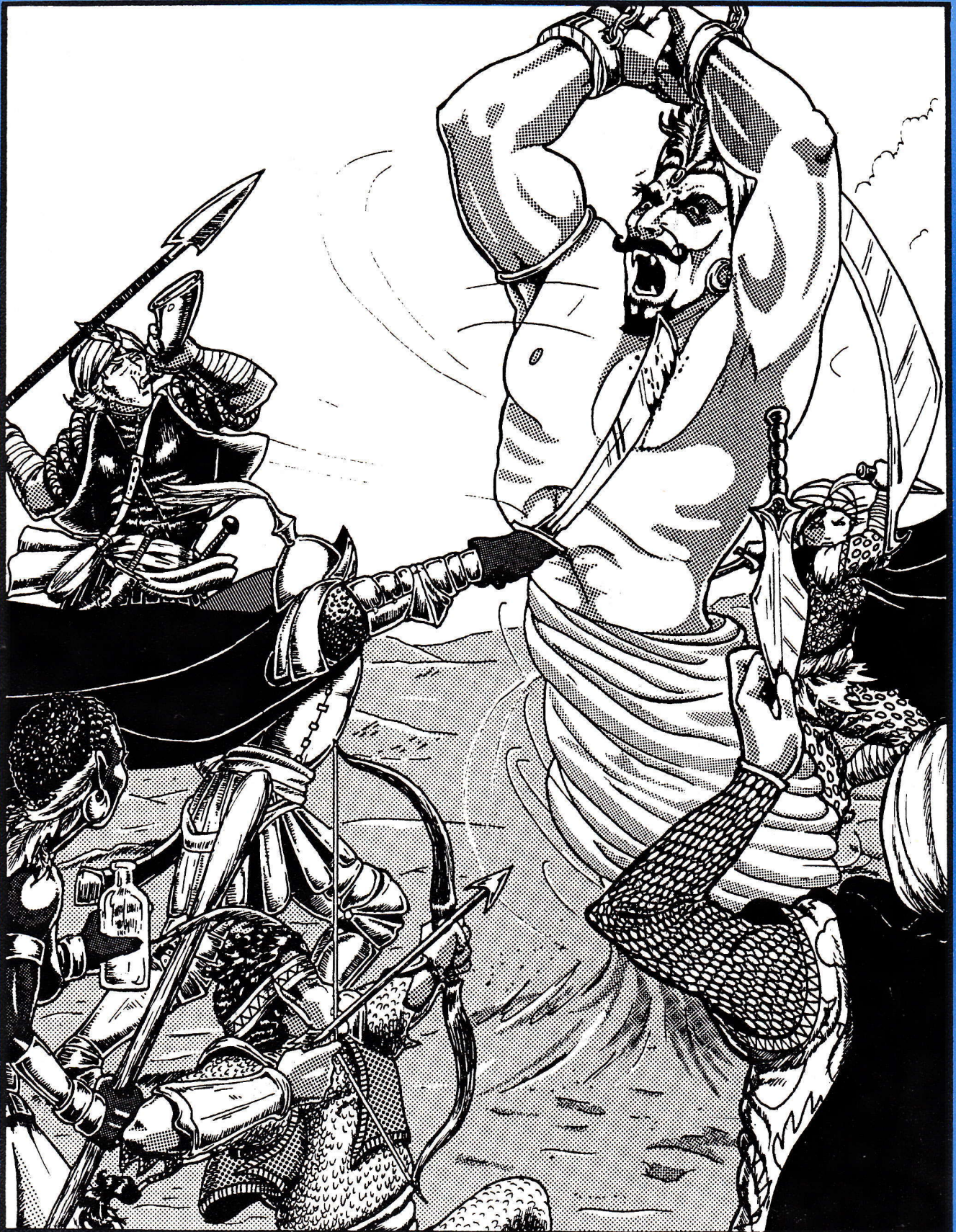


# Luftslott och människensdrömmar

Ett AD&D-äventyr för nivå 5-8, skrivet för Lincon-88



av Mikael Rydfalk, Marie Ackegård, Christine Ahlenbäck, Mats Öhrman och Thomas Melin



# Luftslott och människensdrömmar

Ett AD&D-äventyr för nivå 5-8, skrivet för Lincon-88

av Mikael Rydfalk, Marie Ackegård, Christine Ahlenbäck, Mats Öhrman och Thomas Melin

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>Innehållsförteckning</b> .....	1	<b>Luftslottet</b> .....	14
<b>Förord till DM</b> .....	2	Taken.....	14
DM-viktning.....	2	Rum 1-74.....	14 - 43
Historien i korthet.....	2	<b>Efter luftslottet</b> .....	43
Scenariots uppbyggnad.....	2	Uppgörelse i drömmarnas oas.....	43
Scenariot i kampanjmiljö.....	2	<b>Frihetens natt</b> .....	44
Tjuvegenskaper i turneringen.....	2	<b>Monsterbeskrivning</b> .....	45
Tyst förflyttning.....	2	Dansande Dervisher.....	45
Formler.....	3	Djinnlord.....	45
Naturliga gifter.....	3	Eunucker, vita och svarta.....	46
Fönster och burspråk.....	3	Haremsdamer.....	47
<b>Destination okänd</b> .....	4	Hippomusker.....	47
<b>Örnen har landat</b> .....	5	Lögnhalsade gallsrikor.....	48
Hos shejk Chalid Az-Zajni.....	5	Mattor.....	48
Shejk Chalid Az-Zajni och bärarens avtal.....	6	Shawâhi.....	49
Epilog och prolog.....	7	Stormdrake.....	49
<b>Sammanfattning</b> .....	8	Vampyrträd.....	50
<b>Drömmarnas oas</b> .....	9	Vesirer, visa.....	50
Möte i öknen.....	9	Vindhäxa.....	51
Oasen.....	10	<b>Karaktärer</b> .....	52
Drömmar.....	11 - 12	<b>Luftslottet</b> .....	Baksidan

# FÖRORD TILL DM

## DM-viktning

Följande delar av scenariot bör DM läsa igenom före start:

Förord till DM

Monsterbeskrivningar:  
Djinnlord  
Eunucker

Drömmarnas oas:  
Se till att du kan mekaniken för utdelande av drömmar.

Luftslottet:  
Taken  
Molnrummet, rum 61  
Tidslabyrinten, rum 65

Uppgörelse i Drömmarnas oas

Får DM sedan tid över är det bra att läsa igenom fler av monstren och fler av rummen i luftslottet.

## Historien i korthet

Scenariot utspelar sig på en plats som ungefär motsvarar Tunisien, och i en miljö som är hämtad ur sagosamligen Tusen och en natt.

En gång var tusenförsta dag materialiserades djinnen Al Il-Yushins palats i Drömmarnas oas och han ger sig ut på en kort resa i materialplanet. På en sådan resa ingick han ett avtal med shejken Chalid Az-Zajni.

När shejken bröt detta avtal blev det möjligt för djinnen att angripa honom och hans familj. Djinnen slog honom med blindhet och rövade bort hans dotter, Tabari.

Shejkens tre söner har försökt blidka djinnen med rikedomar men alla tre har försvunnit spårlöst. Nu har äventyrargruppen "Fribrytarna" åtagit sig att befria Tabari.

I Drömmarnas oas kan Fribrytarna, om de sköter sig, få råd av en eremit samt vägledande drömmar. Drömmarna ger ledtrådar till Tabari och tre kraftfulla magiska föremål som kan hjälpa dem mot djinnen.

## Scenariots uppbyggnad

Scenariot börjar med fem introduktionstexter och en sammanfattning för spelarna. Av dessa behöver DM bara läsa sammanfattningen.

Själva spelet börjar med att gruppen möter eremiten vid Drömmarnas oas. I oasen har de möjlighet att få sina drömmar. Dessa drömmar ges i form av bilder med texter som delas ut till spelarna. Dessa bilder får spelarna behålla scenariot igenom.

När dagen grytt och slottet dykt upp, ger sig djinnen

iväg på sin årliga resa. Äventyrarna kan då ge sig in i slottet. I samband med detta får spelarna en översiktsbild av slottet; den bilden får de också behålla under hela spelet.

Slottet är beskrivet rum för rum med nummer enligt DM:s karta.

Det som DM alltid ska läsa upp då gruppen ser eller går in i ett rum är inrutat.

Monster, rubriker och underrubriker är skrivna med **fet stil**.

Skatter, föremål samt nyckelord är understrukna.

Engelska ord är skrivna *kursivt*.

## Scenariot i kampanjmiljö

Detta scenario innehåller nog skatter för att förstöra i stort sett vilken kampanj som helst. Om Du har för avsikt att lägga in detta scenario i din kampanj bör Du se över skatterna noggrant. Detta gäller speciellt Tronsalen rum 48 och Djinnens skattkammare rum 51 till 53.

Monstren i turneringen är relativt slöa och nästan halvdöva, de finns t ex inga larmanordningar, något du bör ändra på om Du vill spela scenariot själv.

## Tjuvegenskaper i turneringen

För *Open Locks, Find and Remove Traps* gäller följande:

DM slår för den första tjuven en helt normal rullning mot tjuvens *skill*. Missar denna första tjuv rullningen kommer den andra tjuven att lyckas automatiskt. Detta innebär att så länge båda tjuvarna finns kvar och båda två försöker, så lyckas alltid någon av dem!

Texten "normal *Detect* och *Remove Traps*" används i de fall då det kan vara osäkert om fällan är mekanisk eller ej.

## Tyst förflyttning

I scenariot används följande uppdelning av karaktärerna ur bullersynpunkt.

### Bullrande:

Karaktärer i metallrustningar. Crassus, Rivil.

### Tysta:

Karaktärer utan metallrustningar. Alihosi, Sagittario.

### Smygande:

Karaktärer som har *Move Silently*. Vito, Stephania.

### Ljudlösa:

Karaktärer som har och lyckas med *Move Silently*. Vito, Stephania.

## Formler

### Locate Object:

Gruppen kan mycket väl söka efter diverse föremål med *Locate Object*. Har kastaren av *Locate Object* inte sett föremålet ifråga, t ex i en dröm, kan endast en mycket allmän sökning göras.

Horn: Finns i rum 31, 55

Bojor: Finns i rum 19, 20, 21, 47, 48, 51

Flaskor: Finns i rum 7, 11, 12, 14, 15, 16,17, 18, 23, 30,... , 68,...

### Protection from Evil:

Eftersom luftsロットet kommer från ett annat plan, är det många varelser som påverkas av *Protection from Evil*. I scenariot är följande varelser hindrade från kroppslig kontakt med en karaktär som har *Protection from Evil*:

- Eunuckerna
- Amman Shawâhi
- Haremsdamerna
- Haremsföreståndarinnorna
- Osynlige *Stalkern*
- Djinnerna
- Luftelementaren
- Dansande Dervisher
- Vindhäxan
- Kökspersonalen



## Naturliga gifter

Enligt *Unearthed Arcana* har barbarer möjlighet att motverka naturliga gifter.

Sagittario har 10% + 50% +offrets *constitution* om han känner till giftet. I turneringen gäller dock att Sagittario automatiskt lyckas de två första gångerna han använder denna förmåga.

Det i scenariot förekommande naturliga giftet är endast det som ormarna i rum 58, Mosaikrummet, har.

## Fönster och burspråk

Alla de fönster som är markerade på kartan och som saknar galler kan äventyrarna klättra igenom.

Alla fönster som är markerade som gallerfönster eller som inte syns på kartan är omöjliga att forcera.

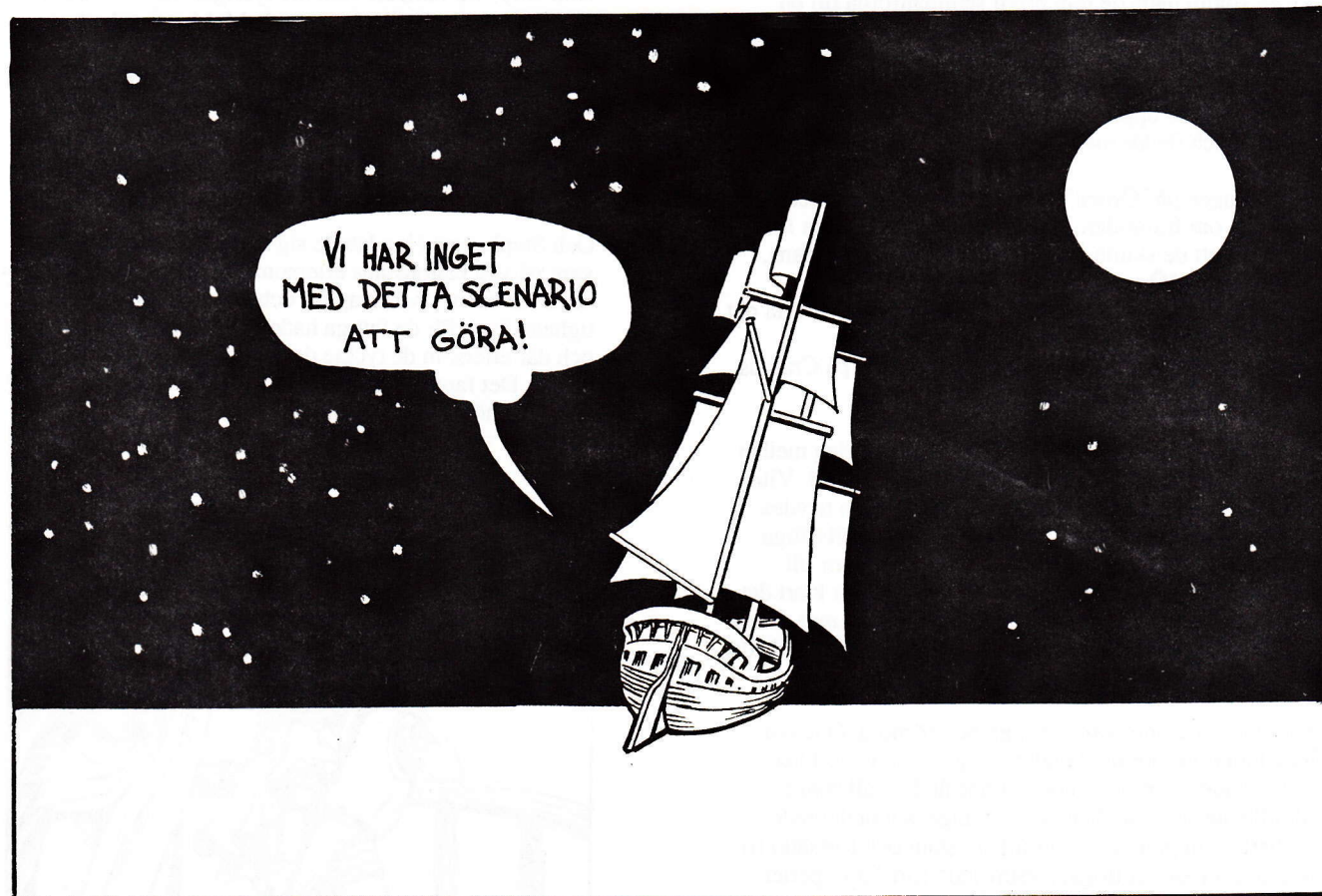
Alla burspråk, utom det in till rum 74, Djinnens sovrums, är gjorda av trä och kan slås sönder på fem *rounds*.

Burspråket in till Djinnens sovrums, 74, är gjort av järn och kan ej forceras.

## Vad spelarna inte vet

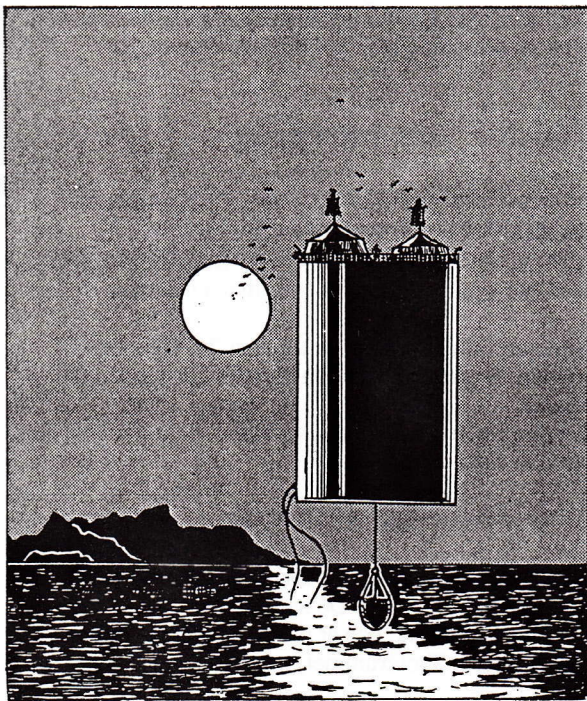
Shejkens tre söner, Aziz, Hasan och Ahmed, finns fångna i djinnens slott. De har fått en av djinnens förbannelser på sig, och är nu små fåglar, fångade i en magisk bur, i Troférummet, rum 68.

Om spelarna är riktig alerta, kan de hitta dessa fåglar. Det ger extra poäng att ha sönerna med sig ut.



## DESTINATION OKÄND

De hade lyckats med det omöjliga - att fly från imperiets ökända fångelseö, Grosscello. Äntligen kunde de känna frihetens vind mot sina ansikten, där de svävade fram



över Stillhetens Hav på den underliga, ballongliknande farkosten "Örnen".

Av en slump hade de fem blivit sammanförda till en grupp och utslängda i fångelsestaden Porto Prizone. Crassus, Sagittario, Vito, Rivil och Stephania upplevde en hel del äventyr under natten, innan de fann Lamberto da Capos egen uppfinning och stolthet, "Örnen", som de erövrade och flydde med.

Första dagen på "Örnen" hade de talat länge om det som hänt och om framtiden. Det var Crassus som kom med förslaget att de skulle försätta att kämpa tillsammans, även efter att "Örnen" landat.

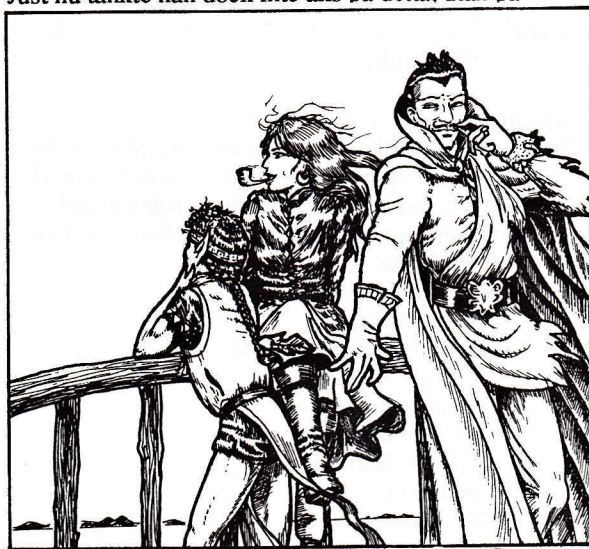
"Tillsammans är vi starka, tillsammans kan vi utträta det vi vill!"

Ingen fann något fel i det resonemanget, och på Crassus förslag tog de namnet "Fribrytarna".

Fyra dagar senare svävade de fortfarande omkring mellan himmel och hav utan att ha sett skymten av land. Vito låg som vanligt i ett av tälten och slöade. Han trivdes bra med livet; hemma i Lire fanns bara hans illvilliga och trista släkt, som var de som skickat honom till Grosscello. Bah! Vad vet de om LIVET! Det är klart det kostar pengar om man ska kunna förnöja sig; mat, kvinnor och spänning, dvs hasardspel. Det enda han hade att beklaga sig över just nu var att vinet var slut.

Sagittario däremot var inte lugn och förnöjd. Ömsom gick han omkring med otåliga steg, ömsom stod han grubblande vid relingen och tittade åt det håll som för tillfället ansågs vara hemåt. Den unge och hetlevrade barbarhövdingen ville hem till sin stam och fortsätta frihetskriget mot det tröga, förslavande Liriska imperiet.

Crassus ville också tillbaka till Lire, men inte mer som soldat. Efter att ha opponerat sig mot korruptionen i armén och för detta blivit degraderad, avskedad ur armén och deporterad till Grosscello, vill Crassus ha hämnd, genom att låta rättvisa och godhet råda i imperiet igen. Just nu tänkte han dock inte alls på detta, utan på



gruppens väl och ve; maten var slut och av vattnet fanns bara unknå skvättar kvar. Han spanade ivrigt och oroligt mot horisonten och hoppades på att få se något annat än det oändliga havet...

Rivil tillhörde de nöjda. Var de än hamnade skulle det vara nytt och intressant. Alla ställen kan ju inte vara som Lire, där bara att vara alv tydligen var ett brott, i alla fall om alven råkade vara glad åskådare till ett oskyldigt barslagsmål. På alvers vis satt Rivil ibland i timmar och tittade ner på vågorna. De andra kunde inte förstå hans intresse. Han försökte förklara för dem, att trots att han var uppvuxen på en ö var havet en ständig källa till fascination, eftersom han från strandkanten inte alls hade samma sorts utsikt som här.

Och Stephania? Hon kände sig mycket belåten med att vara på väg någonstans eftersom Lire blivit lite ohälsosamt för henne. Alla slagord och all propaganda om rättigheter även för de fattiga hade tydligen hörts både här och där eftersom de tyckte det var mödan värt att fångsla henne. Det fanns nog fler ställen där förtryckta och fattiga behövde en förkämpe!





Sagittario kände heta solstrålar bränna mot sin rygg. Han låg med ansiktet nedåt och hade munnen full av sand. Sand? De svävade ju över havet? Nej- han mindes hur de till slut siktat land och blivit grymt besvikna; inget grönt och växande, bara sand såg de. Han mindes glädjen över den första lilla fläck av grönska de fick se efter många timmar över öknen och kaoset när de skulle försöka landa och paniken när de svepte förbi oasen - och kraschen! Han lyfte på huvudet. Det var en fasansfull syn. Det våldsamma nedslaget hade totalt demolerat "Örnen" och vrakspillrorna låg utspridda över ett stort område.

Sagittario ställde sig långsamt upp och fick syn på de andra. Rivil låg längst bort. Han såg ut att ha slungats mot ett klippblock och låg som en trasa vid dess fot. Strax bredvid låg Stephania, som plöjt en lång fåra i

sanden. Vito låg nästan i nedslaget centrum, med ena benet böjt i en otäck vinkel. Närmast Sagittario låg Crassus, som börjat röra på sig.

Sagittario skulle just hjälpa honom upp, när Crassus stelnade till och störrade över hans axel. Sagittario vände sig snabbt. En ryttare, helt klädd i vitt med bara de mörka, kallt glittrande ögonen synliga och med en krokabel hängande vid sadeln, betraktade dem. Sagittario grep sitt svärd, när en rörelse fick honom att titta åt höger. Ännu en ryttare uppenbarade sig, följd av ytterligare en. Snabbt tittade Sagittario runt omkring sig. De var helt omringade, och han sänkte tvekan sitt svärd och efter ytterligare en blick på sina hjälplösa kamrater slängde han, ilsket grymtande, svärdet på marken.

## Hos shejk Chalid Az-Zajni

Sagittario lutade sig tillbaka mot de mjuka kuddarna. Han gnagde belåtet på en utsökt fin och vällagad bit kött. Hela veckan hade de fått rikligt med god mat, men det var ändå ingenting mot det de hade blivit serverade ikväll, när de för första gången fick träffa och äta med shejken i egen hög person. Han satt vid det låga bordets kortände med massor av kuddar att stödja sig mot. Det var en gammal man, med vitt hår och ett långt, vitt skägg. Hans ögon var underligt bleka och grumliga.

Sagittario lät blicken glida vidare till Vito, som med synbar belåtenhet drack sin fjärde kopp av en dryck som kallades mocka. Med kännarmin hade Vito konstaterat att så ypperlig kvalitet aldrig funnits i Lire. Stephania hade uttryckt sin nyfikenhet över en mystisk skapelse som tydligen var en lokal form av rökverk och hon blev just instruerad i konsten att använda en dylik av den vackra negressen Alihosi. Sagittario lät blicken stanna där och mindes med ett visst välbehag ankomsten till oasen där shejken hade sina tält. Ritten hade varit allt annat än behaglig, men väl framkomna hade Alihosi och hennes medhjälpare börjat göra det bekvämt för dem och påbör-

jat den ganska långa processen att läka alla deras skador. Speciellt på Vito syntes det hur framgångsrik Alihosi varit eftersom han utan minsta helta kunde gå på sitt brutna ben.

Sagittarios tankebanor avbröts av shejken: "Ärade främlingar, långväga resande! Jag har inte kunnat ta emot er tidigare eftersom jag inte velat tvinga min ousägliga sorg på er. Men jag vet att mina dagar är räknade. Otaliga sorger och olyckor har gjort mig till en bruten man, åldrad i förtid av kroppsliga och själsliga plågor. Som poeten säger:

Min längtans smärta jagar bort min sömn.  
Av kval och oro är mitt sinne rågat.  
Jag har ej rast, jag har ej ro;  
av sorgens mara är mitt hjärta plågat.

Trots detta måste jag ge mig i kast med makter som jag vet är mig övermäktiga. För att min historia ska leva vidare som varning för andra, ska jag berätta för er vad jag, olycklige, har gjort."



Han tog fram en medaljong som han räckte till Crassus, och sade:

"Här är en medaljong med min dotter Tabaris porträtt, målat av den store trollkarlen Bas Il-Alvor."

Så började han berätta:

## Shejk Chalid Az-Zajni och bärarens avtal

"Min far var en enkel och hederlig köpman i staden Ishtar och när han dog övertog jag hans rörelse. Jag tog mig en vacker och duktig hustru och hon gav mig tre söner. I sjuutton år sände jag mina skepp och mina karavaner och ibland fick jag förluster, ibland stora vinster. Hur lyckliga kunde inte dessa år ha varit, om mitt sinne inte varit förgiftat av girigheten! Jag skulle istället ha lyssnat på skalden som sade:

"Hys inga bekymmer för dagar som stunda!  
Gud skiftar åt varje människa dess lott.  
Vad dig ej skall drabba, kan icke dig ängsla,  
men undgå sitt öde än ingen förmått."

En dag kom en främmande bärare och bad mig om arbete för dagen. Han såg ovanligt stark och ovanligt fattig ut, så jag tänkte att det nog skulle bli en god affär.

I den första butiken vi besökte hälsade butiksägaren mig och prisade mig för mina lyckade affärer:  
"Var hälsad shejk Chalid! Det glädde mig att höra att er karavan kom lyckligt fram och med så god vinst!"  
Men jag svarade honom buttert att otur följde mig ständigt, vinsten var inte alls god mot vad den kunde ha varit med bara en aning tur.

I nästa butik lyckönskade mig butiksägaren till mina tre söner:

"Var hälsad shejk Chalid! Lycklig en man som ni, med tre fina söner, lika strålande som fullmånen! Alla mot-svarar de skaldens ord:

De svarta lockar ha nattens färg,  
och pannan glänser som sol i skyn.  
Av all den fågning, som världen rymmer,  
dock knappast ser du mer skön en syn  
än under ögat, som nattsvart blänker,  
en skönhetsfläck på den skära hyn."

Men jag svarade honom dystert att visst hade jag tre söner men saknade en vacker dotter att förgylla min tillvaro.

I den tredje butiken prisade ägaren mig för min goda smak och mitt hus:

"Var hälsad shejk Chalid! Prisad vare en man som kan bygga ett så ståtligt hus och fylla det med så vackra kostbara ting!"

Mitt svar var ett jämmer, att ett hus inte räckte långt, när tre söner ska ha ut sitt arv en gång.

Då nu dagens inköp var klara och bäraren fullgjort sitt arbete betalade jag honom hans tre guldmünt, men han gick inte omedelbart sin väg utan sade:

"Ädle shejk, jag har inte kunnat undgå att höra om dina olyckor och jag vill nu gärna hjälpa dig. I min makt står att ge andra ettusen och en lyckosamma dagar. Detta är jag beredd att ge dig. Det enda jag begär i gengäld är att när jag återvänder efter ettusen och en dagar och varje ettusende första dag därefter, erhåller tre kamellaster guld."

Jag fann förslaget gott; med tre lyckosamma år skulle jag kunna göra så stora vinster att tre kamellaster guld knappt skulle märkas.

Jag märkte snart att bäraren talat sanning, för allt jag försökte lyckades, de mest vågsamma affärer gav alltid stora vinster. Men det mest lyckosamma var ändå min dotters födelse, knappt ett år efter avtalet med bäraren. Hon blev genast hela familjens ögonsten.

Efter tusen och en dagar kom bäraren tillbaka och han fick guld som var uppgjort i avtalet. Ytterligare tre år förflöt. Min tur höll i sig och Tabari, min dotter, blev för var dag mer intagande. När bäraren kom andra gången fick han sitt guld, men jag tyckte det kändes slösaktigt,



min lycka bestod, fast de ettusen och en dagarna för länge sen var till ända.

När tiden närmade sig för bäraren att komma den tredje gången hade jag funderat länge på de tre kamellasterna guld. Jag kände mig bedragen; de första tusen och en dagarna var egentligen inte så mycket mer lyckosamma än de följande; hade bäraren alls haft med min tur att göra, utnyttjade han inte bara min godtrogenhet?

När bäraren kom, hade jag klätt mig i usla kläder och tömt mitt hus på värdesaker. Jag hälsade honom med orden:

"Tyvärr kan du inte få något guld, som du ser har lyckan vänt och jag är nu en fattig man."

Bäraren förvandlade sig då till en enorm ande och sade med dånande röst:

"Dåraktiga människa! Jag är djinnen Al Il-Yushin, och jag vet att du ljuger. När vi ingick avtalet visste jag att din girighet förr eller senare skulle få dig att bryta ditt ord och därigenom är nu du och din familj helt i mitt våld. Din dotter tar jag med mig till mitt rike!"

