

KARAKTERENS NAVN

Kriger 1
KLASSE & NIVEAU

Adelig
BAGGRUND SPILLERENS NAVN

Menneske
RACE

Lovlydig neutral
MORAL ERFARINGSPOINT

STYRKE

+3

16

BEHÆNDIGHED

-1

9

UDHOLDENHED

+2

15

INTELLIGENS

+0

11

VISDOM

+1

13

KARISMA

+2

14

INSPIRATION

+2

FÆRDIGHEDSBONUS

- +5 Styrke
- -1 Behændighed
- +4 Udholdenhed
- +0 Intelligens
- +1 Visdom
- +2 Karisma

AFVÆRGESLAG

- -1 Akrobatik (Beh)
- +5 Atletik (Sty)
- +2 Bedrag (Kar)
- +1 Dyretække (Vis)
- -1 Fingerfærdighed (Beh)
- +1 Forståelse (Vis)
- +2 Historie (Int)
- +2 Intimidering (Kar)
- +1 Medicin (Vis)
- +0 Mystik (Int)
- +0 Natur (Int)
- +3 Opfattelse (Vis)
- +2 Optræden (Kar)
- +4 Overtalelse (Kar)
- +0 Religion (Int)
- -1 Snige (Beh)
- -1* Undersøgelse (Int)
- +1 Vildmarksliv (Vis)

*Se dit udstyr.

EVNER

17

RK

-1

INITIATIV

10m

FART

Maksimal Livspoint 12

NUVÆRENDE LIVSPPOINT

MIDLERTIDIGE LIVSPPOINT

Total 1t10

LIVSPPOINTTERNINGER

LYKKEDES ○○○○

FEJLEDE ○○○○

DØDSKAMP

NAVN

BONUS

SKADE/TYPE

Tohåndsøkse +5 1t12 + 3 skarp

Kastespyd* +5 1t6 + 3 spids

*Du kan kaste et kastespyd 10 meter, eller op til 35 meter med ulempe til dit angrebslag.

ANGREB & FORMULARER

Jeg får andre til at føle sig vigtige og skønne med min smiger. Jeg hader at blive beskidt, og jeg vil hellere dø end at overnatte under usle forhold.

PERSONLIGHEDSTRÆK

Ansvarlighed. Det er en adeligs pligt at beskytte almenheden og ikke træde den under fode.

IDEALER

Min tohåndsøkse er gået i arv i min familie, og er uden sidestykke det mest dyrebare jeg ejer.

RELATIONER

Jeg har svært ved at modstå rigdomme, især guld. Med rigdom kan jeg genoprette mit eftermæle.

BRISTER

Fornyeede kræfter. Du har en kilde af udholdenhed du kan trække på når du er blevet såret. Du kan bruge en bonushandling til at genvinde 1t10 + dit niveau i livspoint.

Når du har brugt dette særpræg, kan du først bruge det igen efter at have gennemført et kort eller langt hvil.

Kampstil (forsvar). Du får +1 til din RK når du bærer rustning. Denne bonus er allerede regnet med i din RK her i skemeat.

Privilegeret position. Folk har en tendens til at være positivt stemt overfor dig, takket være din adelige stand. Du er altid velkommen i højtstående kredse, og andre går ud fra at du har ret til at færdes hvor du gør. Almenheden strækker sig til det yderste for at imødekomme dine behov og undgå at gøre dig misfornøjet. Andre højbårne behandler dig som et jævnbyrdigt medlem af de højere sociale lag. Du kan komme i audiens hos den lokale adel hvis behovet skulle opstå.

13

PASSIV VISDOM (OPFATTELSE)

Færdigheder. Alle rustninger, skjolde, alle simple våben, krigsvåben, kortspil
Sprog. Alment, dragon, dværg

ØVRIGE FÆRDIGHEDER & SPROG



Ringbrynje,* tohåndsøkse, 3 kastespyd, rygsæk, tæppe, fyrstøj, 2 dagsrationer, vandskind, et sæt fint tøj, signetring, slægtebog

*Når du bærer denne rustning udgør den en ulempe for dine slag med Behændighed (Snige).

UDSTYR

SÆRPRÆG OG KARAKTERTRÆK

MENNESKE

Blandt de almindelige racer er menneskenes den yngste. Menneskene ankom sent til verdens store scene, og sammenlignet med dværge, elvere og drager lever de korte liv. Men de er Rigeres grundlæggere, sejrherre og pionerer, og de mest tilpasningsdygtige og ambitiøse blandt de almindelige racer.

Når menneskene først slår sig ned et sted, er det for at blive. De bygger byer og skaber kongedømmer der kan bestå i århundreder. De lever i nuet - hvilket gør dem velegnede til livet som eventyrer - men de lægger også planer for fremtiden i håbet om at skabe sig et eftermæle.

De menneskelige kulturer er meget forskelligartede. Beklædning, arkitektur, kogekunst, musik og litteratur er vidt forskellige i egnene omkring Neverwinter i den nordvestlige del af De Glemte Riger og deres modstykke Turmis eller Impiltur fjernt mod øst. Menneskers fysiske træk bærer præg af de første menneskers migrationer, på en sådan måde at menneskene i Neverwinter repræsenterer alle tænkelige træk og kulører.

Menneskenes kulturer er så mangfoldige og forskellige at det er vanskeligt at pege på typiske menneskenavne. Nogle menneskelige forældre giver deres børn fremmedsprogede navne, som dværge- og elvernavne (udtalt mere eller mindre korrekt). Almindelige navne varierer meget mellem kulturer. Du kan hedde Haseid (Calishit), Kerri (Chondataner), Kosef (Damaraner), Amafrey (Illuskaner), So-Kehur (Mulaner), Madislak (Rasheminer), Mei (Shou), or Salazar (Turmeser).

KRIGER

Krigeren er en af de mest alsidige klasser i DUNGEONS & DRAGONS. Riddere på heltetogt, krigsførende herremænd, kongelige duelister, elitesoldater, hårdføre lejesvende og røverkonger - som krigere deler de en uforlignelig ekspertise i brugen af våben og rustninger, og omfattende viden om kampkunst. De har døden tæt inde på livet, både når de forårsager den og når de står ansigt til ansigt med den.

BAGGRUND

Din familie kender til rigdom, magt og begunstigelse. Under Neverwinters velmagtsdage var dine forældre greve og grevinde af Kolling Bjerg, et stort gods i bakkerne nordøst for byen. Men Mount Horten gik i udbrud for tredive år siden, raserede Neverwinter og slettede Kolling Bjerg fra landkortet. I stedet for at vokse op på et gods blev du opfostret i et lille men komfortabelt hus i Waterdeep. Nu hvor du er voksen, står du ikke til at arve andet end en betydningsløs titel.

Personligt mål: Gør Phandalin civiliseret. Du er skabt til andet og mere end at være herre af ingenting. Takket være vulkanen giver det ikke megen mening at genoprette Kolling Bjerg. Men i løbet af de seneste tre-fire år har hårdføre nybyggere slået sig ned ved en nærtliggende ruin: den gamle by Phandalin som blev udplyndret af orker for femhundrede år siden. Phandalin har tydeligvis brug for én der kan kultivere stedet —én der tør tage tøjlerne og bringe lov og orden til byen. Én som dig.

