

## APPENDIX 1 VÄRDHUSET GRÖNA GRIPEN

STALLET  
HÖSTALLET  
HÖNSGRDEN

HUVUDBYGGNADEN

PLAN1:

1 RUM

-----

Beskrivning:  
Varelser  
Dolda ting  
SL

PLAN2:

1 RUM

-----

Beskrivning:  
Varelser  
Dolda ting  
SL

Appendix 3 : "Kierag Viosi" Grottkällan  
En oas. som ligger vid början av bergens fötter

En udda formad ensam nästan lodrät klippa reser sig som ett som ett torn i utkanten av oasen ut och blickar ut mot öknen. Klippan verkar vara ditförd eller tillhöra en av naturens oförklarliga skapelser. Det växer palmer runt en liten sjö/brunn och en spöklik dimma strömmar upp ur vattnet upp mot den heta himmeln på ett spöklikt sätt.

Närmare undersökning

Sjön/brunnen: Vattnet är isande kallt och ger ett spöklikt intryck med sinna dimmor av ånga. Vid stranden ligger ett antal lik i konstiga krampliknande ställningar, alla är skinn och ben men några av ökens varelser söker fortfarande föda i deras lekamen.

Liken: De är ett trettiotal och är klädda liknande de konstiga vaktliknande personerna i staden ni var i. Läkekonst: Alla verkar ha dött en synnerligen plågsamm död tillmötes och verkar inte dött av våld utan snarare av någon typ av förgiftning. De verkar ha dött för blott någon månad sedan, men fukten (från sjön), hettan och de smådjur har gjort liken till nästintill oigenkännbara skinn och ben högar. Mag starka personer finner 32 bronskroksablar, rustningar och diverse utrustning (bla sandskor, tält, spadar, salt och annan intressant utrustning för överlevnad i öken) MEN INGET VATTEN.....

Klippan: Klippan är en imponerande syn med sina sex meter och sin konstiga svarta (nästan ljusabsorberande) sten. Den är förvånansvärt kall (med tanke på hettan) och är nästan lodrätt.

På klippans topp, en sex meter jobbig klättring upp, finner man två mystiskt håll och tre utbrända facklor. (Om man tänder facklorna när mörkret fallit kommer snart väktaren utflygande från porten till Lemuel Lohs komplex)

NÄR facklorna tänds, eller när något annat som kan åkalla väktarens uppmärksamhet händer. Ser observanta rollpersoner på klippan hur en människoformad bevingad varelse flyger till synes ut från en klippa och rätt emot klippan. Alla goda kyssnare har rytmiska vingslag som kommer närmare. Efter cirka 3 minuters flygande är väktaren där..

APPENDIX 4. Lemuel Lohs underjordiska citadell, "Kierag Viosioth Parliatlan"  
(Grottkällans stenfäste")

Lite av dess historia

Beskrivning:

Plan 1:

1. Grottgång

-----

Beskrivning: En fyra meter bred (med en varierande takhöjd mellan 3-5 meter) grottgång som leder (med en svag sluttning) djupt in i mörkret.

Varelser:

Dolda ting:

SL:

2. Väktarens bro

-----

Beskrivning: Ett 14 meter brett rum och 7 meter långt. Två meter ut i rummet är det en djup spricka som täcker större delen av rummet och över denna leder en vackert snidad bro i människoben? Bron är c:a fyra meter lång och två meter bred och ger ett bastant men ondskefullt intryck.

På botten av klyftan (som för övrigt

ser skapad ut) ser man (säkert 20 meter ner) att den är dekorerad med vassa spjut (av förmodligen mässing). På andra sidan rummet, på motsatt sida av grottingången ser man en gallerförsedd öppning och bakom denna en korridor

Varelser: 5 meter ner i klyftan finns väktarens boning, den väntar tills någon mitten av bron och utlöser dess fallmekanism (se nedan), för att sedan anfalla de övriga eller de som klamrar sig fast på bron. Väktaren är aningen otålig och om han har en "måltid" kanske denne får han att antingen agera för tidigt eller göra så att han förtäljer de övriga om hans läge.

Dolda ting: En fällmekanism

SL: Beskrivning om fällmekanismen, lite data om väktarens håla...

