

DHAPP 02

ATON-REZI'S

PROFETIA

T. ALM

&

J. LUNDVALL

D.S.P. 1987

Del 1: Garfas väg

"I begynnelsen låg dimman tät över världen. Omärkligt och plötsligt steg sex gudar fram. Det var AIPOR, livets och skapelsernas kung, DERONIE, kunskapens och visdomens mästarinna, BEIN-LAR, kampens och det goda krigets gud, ECTON, det trägna arbetets och vardagens ledsagare, CIDELIA, skönhetens och kärlekens ungmö. Sist steg GAARH fram, med kunskap i alla de andra gudarnas områden, men utan deras expertis. Dessutom bar Gaarh ett mörker i sitt sinne, en avundsjuka mot de andras kunskaper. Men hans målsättning var från början god.

Och arbetet tog fart. Det var mycket att ordna i den värld de skulle styra och skapa. Gaarh var ivrig att hjälpa till, men det fanns alltid någon annan gud till hands som kunde bättre. Gaarh blev missnöjd, han ville vara till nytta, han ville känna att han gjort något när arbetet var färdigt. Så han började utforska egna områden att arbeta i. Han fann att han kunde göra saker som förstörde det som de andra redan gjort. Sedan påvisade han för de andra att de misslyckats och skulle låta honom ta hand om det istället. Men de andra genomskådade honom och hans illvilliga dåd. De insåg vilken fara han utgjorde för världen om han fick fortsätta, därför gick de samman och fängslade honom i Mittens berg.

Men tiden förflöt och Gaarh arbetade enträget med att fria sina händer. Till slut fick han sin halva frihet och han skapade åt sig en stad, fylld av onda varelser som tillbad honom. Det tog lite tid innan de andra upptäckte vad han gjort och under tiden ökade ondskan i världen.

Återigen gick de övriga gudarna samman för att minska det hot som Gaarh och hans skapelser innebar. Det var därför som GARFAS skapades. Garfas är en god kraft som de goda gudarna placerade i ett halsbandssmycke, som band Gaarh och minskade hans onda makt när han bar det.

Men vart sexhundra år hade kraften utmattats så att den inte längre hade någon verkan. De fem gudarna gjorde därför så att kraften återföddes i ett nytt halsbands-smycke när de sexhundra åren förflutit. Därefter skulle det renas i Renhetens källa och återföras till Gaarhs onda stad och binda honom igen. Eftersom Gaarh sov av utmattning efter att ha burit Garfas kunde detta utföras om någon hann göra det innan han vaknade. Och Gaarh sov i sex dygn. "

I. Till att börja med...

Khawas, där detta äventyr utspelar sig, är ett litet kungadöme beläget på en ö i sydosthörnet av "den kända världen". Den politiska situationen är mycket stabil, mycket beroende på avstånden till övriga länder och de goda religionernas starka ställning.

Befolkningen uppgår till nästan kring 200 000 invånare, varav c:a 30 000 inräknas i de 19 "städerna". Huvudstaden heter Mnes Thik och har omkring 9 000 invånare. Härifrån styrs kungadömet av drottning Éwýnne. En väl ansedd kvinna från släkten Thruf, som härskar över Dienláh Ylon.

Khawas är ett valkungadöme. Kungen eller drottningen väljs av ett råd bestående av de 67 största adelssläkterna.

I själva inledningen framkom inte att "uppdraget" att föra Garfas till Gaarhs stad uppenbarades i sex mäktiga äventyrare, som i sin uppenbarelse fick ingivelsen att

bege sig till guden Deronies tempel i Mnes Thik. Där skulle de informeras om vad uppenbarelsen innebar och hur de skulle uppfylla sitt uppdrag. I detta syfte fick de också ta del av Aton-Rezi's profetia. (Aton-Rezi var en vis tjänare till Deronie, som man inte vet när han levde.) Profetian är uråldrig, den anses allmänt vara lika gammal som Garfas.

Detta äventyr är bekräftelsen på att Aton-Rezi's profetia fortfarande är verksam och att den sexhundra-åriga cykeln fortsätter.

II. I Deronies tempel

De sex spelarkaraktärer som medföljer är de sex äventyrare som denna gång fått uppenbarelsen. De har alla skyndsamt tagit sig till den plats som visats dem i uppenbarelsen. De tas emot av Toniad, överstepräst av 15:e nivån, och trogen Deronie-tjänare.

