

Finaläventyr AD&D Gothcon XV

Ronny Wikh

Tommy Bengtsson

Jacob Hallén

30 Mar, 1991

Innehåll

1	Synopsis och Bakgrund	3
2	Skarvinfo	3
3	Lliajas Port	4
3.1	Äventyret tar sin början	4
3.2	Resan till Yemis	4
3.3	Yemis	5
3.3.1	Hudjii	5
3.3.2	Finten	6
3.3.3	Sanningen	7
3.4	Draken	7
3.4.1	Vägen ner till draken	8
	Nivå 1	8
	Nivå 2	9
	Nivå 3	9
3.5	Labyrinten	10
3.5.1	Monsterlista	10
3.5.2	Formelforskning	13
4	Lista över kistornas innehåll	14
4.1	Wano Neyof	14
4.2	Greta Nayif	14
4.3	Dirk Belahandris	14
4.4	Shiban Belahandris	15
4.5	Albaxe Yezhev	15
4.6	Hasqua Yezhev	15
4.7	Leowen och Vithod Wetysh	15

1 Synopsis och Bakgrund

Lliajas port ligger djupt nere i marken under ett gammalt tempel i regnskogen söderut. Spelarna får information som leder dem dit. På vägen till templet kommer de att stöta på problem i form av en stam djungelfolk som har ett avtal med ett monster som bor i ruinerna. Monstret är en ordinär drake, men det får spelarna inte reda på förrän senare. Draken bor i ruinerna och måste antingen förgöras eller drivas bort för att spelarna skall kunna ta sig ner.

Under marken visar det sig att det finns en formlig labyrint av gångar och rum. Hit har magikern Leowen tagit sig efter mycket letande. Han kom fram till den slutliga labyrinten innan porten och fann att man inte kunde ta sig in dit utan en speciell formel. Denna var dock glömd sedan länge och han fick börja ägna sig åt forskning. Allt efter som tiden gick blev han dock sjukare och sjukare och de livsförlängande droger och formler han förfogade över började falera. Han behövde dock fortfarande tid för att kunna avsluta sin forskning och frågade sig desperat hur denna ekvation skulle gå ihop. Hur kan man leva vidare och ändå vara död... bli en Lich naturligtvis! Han ägnade så sin sista tid åt att förbereda sin förvandling till Lich. Problemet var bara att när han var färdig (=död) och skulle ta sin gamla kropp i besittning misslyckades han. Det fortsatte med gång efter gång. Allt medan tiden gick blev han allt desperatare och galnare. Nu har tjugofem år gått och som spelarna kommer fram lyckas han äntligen ta sin kropp i besittning igen. Han är nu komplett galen och hans enda tanke är att få fortsätta sin forskning. Riktigt varför har han glömt, men om han bara blir lämnad ifred skall han nog komma på det också. Han kommer mao att göra allt för att utrota spelarna eller i alla fall driva dem på flykten.

I omgivningen har det samlats diverse vandöda som det brukar göra runt en Lich. Leowen har i och för sig inte varit aktiv Lich särskilt länge, men de har kunnat känna hans närvaro allt sedan han förvandlades. Det är fråga om de gamla väktarna av templet och även annat oknytt som dragits hit av locktonerna från Leowen. Dessa kan han nu utnyttja i sin kamp.

Spelarna kommer ner genom labyrinten och stöter nu på diverse motstånd från de odöda. Dessutom finner de det problem som Leowen gick bet på. De finner även hans laboratorium (fortfarande i gott skick) och kan med lite list inse vad han försökt åstadkomma. Kamisham eller Eilor kan nu avsluta det han påbörjat och färdigställa den formel som tar dem genom den sista delen i labyrinten.

När de så kommer ut på andra sidan återstår bara en sista kamp med Leowen innan de kan avsluta äventyret.

2 Skarvinfo

Detta äventyr börjar precis där det föregående slutar. Det *kan* ju gott vara så att de som spelar detta äventyr inte lyckats riktigt med att lösa det föregående, varför du kanske blir tvungen att informera spelarna en smula om hur någon eller några av problemen i det förra skulle lösas. Emellertid skall du inte avslöja något om de prylar som spelarna hittade eller det faktum att man kunde lösa problemen på två sätt. Det står klart och tydligt på din förberedelselapp vad spelarna har valt för väg (ond eller god) samt vilka prylar de lyckats identifiera och vilka de misslyckats med.

När spelarna startar detta äventyr antas de alla för enkelhetens skulle vara helt uppläckta. De har prexist vilka formler de vill inläsa från sina formellistor.

Om spelarna nu vill ägna tid åt att identifiera prylar går det alldeles utmärkt. Konsultera bara listorna i slutet på äventyret för att se vad som är vad. Om en person i spelargänget ger mystiska ljud ifrån sig när prylar identifieras eller om andra spelare ger sken av att redan innan identifiering "veta" vad en specifik pryl gör, så ignorera detta. För att problemet med läckande spelledare skall elimineras har alla prylar ändrat karaktär en smula. Alla potions räknas som konsumerade oavsett om spelarna lyckats identifiera dem eller inte. Om spelarna vill öppna eventuella gravar i grottan innehåller de kadaver men INGA prylar. Dessa står med på listan bara för de som redan lyckats identifiera dem. Inte heller finns det längre några fällor på kistorna om spelarna envetet påstår att de inte öppnat dem innan.