2a Väktarens boning

-----

3. Skelett korridoren

-----

Beskrivning: en t-korsning med två 15 meter långa korridorer åt var sin sida. Korridoren har tre meter i tak och cirka är fyra meter bred. Dess väggar består av polerad svart marmor.

Vid dess långa korridor har åtta nischer uthuggits, dessa är med cirka 1.5 meter mellan rum och är c:a 2 meter breda och djupa. I dessa står helrustnings, statyer?, i mässing. Totalt finns det 16 stycken

Varelser: 16 stycken skelett, med mässings helrustningar, beväpnade med sköld och kroksabel (bortsett från sex som har något hillebard liknande).

Dolda ting: ?, något som kan varna spelarna (kanske)

SL: utlösningens villkoret för skeletten agerande och hur de agerar.

4. Ej utbyggt rum

-----

Beskrivning: En djup spricka med ett dussin skelett på byggnadsställningar dessa står dock som fastfrusna i diverse ställningar, med diverse arbets redskap

Varelser: 22 st arbetarskellet, som tur nog är avaktiverade och som inväntar order. Däremot aktiveras deras försvars order om någon anfaller dem.

Dolda ting: ?

SL: Lemuel Loh vill ha vila, samt vara ostörd i sitt arbete att han gett skeletten en tids ledighet från deras arbete, normalt skulle Lemuel stå här och övervaka skeletten. Det tar tid att bygga ut grottor..

## 5. Trappsal

Beskrivning: ett, c:a 30 meter i diameter, cirkulärt och cylindriskt format rum, man ser inte upp till taket, men reflektioner nere ifrån antyder om en underjordisk vattensamling. en fyra meter bred uthuggen trappa kretsar nedåt kring salens väggar. (varannat trappsteg har inskriptioner och börjar lysa med ett blåaktigt sken när man står på trappsteget innan. Det spelar ingen roll om hur snabbt man går eller på vilka trappsteg man går. Ljuset förföljer. Trappsalen och trappan är i en svart ljusabsorberande sten, men detta märker man inte eftersom trappstegen lysas upp.

Varelser: inga (bortsett från bläckfisken på nästa nivå och eventuella "vandrande" monster (t.ex skeletten i skelettkorridoren).

Dolda ting: Det finns inget damm på golvet och väggarna är fuktiga.

SL: Ljuset är egentligen till för att ta bort vatten från trappan och underlätta deras synlighet. Det rinner konstant vatten droppar (visserligen sakta) längs väggarna, detta bör ge eventuella vana R:p kalla kårar då det antyder om en vatten fälla (som inte finns, men antyd gärna subtilt)

## Plan 2.

### 1. Trappsal

Beskrivning: cylindriskt format rum, c:a 30 meter i diameter leder uppåt till plan 1 det finns en sjö som upptar större delen av rummet. en fyra meter bred trappa snurrar längs väggarna uppåt. Trappan är uthuggen direkt ur stenen och är sedan förstärkt med stålbalkar och mystiska lysande runor.

Varelser: åttaarmad (hungrig) jättebläckfisk Bläckfisk som vaknar och blir alert, så fort något större än grus hamnar i vattnet.

Dolda ting: Dörrarna ser ut att vara låsbara från utsidan, verkar kunna stängas automatiskt och deras utformning gör dem förmodligen vattentäta.....

SL:

Beträffande dörrarna är deras utformning för mer praktiska ändamål och är inte knutna till en planerad fälla

### 2. Svarta salen

Beskrivning: Ett enormt mörker, ser ut som rymden upptar, det verkar vara en större grotta, med tanke på ljudets eko. En konstig känsla får man när man går in i salen, eftersom man inte ser golvet. rummet är 50 meter som längst och är säkert 1000 kvadratmeter stort.

Det är svårt att navigera framför sig då facklor endast lyser upp 5 meter innan ljuset försvinner. Dessutom ger det ordet mörkrädd en annan dimension.

Varelser: 4 skelett vid dörrarna, två vid vardera. Dessa är svartmålade (och även deras utrustning. Således gör detta dem osynliga i rummet.

Dolda ting: På andra sidan rummet finns det två dörrar som döljs av mörkret, fall-luckor?

SL: En typ av ljus absorberande svartsten, facklor lyser upp mycket mindre och man ser inte väggar, tak eller golv

### 3. Hall

Beskrivning: Fyra dörrar, cirkulärt rum i samma svarta sten, som dock är dekorerad med silver och någon rödaktig metall som upphäver stenens effekt. c:a 10 meter i diameter

Varelser: inga

SL: ?

