede Kattepote Tyv. For at undgå at blive forbundet til dennes forbrydelser, samlede Ira hurtigt sine ting og sprang på det første og bedste skib i havnen.

Dette skib førte Ira til Moonshae Øerne, hvor den unge dværg hurtigt blev kendt som ikke bare en talentfuld låsesmed, men også en udadvendt og festlig dværg, altså efter dværg standarder. Det bragte ham siden i forbindelse med Moonshae rangerne, der jævnligt trækker på Iras talenter.

De andre: **Scarlet** er både din modsætning og spejlbillede. En pige, et menneske, men samtidig også dygtig til de samme ting og med de samme interesser. Der var også hende, der satte dig i forbindelse med det mere officielle Moonshae. **Cole** og **Revok** er lidt nogle bistre actionmænd og nogen gange går det hele op i sværd og hvor mange orker, de har dræbt, men når alt kommer til alt, er du overbevist om, at begge har hjertet på rette sted. **Duncan** er elver, men det skal man jo ikke holde imod ham! Han er ret skrap til magi, og du kan egentlig meget godt lide at arbejde sammen med ham.

Ira (Fighter1/Rogue3)

Stats:

Strength 11 (-) Dexterity 16 (+3)

Constitution 16 (+3) Intelligence 13 (+1)

Wisdom 12 (+1) Charisma 08 (-1)

Attack bonus (melee) +3 Attack bonus (ranged) +6 Armor Class 17

Hit points: 33 Initiative +3 Saving Throws: Fortitude +6 Reflex +6 Will +2

Feats mm:

Skill Focus (Disarm Traps), Nimble Fingers, Exotic WP (Blunderbuss), Trap Finding, Trap Sense+1, Evasion, Sneak Attack (+2D6) & Dark vision

Skills:

Appraise +2 Climb +5 Disable Device +15 Hide +9 Jump +5 Move Silently +9 Open Lock +12 Search +7 Sleight of Hand +8 Swim +1 Use Magic Device +6

Weapons'n'gear:

*Jeg har altid min stabile **blunderbuss** (2D6/x3) og en håndfuld ladninger (10) med mig. Den er måske lidt stor, men det samme kan siges om skaden den deler ud. Jeg tager heller ikke i felten uden at være iført min **chain shirt** – den larmer måske lidt, men hvem har også forventet, at en dværg skal snige sig. Ellers medbringer jeg **et par hand axes** (1D6/x2), der både kan bruges i nærkamp og til at kaste med. **Dirke** og **afmonteringsværktøj** er en selvfølge i min funktion, men udover ligger der også reb, olie, lys og fyrtøj i min taske.*

Revok – marine, fighter, menneske og plaget af dårlig samvittighed.

"Det her ar fik jeg, da vi kæmpede imod pirater oppe i Norland Bugten. Det var tider. Lyemor, vores ranger, pillede syv pirater, inden vi overhovedet nåede tæt på deres skib. Det var tider. Lyemor? Nej, han er ikke blandt os længere…"

Revok har levet hele sit liv på Moonshae Øerne og har altid vidst, at han ville vie, og give, sit liv til øerne. Så snart han var i stand til det, samlede han et sværd op og begyndte at træne med det. Senere fulgte mange andre våben.

Med sit liv fokuseret på kamp og krig, er der ikke noget at sige til, at Revok aldrig stiftede familie. Til gengæld steg han hurtigt i graderne indenfor garden i Caer Callidyrr, og hans kolleger, under- og overordnede, blev som en familie.

Revok brugte sin tid på at jage Moonshae Øernes fjender. Pirater, barbarer, orker og gobliner og deltog selvfølgelig også i kampen mod monsteret Kazgaroth og horderne, der fulgte ham. For hver træfning og sejr, blev Revok mere og mere selvsikker og overbevist om sit eget værd.

En dag gik det galt. Revok ledte en gruppe rangers til øen Snowdown, hvor gruppen faldt i baghold. Alle Revoks ordrer og taktikker slog fejl, og gruppen af ogre slagtede næsten alle Revoks mænd.

Revok vendte tilbage til Caer Callidyrr ikke bare som en degraderet soldat, men også en knækket kriger. Han er stadig en del af Moonshaes nødberedskab, men ikke som leder og med en nagende tvivl om egne evner.

De andre: **Cole** er din nye gruppes leder, og du misunder ham ikke, selvom han virker noget grøn og konstant laver mærkelige valg og tydeligvis ikke tænker taktisk. Det, at han har elveren og wizarden **Duncan** som højrehånd, siger vel nærmest alt – hvad laver den type i frontlinjen? **Ira** og **Scarlet** er begge trænet i snigeri og lusk. Han er en meget sympatisk dværg, imens hun er lidt af en femme fatale, som nok bør holdes i kort snor, eller i hvert fald øje med.

Revok (Fighter 4)

Stats

Strength 15 (+2) Dexterity 12 (+1)

Constitution 14 (+2) Intelligence 12 (+1)

Wisdom 13 (+1) Charisma 11 (-)

Attack bonus (melee) +6 Attack bonus (ranged) +5 Armor Class 17

Hit points: 31 Initiative +5 Saving Throws: Fortitude +6 Reflex +2 Will +2

Feats mm.

Improved Initiative, Self Sufficient, Weapon Focus (scimitar), Power Attack, Weapon Specialization (scimitar)

Skills:

Climb +7, Handle Animal+2, Heal+5, Intimidate +5, Jump+7, Ride+3, Survival +5, Swim +7

Weapons'n'gear:

*Jeg er velbevandret ud i et bredt udvalg af våben og har da også flere forskellige at vælge imellem. Det er min erfaring, at det er vigtigt at kunne variere sine våben, hvis du render på ting eller væsener, hvor for eksempel stumpe våben bider bedre. Først og fremmest bruger jeg dog min **scimitar** (1D6/18-20x2), som jeg har specialiseret mig med. Den svinger jeg ofte sammen med mit **light shield**. Ellers har jeg en **heavy mace** (1D8/x2) og en **light pick** (1D4/x4) med som supplement. I felten er jeg iført min **studded leather armor** og har også en **light crossbow** (1D8/19-20x2) med, skulle der blive behov for at pille en modstander ned på afstand.*