Naturligtvis är spelarnas utrustningslistor i övrigt tömda när detta äventyr tar sin början. För att göra den biten enkel gör du helt enkelt så att du låter spelarna utrusta sig med vanlig enkel utrustning ur PH:ns listor med undantag av vapen och sällsynta eller dyrbara ting. I förra äventyret hade de inte så mycket pengar när de utrustade sig och dessutom var det en enkel handelsbod på landet de hade tillgång till. Mao kan de helt enkelt inte ha haft tillgång till sådana saker som silverspeglar och drakben.

Om någon av spelarna har dött i det tidigare äventyret eller förlorat lemmar av olika slag har den nye spelaren tillgång till potions och scroller som prexist räcker till att återuppväcka respektive regenerera saknade kroppsdelar sen är de slut. Om den sjätte spelaren är spiran så är det fråga om sav från olika delar av trädet som har dessa egenskaper, men gemensamt för de alla är att allt är slut vid äventyrets start.

3 Lliajas Port

3.1 Äventyret tar sin början

När spelarna tar tag i spiran och bryter loss den, börjar den skimra med ett varmt grönt sken. Trädet den suttit fast i skrumprar ihop och verkar dö. Rummet uppfylls av det varma skenet och de kan ett kort ögonblick förnimma en gudomlig närhet. Sen dör skenet ut och de rummet ser ut som vanligt.

Du kan nu dela ut rollfigurerna till spelarna. Spelare nummer sex är dock lite speciell eftersom han var spelledare i den förra omgången. Beroende på hur gänget valde att spela figurerna kommer han denna gång att få karakterisera olika figurer. På bladet med information om vilka prylar spelarna hade står oxå lite information om hur de spelade. Dessutom har jag där skrivit vilken figur spelledaren skall spela. Ge honom denna. Om spelarna betett sig snällt kommer den sjätte spelaren att få spela prästen i gåta tre i föregående äventyr. Har de valt den onda vägen kommer han att få spela spiran. Prästen dyker helt enkelt upp i tillflykten, han har fattat att spelarna är ute på farliga vägar och kommer nu för att erbjuda sin hjälp. Spiran bör de vid det här laget hålla i handen och alltså behöver den inte introduceras på något speciellt sätt.

Den sjätte spelaren har fått information som han troligvis kommer att delge de andra. Gör han inte det händer ingenting alls förrän han beslutar sig för att göra det. Om spelarna går ut och in i tillflykten under tiden blir inte längre tvungna att bråka med jättarna som fanns i omgivningen. De har helt enkelt fått nog och begett sig till vänligare trakter.

Den information som den sjätte spelaren har att komma med går i princip ut på att långt i söder finns Lliajas port. Exakt hur långt vet han inte, men det är ca tre dagsmarscher som korpen flyger söder om en by vid namn "Yemis". Vart denna by kan tänkas ligga är dock lite mer osäkert, men det rör sig garanterat om mer än tio dagsmarscher.

3.2 Resan till Yemis

Totalt tar hela resan ca femtiofem dagar. Det visar sig att spelarna får vandra ut ur bergen och börja gå längs den karga slätten. Ja särskilt slätt är det inte, det sluttar hyfsat brant och spelarna får intrycket av att de befunnit sig på toppen av ett mycket stort bergmassiv som de nu håller på att lämna bakom sig. Den sjätte spelaren kan berätta om att detta är så, dvs att de nu är på väg mot den avlägsna kusten. Men oavsett vem den sjätte spelaren spelar så har han inga kunskaper om hur där ser ut, han har aldrig varit där.

Efter tio dagar stöter de på en karavan på väg österut. Karavanen är lastad med allehanda varor och denna gång kan spelarna faktiskt få köpa vad de vill ur PH:ns utrustningslista. Naturligtvis förutsatt att de tagit med sig några pengar eller något som kan gälla för pengar. Har de inte det, blir det inget. Karavanen kan dessutom förse dem med information om Yemis, de kan nämligen få köpa en enklare karta för 10 GP om de har vett att fråga. Dessutom får de då rådet att bege sig någon annan stans. Det går nämligen ett rykte att området runt byn är terroriserat av ett fasansfullt flygande monstrum som det är bäst att inte råka ut för. Faktum är att det enbart är pga detta rykte som karavanen har färdats så långt

norrut. På frågan om hur välgrundat ryktet är så är svaret att ryktet tydligen är en mansålder eller så gammalt och än har ingen dementerat.

Som spelarna fortsätter söderut kommer de nu in i ett varmare område och vegetationen tilltar. Efter trettio dagar har de kommit in i ett skogsbälte som raskt tilltar i frodighet. Det blir raskt mycket mycket varmare och de blir tvungna att lämna på klädseln. Skogen övergår snart i regnskog och värmen tilltar ytterligare. Efter förtio dagar kommer de till en liten by med ett hundratal innevånare. Där kan de få reda på att de är på rätt väg och dessutom att de inte bör färdas längre söderut. Det fruktansvärda monster som har sin boning i trakten av Yemis har siktats av spejare härifrån och även om man inte kunde se några detaljer verkade det inte bra. (Du kan måtta mellan händerna hur stora ögonen är på den talande personen när han försöker beskriva hur hemskt monstret — som han inte såg — ser ut). I princip kan spelarna bara få reda på att det flög och att det inte såg ut som en fågel borde se ut. Du kan svamla hur mycket som helst om hur fruktansvärt monstret var och hur många kor den åt i en tugga osv. Ingen i byn har sett det och spinner naturligtvis loss helt när de får en villig lyssnare. De kan om de frågar få reda på att monstret härjat i trakten i ca 20-30 år.