Der er andre der har fået samme idé. En ridder ved navn Sildar Salvinter satte for nyligt kurs mod Phandalin i selskab med en dværg ved navn Gundren Klippegænger. Deres plan er at genfinde en ældgammel mine og genoprette Phandalin som et civiliseret samlingspunkt for rigdom om vækst. Salvinter bør være villig til at hjælpe dig, eftersom I har samme mål.

Moral: Lovlydig neutral. Det er altafgørende at sikre lov og orden, om så det kræver en jernnæve. Adelen er forpligtet gennem ære og tradition til at beskytte folket fra indre og ydre trusler. Et velorganiseret samfund tillader aldrig kaos at slå rod.

HØJERE NIVEAUER

Efterhånden som spillet skrider frem og du overvinder udfordringer, optjener du erfaringspoint (EP), som beskrevet i regelbogen.

For hvert niveau du stiger, får du yderligere 1 Livspointterning og lægger 1t10 + 2 til dine maksimale livspoint.

2. NIVEAU: 300 EP

Flere handlinger. Du kan presse dig selv ud over dine grænser for et kort øjeblik. Du kan tage en ekstra handling ud over din normale handling og din eventuelle bonushandling.

Når du har brugt dette særpræg én gang, skal du gennemføre et kort eller langt hvil før du bruge det igen.

3. NIVEAU: 900 EP

Forbedrede kritiske slag. Dine angreb med våben forårsager et kritisk slag hvis du slår 19 eller 20.

4. NIVEAU: 2,700 EP

Forbedret egenskab. Din styrke stiger til 18, med følgende virkninger:

- Din justering for Styrke stiger til +4.
- Din angrebsbonus og din skade for Styrkebaserede angreb, som med tohåndsøkse og kastespyd, stiger med 1.
- Din justering til afværgeslag for Styrke stiger med 1.
- Din justering til Atletik stiger med 1.

5. NIVEAU: 6,500 EP

Flere angreb. Når du bruger handlingen angreb i din tur, kan du foretage to angreb i stedet for et.

Færdighedsbonus. Din færdighedsbonus stiger til +3, med følgende virkninger:

- Din angrebsbonus stiger med 1 for våben du har færdighed i.
- Din justering til afværgeslag og din justering til evner du har færdighed i (markeret med ●) stiger med 1.
- Din passive Visdom (Opfattelse) stiger med 1, fordi din evne Opfattelse stiger med 1.

OPGRADÉR DIN RUSTNING

Du kan bruge dine fundne skatte til at købe bedre rustninger. Regelbogen indeholder lister over rustninger og andet udstyr.

KARAKTERENS NAVN

Klerik 1
KLASSE & NIVEAU
Bakkeværg
RACE

Soldat
BAGGRUND
Neutral god
MORAL
ERFARINGSPOINT

STYRKE
+2
14

BEHÆNDIGHED
-1
8

UDHOLDENHED
+2
15

INTELLIGENS
+0
10

VISDOM
+3
16

KARISMA
+1
12

INSPIRATION

+2 FÆRDIGHEDSBONUS

AFVÆRGESLAG

- +2** Styrke
- 1** Behændighed
- +2** Udholdenhed
- +0** Intelligens
- +5** Visdom
- +3** Karisma

EVNER

- 1** Akrobatik (Beh)
- +4** Atletik (Sty)
- +1** Bedrag (Kar)
- +3** Dyretække (Vis)
- 1** Fingerfærdighed (Beh)
- +3** Forståelse (Vis)
- +0** Historie (Int)
- +3** Intimidering (Kar)
- +5** Medicin (Vis)
- +0** Mystik (Int)
- +0** Natur (Int)
- +3** Opfattelse (Vis)
- +1** Opræden (Kar)
- +1** Overtalelse (Kar)
- +2** Religion (Int)
- 1*** Snige (Beh)
- +0** Undersøgelse (Int)
- +3** Vildmarksliv (Vis)

*Se dit udstyr.

18
RK

-1
INITIATIV

7m
FART

Maksimal Livspoint **11**

NUVÆRENDE LIVSPPOINT

MIDLERTIDIGE LIVSPPOINT

Total **1t8**

LIVSPPOINTTERNINGER

LYKKEDES

FEJLEDE

DØDSKAMP

ANGREB & FORMULARER

NAVN	BONUS	SKADE/TYPE
Stridshammer	+4	1t8 + 2 stump
Håndøkse*	+4	1t6 + 2 skarp

*Du kan kaste en håndøkse 5 meter, eller op til 20 meter med ulempe til dit angrebslag.

Magiske tricks. Du kender Lys, Hellig ild og Mirakel, og kan kaste dem ubegrænset. Formularerne findes i regelbogen.

Magisk kraft. Du kan kaste 2 af dine forberedte formularer på 1. niveau.

Forberedte formularer. Du forbereder 4 formularer af 1. niveau fra klerikformularerne i regelbogen, som du herefter kan kaste. Derudover har du altid forberedt 2 formularer fra dit domæne: Velsigne og Hele sår.

Jeg er altid høflig og viser respekt. Jeg stoler ikke på min mavefornemmelse, og har det med at vente på at andre tager foringen.

PERSONLIGHEDSTRÆK

Respekt. Alle fortjener at blive behandlet med værdighed og høflighed.

IDEALER

Jeg har 3 fætre – Gundren, Tharden og Nundro Klippegænger – mine elskede venner og klanfæller.

RELATIONER

I hemmelighed spekulerer jeg på, om guderne overhovedet bekymrer sig om os dødelige.

BRISTER

13 PASSIV VISDOM (OPFATTELSE)

Færdigheder. Alle rustninger, skjolde, alle simple våben, stridsøkser, håndøkser, hamre, stridshammer, kortspil, mureværktøj, fartøjer (land)

Sprog. Alment, dværg

Murværkskyndig. Når du bruger din Intelligens (Historie) til at undersøge oprindelsen af murværk, betragtes du som kyndig i Historie og skal lægge det dobbelte af din færdighedsbonus til dit slag

ØVRIGE FÆRDIGHEDER & SPROG

UDSTYR

Ringbrynje*, skjold, stridshammer, 2 håndøkser, helligt symbol, rygsæk, brækjern, hammer, 10 stålspigre med ring, 10 fakler, fyrtøj, 10 dagsrationer, vandskind, 15 meter hamper, mureværktøj, daggert taget som trofæ fra en nedkæmpet fjende, et sæt spillekort, et sæt almindeligt tøj, pung, gradsdistinktion (sergent)

*Når du bærer denne rustning udgør den en ulempe for dine slag med Behændighed (Snige).

Formularegenskab. Din formularegenskab er Visdom. Sværhedsgraden i at modstå dine formularer er 13. Din bonus til formularangreb er +5. Reglerne for at kaste dine formularer findes i regelbogen.

Livets discipel. Dine helende formularer er særdeles effektive. Når du øger et væsens livspoint med en formular af 1. niveau eller højere, genvinder væsnet yderligere livspoint svarende til 2 + formularens niveau.