När jag hörde detta drog jag mitt vapen för att försvara det dyrbaraste jag ägde. Då djinnen såg detta hänskrattade han bara och slog mig med blindhet. Därefter försvann han med min dotter. "Mäktiga gudar! Straffa mig inte så hårt!" ropade jag och slet mina kläder av kroppen och föll sen i vanmakt.

Så stor var min sorg att jag först efter två veckor kom till sans igen. Min hustru hade tagit förlusten av vår dotter så hårt att hon sört sig till döds. Mina söner beslutade då att ge sig ut i världen för att söka efter ett sätt att rädda sin syster. Vi var som dom, om vilka det heter:

Vår lycka svann, och bitter blev vår lott, umbärande och nöd vi har fått lida. Skilsmässans timme slog och var för sig i livets hårda kamp vi måste strida.

Min äldste son kom tillbaka efter tre år och berättade att djinnens slott materialiserades varje ettusende och första dag vid Drömmarnas oas. Jag lät packa sju kamellaster guld och skickade min son för att blidka djinnen att släppa Tabari fri. Han återvände inte.

Efter ytterligare tre år kom min näst äldste son tillbaka. Han hade fått veta att det i Drömmarnas oas finns en eremit som, om han vill, kan lämna upplysningar om Al Il-Yushin. Min näst äldste son skickade jag också till Drömmarnas oas med sju kameler guld och sju kameler med kryddor, mattor och vackra tyger. Inte heller han kom tillbaka.

Min yngste son kom tillbaka efter ytterligare tre år och hade då fått veta att det finns tre föremål, med vilka man kan oskadliggöra djinnen. Med sju kameler guld, sju kameler med kryddor, mattor och tyger och sju kameler med ädla stenar gav sig min yngste son iväg, och har inte återvänt. Detta var tre år sedan. Det är nu bara jag kvar att söka upp Al Il-Yushin för att köpa min dotter fri eller kämpa mot djinnen."

Med tårar strömmande utför kinderna lutade sig shejken tillbaka mot sina kuddar.

Men Crassus, som under hela berättelsen tittat oavlatligt på medaljongen, lyfte på huvudet: "Nej, ärevördiga shejk! Sätt din lit till oss! Vi skall befria din undersköna dotter - det svär jag på min heder!"



## Epilog och prolog

Shejk Chalid blev så överväldigad av Crassus erbjudande att han genast svimmade av rörelse. Under Alihosis omsorger kom han så småningom till medvetande igen och tackade gråtande gruppen. Därefter lät han hämta in en kista och sade:

"Detta är de magiska gåvor med vilka jag skulle blidka djinnen, men istället vill jag låta utrusta er med allt ni önskar från denna kista. Dessutom skall Alihosi följa

med er, hon är den ende av oss som kan förlåna er grupp extra styrka. Hon blir också er vägvisare till Drömmarnas oas."

Alihosi tog nu till orda med sin vackra mörka stämma: "Vi bör resa under natten och slå läger under den heta ökendagen. Därför blir det lagom att resa i morgon kväll. Det ger oss gott om tid att meditera och läsa in våra

## Sammanfattning

magiska formler. Shejk Chalid ger er tillgång till sina magikerböcker under morgondagen. Till er, mina blivande reskamrater, bjuder jag nu godnatt."

Under de gnistrande ökenstjärnorna låg sedan fem äventyrare utan att vilja sova; var och en försjunken i sina egna tankar.

Crassus hade kvar medaljongen i sin hand och tänkte på hur underbart det var att Fribrytarnas första äventyr tillsammans skulle bli att rädda denna strålande varelse från hennes fångelse.

Sagittarios tankar gick inte alls i så poetiska banor. Nej, han tänkte mest på att det var dags att få slåss igen. En djinn var väl egentligen inte så mycket motstånd som ett imperium, men det fick duga som träning.

"Ett luftslott... Det har jag inte sett något förut," tänkte Rivil. "Det har jag faktiskt inte ens hört talas om förut."

Undrar om det kan vara lika spännande som ett hav? Det ska bli intressant."

På Rivils arm låg Stephania och vred sig rastlöst: "Den där Il-Yushin, det är allt en djäkla översittare det. Vet precis hur dom är! När han inte är här och kidnappar tjejer, gissa om han trycker ner folket på det där luftstället där han bor. Djäkla förtryckartyp!"

Alihosi låg i sitt tält. Hon var mycket nöjd med vad som hänt. Äntligen fanns en chans att den godhjärtade shejken skulle få sin dotter tillbaka. Efter så lång tid hos shejken betraktade hon honom nästan som en far och inte som en härskare.

Men den sjätte äventyraren? Han låg och sov, djupt och bekvämt, med sitt nya trollspö under kudden. En Dolce bekymrar sig inte för morgondagen...

## SAMMANFATTNING

**Gruppens uppdrag är att rädda shejkens dotter.**

Misslyckas man med detta har uppdraget misslyckats! Det är dessutom önskvärt att skydda henne från övergrepp i framtiden. Detta kan göras på två sätt:

**Döda djinnen.**

**Finna de föremål som den yngste sonen funnit kunna skada djinnen.**

Med föremålen hjälp kan shejken skydda dottern från djinnen, alternativt kan Fribrytarna använda dem för att döda djinnen.

**Sousahs horn:**

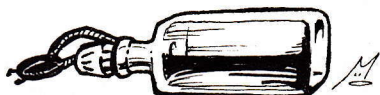
Ett magiskt horn som hindrar djinnens onda magi. Alla kan använda hornet, även om det är tungt att blåsa. Tonen, en mycket låg baston, hindrar djinnen att kasta formler och tar bort magi han har igång. Räckvidd 30 m radie.

**Ali Catras boja:**

En magisk boja som hindrar djinnens fysiska attacker och som hindrar dem att byta form. Fästs på med ett magiskt ord. Räckvidd 10 m.

**Flaska med Abu Ahbabs sigill:**

Denna flaska är skapad av alla andars konung. Andarna kan klara sig men normalt är det blott en tidsfråga innan de sugts in. Det räcker alltså att ta ur korken och rikta flasköppningen mot djinnen och vänta tills han försvinner in. Räckvidd 20 m.



**Poängsättning:**

Misslyckas med att befria flickan och få henne ut ur slottet:

Uppdraget har misslyckats! Inga poäng.

Döda djinnen: +100 p

Finna och föra ut hornet: +20 p

Finna och föra ut bojan: +20 p

Finna och föra ut flaskan: +30 p

**Formler**

Gruppen får tillgång till den blinde shejkens magikerböcker. Angående magikerböckerna finns följande formler inte i shejkens böcker:

Nivå 1: *Charm Person*

Nivå 2: *ESP*

*Levitate*

Nivå 3: *Clairaudience*

*Clairvoyance*

*Fly*

*Phantasmal Force*

*Suggestion*

De utrustas med vapen och rustningar av shejken. De kan också välja rimlig utrustning från *Players Handbook*.

Resan till oasen tar en och en halv dag, d v s natt. De är alltså framme vid oasen före gryningen den aktuella dagen. I oasen finns enligt den näst äldste sonen en eremit som kan vara till hjälp.

Enligt den äldste sonen kommer djinnens magiska luftslott fram då solen värmt sanden så att luften börjar dallra (ca kl 10). Djinnen ger sig då ut och återvänder då solens värme börjar avta (ca kl 16). I samband med djinnens hemkomst försvinner slottet och återkommer inte på ettusen och en dagar. Gruppen bör alltså vara ute ur slottet när djinnen kommer, för att inte bli fast i slottet i tusen och en dagar.

Shejken och hans följe anländer till oasen vid 18-tiden.

# DRÖMMARNAS OAS

## MÖTE I ÖKNEN

Under en intensiv diskussion innan de gav sig av, hade gruppen beslutat att ta sig fram till fots. Varken Stephania eller Sagittario hade någonsin suttit till häst och Crassus var, som gammal infanterist, oerhört skeptisk till kräken. Vito hade envist insisterat på ett riddjur, varför han nu red på en mula.

Klockan har passerat fyra och ni närmar er oasen. Alihosi pekar på dynerna framför er och säger att bortom dem ligger Drömmarnas oas. Då ser ni, i skenet från den stora gula månen, **en man** som kommer ridande mot er. Han är enkelt klädd och tycks vara otroligt gammal.

Mannen, som är eremiten **Ali Lon**, är på väg från oasen och befinner sig ca 100 meter från gruppen. Han



ridar på en åsna och har ännu inte upptäckt gruppen.

Om gruppen anfaller honom försöker han fly och säger bara "Vem han är" och "Eremitens sista ord".

Om han tilltalas bryskt blänger han på gruppen och säger bara "Vem han är", "Varför han reser bort" och "Eremitens sista ord".

Om någon tilltalar honom vänligt berättar han allt.

### Om hotad:

"Era hotelser skrämmar mig icke. Sedan jag första gången kom till Drömmarnas oas har jag vetat mitt öde och funnit mig i det."

Vid minsta våld tar han sig åt sitt hjärta, stönar till och segnar död ner.

### Vem han är:

"Jag är bara den enkle eremiten Ali Lon. I etthundra och två år har jag sökt fridens lugn och livets gåta vid den fridfulla stranden i Drömmarnas oas."

### Varför han reser bort:

"För tretusen och tre dagar sedan besöktes jag av en ung man. Han ställde en rad frågor till mig om djinnen Al Il-Yushin. Jag gav honom de svar han sökte och jag ådrog mig djinnens vrede. Därför lämnar jag oasen en gång var tusende första natt och återvänder inte förrän natten därpå. Ty under dagen däremellan materialiseras sig djinnens slott i denna värld."

### Om djinnen:

"På djinnen Al Il-Yushin passar versen:

Av ont han blott består  
från hjässa och till häl;  
all världens ondska är  
förenad i hans själ."

### Om sönerna:

"Tre gånger har oasen besökts av gossar, sköna som den svalkande vinden. Alla har de sagt att de skall bege sig upp till djinnens palats. Ingen av dem har jag någonsin återsett..."

### Om drömmarna:

"Om ni har ett gott hjärta och en fri själ, kan ni se drömska syner som hjälper er. Sätt er vid oasens strand och se i vattnet då månens sista strålar glänser däri, så kanske Gudarna är välvilliga mot er..."

Alihosi vet att månen går ner 05:30.

### Om slottet:

"Då solens strålar varmt stenhällen på berget norr om oasen så att luften dallrar av hetta bildas där en reva i vår värld! Ur denna glider djinnens palats och en bro av luft och ljus leder ditupp. Palatset är kvar tills solens hetta börjat avta."

Alihosi kan med hjälp av eremitens ord bestämma dessa båda tidpunkter till ca kl 10 och ca kl 16.

### Eremitens råd:

"Jag förstår att ni har för avsikt att tränga in i djinnens palats och jag ser i era ögon att ni där vill befria någon! Låt mig ge er några råd:

Ta er först in och befria er vän och tag er sedan ut innan djinnen återvänder. Ty då djinnen når sitt palats kommer detta och den gyllene bron att försvinna och ej återvända på tusen och en dagar.

Vill ni angripa djinnen, gör då det precis innan han når bron.

Är ni oroliga för er vän, göm henne i den lilla grotta som ligger under den högsta av palmerna vid den södra spetsen av oasen. Självt är jag för gammal och stel för att kunna ta mig ner där."

### Eremitens inbjudan:

"Besök gärna mitt enkla tjäll och bo där om ni så önskar, men..."

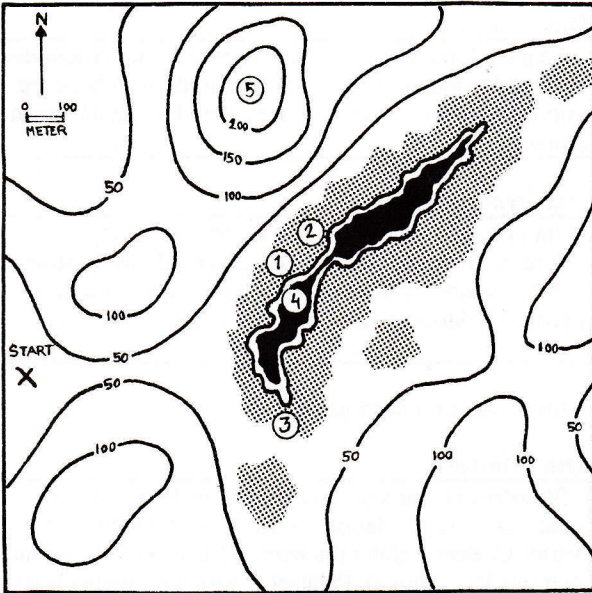
### Eremitens sista ord.

Dessa uttalar han oberoende av behandling:

"Hör en fattig mans bön! Lämna mina få tillhörigheter och min enda get i fred, på det att gudarnas ansikten må le mot er."

## OASEN

Ni passerar mellan två höga dyner och ser oasen i det starka månljuset. Oasen sträcker sig 800 meter i nord-sydlig riktning. Runt om oasen finns tät växtlighet av en mångfald olika träd och buskar.



- X Scenariostart, Möte i öknen      3 Grotta  
 1 Eremitens get                      4 Drömmarnas oas  
 2 Eremitens hydda                    5 Bergsplatå

### 1. Eremitens get

Mellan palmerna kan man skymta en enkel hydda. Ni hör ett egendomligt bråkande och ur skuggorna kommer en vit best stormande.

Detta är eremitens get, en folkilsken rackare som anfaller allt som kommer i dess närhet. Den släpar ett rep med en påle bakom sig.

Vill gruppen fånga den har de följande alternativ:

#### Repet:

Lyckas man slå en *to hit* mot AC 2 har man fått tag i repet. Klarar man sedan ett *save* mot *strength* rycks geten omkull. Missas detta *save* tappar man taget och måste försöka igen. Väl omkullryckt krävs ett *save* mot *strength* för att få geten ordentligt fast och kunna slå fast pålen i marken.

Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
1	7	1+1	11	1d4	Get.

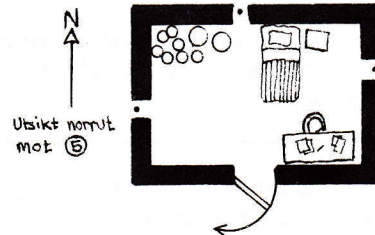
Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PP	Dm	Pe	Po	RS	W	BW	Spell
Get	1+1	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	14	15	16	17	17			

### Brotta omkull geten:

Lyckas man slå en *to hit* mot AC 3 får man grepp om geten. Två lyckade *save* mot *strength* innebär sedan att geten är ordentligt fast och pålen kan slås fast i marken. Missas något *save* måste man börja om.

### 2. Eremitens hydda

Hyddan är av trä och mycket enkel, ungefär fyra gånger sex meter, med en dörr mitt på den södra långsidan. Små gluggar släpper in ljusglimtar och frisk luft.



Framför hyddan kan gruppen hitta ett färskt hål, lagom för en påle.

#### Om gruppen går in:

Mycket spartanskt möblerat, men rent och prydligt. Det finns en enkel säng och en skrivpult med en hög papper. I det nordöstra hörnet finns en rad flaskor och vackra krukor.

Rotar man runt bland papperen finner man eremitens dagbok, som också är hans livsverk; ett djupt filosofiskt manuskript som påstår att en människas öde är intimt knutet till hennes själs drömmar och att de tankar som hon när endast är projektioner av hennes innersta väsen.

Krukorna i hörnet innehåller mjöl och torkade dadlar. I en för övrigt tom kruka finns eremitens skatter:

En Potion of Healing

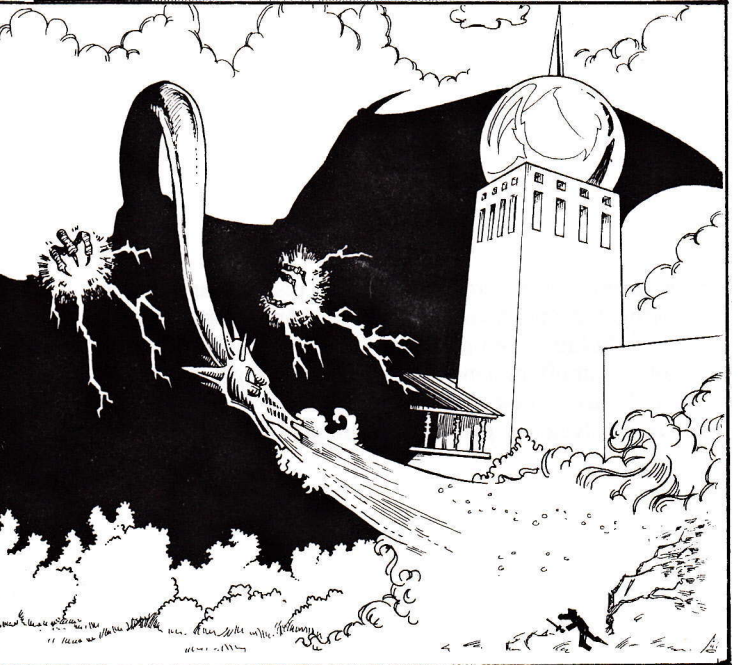
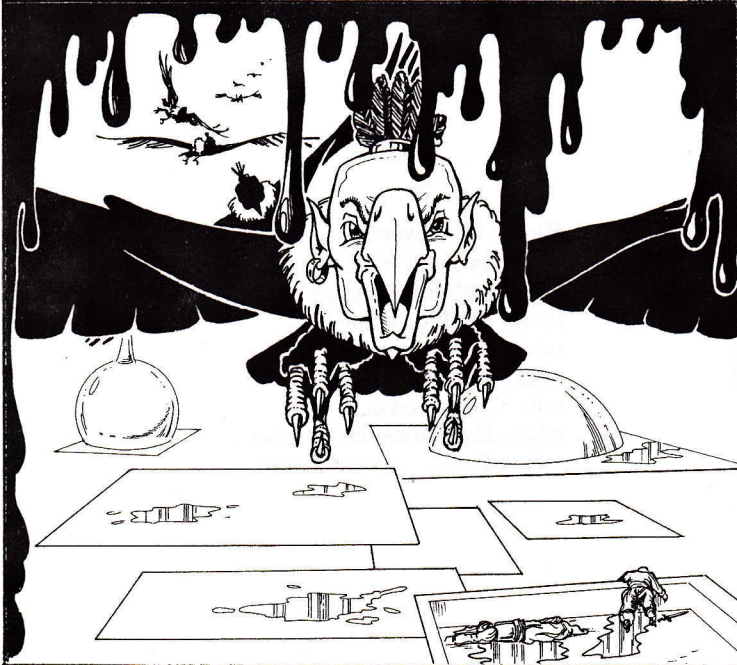
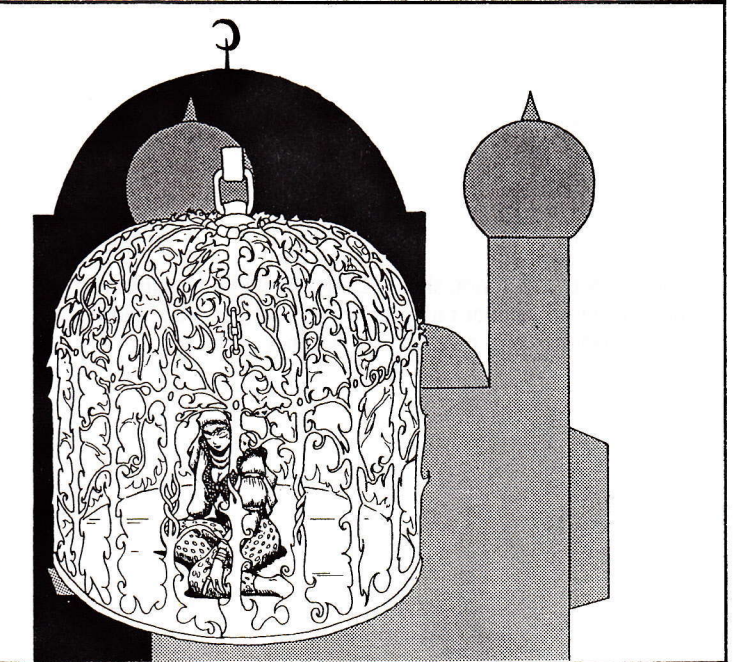
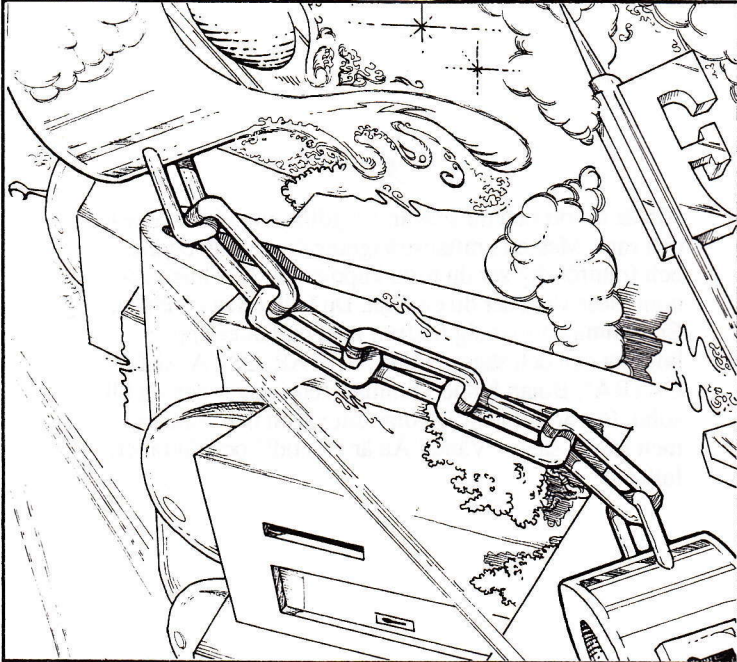
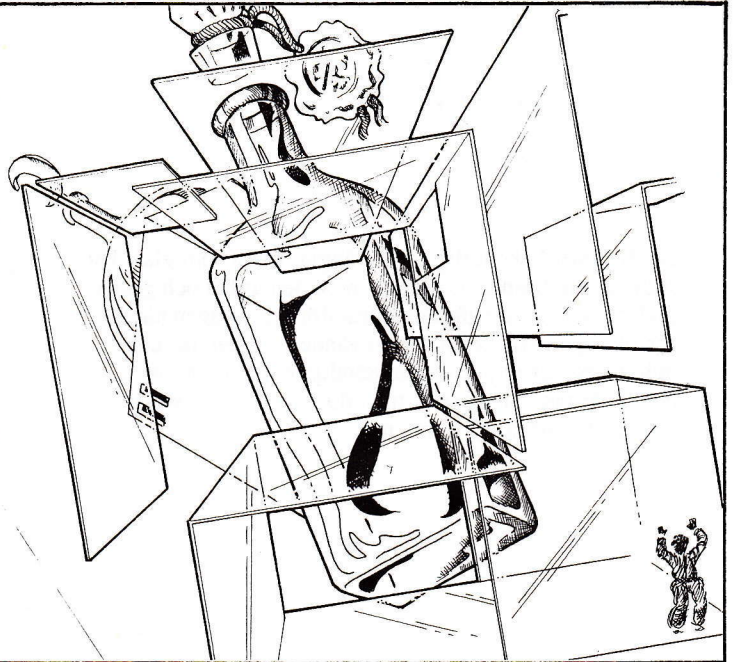
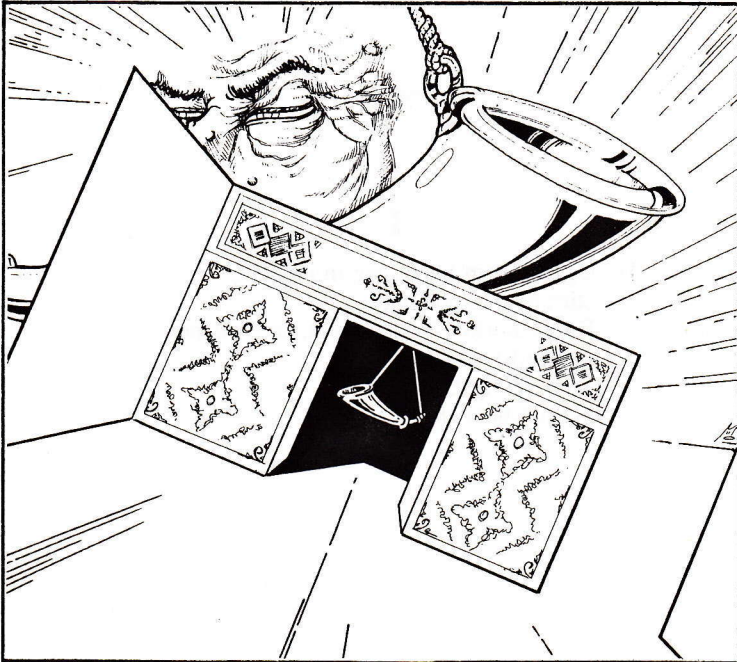
En juvel à 250 gp

### 3. Grotta

Endast om eremiten har beskrivit platsen har gruppen chans att finna grottan.

Vid en grupp resliga palmer finns några stora klippblock. Under den högsta palmen hittar ni efter en del besvär en smal, brant nedåt sluttande gång.

Om någon kryper nedåt finner han/hon efter cirka tio meter en grotta som är ungefär fem meter i diameter. Hela gruppen kan utan problem gömma sig här, säkra från djinnen.



2

Du är fångad. Runt dig finns väggar, klara som glas. Du sträcker dig fram mot väggen, men den är hal och glider undan. Den dansar gäckande framför dig, i vägen när du försöker passera, borta när du vänder ryggen till. Ditt mål, högst där uppe, verkar ständigt bara längre bort, och du är nära att ge upp, men du vet att du måste ha flaskan för att fånga djinnen...

1

Ögon... som borrar sig in i själen;  
stirrande, blinda ögon...  
Dolt i mörkret finns hornet, det gyllene.  
Ditt bröst värker,  
hornet är tyst,  
ditt hjärta är sten...

4

Tabari, den underbara, sköna. Den gyllene buren glittrar och glimmar. Juveler i alla regnbågens färger, men ändå ingen som går upp mot hennes skönhet...

3

Allt är mörkt och du svävar, tyngdlös, utan känsla av tid och rum. Men en kraftansträngning öppnar du ögonen och framför dig ser du torn, kupoler, ett litet hus. Genom dess vägg ser du en boja. Du håller den i handen. En dimma närmar sig hotfullt men du håller upp bojorna och och säger: "ANI NADJAR, EZVA ALI-CATRA". Bojan binder dimman och tvingar den att bli solid. Det är djinnen! Du drar ditt vapen och anfaller, men någon säger "Vänta! Än är inte tid!" och du faller, faller...

6

De enorma svarta vingarna slår som pisksnärtar mot den stormgrå skyn och vinden sliter dig från det bräckliga grepp du fått om en smal, ung trädstam. Med ett isblått, plötsligt uppflammande sken slår en åskvigg ned i det träd du just tumlar förbi och så sveps du åter in i det frusna helvetet av piskande isklumpar och hagel...

5

Blod... blod överallt...  
bara blod, mitt blod...  
Fågelvarelserna kommer!  
Fler... oändliga mängder...  
orkar inte... kämpa mer...  
trött... alla döda...  
mitt blod, på taket...  
taket... fågelmonstren på taket...  
...bara blod...

## 4. Drömmarnas oas

Några gröna, graciösa palmer står precis intill den lilla sjön och avbildas i den spegelblanka ytan. Strax ovanför horisonten, synlig genom oasens grönska, står den stora gula månen och reflekteras i som ett gyllene band i vattnet.

Vattnet i oasen är mycket klart och gott. Det går också utmärkt att bada, sandbottnen är fast och fin men sjön är inte djup, som mest två meter.

När det gäller drömmarna, kan äventyrarna kan sitta var de vill runt sjön drömmarna är knutna till hela sjön. De måste förstås se vattnet.

### Vem/vilka får drömmar?

Så länge någon i gruppen varit vänlig mot eremiten, gör det inget ur drömsynpunkt om någon varit lite brysk mot eremiten.

Den som däremot hotat eremiten el dyl får ingen dröm.

Om eremitens get dör, får de ansvariga inga drömmar.

Den som läst hans papper eller rotat bland hans saker får ingen dröm heller.

Ett undantag från detta är om någon snokat bland hans krukor, hittat hans skatter och låtit dem vara, samt lagt till någon liten skatt, då förlåts krukrotaren att han snokat i krukorna. Förlåtelsen gäller inte återkan eller nyfikenhet på andra områden.

### Drömmarna:

Drömmarna har en "viktighetsordning". Om inte alla äventyrare får en dröm är det alltså viktigt att rätt drömmar delas ut. Om det är möjligt, skall Crassus ha drömmen om Tabari.

- 1 Hornet
- 2 Flaskan
- 3 Bojan
- 4 Tabari
- 5 Fåglar på taken
- 6 Draken

## 5. Bergsplatå

Det lilla berget är ca 200 meter högt och ganska brant.

Om gruppen klättrar upp:

Det finns många stora klippblock på vägen upp och ni inser snabbt att det är väldigt lätt att gömma sig här på bergslutningen. Det tar ca 10 minuter att klättra ända upp.

Högst upp planar berget ut och avslutas med en slät och fin klippvägg. På klippväggen ser ni några stora, mystiska runor inhuggna. Man har en utmärkt utsikt över både oasen och öknens härifrån.

Ingen av tjuvarna kan tyda runorna med *Read Language*,

men runorna ser magiska ut. *Read Magic* ger inte heller någon information.

Om äventyrarna klockan 10:00 är någonstans där de kan se bergets högsta punkt, ser de följande:

Solens strålar har nu värmt sanden ganska länge och ett svagt dallret börjar synas över sanden. Dallret ökar i intensitet och på berget norr om oasen tätnar det nu mycket snabbt, samtidigt som en stark, het vind sveper igenom oasen.