3.3 Yemis

Spelarna kan inte på hela vägen till byn få någon glimt av det monster som det ryktats så om. Byn Yemis bär inga större spår av vare sig civilisation eller stora monster. Inte vid första anblicken i alla fall. Byn verkar dock befolkad och ankomsten av främlingar lockar snabbt ut horder av smutsiga små barn och efter ett tag även deras något renare föräldrar. Spelarna befinner sig nu mitt i en tät regnskog och stigen de följt dör nu ut och ersätts av viltspår i många riktningar. Det *kan* ju röra sig om stigar även det, men det ser mest ut som viltspår.

När spelarna förhör sig om det fasansfulla monstret får de reda på att det mycket riktigt härjar i omgivningarna och att man inte bör gå vidare om man vill bli äldre. Själva håller sig byborna noggsamt norr om byn när de jagar och strövar inte söderut. Monstret beskriver de som ett tvåhövdad odjur som sprutar eld och blixtrar. Du kan beskriva ett hydragliknande odjur med hullingförsedd giftig svans. Guida spelarna vidare söderut vill de rakt inte. Inte på några villkor. Ja, nästan i alla fall. Om spelarna insisterar mycket våldsamt eller generöst blir de visade till en större hydda där stammens mäktigaste krigare (hövdingens son) bor.

Om spelarna vill traska vidare på egen hand så går de vilse. Efter mycket besvär och 1D6 dagar kan de hitta tillbaka till byn Yemis, men några framsteg gör de inte. Sen får folk med *Directions Sense* säga vad de vill. Han kan ange riktningar om han klarar sitt slag, men stigen går inte som han pekar och att bana väg är bara tröttsamt, för att inte säga fruktlöst.

3.3.1 Hudjii *lud3 Fig*

Sonen, som heter Hudjii, kan med viss tvekan (och mot rundlig ersättning (i förskott)) tänka sig att föra dem vidare. Om spelarna berättar vad det är fråga om eller i alla fall hintar om vart de vill, så säger han sig veta vart de skall. Han har faktiskt varit där en gång, som en del i sitt mandomsprov. Han visar nu på stora, men gamla och läkta, ärr på sin rygg. Han förklarar att monstret högg honom i ryggen med ett huvud medan han slogs med det andra. Det var knappt att han kom därifrån.

I förtroende berättar han att han hade hoppats kunna ta hem en del av den stora skatt som monstret samlat på hög i sin labyrint där. Hans farfars far hade kartlagt labyrinten i den gamla ruinen strax innan monstret kom flygande ingenstans ifrån och slog sig ner här. Det är enbart med denna kartas hjälp man kan ta sig in i byggnaden. Mot ytterligare övertalning (rundhänt) kan han skiljas från kartan. Kartan är inte så mycket en karta som en beskrivning om hur man skall gå. Den är inte heller särskilt läsbar, utan Hudjii får tolka. Detta är vad spelarna kan få sig till livs:

“När man passerat in genom den hemliga porten, som jag leder er till, skall ni gå tio steg. Där måste ni ha en stor stock med er, för där finns ett djupt hål med giftiga ormar ivägen. När ni passerat det skall ni gå till höger i den tredje öppningen och därefter till vänster i den andra. Där skall man krypa och inte gå upprätt om man inte vill få fler hål i huvudet än man redan har. När man krypit tjugo steg

skall man åter ta fram sin stock och här trycka den mot taket. Då tippas en bit av det ner och avslöjas en hemlig uppgång i taket. Den skall man spärra så att den inte tippas upp igen om man vill komma ut senare. Sedan klättrar man ända tills man kommer till en lucka. Ovanför luckan ligger odjurets håla. Var försiktiga, det ser i mörker.”

Hudjii förklarar sig alltså villig att leda dem till den plats de vill komma. Han kan också skaffa fram folk som kan hjälpa dem på vägen, mot ersättning naturligtvis. Det är då fråga om bärare och folk som kan hjälpa till med att bana väg. På frågan om hur långt det tar att komma fram är han mycket svävande och tycker att det beror mycket på hur illa överväxt vägen dit är och hur mycket de måste ligga stilla och vänta på att monstret inte skall upptäcka dem. Han förklarar att monstret mest är ute och jagar dagtid, varför nattetid är den bästa tiden att vandra. Eftersom det är omöjligt att gå när det är helt mörkt får man nöja sig med gryning och skymning, så det kan ta tid.