Mørkesyn. I svagt lys er dit syn lige så godt som ved højlys dag, inden for en radius af 20 meter. Inden for samme radius ser du i mørke som om det var svagt lys. Du kan ikke skelne farver i mørke, kun gråtoner.

En dværgs modstandskraft. Du har fordel når du skal prøve din modstandskraft imod gift, og du er modstandsdygtig overfor skade fra gift.

En dværgs udholdenhed. Dine maksimale livspoint er forøget med 1, og forøges med yderligere 1 hver gang du stiger et niveau (er inkluderet her i skemaet).

Sergent i lejetropper. Du fungerede som officer af lav rang i Mintarns lejetropper, en position der stadig giver dig visse fordele. Selvom du ikke er i aktiv tjeneste, anerkender Mintarns soldater din autoritet og indflydelse, og vil adlyde dig hvis de er af lavere rang. Du har mulighed for at rekvirere almindeligt udstyr og heste til midlertidig brug. Du har også adgang til lejetroppers lejre og fæstninger.

SÆRPREG OG KARAKTERTRÆK

DVÆRG

Kongeriger indhyllet i forhistorisk storhed, haller udhugget i bjergets rod, hakker og hamres ekko i miner og glødende esser, troskab til klan og tradition, og had til goblin og ork – disse fællestræk arver enhver dværg.

De modige og hårdføre dvæрге er kendt som dygtige krigere og for deres minedrift og håndværk i sten og metal. De kan blive over 400 år gamle, og de ældste husker ofte en meget anderledes verden.

Dvæрге er robuste og modstandsdygtige, som deres elskede bjerge, og klarer sig igennem århundreder med stoisk udholdenhed. En dværg er beslutsom og loyal, holder ord og er dedikerede, nogle gange grænsende til stædighed.

I De Glemte Riger kaldes dit folk for bakkedvæрге. De bebor fjerne kongeriger i det sydlige, og blander sig typisk ikke i menneskenes anliggender. Skjolddværgene er deres brødre i nord, stærke, hårdføre og tilvænnet et bistert liv i barske egne. For år tilbage flyttede du til dette nordlige rige.

Drengnavne: Adrik, Baern, Brottor, Dain, Darrak, Eberk, Einkil, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Rurik, Taklinn, Thoradin, Tordek, Traubon, Travok, Veit, Vondal

Pigenavne: Amber, Artin, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra

Dværgeklaser: Krigshammer, Kraftambolt, Dankil, Frostskæg, Gorunn, Jernnæve, Loderr, Strakeln, Torunn, Ungart

KLERIK

En Klerik er bindeled mellem de dødeliges verden og gudernes overjordiske planer. Klerikker stræber efter at leve i deres guds billede, og er lige så forskellige som de guder, de tjener. En klerik er besjælet med guddommelig magi, og er mere end blot præst eller tempeltjener.

Guddommeligt domæne. Du tapper magi fra et guddommeligt domæne – en magisk kraft knyttet til din gud. Dit domæne giver dig adgang til visse formularer der altid er forberedte, såsom velsignelse og hele sår.

Dit domæne er Liv, som er forbundet til mange af de gode guder. Din gud, Marthammor Duin, er dværgenes gud for vandringsmænd, rejse og udstødte – de der rejser blandt fremmede, i fremmede lande. Dvæрге der ønsker hans beskyttelse bærer hans hellige symbol – en støve under en opretstående stridskølle – i en halskæde, ofte af sølv eller jern.

BAGGRUND

Du er uddannet som soldat på øen Mintarn. Du rejste til Neverwinter som en del af et kompagni lejesoldater, der tjener som både hær og byvagt. Gradvist blev du skuffet over dine soldaterkammerater der syntes at udnytte deres autoritet på bekostning af de indbyggere, de var hyret til at beskytte. Det hele kulminerede for nylig, da du nægtede at adlyde en ordre der gik din samvittighed imod. Du blev suspenderet fra aktiv tjeneste, men fik lov at beholde din rang og tilknytning til lejetropperne. Lige siden har du viet dit liv til din gud.

Personligt mål. Giv Brændemærkerne en lærestreg. Du har hørt at Daran Edelmann i byen Phandalin leder efter modige, principfaste folk der kan give en flok bøller en lærestreg. Disse banditter, Brændemærkerne, har spillet med musklerne i Phandalin som dine kammerater gjorde det i Neverwinter. Det er en værdig opgave at sætte en stopper for deres slyngelstreger.

Moral. Neutral god. Din samvittighed vil lede dig til at gøre hvad der er rigtigt, ikke loven eller autoriteterne. Magt skal bruges til gavn for alle, ikke til at undertrykke de svage.

HØJERE NIVEAUER

Efterhånden som spillet skrider frem og du overvinder udfordringer, optjener du erfaringspoint (EP), som beskrevet i regelbogen.

For hvert niveau du stiger, får du yderligere 1 Livspointterning og lægger 1t8 + 3 til dine maksimale livspoint.

Du får adgang til flere formularer når du stiger i niveau. Du kan forberede et antal formularer svarende til dit niveau + din Visdomsjustering som vist i tabellen nedenfor. Du kan også kaste flere formularer.

FORMULARER TIL RÅDIGHED

—MAGISK KRAFT PR

FORMULARNIVEAU—

NIVEAU	FORBEREDTE FORMULARER	1.	2.	3.
2.	5	3	—	—
3.	6	4	2	—
4.	8	4	3	—
5.	9	4	3	2

2. NIVEAU: 300 XP

Kanalisér guddommelighed. Du kan kanalisere energi direkte fra din gud og give næring til en af to magiske effekter: Bortmane udød eller Bevar liv. Når du bruger Kanalisér guddommelighed, kræver det at du bruger en handling og viser dit hellige symbol. Derefter vælger du hvilken effekt du vil udføre. Du kan først bruge Kanalisér guddommelighed igen når du har gennemført et kort eller langt hvil.

Bortmane udød. Når du bruger Bortmane udød, skal alle udøde inden for 9 meter, der kan se eller høre dig, prøve deres afværge slag for Visdom (SG 13). Fejler væsnet er det bortmanet i 1 minut, eller indtil det tager skade.

Et bortmanet væsen skal bevæge sig så langt væk fra dig som muligt og kan ikke af egen vilje bevæge sig til et område inden for 9 meter af dig. Væsnet kan ikke udføre en reaktion. Væsnet kan kun bruge handlingen Spurt eller prøve at bryde ud af en effekt der forhindrer det i at bevæge sig. Hvis væsnet ikke kan flytte sig, kan det bruge Udvide.

Bevar liv. Når du bruger Bevar liv, vælger du et eller flere væsner inden for 9 meter, og fordeler op til 10 livspoint imellem dem. Denne egenskab kan kun restituere et væsen op til halvdelen af dets maksimale livspoint. På 3. niveau kan du fordele 15 livspoint, 20 på 4. niveau og 25 på 5. niveau.

3. NIVEAU: 900 EP

Formularer. Du kan nu forberede og kaste formularer af 2. niveau. Udover de formularer du vælger at forberede, har du altid forberedt yderligere 2 domæneformularer: Mindre restitution og Gejstligt våben.

4. NIVEAU: 2,700 EP

Formularer. Du lærer et Magisk trick for klerikker.