Toniad berättar bakgrunden för dem och låter dem ta del av Aton-Rezi's profetia. Han förklarar att uppenbarelsen förpliktat dem att finna Garfas, rena smycket i Renhetens källa och föra det till Gaarhs stad. Han vet att av gamla skrifter att döma framgår det inte ~~xx~~ i profetian var man finner Gaarhs stad. Tidigare äventyrare har uppsökt oraklet på Lenfros. En pelarformad, märklig ö i nordvästra hörnet av den större ön Lenyk. Renhetens källa säger han vara liktydig med en av guden Aipors heliga platser - Aipors källa. Man vet att den ligger i en större skog öst om Bfer Thik som heter Raikan. "Där tjärnen ligger/nedanföer skogens topp/vid ån man finner/ett träd, ett hål (...) Kullen höjer sig/över barkens kronor/Trädet äter sig/ner i jord". Den lär inte vara svår att finna om man känner skogen, men desto svårare att klara.

Toniad säger vidare att det inte står i hans makt att tolka profetian - det är endast de sex utvalda som har

den kraft som krävs. Den kan för dem tyckas mycket enkel,
men det beror på att gudarna gjort tecknen suddiga för
alla utom de utvalda.

III. Aton-Rezi's profetia

Sex är gudarna
Sex är talet som komma skall
Sex århundraden
är Garfas långa kall

Mäktiga tjänare stiger fram
att leda vägen
Den som kväver ondskan
är förgäten

Där jorden brukas,
i Vindbiten Tukt,
där bonden härdas,
där fiskar'n åldras
skall de finna Garfas udd

Över golvet som rör sig
i mörker, under jord
Avbild i böldens tecken
vänster, vägen öppen
så småningom
inför smutsens bord
Under finns renhet
Källan är där den är
Två vaktar

tills de utvaldas ord

Sex är gudarna
sex är talet som komma skall
sex århundraden
är Garfas långa kall
öppnar vägen
till Aipors heliga bord
Och Garfas renas

i dryckens djup
Kallet pånyttföds
sex århundraden i ondska

Till Lenfros
oraklets boning,
vishetens ö
Genom berget
över...tiden slår

Magisk flykt
slutet böljan når

Vingar bär vägen
till kunskapens man
Han visar, läser orden
leder till portens rand

Så slutar min ingivelses ord
Så slutar min uppenbarelse kall
Begravas i godhetens jord
"Mitt livs och uppgiftens all"

Aton-Rezi i Deronies namn

IV. Arran Doslyk

Om barden, 'Chattering' Ailhie använder sig av sin Legend Lore på profetian får hon fram orden Arran Doslyk på det ställe där "Vindbiten Tukt" står. Hon känner igen språket som mycket gammal dialekt från sydvästra Khawas. Mattay of Yasfar känner igen orden. Han kommer strax till insikt om att en by med det namnet finns efter kusten mellan Yasfar och Thermyk.

Arran Doslyk ligger i ett vindhål vid kusten. I själva byn bor mest fiskare och en del hantverkare. Runt omkring finns mycket bönder, för jorden är mycket fin och viss skog skyddar den från att flyga iväg. Byn är en lugn plats med uppemot 150 invånare, medräknat de närmaste bönderna.

Det finns för äventyrarna fem viktiga punkter i byn:

1) FISHER'S INN: Byns enda värdshus. Ägaren är en f.d. Thief från Mnes Thik, som kom hit och köpte stället för 11 år sedan. Sedan dess har ruljansen blivit markant bättre beroende på att han fungerar som säljare och köpare av stulet gods. Det var också i detta syfte han köpte värdshuset, Arran Doslyk är en undanskynd plats. Han tar annars normala priser och vet givetvis en hel del om byinvånarna. Han heter Jiar och är 10:e nivåns thief (Hp:41,Al:N,Ac:7).

2)HOUSE OF ECTON: I byn dyrkas Ecton (framför allt). Huset är enkelt inrett, med bönerum, och endast två acolytes. Prästen är av 6:e nivå. Byn är gudfruktig så han vet en hel del om byns invånare. ^{HAN HETER} OMIREN.