3.3.2 Finten

Vandringen blir mycket riktigt väldigt långsam också. Spelarna får uppleva alla möjliga problem man kan tänka sig i en djungel. De är helt ovana vid omgivningen och vilda djur och insekter ställer till alla möjliga besvär. Det är allt från giftiga insekter till vid beröring giftiga växter de råkar ut för. Dessutom verkar alla stigar vara överväxta och man får hugga sig fram hela tiden. Kort sagt tar det dag efter dag efter dag utan att de antyds komma närmare. Mestadels sker förflyttningen som angivits under gryning och skymning, under dagen och natten ligger gänget stilla. Detta gör att de får mycket svårt att orientera sig och om de gör försök med direktion sense får de bara för sig att de är på väg västerut, ibland tom norrut och inte söderut som de borde

Dag fem händer något annorlunda. Plötsligt stannar Hudjii upp och ser lyssnande ut. Han ber alla sitta tysta och säger att han skall spana. Det kan vara monstret som landat längre fram och ligger i försåt. Hudjii beger sig bortöver. Om spelarna inget gör kommer han tillbaka och meddelar att han misstagit sig och att de kan fortsätta. Om någon av spelarna däremot smyger sig efter kan han se hur Hudjii efter en kort promenad (inte ett dugg smygande) kommer fram till en grupp andra människor i en glänta. Det ser ut som ett jaktlag som är på väg tillbaka till byn. I alla fall är de nerlastade med djurkroppar och skinn och bär sina vapen på ryggen och inte i färdigställning, mycket avslappnat alltså. Han talar upprört med dem på sitt eget språk ett kort tag och de ser lite generade ut. Sedan talar de mer lugnt med varandra ett tag och sedan beger sig Hudjii tillbaka. De andra beger sig bort från gläntan i en annan riktning än den de verkade vara på väg i, dvs inte längre mot spelarna.

Om spelarna frågar Hudjii om detta ser han lite överraskad ut men förklarar att det var några stamkrigare som var ute och försökte spanna sig, verka modiga genom att jaga där det var riskfyllt. Han skällde ut dem och skickade iväg dem hem.

Efter ytterligare fyra dagar kommer de fram till en flod. Hudjii förklarar att de nu är mycket nära och måste iakta största försiktighet. Han skickar hem de övriga infödda med motivationen att de inte var betalda för att ta såna här risker och att de aldrig skulle kunna övertalas till det heller, oavsett priset. Hudjii berättar att det nu är knappt tre timmars marsch kvar till de ruiner i vilka monstret har sin boning och som tydligen dessutom är den plats spelarna vill komma till. Han insisterar också på att denna sista förflyttning skall ske nattetid med enbart månen som ljus för att minimera risken för upptäckt. Han tycker att det räcker bra med de ärr han redan har på ryggen.

Om spelarna inte tar sig för något speciellt får de nu vänta några timmar och sedan företa en långsam promenad i månljus någon kilometer till några ruiner som ligger i en krok av floden. Hudjii leder spelarna till baksidan av en gammal raserad mur och gör något i mörkret. När han väser till spelarna att komma fram kan de se en fyrkantig öppning i muren som leder neråt. Hudjii säger att i och med detta är hans del i uppdraget avslutad. Han kommer att vänta här för att föra spelarna tillbaka om de överlever. Sen väntar han på att de skall gå ner. Om spelarna insisterar på att Hudjii skall gå före dem ner går han efter lite tvekan med på att leda dem förbi de första hindren, men inte längre än halvvägs. Han tänder en fackla och beger sig ner.

Alldeles oavsett vad spelarna tar sig för nu kommer Hudjii att snabbt ta sig ut via en sidogång om

han gick ner eller också att lugnt vänta till spelarna alla begett sig ner. Sedan ulöser han en mekanism som raserar de båda utgångarna och begraver dem under flera ton sten. Han beger sig sedan raskt hemåt via den snabba och bekväma djungelstig alldeles intill som leder raka spåret till byn. I grottan kan spelarna bara konstatera att de är inestängda, men att de har lufttillförsel. Med utnyttjande av formeln *dig* på bästa sätt kostar det fyra stycken innan de har grävt sig en väg ut. Naturligtvis kan Kamisham teleportera sig ut, men det är i så fall hon ensam om. Med list och våld kan hon ta Hudjii till fånga och tvinga honom att hjälpa till i uppröjningsarbetet, men någon enkel väg ut finns inte.

När spelarna tar sig ut finner de snabbt den djungelstig som leder dem tillbaka till Yemis. Det tar dem ca fyra bekymmersfria dagar innan de kommit tillbaka. Under resan kan de från stigen ibland se delar av den komplicerade och slingrande väg de banat vid sidan av stigen på sin väg till ruinen.

3.3.3 Sanningen

Spelarna vill antagligen få tag i Hudjii snarast om de inte redan lyckats med knepet att fånga honom. Alternativt har de varit smarta och kommit på att det är något galet på gång redan innan. I vilket fall som helst vill de nu klämma sanningen ur honom. Om de inte tagit honom till fånga får de söka efter honom i byn. Där är man oförställt förvånad över att spelarna kommer tillbaka. Om de lite misstänksamt undrar varför så säger byborna hastigt att de trodde att de alla blivit konsumerade av monstret. Hudjii vet de inte var han är. Inte alls. Spelarna kan vid detta tillfälle se hur ett barn som hållit sig i bakgrunden plötsligt störtar iväg i riktning in mot byn. Om spelarna inte nu med en gång säger att de springer efter, så varnas Hudjii och han flyr in i djungeln. Så länge spelarna håller sig i byn vågar han sig inte tillbaka. Deras enda chans är att lägga sig i försåt utanför byn och vänta. De kan under denna tid se hur många jaktlag både går och kommer, alla från söder. I vilket fall som helst lyckas de efter en smula jobb att infånga Hudjii. Han är också den de måste tala med, den övriga lokalbefolkningen säger sig envist inte veta något om de skumraskaffärer som Hudjii ägnat sig åt. Hövdingen är på besök i en annan del av sitt rike och kommer inte tillbaka under den tid spelarna är där.