Forbedret egenskab. Din Visdom stiger til 18, med følgende virkninger:

- Din justering for Visdom stiger til +4
- Sværhedsgraden i at modstå dine formularer og din Bortmane udød stiger med 1.
- Din bonus til formularangreb stiger med 1.
- Dit afværge slag for Visdom stiger med 1.
- Dine Visdombaserede evner stiger med 1.
- Din passive Visdom (Opfattelse) stiger med 1, fordi din evne Opfattelse stiger med 1.

5. NIVEAU: 6,500 EP

Formularer. Du kan nu forberede og kaste formularer af 3. niveau. Udover de formularer du vælger at forberede, har du altid forberedt yderligere 2 domæneformularer: Ledestjerne og Genoplive.

Færdighedsbonus. Din færdighedsbonus stiger til +3, med følgende virkninger:

- Din bonus til formularangreb og angreb med våben du har færdighed i stiger med 1.
- Sværhedsgraden i at modstå dine formularer og din Bortmane udød stiger med 1.
- Din justering til afværge slag og din justering til evner du har færdighed i (markeret med ●) stiger med 1.

Udslet udød. Når en udøds afværge slag fejler imod din Bortmane udød, udslettes væsnet hvis dets udfordringsniveau er ½ eller lavere.

OPGRADÉR DIN RUSTNING

Du kan bruge dine fundne skatte til at købe bedre rustninger. Regelbogen indeholder lister over rustninger og andet udstyr.

KARAKTERENS NAVN

Tyv 1

KLASSE & NIVEAU

Rapfodspebling

RACE

Kriminel

BAGGRUND

Neutral

MORAL

SPILLERENS NAVN

ERFARINGSPOINT

STYRKE

-1

8

BEHÆNDIGHED

+3

16

UDHOLDENHED

+1

12

INTELLIGENS

+1

13

VISDOM

+0

10

KARISMA

+3

16

INSPIRATION

+2

FÆRDIGHEDSBONUS

- 1 Styrke
- +5 Behændighed
- +1 Udholdenhed
- +3 Intelligens
- +0 Visdom
- +3 Karisma

AFVÆRGESLAG

- +5 Akrobatik (Beh)
- 1 Atletik (Sty)
- +5 Bedrag (Kar)
- +0 Dyretække (Vis)
- +5 Fingerfærdighed (Beh)
- +0 Forståelse (Vis)
- +1 Historie (Int)
- +3 Intimidering (Kar)
- +0 Medicin (Vis)
- +1 Mystik (Int)
- +1 Natur (Int)
- +0 Opfattelse (Vis)
- +5 Optræden (Kar)
- +3 Overtalelse (Kar)
- +1 Religion (Int)
- +7 Snige (Beh)
- +3 Undersøgelse (Int)
- +0 Vildmarksliv (Vis)

*Se dit udstyr.

EVNER

14

RK

+3

INITIATIV

7m

FART

Maksimal Livspoint 9

NUVÆRENDE LIVSPPOINT

MIDLERTIDIGE LIVSPPOINT

Total 1t8

LIVSPPOINTTERNINGER

LYKKEDES

FEJLEDE

DØDSKAMP

NAVN

BONUS

SKADE/TYPE

Kortsværd

+5

1t6 + 3 spids

Kortbue*

+5

1t6 + 3 spids

*Du kan affyre din kortbue 25 meter, eller op til 95 meter med ulempe til dit angrebsslag.

Snigangreb. Når du rammer et væsen med et Behændighedsbaseret angreb (eksempelvis med dit kortsværd eller din kortbue) og du har fordel til dit angrebsslag, kan du vælge at give 1t6 ekstra skade, en gang i løbet af din tur. Det samme gælder hvis væsnet er flankeret af en kampdygtig fjende inden for 1½ meter. Du kan ikke give ekstra skade hvis du har ulempe til dit slag.

ANGREB & FORMULARER

10

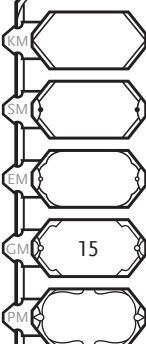
PASSIV VISDOM (OPFATTELSE)

Færdigheder. Lette rustninger, simple våben, let armbrøst, langsværd, kårde, kortsværd, tyveværktøj, kortspil, tømmerværktøj

Sprog. Alment, pebling

Ekspertise. Når du slår for Behændighed (Snige) eller for at bruge tyveværktøj, fordobles din færdighedsbonus. Denne fordel er inkluderet i din bonus til Snige.

ØVRIGE FÆRDIGHEDER & SPROG



Kortsværd, kortbue, 20 pile, læderrustning, tyveværktøj, rygsæk, klokke, 5 stearinlys, brækjern, hammer, 10 stålspigre med ring, 15 meter hampereb, afskærmet lanterne, 2 flasker olie, 5 dagsrationer, fyrtøj, vandskind, et sæt almindeligt mørkt tøj inklusive hætte, pung

UDSTYR

Jeg lægger aldrig planer, men jeg er god til at finde løsninger hen ad vejen. Hvis du vil have mig til at gøre noget, skal du bare sige at du ikke tror på jeg kan.

PERSONLIGHEDSTRÆK

Relationer. Jeg er loyal overfor mine venner, ikke et eller andet ideal. Alle andre kan for min skyld krydse floden Styx.

IDEALER

Qelline Ellegren, min tante, har en gård i Phandalin. Hun får altid nogle af mine tyvekoster.

RELATIONER

Min tante må aldrig få at vide hvilke ugerninger jeg har gjort i min tid som medlem af Brændemærkerne.

BRISTER

Tyvesprog. Du kan tale tyvesprog, en blanding af dialekt, slang og kodesprog som gør dig i stand til at afgive skjulte beskeder i tilsyneladende ordinære samtaler. Du kender også en række hemmelige tegn og symboler som bruges til at videregive simple, korte beskeder - som at et område er usikkert, at der er gemt værdigenstande i nærheden eller hvorvidt folk i et område udgør let bytte eller yder tilflugt for nødstedte tyve.

Heldig. Når terningen viser en 1'er på dine angrebs-, afværge og egenskabsslag, må du slå terningen om. Du skal beholde dit nye slag.

Modig. Du har fordel til afværgeslag imod at blive panisk.

En peblings smidighed. Du kan bevæge dig igennem en plads der er optaget af et væsen der er en størrelse større end dig.

Medfødt snigeevne. Du kan forsøge at gemme dig når du står i skjul bag et væsen der er mindst en størrelse større end dig.

Forbryderisk forbindelse. Du har en forbindelse der kan sætte dig i kontakt med et netværk af kriminelle. Du ved hvordan du udveksler beskeder med din forbindelse, selv over længere afstande; du kender de lokale budbringere, korrupte karavaneførere og skumle sømænd der kan overbringe dine beskeder. Du kan afsætte hemmeligheder og tyvegods til din forbindelse til gengæld for penge eller oplysninger.