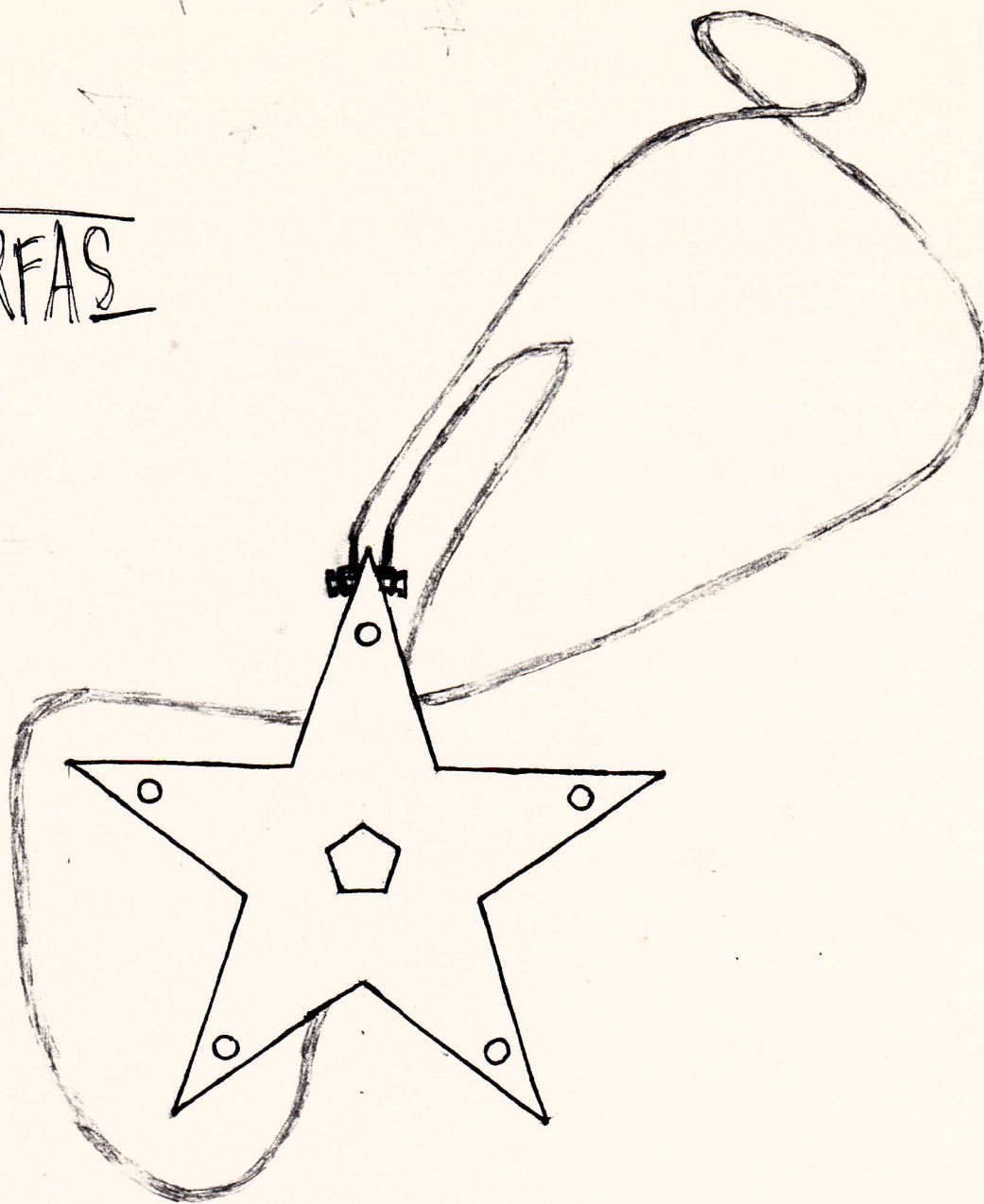
3)THE KEEP: Är mera en herrgård med torn och mur än en regelrätt borg. Kungens man i byn heter Basal of Kien och är 9:e nivåns Fighter. Hans styrka består av en LVL4 löjtnant, tre LVL3 kaptener och 18 LVL0 fighters. Alla vet lite grann om byn, löjtnanten mest. Mattay har träffat Basal tidigare.