Till slut kan de i alla fall få tag i Hudjii och få honom att berätta sanningen för dem. Det gör han inte godvilligt utan de får pressa honom lite först. Vad han sedan berättar är kort och gott att de har ett avtal med monstret, att byn leder vilse alla skattsökare snabbt och att monstret i sin tur håller området fritt från vilddjur. De verkar ha annan ömsesidig nytta av varandra också, men i huvudsak är det orsakerna till spelarnas behandling. För att få reda på den riktiga vägen blir spelarna nu tvungna att plocka med sig Hudjii och pressa honom på upplysningar varje meter av vägen. De blir tvungna att bevaka honom dag och natt för han gör allt för att fly. Emellertid kan de nu själva märka att de rör sig i vad som verkar vara rätt riktning. Efter fem dagars marsch längs delvis övervuxna stigar kommer de så fram till en plats där marken börjar höja sig uppåt. Lite spaning visar att det är en kulle som höjer sig över djungeltaket och att det på toppen av den finns en gammal tempelbyggnad ur vilken det ryker en slinga av svart rök.

Vad spelarna nu gör med Hudjii är upp till dem, och i vilket fall som helst kommer han nu att så snabbt som möjligt försöka ta sig tillbaka hem. Han muttrar något om att monstret inte gillar att bli lurat och att han tänker ta sig så långt bort som möjligt innan det upptäcker att det trots allt kommit fram skattsökare.

3.4 Draken

En karta till templet finns som bilaga. Tag fram den och orientera dig noga. Draken kommer till slut att ligga på sin skatthög på nivå tre under jord och bara väntar på att spelarna skall dyka upp. Innan dess kommer den emellertid att bjuda kamp så att spelarna får att stå i.

Beroende på vad spelarna har valt för väg kommer de att stöta på olika drakar. De goda kommer att finna en svart drake och de onda en mässingsdrake.

Namn: Nyezeri, **Ras:** Svart Drake, **Storlek:** G (13+12 m), **AC:** -1, **HD/Level:** 14, **HP:** 63
Save som lvl 14 Fighter. 18 m Fear radius, spelarna har +2 på detta save. Draken har tre formler "inlästa": *Light*, *Hypnotisam* och *Shield*. Formlerna tar som vanligt ingen tid att kasta.
Vapen: Claw/Claw/Bite, **No of Attacks:** 3, **Skada:** 1D6+6/1D6+6/3D6+6, **THAC0:** 3

Vapen: Breath (Acid) 1.5x18 m stream, No of Attacks: 1/3, Skada: 12D4+6, THAC0: 3

Namn: Nyezeri, Ras: Mässing Drake, Storlek: G (13+12 m), AC: -2, HD/Level: 14, HP: 63
Save som lvl 14 Fighter. 18 m Fear radius, spelarna har +2 på detta save. Draken har tre formler "inlästa": *Light*, *Hypnotisam* och *Blur*. Formulerna tar som vanligt ingen tid att kasta.

Vapen: Claw/Claw/Bite, No of Attacks: 3, Skada: 1D6+6/1D6+6/4D4+6, THAC0: 3

Vapen: Breath (Sleep) 21x6x1.5 m cone, No of Attacks: 1/3, Skada: Save vs breath or sleep 60 min, THAC0: 3

Vapen: Breath (Heat) 15x12x6 m cloud, No of Attacks: 1/3, Skada: 12D4+6, THAC0: 3

Hela templet är i ruiner och de övre våningarna är helt grusade, man kan dock se att det varit ett Lliaja-tempel en gång i tiden. Den magnifika trappan upp till templet finns kvar, liksom portalen, men sedan är det inte mycket bevänt med det. Draken huserar normalt i den stora underjordiska källaren tre våningar ner och har för att göra det lätt att flyga ut och in delvis raserat vissa delar av de mellanliggande nivåerna så att en direktväg ner i utrymmet finns.

När spelarna kommer fram till templet kommer draken att just vara på väg ut för att jaga, men han får omedelbart syn på dem och vänder. Han hojtar då: "Nä se på tusan, besökare!" och attackerar med sitt *breath* weapon. Spelarna har här +5 på sitt save eftersom de är i delvis skydd av skogen. Draken avbryter efter denna round sin attack och flyger ner i sin håla igen. Exakt vart kan inte spelarna se eftersom det är inne i ruinen och dessutom helt täckt av en illusion som föreställer just ruiner.

Sedan ligger han lugnt och väntar på att spelarna skall ta sig ner till honom och bli lite mörre på vägen. Om spelarna försöker ta sig ner via hans ingångsväg har de dels problemet att över huvud taget hitta den. Det är dock ingen risk att de drullar ner i den för om de blir för närgångna kommer draken omedelbart att attackera med sitt *breath* weapon. Låt alltså först draken frusta en salva uppåt som inte träffar spelarna, men väl skrämmer dem en smula, innan du på allvar siktar in dig på dem. Spelarna bör alltså snart inse att detta inte är en bra väg ner. Däremot kan de finna delvis raserade trappgångar och ta sig ner via dem.

3.4.1 Vägen ner till draken

Hela templet är i fallfärdigt skick. Beskriv rummen som fukt och brandskadade med ruttnande och brända gobelänger. Inredningen bär spår av strid och hastig plundring (sönderslagen och uppbräckt här och där)

Nivå 1

T1, T2 Stensatt spiraltrappa.

