

Generelt om regler:

1. Spillere må kigge i PHB og udleverede papirer. De holder selv regnskab med spells og hp samt slår deres egne to hit og saving throws. Dette skal ske således at DM til enhver tid kan kontrollere.
2. Der spilles med 2.ed AD og D, men nedenstående ændringer skulle gøre 1.ed lige så anvendelig.
3. Al skade er gennemsnitligt. (Spillere runder op, monstre ned. Dette sker på hver enkelt terning.)
4. Angreb og spells foregår efter SPEED (= casting time i 1.ed.). Et spell er ødelagt hvis man tager skade før eller samtidig med dets speed. (Kun spells, Ringe m.m. virker altid.) Lavest speed er først. Alle ekstra angreb foregår efter angreb med speed angivet, og regnes som samtidige.
5. Non-weapon proficiencies og character abilities skal der normalt ikke slås for. Man kan det eller også kan man det ikke. De fleste non-weapon proficiencies vil der nok ikke være brug for.
6. Spells fornyes hver morgen. Randolph kan kun forny spells hos Helrond.
7. Healing. Man får 1 hp igen hver nat. (2 ved en hel dags hvile, 5 på hospital el. lign.)

Hvis nogen skulle have læst en historie som ligner denne, advares de om at handlingen ikke nødvendigvis er identisk.

Kort vejledning til kortet :

(Vejene er meget dårlige, derfor går det lige hurtigt med el. uden heste. 1 hex = 1 dagsrejse.)

1. Løvedalen. Her bor Helrond og hans løver m.m.
2. Scheize. Hobbitlandsby.
3. Regnbjergene. Bjergkæde. Enten går man udenom eller også går man gennem den forladte dværgby Doria. Det er lang tid siden nogen havde så travlt at de gik gennem Doria.
4. Skummelskoven. I den nordlige del bor der nogle elvere. I den sydlige del vrirler det med Moruas monstre.
5. Børien. Her holder nogle ret aggressive elvere til. De tillader næsten ingen (og specielt ikke dværge at komme ind. Deres leder er Gladriel. (Medlem af CONMAN.)
6. Tir. Et kongerige som består af en kampestor by med opland.
7. Mornor. Omkranset af en enorm bjergkæde. Tidligere var der to pas herind, men det ene blev ødelagt af en enorm magisk eksplosion i en krig for længe siden.
8. Ildbjerget. Der vides det om Ildbjerget at ingen som er taget dertil nogensinde er vendt tilbage.

Uddrag fra Randolphs necromancer-håndbog :

NORUAS. Necromancer. Konge af Mornor. Udsædlig.

Født 1989 fvc i det nuværende skummelskov. Tæmresvend af profession.

Efter at være faldet ned fra et stort træ, måtte han opgive sit erhverv. Han flyttede til Mornor, hvor han arbejdede som monsterpasser i den kongelige monsterpark. Samtidig læste han magi på aftenskole.

1955 fvc fik han eksamen med topkarakter fra magikerskolen og fik job hos kongen. 1951 fvc avancerede han til hofmagiker. (Efter en række dødsfald blandt kongens topmagikere.)

1945 fvc styrtede han kongen ved et blodigt kup, og han regerede frem til 1933 fvc, hvor han tabte krigen mod resten af verden i en række blodige slag som lagde landet helt øde.

1011 fvc dukkede han igen op og forsøgte at erobre verden, men han blev besejret af nogle paladiner og elvere.

Moruas udsædelighed skyldes en ring, som indeholder en del af hans livskraft. Så længe ringen eksisterer, vil han vende tilbage fra døden. Ringen gik tabt i 1011.

(Forfatteren vil gerne her advare mod enhver kontakt med denne ring. Det er forbundet med livsfare blot at besidde den. At ødelægge den anses for umuligt, da det vil kræve en enorm mængde varme. Dog vil et rygte vide at at Moruas lavede ringen i 1948 i flæmmebjerget og at den kan ødelægges sammested.)

Noruas menes også at være i besiddelse af den første palant.