I luften, högt över berget, bildas från ingenstans en mäktig molnformation. Plötsligt slits den sönder, och molnresterna sprids över himlen. Kvar, högt uppe i luften, kan ni skymta genomskinliga murar och kupoler.

Från bergets topp börjar en genomskinlig bro växa fram. Den växer under några minuter och det ni ser högt upp får mer och mer substans. När bron växt ända upp bländas ni av ett plötsligt ljussken.

Så svävar det där uppe, gnistrande, glimmande, dallrande i hettan. Väggarna lyser vita, nästan blåskimrande, och på taken glimmar kupolerna av guld. Ett av tornen har på toppen en månskära som gnistrar i solskenet. Den svagt gyllene bron leder upp till en trappa mellan två torn och en stor glänsande dubbeldörr av brons.

Så snart slottet materialiserats slås porten upp och en stor varelse kommer ut. Han har människoöverkropp, men i stället för ben har han en pelare av virvlande rök. Han svävar nedför bron.

Detta är djinnen Al Il-Yushin. Om gruppen avvaktar:

När han når berget förvandlas han till en virvelvind som sveper i väg norrut. Genom bronsdörren kommer två andra stora varelser som stänger porten från utsidan och står kvar mellan tornen.

Om äventyrarna legat gömda medan slottet materialiserades och kommer fram först när djinnen är borta ser de detta:

Ovanför bergets topp ser ni en imponerande syn. Det hänger ett otroligt vackert slott högt uppe i luften. Väggarna lyser vita, nästan blåskimrande, och på taken glimmar kupolerna av guld. Ett av tornen har på toppen en månskära som gnistrar i solskenet. Från bergets högsta del stiger en svagt gyllene och genomskinlig bro upp till slottet. Den slutar i en trappa som leder upp till en glänsande bronsport mellan två torn. Mellan tornen står två stora varelser.



# LUFTSLOTTET

Luftslottet är den onde luftanden och djinnlorden Al Il-Yushins residens. Normalt svävar det över hans domäner i luftelementplanet, men en gång var tusende första dag förflyttas det hit till det primära materialplanet.

Så snart slottet anlant lämnar Al Il-Yushin det för att sprida ondska bland de arma jordbundna varelser han träffar på. Den onde djinnen är alltså inte hemma under turneringen. Hans tjänare lyder dock hans order och vakar över slottet efter bästa förmåga och förstånd. I turneringen är de mycket ovilliga att lämna de platser de satts att försvara. Spelar man scenariot som en del i en kampanj bör monstrema röra sig lite friare inne i slottet.

Många monster härstammar från olika elementarplan och är därför känsliga för t ex *Protection from Evil*.

## Taken

Försöker några andra än osynliga, smygande tjuvar att gå över taken, anfalls de av sex stycken vulchlings var. Dör en vulchling ersätts den efter en *round*.

När ni går uppför bron och tittar mot slottet genom värmedallringen ser ni en egendomlig syn. Värmedallret tycks vara mycket tätt här och speglar slottet ur alla tänkbara vinklar. Det ser ut som om slottet vrider sig runt inför era ögon, och en kort stund ser ni det nästan helt från ovan. Då syns att det finns vackert gröna trädgårdar på flera ställen i slottet, med både blommor, träd och färggranna fåglar. Ovanför slottet svävar flockar av stora gamliknande fåglar.

På den intressanta vyn uppfifrån hinner gruppen titta så länge att spelarna får en karta på slottet sett uppfifrån, som de behåller hela äventyret.

## 1. Bronsporten

Vid porten ses två gigantiska varelser med ljusblått skinn. De tycks vara djupt försjunkna i någon intern dispyt.

Detta är två stycken **molnjättar**. De är djupt försjunkna i en gåtgissningstävling. Då gruppen närmar sig kan de höra jättarna.

1:an: "Nå gissa nu! Missar du den hära är 'u skyldig mig tre årslöner!"

2:an: "Öh. 'Gissar du mig har du gissat fel. Gissar du fel har du i alla fall gissat rätt...' Nä, den ä' ju omöjlig..."

Om gruppen närmar sig märker en av dem, 1:an, gruppen medan den andre, 2:an, grubblar vidare. 1:an hör sig för om gruppens ärende och vägrar dem inträde. 2:an funderar och återupprepar gåtan gång på gång.

På frågor om vad det rör sig om svarar 1:an att det är en intern gåtgissningstävling. Om gruppen visar intresse för tävlingen lyser 2:an upp och undrar om de har några idéer. Kan gruppen hjälpa honom med svaret, "fel", blir han glad och vill släppa in dem men 1:an är arg och säger:

"Jaja! Men då ska ni först visa hur duktiga ni ä'. Kan ni gissa den hära så släpper vi in er:

Två huvuden, två armar, tio tår, sex fötter varav fyra är igång".

Kan gruppen gissa svaret på gåtan, "ryttare på en häst", kamel eller dylikt, så drar 1:an motvilligt fram en enorm nyckel. Han låser upp porten och ber gruppen stiga på. Han ber dem att vänta på djinnen i trädgården till höger och stänger därefter porten med en smäll.

Kan gruppen inte gissa gåtan på ungefär 5 minuter säger 1:an till 2:an att de kanske skall släppa in dem i alla fall. De flyttar sig från porten och säger åt gruppen att stiga på. Så snart gruppen är framme vid den låsta porten kastar båda jättarna sig över dem.

Ingen av jättarna bär några pengar på sig. 1:an bär dock en stor nyckelknippa med tre nycklar på, en av brons, en av silver och en av guld. Dessa nycklar leder till respektive port och varje nyckel väger 400 gp.

Jättarna släpper ut alla ur slottet utan några problem.

	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
	1	7	1	4	Näbb, d4+1 eller klor d4 / d4	<b>Vulchlings.</b> Det finns oändligt av dessa vidriga kreatur.
	2			5		
	3			3		
	4			6		
Rum	5			2		
	6			7		
1	1	2	12+6	58	Spjut, 3d6+11	<b>Molnjättar.</b> <i>Levitate</i> , används ej i turneringen. Gåtgissning.
	2			58		

Monster	Nivå	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	D	m	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell
Vulchling	1	8	17	16	15	14	13	12	11	10	9						14	15	16	17	17	
Molnjätte	12+6	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1						5	6	7	5	8	



## 2. Gästrädgård och huvudnischer.

En sex meter bred gång, belagd med vackert kakel. Gången är öppen mot en liten trädgård på den södra sidan och begränsas av en trädgårdsmur på den norra. I den södra trädgården ligger en byggnad och en dörr leder in till det södra porttornet. I den norra muren finns en öppning. Gången slutar i en stor, ornamenterad silverport.

Strax innan porten finns det på höger sida en rad nischer. Dessa är fyllda med avhuggna huvuden. Alla tycks minst 6 månader gamla och vid en del finns anslag typ:

"Dålig gåtgissare"  
 "Tappade kaffebrickan"  
 "Bugade ej för tronen"  
 "Inkräktare"

Det finns ingen möjlighet att avgöra om shejkens söner finns bland offren.

## 3. Södra vaktornet

Ett stort åttakantigt rum. Två enorma sängar och ett stort skrivbord, 2,5 meter högt. En enkel stege leder upp till en lucka i taket.

Rummet tillhör de bägge jättarna vid bronsporten. På skrivbordet ligger tre böcker, "Gåtmästartriologin" av El Kilip.

Gömd under en lös sten vid den norra sängen finns jättarnas skatter:

1286 gp  
4 juveler á 250 gp  
1 *Potion of Healing*

Stegen leder upp till tornets tak. Om gruppen klättrar upp angräps de på taket av vulchlings.

## 4. Väntrum

Bekväma divaner, kuddar och vackra mattor.

## 5. Skarprättarens trädgård

En vacker trädgård. I den norra änden av trädgården står en stupstock under ett stort träd. Bortanför stupstocken finns en dörr som leder in i en stor byggnad norr om trädgården. I den sydöstra delen ligger en liten tempelliknande byggnad. Breda trappor leder upp mot en muromgårdad brunn. En stor dörr leder in till det norra porttornet.

Trädet, som i århundraden sugit upp blodet från de arma själar som mött sitt öde vid stupstocken har under åren fått smak på blod, något som har förvandlat det till ett vampyrträd.

Då någon undersöker den norra dörren eller stupstocken anfaller trädet. Det anfaller med 6 stycken grenar. En träff innebär att grenen gripit tag i offret och kommer i fortsättningen ge en d4 i skada per round.

Trädet försöker sedan lyfta offret, varje gren kan lyfta 50 kg och tål 8 hit points. Slås en gren av ersätts den av en ny så att alltid sex grenar deltar i anfallet.

Orkar trädet lyfta upp ett offer till sitt grenverk erhålls 6d6 skada och offrets blod rinner ner längs stammen medan trädkronan stilla susar "Blod... blod".

## 6. Ajax-bassängen

Den lilla tempelliknande byggnaden har två hela väggar, åt söder och öster. I stället för norr- och västerväggar är det breda, låga trappor med smäckra pelare som håller upp taket. Hela byggnaden är skinande vit. Mitt under taket finns en liten rund bassäng, fylld av långsamt virvlande, kritvit dimma.

Detta är Ajax, den vita tornadon, som gör allting skinande rent, till och med skarprättarens blodiga händer. Dimman är helt ofarlig, och vad man än stoppar ner kommer upp rent, putsat och skinande.

Bassängen är tre meter djup.

## 7. Norra vaktornet

Lyssnar en tjuv på denna dörr och lyckas med *hear noise* hör han/hon kraftiga snarkningar.

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
5	1	10	10	45	6 attacker à d4 Speciell lyft- attack. Om upplyft, fås 6d6 i skada	<b>Vampyrträd.</b> Ingen skada av trubbiga vapen. Halv skada av stickande vapen, t ex pilar och långsvärd. Dubbelkada av eld.
	Grenar	5	10	8		

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Vampyrträd	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	8	12	13	13	14						

## Luftslottet

Ett stort åttakantigt rum. Två stora molnjättar snarar fridfullt i varsin gigantisk säng. På ett bord, 2,5 meter högt står en enorm flaska och ett par muggar. En enkel stega leder upp till en lucka i taket.

Jättarna vaknar ej om tysta äventyrare utan rustning rör sig försiktigt i rummet. De vaknar ej heller av att tjuvar klättrar på deras sängar. De vaknar dock om bullrande äventyrare rör sig i rummet. De behöver en round på sig för att nå sina spjut som ligger bredvid dem i sängarna.

I rummet finns mängder av tomglas. I en stor flaska som står i det nordöstra hörnet har de gömt sina skatter:

765 pp

468 gp

2 juveler á 150 gp

1 halsband á 1250 gp

Stegen leder upp till tornets tak. Om gruppen klättrar upp angrips de på taket av **vulchlings**.

## 8. Palatsträdgården

En enorm, skön trädgård breder ut sig med fruktträd, vackert ansade buskar och välklippta gräsmattor. I luften flyger färggranna fåglar, och i den norra änden står en bassäng ur vilken silvergrå rök ringlar upp. Två stora portar leder in till trädgården, en av silver från väster och en av guld från öster. I den nordöstra delen av trädgården finns en stor terrass från vilken en dörr och öppning leder norrut respektive österut.

Den egendomliga rökfyllda bassängen är helt ofarlig. Röken som ringlar upp ur bassängen antar formen av diverse varelser som drakar och demoner.

De färggranna fåglarna flyger strax ovanför äventyrarnas huvuden och sjunger glatt:

"Nu skall ni dö... Djinnen skall döda er alla...Stackars dårar, stackars dårar..."

Tilltalar man fåglarna, som är lögnhalsade gallskrikor, svarar de glatt och tjänstvilligt på alla frågor. Deras svar tas ur nedanstående tabeller:

### Ja/Nej-frågor.

d8	1-2	Ja!
	3-4	Nej!
	5	Hurså?... (Och efter ev svar) ...Jaha!
	6	Det beror på. (Och på vad säger de inte)
	7	Vet inte!
	8	Det säger vi inte!

### "Hur många?"

d100 stycken.

### "Hur länge?"

d6	1: d10 minuter.
	2: d20 timmar.
	3: d10 dagar.
	4: d8 veckor.
	5: d6 månader.
	6: d4 år.

### "Var?"

Ni går genom (1) och sedan (2). Gå genom(3,4,5) och sen (2)!

(siffrorna hänvisar till nedanstående tabeller)

(1)	d4	1: guldporten
		2: silverporten
		3: öppningen åt öster
		4: dörren norrut
(2)	d8	1-2: åt höger
		3-4: åt vänster
		5-6: rakt fram
		7: uppåt
		8: nedåt
(3)	d20	1: stora
		2: lilla
		3: dammiga
		4: mosaikklädda
		5: lutande
		6: sönderslagna
		7: utbrända
		8: nya
		9: skinande
		10: nymålade
		11: illaluktande
		12: blåsiga
		13: dimfyllda
		14: farliga

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
7	1 2	6	12+6	58 58	Spjut, 3d6+11	<b>Molnjättar.</b> <i>Levitate</i> , används ej i turneringen. Slöar. Saknar rustning.
8	1 2	5	1/2	2 3	---	<b>Lögnhalsade gallskrikor.</b> Det finns i stort sett oändligt av dessa dumma och ljugande fåglar.

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PP	Dm	Pe	Po	RSW	BW	Spell	
Molnjätte	12+6	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	5	6	7	5	8			

- 15: vackra  
16: mattklädda  
17: kalla  
18: svävande  
19: mörka  
20: bevakade

- (4) d20
- 1: röda  
2: förgyllda  
3: vita  
4: svarta  
5: gula  
6: blåa  
7: kulörta  
8: lila  
9: gröna  
10: rosa

- (5) d20
- 1: lagunen  
2: fontänen  
3: molnet  
4: rummet  
5: stallet  
6: korridoren  
7: salen  
8: källaren  
9: tornet  
10: trappan  
11: repstegen  
12: mattan  
13: hålet  
14: garderoben  
15: badrummet  
16: cisternen  
17: matsalen  
18: haremet  
19: köket  
20: skattkammaren

För att slippa slå tärningar medan äventyrarna pratar, tag svar via denna sifvertabell till alla enkla frågor:

d100: 58, 20, 28, 65, 72, 52, 14, 39, 95, 21, 38, 82

d20: 4, 11, 5, 3, 16, 17, 4, 8, 9, 4, 8, 8

d10: 5, 2, 2, 4, 7, 5, 9, 4, 3, 7

d8: 5, 3, 5, 3, 8, 7, 3, 2, 5, 8, 1, 6, 3, 6, 4, 2, 2, 8, 5, 1, 7, 3, 5, 3, 5

d6: 3, 6, 5, 3, 6, 2, 1, 1, 4, 3, 3, 1, 3, 1

d4: 3, 3, 2, 3, 1, 1, 4

De första vägbeskrivningarna tas direkt via dessa färdiga nummersekvenser:

A: 3, 1, 2, 4, 15, 5

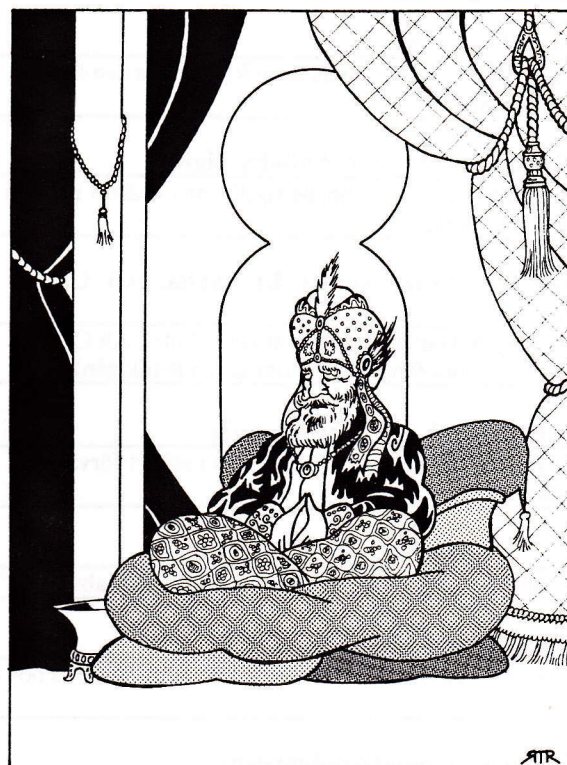
- B: 1, 7, 1, 2, 5, 2  
C: 2, 2, 4, 7, 7, 3  
D: 1, 2, 3, 10, 6, 4

Om äventyrarna sedan finner detta hysteriskt skoj, slå egna sekvenser.

Frågar de något som inte platsar i tabellerna, ljug friskt eller tag standartsvaret "hurså?" följt av ett "jaha!".

## 9. Divan

Ett stort, ljust rum med öppning åt norr. På fina kuddar sitter 10 visa män och diskuterar. Männen är helt inne i sin diskussion och ägnar ingen som helst uppmärksamhet åt er.



I rummet finns 5 meter upp ett litet fönster som vetter åt norr. Detta upptäcks om gruppen studerar rummet noggrant. Fönstret är såpass stort att alla i gruppen kan ta sig igenom det.

Dessa visa vesirer är de som sköter djinnens rutinärenden. De är allt annat än slagskämpar, men har dock

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
9	1	10	Mu-5	12	<i>Psi-Blast.</i> Ej area-attack! Om missat <i>save:</i> d4 1: Groggy 2: Bärsärk 3: Panik 4: Koma	Visa vesirer. <i>Saves:</i> Crassus 10 Stephania 10 Sagittario 10 Vito 9 Rivil 6 Alihosi 5 Missas <i>save</i> drabbas man av effekten från tabellen till vänster.
	2			12		
	3			12		
	4			12		
	5			12		
	6			12		
	7			12		
	8			12		
	9			12		
	10			12		

## Luftslottet

psi-egenskaper. Blir någon vesir angripen går de till motattack mot alla icke-vesirer med en form av individuell *Psi-Blast*. Varje vesir kan endast angripa en person och varje person kan endast bli angripen av en vesir.

Om man lyssnar på vesirernas samtal hör man hur de diskuterar dagens göromål.

Om man försöker ställa en fråga till vesirerna så fortsätter de bara sin diskussion, såvida man inte råkar säga ett sökord i sin fråga.

Om man säger ett av sökorden bubblar sökordets information ut ur en av vesirerna varpå vesirerna fortsätter sin diskussion.

### Djinn, Il-Yushin:

"Den högt ärade Al Il-Yushin är för tillfället oanträffbar."

### Sousahs horn:

"Sousahs horn? Det finns sinnrikt dolt hos den ärade amman Shawâhi."

### Flaskan med Abu Ahbabs sigill:

"Flaskan med Abu Ahbabs sigill finns i säkert förvar i tidslabyrinten."

### Djinnens bror, Aoulef El Fogha, Ali Catras boja:

"Uslingen Aoulef El Fogha är kedjad med Ali Catras boja och sitter fängslad bortom sovande trädgården."

### Nyckeln till Ali Catras boja:

"Nyckeln till Ali Catras boja finns i säkert förvar hos torteraren."

### Tidslabyrinten:

"I tidslabyrinten finns flaskan med Abu Ahbabs sigill."

### Shejkens dotter, Tabari:

"Tabari? Hon finns i den högt ärade Al Il-Yushins bostad."

### Fåglarna i palatsträdgården:

"Fåglarna? Notoriska lögnare är vad dom är. Usch!"

Om någon insisterar på att lyssna till vesirernas diskussion så är detta vad de hör:



"...och det inrikespolitiska läget har nu stabiliserats till en acceptabel nivå efter den senaste tidens smärre incidenter och vi kan nu börja planera den närmaste tidens åtgärder för att stävja liknande aktioner i framtiden. Mer långsiktiga planer och åtgärder kommer att utredas grundligt och med stor omsorg så att våra intentioner genomdrivs på ett för alla parter tillfredsställande sätt. Arbetet med den nya budgetpropositionen fortskrider med oförminskad kraft och den kommer med all sannolikhet att bli klar till utsatt datum såvida inte något oförutsett inträffar eller att vi utsätts för yttre inverkan på en mer permanent basis..."

I rummet och på vesirerna finns diverse värdesaker:

10 juvelbesatta turbaner à 150 gp

10 halsband av silver à 500 gp

17 fat av silver à 75 gp

21 flaskor med svagt vin

## 10. Arkiv

Ett ganska mörkt rum med fönster mot väster och en dörr åt söder. Rummet är fyllt av rullar och oordnade papper.

I rummet finns ett litet fönster, 5 meter upp, som vetter åt öster. Detta upptäcks om gruppen studerar rummet noggrant. Fönstret är såpass stort att alla i gruppen kan ta sig igenom det.

Om man tittar på papperen så tycks de vara paralyserande tråkiga.

Om någon envisas med att läsa i papperen så står det samma sak som man hör om man lyssnar på vesirernas diskussion (se rum 9).

## 11. Vaktrum

Mitt på golvet står ett bord med en stor gryta som stinker vedervärdigt. Det finns tre dörrar i rummet och de vetter åt nord, syd och ost.

Om gruppen inte slagits mot dessa redan:

Runt bordet sitter fyra stora svarta feta ogreliknande figurer. Deras intresse är fixerat till den stor grytan.

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
11	1	7	4+1	19	Spjut, d8+6	Svarta eunucker. Anfaller alltid i mobb.
	2			18		
	3			20		
	4			19		

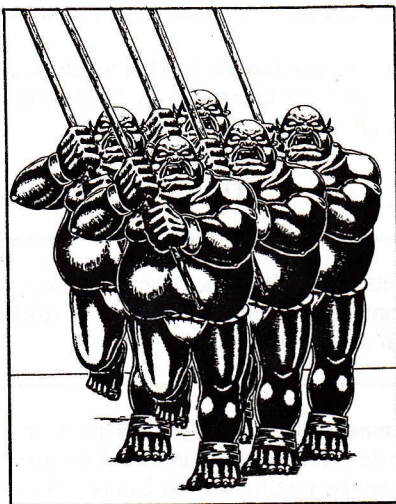
Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Eunucker	4+1	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	13	14	15	16	16						

De fyra svarta eunuckerna vaktar vägen in till och ut från haremskomplexet.

En tjuv som klättrar in genom fönstret erhåller automatiskt överaskning och en gratis attack.

De hör ej om dörrar låses upp, men om någon av dörrarna öppnas bereder de sig för strid.

Vid strid kastar sig alla svarta eunucker mot en motståndare.



Pågår striden mer än tre rounds anländer fyra stycken svarta eunucker från trädgården 22.

Eunuckerna bär på:

Nycklar in till rum 11

12 pp

67 gp

I rummet finns också två flaskor innehållande kryddat vin.

Grytan innehåller en avskyvård, hårt kryddad böngryta.

## 12. Köksträdgård

En oregelbundet formad trädgård med ordinarie utseende; små trädgårdsland, buskar och några enskilda träd. En trappa leder upp åt söder. Det finns några fönster i murarna.

Sagittario kan identifiera växterna som fullkomligt ofarliga köksväxter t ex morötter och sallad.

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
14	1	7	4+1	19	Knivar, d6+6	<b>Kökspersonal</b> Gryttattack, kvinnorna kan kasta varsin gryta med +4 <i>to hit</i> . Offret tar d8 i skada och missas ett <i>save</i> mot <i>breath</i> blir offret blint d4 rounds.
	2			20		
	3			18		
	4			22		
	5			16		

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Kökspersonal	4+1	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5			13	14	15	16	16				

## 13. Förråd

Ett stort rum fullt av krukor och tunnor, grytor och pytsar samt burkar och behållare.

Om man tittar noggrant finner man (slå d12 varannan round)

- 1: d20 krukor med förtorkade rövare (totalt 40 st)
- 2: d8 tunnor majs
- 3: d20 tunnor mjöl
- 4: d6 krukor dadlar
- 5: d6 burkar fikon
- 6: d4 flaskor dåligt vin
- 7: d4 kistor med slöjor
- 8: d6 burkar marmelad av diverse frukter
- 9: d4 dammiga mattor
- 10: d2 gigantiska stolar
- 11: d4 smutsiga kuddar
- 12: d6 mässingsföremål, vattenpipor, kaffepannor...

## 14. Kök

Ett stort rum med stora bubblande grytor som sprider en tät stank. Det osar bränt och en kväljande dimma försvårar både sikt och andning. Genom dimmorna skymtar en stor figur som står och rör i en kittel. Figuren står och gormar, sladdrar och skrockar glatt och någonstans ifrån kommer liknande läten till svar.

I rum 14, 16 och 18 finns totalt 5 kokerskor. Smygande tjuvar kan ta sig in i rummet utan att väcka uppmärksamhet.

Om andra personer kommer in i rummet så samlar sig kokerskorna till attack och skrockar:

"He, he, he, se vad som kommer till middag."

Varje kokerska har en specialattack som består av att kasta en gryta med +4 *to hit*. Den träffade tar d8 i skada och får slå ett *save* mot *breath*. Missat *save* medför blindhet i d4 rounds.

Därefter anfaller de med sina köttknivar.

I köket finns diverse burkar, kittlar, grytor, flaskor etc. Alla med motbjudande eller ointressant innehåll.

Luftslottet

15. Köksförråd

Rummet stinker av diverse underliga kryddor och skämt kött. Väggarna är täckta av hyllor med underliga små flaskor och burkar. Från taket hänger stora torkade köttstycken.

Flaskorna och burkarna innehåller kryddor som alla är alldeles för starka för äventyrarnas magar. Smakar någon innehållet från någon burk fås ett *save* mot gift för att inte tillbringa nästföljande d10 rounds i konvulsioner. Köttstyckena påminner lite för mycket om människor.

16. Kök

Se rum 14.

17. Sopträdgården

Sex meter ner ligger en fullständigt vildvuxen trädgård. Det enda som tyder på att här existerat liv är en enorm hög med ben och diverse avfall.

Benen är matrester från köket. Något annat av intresse finns inte.

18. Kök

Se rum 14.

19. Tortyrkammaren

Dörren som leder in hit är ovanligt tjock. Ett stort rum med dörrar åt norr och öster samt längs västra väggen en trappa som leder uppåt till en dörr åt söder. I rummet finns en enorm varelse liknande de som vaktade porten. Han är klädd i läder och hans blå hud glänser av svett då han grymtande hänger upp en jättelik kedja på väggen. Rummet är mörkt och det stinker av olja och svett. På väggarna hänger grova kedjor och bojor, och i olika delar av rummet står verktyg som är allt vad en torterare kan önska sig. Er dörr ger av ett svagt knarrande som ökar i styrka och snart ekar det runt hela rummet. Jätten virvlar runt med kedjan i högsta hugg.

Rummet förstärker alla ljud. Så snart en strid utbrutit är det 25% kumulativ risk per round av strid att formler med verbal komponent misslyckas.

Har gruppen kommit via trädgården nummer 5 och slåss med öppen dörr sprider sig ljudet av striden. Jättarna i torn 7 vaknar i så fall om striden pågår mer än två rounds.

Alla dörrar in till tortyrkammaren är tjocka och ljud-isolerande.

Molnjätten i rummet slåss med en lång kedja, de han träffar måste klara ett *save* mot *dexterity* för att inte falla omkull. Fallar man tar det en attack att resa sig upp.

Jätten bär inget av egentligt värde. Han har dock en stor nyckelknippa med 6 nycklar á 400 gp. Nycklarna går till cellerna i rum 20.

20. Celler

En mörk 4 meter bred gång leder fram till en stor dörr. På bägge sidorna av gången finns celler från vilka svaga stönanden och rosslingar hörs.

Cellerna är tomma och låsta. Ljuden härstammar från **andarna** från de olyckliga stackare som förtvinat härinne. De har viss intelligens och kan ge ja/nej-svar på några få frågor:

De vet att: Shejk Chalid az-Zajnis söner aldrig funnits här i cellerna. Det finns en jätte i rum 21.

På alla andra frågor svarar de bara:

"Aaaah... Ooooooh... Vatten... Aaaaaah... Smääärtan... Hjäälp"

I cellerna finns en del kedjor, bojor och ben.

21. Torterare och fångvaktarens sovrums

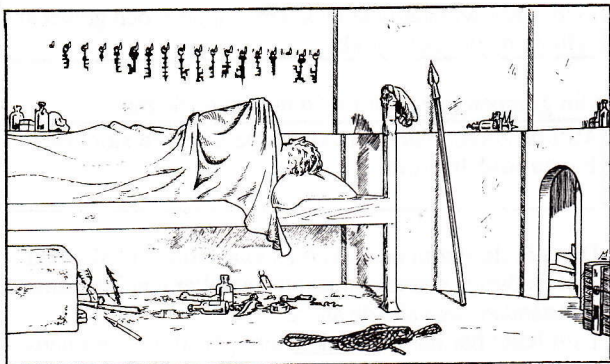
Rummet har en stor dubbeldörr åt söder och en liten öppning i den norra väggen. Genom öppningen kan en spiraltrappa skymtas. Rummet domineras i övrigt av två enorma sängar. I den västra ligger en blåaktig varelse snörvlande och snarkande. Rummet är mycket grisigt, med en mängd tomflaskor, trasiga verktyg, damm och lort. Det stinker av billigt vin.

Denna torterare vaknar om bullrande äventyrare rör sig i rummet, eller om andra än tjuvar klättrar på hans säng eller den hylla som finns längs med den västra, norra

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
19	1	6	12+6	58	Kedja, 2d8+11 och <i>save</i> mot <i>dex</i> eller fall.	Molnjätte, torterare. <i>Levitate</i> , används ej i turneringen. Rummet kan hindra magi!

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell
Molnjätte	12+6	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	5	6	7	5	8				

eller östra väggen. Han hoppar i så fall ur sängen, rycker åt sig sitt spjut som står bredvid, och anfaller. Detta tar honom en *round*. Saknas hans spjut anfaller han med händerna.