T3 Stensatt spiraltappa. Utgångarna till denna trappa är avspärrade pga kraftiga ras i den västra gången och avsiktligt avspärning i den södra. Man kan naturligtvis ta sig igenom med *dig* men vanlig arbetskraft kräver verktyg spelarna inte har alternativt mycket arbete.

K1 Kök. Rummets dörrar är stängda och inne i rummet finns tre stycken mycket irriterade owlbeards. Dom drullade ner i hålet tidigare i veckan och har nu hunnit bli lagom hungriga. Spelarna hinner stänga dörren för dem om de inte velar för mycket efter att ha öppnat den. I vilket fall som helst kommer bara en Owlbear åt att attackera åt gången.

Namn: Tre Owlbeards, Ras: Owlbear, Storlek: L (2.4m), AC: 5, HD/Level: 5+2, HP: 25

Vapen: Claw/claw/bite, No of Attacks: 3, Skada: 1D6/1D6/2D6, THAC0: 15

Vapen: Hug, No of Attacks: 1, Skada: 2D8, THAC0: Automatic (Om en av claw-attackerna ger to hit >= 18)

K2 Kök.

L Läsesal

H Håll ner till drakens håla. Om spelarna kommer för nära händer samma sak som beskrivits ovan. Detta håll har dock ingen illusion lagd på sig.

A1, A2 Arbetsrum med skrivpulpeter.

Bib Bibliotek med gamla förmultnade böcker. Inga återstår i läsbart skick.

Scr Scriptorium. Fyllt med skrivbänkar, en del med gamla förmultnade böcker kvar i sina ställ.

S1-S24 Sovrum med plats för två munkar i vart och ett. I princip består de bara av enkla träbäddar och en liten skrivpulpet.

Nivå 2

T1, T3 Stensatt spiraltrappa.

T2 Här har trappan avlägsnats och ersatts med en illusion av trappa. Om förste spelaren inte klarar sitt save så drullar han ner och tar 1D6 skada.

F Förråd av något slag. Vad som förvarats där är osäkert, men det verkar ha varit trä och papper mest.

H Håll ner till drakens håla. Om spelarna kommer för nära händer samma sak som beskrivits ovan. Detta håll har dock ingen illusion lagd på sig.

BR Badrum av enklare modell med stora reservoarer för vatten och ett större antal träbadkar. Försett med stor eldstad under en av reservoarerna för uppvärmning av vatten.

AT1, AT2 Avträden, plats för fem åt gången.

LF Linneförråd med hyllor med multnande lager av tyg.

TR Tvättrum.

LS Läsesal eller motsvarande. Svårt att avgöra.

S1 Sovsal med rader på rader av britsar. I sängarna (50 st) finns det illusioner av ruttnande människor som ligger. När spelarna kommer in reser de sig på sina ruttnande ben och travar iväg mot spelarna.

S2, S3 Sovsalar med rader på rader av (tomma) britsar.

O Orgelrum, åtkomligt endast från nivå tre. Orgeln är obrukbar. Dess membran och pumpar har sedan länge multnat sönder.

Nivå 3

T1-T3 Stensatt spiraltrappa.

T4 Trätrappa upp till orgelrummet.

K Kåprum. Här hänger munkkåpor multnande på sina galjar.

AR1-AR4 Arbetsrum för slöjd av olika typer (trä, metall och papp).

Lab Kemiskt laboratorium. Som gjort att tillverka brygder, salvor och annan smörja av olika slag i. I detta lab finns ett rostmonster. Monstret har glurkat i sig en *potion of invisibility* (rik på järn) som det fann i sin jakt på metall alldeles nyligen. Naturligtvis blir det synligt snart, men första attacken har den gratis. Alla andra potions eller prylar av värde har monstret slagit sönder eller konverterat till rost.

Namn: Pelle, **Ras:** Rostmonster, **Storlek:** M (1.5 m långt), **AC:** 2, **HD/Level:** 5, **HP:** 25
Vapen: Rust metal, magic items have save of 10%/enchantment, **No of Attacks:** 1, **Skada:** Rust, **THAC0:** 15

F1-F4 Förråd som har med tillverkning av magiska prylar att göra. Allt är emellertid ruttnat, multnat eller rostat. Inget av intresse finns kvar utom (om spelarna tillbringar tid med att leta) 35 st 100+ GP pärlor. OBS! Alla dörrar har en *Firetrap* med 20 hp skada på sig.

GB Mindre glasblåseri och metallgjuteri. Här har man tydligen kunnat specialtillverka olika kärl av glas och gjuta metallprylar. Dock endast för mycken liten produktion. Råvaror finns kvar om spelarna vill prova att blåsa glas eller gjuta i metall. Med lite tur fuffar dom eld på hela bygget...

F5-F6 Förråd till glasblåseriet/gjuteriet.

TR/OR Tvättrum/ombytesrum för de som arbetat i med smutsigare hantverk.

TS Tempelsalen. Här har draken slutligen sin viloplats. Över hela området ligger en illusion av en drake som ligger på en ofantlig hög med guld och sover. I illusionen ligger den riktiga draken på en gigantisk hög guld, men han sover inte.

Det är mao laddat för redig slutfight, och draken kommer att göra sitt bästa för att nita spelarna. De har dock fördelen av surprise för sin första attack om de inte visar sig öppet, t.ex försöker smyga in för backstab eller något annat dumt.