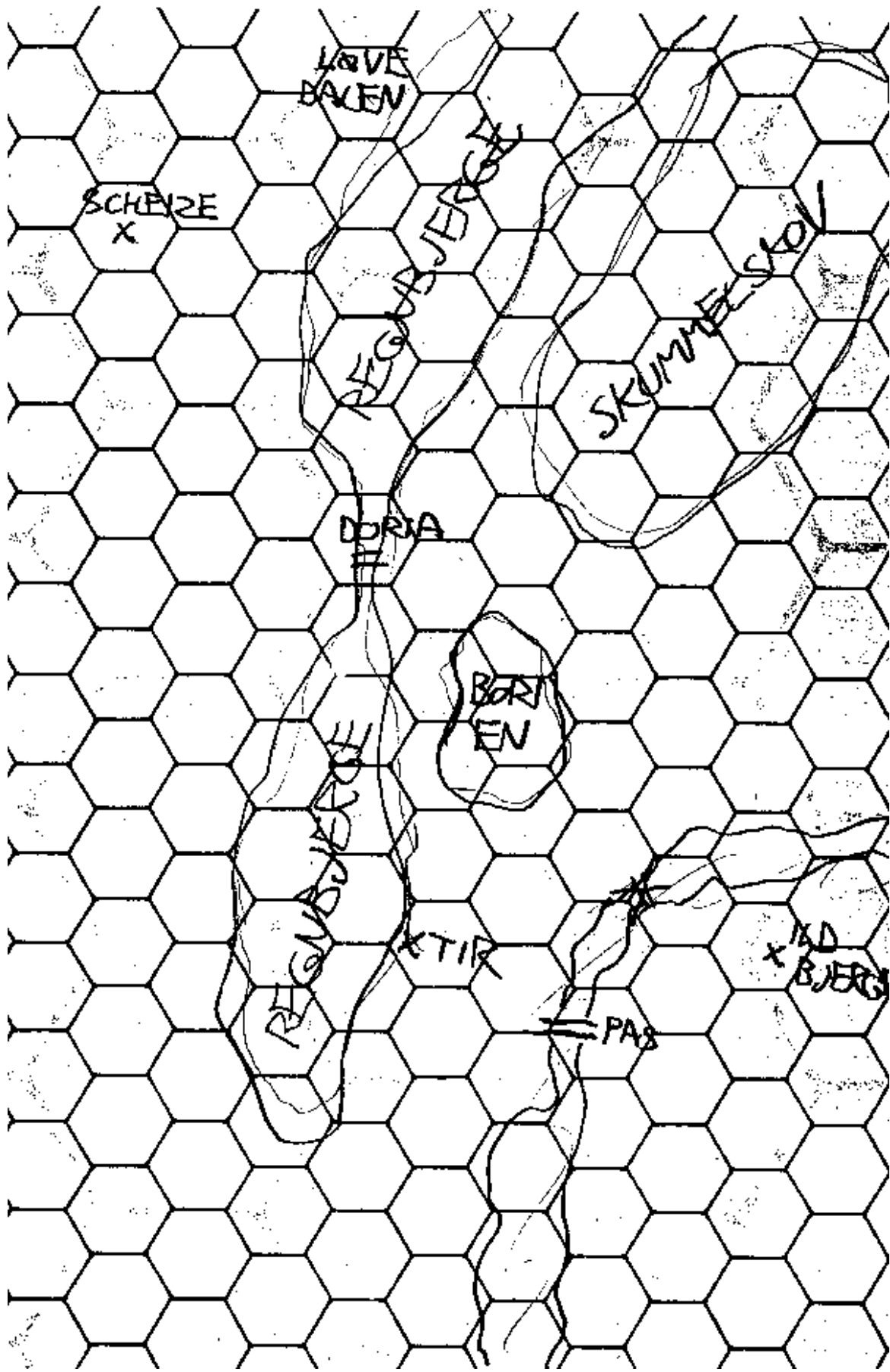
PALANT. Krystalkugle. ca. 10 cm diameter.

Gør brugeren i stand til at se hvad der foregår langt væk. Lavet af en elver for ca. 4000 år siden. Den første han lavede kan kontrollere de andre.

Der går rygter om at der findes en necromancer-formular, som kan kastes gennem en palant ved efterårs jævndøgn. Denne formular kan påkalde et stort antal ånder fra dødsriget, som vil manifestere sig i de efterfølgende dage som meget magtige udele under kontrol af necromanceren.

Som et apropos til ovenstående kan det nævnes at der er 18 dage til jævndøgn.

Noter: Logolas og Horomir har også et ekstra angreb i runde 2,4,... med deres sværd.
Simli er øksespecialist.



Følgeskrivelse til frøstatuette:

Bigby d. 23/10 1002

Hr. Nazirian

Ved en beklagelig fejltagelse var denne lille statuette ikke blevet inkluderet i den af dem pr. 16/10 erhvervede katalog nr. 666 (Stor statue forestillende en frø. Med ukendte magiske egenskaber.) .