~~xxx~~ 4)FISHERS GUILDHOUSE: Här samlas allafiskare varje morgon innan de ger sig ut på sjön och många även när de kommit tillbaka. Gillets ledare heter Fadek och sitter naturligtvis inne på kunskap om byns invånare.

5)PONNIL OF ATFRAS: En bonde som inte är från byn. Han kom hit för sex åre sedan och köpte denna bit ~~a~~ land. Han har tidigare varit äventyrare och är Fighter av 8,e nivå. (Hp:56,Al:CN,Ac:10 or 2). Han äger ett Longsword +2, Chain +2, Shield. Utöver detta har han ett silver-smycke i läderkedja, som ser ut enligt teckning på nästa sida. Ponnil of Atfras är gift och barnlös. En enstöring.

Det smycke som Ponnil of Atfras bär (~~Har kommit till den~~ ~~teckningen~~) är det smycke som Garfas "återfötts" i. Det är

GARFAS



SILVERSMYCKE MED LÄDERBAND. STENARNA ÄR
VITA PÄRLOR. ETT MYCKET ENKELT SMYCKE
SOM INTE ENS ÄR ETT SÄRSKILT BRA
HANTVERK.

ILLUSTRATION AV SOAKIM LUNDAVALL.

därför mycket viktigt att äventyrarna finner honom. Han är en av de två "speciella" byinvånarna (värdshusvärdens Jiar är den andre) vilket gör det lättare. Dessutom är han en enstöring och sådana brukar prat och skvaller vara populära mål för. Alla i byn utom följande påverkas av bardens CHARM: X Omiren, Basal of Kien + tio helt oviktiga byinvånare. Om Ponnil of Atfras inte charmas kan han bli ■ besvärlig (men knappast ett problem...).

V. Renhetens källa

Kef är sedan några år "bosatt" i Bfer tHiks utkanter och känner några jägare som kan ge en mycket bra vägbeskrivning till den plats där källan lär finnas.

När väl trädet hittats (det lär inte ta mer än 3 turns av effektivt springande bland träd) återstår det inte mer än att ta sig de 90' ner i mörkret.

1. Grottgången.

Det finns givetvis ingen ljuskälla här och mörkret är kompakt. ~~PÅ~~ Över golvet kilar lite råttor omkring. Råttorna anfäller inte såvida inte äventyrarna attackerar dem, men om de inte skräms iväg med exempelvis en fackla, kommer de och snusar på och ~~■~~ irriterar de sex utvalda.

2,3,4. Grotthålor.

Här finns större mängder råttor, vilka uppträder som de i grottgångarna. I de södra ändarna finns statyer av gigantiska råttor (6' långa, 3' höga, med en slingrande svans c:a 6' lång).

5. Grotthåla.

Här kryllar det av råttor vars beteendemönster överensstämmer med de råttor som tidigare påträffats. På avsatsen finns en staty föreställande en ~~■~~ obskyr korsning mellan människa och råtta. Under höger armhåla finns en böld som om den inspekteras visar sig vara borttagbar. Om man tar bort den och placerar den i motsvarande position under vänster armhåla utlöses en mekanism som öppnar den hemliga dörren vid avsatsens östra sida.

6.

Markerat i de båda rummen finns en staty. När man kommer inom 3' utlöses en fälla som fungerar i enlighet med principen att golvet delar sig på mitten och faller nedåt/~~■~~ in mot väggarna. Hela ytan från A till B faller utom en 2' kvadrat i varje hörn där statyerna står. Dessa är

friktion i en round. Vad som hänt är att den hemliga dörren till (9) öppnat sig bakom draperierna.

9. Råttfursten.

Direkt innanför den hemliga dörren finns ytterligare draperier, men utan dekorationer. Bakom dem finns (9). Golvet är fullt av smuts och det luktar vansinnigt illa. I bortre ändan av rummet finns ett enkelt altare i sten med tydliga blodfläckar på ovansidan. Också på golvet runt omkring fins blodfläckar.

Från insidan ser man att draperierna är dekorerade med stirrande "råttansikten". Dessa är svarta och uttrycken är galet onda. Klädnaderna är dessutom blodbeströdda.