SÆRPREG OG KARAKTERTRÆK

PEBLING

De fleste peblings mål med tilværelsen er at nyde hjemmets trygge rammer: et sted at leve i ro og mag, langt fra monstre og stridende hære; En knitrerende ild og et godt måltid mad; dertil gode samtaler og noget godt at drikke. Men selvom nogle peblinge lever deres liv i isolerede bondesamfund, finder andre sammen i omrejsende grupper, forført af landevejen, den fjerne horisont og håbet om at få nye lande og fremmede kulturers vidundere at se. Selv disse vandringsmænd elsker fred, mad og hjemmets arne, skønt et hjem for dem kan være en hestevogn der danser af sted ad en gammel grusvej.

De lavstammede peblinge overlever i en verden fuld af større væsner ved at undgå at tiltrække sig opmærksomhed, eller i det mindste undgå at vække forargelse. De er kun en meter høje, og harmløse i fremtoning, hvilket har gjort dem i stand til at overleve i rigers skygge og på kanten af krige og politiske stridigheder i århundreder. De er optagede af basale behov og simple glæder, og finder ingen grund til selvhævdende adfærd.

Peblinge er muntre og elskværdige folk. De værdsætter familiens og venskabsbånd og et trygt og godt hjem, og nærer sjældent drømme om storhed. Selv eventyrerne iblandt dem er drevet af venskab, vandrelyst, nysgerrighed og sammenhold.

En pebling har et fornavn, et familienavn og nogle gange et kælenavn. Familienavne er ofte kælenavne der har hængt ved i en grad at de er blevet videreført gennem generationer.

Drengenavn: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby

Pigenavn: Andry, Bri, Callie, Cora, Eufemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Serafina, Shaena, Trym, Vani, Verna

Familienavn: Kratsamler, Godtønde, Grønflaske, Højbjerg, Bakkestyrt, Enggalge, Teblad, Tornblomme, Stenstøder, Nedergren

TYV

Tyve bruger snilde, listighed og deres modstanders svage punkter til at få overtaget i en given situation. De har en særlig evne til at finde en løsning på ethvert problem.

BAGGRUND

Byen Phandalin er rejst oven på ruinerne af en ældre bosættelse der har stået forladt i femhundrede år, indtil hårdføre nybyggere slog sig ned i området for nogle år siden. Du blev draget til Phandalin af rygter om guld- og platinårer i forbjergene tæt på byen - ikke for at blive minegraver, men for at plyndre dem der ramte en åre. Du sluttede dig til en bande kaldet Brændemærkerne og tjente udmærket som indbrudstyv, håndlanger og hælær.

Men du må have skabt dig en fjende blandt Brændemærkerne. Nogen satte en fælde op for dig, og fik overbevist Brændemærkernes leder — en magiker ved navn Glasstav — om at slå dig ihjel. Du undslap med nød og næppe, takket være Tymora, lykkens gudinde. Du forlod Phandalin uden en klink på lommen, kun bærende på dit uundværlige tyveværktøj.

Personligt mål: Tag hævn. Nogen blandt Brændemærkerne var tæt på at få dig dræbt, og du ville gerne vide hvem det var. Og så vil du tage hævn — på vedkommende, på Glasstav, måske på alle Brændemærkerne. Du har fået et tip der måske kan hjælpe dig videre: En person ved navn Halia Tornby er også ude efter Brændemærkerne. Hun bor i Phandalin, og ved at opspore hende risikerer du at støde ind i Brændemærkerne, der stadig er ude efter dig.

Moral: Neutral. Du handler ud fra hvad der tjener dig bedst i den enkelte situation. Du har gjort ting, du ikke er stolt af, og du føler dig ikke forpligtet til at gøre verden til et bedre sted. Men du er heller ikke interesseret i at få andre til at lide eller gøre tingene værre end de allerede er.

HØJERE NIVEAUER

Efterhånden som spillet skrider frem og du overvinder udfordringer, optjener du erfaringspoint (EP), som beskrevet i regelbogen.

For hvert niveau du stiger, får du yderligere 1 Livspointterning og lægger 1t8 + 1 til dine maksimale livspoint.

2. NIVEAU: 300 EP

Snedig handling. Din snilde og smidighed gør det muligt for dig at handle og flytte dig hurtigt. Du kan tage en bonushandling i hver af dine ture i kamp. Denne handling kan bruges til at udføre Spurt, Frigøre og Gemme.

3. NIVEAU: 900 EP

Klatretyv. Du har lært at klatre så hurtigt at det ikke længere koster dig ekstra bevægelse at klatre. Den længde du kan springe i et længdespring med tiløb forøges desuden med et antal meter svarende til en tredjedel af din justering for Behændighed.

Raske hænder. Du kan bruge din bonushandling fra Snedig handling til at slå for Behændighed (Fingerfærdighed), udføre handlingen Brug en genstand eller bruge dit tyveværktøj i et forsøg på at afmontere en fælde eller åbne en lås.

Snigangreb. Din skade med dit særpræg Snigangreb stiger fra 1t6 til 2t6.

4. NIVEAU: 2,700 EP

Forbedret egenskab. Din Behændighed stiger til 18, med følgende virkninger:

- Din justering for Behændighed stiger til +4.
- Din angrebsbonus og din skade for Behændighedsbaserede angreb, som med kortsværd og kortbue, stiger med 1.
- Din justering til afværgeslag for Behændighed stiger med 1.
- Dine Behændighedsbaserede evner stiger med 1.
- Din rustningsklasse stiger med 1 når du bærer let eller ingen rustning.
- Dit initiativ stiger med 1.

5. NIVEAU: 6,500 EP

Færdighedsbonus. Din færdighedsbonus stiger til +3, med følgende virkninger:

- Din angrebsbonus stiger med 1 for våben du har færdighed i.
- Din justering til afværgeslag og din justering til evner du har færdighed i (markeret med ●) stiger med 1. Dit særpræg Ekspertise medfører at din bonus til Snige og brugen af tyveværktøj i stedet stiger med 2.

Snigangreb. Din skade med dit særpræg Snigangreb stiger fra 2t6 til 3t6.

Unaturlig undvigelse. Når en angriber du kan se, rammer dig med et angreb, kan du bruge din reaktion til at halvere angrebets skade imod dig.

OPGRADÉR DIN RUSTNING

Du kan bruge dine fundne skatte til at købe bedre rustninger. Regelbogen indeholder lister over rustninger og andet udstyr.

KARAKTERENS NAVN

Magiker 1

KLASSE & NIVEAU

Højveler

RACE

Ministrant

BAGGRUND

Kaotisk god

MORAL

SPILLERENS NAVN

ERFARINGSPOINT

STYRKE

+0

10

BEHÆNDIGHED

+2

15

UDHOLDENHED

+2

14

INTELLIGENS

+3

16

VISDOM

+1

12

KARISMA

-1

8

INSPIRATION

+2

FÆRDIGHEDSBONUS

- AFVÆRGESLAG
- +0 Styrke
 - +2 Behændighed
 - +2 Udholdenhed
 - +5 Intelligens
 - +3 Visdom
 - 1 Karisma

- +2 Akrobatik (Beh)
- +0 Atletik (Sty)
- 1 Bedrag (Kar)
- +1 Dyretække (Vis)
- +2 Fingerfærdighed (Beh)
- +3 Forståelse (Vis)
- +3 Historie (Int)
- 1 Intimidering (Kar)
- +1 Medicin (Vis)
- +5 Mystik (Int)
- +3 Natur (Int)
- 1 Optræden (Kar)
- 1 Overtalelse (Kar)
- +5 Religion (Int)
- +2 Snige (Beh)
- +5 Undersøgelse (Int)
- +1 Vildmarksliv (Vis)

*Se dit understyr.