Det af os udstedte certifikat godtgør at "Denne statue er i stand til at frembringe magiske effekter af mindst sjette rang". Ved gennemgang af vort arkiv ser vi imidlertid at den magiske analyse var foretaget på både denne statuette og katalog nr. 666 . Det fremgår at statuetten er nødvendig for at aktivere katalog nr. 666 og i sig selv kan frembringe magi. Vi har derfor besluttet at inkludere den i deres køb.

Med venlig hilsen


A. Torreda

Torreda, Santos & Ramos Auktionsfirma Hackenslash Rd. 9, Bigby

Logolas 9. lvl. fighter/11. lvl thief

STR 17 Thief abilities:
INT 14 Pick pockets 15 Open locks 20
WIS 12 Find/remove traps 25
DEX 19 Move silently 95 Hide 95
CON 15 Detect Noise 75 Climb 90
CHR 15 Read Languages 80
HP 65
AC -1

Logolas far (Elverkonge i den nordlige del af Skummelakoven) gav Logolas den opgave at skaffe fred i Skummelakoven) Og han kunne lige vove på at bruge mere end 40 år på det.

Udstyr:

+2 longsword (THACO 8, DAM 8/10, SPEED 3)
Longbow
+3 arrows (THACO 7, DAM 8, SPEED 8) (antal:nok)
Elven Chairmail +2

Non-weapon proficiencies:

Sprog: Elf ja/15 Gondisk 14/-
Hunting 11 Riding 15 Tracking 12
Ancient history 13 Running 9

Saving throws (incl. bonus)

Death magic 8
Paralyze 8
Poison 8
Polymorph 9
Breath weapon 3
Physical spell 5
Mental spell 11 (90% mod sleep/charm)

Horomir 10. lvl. paladin

STR	18/95	Paladin abilities:
INT	13	Detect evil (Tager 1 runde)
WIS	13	+2 on all saving throws
DEX	14	Immune to disease
CON	15	Heal 20 hp 1X/dag på 1 person.
CHR	17	Cure disease
HP	75	+1 AC mod evil (3 m radius)
AC	0	Turn undead
		2 spells (Se herunder)

Horomir fik for nyligt slået sin hest ihjel på en hemmelig mission i Skummelskoven. Han er søn af kongen af Tir, og er af den overbevisning at ondskab må holdes nede med magt. Det giver hans far ham også ret i, men desværre er Tirs statskasse tom efter den sidste udbygning af bymuren, så Horomir blev sendt i byen efter gratis hjælp.

Udstyr:

- +2 magic chainmail
- +2 shield
- +2 Longsword (THACO 7, DAM 12/14, SPEED 3)

Non-weapon proficiencies :

- Sprog: Tir ja/14 Gondisk 14/14
- Riding 16 Etiquette 17 Hunting 12
- Heraldry 13 Navigation 11

Spells: (alle 1. niv. priest)

- (2) Magical stone Shillelagh
- Detect magic Detect poison
- Detect snares and pits
- Locate animals and plants
- Cure light wounds (5 pts.)
- Endure cold/heat (max. 10 pts.)
- Prot. from evil Sanctuary

Saving throws (incl. bonus)

Death magic	6
Paralyze	6
Poison	6
Polymorph	7
Breath weapon	3
Physical spell	5
Mental spell	9

Paragorn 9. (vl. ranger

STR	17	Ranger abilities:
INT	14	Tracking 21
MIS	16	Hide in shadow 66 (33 indoor)
DEX	18	Move silently 80 (40 indoor)
CON	16	+4 to hit mod necromancers
CHR	15	
HP	80	
AC	2	

Paragorn har ambitioner om at genskabe det gamle gondiske kejserrige.

Han regner med at hvis han opfører sig eksemplarisk, vil alle holde på ham som den ny kejser. (Han har også en 20 meter lang rulle papir, som er en stamtavle, der viser at han nedstammer direkte fra den sidste kejser.)

Paragorn er medlem af COMMAN. (Se Randalphs historie.)