På väggen bakom den sovande jätten hänger ett antal nycklar. Den femte nyckeln från höger är magisk och går till Ali Catras boja. Har äventyrarna fått nyckeln beskriven av djinnens bror i rum 54, och frågar om någon av nycklarna överensstämmer med beskrivningen, så är det denna. En tjuv kan utan större problem ta sig upp på hyllan (normal *climb walls*) och därifrån nå nycklarna.

På golvet finns en mängd trasiga tortyrredskap, murkna repstumpar, tomflaskor och annan bråte. Det finns tre låsta kistor, en vid norrväggen och en under varje säng. Nycklarna till kistorna hänger bland dem på väggen.

Kistan vid den norra väggen innehåller ett dussin extra snygga, förgyllda tumskrudar, värda 5 gp styck. I kistorna under sängarna finns klädesplagg i molnjättestorlek samt vardera 32 gp, 25 sp och två juveler á 80 gp.

Spiraltrappan leder upp till ett utsiktstorn. På vägen finns även en öppning ut mot taket. Ger man sig ut på detta, anfaller vulchlings. Från toppen kan man se in i 12 och 17.

## 22. Svarta eunuckernas trädgård

En liten vacker trädgård. Det finns två terrasser, en åt norr med tre dörrar och en åt öster med en dörr. En trappa från varje terrass leder ner i trädgården.

Om gruppen inte redan träffat dessa:

På gräsmattan sitter fyra stora svarta feta figurer spelande bråde.

Tysta äventyrare stör inte de fyra eunuckerna omedelbart och en ljudlös tjuv kan smyga sig upp på dem.

Om någon bullrande äventyrare kommer in i trädgården tittar de upp från sitt spel och sliter fram sina spjut.

"Här har ni inget att göra! Försvinn!"

Eunuckerna är inte speciellt smarta, men de är beordrade att inte släppa fram någon saknar djinnens tillstånd.

Utbrbyter en strid som varar mer än två *rounds* strömmar fler eunucker till från rum 23 och 25. Det anländer tre nya per *round* tills eunuckerna eller äventyrarna tagit slut.

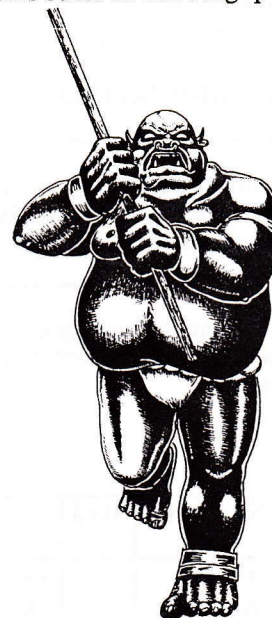
De förföljer flyende äventyrare till rum 11, 27 eller 32 men inte längre.

Eunuckerna bär på:

27 gp

2 juveler á 50 gp

I trädgården finns också ett helt obegripligt brädspel.



Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
21	1	6	12+6	58	Spjut, 3d6+11 eller händer d6+5/d6+5	Molnjätte, Levitate, används ej i turneringen. Sover.
22	1 2 3 4	7	4+1	19 18 20 19	Spjut, d8+6	Svarta eunucker. Anfaller alltid i mobb.

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PP	Dm	Pe	Po	RSW	BW	Spell	
Molnjätte	12+6	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	5	6	7	5	8			
Eunucker	4+1	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	13	14	15	16	16			

## 23. Svarta eunuckernas kvarter

En stor svettstinkande och skum sal. Det lilla fönstret åt norr släpper in lite ljus och frisk luft men långt ifrån tillräckligt. Golvet är täckt med solkiga mattor, flaskor, matrester och vapen. Två dörrar leder ut från rummet, en åt söder och en åt öster.

Om gruppen inte varit i strid med eunuckerna :

På golvet trängs **tio** stycken stora **figurer**. Deras svarta feta kroppar vibrerar vållustigt av snarkningar.

Om tysta äventyrare försiktigt rör sig genom rummet vaknar inte de **tio eunuckerna**.

I rummet finns massor av tombuteljer, grytor från köket och klädespersedlar.

Här finns också spjut av undermålig kvalitet i ogestorlek.

Söker man rummet noggrant i 30 minuter hittar man gömt under mattor och kuddar eunuckernas skatter:

390 gp

3 juveler á 50 gp

2 juveler á 100 gp

1 armring av silver 75 gp

## 24. Svarta eunuckernas förråd

Ett mörkt rum fullt av kistor och vapen. Här står dussintals spjut och hillebarder av stort format. På golvet ligger hjälmar och rustningsrester.

Kistorna innehåller eunuckernas krigsutstyrsel. Här finns ett femtiotal *plate mails* i ogestorlek. Här finns också kläder, mantlar etc.

## 25. Svarta eunuckernas ledare

Rummet, som bara har en dörr åt väster, är belamrat med saker. Väggarna är täckta med mattor och golvet är fyllt av mattor och kuddar.

Om gruppen inte varit i strid med eunuckerna :

Mitt på golvet bland alla kuddarna sover en stor svart **humanoid** fridfullt.

Detta är de svarta eunuckernas **vaktchef**. Till skillnad mot de övriga svarta eunuckerna anfaller han inte samma motståndare som alla de andra.

I sitt bälte bär han en nyckel som går till kistan i hans rum.

Rummet är prytt med diverse krimskrams utan värde. Här finns vattenpipor, rökelsekar, kaffe- och tekannor etc.

Under en hög kuddar i det nordöstra hörnet finns en liten låst kista.

Kistan kan öppnas med nyckeln som vaktchefen bär eller med open locks. Kistan är försedd med en gasfälla, normal detect och remove traps. Om fällan utlöses tar alla inom fyra meters radie 3d6 i skada av giftgas, save mot poison för halv skada.

I kistan finns:

1 *Potion of Healing*

140 gp

## 26. Rökelsetrummet

Ett litet vackert rum. Mitt på golvet står ett rökelsekar på en tripod och sprider de mest förföriska dofter. En dörr leder västerut och två öppningar leder norrut respektive österut. Längs väggarna ligger sköna kuddar och väggarna är täckta med invecklade abstrakta mönster.

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
23	5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	7	4+1	19 18 20 19 17 21 16 22 19 19	Spjut, d8+6	<b>Svarta eunucker.</b> Anfaller alltid i mobb.
25	15	7	6+1	28	Spjut, d10+7	<b>Svarta eunuckernas ledare.</b> Anfaller normalt.

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Eunucker	4+1	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	13	14	15	16	16						
Eunuckledare	6+1	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	11	12	13	13	14						



Rökelsen är oerhört väldoftande och helt ofarlig. Rummet har en oerhört fridfull karaktär, men saknar i övrigt utmärkande egenskaper.

## 27. Shawâhis trädgård

En vildvuxen trädgård, omsluten av byggnader och murar. Det finns en öppning och en dörr i det sydvästra hörnet, och i norr finns en överbyggd terrass. I den västra delen av trädgården står några halvt övervuxna statyer. På terrassen står lite möbler i dåligt skick. Trädgården ger ett mycket livlöst intryck.

Tre av statyerna är illa medfarna av väder och vind men två andra ger prov på en oerhörd hantverksskicklighet. Den ena föreställer en eunuck och den andra en mycket vacker kvinna, båda nakna. Statyerna är mycket realistiska och saknar socklar.

Burspråket kan man klättra upp till, men det går inte att se in. Det hänger tjocka gardiner där, fördragna från insidan.

## 28. Fågeltornet

Ett litet dammigt rum vars golv är täckt av högvis med smuts och skräp. Rummet tycks vara oerhört högt och ljus strilar ner från det avlägsna taket. Det finns två öppningar i rummet, en åt söder och en åt väster.

Högen på golvet består, förutom damm, av ben och klädrester. Om någon synlig kliver in i rummet angrips personen omedelbart av sex stycken vulchlings.

Om striden tar mer än en round anländer **amman, Shawâhi** för att undersöka vad som händer (se rum 30).

I högen på golvet finns en del värdeföremål:

82 gp

1 juvel á 250 gp

1 rullfodral

Fodralet är skyddat med en mekanisk fälla. Försöker man skruva av locket skjuter en giftnål ut. *Save* mot *poison* eller tag 2d8 i skada.

Fodralet innehåller en magikerrulle med två formler:

*Magic Missiles* (4 stycken missiler)

*Shocking Grasp* (d8+7)

## 29. Statyrummet

Rummet är oerhört dammigt. Golvet är täckt av mattor och kuddar, eller i alla fall rester därav. Då man rör sig i rummet drar man upp moln av damm. Det finns tre öppningar i rummet, två åt norr och en åt söder. I rummet står fyra statyer, alla av nakna unga män.

Dessa statyer ger prov på en oerhörd hantverksskicklighet. Statyerna är mycket realistiska och saknar socklar.

Om någon bullrande äventyrare kliver in i rummet varnas **amman, Shawâhi** (se rum 30).

Då ingen annan får eller vågar komma in här är golvet oerhört dammigt.

Om strid utbryter härinne måste alla slå ett *save* mot *poison* för att inte få -4 *to hit* p g a hostningar och rinnande ögon.

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
28	1 2 3 4 5 6	7	1	4 5 3 6 2 7	Näbb, d4+1 eller klor d4 / d4	<b>Vulchlings.</b> Pågår striden mer än en <i>round</i> så varnas amman.
30	1	7	12	55	Blixtar 2d10 / 2d10 Kräver <i>to hit</i> . Räckvidd 8 m <i>Save</i> mot <i>Breath</i> för halvskada	<b>Amman, Shawâhi.</b> <i>Turn-To-Stone</i> blick. Räckvidd 4 m. Chans att möta hennes blick: Överaskad: 100% Tittar på henne: 60% Strider normalt: 40% Strider, men undviker blicken (-4 <i>to hit</i> ): 20% Om man möter blicken, <i>save</i> mot <i>petrification</i> eller förvandlad till sten.

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Vulchling	1	8	17	16	15	14	13	12	11	10	9	14	15	16	17	17						
Amma, blind	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	5	6	7	5	8						

### 30. Shawâhis sovrum

Tunga dammiga gardiner hindrar det starka solljuset från att nå detta rum. Det stinker parfym och har kanske en gång varit överdådigt möblerat. Nu vilar bara en stämning av totalt förfall över rummet.

Om de inte redan träffat amman Shawâhi:

Bland de trasiga kuddarna i burspråket, i den västra delen sitter en fasansfull gammal häxa.

Detta är den onde djinnens vidriga amma, Shawâhi, "den fula".

Ljudlösa tjuvar kan smyga sig på henne.

Hon är hatiskt inställd till allt och alla som tränger sig på henne. Nästan blind är hon mycket beroende av sin goda hörsel.



Så snart hon hör att någon slåss i fågeltornet 28, rör sig i statyrummet 29 eller i sovrummet 30 rör hon sig emot ljudet viskande:

"Hallå... Vem där...? Kom hit så jag får titta på er..."

Shawâhi är trots sin blindhet långt ifrån ofarlig. De som möter hennes blick på mindre än fyra meters avstånd måste klara ett save mot petrification för att inte förvandlas till sten!

**OBS!** I turneringen "slår" DM dessa save! De första två klarar sina save automatiskt men den tredje missar sitt.

Chansen att möta hennes blick:

Överaskad:	100%
Tittar på henne:	60%
Strider normalt:	40%
Strider, undviker blicken (-4 to hit):	20%

Hon kan dessutom skjuta elektriska blixtrar från sina händer. Dessa blixtrar har räckvidd 8 meter men kräver en lyckad to hit.

På sig har hon:

- Armband å 75 gp
- Armband å 50 gp
- Armband å 20 gp
- Mantelspänne å 150 gp
- Brosch å 67 gp
- Juvel (i naveln) å 100 gp

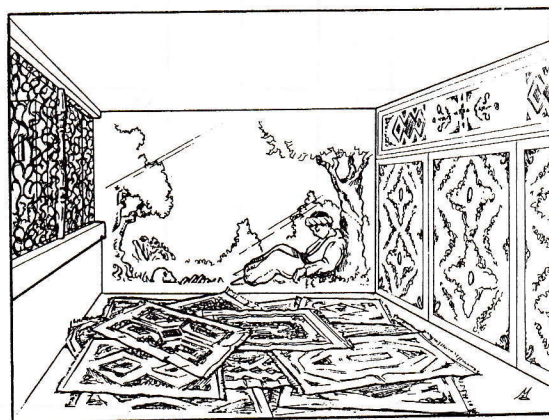
I den södra väggen finns en concealed door.

Vid den södra väggen står ett lågt bord med tre flaskor och sex dosor.

<u>Stor flaska</u>	Parfym, vidrig.
<u>Flaska</u>	Parfym.
<u>Flaska</u>	<i>Philter of Love</i> (Ingen effekt i turneringen!)
<u>3 dosor:</u>	Puder med <i>Philter of Beauty</i> -effekt.
<u>Dosa:</u>	Egendomlig blå kräm.
<u>Dosa:</u>	Egendomlig grön kräm.
<u>Dosa:</u>	Egendomlig beige kräm.

### 31. Trädgårdsrummet

Ljus strilar in från en tät träspaljé. Golvet är täckt med vackra, men dammiga mattor. På den östra väggen finns en stor väggmålning föreställande en sovande man. De övriga väggarna är vackert dekorerade med abstrakta mönster. Genom spaljén kan man se en trädgård.



Spaljén fungerar som ett träburspråk, d v s kan slås sönder på fem *rounds*.

Under mattorna finns fem stycken falluckor (se karta). Under luckorna finns 4 meter djupa schakt med en vässad påle i botten. Denna påle är dock rutten och de som faller får "bara" 3d6 i skada.

I den södra väggen finns en *secret door*. Bakom dörren finns en kort L-formad korridor. På väggen i slutet av korridoren hänger ett horn på en krok. Detta är Sousahs horn. På kroken finns en mekanisk fälla.

Om hornet lyfts av utan att fällan desarmerats, börjar en stor stenvägg sänka sig från taket precis innanför den hemliga dörren. Det krävs 40 i sammanlagd styrka för att hindra den att stänga sig helt.

Väl stängd ger det blanka stenblocket inget grepp och är omöjligt att lyfta.

De äventyrare som står precis vid dörren kommer automatiskt ut.

De som står längre in får ett *save* mot *dexterity* för att hinna ut. Om någon missar sitt *save* kommer varken den eller de efter ut.

## 32. Haremsvakter

Ett enkelt möblerat rum. På varsin kudde sitter **fem** stora, svarta, ogreliknande **figurer** runt ett lågt bord och dricker sörplande någonting ur koppar som ser löjligt små ut i deras feta nävar.

De **fem svarta eunuckerna** vaktar vägen in till och ut från harem.

Så fort någon äventyrare öppnar dörren tittar en av eunuckerna upp:

"Du är inte Al Il-Yushin. Här kommer bara Al Il-Yushin fram!"

Så fort någon går in i rummet rusar alla eunuckerna fram och anfaller. Det spelar ingen roll om äventyrarna kommer utifrån eller inifrån harem.

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
32	1	7	4+1	19	Spjut, d8+6	<b>Svarta eunucker.</b> Anfaller alltid i mobb.
	2			18		
	3			20		
	4			19		
	5			17		
33	1	10	2	9	---	<b>Haremsdamer.</b> Om anfallna antar de gasform (se DMG sidan 126).  De kan läka sår à en d8 per person och dygn. En person kan heller inte tillgodogöra sig mer än en d8 per dygn.
	2			10		
	3			8		
	4			7		
	5			11		
	6			12		
	7			6		
	8			9		
	9			10		

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Eunucker	4+1	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	13	14	15	16	16						

## 33. Haremsträdgård

En oerhört skön och stillsam trädgård breder ut sig framför er.

Det finns flera dörrar åt väster och en åt söder respektive öster. I öster finns också en terrass. I trädgården finns flera låga bord dukade med flaskor, skålar och fat. Här finns också de skönaste av **kvinnor**, dansande runt iförda endast mycket tunna slöjor.

Då någon av dörrarna in till trädgården öppnas dansar de **9 haremsdamerna** omedelbart ditåt bärande fat och tillbringare med sig, glatt sjungande:

"Aliiireee olirooo! Siriliii avimoooo, tileeeeriiii... Milarii finnerloo akvilee!"

Haremsdamernas sång och tal är vackert, mycket melodiskt och helt obegripligt. Sången och talet är rent nonsens oberoende av vilka metoder man använder för att dechiffrera det.

Haremsdamerna är i turneringen helt ofarliga och försöker bjuda äventyrarna på mat och förfriskningar.

Om äventyrarna sätter sig ned och låter sig bjudas kommer flickorna att ta fram väldoftande oljor som de smörjer in de skadade med. Dessa oljor har en läkande effekt om använda av haremsdamerna. Varje person kan med dess hjälp återfå 2d4+2 *hit points* per dygn.

Om haremsdamerna anfalls antar de gasform, se sidan 126 i DMG.

Skålarna och faten innehåller dadlar, fikon och andra läckerheter. Några vackra burkar innehåller haremsdamernas läkande oljor. Tillbringarna innehåller ett läskande och, i turneringen, oerhört alkoholsvagt vin.

Om äventyrarna stannar här mer än fem rounds så dyker

## Luftslottet

de tre haremsföreståndarinnorna upp från rum 37 - 39. De börjar skrika åt varsin i första hand manlig äventyrare på ett helt obegripligt språk.

### 34. Sittrum

Ett vackert rum vars golv är täckt med de finaste mattor och de skönaste kuddar. Det finns två dörrar i rummet, en åt öster och en åt söder, och ett burspråk åt väster. Det finns också tre ljuvliga lättklädda kvinnor i rummet.

Då någon av dörrarna in till rummet öppnas dansar de tre haremsdamerna omedelbart ditåt glatt sjungande:

"Amoliir lirooo! Firiliiri vimmeli! Tilarii klinnerlii!"

Haremsdamernas sång och tal är vackert, mycket melodiskt och helt obegripligt.

Om någon lägger sig bland kuddarna faller personen omedelbart i den djupaste sömn. Personen kan väckas av skakningar och örfilar.

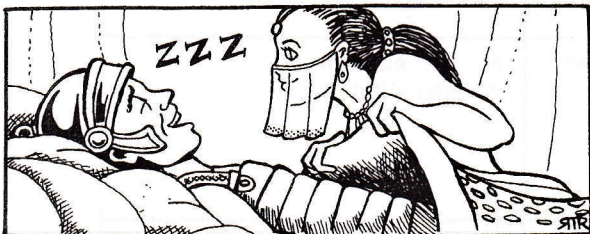
Sömmen är mycket djup och väldigt uppvilande, varje timmas sömn motsvarar sex, och personen sover i två timmar.

Om någon somnar här får han/hon omedelbart sällskap av en haremsdam, som också somnar.

### 35. Haremsdamernas sovrum

Rummet har två dörrar, båda leder norrut. Rummet är svalt och från taket hänger tunna slöjor i olika färger som rör sig sakta. Det finns 12 mycket låga sängar och massor med vackra och mjuka kuddar på och runt sängarna.

Kuddarna har samma egenskap som kuddarna i rum 34.



### 36. Haremsdamernas vävarum

Ett ljust och vackert rum. Det finns en dörr åt söder. På norra väggen finns en enkel stega som går till en taklucka. Ljus strömmar in från fönstren som finns åt alla fyra väderstreck. Rummets möblering består av tre stora vävstolar. Väggarna har vackra abstrakta målningar.

Här ängar sig haremsdamerna åt sin kulturella aktivitet, mattvävning. De väver dock mattorna delvis av människor. I en av vävstolarna finns en halvfärdig matta, där ett par människoben sticker ut längst ner och man kan ana kroppen en bit upp på mattan.

Om äventyrarna försöker rädda personen i mattan genom att skära loss honom, så rinner det en massa blod och till slut faller mannens lik ut.

### 37. Haremsföreståndarinna

Rummet är avlångt och har en dörr åt väster och ett fönster i öster. Rummet delas på mitten av en kort vägg. I fönsterdelen av rummet finns en rejäl säng och några stolar. Den andra delen innehåller några stora träkar.

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
34	1	10	2	9	---	<b>Haremsdamer.</b> Om anfallna antar de gasform (se DMG sidan 126).
	2			10		
	3			8		
35	1	10	2	11	---	De kan läka sår à 2d4+2 per person och dygn. En person kan heller inte tillgodogöra sig mer än en 2d4+2 per dygn.
	2			12		
	3			6		
	4			9		

Om gruppen inte redan träffat harem-  
föreståndarinnorna:

Vid träkaren står en storvuxen kvinna och tvättar.

Detta är en av föreståndarinnorna, tvätterskan. Om gruppen går in i rummet avbryter hon tvärt sitt tvättande, går fram mot äventyrarna och börjar skrika på ett helt obegripligt språk. I första hand riktas hennes skrikande åt en manlig individ i gruppen.

Den som utsätts för utskällningen måste slå ett *save* mot *breath* eller slå i följande tabell:

d6	1-3	stå <i>confused</i> i en <i>round</i>
	4-5	falla ihop och be om ursäkt i två <i>rounds</i>
	6	drabbas av en <i>fear</i> och springa och gömma sig bland kuddarna i rum 34

Så snart de gör den minsta aggressiva handling, t ex skäller tillbaka eller hytter med näven el dyl, rycker föreståndarinnan upp en liten visselpipa och blåser för fullt. Detta lockar ner *vulchlings* som dykande anfaller gruppen.

För varje *round* och pipa som blåses slå i tabellen:

d6	1	ingen
	2-5	1 <i>vulchling</i>
	6	2 <i>vulchlings</i>

Det enda av värde här sitter på föreståndarinnan:

Bälte med silverbeslag á 175 gp

### 38. Haremsföreståndarinna

Ett avlångt rum med en dörr åt väster och ett fönster åt öster. I mitten av rummet är en kort vägg som delar upp rummet. I delen mot fönstret finns en stabil säng och massor av stora kuddar på golvet. I andra delen står två badkar.

Om gruppen inte redan träffat harem-  
föreståndarinnorna:

Vid ett badkar står en storvuxen kvinna och skurar det rent.

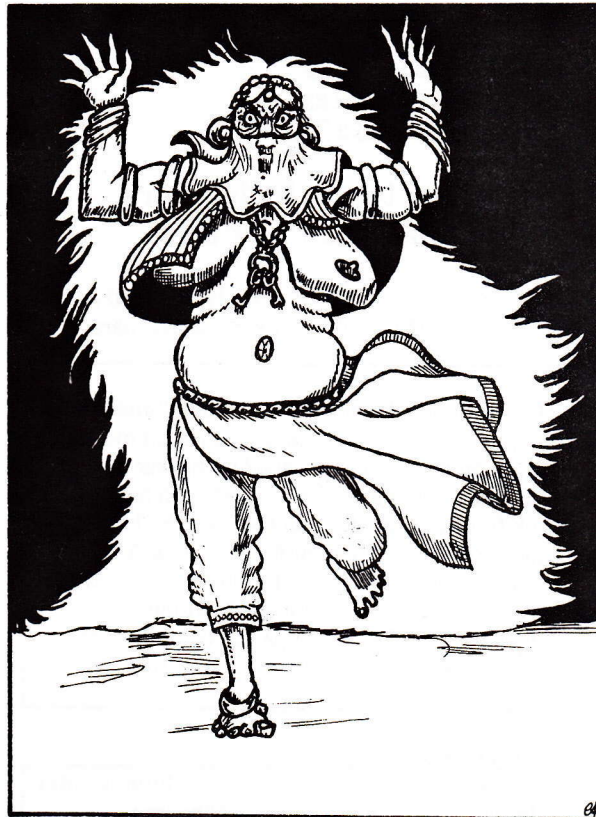
Detta är en av föreståndarinnorna, baderskan. Om gruppen går in i rummet avbryter hon tvärt sitt skurande, går fram mot äventyrarna och börjar skrika på ett helt obegripligt språk. I första hand riktas hennes skrikande åt

en manlig individ i gruppen.

Se för övrigt rum 37.

Baderskan har på sig:

Ett halsband á 200 gp



### 39. Haremsföreståndarinna

Rummet är avlångt och avdelar på mitten av en kort vägg. Det finns en dörr i västra delen av rummet och ett fönster i den östra, där det också finns en bastant säng och vackert dekorerade väggar. I västra delen av rummet står ett skrivbord och ett par fåtöljer.

Om gruppen inte redan träffat harem-  
föreståndarinnorna:

Vid skrivbordet sitter en storvuxen kvinna och skriver.

Detta är en av föreståndarinnorna, den över-

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
37 /	1	8	5	22	Händer, d4 /d4 men kallar hellre in <i>vulch-</i> <i>lings</i> .	<b>Haremsföreståndarinnor.</b> Skrikattack. Kan skrika åt en individ som står inom 6 m. <i>Save</i> mot <i>breath</i> eller slå d6: 1 - 3 Stå förvirrad 1 <i>round</i> . 4 - 5 Slänger sig på marken 6 Flyr skräckslagen.
38 /	2		24			
39	3		20			

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PP	Dm	Pe	Po	RSW	BW	Spell
Haremsförestånd.	5	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	13	14	15	16	16		

## Luftslottet

ansvariga. Om gruppen går in i rummet avbryter hon tvärt sitt skrivande, går fram mot äventyrarna och börjar skrika på ett helt obegripligt språk. I första hand riktas hennes skrikande åt en manlig individ i gruppen. Se för övrigt rum 37.

Överföreståndarinnans värdesaker:

Ett armband á 150 gp

Ett halsband á 100 gp

Ett par örhängen á 75 gp

## 40. Guldporten och den inre palatsträdgården

Om en tjuv lyssnar på guldporten och lyckas med *hear noise* hörs snarkningar som tycks vara väldigt nära.

En stor trädgård med den vackraste gröna gräsmatta man kan skåda. Det finns inga gångar i gräsmattan men gott om vackra blommor och små välskötta buskar. Smakfullt utplacerade står några vackra bänkar och bredvid varje bänk finns två mycket små fontäner. En bred trappa går upp åt öster till en terrass som också sträcker sig längs trädgårdens norra sida. I västra delen finns en dörr och en öppning med en stor guldport innanför. Södra väggen har tre dörrar och på den östra finns en juvelbesatt dubbeldörr. På terrassen åt norr finns en dubbeldörr.

Om gruppen kommer från guldporten:

När dörren öppnas ser ni **fem** stora bleka **humanoider** som håller på att resa sig med spjut i händerna.

Om gruppen kommer från norr eller öster:

Lutade mot den stora guldporten sitter **fem** stora bleka **humanoider** med spjut i händerna och snarkar fridfullt.

Om **bullrande** äventyrare rör sig i trädgården vaknar de **vita eunuckerna** och anfaller.

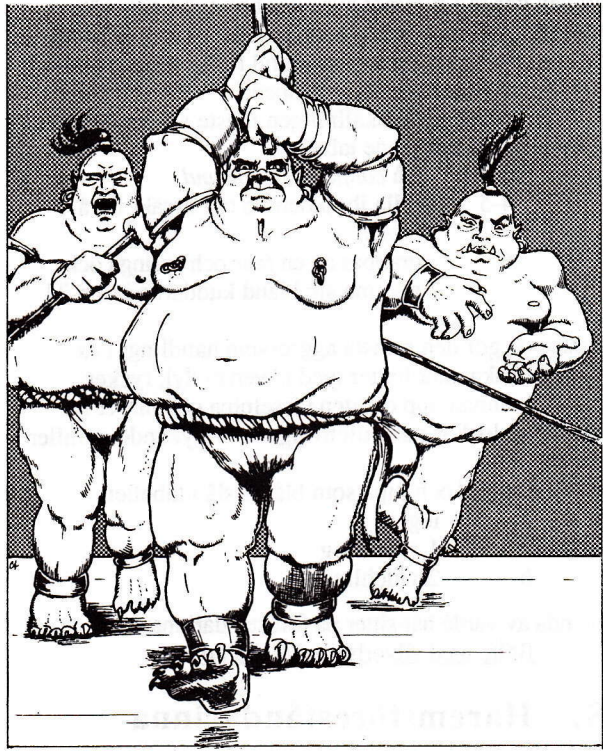
Pågår striden mer än två **rounds** varnas eunuckerna i 41 - 44. De strömmar isåfall till med en hastighet av **fyra** per **round**.

De vita eunuckerna är väldigt ivriga och kan **klanta sig** på låga **to hit**.

De fem eunuckernas samlade skatter är:

129 gp

En fin blå sten



## 41. Vita eunuckernas kvarter

Rummet innehåller ett stort bord med 14 stolar. Det finns en dörr åt öster, en åt söder och två öppningar åt väster.

Om äventyrarna inte slagits mot vita eunucker:

Vid bordet sitter **tre** stora bleka **humanoider** och spelar kort.

Dessa **tre** vita eunucker anfaller så snart de får syn på

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
40	1	7	4+1	19	Spjut, d8+6 Nävar d4+1 / d4+1	<b>Vita eunucker.</b> Väldigt ivriga, kan klanta sig vid låga <b>to hit</b> rullningar: 1:a Slår sig själv. 2:a Slår en kamrat. 3:a Ramlar, förlorar en attack. 4:a Tappar vapnet, använder nävarna 5+ Normal <b>to hit</b> .
	2			20		
	3			21		
	4			18		
	5			17		
41	1	7	4+1	19	Spjut, d8+6 Nävar d4+1 / d4+1	
	2			22		
	3			16		

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Eunucker	4+1	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	13	14	15	16	16						

en äventyrare. Vid strid kommer eunuckerna från 42-44 efter en *round* och kastar sig in i striden. Om inte eunuckerna vid 40 är döda kommer de att dyka upp efter två *rounds*.

De tre eunuckerna bär:

103 sp  
58 gp  
En flöjt

## 42. Vita eunuckernas ledare

Ett rum med en säng och ett bastant skrivbord. Det finns en öppning i österväggen och ett gallerförsatt fönster på västerväggen.

Om äventyrarna inte varit i strid med vita eunucker:

Vid skrivbordet sitter en stor blek **humanoid** och skriver.

Det är en av de **vita eunuckernas ledare**. Observera att han inte klantar sig när han slåss! Det han skriver är ett brev som börjar "Kära syster...".