Om spelarna överlever kan de i ena hörnet av rummet, bakom draken, finna en lönn dörr ner i labyrinten på nästa nivå. Vidare kan de i 12 tons högen av guld och ädla stenar snabbt finna en liten tråkista med rika inläggningar av guld och silver. Den innehåller en *potion of restoration* och tre stycken *potion of extra healing*.

3.5 Labyrinten

3.5.1 Monsterlista

Detta är en lista på de monster som spelarna kan stöta på här och där. Referera då bara till denna lista.

Namn: Skeleton, **Ras:** Skeleton, **Storlek:** M (1.8 m), **AC:** 7, **HD/Level:** 1, **HP:** 5
Immuna för *sleep*, *charm*, *hold* och kyla-baserade attacker. Trubbia vapen (Typ B) och eld gör dubbel skada. Heligt vatten ger syraskada, 2D4.

Vapen: Rostigt svärd, **No of Attacks:** 1, **Skada:** 1D6, **THAC0:** 19

Namn: Shadow, **Ras:** Shadow, **Storlek:** M (1.7 m), **AC:** 7, **HD/Level:** 3+3, **HP:** 14
Immuna för *sleep*, *charm*, *hold* och kyla-baserade attacker.

Vapen: Strength Drain. Skada + 1 str, **No of Attacks:** 1, **Skada:** 1D4+1, **THAC0:** 17

Namn: Wight, **Ras:** Wight, **Storlek:** M (1.6m), **AC:** 5, **HD/Level:** 4+3, **HP:** 21
Immuna för ickemagiska vapen, *sleep*, *charm*, *hold*, *paralysis*, *poison* och *cold* baserade formler. Heligt vatten ger syraskada 2D4.

Vapen: Energy Drain. Skada + 1 lvl, **No of Attacks:** 1, **Skada:** 1D4, **THAC0:** 15

Namn: Wraith, **Ras:** Wraith, **Storlek:** M (1.8m), **AC:** 4, **HD/Level:** 5+3, **HP:** 25.5
Immuna för ickemagiska vapen. Heligt vatten ger syraskada 2D4.

Vapen: Energy Drain. Skada + 1 lvl, **No of Attacks:** 1, **Skada:** 1D6, **THAC0:** 15

Namn: Zombie, **Ras:** Zombie, **Storlek:** L (3 m), **AC:** 6, **HD/Level:** 6, **HP:** 27
Immuna för *sleep*, *charm*, *hold*, *death magic*, *poison* och kyla-baserade formler. Heligt vatten ger syraskada 2D4.

Vapen: Claw, **No of Attacks:** 1, **Skada:** 4D4, **THAC0:** 15

Namn: Mummy, **Ras:** Mummy, **Storlek:** M (1.7 m), **AC:** 3, **HD/Level:** 6+3, **HP:** 30
Immuna för ickemagiska vapen, magiska ger halv skada, *sleep*, *charm*, *hold* och kyla-baserade formler. Eld ger dubbel skada. Spelarna skall slå save vs fear, men har +2 på slaget.

Vapen: Fist, No of Attacks: 1, Skada: 1D12, THAC0: 13

Namn: Leowen, Ras: Lich, Storlek: M (1.7 m), AC: 0, HD/Level: 12, HP: 54

Immun för ickemagiska vapen, *charm, sleep, enfeeblement, polymorph, cold, electricity, insanity* och *death magic*. Obs, *paralytic touch* kan bara upphävas med *dispel magic*.

Vapen: Paralytic touch, No of Attacks: 1, Skada: 1D10, THAC0: 10

- A Ett rum med en blank vattenyta. Vattnet är grumligt och man kan inte se ner i det.
- B Enkel labyrint som inte leder någon vart. I rum märkta med en (*) står det ett skeleton och väntar på offer.
- C Ett rum med fem skeletons.
- D Ett rum med tre mumier.
- E Två dubbeldörrar. Om man trycker eller drar i dörrarna faller fallluckan ner och dumpar spelaren tre meter senare i ett vattenschakt med släta väggar. Det går här under vatten en gång till rum A. Man kan inte utan hjälp ta sig upp i rum E och luckan fälls upp omedelbart som man har blivit dumpad. Dörrarna går med lite krångel att dyrka upp.
- T Ett rum med en tron. I tronen sitter Leowen och ser deppad ut, om nu en Lich kan göra det intrycket. När spelarna kommer in vrålar han med gravlik stämma: "Ge er av, annars dör ni! Lämna mig ifred i denna min boning!". Ignorerar spelarna detta eller försöker tala med honom attackeras de av tre Shadows, Leowen själv försvinner. Beskriv honom målände, en fasansväckande figur med intorkat ansikte och lysande blå punkter där ögonen borde varit.
- V Ett rum fyllt med klart, två meter djupt vatten. I rummet finns ett antal stenpedistaler 3 x 3 meter stora. På pedestalerna står lite olika prylar vi kan diskutera senare. Min tid är ute :)
- P En pelarsal. I varje pelare finns en Mumie som kommer ut ur en löndörr när man kommer närmare än en meter. Golvet är dessutom täckt med en illusion av fräsande syra.
- Lab Laboratoriet är en sällsam plats. När spelarna närmar sig dörren hör de skrapande hasande ljud innifrån. Om de tittar i kan de se något som du bäst beskriver som Frankensteins laboratorium + sisådär åtta, tio monster som vandrar omkring. Dessa zombier bryr sig inte ett dugg om spelarna utan går runt och städar, plockar, fyller på vätska i rör här, kokar i kärl där, stöter örter i mortlar och filtrer vätskor i flaskor. Dessa zombier har helt enkelt varit Leowens labassistenter och de har fortstätt med vad de blivit tillsagda att göra ända sedan Leowen sist gav order, dvs tjugofem år tidigare. Till följd av detta är labbet i prydlig ordning och mycket välförsett med råvaror. Kamisham och Eilor kan lugnt vandra omkring och studera vad som pågår. Det finns uppslagna formelböcker och luntor överallt, och även om zombierna inte verkar studera just böckerna, så har de i alla fall dammat dem regelbundet.