Udstyr:

Leather armor +2
Longsword +4 (THACO 7, DAM 10/12, SPD 1)
(1 ekstra angreb tilsidst i runde 2,4...)
(Giver også immunitet mod fear/charm)
Dagger + 2 (THACO 9,DAM 6, sidst i hver runde)

Spells (alle er 1. niv. priest)

(2) Entangle Pass without trace
Shillelagh Animal friendship
Invisibility to animals
Locate animals or plants

Non-weapon proficiencies:

sprog: gondisk ja/15 tir 14/15 elf 14/15
herbalism 12 riding 19
ancient history 13

Saving throws (incl. bonus)

Death magic	8
Paralyze	8
Poison	8
Polymorph	9
Breath weapon	3
Physical spell	5
Mental spell	9 (immun mod fear/charm)

Simli 9. lvl. fighter

STR 18/60
INT 12
WIS 12
DEX 14
CON 19
CHR 10
HP 110
AC 2

Hans far (dvægekongen, som bor langt uden for kortet) sagde:

"Min dreng ! Dreg ud i verden, drab nogle uhyrer og søml dig nogle skatte. Kom så tilbage til din gamle far og fortæl ham om det."

Udstyr:

+3 Battleaxe (THACO 6, DM 13, Speed 4, 2 ang./r)
+3 chainmail

Nonweapon proficiencies:

sprog: dwarf ja/13 gondisk 12/-
running 13 engineering 9
blacksmith 18 stonemason 16

Saving throws (incl. bonus)

Death magic 3
Paralyze 3
Poison 3
Polymorph 4
Breath weapon 6
Physical spell 3
Mental spell 6

PCS og monstre

NAVN	AC	HP	THACO	DAM	SPEED	saving throws							
						death	paral	pois	polym	breath	magic(p)	(m)	
1 Løve	5	25	15	2+2+5	3	11	11	11	12	13	14	14	
2 Helrond	2	60	10	6	5	5	5	5	8	11	8	5	
3 Bozo	6	50	16	3	3	6	6	6	5	12	4	4	
4 Sort rytter	0	66	9	10	3	immun			7	7	9	immun	
5 Sækelman	8	55	15	5	2	11	11	11	9	9	6	8	
6 Elvere	4	25	14	5	4	11	11	11	12	12	14	14	
7 Gladriel	-2	100	3	7(X2)	2	4	4	4	5	2	3	5	
8 Vogter	3	120	-1	24	9	immun mod magi som PCs har til rådighed							
9 Zombievagt	4	24	13	6	8	immun		12	13	14	immun		
10 Sheet	2	75	7	12+poison	6	5	5	5	6	5	7	7	
11 Dragen	-11	140	2	12+12+23	3	har også 60% MR, Effektivt 2 i alle ST.							
12 Bøl	-1	80	6	20(+10 fire)	6	4	4	4	5	4	7	immun	
13 Morias	-4	90	9	12+paralyze	0	[IMMUN]			7	5	4	[IMMUN]	
14 Trolde	4	30	13	6+6+8	6	10	10	10	11	12	13	13	
15 Randolph	4	60	8	9(L14)	5	10	10	10	9	11	7	6	
16 Logolas	-1	65	7	8(X2)(bow)	8	8	8	8	9	3	5	11	
17 Horomir	0	75	7	12(L14)(X2)	3	6	6	6	7	3	5	9	
18 Paragorn	2	80	7	10(L12)(X1)	1	8	8	8	9	3	5	9	
19 Simli	2	110	6	13(X2)	4	3	3	3	4	6	3	6	

Noter:

- Helrond har altid 5 løver med sig. En løve vil opdage det hvis man stjæler spellbooks. (Henter Helrond)
- Spells: Hold monster(X2) Heal(som han gerne bruger på PCs) m.fl (cleric 14 / magicer 13 halfelf)
- 9 niv. thief. m. dex 16 og con 18. Bruger kortsværd.
- Regenererer 3 hp/r. Går de under 0 forsvinder deres sjæl som en sort tåge ud af deres rustninger. *EVAL, TURNU 16*
12. niv enchanter. Har bl.a Hold monster, Confusion, Hold person, Magic missile(X2)(DAM 6X3)
- Udstyret med +1 elven chainmail og +1 longsword. Brug samme THACO/DAM for buer m. magiske pile(2X/r).
15. Lvl fighter. Den lave AC kommer af magisk ring og DEX 18.
- Super-Stonegolem. Kan dog ikke lave Slow.
- Let intelligente (Ju-Ju) Zombies. Bruger langsværd. *EVAL, TURNU 13*
- Giften er hurtig. Klarer man ikke ST er man død runden efter. *EVAL*
- Har også en masse spells (magicer 1-6 niv) og breath (men vil ikke sode alt bjerg). Immun mod ild.
- Har automatisk fireshield (angriber får sin egen skade igen). Immun mod ild.
- Fyrer Slay Living af til han er under 45 hp. En Contingency sætter så automatisk Mordenkainens *EVAL, TURNU 20*
Transformation igang. Han har da effektivt 90 hp mere og 2 angreb/r. Våben er en meget magisk daggert.
- Regenererer 3hp/r efter 3 runder. Skal brandes. (Skåret i små stykker kommer de først op på en time.)