Skrivbordet har en stor låda försedd med en mekanisk fälla. Öppnas lådan skjuter den ut med en oerhörd kraft. Alla som står framför skrivbordet tar 2d8 i skada. *Save* mot *dexterity* för halv skada. I lådan finns:

187 gp  
3 juveler á 125 gp  
En tom magikerbok

## 43. Vita eunuckernas ledare

Rummet innehåller bara en säng och ett skrivbord som dignar av föremål. I östra väggen finns en öppning och i västra väggen ett fönster med galler.

Om äventyrarna inte slagits mot vita eunucker:

På sängen ligger en stor blek **humanoid** med slutna ögon, och andas lugnt.

Det är en av de **vita eunuckernas ledare**. Han sover inte utan ligger bara och vilar. Observera att han inte

klantar sig när han slåss!

På skrivbordet står en imponerande samling skräp. Här finns bl a:

Trasiga tekoppar  
Två blommiga vaser  
En målad sten  
En påse med 37 gp  
Två juveler á 150 gp  
Ett bordsben  
Etc.

## 44. Vita eunuckernas sovsal

Ett stort rum med 11 stora sängar. Det finns en öppning i norra väggen och två fönster åt väster, som har galler.

Om äventyrarna inte slagits mot vita eunucker:

I tre av sängarna ligger det stora bleka **humanoida varelser** och snarkar ljudligt.

Detta är **tre vita eunucker**. Här inne finns inget av intresse, utom eunuckernas skatter som är gömda på olika platser i rummet. Ägnar äventyrarna 20 min åt att leta hittar de alla skatterna:

2680 sp  
239 ep  
198 gp

## 45. Stall

Ett ganska mörkt rum. Det finns en dörr i norra väggen. Södra väggen består nästan helt av trä, och på västra väggen finns en vev och stora kedjor går upp mot träväggen. Det lilla ljus som finns kommer in genom små gluggar precis under taket i södra väggen. På östra väggen hänger rejäla bojor i metall och en röra av läderdelar, stroppar och tampar. I det nordvästra hörnet finns två bås och i varsitt bås står två mycket egendomliga och **äckliga varelser**. De är stora som hästar men påminner annars mest om flugor; med sex ben och två par vingar.

Dessa varelser är **hippomusker**, en sorts blandning mellan häst och fluga. De är inte särskilt tama och an-

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
42 / 43	4 / 5	7	6+1	28 / 28	Spjut, d10+7	<b>Vita eunuckledare.</b> Klantar sig ej!
44	6 / 7 / 8	7	4+1	19 / 20 / 21	Spjut, d8+6 Nävar d4+1 / d4+1	<b>Vita eunucker.</b> Väldigt ivriga, kan klanta sig vid låga <i>to hit</i> rullningar.
45	1 / 2	5	8	36 / 39	Sparkar, d6/d6 Bett, d8	<b>Hippomusker</b>

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Eunucker	4+1	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	13	14	14	15	16	16					
Eunuckledare	6+1	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	11	12	13	13	14						
Hippomusker	8	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	10	11	12	12	13						

## Luftslottet

faller om äventyrarna kommer i närheten.

Träväggen är en stor port som manövreras med den enkla vevkonstruktionen. I nedfällt läge bildar väggen en start-ramp för hippomuskerna.

Lädersakerna på väggen kan äventyrarna identifiera som två sadlar och två träns (betsling, tyglar etc), men mycket komplexa dylika.

### Om någon vill ta en flygtur:

Sadlingen är komplex och för att den ska bli korrekt krävs tre *saves* mot *intelligence*. En äventyrare med sadel i famnen blir inte attackerad av hippomusken.

Om sadlingen inte blir korrekt, krävs ett *save* mot *dexterity* första luftburna *rounden* för att inte falla av och ta 20d6 i skada.

Väl i luften tar det tre *rounds* för en hippomusk att flyga ner till den gröna oasen. Vill ryttaren någon annanstans krävs ett *save* mot *strength* varje round för att lyckas.

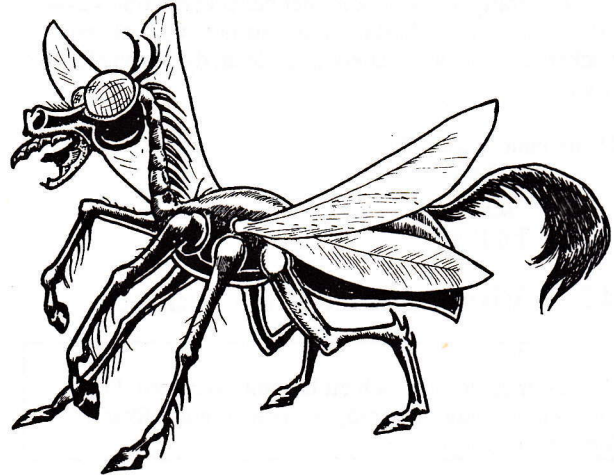
Chans att falla av per *round*: (I turneringen!)

baschans	0%
utan sadel	+20%
med något i händerna:	+50%
helt fastbunden:	-200%
fastbunden med underkroppen:	-150%
Sagittario:	+50%
Stephania:	+40%
Rivil:	+20%
Alihosi:	+20%
Crassus:	+20%
Vito:	+10%

Om någon faller av i flygturens första *round* tar han/hon 20d6 i skada. Sker avfallet i andra *rounden* blir det 10d6 och 3d6 i tredje *rounden*, vilket är strax innan landning. Om ryttaren lyckats att styra djuret, håll reda på höjd och ge lämplig skada, ej över 20d6.

Nere i oasen med hippomuskerna finns ingen chans att få dem att lyfta igen.

En hippomusk kan bära maximalt 5 500 gp, eller 275 kg. Lastas de tyngre vägrar de att lyfta.



46.

## Stall

Ett ganska mörkt rum. Det finns en dörr i norra väggen. Södra väggen består nästan helt av trä och på östra väggen finns en vev och stora kedjor går upp mot träväggen. Det lilla ljus som finns kommer in genom små gluggar precis under taket i södra väggen. På västra väggen hänger rejäla bojor i metall och en röra av läderdelar, stroppar och tampar. I det nordöstra hörnet finns två bås och i varsitt bås står två mycket egendomliga och äckliga varelser. De är stora som hästar men påminner annars mest om flugor; med sex ben och två par vingar.

Se rum 45!

47.

## Stallpojkar

Detta verkar vara ett typiskt förråd fullt med diverse prylar. Det finns en dubbeldörr åt norr och två öppningar åt öster. Uppflugna på stora halmbalar sitter fyra stora bleka humanoider, som tycks helt upptagna av något de slänger på halmen mellan sig. Det enda ljuset är ett svagt lysande klot som hänger tätt under taket i mitten av rummet.

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
46	1	5	8	33	Sparkar, d6/d6 Bett, d8	Hippomusker
	2			36		
47	1	7	4+1	19	Grep, d6+6 Nävar d4+1 / d4+1	Vita eunucker, stallpojkar. Väldigt ivriga, kan klanta sig vid låga <i>to hit</i> rullningar.
	2			20		
	3			21		
	4			16		

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Eunucker	4+1	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	13	14	15	16	16						
Hippomusker	8	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	10	11	12	12	13						



Det är fyra stallpojkar, vita eunucker, som är så inne i sitt tävningsspel, att äventyrarna automatiskt får en överraskningsround.

När stallpojken väl börjat slåss, är de så ivriga att de kan klanta sig på låga *to hit*.

Den stora delen av rummet innehåller massor av halm och 20 tunnor med sötslig sörja, hippomuskmat. Det finns också sadlar och trän till hippomusker, men så tillkrånglade att bara de som varit i stallet kan begripa vad det är.

Om äventyrarna undersöker lyset i taket, så innehåller klotet ingen låga utan tycks vara en svag *Continual Light*. Klotet är cirka 20 cm i diameter. Lysradien är som vanligt 18 meter men ljusstyrkan bara en tredjedel av det normala.

Innanför öppningarna finns två lika små rum som vardera innehåller två enkla britsar och en kista med klädtrasor i ogestorlek.

Stallpojkenas skatter finns i stora rummets sydvästra hörn, under ett berg av stora halmbalar som tar äventyrarna 20 minuters hårt arbete att lyfta undan:

4 juveler à 10 gp

1276 sp

## 48. Juvelporten och tronsalen

Från några smala fönster högt uppe vid taket strilar det skarpa dagsljuset in och gnistrar i den blåvita marmorn som, huggen i abstrakta mönster, klär väggarna. Reflexerna blänker i de sex grovt människoformade pelare av gyllene metall som bär upp taket.

Från den östra änden av den stora salen kommer det gnistor av färg när ljuset faller på juvelerna i den enorma tronen som står där. Mitten mot tronen finns en stor juvelbesatt port och bakom tronen finns två dörrar som leder österut.

När någon träder in i salen dånar en röst ifrån tronen:

"Dåraktiga varelser, underkasta er Al Il-Yushin!"

Rösten fortsätter sedan att mäsas detta så länge någon står upp i rummet. Alla stående måste klara ett *save mot spell* för att inte omedelbart kasta sig till marken. Man får försöka att resa sig en gång per *round*, och för att lyckas måste man klara ett *save* med -4. Så fort man

lyckats med ett *save* motstår man rösten automatiskt i fortsättningen.

Om någon står, eller reser sig upp *round* två eller senare:

En vind drar genom salen och vid pelarna bildas enorma halvgenomskinliga varelser. De liknar pelarna och står likt dessa med armarna sträckta mot taket. Så sänker de armarna och börjar virvla runt på stället, snabbare och snabbare, tills dess att varje figurs utsträckta armar blir en suddig, vinanade cirkelskiva.

Dessa **dansande dervisher** anfaller alla som står upp. De står och roterar stilla på ett ställe, för att sedan, en gång per *round*, blixtnabbt röra sig i en rät linje till en ny plats, anfallande allt på vägen. Då de når noll *hit point* slår de i marken och sprider het protoplasma omkring sig. Om alla ligger ned återgår dervisherna till sina pelare efter fem *rounds*.

Det går att ålande ta sig fram utan att dervisherna anfaller, däremot inte krypande på alla fyra.

I salens nordöstra hörn finns en öppning med en spiraltrappa som leder upp i ett utsiktstorn, varifrån man kan se in i 40, 49, 50 och 62.

I östra kortänden står en **juvelbesatt tron** av massivt guld (vikt 400.000 gp), besatt med **juveler** (värda d6 x 100 gp styck), och täckt med en mjuk kudde i rött siden.

För varje gång någon gör åverkan på tronen hörs en viskande röst väsa fram något otydligt, och personen i fråga måste klara ett *save* mot *spell* eller drabbas av en förbannelse.

**OBS!** I turneringen slår DM dessa *save*! Den första klarar sitt *save* automatiskt.

Förbannelsen manifesterar sig på något av följande sätt: (Plocka i tur och ordning, och börja om från början när tabellen tar slut.)

1. Fumlar på låg *to hit*. (Som en vit eunuck, se dessa)
2. En *hairy* på tungan. Sluddrar något otroligt. 25% risk att man inte blir förstörd (gäller ej i turneringen!), 50% risk att formler med verbal komponent misslyckas.
3. Hallucinationer. 1 chans på 6 att man ser något

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
48	1	0	5	22	Anfaller längs en rak linje. Allt inom 2 m från denna linje attackeraras, +2 <i>to hit</i> , 2d6.	<b>Dansande dervisher.</b> Kräver +1 vapen.  Då de når 0 <i>hit points</i> faller de till golvet där de splittras. Alla inom 2 m tar sin AC i skada.
	2			23		
	3			20		
	4			25		
	5			18		
	6			27		

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Dervish	5	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	13	14	15	16	16						

## Luftslottet

extra i varje nytt rum man kommer till.

- 1d6: 1-2 En extra dörr.  
3-4 Gallerfönster ut mot trädgård.  
5 Fallucka i golvet.  
6 Svävande flaska med ande i.
4. Fötterna dras som en magnet mot golvet. Halverad *movement* och kan inte hoppa. Ger -50% på *Climb Walls*.
5. Ser allting dubbelt. (Allting verkar ha en *mirror image*.) 50% chans att man tar fel när man försöker göra något.

Alla dessa effekter är kumulativa.

Dessa förbannelser bryts ej när djinnen dör, men däremot räcker en normal *Remove Curse*.

## 49. Terrass

En terrass med utsikt över en mycket vacker och stillsam trädgård. I trädgården finns en mängd mycket exotiska blommor, som sprider en svag, säregen doft.

Terrassen begränsas i norr av en vägg med en dörr och ett fönster, och åt väster av en vägg med två dörrar.

Terrassens östra och södra del begränsas av en låg, rikt ornamenterad balustrad, där man kan se ner på trädgården.

Det finns två trappor som leder upp ur trädgården, båda går västerut. En trappa leder upp precis vid terrassens södra del till en dörr bredvid terrassen. Den andra trappan finns längre söderut och leder upp till en liten terrass med en dörr åt söder.

I trädgårdens norra ände finns en liten byggnad med en dörr och ett fönster på norrväggen.

Observera att man måste klättra över balustraden eller gå genom tronsalen för att komma till trappan ner till trädgården.

## 50. Den sovande trädgården

Om gruppen kommer från tronsalen, rum 48:

En mycket vacker och stillsam trädgård. Det finns en mängd mycket exotiska blommor, som sprider en svag, säregen doft.

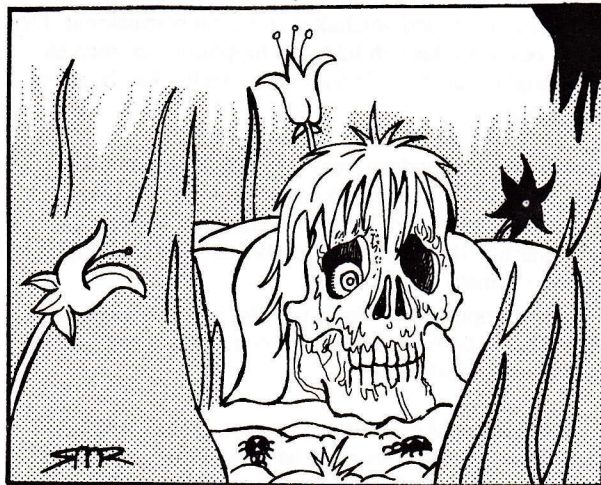
Två trappor leder upp ur trädgården, båda västerut. Den ena går upp till er dörr precis bredvid en stor terrass, den andra går upp till en liten terrass med en dörr åt söder.

I trädgårdens norra ände finns en liten byggnad med en dörr och ett fönster på norrväggen.

När de kommer ner i trädgården:

När ni kommit ner i trädgården känns de exotiska dofterna från blommorna mycket starkt. Det är alldeles tyst och mycket fridfullt, det enda som hörs är små knäppande ljud från en och annan liten skalbagge som kilar omkring på marken.

Blommornas doft är bedövande och sömngivande. Det är 1 chans på 6 per två meter eller *round* att man somnar. De som somnar får omedelbart en mängd skalbaggar, dödgrävare, på sig. De är svarta med ett rött, timglasliknande märke på ryggen och gör tillsammans d4 i skada per *round*. De är mycket lätta att borsta bort men återkommer om man inte borstar hela tiden.



## 51. Djinnens skattkammare, stora rummet

När ni öppnar dörren slår Österlandets alla dofter mot er. Det doftar nästan bedövande av för er okända och exotiska kryddor. Rummets väggar är helt behängda av flera lager med gobelänger och mattorna ligger i travar på golvet. Det finns små tunnor i nordöstra hörnet och mängder av stora och små ting av ädla metaller. I västra väggen finns en öppning.

Så fort de öppnar dörren hör nagan i rum 52 detta och förbereder sitt anfall, se rum 52.

Här kan äventyrarna plocka skatter till ett värde av 1 gp per kilo.

Det finns t ex:

347 mattor

54 gobelänger

88 små tunnor med kryddor

Ett vackert horn av silver

3 silverseviser i 24 delar

Teservis i 18 delar

5 utsökta vattenpipor i silver

10 små pungar med ypperlig tobak

etc

## 52. Djinnens skattkammare, guldrummet

Ett rum med en öppning åt väster och en åt norr. Ljuset, från fyra vackert arbetade takkronor av guld, återkastas från alla håll i rummet från otaliga föremål i glänsande guld och platina.

I rummet bor en naga vars uppgift är att bevaka och försvara skattkammaren. Han hör när dörren till rum 51 öppnas och slänger då en *Invisibility* samt tittar vem det är. Eftersom det inte är Al Il-Yushin, så slänger nagan ett *Stinking Cloud* över inkräktarna, därefter en *Lightning Bolt* genom dörren. Den försöker göra *Hold Person* på personer i *Stinking Cloud* och använder sedan sina *Magic Missiles*, om allt detta inte hindras av äventyrarnas attacker, förstås.



nagan kan anfalla med sin *Charm*-blick varje *round* och dessutom magisk eller fysisk attack. Den nagan tittar på med sin *Charm*-blick får ett *save*. Missas detta blir offret pacificerat och står förvirrad och tvekande under striden.

Här kan äventyrarna plocka skatter för 20 gp per kilo. Det finns t ex:

4 matserviser i 24 delar  
48 små guldbägare  
25 stora guldbägare  
8 enorma guldbägare  
233 ringar  
45 armband  
40 kandelabrar  
etc

### 53. Djinnens skattkammare, juvelrummet

Rummet har en enda öppning, åt söder. I taket hänger fyra fantastiska, stora ljuskronor som glittrar av tusentals ädla stenar. Runt rummet står höga, smala krukor, rågade med juveler som gnistrar och blänker i ljuset.

Här kan man plocka juveler, infattade och lösa, för 150 pg per kg. Själva krukorna är förhållandevis värdelösa. Ljuskronorna går att få ner, men kom ihåg att de är STORA, och de är inte mer värdefulla än stenarna i krukorna.

### 54. Aoulef El Foghas fängelse

Om någon av tjuvarna lyssnar vid fönstret kan de höra en röst som sorgset mumlar:

"Ack orättvisa öde! Ve mig, olycklige! När skall jag åter få skåda den fria, vida himlen eller öknens oändlighet?"

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
51	1	4	10	45	d4+gift. Save eller dö.	Naga Charmblick. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>Magic Missiles</i> <input type="checkbox"/> <i>Invisibility</i> <input type="checkbox"/> <i>Stink</i> <input type="checkbox"/> <i>Lightning Bolt</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>Cure Light Wounds</i> <input type="checkbox"/> <i>Hold Person</i>
54	1	4	7+3	35	2d8 Bara varannan <i>round</i> när han har bojan på sig.	Brodern, Aoulef El Fogha Ledsen, nedstämd och tämligen ofarlig.

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Naga	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	8	12	13	13	14						
Brodern	7+3	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	10	11	12	12	13						

## Luftslottet

Ett vackert möblerat rum; det finns en bekväm säng, en divan och ett stort skrivbord med en stol. Rummet har en dörr och ett fönster. Vid skrivbordet sitter en stor och mycket vacker man, som ser ytterst olycklig ut. Han har en grov kedja fästad vid ena handleden och kedjans andra ände är fästad i en stor järnring mitt på golvet. På skrivbordet ligger några papper och en fjäderpenna.

Detta är Al II-Yushins gode broder, djinnlorden Aoulef El Fogha. Hans boja gör att han inte kan röra sig ut ur rummet. Den hindrar honom också att anta gasform.

Om gruppen angriper honom försvarar han sig. Han är en svagare djinn än sin broder.

Om de tilltalar honom berättar han sin sorgliga historia:

"Trots att jag har svurit att aldrig försöka skada honom, har min broder, Al II-Yushin, låst fast mig här. Han är sådan som diktaren talar om i versen:

Han brukade sin lans till penna  
och fiendernas blod till bläck.  
Sitt bud han skrev på deras ryggar,  
så att de darrade av skräck.

Denna boja är mycket mäktig, den är smidd av järn av daoen Ali Catras för att fångsla infångade djinner. Jag ber er innerligt; befria mig ur min olycka! Nyckeln till min boja finns hos torteraren i nordvästra delen av slottet. Axet är format som ett F och längst ut finns en vass spets."

När han blir fri, berättar han hur bojan fästs; man står högst 10 meter från djinnen, säger den magiska ramsan ANI NADJAR, EZVA ALI-CATRA och släpper sedan bojan. Den söker då själv sitt mål och fäster sig på en round.

Något annat vet inte Aoulef El Fogha. Han har suttit här mycket länge, men har inte vetskap om något som tilldragit sig i slottet. Papperen på hans skrivbord är mycket sorgliga, men vackra, dikter om frihet och fångenskap.

Om Tabaris kidnappning säger han att det är just sådant

man kan förvänta sig av den onde Al II Yushin.

Om gruppen hjälpt honom kan han ge en heal. för framtida bruk. De behöver bara uttala hans namn, Aoulef, tre gånger och sedan namnet på den som behöver formeln. Om gruppen antyder att de skulle behöva, eller frågar, kan han istället ge dem en Stone to Flesh.

Han kan också, om ombedd, släppa ut äventyrare ur fäl-lan i rum 31.

## 55. Ingång till djinnens kvarter

Rummet har fyra dörrar, en åt varje väderstreck. Åt söder och öster är det stora dubbeldörrar. Väggarna är vackert utsmyckade och det står bastanta men eleganta bänkar mot väggarna. På dem sitter sex stora bleka humanoider med varsitt spjut vilande över knäna.

Så fort äventyrarna kommer in i rummet attackerar de vita eunuckerna. OBS! Vita eunucker kan klanta sig på låga to hit! Efter två rounds kommer eunuckerna från rum 56 och blandar sig i striden.

## 56. Vaktrum

Ett rum med två dörrar, åt väster och öster, och ett fönster åt söder. Det finns tio enkla bäddar och ett stort bord i rummet.

Om äventyrarna inte slagits med eunuckerna i rum 55:

Vid bordet sitter fyra stora bleka humanoider och spelar kort.

Det vita eunuckerna är alerta och anfäller genast äventyrarna. Efter två rounds kommer de sex från rum 55 också i rummet finns:

8 kortlekar  
43 extra ess  
en juvel á 86gp  
380 gp

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
55	1	7	4+1	19	Spjut, d8+6 Nävar d4+1 / d4+1	<b>Vita eunucker.</b> Väldigt ivriga, kan klanta sig vid låga to hit-rullningar: 1:a Slår sig själv. 2:a Slår en kamrat. 3:a Ramlar, förlorar en attack. 4:a Tappar vapnet, använder nävarna 5+ Normal to hit.
	2			18		
	3			20		
	4			17		
	5			21		
	6			19		
56	1	7	4+1	18	Spjut, d8+6 Nävar d4+1 / d4+1	
	2			20		
	3			17		
	4			21		

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell
Eunucker	4+1	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	13	14	15	16	16				

## 57. Lyssnartornet

Rummet är behagligt dekorerat med geometriska mönster. På golvet finns bekväma kuddar. Det finns en öppning åt öster och fyra fönster; två åt söder, ett åt norr och ett åt väster. I rummet hörs tydligt ett samtal mellan ett antal män.

Rösterna kommer från vesirerna i rum 9, Divan. Utsikten över rummen och trädgården dit fönstren vetter är god. Läs DM-beskrivning för respektive rum; 9, 10, 22, och 40, om äventyrarna tittar ut.

## 58. Mosaikrummet

Det finns två dubbeldörrar i rummet; en åt väster och en åt öster, samt en öppning åt söder. Rummet är helt tomt, men väggarna och golvet är helt täckta med underbart vackra mosaiker föreställande människor, djur, diverse egendomliga varelser och abstrakta mönster.

Golvet här är bara en illusion, utom utmed vissa väggar, och under golvet finns **tio ormar**. Om en tjuv lyckas med *hear noise* hör han/hon väsningar.

Om någon misstror golvet krävs ett *save* mot *spell*. Klaras detta ser den misstrogne ett genomskinligt golv med tio ormar på ett riktigt golv fyra meter ner.

De som ramlar ner tar skada av fallet och gör ormarna upprörda så de attackerar.

## 59. Väggmålningar

Här finns en öppning åt norr, en dörr åt öster och två fönster mot väster. Rummet saknar möblemang helt, men här finns några av de praktfullaste väggmålningar ni skådat. Alla målningar är jaktscener, där en varelse, till hälften människa, till hälften virvelvind, alltid är jägaren.

Gravitationen härinne varierar våldsamt. Slå en d6 varje round äventyrarna befinner sig inne i rummet:

d6	1: Norra väggen är "nedåt"
	2: Östra - " -
	3: Södra - " -
	4: Västra - " -
	5: Golvet - " -
	6: Taket - " -

För varje tre meter någon faller får personen 1d6 i skada.

Ex: Tak-golv 3d6

Golv-tak 2d6, kupolens rundning dämpar fallet.

Faller någon mot norra väggen är det en chans på fyra att falla ut i rum 58. Samma sak gäller östra väggen om dörren till rum 49 är öppen.

## 60. Fontänrummet

Rummet har tre dörrar, en dubbeldörr åt norr, en åt väster och en vanlig dörr åt söder, dessutom finns ett fönster åt söder. Väggarna är dekorerade i ljus blått och vitt med fomer som påminner om moln. I mitten på rummet finns en blekblå mosaikbassäng, fylld med vit dimma, och en luftpelare håller ett genomskinligt klot svävande i luften tre meter upp.

Ingenting här har speciella egenskaper. Dimman är helt ofarlig och bassängen är ca en meter djup. Klotet är bara ett ofärgat glasklot.

## 61. Molnrummet

Ett avlångt rum med en dörr åt söder, en dörr åt norr samt en öppning åt öster. Rummet saknar golv och långt där nere kan ni genom den värmedallrande luften svagt skönja den ogästvänliga öknen. Från den västra väggen växer moln fram och svävar sakta genom rummet för att sedan försvinna ut genom öppningen på östra väggen. Väggarna är klädda med samma blåskimrande marmor som slottets alla ytterväggar.

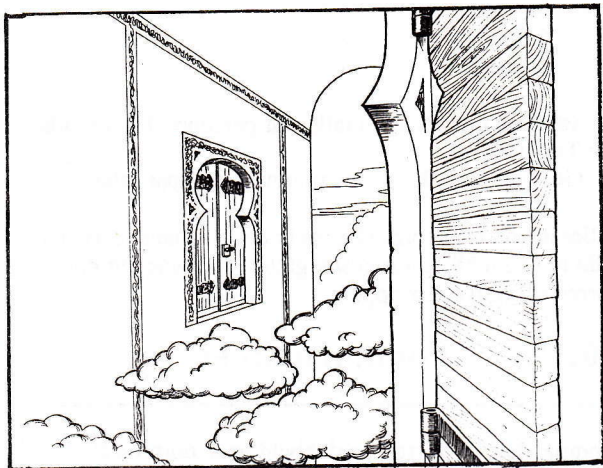
Det tar 1 *round* för ett moln att driva från den södra dörren till den norra.

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
58	1	6	2+1	7	d4+gift.	<b>Ormar</b> <i>Save</i> eller slå d4: 1:a illamående ( <i>slow</i> i en timme). 2:a d6 skada. 3:a 2d6 skada. 4:a död.  Obs! Naturliga gifter.
	2			9		
	3			10		
	4			11		
	5			13		
	6			9		
	7			11		
	8			8		
	9			12		
	10			10		

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Ormar	2+1	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	11	12	13	13	14						

## Luftslottet

Molnen är av en för moln mycket fast karaktär. Objekt som slängs på molnen sjunker ner en liten bit men faller inte igenom. Detsamma gäller för karaktärer. Molnen går inte att fånga eller hejda.



Molnen kan användas för att förflytta sig genom det golvlösa rummet genom att hoppa mellan dem. För att hoppa till eller från ett moln krävs ett save mot dexterity. Missar karaktären sitt save faller han/hon handlöst i marken och får 20d6 i skada.

### Hoppa från södra dörren till den norra:

Man hoppar ut på ett moln och följer med detta tills det är i jämnhöjd med norra dörren, då man hoppar av. Det blir sammanlagt två saves mot dexterity.

### Hoppa från norra dörren till den södra:

Man hoppar ut på ett moln, hoppar omedelbart vidare västerut, "motströms", och hoppar sedan av till den södra dörren. Det blir sammanlagt tre saves mot dexterity.

### Hoppande med rep:

Om den hoppande karaktären fått ett rep fäst vid sig och faller får den/de som håller i repet slå varsitt save mot strength. Missar alla de som håller i repet faller även de om de inte klarar ett save mot dexterity.

Om den hoppande karaktären endast håller i repet får också han/hon slå ett save mot strength för att inte tappa taget.

Det går också utmärkt att fästa ett rep i någon av dörrarna.

### Repbro:

Om man fäster ett rep mellan dörrarna så får de efterföljande +4 på sina save mot dexterity och +4 på sina save mot strength.

### Driva bort:

Om karaktären driver förbi den norra dörren har han/hon en round på sig att hoppa tillbaka. Det krävs tre saves mot dexterity för att komma tillbaka i jämnhöjd med norra dörren.

Efter en round har molnen glidit isär så pass att det inte längre går att hoppa mellan dem. Karaktärer fångade på detta sätt i turneringen är ute ur spelet. Andra driver bortåt tills molnet upplöses och de faller till marken eller tills molnet törnar in i andra kompakta molnformationer.

## 62. Lilla trädgården

Från en fin liten terrass kan ni se ner i en liten långsmal trädgård. Trädgården, som är en smula vildvuxen, sträcker sig i väst-östlig riktning. I trädgården finns en dörr österut och en öppning åt norr. Dörren som sitter i den östliga trädgårdsmuren tycks leda ut i tomma intet. Det finns inget sätt att ta sig ner till trädgården från terrassen, annat än att hoppa eller klättra de tre metrarna ner. Från terrassen finns flera vägar, en stor dubbeldörr leder söderut, en dörr och en öppning leder västerut och en trappa leder upp till en dörr åt norr.