### 4. Farstu

Beskrivning: Tre dörrar, cirkulärt rum i samma svarta sten, som dock är

dekorerad med silver och någon rödaktig metall som upphäver stenens effekt.

c:a 10 meter i diameter

Varelser:inga

SL:?

6 Nekromantiker dräkter, robe,huva,mantel

2 sandaler,(råvaror är människohud och ben) 1 par stövlar(vattentäta) 1

grön dräkt med tillhörande skor, alvmantel ?

en bastant svart ekdörr, ytterdörr en mera blygsam dör av furu, ser ut att

vara nyligen uppsatt.- Lemuel förstörde förra dörren i vredesutbrott

## 5. Vardagsrum och matsal

-----

Beskrivning:stort, en massa trof,er pryder väggarna

3 stycken vanliga dörrar, 1 extra förstärkt ståldörr

c:a 12 meter i diameter

(Detta är Lemuel Lohs trof,erum som innehåller minnen, kreationer och besegrade fiender

Varelser: 3 st förstenade (eller kristaliserade) varelser. Två av dessa är

en mycket vacker alvkvinnor och en liten älva som desperat försökte försvara

henne (scenen ser mycket gripande ut) som står vid hennes sida. Den tredje är

en krigare liknande de i stadens "stadsvakt" som ser synnerligen ståtlig ut

och förvånad.

Dessutom finns det ett inkristaliserat skelett (Lemuel Lohs absolut första

(nostalgi), en mumie även den inkristaliserad av liknande anledning och

slutligen en inkristaliserad amöba (du gissade rätt Lemuel lohs första

"livvakt"). Den sistnämnda inkristaliseringen ser mer ut som en inkristaliserad

geleklump.

Alla dessa varelser är för R:pna omöjliga att väcka eller dräpa (förstöra) för

den delen, däremot kan de bryta vissa av sina föremål...

Dolda ting:Ett Lönnfack i väggen som döljer en spak. (spaken får ett bord resa sig ur golvet (mekaniskt))

SL:En himla massa magiska (och för gruppen mer farliga än nyttiga) prylar i

montrarna

## 6. Kök

-----

Beskrivning:

c:a 10 meter i diameter

Varelser: två tjäna skelett

Dolda ting

SL:

### 6a. Skafferi

-----

Beskrivning:

c:a 4 meter i diameter

Varelser:

Dolda ting

SL:

### 6a. Kylskåp

-----

Beskrivning:

c:a 4 meter i diameter

Varelser:

Dolda ting

SL:

## 7. Gästrum

-----

Beskrivning: två dörrar

c:a 6.5 meter i diameter  
Varelser:inga  
Dolda ting:inget  
SL:tittgluggen syns ej från den här sidan

#### 7a. Toalett & Dush

-----  
Beskrivning:  
c:a 3 meter i diameter  
Varelser:  
Dolda ting  
SL:

#### 8. Lemuel Lohs sovrums

-----  
Beskrivning:stort, en massa trof,er pryder väggarna  
ett avlångt cirkulärt rum  
c:a 8 meter brett och 13 meter långt  
Varelser: Kvinnliga livvakten, vilar sig i Lemuels säng  
Dolda ting:?  
SL:En himla massa magiska prylar i montrar

Även fast hon i detta äventyr endast vakade över Flickan , Var hon Lemmel Loh tillfredsställande på många sätt.

#### 8a. Toalett & Dush

-----  
Beskrivning:  
c:a 3 meter i diameter  
Varelser:  
Dolda ting:  
SL:

#### 9. Högrisk labratorium

-----  
Beskrivning:  
6 meter i diameter  
Varelser:  
Dolda ting:  
SL: Här finns en himla massa explosiva och ömtåliga brygder.....