Kun for DM 1

Spillet er planlagt til at vare to timer. Når spillere og DM er samlet i et lokale udleveres de 5 figurer samt det stykke papir hvor de generelle oplysninger står på. Monstertabel og papirer mærket "Kun for DM" må under ingen omstændigheder udleveres.

Der er et kvarter til at læse papirer samt vælge spells. Herefter ser DM på sit ur og starter spillet. To timer efter stopper han spillet (En kamp må dog gerne spilles færdig.), samler alle papirer ind og går til lokale nr. 17. Er der endnu spil igang her, kan han gå ind og se på.

Der lægges vagt på hvor langt holdet kommer, hvor godt de klare de enkelte ting samt rollespil.

Generelle oplysninger:

Spillestil:

Det er tilladt at DM improviserer lidt, hvis spillerne finder på at gøre smarte eller underholdende ting. Dog skal man vide følgende:

1. Det er meningen at spillerne skal i gennem hele rækken af de nummererede encounters, De med bogstaver benævnte encounters kan enten tages med eller ikke. (Se dog hvad der står under Skummelskoven om at tage direkte op til Moruas for at gøre det af med ham.) Der er dog intet til hinder for at de slipper nemt igennem nogen af stederne.
2. Går det alt for nemt (dvs. de ser ud til at blive færdige på en time eller tilsvarende), byt de lidt rundt på tingene, f.eks. kan Moruas sende nogle flere sorte ryttere efter dem.
3. Lad under alle omstændigheder være med at slagte spillerne helt nedtindre de er utroligt dumme.

Om Moruas:

Det der står på spillerens papir passer alt sammen. Moruas tog i 1948 fvc (for 1955 år siden) til Flammehjertet. Her mødte han dragen, som han lavede en handel med. (Den kunne godt bruge at par wish, han ville ikke så gerne spises.) Dernæst fik han Bal til at hjælpe sig med at smede ringen af det magiske metal fra bjergets indre. (Han lovede Bal nogle wish, men forsvandt uden at betale, så Bal har haft næsten 2000 år til at blive gal på mennesker i almindelighed og Moruas i særdeleshed.)

Moruas sidder under det meste af spillet i sin borg i skummelskoven og iegttager spillerne med sin palant. Hans eneste mobile styrke er de sorte ryttere, som der kun var 9 tilbage af da han genopstod. HOLD ØJE MED TIDEN. MORUAS HAR 2 SORTE RYTTERE + 1 PR. DAG EFTER DAG 19. (Dvs. 18 dage efter start.) DISSE SORTE RYTTERE ER ALTID MED HAM.

Han er iøvrigt 20. niv. necromancer (magiscuser), så ST MOD HANS SLAY LIVING ER PÅ -1.

Om ringen: (Kan kun ødelægges ved at dragen sluger den.)

HVER GANG RINGEN BRUGES SLÅR DM ET SAVING THROW FOR BRUGEREN. ((m) : mental magi, se skema.) . NÅR MORUAS ER PERSONLIGT TILSTEDE (20 meters afstand) SLÅS SAVING THROW FOR DEM DER HAR RINGEN, UANSET OM HAN HAR DEN PÅ ELLER EJ, I STARTEN AF HVER RUNDE. Såfremt ST mislykkes, har Moruas fuld kontrol over figuren og den overgår til DM. Dette varer så længe man har ringen på sig. (Lad være med at tage papiret før det går op for spillerne hvad der er sket.)

NB: BOZO VIL AUTOMATISK KLARE SINE SAVING THROWS DE FØRSTE 5 DAGE.

Ringens kan følgende:

1. True seeing. Kan bruges i op til 10 minutter (rounds) uden yderligere saving throws.
2. Specielt +4 på alt. Aktiveres ved at man ønsker at bruge ringen til kamp. Denne funktion kræver nyt saving throw i starten af hver runde. Opsummeret giver det:
 - a/ +4 på to hit
 - b/ +4 på alle saving throws undtagen ovenstående.
 - c/ + 40 (fyrrø) hitpoints.
 - d/ Regenererer 4 hits pr. runde.
 - e/ +4 niveauer mht. spells (Men de skal først læses op.)

Som en bivirkning aldes men iøvrigt ikke så længe man har den på.

Dem Moruas kontrollerer vil selvfølgelig bruge alle ringens evner hele tiden.