## 63. Vindhäxan

Om gruppen inte hämtat Tabari:

I ett ostädat rum står en strålande skön flicka. När dörren öppnas vänder hon sig skräckslaget mot dörren, men när hon ser er ler hon ett bländande leende och utbrister:  
"Ni är inga av den onde djinnens tjänare, är ni här för att befria mig?"

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
63	1	0 (-4 mot miss- iler)	8	36	d6 / d6 + kvävningss- attack 4m radie	<b>Vindhäxa</b> Kräver +1-vapen. Har +4 på alla <u>saves</u> . <i>ESP, Polymorph, Fly</i> Vindar kring henne ger bättre AC mot missiler.

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Vindhäxa	8	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	10	11	12	12	13						

## Luftslottet



Om gruppen hämtat Tabari:

I ett ostädad rum står en strålande skön gosse. När dörren öppnas vänder han sig skräckslaget mot dörren, men när han ser er ler han ett bländande leende och utbrister:

"Ni är inga av den onde djinnens tjänare, är ni här för att befria mig?"



Detta är egentligen en **vindhäxa**, en ond luftande. Hon har med hjälp av **ESP** identifierat gruppen och dess mål och därefter har hon med **Alter Self** anpassat sitt utseende. Hon har därför antagit Tabaris utseende, eller om Tabari är med gruppen, formen av Tabaris yngste bror, sådan som Tabari tror att han ser ut.

Vindhäxans mål är att invagga gruppen i falsk säkerhet för att sedan angripa dem i ryggen vid första bästa strid.

Kom ihåg att hon med hjälp av sin **ESP** kan avgöra om gruppen tror på henne eller ej!

Hennes **kvävningssattack** skapar ett vakuum med 4 meters radie, därinnanför är det omöjligt att andas.

Ingen magi med verbala komponenter kan kastas i området.

	Constitution	Tid man kan hålla andan		
		1/3 Con	1/6 Con	1/12 Con
Sagittario	16	6 rounds	3 rounds	2 rounds
Crassus	17	6 rounds	3 rounds	2 rounds
Rivil	16	6 rounds	3 rounds	2 rounds
Vito	16	6 rounds	3 rounds	2 rounds
Stephania	16	6 rounds	3 rounds	2 rounds
Alihosi	15	5 rounds	3 rounds	1 rounds

Då karaktären inte längre kan hålla andan, blir karaktären medvetlös. Den får sedan ett **save** mot **constitution**, första **rounden** utan modifikation, sedan med kumulativa -2. När ett **save** missas, dör karaktären.

Om frågad vem **hon** är:

"Jag är Tabari, dotter till Shejk Chalid Az-Zajni, men i årtal har jag hållts fången här av den onde djinnen."

Om frågad vem **han** är:

"Jag är Ahmed, den yngste sonen till Shejk Chalid Az-Zajni. Jag är här för att försöka rädda min älskade syster som hålls fången här av den onde djinnen!"

Om frågad något om rummet:

"Om detta rum vet jag intet. Jag fördes hit för en liten stund sen av en av djinnens eunucker."

Om gruppen försöker föra honom/henne direkt ut ur slottet:

"Vänta! Ni kan icke lämna slottet utan mina bröder! Den vidrige djinnen håller dem fångslade här i närheten! De befinner sig i vår sovrum som ligger i slottets källare!"

Hon leder sedan gruppen följande väg:

- Via 66. Djinnens trädgård,
- 33. Haremsträdgården,
- 32. Haremsvakter,
- 27. Fågeltornet,
- 29. Statyrummet,
- 30. Shawâhis sovrum,
- och via en *concealed door* till
- 58. Mosaikrummet.

Träffar hon inte på några monster under denna vandring anfaller hon ändå!

## Luftslottet

I rummet finns:

- En massa föremål (se bild), varav flertalet är helt värdelösa, samt:
- 1 burk Beholderögon
- 1 vattenpipa (20 gp)

Hon har på sig:

- Halssmycke värt 500 gp
- Ring värd 200 gp

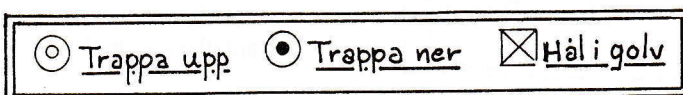
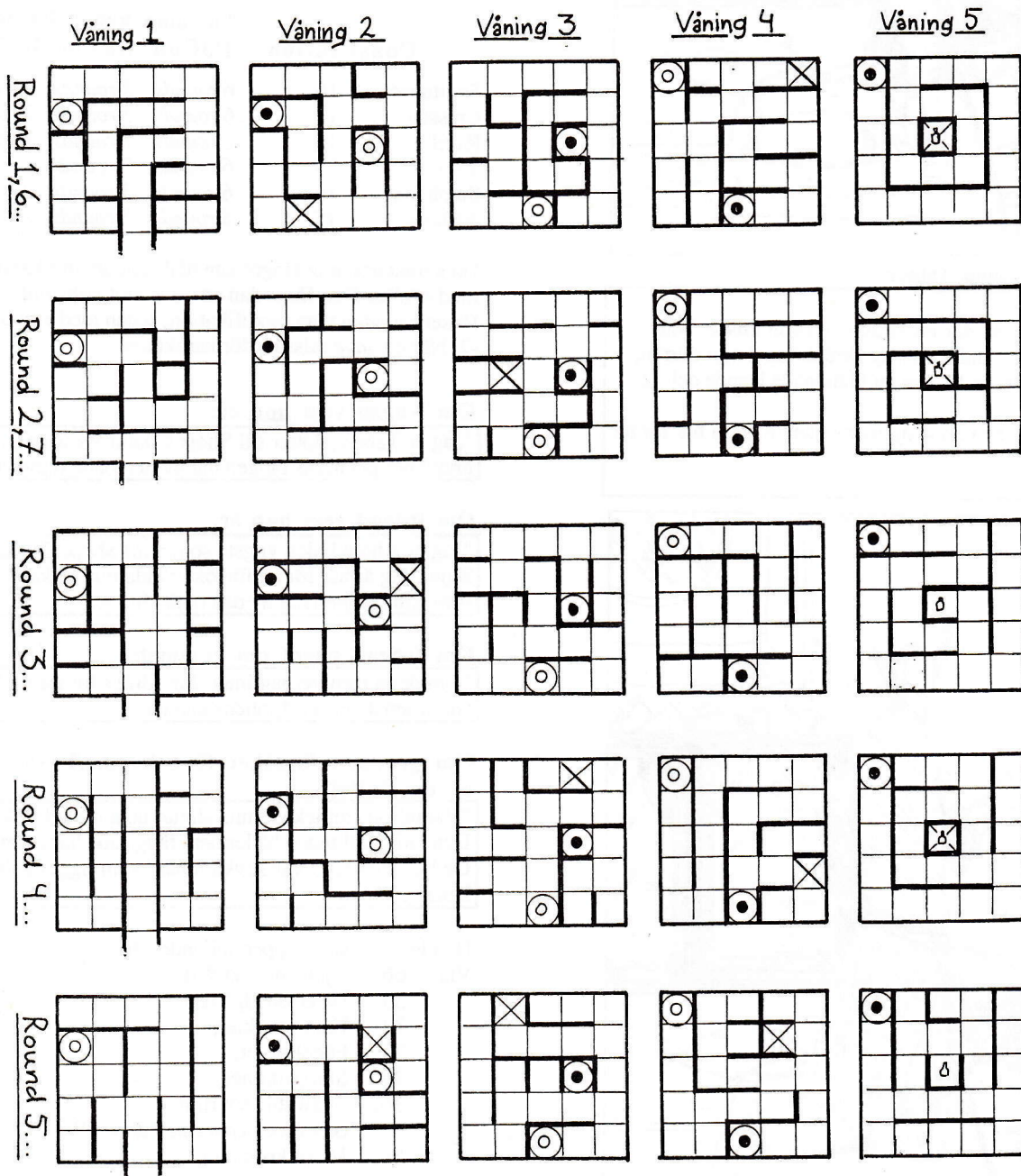
64.

## Grön rök

Rummet är avlångt i öst-västlig riktning. Det är klätt i grönt kakel i underbara nyanser och geometriska mönster i guld. Det finns två bassänger i rummet. De ligger vid varsin kortände och är fyllda med grön rök. Rummet har en öppning åt söder och en dörr åt norr.

Så fort mer än en person befinner sig i rummet väller den tunga röken fram. Observera att rummet inte är någon fälla förrän en person befinner sig därinne!

## 65. Labyrinten





Röken stiger med 1 dm/segment. Den stiger i tre rounds (3 meter) och stannar sedan upp, den uppfyller alltså den lilla trädgården helt.

Röken går inte att andas och fräter mot huden. Man tar skada som följer:

Round 1 Märker att den fräter, 1 hit point  
Round 2+ Har trängt in överallt, 4 hit points

Så fort man går ur röken slutar man att ta skada.

Det finns två sätt att få bort denna tunga rök. Antingen med en *Gust of Wind*, varvid röken skingras och försvinner eller genom att öppna trädgårdsdörren, varvid röken rinner ut/ned.

## 65. Labyrinten

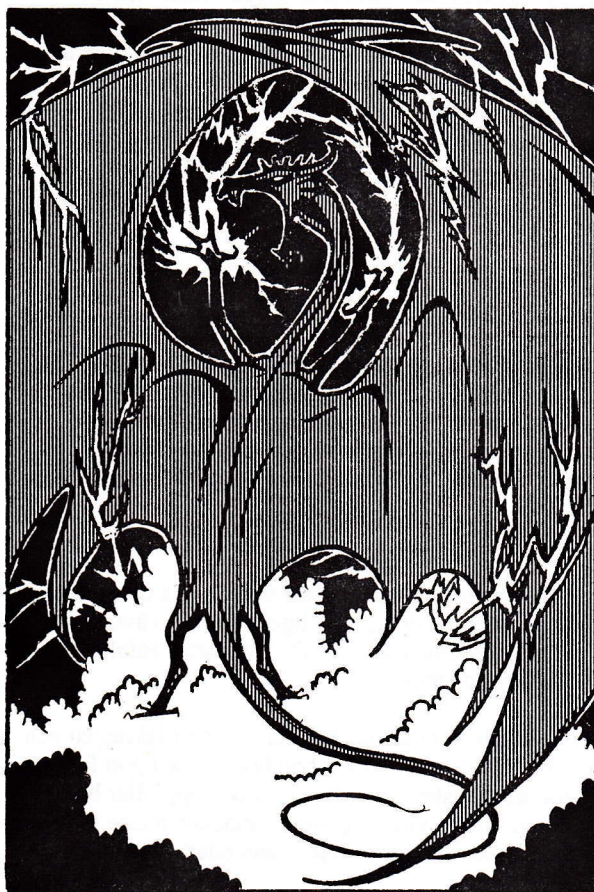
Ett stort och mycket högt rum. Det verkar helt tomt, förutom en grönskimrande flaska som svävar högt upp under kupolen, cirka 12 meter upp. Insidan av kupolen är självlysande och lyser upp hela tornet. Ljuset tycks brytas i olika luftskikt som ständigt skiftar och skickar reflexioner från till synes ingenstans. Väggarna är glänsande vita och reflekterar ljuset så starkt att det nästan är svårt att titta direkt på dem.

Väggarna i labyrinten är nästan osynliga. Om man koncentrerar sig lite syns de väggar som gränsar till rutan man står i. Varje round skiftar väggarna enligt kartan. Väggar "puttar undan" folk när de skiftar, så ingen behöver fastna i väggarna. Om någon insisterar på att hållas fast el dyl precis där en vägg dyker upp så klipps denna envisa person mitt itu. Detsamma gäller rep och dylikt.

Karaktärerna kan röra sig upp till tio rutor per round. Trapporna syns på två meters håll. X på kartan betyder hål i golvet. Dessa är omöjliga att se, och man ramlar en våning ner och tar d4 i skada.

## 66. Djinnens trädgård

En stor och vacker trädgård med välkött gräsmatta, några träd och buskar och många vackra blommor som växer direkt i gräset. I det sydöstra hörnet finns en rund brunn med en liten klocka vid. Trädgården har en dörr åt väster och en öppning med en trappa åt söder. På både öster- och västerväggen finns flera fönster, och på österväggen dessutom ett stort burspråk. Ett tätt metallgaller täcker burspråkets öppningar. Södra väggen består till stor del av en snirklig träspaljé, där man kan skymta ett rum innanför.



Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
66	1	2 (fast form) -3 (gas-form)	7 (7-9)	35	d4 / d4 / d8 Använder normalt ej fysiska attacker utan hellre andra attacker. Blixtar 2d6/2d6 range 12 m, kräver to hit, skadar bara en person.	<b>Stormdrake</b> Stormattack med vingarna: Save mot breath eller flyg d12 m och ta motsvarande skada (x 1/2). Breath: 3 gånger per dag. Icestorm-kon 3d10 utan save. □□□  OBS! Save som 8:e nivåns monster

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell	
Stormdrake	7	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	10	11	12	12	13						

## Luftslottet

Träspaljén till trädgårdsrummet, rum 31, är lätt att ha sönder, det tar 5 rounds. Om amman **Shawâhi** lever, så hör hon oväsendet av spaljén och hasar dit för att ta reda på vad som står på, se rum 30, Shawâhis sovrum.

Kommer man inom fyra meter från brunnen pinglar den lilla klockan och kallar på **stormdraken** som bor i molnen under slottet. Brunnen är bara ett håll rätt ner. Klockan är en form av *Magic Mouth* och aktiveras inte av osynliga personer. Den kan hållas tyst genom *silence* eller av att någon (osynlig) tar tag och håller i klockan.

### Drakens strategi:

Draken kommer upp ur brunnen i gasform, men antar genast fysisk form, vilket tar en *round*, och den kan lägga en blixtneder under tiden. Den börjar sedan med en stormattack och sedan *Breath*-attacker. Den försöker undvika att komma så nära äventyrarna att den behöver använda sina fysiska attacker.

När den är halvskadad, d v s han mindre än 18 *hit points* kvar, antar den gasform och kan då bara slänga blixtar. När den har mindre än nio hit points försvinner den ner i brunnen igen.

## 67. Mattrummet

Såväl golv som väggar i detta rum är täckta med tjocka mattor i dovt mörka färger, upplysta av fyra oljelampor som hänger ned från taket i långa, tunna kedjor, en i varje hörn. Ett svagt spår av den mustiga doften av ull kan förnimmas i luften. Det finns en dörr åt norr och en åt söder.

De tolv mattorna i detta rum är magiska och har ett visst liv: människor har nämligen levande vävts in i dem av haremsdamerna i rum 36. De kan därför anfalla med en psi-liknande attack.

Den som går in i rummet känner sig först iakttagen och illa till mods. Sedan tycker han/hon sig se ögon formas i mattornas mönster. Ögonen växer och uppfyller hela synfältet. För att klara sig undan attacken måste man klara ett *save* mot *spell* varje *round* eller:

d6	1-3	Stå paralyserat stirrande
	4-5	Kasta sig omkull och babbla
	6	Anfalla närmaste kamrat (OBS! Ej med magi!)

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
67	1	10	2	9	Speciell <i>confuse</i> -attack.	<b>Mattor</b> <i>Save</i> varje <i>round</i> . Missat <i>save</i> : slå d6 på denna tabell: 1-3 Stå paralyserat stirrande. 4-5 Kasta sig omkull och babbla. 6 Anfaller närmsta kamrat <b>Obs! Ej med magi!</b> Man fortsätter med samma beteende tills man är ute ur rummet eller klarar sitt <i>save</i> .
	2			8		
	3			7		
	4			10		
	5			11		
	6			9		
	7			8		
	8			10		
	9			7		
	10			11		
	11			6		
	12			12		

Man fortsätter med samma beteende tills man är ute ur rummet eller klarar sitt *save*.

Om man täcker över eller sliter ner alla mattor eller blockerar hela synfältet bryts attacken.

Slår man på mattorna blöder de och tar skada. När en matta "dör" faller den invävda personens lik ut ur mattan.

Lamporna är av silver och fyllda med olivolja av bästa kvalitet.

## 68. Troférummet

Detta rum är helt klätt med träpaneler, inlagda med exotiska träslag. Uppsatta med snirkligt ornamenterade silverhållare i prydliga rader längs väggarna finns en mängd blankputsade vapen, utsirade rustningsdetaljer, världshusskyltar, militära standar, små statyetter, uppstoppade kroppsdelar av diverse varelser och en mängd andra tänk- och otänkbara troféer och souvenirer. Det finns en dörr åt norr, en åt söder och ett fönster åt väst

Detta är djinnens samlingar från hans resor på materieplanet.

En slumptabell finns nedan för vad äventyrarna kan finna. Slå en gång på denna per sökande person och *round*.

Söker en person bara efter en visst typ av föremål, slå direkt på passande kategori.

Söker man efter ett visst föremål med ett unikt utseende, hittar man det automatiskt.

Söker man efter "något intressant" (ej intresserad av vapen, rustningar eller döda djur), slå på "diverse".

Observera att det bara finns ett bestämt antal av vissa föremål, och att det finns rutor att pricka av för dessa. Slå igen om ett resultat "tagit slut".

## Kategori (d8):

1-2 Vapen (d20):

- 1-7 Kroksabel
- 8-9 Kroksabel, magisk (+1)
- 10 Kroksabel, magisk (+2)
- 11-13 Bredsvärd
- 14 Bredsvärd, magiskt (+1)
- 15 Bredsvärd, magiskt (+2)
- 16-19 Långsvärd
- 20 Långsvärd, magiskt (+1)

3-4 Rustningsdelar (d8):

- 1-4 Hjälm (mer dekorativ än praktisk)
- 5-7 Harnesk till *plate mail* (mer dekorativ än praktisk)
- 8 *Alvchain* (passar Rivil och Stephania)

5 Skyltar och vapensköldar (d8):

- 1 Vårdshusskylt (ex: Den gyllene tuppen, De fyra vindarna, Gripen och Basilisken, den blå månen, den gamla tjuren och busken...)
- 2-5 Standar från någon av imperiets legioner
- 6 Sköld, barabartyp, rund av trä
- 7-8 Sköld, kavaljertyp, med påmålat vapen

6 Diverse (d8):

- 1 Solfjäder med vackert blommotiv, magisk (*Gust of Wind* en gång per dag).
- 2-3 Fågelbur med tre små fåglar, magisk (se nedan!)
- 4 Heliga symboler från präster i diverse, av karaktärerna kända kulter, (d6):
- 1-3 Hacka (Myllos, N-LN jord-, bergs- och dvärgkult)
- 4 Fjäril (Tagina, NG kärlekskult)
- 5 Mistel (Messalina, druid)
- 6 Dödskalle i silver (Ichope, LE krigs- och mekanikkult)
- 5-6 Bronsstatyett, värd 20 gp
- 7-8 Guldbägare, värd 100 gp

7-8 Uppstoppade varelser (d8)

- 1 Pegasvingar
- 2 Huvud, grön drake
- 3 Huvud, silverdrake
- 4 Ki-rin-horn
- 5 Xornkäftar
- 6 Bulettfena
- 7 Umber-hulk-mandibler
- 8 Uppstoppad leprechaun

Såväl fågelburen som de tre fåglarna i den är magiska. Vid undersökning visar sig buren sakna lucka eller annan öppningsanordning. Den är helt oförstörbar (med annat

än *Disintegrate* eller *Wish*). De tre fåglarna är i själva verket shejkens söner. När djinnen dör kommer buren att upplösas och sönerna att återta sin rätta gestalt.

Tittar någon på något föremåls hållare upptäcker denne en liten silverskylt med ett datum ingraverat. Detta är det datum då djinnen kom över föremålet i fråga, ca d100x3 år tillbaks i tiden. Undersöker någon fågelburens skylt finns där tre datum. Undrar någon vilka, så företer dessa en egendomlig likhet med tidpunkterna för de tre shejksönernas respektive försvinnanden.

69. Doftrummet

Två fönster åt väster, en dörr åt öster och en åt söder syns tydligt, medan däremot väggarna är försvunna bakom hylla efter hylla med flaskor, urnor, bägare och pluntor i gnistrande kristall, blänkande metall och matt keramik, pryddligt etiketterade och vaxförseglade. Mitt i rummet finns en divan med ett lågt bord bredvid, och i den norra änden finns ett skrivbord med en trebent pall.

Detta är djinnens samling av dofter från världens alla hörn, och behållarna innehåller blott luft. Öppnar man någon och luktar, känner man doften av:

- d20:
1. en havsstrands sälta och tång
  2. nyslaget hö
  3. en dammig stadsgata
  4. stall
  5. billigt vin, alkohol och spyor
  6. rosenträdgård
  7. solmogna äpplen
  8. grillat kött
  9. nyfallet vårregn
  10. blod och brandrök
  11. svett
  12. en kryddträdgård
  13. stendamm
  14. mögel och förruttelse
  15. citron
  16. varm metall och stenkolsrök
  17. nymald svartpeppar
  18. blöt päls
  19. furuskog, tallbarr och kåda
  20. fuktig mylla

Etiketterna är skrivna på ett för gruppen främmande språk. Med en lyckad *read languages* kan man få fram olika platser över hela världen, och olika datum, d100x3 år tillbaks i tiden.

På skrivbordet finns fjäderpennor, bläck, och buntar med blanka etiketter.



## 70. Djinnens finrum

Mitt på det silvervita marmorgolvet finns en cirkulär försänkning, till brädden fylld med pösiga vita kuddar. Ned mot fördjupningens mitt sänker sig en gyllene kedja, i vilken en rund bordsskiva av klar kristall är fäst. På denna står en enorm vattenpipa, omgiven av små askar och dosor.

Väggarna är täckta av en mosaik av vita, blå och gråa stenar, föreställande majestätiskt upptornande moln, medan takets kupol välver sig som en djupblå himmel över rummet. Det finns ett draperi och en dörr åt väster, medan ett fönster och en dörr leder österut.

Om dörren öppnas oförsiktigt, eller andra än smygande tjuvar rör sig i rummet, larmas **invisible stalkern** i rum 71. Är äventyrarna då normalt på sin vakt, ser de att draperiet mellan rum 70 och 71 rör på sig.

Dosorna innehåller olika sorters tobak, kanderad frukt och otroligt sötsliskig konfekt.

Mosaiken på väggarna är magisk. Stenarna byter färg så att molnen ser ut att sakta röra sig medsols i rummet. Det krävs att man studerar rummet i fem *rounds* för att upptäcka detta.

## 71. Den osynlige tjänarens rum.

Detta rum är mycket spartanskt möblerat. Det finns en enkel och funktionell säng, ett skrivbord med skrivmateriel prydligt ordnat, och en hylla med lite småsaker, arrangerade i stram givakt. Ett fönster i västväggen ger skrivbordet ljus, och enda synliga ingång till rummet är ett draperi österut.

Här bor djinnens personlige tjänare, en **invisible stalker**. Han sitter normalt vid skrivbordet och mediterar, men om han hör buller från 70, draperiet rör sig eller han på något annat sätt märker ett intrång i djinnens kvarter, så kommer han att anfalla. Buller ute i trädgården (66) bryr han sig däremot inte ett skvatt om.

På skrivbordet finns skrivmateriel och blanka pergamentsrullar, och på hyllan finns sämskskinn, dammtrasor, putsdukar, små burkar med putsmedel och andra slags städmateriel.

## 72. Terrassen

Här breder en stenterrass ut sig, från vilken två dörrar leder in i palatset västerut. Utsikten är otrolig över det hisnande molnlandskap som omger palatset.

Lutar man sig ut över stenbalustraden och tittar rakt ner så kan man se öknens suddigt under sig. Tittar man söderut kan man se små moln puffa ut från rum 61.

## 73. Den gyllene buren

Detta rums väggar är helt täckta med stora speglar, förutom en dörr österut och en portal i pärlemor västerut. I speglarna reflekterar sig om och om igen den enorma gyllene bur som hänger från taket. Inspärrad i buren sitter en vacker flicka med sorgset utseende, som ni känner igen som Tabari, shejkens dotter.

Detta är verkligen Tabari. När hon får reda på att äventyrarna är här för att rädda henne, blir hon mycket glad, och gråter stora tårar av lycka.

Buren är låst med en enkel och effektiv spärranordning, omöjlig att nå inifrån, men lätt att öppna utifrån.

Tabari är mycket väluppfostrad och gör som gruppen säger åt henne, och håller sig ur vägen när de slåss. Hon ser så vän och ofarlig ut att detta fungerar som en *sanctuary*.

Hon har så gott som enbart hållits fången i detta rum, och känner blott till:

- Rum 67-74 ytligt till utseendet
- Att klockan i trädgården (66) ringer om någon annan än djinnen kommer i närheten, men inte vad som händer då.
- Att djinnens harem ligger på andra sidan trädgården.
- Att rum 63 mest används som tillfälligt gästrum, men inte vem som bor där nu.

I övrigt känner hon inte till något om rum, monster, föremål, hennes bröders öde, etc.

Tänk på att det var 12 år sedan hon såg sina bröder, så hon vet inte hur de ser ut nu, och kan inte med säkerhet identifiera någon som sin bror.

Rum	Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
71	1	-1 (3 om <i>detect</i> <i>invis.</i> eller <i>dylikt.</i>	10	45	2d8	<b>Osynlig stalker.</b> <i>Fly.</i> Magisk resistans: 30% Mot nivå 6: 55% nivå 4: 65% nivå 3: 70%

Monster	Nivå	To hit AC										Saving Throws									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell
<i>Stalker</i>	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	8	12	13	13	14					

## 74. Djinnens sovrum

Rummets västra vägg består av ett stort burspråk, i vilket det bäddats till en enorm bädd med mjuka mattor och kuddar. Mattor täcker även resten av golvet, och på väggarna hänger en mängd föremål av skilda slag. Över allt detta breder en himmel i blått siden ut sig, upphängd i taket. I rummets östra ända finns en portal, klädd med pärlmor.

Burspråket är gjort av ett finmaskigt metallgaller, och omöjligt att bryta sig igenom.

Föremålen på väggen består av en mängd bronsplattor med inskriptioner på ett främmande språk (en lyckad *read language* ger vid handen att det rör sig om olika tänkespråk och små verser), en stor kroksabel och ett fint arbetat vattenskin.

Kroksabeln är magisk. Den är stor (skada d10/d10) och måste svingas med två händer. Dess bonus är +2/+2 och den är särskilt bra mot reptiler (+3/+3). Då sabeln svingas ylar ödlehuvudet i vapnets handtag på ett skrämmande sätt.

Vattenskinnet är även det magiskt. Det fungerar som en *Decanter of Endless Water*, och aktiveras av: "Rinn oas, strömma oas, spruta oas".

## EFTER LUFTSLOTTET

OBS! Att komma ut ur slottet är inget problem. Jättarna släpper ut alla som vill ut!

Om gruppen gömmer sig i eremitens grotta eller i oasen utan utsikt mot norr, gå direkt till "Frihetens natt".

Djinnen återvänder från samma håll som han försvann åt, från norr:

Solens värme börjar avta och det mäktiga värmedallret kring luften löses långsamt upp. Då känns en het, stark vind från norr och med otrolig fart närmar sig en tornado.

Om gruppen ligger dold antingen i oasen eller vid platån märker djinnen dem inte.

Vid bron stannar virvelvinden upp och avtar i styrka. Så plötsligt är den borta och istället står den onde djinnen där. Han ser sig omkring innan han vänder sig mot bron.

Om gruppen är vid oasen hinner de inte göra något innan djinnen kommit upp till slottet, gå till "Frihetens natt".

Om de gömt sig vid platån gäller följande:  
Om de som först anfaller antingen är tiuvar eller om gruppen anfaller med missiler får de en gratis round. Annars, slå initiativ och kör striden, se nedan.

## Uppgörelse i Drömmarnas oas

Om gruppen lyckats bra i luftsloppet kan de vid striden

Nr	AC	Nivå	HP	Attacker	Special
1	0	16	80	2d6+8 / 2d6+8	<b>Djinnen, AI II-Yushin</b> Kräver +1-vapen Kan kasta följande magi <i>at will</i> en per <i>round</i> och dag: <input type="checkbox"/> Kalla in luftelementar. <input type="checkbox"/> Skapa en <i>Wall of Storm</i> . <input type="checkbox"/> Förbannelse. Kan endast avlägnas med <i>Wish</i> eller liknade. Dessa tre formler hindras av <b>hornet</b> . Djinnen kan även följande: <input type="checkbox"/> Anta gasform. AC -4, kan anfalla med magi men ej med sina fysiska attacker <input type="checkbox"/> Anta virvelvindsform. <input type="checkbox"/> <i>Polymorph Self</i> Dessa tre egenskaper, hälften av attackerna och hälften av styrkebonusen hindras av bojan.
2	2	8	32	2d10	<b>Luftelementar</b> Kräver +2-vapen.

Monster	Nivå	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	P	P	Dm	Pe	Po	R	S	W	BW	Spell
Luftelementar	8	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	10	11	12	12	13					
Djinnen	16	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	4	5	6	4	7					

## Frihetens natt

mot djinnen ha fått tag på bojan, hornet och flaskan. Dessa föremål har följande egenskaper:

### Bojan:

Begränsar djinnens fysiska attacker till en attack a 2d6+4 per round. Hindrar djinnen att byta form. Han kan varken använda sin *Polymorph Self* eller anta gas- eller virvelvindsform.

### Hornet:

Hindrar djinnen att kalla in luftelementar, skapa *Wall of Storm* eller slänga förbannelser. En redan inkallad luft-elementar försvinner inte, inte heller förbannelser han hunnit lägga men hans *Wall of Storm* försvinner av hornets ton.

### Flaskan:

Djinnen måste klara ett *save* mot *death* för att inte sugas in i flaskan. I turneringen klarar han två *saves* men missar det tredje.