En obehaglig dimma svävar omkring i rummet avgivandes en fruktansvärd doft. Detta är RÅTTFURSTEN i en av sina tre möjliga former. Han inväntar ett bra tillfälle att anfalla på, vilket infäffar efter 5 rounds eller när äventyrarna börjar intressera sig för den plats i golvet där trappan "finns".

Med en True Seeing-formel kan man se att det i golvet finns en trappa nedåt i golvet. Detta är en mäktig illusion. Om man inte vet om trappan kan man vandra över den precis som om det vore normalt golv. Omtalar någon att det är en trappa, då ser man trappan och illusionen är bruten.

Bakom draperierna i bortre hörnet finns en grottunnel som leder brant nedåt.

Råttfursten är ett nytt monster.

10. Purpurmaskarnas bo.

Detta är en naturlig grotta, givetvis utan ljuskälla. Här har två Purple Worms sitt bo,. De gillar inte inkräktare och anfaller så fort de upptäckt några.

(PURPLE WORMS(\$2)AC6;MV 9";HD 15;hp 76 each;AT 1 and 1; D 2-24/2-8;SA swallow whole, poisonous sting tail;SD nil;

5/87
76 51
76 51/320

MR std;INT non-;AL N;SZ L.)(MM1)

Flera gånger grävda av dem finns .

11. Reliefgång.

Korridoren är stenlagd med fin, putsad sten. Väggarna är reliefuthuggna med bilder och situationer tagna ur AIPORS tidiga anhängares liv.

12. Vakterna.

Strax framför dörrarna in till Aipors heliga källa står två Movanic Devas och vaktar. Dessa har i uppdrag att inte släppa igenom några otrogna.

(MOVANIC DEVAS(2);AC -5;MV 12"/30"2;HD 7+28;hp 84 each;
AT 3;D 1-8 +5(str);SA spells, +1 Flame Tongue Longsword;
Sd +1 or better mgc wpn to hit, immune to death magic,
plants will not attack them nor will animals;MR 55%;
INT exceptional;AL good;SZ M)(MM2)

De båda vakterna släpper in äventyrarna i det inre rummet om de läser rätt ord för dem ur profetian ("Sex är gudarna/sex är talet som komma skall/sex århundraden/är Garfas långa kall").

Om de båda vakterna skulle dödas kan dörrarna öppnas med en Knock-formel, men i så fall väntar tre ilskna Astral Devas därinne, blixtkallade av Aipor för att skydda källan. Dessa har 108 hp.(MM2).

13. Aipors heliga källa.

Det är behagligt upplyst, kanske lite svagt, med en matt form av Continual Light. Det vilar en stor frid härinne. Väggar, tak och golv är av vit marmor med fantastiska målningar av anhängare till AIPOR. Vattnet i bassängen är varmt och skönt och renar kroppen och själen på en rättroende god (inte enbart Aipor-dyrkare).

Altaret i södra delen är av typiskt Aiporskt snitt (ögonformat). Helt i marmor av olika färger. Mitt på står en bägare. I taket ovanför finns en droppsten utstickande ur takets vita marmor. Det droppar inte nu och

bägaren är full. Vattnet i bägaren utstrålar en viss aura (upptäcks med Detect-formler), en Detect Good skulle slå volter. I detta vatten skall Garfas doppas. Det fräser då fruktansvärt och ånga slår upp ur bägaren. Efter sex rounds slutar det tvärt. Vattnet är borta, men smycket är kvar. När det tas upp utstrålar det samma aura som vattnet gjorde innan och det vita pärlorna lyser. Det är nu en god relik. Direkt efter att Garfas tagits upp ur vattnet börjar en droppe falla från droppstenen i taket. En droppe. Efter sexhundra nya år är bägaren full igen.

Statyerna bredvid altaret försetäller Aipors två mest kända tjänare: Wýn och Nubin.

I den norra väggen finns ett gigantiskt öga uthugget i relief i naturliga färger.

VI. Nytt monster.

Rat Lord

Frequency: Unique (very rare)
No. appearing: 1
Armor class: -10
Hit dice: 81 hp (HD 16)
% in lair: 1%
Treasure type: r,v
No. of attacks: 4 or 1
Damage/attack: 2-11/2-11/3-17/2-5
Special attacks: see below
Special defenses: see below
Magic resistance: 90 %
Intelligence: Genius
Alignment: Lawful evil
Size: S or M or n/a
Psionic ability: nil and immune
Level/X.P.value: X/13'900
Move: 24"

2/52 284030 2316

SA: Bite causes disease if save vs poison is not made.
The disease causes shivering and terrible froziness
and death through convulsions within 13 hours(d12+1).
Tail inflicts poison and instant death if save at -4
is not made.