Om palanterne:

Er nogen dum nok til at bruge en kan de se en masse interessante ting. (Ildbjergets ses som en aktiv vulkan, Moruas ses omgivet af en hær af spectres og ghosts, osv. - man kan se så længe man vil men kun skifte sted hver halve time.) Ser nogen i palant i over 1 time, vil Moruas på et tidspunkt bruge sin, og DM laver saving throw på -4 for vedkommende. Klares det fortsætter kiggeriet med nyt ST hver 1 time. Klares det ikke: Samme effekt som ST for ringen.

Gondia:

Dækker ca. kortet. Det gamle gondiske imperium brød sammen omkring år 1700 fvc.

Der er ikke nogle større militærmagter og landet er rimeligt tyndt befolket.

Magi er ret sjældent. (Kun ca. 1 ud af 10 byer har overhovedet en magiscuser.)

Kun Helrond og et par stykker mere har præstemagi.)

Udstyr:

Udover det opgivne antages alle PCs at have tøj, mad, vand, en kviv samt penge (400 gp) med.

Ikke-magisk udstyr for under 10 gp værdi kan fås hos Helrond eller købes i de mindre byer man kommer forbi (ca. 1 pr. dagsrejse.). Lad dem slæbe med hvad de vil have, men større mængder udstyr kræver at de køber pakheste el. lign. (Ignorer 10 gp reglen mht. almindelige heste.)

I tir kan man købe alt ikke-magisk samt potions (heal, extraheal, flying), men sidstnævnte kræver 1 dags søgen pr. 2 potions (minimum 1 dag). Randolph vil ikke kunne finde spellbooks, men kan finde sine spells i kongens bibliotek hvis han leder 1 dag. (Må ikke tage dem med.)

Iøvrigt har man kun proficiency i de våben man har fra start (og ting som daggert, stæv, katapulter og lanser), men kan selvfølgelig bruge andre med de sædvanlige minusser.

Kun for DM !

1. Løvedalen.

Denne dal ligger op ad Regnbjergene. Der bor (udover Helrond og hans ca. 200 løver) en hel del elvere og halvelvere i dalen. Helrond har to sønner som i øjeblikket er på rejse langt vestpå for at finde en kur mod en geas, som gør at han ikke kan forlade sin dal. (Lavet af en splittet gal omvandrende enchanter.) Det er morgen på dag et når spillet starter.

2. Scheize.

Der bor omkring 50 hobitter i nogle udhulede bakker her. De holder sig alle inden døre hvis der kommer mennesker gennem byen.

Når man banker på hos Bozo, vil der gå nogle minutter før han lukker op. Man bliver straks inviteret indenfor ("Til fødselsdag". Spørger man får man at vide at det er hans salig onkel Bobo, der døde i 23 fvc, som har fødselsdag.)

Der er temmeligt lavt til loftet, så man må gå krumbøjet derinde. Bozo viser vej ind i stuen. Man forsvinder ud i køkkenet, og kommer tilbage med en ca. 10 kg. tung lagkage. Til den bliver der serveret te i rigelige mængder. Bozo bliver sur hvis man ikke vil fejre fødselsdag.

Spørger man til ringen, bliver man vist ind til pulterkammeret. (Et enormt stort og rodet rum.)

Ringene hænger på en krog indenfor døren. Bozo forklarer at den er praktisk når man skal finde noget derinde. **HAN VIL IKKE GIVE RINGEN FRA SIG FRIVILLIGT**, men vil gerne tage med. (Hvis man bare ikke siger noget om at ringen skal ødelægges.)

Når man kommer ud derfra, vil man høre nogle ryttere komme ad en vej bag huset. Man kan enten lægge sig på lur/i baghold eller nå at ride væk. De sorte ryttere (På sorte heste, med sorte rustninger, sorte kapper og sorte masker.) vil banke på hos Bozo, sparke døren ind (De har 18/76 styrke) når der ikke svares og gennemsøge huset. Dernæst vil de udsøge naboerne (Som ikke har set PCs) og ride væk igen uden at læmlæste nogen.

3. En dagsrejse fra Scheize, midt om natten.

De tre sorte ryttere ovenfor (hvis de ikke blev besejret i Scheize.) vil have sporet spillerne. En vagt vil kunne høre dem på rimelig afstand (3 runder, nok tid til at vække de andre.)

De vil forsøge at dræbe den der har ringen og stikke med liget. Når en falder bliver "dræbt", vil de andre forsøge at stikke af.