### Djinnens strategi i striden:

#### Round 1:

Han lägger en *Wall of Storm* för att skydda sig och antar gasform; får AC -4 efter 1/2 round alltså.

#### Round 2:

Kallar i luftelementaren.

#### Round 3:

Lägger en förbannelse.

- d4
- 1 Blindhet
  - 2 Underkropp till pelare
  - 3 Förvandlas till hund, AC 6, bett d8/d8. Samma *hit points* och själsförmågor.
  - 4 Förvandlas till fågel. Samma *hit points* och själsförmågor, inga attacker.

#### Round 4+:

Fortsätter med förbannelser så länge han kan och vill.

### När hornet blåses:

Bryt ovanstående ordningsföljd. Djinnen antar fysisk form och anfaller med sina fysiska attacker. Detta fortsätter han med även sen *bojan* fästs på honom och han slåss till sin död.

När djinnen Al Il-Yushin dör bryts alla förbannelser han lagt under årens lopp, t ex shejkens blindhet och sönernas fågelform, och deras bur försvinner.

Djinnen har:

En tvåhandskroksabel. +3/+3, kaotiskt ond  
Smycken á 893 gp  
Philter of Glibness

# FRIHETENS NATT

Vad som händer när Fribrytarna möter shejken igen, beror förstås på hur deras uppdrag har gått d v s om de fått med sig Tabari eller ej.

### Om uppdraget misslyckats:

När Shejk Chalid kommer till oasen och får veta att Tabari är kvar hos Al Il-Yushin, gråter han bittra tårar, faller snart i vanmakt för att aldrig mer vakna...

Om uppdraget gått bra finns flera olika möjliga utfall. DM får ur nedastående texter välja de partier som passar slutet i just detta äventyr:

### Om djinnen lever men ett eller flera föremål är med ut:

Shejk Chalid blir så glad att han gråtande faller till marken ropande:  
"Kära vänner! Att ni lyckats få med er detta/dessa föremål, betyder att familjen nu är säker från djinnens ondska!"

### Tabari och bröderna är ute och djinnen är död:

På långt håll kan man se dammolnet av Shejk Chalids följe. Då de kommer närmare kan man se att Shejk Chalid rider främst på en bländande vit springare. Den förblindande förbannelse måste ha brutits vi den onde djinnens död!

När Shejk Chalid får träffa sin älskade dotter igen, faller de i varandras armar och gråter båda två ymniga tårar av glädje.

Då han sedan får syn på sina söner är lyckan total. Shejken och hans söner faller gråtande av lycka medvetlös till marken och kommer först efter idoga väckningsförsök till medvetande igen.

### Om Tabari är ute och alla gruppledmedlemmar lever:

Så sänker sig mörkret över drömmarnas oas och dagens strid och hetta ersätts så med nattens frid och svalka...frihetens natt.

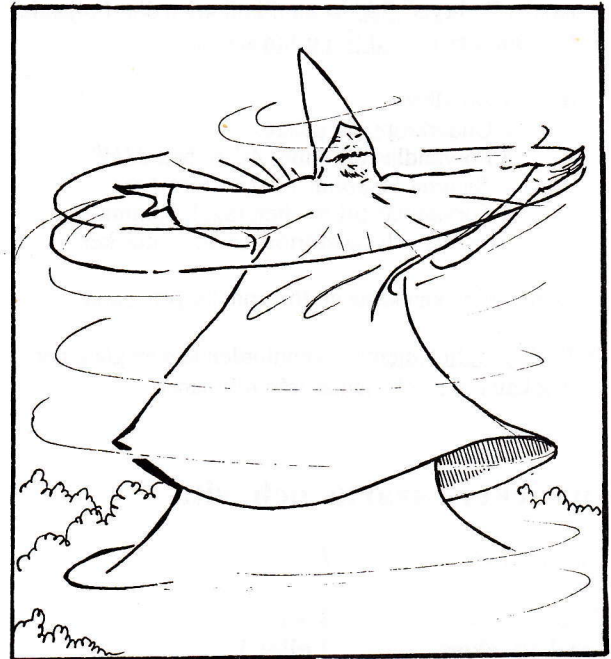
## MONSTERBESKRIVNINGAR

### Dansande dervisher

<i>Armor Class:</i>	0
<i>Move:</i>	24"/36"
Nivå:	5
Antal attacker:	1
Skada / attack:	2d6
Specialattacker:	Se nedan
Specialförsvar:	-
Magisk resistans:	-
Intelligens:	Låg
<i>Alignment:</i>	Neutralt
Storlek:	Medium
Psi:	-

Dessa andar från luftelementarplanet används ofta som väktare. De är lättare att kalla in än de mäktigare elementarvarelserna. Dervisherna är halvgenomskinliga stora humanoider. De är oerhört snabba och skickliga flygare, men i luften kan de ej använda sin roterande specialattack.

Då dervisherna står på marken kan de genom att rotera på stället få upp en enorm rotationshastighet. När de sedan kastar sig framåt anfaller de allt i sin väg. Varje *round* far de längs en rak linje upp till 60 meter lång och anfaller allt inom 1 meter från denna linje. Anfallen består av en normal to hit rullning och skadan är 2d6.



Snurrande dervishers höga hastighet gör att då de nått 0 *hit points* och faller till marken slås de sönder med en sådan kraft att flygande protoplasma ger alla inom 2 meters radie skada. Skadan bærer av och motsvaras av offrets AC. Texten tar en tjuv i *leather armor* och *dex 17* 5 *hit points* i skada.

### Djinnlord (Al Il-Yushin)

<i>Armor Class:</i>	0 eller -4
<i>Move:</i>	12"/48"
Nivå:	16
Antal attacker:	2
Skada / attack:	d8+2/d8+2 eller vapenskada+5
Specialattacker:	Magi
Specialförsvar:	Formbyte, kräver magiskt vapen,+1
Magisk resistans:	Normal
Intelligens:	Hög
<i>Alignment:</i>	Kaotiskt
Storlek:	Large
Psi:	-

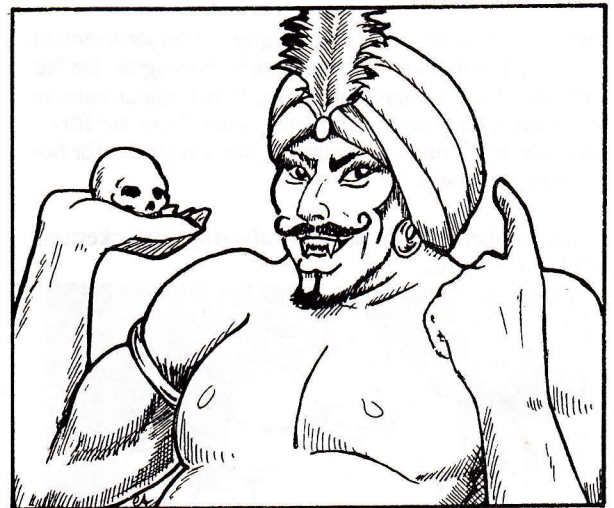
En djinnlord är en extra mäktig djinn. Normalt är djinner goda, men djinnlorder kan variera i *alignment*, de är dock alltid kaotiska. Djinnlorder är hemmahörande i luft-elementplanet och likt de flesta varelser kan de av egen kraft inte förflytta sig från sitt hemplan.

#### Former:

En djinnlord kan anta flera olika former:

Normal form, ca 3,5 meter hög, med humanoid överkropp och en rökpelare istället för underkropp.

Gasform, då han får AC -4 och kan slänga magi.



Virvelvindsform, också AC -4, inga attacker men *move* 48".

Desutom en ständig Polymorph Self.

#### Magi:

Han har följande tre egenskaper *at will*, en per *round*:

- Wall of Storm: en stark vind som omsluter djinnen med en radie på sex meter. Den skyddar mot alla missila vapen, som blåser ur kurs. Då man passerar krävs ett *save* mot *spell* för att inte svepas med, kastas ut och ta 2d6 i skada. En djinnlord kan lägga en Wall of Storm per *turn*.

## Monsterbeskrivning

- **Förbannelserna** är mycket mäktiga och oerhört svåra att bli av med. De kan brytas av en *Wish* eller liknande. De bryts **alltid** av att djinnlorden dör. Följande förbannelser kan Al Il-Yushin slänga:

- d4 1 Blindhet.
- 2 Underkropp till pelare.
- 3 Förvandlas till hund, AC 6, bett d8/d8. Samma *hit points* och själsförmågor.
- 4 Förvandlas till en liten fågel. Samma *hit points* och själsförmågor, inga attacker.

Djinnlorden kan kasta en förbannelse per *round*.

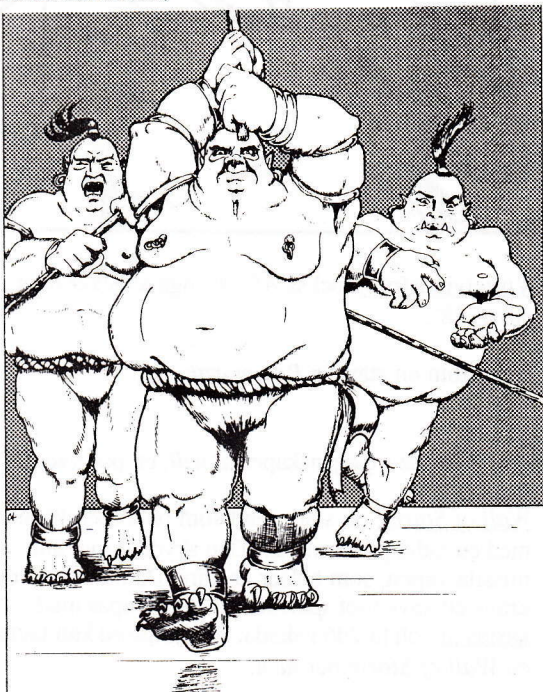
- **Kalla in lufterelementar.** Djinnlorden kan en gång per dag kalla in en elementar från luftplanet.

## Eunucker, svarta och vita.

<i>Armor Class:</i>	7
<i>Move:</i>	9"
Nivå:	4 +1
Antal attacker:	2 eller 1
Skada / attack:	d4+1/ eller vapen +6
Specialattacker:	-
Specialförsvar:	-
Magisk resistans:	Normal
Intelligens:	Låg
<i>Alignment:</i>	Kaotiskt ont
Storlek:	Large, 220 cm
Psi:	-

Eunuckerna härstammar ursprungligen från jordelementplanet och är mycket nära besläktade med ogres. De har förts bort från sitt hemplan i unga år och tjänar numera som kastrerade slavar i djinnens palats. Trots sitt förflutna är de djinnen obrottsligt lojala och strider för honom med glädje och entusiasm.

Deras dumhet och iver påverkar allvarligt eunuckernas effektivitet i strid.



Dessutom har djinnlorder de egenskaper som vanliga djinner har. De har t ex tre *Wishes* att dela ut som i *Monster Manual*, men huruvida de gör detta styrs i allra högsta grad av deras *alignment* mm. Att försöka förslava en djinnlord **med våld** är lönlöst, eftersom han alltid slåss till sin död. En djinnlord kan avlockas sina *Wishes* med frivilliga avtal, och de håller alltid sin del av avtalet.

Andra egenskaper djinnlorder och djinner har är:

Skapa mat

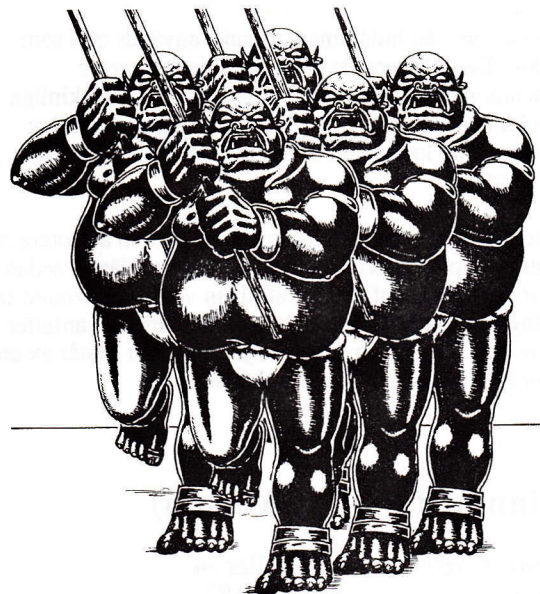
Skapa vatten

Skapa "mjuka saker" och trä

Skapa metall tillfälligt

Skapa en illusion

Bli osynliga



### De svarta eunuckerna.

Då de svarta eunuckerna ser en grupp motståndare utser de slumpmässigt ett primärmål. Mot detta primärmål rusar sedan **alla** eunucker i en stor mobb. De knuffas, skriker och kivas för att nå fram till sitt kollektiva offer. Fyra eunucker kan slå mot den utvalda personen varje *round*. De överblivna eunuckerna trängs och skriker.

Om någon annan än primärmålet slår mot en eunucker slår eunucken tillbaka och försvarar sig, han fortsätter dock så gott han kan mot primärmålet.

Varje *round* är det 25% chans att mobben byter primärmål.

### De vita eunuckerna.

Då de vita eunuckerna kastar sig in i en strid sker detta med en sådan iver att de lätt dabbar sig. Då de slår en låg *to hit* kan de klanta till det enligt denna tabell:

- 1:a Skadar sig själv.
- 2:a Skadar kamrat.
- 3:a Ramlar, det tar en attack att resa sig.
- 4:a Tappar vapnet, använder i fortsättningen nävarna.
- 5+ Normal *to hit*.



## Haremsdamerna

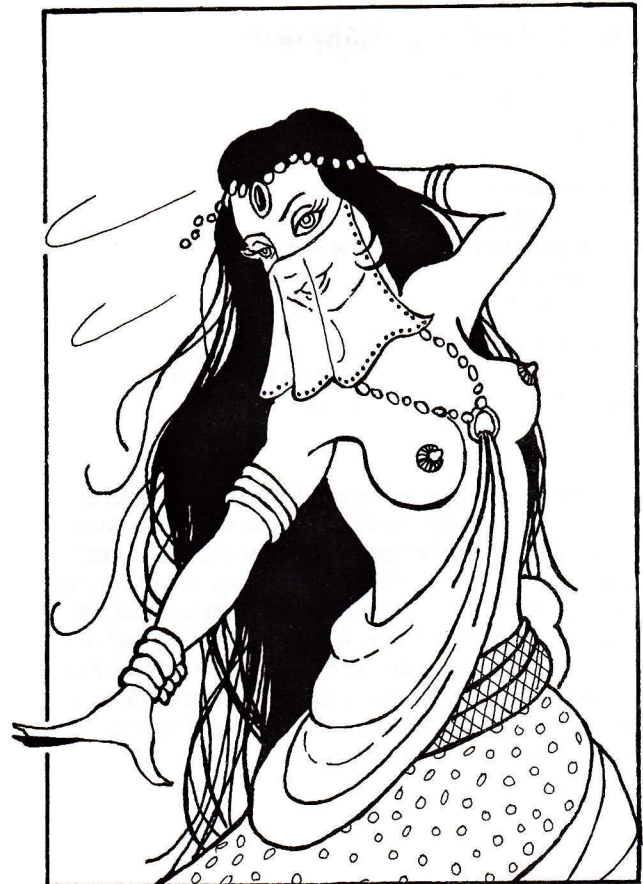
<i>Armor Class:</i>	10
<i>Move:</i>	12"
<i>Nivå:</i>	2
<i>Antal attacker:</i>	-
<i>Skada / attack:</i>	-
<i>Specialattacker:</i>	<i>Charm</i>
<i>Specialförsvar:</i>	Gasform
<i>Magisk resistans:</i>	Normal
<i>Intelligens:</i>	Hög
<i>Alignment:</i>	Neutralt
<i>Storlek:</i>	<i>Medium</i>
<i>Psi:</i>	-

Haremsdamerna är andar från luftelementplanet. De är ljuva och vänliga. De har förmågan att framställa helande salvor. I luftsロットet är tillgången på råvaror kraftigt begränsad. Salvan kan läka 2d4+2 *hit points* per dag på en person.

En annan egenskap de har är en sorts *Charm*-egenskap som inte tillämpas i turneringen. Den innebär att de kan få män att tillmötesgå alla deras önskningar och till och med offra sig för dem. Detta kan haremsdamerna bli utnyttjade till att få männen att gå med på att bli invävda i mattor, när damerna tröttnat på att umgås med dem. Dessa mattor får sedan en form av liv. Se "Mattor" nedan.

Männen får ett *save* mot *spell* per dag för att vara opåverkade av haremsdamernas *Charm*. Om de umgås intimt med dem får de ett *save* med -8.

Haremsdamerna saknar språk och kommunicerar med varandra med telepati.



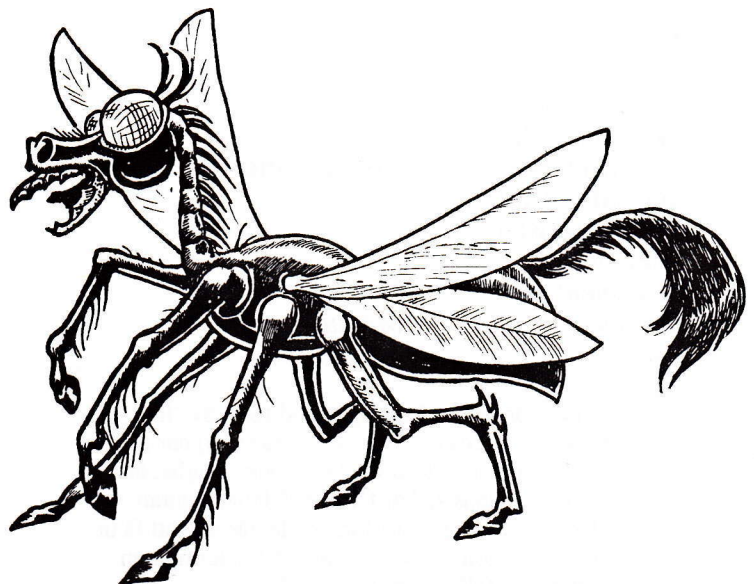
Om de blir anfallna antar de gasform som skyddar dem helt mot fysiska attacker, se *Gaseous Form* i DMG sid 126.

## Hippomusker

<i>Armor Class:</i>	5
<i>Move:</i>	12"/30"
<i>Nivå:</i>	8
<i>Antal attacker:</i>	3
<i>Skada / attack:</i>	d8/d6/d6
<i>Specialattacker:</i>	Bettet kan ge sjukdom
<i>Specialförsvar:</i>	-
<i>Magisk resistans:</i>	-
<i>Intelligens:</i>	Låg
<i>Alignment:</i>	Neutralt
<i>Storlek:</i>	<i>Large</i>
<i>Psi:</i>	-

Hippomusker kommer från luftelementplanet och ser ut som en korsning mellan häst och fluga. De är stora som hästar, men har sex ben och två par vingar, insektsvingar. Huvudet ser ut mest som en flugas, med stora facettögon och enorma mandibler. Benen är kraftiga flugben med hästhovar.

Hippomusker är totala allätare och har samma förkärlek för diverse äckliga ställen som flugor har. Det innebär att de kan bära med sig en mängd bakterier och sjukdomar, som de kan sprida med sitt bitt.



*Characteristics of flying mounts:* se sid 47 WSG

<i>Normal load:</i>	3 500 gp
<i>Max load:</i>	5 500 gp
<i>Move rate:</i>	36/18
<i>MC</i>	C
<i>Stamina</i>	9/3

## Lögnhalsade gallskrikor

<i>Armor Class:</i>	5
<i>Move:</i>	3"/12"
Nivå:	1/2
Antal attacker:	-
Skada / attack:	-
Specialattacker:	Lögner
Specialförsvar:	-
Magisk resistans:	Normal
Intelligens:	Låg
<i>Alignment:</i>	Kaotiskt neutralt
Storlek:	<i>Small</i>
Psi:	-

Dessa vackra och färggranna små fåglar kommer från de stora djunglerna söder om öknen. De är otroligt dumma men låtsas veta allt. De kan visserligen svara "vet inte" ibland, men det är bara för att förvirra folk. Annars svarar de på alla frågor, men aldrig rätt om de kan undvika det. De är inte tillräckligt smarta för att komma ihåg vad de sa för en halv minut sedan, så frågar någon samma fråga två gånger är det mycket liten sannolikhet att de får samma svar. De är alltså inte några duktiga lögnare, eftersom de har ett uselt minne.

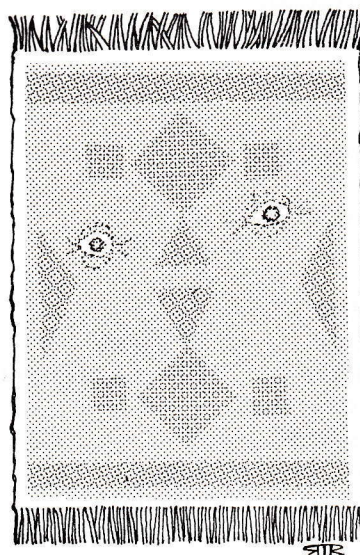


## Mattor

<i>Armor Class:</i>	10
<i>Move:</i>	-
Nivå:	2
Antal attacker:	-
Skada / attack:	-
Specialattacker:	<i>Confuse-attack</i>
Specialförsvar:	-
Magisk resistans:	-
Intelligens:	-
<i>Alignment:</i>	Neutralt
Storlek:	<i>Medium</i>
Psi:	Se nedan

Dessa mattor har en mycket begränsad form av "liv". Personer, som Haremsdamerna (se dessa ovan) har tröttnat på, vävs in i mattor. Den invädes personlighet är försvunnen, men hans själ är fångad så länge mattan "lever". De som vävs in är förlorade, de går inte att få ut igen. Försöker någon skära i mattan, så blöder mattan och personens lik faller ut när mattan "dör".

Det mattorna kan göra är en speciell *Confuse-attack*. Mattorna måste hänga på väggen så de har fritt synfält och när någon kommer in i rummet känner personen sig iakttagen och illa till mods, och ser ögon växa fram på mattorna. Ögonen växer och uppfyller hela synfältet. Det krävs ett *save* mot *spell* varje *round*, annars drabbas den iakttagne av något av följande:



- |    |     |   |
|----|-----|---|
| d6 | 1-3 | Stå paralyserat stirrande                   |
|    | 4-5 | Kasta sig omkull och babbla                 |
|    | 6   | Anfalla närmaste kamrat (OBS! Ej med magi!) |

Man fortsätter med samma beteende tills man är ute ur rummet eller klarar sitt *save*.

Om man täcker över eller sliter ner alla mattor eller blockerar hela synfältet bryts attacken.

## Shawâhi

Armor Class:	7
Move:	6"
Nivå:	12
Antal attacker:	2
Skada / attack:	2d10/2d10
Specialattacker:	Blixtar, <i>Turn to Stone</i> -blick
Specialförsvar:	-
Magisk resistans:	Normal
Intelligens:	Normal
Alignment:	Lagligt ont
Storlek:	Medium
Psi:	-

Ursprungligen kommer Shawâhi - som betyder den fula - från jordelementplanet. Hon har varit slavinna och som sådan fostrat djinnen Al Il-Yushin. Precis som eunuckerna har hon funnit sig helt i sin situation och dessutom stigit i graderna.

Shawâhi står mycket högt i gunst hos Al Il-Yushin. Hon är en av hans främsta rådgivare. Därför har Shawâhi fått stora privata områden i djinnens palats.

Hennes numera mycket dåliga syn kombinerad med *Turn to Stone*-blicken har gjort henne fruktad och hon lever nu ensam, förutom några fåglar, vulchlings.

För att försvara sig använder hon blixtar, två per *round*, 2d10/2d10, som hon skickar en från vardera hand. De kräver *to hit*, men inget *save*. Deras räckvidd är åtta meter.

Hon har också sin *Turn to Stone*-blick. De som möter hennes blick på mindre än fyra meters avstånd måste klara ett *save* mot *petrification* för att inte förvandlas till sten!

## Stormdrake

Armor Class:	2 eller -3
Move:	9"/30"
Nivå:	7 - 9
Antal attacker:	3
Skada / attack:	d4/d4/d8
Specialattacker:	Blixtar, stormvind, <i>Breath</i>
Specialförsvar:	Immun mot elektricitet
Magisk resistans:	Normal
Intelligens:	Hög
Alignment:	Neutralt
Storlek:	Large
Psi:	-

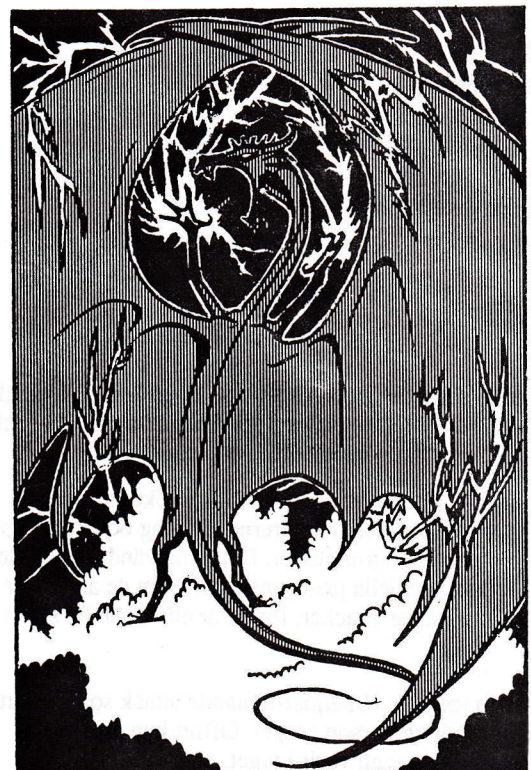
Stormdrakar är mycket solitära varelser. De söker sina bon på höga, blåsiga berg eller på molnöar. De kan också ses flyga lekfullt enkelt i kraftiga storm- och åskväder.

De har två olika former, normal fysisk form och gasform. Det tar 1/2 *round* att skifta mellan formerna.



Chansen att möta hennes blick:

Överaskad:	100%
Tittar på henne:	60%
Strider normalt:	40%
Strider, undviker blicken (-4 <i>to hit</i> ):	20%



## Monsterbeskrivning

I sin fysiska form ger de ett tunt, nästan sprött intryck och de har enorma vingar. Färgen är mörkt blågrå.

I gasform får de lägre AC, men har då bara kvar en attackform, blixtarna, 2d6/2d6. Blixtarna är två per *round*, en från varje vinge, men de kan bara riktas mot en person varje *round*. Blixtarna kräver *to hit* men har inget *save*.

Sina vingar använder de också till en annan specialattack; stormattack. Vingarnas slag skapar en stormvind som sveper med folk och ger dem d12 i skada och de far iväg lika många meter. *Save* mot *breath* för halv skada.

## Vampyrträd

Armor Class:	10
Move:	-
Nivå:	10
Antal attacker:	6
Skada / attack:	6*d4
Specialattacker:	Lyft och kram, 6d6
Specialförsvar:	Okänslig mot vissa vapen
Magisk resistans:	-
Intelligens:	-
Alignment:	Neutralt
Storlek:	Large
Psi:	-

Dessa fasansfulla trädavarter bildas av vanliga träd, som växer på platser där mycket blod flutit; t ex avrättningsplatser, eller där stora, blodiga fältslag har utkämpats.

## Vesirer, visa

Armor Class:	10
Move:	9"
Nivå:	Mu-5
Antal attacker:	-
Skada / attack:	-
Specialattacker:	Psi-Blast
Specialförsvar:	-
Magisk resistans:	-
Intelligens:	Hög
Alignment:	Lagligt neutralt
Storlek:	Medium
Psi:	Special, se nedan

Vesirer är statsvetare och rådgivare. De sköter de löpande politiska och administrativa uppgifterna i olika land och riken. Vesirer är en speciell typ av *sages*.

Till skillnad från en vanlig *sage* som söker sanningen genom forskning, söker vesirerna sanning och kunskap genom filosofiska grubblerier. Detta inåtvända beteende har gett dem speciella psi-egenskaper, som de använder istället för fysiska attacker, för de är allt annat än stridsmän.

De har en form av *Psi-Blast*-liknande attack som enbart riktar sig mot en person i taget. Offret kan dessutom bara attackerats av en vesir i taget.

Draken har *breath*-attack tre gånger per dag, en *Ice Storm*-kon som ger 3d10 utan *save*.

Stormdrakar går högst ogärna i närstrid med klor och bitt utan föredrar att använda sina andra attackformer.

Eftersom deras rätta element är storm och åska är de immuna mot elektricitet.

I högre åldrar får drakarna *save*-bonus enligt *Monster Manual*.

Alla sorters lövträd kan bli vampyrträd. De utvecklar långa grenar som kan sänkas ned från trädet och attackera förbipasserande. Grenarna försöker lyfta upp offret för att kunna krama ur blodet. Varje gren kan lyfta 25 kg, i turneringen är trädens lyftförmåga fördefinierad.

Beroende på ålder och storlek attackerar olika många grenar, men det är alltid ett konstant antal, de tar inte slut förrän trädet har dött.

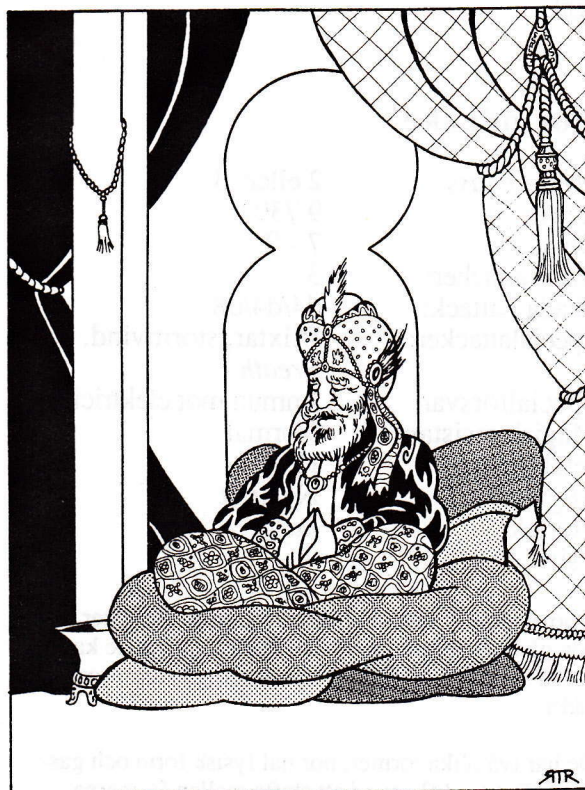
Man kan under attacken höra en susning i lövverket, som om trädet viskar "blod, blod..."