#### 10. Bibloteket

-----  
Beskrivning:Proppfullt med proppfyllda bokhyllor, som till stor del innehåller "utländsk" litteratur. Men om rollpersonerna har tur (1 på 1743) eller hade haft tid(c:a 3 timmar skulle de hitta mycket intressant information i de få (för dem)läsliga böckerna.Rummet är ett långt cirkulärt rum, 20 meter långt och c:a 12 meter brett och går upp i flera plan.  
Varelser: Två fjättrade demoner i två av bokhyllorna  
Dolda ting:  
SL:

#### 11. Skattkammare

-----  
Beskrivning:Pengar, pengar, ädelstenar, värde föremål och återigen pengar. Detta rum skulle vara illustrationen av ordet skattkammare i ett uppslagsverk. Rummet är c:a 10 meter i diameter, men det vet man inte då rummet är proppfullt med..... (just det)pengar.

Varelser:DEMONEN med stort D(för dödlig, destruktiv och drullig?)  
Dolda ting: rummet, och det som är på dess golv  
SL:

#### 11a. Lönngång/Spiongång

-----  
Beskrivning: En uthuggen korridor med två dörrar i vardera ändan och en urgröpning i mitten. Där ser man in i två rum (gästrummet och dess

toalett) som döljer sig bakom glasväggen.

Varelser: inget

Dolda ting

SL: Inget ordentligt komplex saknar lönngångar, denna ger tillträde till skattkammaren och en bra iaktagningsplats för eventuella gäster Lemuel Loh har.

## 12. Sigillrummet

Beskrivning: bredd 8 meter, längd 15 meter

avlångt cirkulärt rum med ett offeraltare i mitten ett sigill tecknat i golvet och en himla massa ljus uppradade runt väggarna.

Altaret består av en svartglasaktigt material. På offeraltaret finns ett par handskar, svarta och en trä dolk av ett vitt träslag.. En skåra för blod finns uthuggen i altaret och denna leder ner i en större glasskål vid offeraltare fot.

Varelser: LEMUEL LOH och den manliga livvakten

Dolda ting: kniven är av ben, Livvakten är först i taket....

SL:

## 13. Fängelset

Beskrivning: två uppenbara dörrar, en konstig vägg konstruktion som i stora drag är en extra vägg på hjul som täcker cirka halva rummet. i dess ena kant har den vad som ser ut att vara två st handtag (krävs c:a STY 50 (sammanlagt) för att flytta väggen) 11 meter långt, 10 meter brett cirkulärt rum

Det finns en nisch med en kista i den södra väggen, i denna finns en genomskinnlig, sidenglänsande dräkt (som bara passar flickan, det är hennes offerdräkt).

Varelser: Två skelett

Dolda ting: bakom väggen döljer sig 4 st gallerdörrar och tillhörande celler.

Väggen är gjord av stålskivor (maskerad som sten) och kan snurra runt rummet.

Det går på ett uthugget spår och med hjulen under och över till underlättar dess förflyttning Om man öppnar den för att nå cellerna blockerar man dörrarna som leder in i rummet.

SL: Att flytta dörrarna gnisslar rejält först, men Lemuel Loh uppmärksammar inte detta (han är precis då alltför upptagen med sitt mantrande och världsfrånvänd, hans manliga livvakt har sina order och ignorerar ljudet men är hädanefter uppmärksam). Skrämdock rollpersonerna med att säga hur hemskt högt den gnisslar.

## 13a. cell

Beskrivning:

Varelser: 3 rabiata och kannibaliska (men framför allt hungriga) galningar

Dolda ting: den eventuella rabiesmitta som RPna kan ådra sig av bett från de tre galningarna. (risken är (40-RPns FYS) %). Den yttrar sig inte direkt...

SL: De tre är bara hungriga och inte särskilt ondskefulla. Eller är det ondskefullt att vilja äta upp någon...?

De kan således mutas med mat. De tre kommer dock med all sannolikhet att äta ihjäl sig hur som helst....

## 13b. cell

Beskrivning: Hemska Cellen AB har tillverkat denna otrevliga mörka cell (Pengarna-tillbaka- garanti!). En alldeles för liten yta för en rörlig sjuåring som skall trivas... Äckligt blött hö överallt, hemska varelser som skränsar genom en bortslagen sten i väggen (det är flickans cellkamrater, inmurade på behörigt avstånd) och dålig mat på golvet.

Varelser: FLICKAN (fast egentligen inte) och ett tjänarskelett (eller Kvinnliga livvakten om gruppen inte stött på henne tidigare.)

Dolda ting: Rena, luktfria områden (1 på 1000)

SL:

## 13c. Tom cell

-----

13d. Tom cell

-----

**SUB**