4. Doria.

Dem med ancient history prof. ved hvor indgangen skulle være og at den er skjult. Dem med tracking kan, hvis de siger de leder, finde spor af ryttere (4), der fører ind i en den den lodrette klippevæg, som de førstnævnte siger indgangen er i. (Ca. 1 km lang, 150 m. høj.)

Indgangen er godt skjult, men Logolas og/eller Simli kan finde den på 1 dag. (Opdager man sporene er den selvfølgelig fundet.) Endelig kan den hurtigt findes med ringen.

Hvis Bozo har ringen vil han straks foreslå at han bruger den.

At få døren op kræver enten 2 dage og det rigtige værktøj, en knock eller at man siger et løsen på dværgesprog. (Dem der taler sproget, vil gætte rigtigt med det første forslag.)

Døren åbner op til en enorm hule (200 X 200 meter, 50 meter til loftet.). På hver sin side af døren står 2 sorte ryttere i baghold. De er helt lydløse. De har samme plan som dem ovenfor.

Går man hurtigt vil man kunne komme igennem Doria på et par timer. Der lyder hele tiden underlige lyde fra gange der går nedad (Er Bozo med er det efter han smed et afgnavet ben ned i en skakt.)

Er Randolph ikke med (direction sense) vil man dog bruge en ekstra dag på at komme igennem, og er Simli heller ikke med, vil man fare uhjælpeligt vild. (Man kan dog følge egne spor tilbage.)

5. Lidt uden for doria, eller syd for Regnbjergene hvis man ikke går gennem Doria.

Et stykke henne ad vejen står en man i noget hvidt tøj med en stav. Når man kommer tættere på, kan Randolph og Paragorn se at det er deres gamle ven Sackelman (også medlem af CONMAN).

Sackelman vil vil spørge til deres helbred osv. Han vil dernæst spørge hvor de skal hen, og finde ud af at han tilfældigvis skal samme sted hen. Virker det ikke, vil han prøve at finde på noget andet.

Nægter man at følges med ham, vil han alligevel følge efter i en afstand afpasset efter hvor voldeligt man han nægtet ham følgeskab.

Sackelman har en palant derhjemme, men har til en vis grad kunnet modstå Moruas. Han er ude efter at få fat i ringen til sig selv. Såfremt der kun er en vagt, vil han lave hold monster på vedkommende den følgende nat, og stikke af med ringen, hvis det lykkes. Lykkes det ikke, vil han påstå at lavede spell i søvne. Er der mere end en vagt, vil han vente til en passende lejlighed. Får han et passende forspring, vil den med running prof. kunne løbe ham op, så de kun spilder en dag. Ellers vil der gå 5 dage med det. (Musk ringens evner og bivirkninger hvis han har den.)

I kampsituationer vil Sackelman forsøge at holde sig i baggrunden. Han vil i runde 1 og 3 simulere at han fyrer et spell af (Modstanderen vil selvfølgelig klare ST !) og i runde 2 fyre rigtige spells af. Er han selv i direkte fare, vil han gøre det mest effektive.

Hans spellbook er selvfølgelig derhjemme i sikkerhed. (Man bor 2 dagsrejser syd for Regnbjergene.)

Kun for DM 1

6. Passet til Mornor.

Mån går op af en lang vej som efterhånden snævrer sig ind. Mist og her går der sideveje op som fører til nogle trapper med udkigsposter (Der står 2 zombievagter hvert sted.) og nogle forladte huler med en masse knogler og gammelt skrammel i. Bruger man tid på dette, vil man møde en patrulje (5 zombievagter),

Klipperne på siderne af vejen bliver højere og højere, og det hele munder ud i en slags dal, hvor den videre passage i den modsatte ende er spærret af en massiv borg. Porten er åben, men spærret af en 8 meter høj stenstatue. Der er dog lige plads til at man kan gå under eller ved siden af.

Hvis man går derhen kan man se en gård med en åben port i den anden ende, hvor man kommer ud til Mornor.

Spillerne kan komme igennem ved at ødelægge vogteren, ved at løbe igennem (Den første og den sidste får et slag, men vogteren er for kluntet til at stoppe dem.), ved at flyve over borgen eller ved at mindst en af dem er iført zombievagt-uniform. Når nogen forsøger at komme ind, vil vogteren udstøde en rumlende lyd. 5 runder efter vil 10 zombievagter infinde sig i passagen. (Der er døre der.)

7. Ca. 10 kilometer fra Ildbjerget. (Som føvrigt er en udsukt vulkan.)

Spillerne vil nok ikke bemærke det, men her er et usynligt magisk kraftfelt, som gør at man kun kan komme væk fra Ildbjerget hvis dragen giver tilladelse til det. (De kan KUM opdage det ved at gå tilbage.)