Träden har olika känslighet mot olika typer av attacker: Eldattacker är bäst och ger dubbel skada.

Huggande vapen ger normal skada, t ex yxor, tvåhandsvärd, bredsverd, bastardsverd.

Stickande vapen ger halv skada, t ex långsvärd, kortsvärd, kniv, spjut, pilar.

Trubbiga vapen ger ingen skada alls, t ex stav, *mace*.



Om offret missar sitt save drabbas han/hon av någon av följande:

- d4 1 Groggy i d4 turns
- 2 Panik i d4 rounds
- 3 Koma i d4 turns
- 4 Bärsärk i d6 rounds

...och niva efter den senaste  
ter och vi kan nu börja planera  
åtgärder för att stävja liknande ak  
den. Mer långsiktiga planer och å  
das grundligt och med stor omsö  
er genomdrivs på ett för alla  
...sitt. Arbetet med



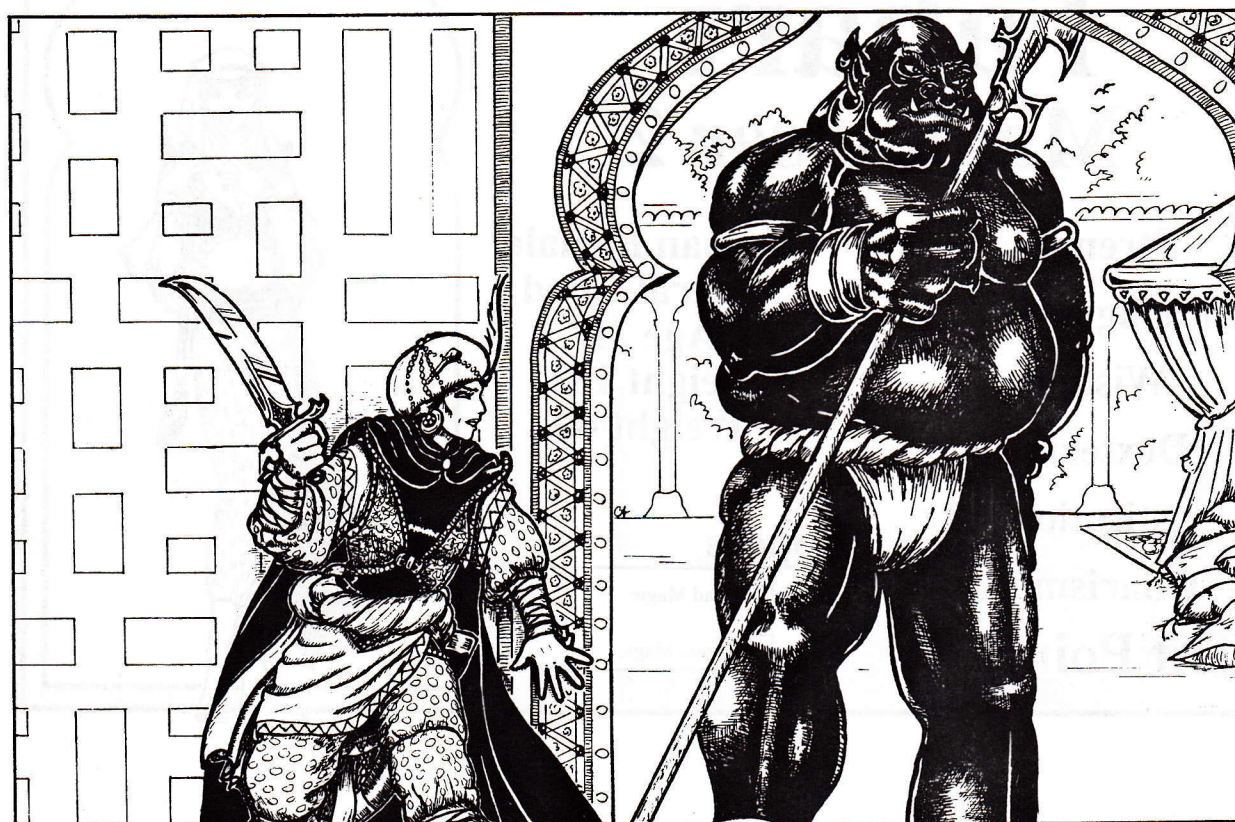
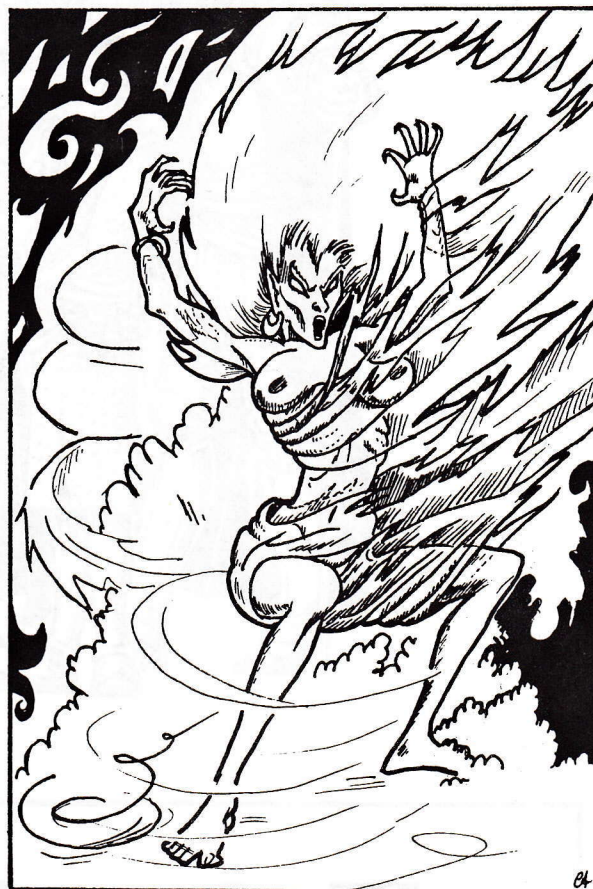
## Vindhäxa

**Armor Class:** 0  
**Move:** 24"  
**Nivå:** 8  
**Antal attacker:** 2  
**Skada / attack:** d6  
**Specialattacker:** Kvävningssattack  
**Specialförsvar:** Kräver magiska vapen  
 Missiler mot henne -4 to hit.  
**Magisk resistans:** +4 på alla save  
**Intelligens:** Hög  
**Alignment:** Kaotiskt ont  
**Storlek:** Medium  
**Psi:** -

Vindhäxor är onda luftandar från luftelementplanet. De hatar allt gott och allt som inte kommer från deras hemplan.

Vindhäxorna liknar i mycket de indiska Rakshasa-andarna. De använder ESP och Alter Self för att anta en form som deras offer skall finna.

I sin riktiga form är de halvgenomskinliga varelser med långt grått hår och ljusblå ögon utan iris och pupiller.





# Tabari

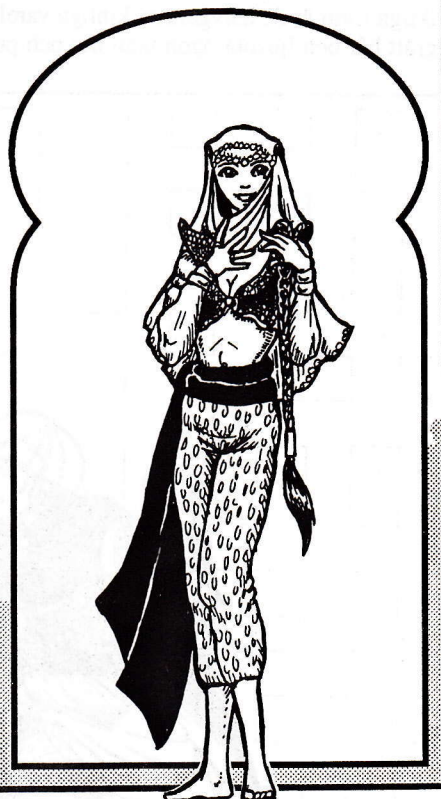
## Magic-user 2

Strength	5	Human Female
Intelligence	17	Neutral Good
Wisdom	14	Age 21
Dexterity	12	Height 152
Constitution	11	Weight 40
Charisma	18	
Hit Points:	6	

### Spells

1:  Read Magic

Detect Magic



# Alihosi

Cleric 5 (Fellar) – Magic-user 4

Strength 7

Intelligence 15

Wisdom 17

Dexterity 8

Constitution 16

Charisma 13

Hit Points: 26

Human Female

Neutral Good

Age 28

Height 175

Weight 53

Magic-User Spells

1:

2:

Clerical Spells

1:

2:

3:

# Crassus Panzeri

## Fighter 7

Strength 17

Intelligence 12

Wisdom 10

Dexterity 15

Constitution 17

Charisma 16

Hit Points: 62

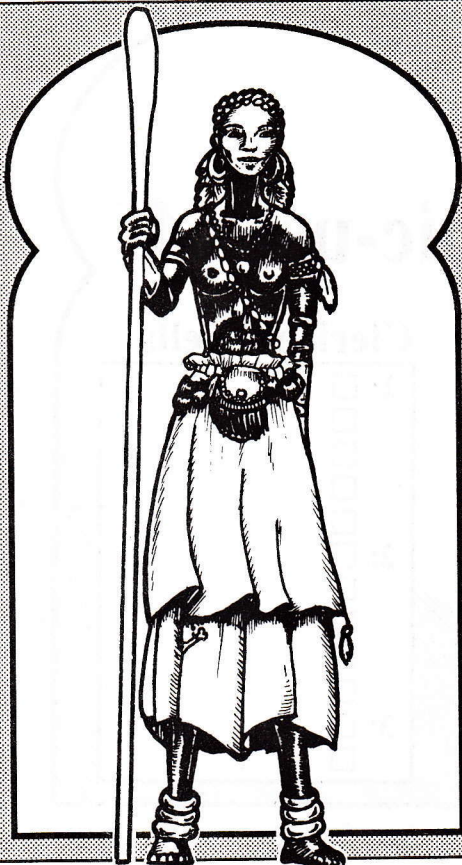
Human Male

Lawful Good

Age 43

Height 180

Weight 91



## Utrustning

Bracers AC4

Stav +1/+1,  
Helig symbol, har en  
permanent *spiritual*  
*staff*.

Rullar:  
*Cure Light Wounds*      
*Knock*

Som liten flicka togs den föräldralösa Alihosi hand om av stammens trollpacka Illibala. Här fick hon lära sig att förstå naturens och himlarnas magiska krafter. Hon tillfångatogs dock av slavjägare och fördes norrut där hon som sextonåring kom i shejk Chalids tjänst. I tolv år har hon hjälpt och rest med honom och bekostats en prästerlig utbildning. Som tillbedjare av Fellar längtar hon ständigt till de fjärran platser som göms bortom horisonten.

## Ingen rustning

Sköld: -  
Dexterity: -  
Magi: AC4

**AC: 4**  
(Rygg: 4)

## Vapen:

Stav

Styrka -1/0  
Magi +1/+1  
Summa 0/+1  
(Skada d6+1)



## Utrustning

Bredsvärd +2/+2

Crassus följde tidigt i sin fars fotspår och värvades vid femton års ålder till imperiets armé. Han följde i 28 år dess legioners kamp mot upproriska barbarstammar inom imperiets gränser. Efter att han ifrågasatt ett högre befäls tagande av mutor för att överse med plundring, fördes Crassus till Groscello, degraderad. Hans tro på imperiets nuvarande organisation och ledning är nu ytterst låg.

## Plate Mail

Sköld: +1  
Dexterity: +1  
Magi: -

**AC: 1**  
(Rygg: 3)

## Vapen:

Bredsvärd

Specialisering +3/+3  
Styrka +1/+1  
Magi +2/+2  
Summa +6/+6  
(Skada 2d4+6 / d6+7)

Spjut

Styrka +1/+1  
(Skada d6+1 / d8+1)

Kastspjut (Javelin)

Styrka +1/+1  
(Skada d6+1 / d8+1)

Kortbåge

Ingen bonus  
(Skada d6 / d6)



# Rivil

## Fighter 5 – Magic-user 6

Strength 15  
Intelligence 14  
Wisdom 13  
Dexterity 17  
Constitution 16  
Charisma 8  
Hit Points: 40

Elven Male  
Chaotic Good  
Age 176  
Height 150  
Weight 39

### Spells

- |    |                          |
|----|--------------------------|
| 1: | <input type="checkbox"/> |
|    | <input type="checkbox"/> |
|    | <input type="checkbox"/> |
|    | <input type="checkbox"/> |
| 2: | <input type="checkbox"/> |
|    | <input type="checkbox"/> |
|    | <input type="checkbox"/> |
| 3: | <input type="checkbox"/> |
|    | <input type="checkbox"/> |

# Sagittario

## Barbarian 6

Strength 18/51  
Intelligence 12  
Wisdom 12  
Dexterity 16  
Constitution 16  
Charisma 12  
Hit Points: 71

Human Male  
Chaotic Good  
Age 22  
Height 198  
Weight 115

### Barbarian Skills

Climb Trees 92%  
Hide in Unfamiliar  
Surroundings 32%  
Back Protection 25%  
Detect Illusion 30%  
Detect Magic 50%  
First Aid  
Unknown Poisons 10%  
Known Poisons 60%



# Stephania Abbachio

## Thief 8

Strength 11  
Intelligence 13  
Wisdom 10  
Dexterity 18  
Constitution 16  
Charisma 15  
Hit Points: 47

Human Female  
Chaotic Good  
Age 25  
Height 254  
Weight 48

**Thief Skills**  
Pick Pockets 75%  
Open Locks 72%  
Find/Remove Traps 60%  
Move Silently 72%  
Hide in Shadows 59%  
Hear Noise 25%  
Climb Walls 96%  
Read Languages 40%

# Vito Dolce

## Thief 6 – Magic-user 3

Strength 15  
Intelligence 14  
Wisdom 10  
Dexterity 17  
Constitution 16  
Charisma 13  
Hit Points: 33

Human Male  
Neutral Alignment  
Age 39  
Height 182  
Weight 79

**Thief Skills**  
Pick Pockets 65%  
Open Locks 57%  
Find/Remove Traps 45%  
Move Silently 62%  
Hide in Shadows 47%  
Hear Noise 20%  
Climb Walls 102%  
Read Languages 30%

### Spells

1:   
  
2:



## Utrustning

Kastdolk +1/+1  
kastad +3/+3  
(återvänder inför  
nästa attack)

Ursprungligen från Imperiets huvudstad, Lire. Hon växte upp i gränderna och lärde sig tidigt, att om man vill ha något så får man också sticka ut hakan. Hon drivs av en stor tro på varje människas rätt här i världen och avskyr alla form av tvång.

## Leather

Sköld: -  
Dexterity: +4  
Magi: -

**AC: 4**  
(Rygg: 8)

## Vapen:

### Kortsvärd

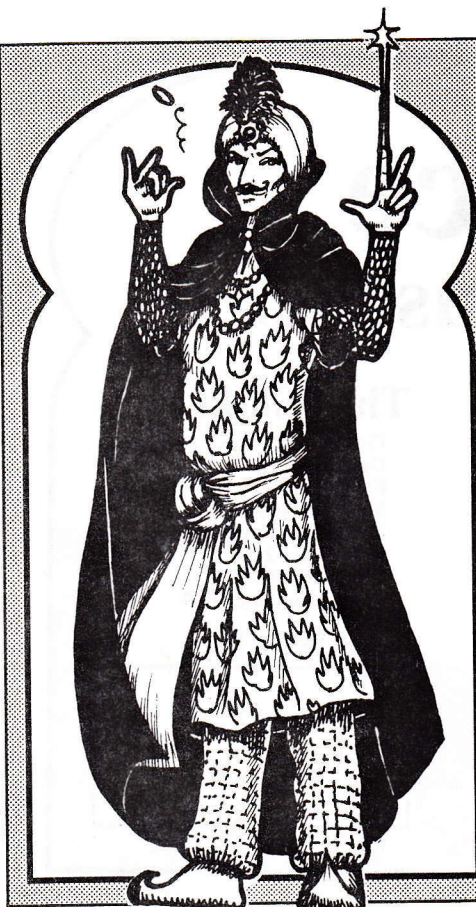
Ingen bonus  
(Skada d6 / d8)

### Dolk

Magi +1/+1  
Vänster hand -1/0  
Summa 0/+1  
(Skada d4+1 / d3+1)

### Dolk, kastad

Magi +3/+3  
Dexterity +3/0  
Summa +6/+3  
(Skada d4+3 / d3+3)



## Utrustning

Wand of Lightning

1 laddning: Shocking Grasp, d10 (kräver to hit),  
kommandoord "Gadrat"  
2 laddningar: Lightning Bolt, 6d6,  
kommandoord "Sendrai"

Vitos drivkraft i livet är en okuvlig tro på sig själv. Som son till den rike Eduardo Dolce sattes han i unga år i magikerskola. Hans amorösa utsvävanden och hans stöldräder i kamraternas rum fick honom dock relegerad från skolan. Släkten fick honom att för UD:s räkning lämna landet, en resa som endast gav honom tillfälle att förkovra sig i tjuvnadens konst. Väl tillbaka i Lire sände de uppgivna föräldrarna sin son till Porto Prizone för säker förvaring.

## Ingen rustning

Sköld: -  
Dexterity: +3  
Magi: -

**AC: 7**  
(Rygg: 10)

## Vapen:

### Långsvärd

Ingen bonus  
(Skada d8 / d12)

### Dolk

Vänster hand -2/0  
(Skada d4 / d3)

### Dolk, kastad

Dexterity +2/0  
(Skada d4 / d3)

## Äras de som äras bör...

### Grundidé:

Mikael Rydfalk

### Utveckling:

Christine Ahlenbäck

Mats Öhrman

Mikael Rydfalk

Marie Ackegård

Thomas Melin

### Manus:

Marie Ackegård

Mats Öhrman

Mikael Rydfalk

### Teckningar:

Christine Ahlenbäck

Mats Öhrman

Mikael Rydfalk

### Kartor:

Mats Öhrman

Mikael Rydfalk

### Transporter:

Tirpitz Inc

### Tack till:

#### Speltestarna:

Yngve "Alihosi" Larsson

Leif "Crassus" Larsson

Mats "Rivil"/"Steph" Gustavsson

Kalle "Sagittario" Levin

Per-Erik "Vito" Sterner

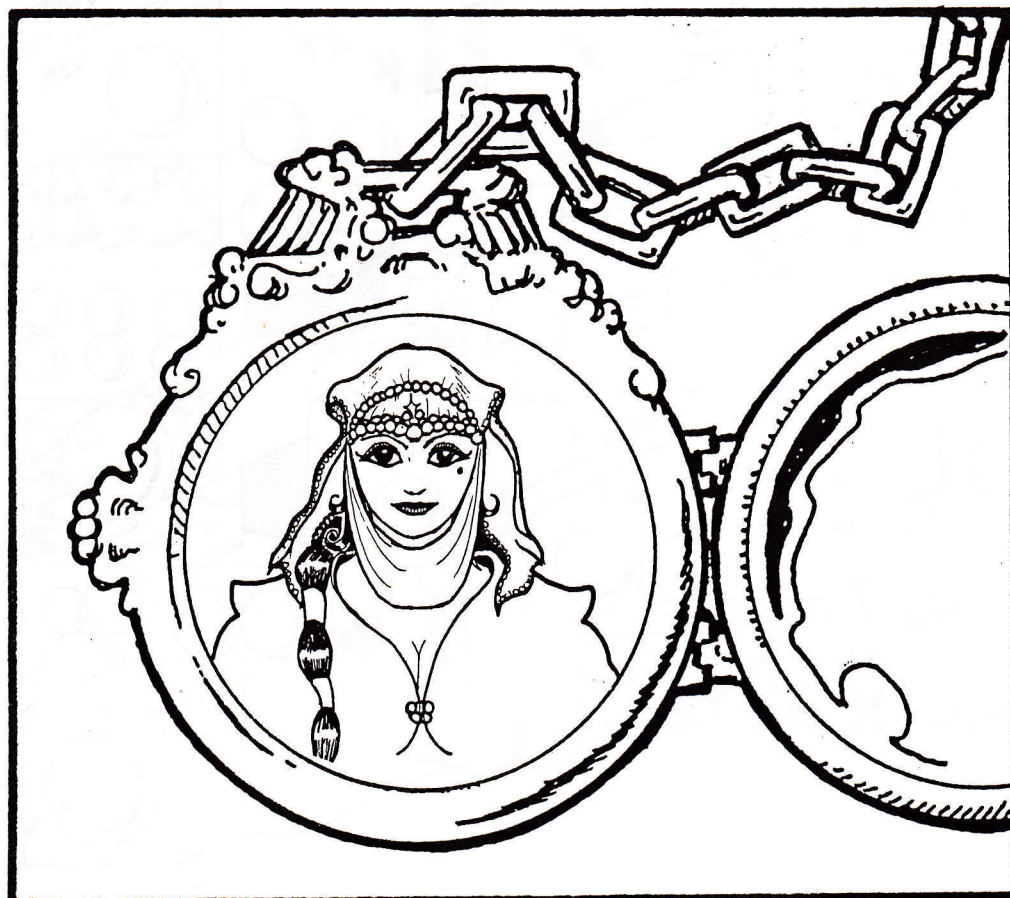
#### Mac-utlånarna:

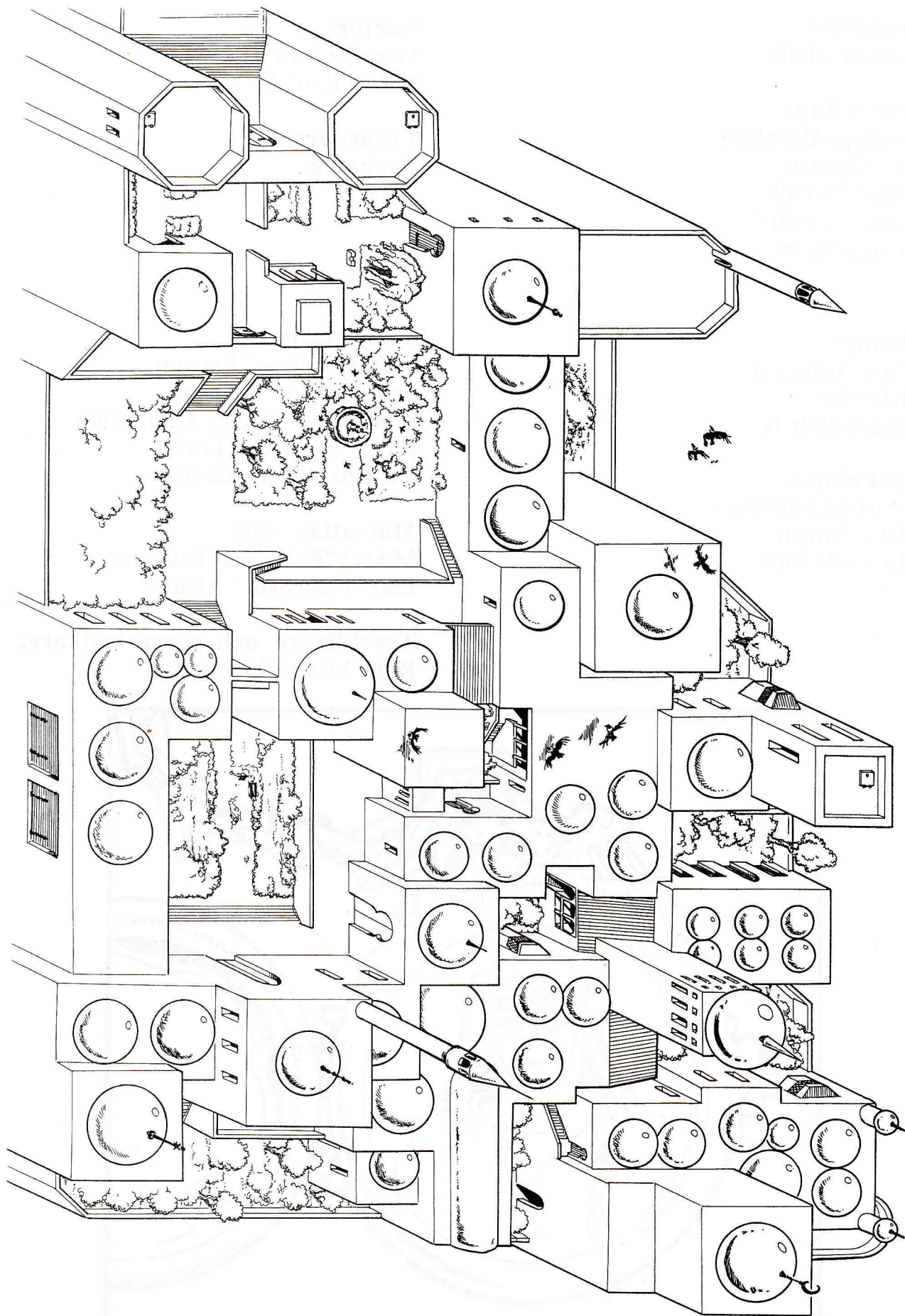
Mikael "Palmgren" Palmgren

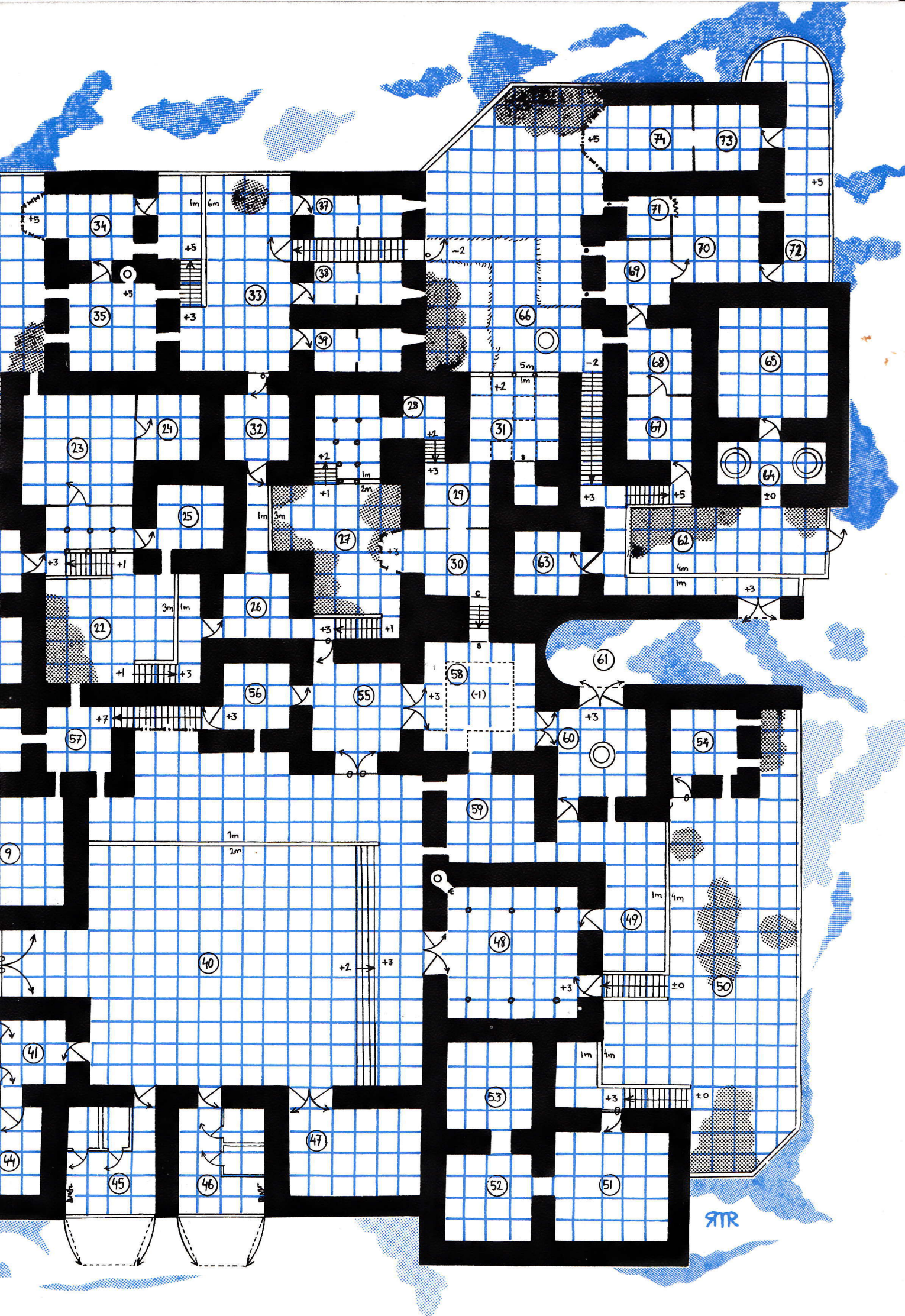
Lars "Lasseman" Alemyr

#### Tryckfixare och scenariovikare:

Rolf "Måsen" Eriksson







# Luftslott och månskensdrömmar

Ett AD&D-äventyr för nivå 5-8



Följ äventyrarna från "Enkelbiljett till Porto Prizone" på nya, spännande äventyr i de orientaliska sagornas land. Färdas genom öknen till Drömmarnas Oas och mät dina krafter mot Luftslottets herre!