EVNER

12

RK

+2

INITIATIV

10m

FART

Maksimal Livspoint 8

NUVÆRENDE LIVSPPOINT

MIDLERTIDIGE LIVSPPOINT

Total 1t6

LIVSPPOINTTERNINGER

LYKKEDES

FEJLEDE

DØDSKAMP

NAVN

BONUS

SKADE/TYPE

Kortsværd

+4

1t6 + 2 spids

Magiske tricks. Du kender *Magikerens hånd*, *Taskenspilleri*, *Froststråle* og *Stød*, og kan kaste dem ubegrænset.

Magisk kraft. Du kan kaste 2 af dine forberedte formularer på 1. niveau.

Forberedte formularer. Du forbereder 4 formularer af 1. niveau fra din formularbog, som du herefter kan kaste.

Formularbog. Du har en formularbog indeholdende disse 1. niveau formularer: *Flammende hænder*, *Sanse magi*, *Magisk rustning*, *Magiske pile*, *Skjold* og *Søvn*. Formularerne er beskrevet i regelbogen.

ANGREB & FORMULARER

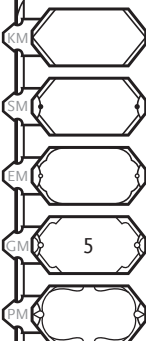
13

PASSIV VISDOM (OPFATTELSE)

Færdigheder. Daggert, dartpile, lette armbrøster, langbuer, langsværd, stave, kortbuer, kortsværd, slynger

Sprog. Alment, elver, dragon, dværg, goblin

ØVRIGE FÆRDIGHEDER & SPROG



Kortsværd, komponenttaske, formularbog, rygsæk, blæk, blækpen, 10 ark pergament, lille kniv, historisk leksikon, helligt symbol, bønnebog, et sæt almindeligt tøj, pung

UDSTYR

Jeg anvender flerstavelsesord for at fremstå lærd. Og så har jeg opholdt mig i templet så længe at jeg har glemt hvordan man omgås andre på en uformel måde.

PERSONLIGHEDSTRÆK

Viden. Viden er vejen til magt og ophøjelse af selvet.

IDEALER

Jeg bærer på en almanak der indeholder mit livsværk. Der findes ikke den krypt der er sikker nok til at bevare den.

RELATIONER

Jeg er villig til at gøre næsten hvad som helst for at afsløre hemmeligheder der kan hjælpe mig i mine studier.

BRISTER

Formularegenskab. Din formularegenskab er Intelligens. Sværhedsgraden i at modstå dine formularer er 13. Din bonus til formularangreb er +5. Reglerne for at kaste dine formularer findes i regelbogen.

Magisk restitution. Du kan genvinde en del af din magiske kraft ved at læse i din formularbog. Én gang om dagen under et kort hvil kan du vælge at genvinde opbrugt magisk kraft med et samlet niveau svarende til halvdelen af dit niveau som magiker (rundet op).

Mørkesyn. I svagt lys er dit syn lige så godt som ved højlys dag, inden for en radius af 20 meter. Inden for samme radius ser du i mørke som om det var svagt lys. Du kan ikke skelne farver i mørke, kun gråtoner.

Efterkommer af feer. Du har fordel til afværgeslag imod at blive Domineret og kan ikke påvirkes af magisk søvn.

Trance. Elvere har ikke brug for søvn. I stedet går du ind i en dyb, meditativ tilstand, og er i en tilstand af halv bevidsthed der varer 4 timer og har en virkning svarende til 8 timers søvn.

Ly for de troende. Som en af Oghmas tjenere nyder du dine trosfællers respekt og kan holde ceremonier i Oghmas navn. Du og dine følgesvende kan forvente at modtage gratis heling og omsorg ved enhver kirke, helligdom eller andre steder rejst i Oghmas navn. Dine trosfæller vil tilbyde dig (og kun dig) beskeden kost og logi. Du har desuden forbindelser til Oghmas tempel i Neverwinter, hvor du har bopæl. Når du opholder dig i Neverwinter, kan du regne med præsternes hjælp, så længe det ikke bringer dem i fare.

SÆRPREG OG KARAKTERTRÆK

ELVER

Elvere er et folkeslag af overnaturlig ynde der lever i verdenen uden helt at være en del af den. Deres hjemsteder er præget af himmelsk skønhed, midt i ældgamle skove eller i sølvklædte spir, glimtende af feers ild, hvor blide toner danser gennem luften og milde aromaer dufter i brisen. Elvere elsker natur og magi, kunst og optræden samt musik og poesi.

Elvere kan blive over 700 år gamle. De er oftere underholdt end oprevne og har mere hang til nysgerrighed end grådighed. De lader sig sjældent påvirke af ubetydelige begivenheder, og løser helst deres problemer med diplomati og kompromiser, før de eskalere til voldelige udgydelser.

De fleste elvere bor i små landsbyer skjult i skovenes træer. Deres kontakt til omverdenen er begrænset, skønt få elvere har gjort det til deres levevej at bytte håndfremstillede varer for metaller, som de ikke selv har nogen interesse i at udvinde.

I De Glemte Riger kaldes dit folk for solelvære, og sjældnere guldelvære eller daggryselvære. Solelvære har bronzefarvet hud, sort, gyldenblondt eller kobberfarvet hår og gyldne, sølverne eller sorte øjne. De er mere tilbagetrukne end den anden gren af højelvære, måneelvære, men du er kaldet af Oghma til at færdes blandt andre folkeslag, og ikke i din slægts fristeder.

Elvere betegnes som børn indtil de erklærer sig for voksne en gang efter deres hundrede års fødselsdag. Indtil da bliver de kaldt ved børnenavne. Når elvere erklærer sig for voksne, vælger de samtidig et voksennavn. Elvere bærer desuden et familienavn der typisk er en sammensætning af elverord. Elvere der færdes blandt andre racer oversætter nogle gange deres familienavn til alment.

Børnenavn: Ara, Bryn, Del, Innil, Lael, Mella, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Syllin, Vall

Voksne mænds navne: Adran, Berrian, Carric, Erevan, Galinndan, Hadarai, Immeral, Paelias, Quarion, Riardon, Soveliss, Theren, Varis

Voksne kvinders navne: Althaea, Bethryna, Caelynn, Ielenia, Leshanna, Meriele, Naivara, Quillathe, Silaqui, Thia, Vadiana, Valanthe, Xanaphia

Familienavne (oversat til alment): Amastacia (Solblomst), Galanodel (Månehvisken), Liadon (Sølvbregne), Meliamne (Egekald), Siannodel (Månebæk), Ilphelkiir (Smykkeblomst)

MAGIKER

Magikere er uovertrufne i brugen af magi. Ved at trække på den magiske kraft der gennemtrænger kosmos, frembringer de flammende eksplosioner, lyn i lysende buer, sansebedrag og tankekontrol. De mest mægtige magikere lærer at se ind i fremtiden, vække dræbte fjender som zombier eller fremmane elementernes ånder fra fjerne planer.