8. Ildbjerget.

Efter nogen søgen finder de en snæver kløft ind i bjerget. (Hvis de flyver ind, spring det følgende over.)

På et tidspunkt er vejen spærret af en kæmpemæssigt edderkoppespind. Trådene er fæstnet i klipperne på begge sider af vejen. Horomirs detect evil kan opdage edderkoppens Sheet i en hule 15 meter oppe på venstre side af vejen. (Hulen kan ikke ses nedefra.). Hvis man forsøger at ødelægge nettet, vil Sheet springe ned i hovedet på den, der er ved at ødelægge det. Måske enten flyve over eller skære hul i nettet meget meget forsigtigt, hvis man ikke vil angribes. Sheet er meget sulten.

9. Krateret.

Her er bare sten over det hele, kløften ind og en stor huleåbning. Inde i hulen ligger dragen og ravesover. (BESKRIV DRAGEN SOM DOBBELT SÅ STOR SOM NOGEN DRAGE DE NOGENSINDE HAR HØRT OM. 2500 år gammel 2.ed. drage.)

Opfører man sig pænt overfor dragen (som iøvrigt er rød), kan de få lov til at komme ud. (og få den til at sluge ringen, hvis de spørger den om det.), hvis de henter noget nede i den kælder, som den er blevet for stor til selv at gå ned i. (Det magiske metal. Dragen vil imens sidde og more sig over Bals reaktion med en clairvoyance spell.). Dragen har iøvrigt en enorm skat.

10. Dragens kælder.

Dette er et stort underjordisk hulesystem. Nederst er et stort rum med en slags kilde i midten. Der kommer noget magisk flydende metal op af den. Rundt omkring står en masse smedeværktøj og ting af metal.

Bal står inde i rummet. Han er 3 meter høj, udstråler kraftig varme og har et stort sværd. Bal er en temmelig dygtig smed, men havde en uoverensstemmelse med dragen, så nu må han sidde her og lave hestesko og ildrager af et meget magisk og sjældent metal.

Så snart Bal får øje på nogen råber han "Jeg hader jer" og føre hen og slå løs.

11. Tilbage fra kælderen.

Dragen kommer dem i møde og siger "Jeg tror at den herre der gerne vil diskutere noget med jer inden vi ordner vores lille aftale." og peger på Noruas (i sort tøj), som står sammen med et antal af hans sorte ryttere (De har ikke heste med.). Dragen går lidt væk og ser på. Noruas insisterer på at de afleverer ringen, ellers vil han sende rytterne frem og selv fyre spells af. (Se oplysninger om Noruas og ringen andetsteds.) Dragen vil efter kampen for en gangs skyld holde sin aftale. (Men er ellers helt neutral.)

A. Skummeiskoven.

Der er følgende muligheder:

1. Ringen er ikke med: Man vil møde 10 trolde to gange på vej op til Noruas (hhv. 1 og 2 dagsrejser før.)

2. Ringen er ikke med: Noruas vil lade dem komme helt til sin borg af angst for at de skal vende om.

Ved Noruas borg vil de blive overfaldet af 10 trolde. 2 Runder inde i kampen vil Noruas dukke op med det antal sorte ryttere han har.

Elverkongen vil ikke hjælpe med noget væsentligt. ("Hvorfor har i dog så travlt")

B. Borien

Straks de kommer ind, vil de blive mødt af nogle meget lystige elvere, som rigtigt pyldrer om dem og inviterer dem ind til deres by. Går de med, vil de blive venligt modtaget af Gladriel. Så snart de forlader stedet eller når de er gået til ro, vil Gladriel og 8 elvere forsøge at erobre ringen.

Gladriel har en palant og er fuldstændig kontrolleret af Noruas, men der er grænser for hvad hun kan bilde sine elvere ind. (De 8 er derimod helt loyale. Resten vil være neutrale.)

C. Tir

Er en kæmpemæssig by med en masse mure omkring. Hvis man henvender sig i paladset, får man at vide at kongen har siddet 3 dage alene øverst i sit højeste tårn. Det vil tage nogen tid at overbevise vagterne om at de må gå op til kongen.

Da de kommer der op sidder han begravet i en masse papirer. Han er ifærd med at hittede ud af hvordan han skal få råd til at betale for en ny udvidelse af bymuren. (Han er en smule paranoid.)

Kongen har en palant et sted i sit skatkammer, men han bruger den aldrig.