The bite can be made as a special attack and in
that case the Rat Lord has only one attack that
round. If a hit is ~~XXXXX~~ scored he has hit
the victims throat and holds. Damage inflicted is
5-33(4d8+1), the second round damage is the normal
3-17 but hit is automatic. This continues until the
victim is dead. To stop the bloodloss a Cure Critical
Wounds is needed.

I äventyret använder han inte sitt specialbett och han
försvinner så snart han kommit under 20hp, d.v.s. i samma
ögonblick.

VIII. TID OCH FÖRFLYTTNING.

(SE PAPPER)

EFTER RENHETENS KÄLA BÖR DE TA SIG
TILL EN HAMNSTAD FÖR ATT KUNNA HYRA
ETT SKIEPP SOM KAN TA DEM TILL VENFROS.

~~ÄR~~ MÅRA ENKLAST ÄR ATT TA SIG TILL
YASFAR DÄR MATTAY STYR. DÄR FÅR
DE LÄTT TAG PÅ ETT SKIEPP GRATIS.

UNDER FÄRDEN BLÅS IER DET UPP TILL
STORM EN GÅNG. FÖR ATT INTE SINKAS
BÖR M-U: N KASTA CONTROL WEATHER.

VIII. VISHETENS Ö

UTMED ÖN LENYKS KORTA KUST ~~ÄR~~ MOT LENFROS FINNS EN STOR GROTTÖPPNING EN BIT OVANFÖR VATTENYTAN. (C: A 90').

NÄR DE VÄL KOMMIT IN, ÅTERSTÅR BARA ATT VANDRA UPPÅT. TVÅ BRANTA SCHAKT FINNS OCH DÄR MÅSTIE DET GIVETVIS KLÄTTRAS.

LÄNGST UPP FINNS EN STOR NATURLIG GROTTA VARI DET BOR 2 ANCIENT COPPER DRAGONS (A MATED PAIR). DE KAN INTE SUBDUAS OCH FÖR ATT KOMMA IGENOM UTAN STRID KRÄVS MUTOR.

RUNT VISHETENS Ö (LENFROS) FINNS ETT 320' BRETT ~~SKIKT~~ OCH 3,2 MILES HÖGT SKIKT AV ANTI-MAGI. DETTA INNEBÄR ATT OM MAN T. EX. ANVÄNDER EN FLY-FORMEL SÅ KOMMER DEN ATT SLUTA FUNGERA SÅ SNART MAN KOMMIT INOM SKIKTET MED FÖLJDEN ATT MAN FALLER.

HUR TAR MAN SIG DÅ UT OCH UPP PÅ LENFROS? Jo, MAN MUTAR DRAKARNA. FÖR RÄTT PRIS FLYGER DE ÄVENTYRARNA TILL DRAKLETS STUGA. OCH MED KNACKNING EL. DYL. PÅ HANS DÖRR SLUTAR KVAL-DIELEN.

~~50 miles merchant vessel~~

~~2 days~~

~~1/2 day~~

~~1 day~~

~~1/4 day~~

~~1 day~~

~~1/3 day~~

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{4} + \frac{1}{3} = \frac{6}{12} + \frac{3}{12} + \frac{4}{12} = \frac{13}{12}$$

~~4~~

~~5 1/2 day~~

1/2 day

1 day

1 day

1 day

2/5 day

3 days, 9/10 day

ANTAG

↓

Afternoon

Day 1 MNES THIK → ARRAN DOSLYK, 32 miles, road

0.53 Time: approx 1/2 day

Morning

Day 3 ARRAN DOSLYK → WELL OF PURITY, 47 miles, road or normal

1.10 8 miles, rugged

Time: approx 1 day

Noon

Day 4 WELL OF PURITY → YASFAR, 8 miles, rugged

0.92 36 miles, road or normal

Evening

Day 5 YASFAR → LENFROS ISLE, 69 miles, sea

1.38

Morning Day 6 MOUNTAIN OF THE VIOLET CITY

approx. 16 hours to go.