BAGGRUND

Du har dedikeret dit liv til Oghma, indsigtens altseende gud, og har brugt år på at studere multiverset.

Personligt mål: Genindvi det besudlede alter. Din gud har talt til dig under dine trancer, og har sendt dig ud på en ny mission. En goblinstamme har slået sig ned i en gammel ruin, og har døbt stedet Syletandsborgen. Her har de besudlet en helligdom, der engang var viet til Oghma, ved at dedikere helligdommen til goblinernes gud, Maglubiyet. Alteret udgør en fornærmelse mod Oghma der ikke må få lov at vare ved.

Du er overbevist om at Oghma har større planer på dine vegne hvis du kan gennemføre denne opgave. I mellemtiden antyder dine syner at Søster Garaele - præst af Tymora, lykkens gudinde - kan være dig til assistance i byen Phandalin.

Moral: Kaotisk god. Jagten på og tilegnelsen af viden er til gavn for alle. Love og kongeriger er til gavn så længe de tillader viden at blomstre. Der findes ikke værre slyngler end tyranner der ønsker at undertrykke og begrænse viden. Du deler altid din indsigt, og bruger din lærdom til at hjælpe hvor du kan.

HØJERE NIVEAUER

Efterhånden som spillet skrider frem og du overvinder udfordringer, optjener du erfaringspoint (EP), som beskrevet i regelbogen.

For hvert niveau du stiger, får du yderligere 1 Livspointterning og lægger 1t6 + 2 til dine maksimale livspoint.

Du får adgang til flere formularer når du stiger i niveau. Du kan forberede et antal formularer svarende til dit niveau + din Intelligensjustering, som vist i tabellen nedenfor. Du kan også kaste flere formularer mellem hvil.

FORMULARER TIL RÅDIGHED

—MAGISK KRAFT PR.

FORMULARNIVEAU—

NIVEAU FORBEREDTE FORMULARER

		1.	2.	3.
2.	5	3	—	—
3.	6	4	2	—
4.	8	4	3	—
5.	9	4	3	2

UDBYG DIN FORMULARBOG

Hver gang du stiger i niveau, kan du vælge to formularer fra magikerens formularliste i regelbogen og føje dem til din formularbog. Disse formularer skal være på et niveau du kan kaste.

Du kan også finde skriftruller og bøger på dine eventyr der indeholder nye formularer.

Kopier en formular til din bog. Når du finder en magikerformular, kan du føje den til din formularbog. Det kræver at formularen er på et niveau du kan kaste, og at du har tid til at afkode og kopiere formularen.

Det tager 2 timer og koster 50 gm for hvert formularniveau at overføre en formular. Prisen afspejler de materielle komponenter du bruger imens du eksperimenterer med og lærer at mestre formularen samt den særligt fine blæk du skal bruge for at skrive den ned. Når du har brugt den nødvendige tid og betalt omkostningerne, kan du forberede formularen præcis som dine øvrige formularer.

2. NIVEAU: 300 EP

Elementalist. Det tager dig kun 1 time og koster 25 gm pr. formularniveau at overføre en elementarformular til din formularbog.

Modeller formularer. Når du kaster en elementarformular der påvirker andre væsner, kan du vælge et antal væsner du kan se svarende til 1 + formularens niveau. De valgte væsner klarer automatisk deres afværageslag, og hvis de ville have taget halv skade fra formularen, tager de ingen skade.

3. NIVEAU: 900 EP

Formularer. Du kan nu forberede og kaste formularer af 2. niveau.

4. NIVEAU: 2,700 EP

Formularer. Du lærer et nyt Magisk kneb fra magikerens formularliste.

Forbedret egenskab. Din Intelligens stiger til 18, med følgende virkninger:

- Din justering for Intelligens stiger til +4.
- Sværhedsgraden i at modstå dine formularer stiger med 1.
- Din bonus til formularangreb stiger med 1.
- Dit afværageslag for Intelligens stiger med 1.
- Dine Intelligensbaserede evner stiger med 1.

5. NIVEAU: 6,500 EP

Formularer. Du kan nu forberede og kaste formularer af 3. niveau.

Færdighedsbonus. Din færdighedsbonus stiger til +3, med følgende virkninger:

- Din bonus til formularangreb og angreb med våben, du har færdighed i, stiger med 1.
- Sværhedsgraden i at modstå dine formularer stiger med 1.
- Din justering til afværageslag og din justering til evner du har færdighed i (markeret med ●) stiger med 1.
- Din passive Visdom (Opfattelse) stiger med 1, fordi din evne Opfattelse stiger med 1.

Kriger 1

KLASSE & NIVEAU

Folkehelt

BAGGRUND

SPILLERENS NAVN

Menneske

RACE

Lovlydig god

MORAL

ERFARINGSPOINT

KARAKTERENS NAVN

STYRKE

+2

14

BEHÆNDIGHED

+3

16

UDHOLDENHED

+2

15

INTELLIGENS

+0

11

VISDOM

+1

13

KARISMA

-1

9

INSPIRATION

+2 FÆRDIGHEDSBONUS

● +4 Styrke

○ +3 Behændighed

● +4 Udholdenhed

○ +0 Intelligens

○ +1 Visdom

○ -1 Karisma

AFVÆRGESLAG

○ +3 Akrobatik (Beh)

○ +2 Atletik (Sty)

○ -1 Bedrag (Kar)

● +3 Dyretække (Vis)

○ +3 Fingerfærdighed (Beh)

○ +1 Forståelse (Vis)

● +2 Historie (Int)

○ -1 Intimidering (Kar)

○ +1 Medicin (Vis)

○ +0 Mystik (Int)

○ +0 Natur (Int)

● +3 Opfattelse (Vis)

○ -1 Optræden (Kar)

○ -1 Overtalelse (Kar)

○ +0 Religion (Int)

○ +3 Snige (Beh)

○ +0 Undersøgelse (Int)

● +3 Vildmarksliv (Vis)

*Se dit udstyr.

EVNER

14 RK

+3 INITIATIV

10m FART

Maksimal Livspoint 12

NUVÆRENDE LIVSPPOINT

MIDLERTIDIGE LIVSPPOINT

Total 1t10

LIVSPPOINTTERNINGER

LYKKEDES ○○○○

FEJLEDE ○○○○

DØDSKAMP

NAVN	BONUS	SKADE/TYPE
Slagsværd	+4	2t6 + 2 skarp
Langbue*	+7	1t8 + 3 spids

*Du kan affyre din langbue 45 meter, eller op til 180 meter med ulempe til dit angrebsslag.

ANGREB & FORMULARER

Når jeg har taget en beslutning, fører jeg den ud i livet. Og jeg bruger lange ord for at lyde klogere end jeg egentlig er.

PERSONLIGHEDSTRÆK

Oprigtighed. Jeg får ikke noget ud af at udgive mig for en anden end den jeg er.

IDEALER

En dag vil Tordentømmer igen være en velstående landsby. Man vil rejse en statue af mig på byens torv.

RELATIONER

Jeg er overbevist om at jeg er skabt til storhed, og blind overfor mine skavanker og muligheden for fiasko.

BRISTER

13 PASSIV VISDOM (OPFATTELSE)

Færdigheder. Alle rustninger, skjolde, simple våben, krigsvåben, tømmerværktøj, fartøjer (land)

Sprog. Alment, elver

ØVRIGE FÆRDIGHEDER & SPROG

Læderrustning, langbue, 20 pile, slagsværd, rygsæk, sovegrej, spisesæt, fyrtøj, 10 fakler, 10 dagsrationer, vandskind, 15 meter hampereb, tømmerværktøj, skovl, jerngryde, et sæt almindeligt tøj, pung

10

UDSTYR

Fornye de kræfter. Du har en kilde af udholdenhed du kan trække på når du er blevet såret. Du kan bruge en bonushandling til at genvinde 1t10 + dit niveau i livspoint.

Når du har brugt dette særpræg, kan du først bruge det igen efter at have gennemført et kort eller langt hvil.

Kampstil (bueskytte). Du får +2 i bonus til angrebsslag med afstandsvåben. Denne bonus er allerede regnet med i din bonus til angreb med din langbue.

Landlig gæstfrihed. Du er en del af almenheden, og føler dig tryk omkring jævne folk. Du kan altid finde et sted at sove, gemme dig eller genvinde kræfterne blandt almenheden. Med mindre du har vist dig som en trussel mod de lokale, vil de beskytte dig mod slyngler såvel som ordensmagten. De vil dog ikke risikere livet for at beskytte dig.

SÆRPRÆG OG KARAKTERTRÆK

MENNESKE

Blandt de almindelige racer er menneskenes den yngste. Menneskene ankom sent til verdens store scene, og sammenlignet med dværge, elvere og drager lever de korte liv. Men de er Rigernes grundlæggere, sejrherre og pionerer, og de mest tilpasningsdygtige og ambitiøse blandt de almindelige racer.

Når menneskene først slår sig ned et sted, er det for at blive. De bygger byer og skaber kongedømmer der kan bestå i århundreder. De lever i nuet - hvilket gør dem velegnede til livet som eventyrer - men de lægger også planer for fremtiden i håbet om at skabe sig et eftermæle.

De menneskelige kulturer er meget forskelligartede. Beklædning, arkitektur, kogekunst, musik og litteratur er vidt forskellige i egnene omkring Neverwinter i den nordvestlige del af De Glemte Riger og deres modstykke Turmis eller Impiltur fjernt mod øst. Menneskers fysiske træk bærer præg af de første menneskers migrationer, på en sådan måde at menneskene i Neverwinter repræsenterer alle tænkelige træk og kulører.

Menneskenes kulturer er så mangfoldige og forskellige at det er vanskeligt at pege på typiske menneskenavne. Nogle menneskelige forældre giver deres børn fremmedsprogede navne, som dværge- og elvernavne (udtalt mere eller mindre korrekt). Almindelige navne varierer meget mellem kulturer. Du kan hedde Haseid (Calishit), Kerri (Chondataner), Kosef (Damaraner), Amafrey (Illuskaner), So-Kehur (Mulaner), Madislak (Rasheminer), Mei (Shou), or Salazar (Turmeser).

KRIGER

Krigeren er en af de mest alsidige klasser i DUNGEONS & DRAGONS. Riddere på heltetogt, krigsførende herremænd, kongelige duelister, elitesoldater, hårdføre lejesvende og røverkonger - som krigere deler de en uforlignelig ekspertise i brugen af våben og rustninger, og omfattende viden om kampkunst. De har døden tæt inde på livet, både når de forårsager den og når de står ansigt til ansigt med den.

BAGGRUND

Dine forældre levede i den fremgangsrigtige landsby Tordentømmer, øst for Neverwinter ved udkanten af Neverwinter Wood. Men de var tvungne til at flygte, da Mount Horten gik i udbrud for tredive år siden. Bærende på dig som spæd, drev din familie omkring mellem landsbyerne i området, og slog sig ned hvor de kunne få arbejde som tjenestefolk eller daglejere.

De seneste år har du arbejdet som portør og daglejer på Neverwinters travle havn. Men det er tydeligt for dig og alle omkring dig at du er skabt til noget større. De andre havnearbejdere ser op til dig fordi du en gang har trodset en tyrannisk skibskaptajn. En skønne dag vil du vise dit værd. Du vil blive en helt.

Personligt mål: Fordriv dragen. Tordentømmers ruiner kalder dig hjem. Engang trivedes din familie og deres bekendte der, men nu er de ikke andet end tyende. Ruinerne er hjem søgt af askezombier, og rygter siger at en drage har bosat sig i det gamle tårn. Men det er ikke større problemer end en helt kan klare. Dræb dragen eller jag den på flugt som bevis, over for dig selv og alle andre, på at du er en ægte helt, skabt til storhed.

Moral: Lovlydig god. En helt trodser ondskab og lader aldrig bøller slippe af sted deres hærgen. En helt kæmper for lov og orden så alle kan leve i fred og fordragelighed. En helt dræber monstre, udrenser ruiner og beskytter de forsvarsløse. Du stræber efter at være sådan en helt.

HØJERE NIVEAUER

Efterhånden som spillet skrider frem og du overvinder udfordringer, optjener du erfaringspoint (EP), som beskrevet i regelbogen.

For hvert niveau du stiger, får du yderligere 1 Livspointterning og lægger 1t10 + 2 til dine maksimale livspoint.

2. NIVEAU: 300 EP

Flere handlinger. Du kan presse dig selv ud over dine grænser for et kort øjeblik. Du kan tage en ekstra handling ud over din normale handling og din eventuelle bonushandling.

Når du har brugt dette særpræg én gang, skal du gennemføre et kort eller langt hvil før du bruger det igen.

3. NIVEAU: 900 EP

Forbedrede kritiske slag. Dine angreb med våben forårsager et kritisk slag hvis du slår 19 eller 20.

4. NIVEAU: 2,700 EP

Forbedret egenskab. Din Behændighed stiger til 18, med følgende virkninger:

- Din justering for Behændighed stiger til +4.
- Din angrebsbonus og din skade for Behændighedsbaserede angreb, som med langbue, stiger med 1.
- Din justering til afværgeslag for Behændighed stiger med 1.
- Dine Behændighedsbaserede evner stiger med 1.
- Din rustningsklasse stiger med 1 når du bærer let eller ingen rustning.
- Dit initiativ stiger med 1.

5. NIVEAU: 6,500 EP

Flere angreb. Du kan foretage to angreb i stedet for et når du bruger handlingen angreb i din tur.

Færdighedsbonus. Din færdighedsbonus stiger til +3, med følgende virkninger:

- Din angrebsbonus stiger med 1 for våben du har færdighed i.
- Din justering til afværgeslag og din justering til evner du har færdighed i (markeret med ●) stiger med 1.
- Din passive Visdom (Opfattelse) stiger med 1, fordi din evne Opfattelse stiger med 1.

OPGRADÉR DIN RUSTNING

Du kan bruge dine fundne skatte til at købe bedre rustninger. Regelbogen indeholder lister over rustninger og andet udstyr.