Vad exakt som pågår är mycket svårt för spelarna att avgöra, men så mycket är klart att zombierna är upptagna med att tilverka olika substanser. Att döma av de välfyllda behållarna som står i rader på hyllor överallt har de hållit på med det länge. Om spelarna vandrar runt och tittar omkring i detta mycket stora laboratorium finner de till slut två arbetsbänkar som inte städats på mycket mycket länge. Det är det arbetsbord där Leowen som bäst försökte forska fram den saknade formeln för att kunna ta sig vidare igenom labyrinten och det där han omvandlade sig själv till Lich.

Om Kamisham och Eilor tittar på de övriga processerna som pågår finner de att de, liksom de böcker som ligger uppslagna alla handlar om framtagandet av olika råvaror som man senare kan använda vid tillverkning av magiska brygder och dylikt. Kort och gott, tillverkning av basutrustning. De övriga borden är mer intressanta men du får förklara för spelarna att det kommer att ta tid att

avgöra vad som har gjorts på de borden. Om spelarna trots detta anmäler sitt intresse så tar det Kamisham och Eilor tre dagar att lista ut att det ena bordet använts till beredning av vätskor och oljor som har med odöda att göra. Bara mycket mycket kraftigare sådana än de trots var möjligt att göra. Absolut inget som man nyttjar till de vandöda spelarna hittills träffat på. Det andra bordet är mer lurigt, men det har att göra med konsten att kanalisera energi genom kristaller, så mycket är säkert. Det ligger en kristall på bordet. Den visar sig efter lite undersökning kunna tappa av energi från det negativa planet och fokusera den en bit utanför kristallens spets. Verkan är emellertid mycket liten, och kan aldrig varit avsedd som något annat än ett prydnadsföremål, för effekten är mycket uppseendeväckande när den prövas. Man gnider helt enkelt kristallen med en guldlösning varpå den börjar skimra och spraka i alla de färger. Kristallen är ca en tum i diameter, fem tum långa och oregelbundet skuren eller slipad. Uppskattat värde ca 500 gp.

V1-V3 Magiska vändplattor. Om spelarna gör *Detect Magic* är dessa plattor mycket magiska. Det ser ut som ett rum med stenväggar och en ingång när spelarna kommer in. Tittar de noga kan de se att själva ingången ser ut att ha en söm i sig, som om rummet var avskilt från korridoren. Mitt i rummet finns en stor vev på en stenpelare. I pelaren finns en tumsbred oregelbunden försänkning, ca tre tum djup. Att veva på veven är tungt, mycket tungt. Det krävs att de två starkaste i gruppen drar veven för att få runt rummet. Men när man vevar vrider sig rummen. Utan kristallhjälp kommer man via V1 till T1 eller till V2, via V2 till T2 eller till V3, via V3 till V1 eller till T3. Med kristallhjälp kommer man via V1 direkt till V2, via V2 till V3 och via V3 till LP. Med kristallhjälp går vevandet dessutom lätt som en plätt, den svagaste i gruppen kan utan att bli svettig med en hand utföra det som det tog de starkaste att med möda utföra utan kristall.

T1 Fem Zombier och en Wraith som attackerar.

T2 Två irriterade Wights som attackerar.

T3 Här har Leowen placerat det käril i vilket han har bundit sig själv. Det är i form av den största juvelen i ett juvelbesatt svärd. Svärdet är ett +3 svärd normalt, men -2 vs undead. Det är viktigt att du får spelarna att ta med sig svärdet, så du kan beskriva det som ett mycket mycket vackert svärd som om de gör *detect magic* el *identify* ger rätta egenskaper ifrån sig, utom just det som har med -2 vs undead att göra. Svärdet vaktas för syns skull av en mumie. När spelarna kommer in kan de omedelbart se svärdet i ett ställ på ett bord bakom mumien. Dessutom ligger där en bok och tre kristaller av typ de kanske sett tidigare.

Boken innehåller oordnade beskrivningar på vad som verkar vara forskning vad gäller en formel som binder kraft eller energi i kristaller. Exakt vad är svårt att se om man inte lägger ner tid på det, men så mycket går att se att det inte är en komplett formel som står där utan bara spridda ideer och anteckningar om hur man eventuellt skall kunna färdigställa en. Se avsnittet *Formelforskning*.

LP Liajas port. Rummet domineras av den borte väggen som består av ett skimrande grönt energifält. Om man tar i det erfar man en stickande konstig känsla (statisk elektricitet). Framför detta finns en stensockel med en fördjupning som exakt passar spiran. Vill man släppa in Liaja måste stoppa ner spiran där och hålla en *ceremony*. Då öppnar sig porten och Liaja med följe träder in. De inblandade blir naturligtvis rikt belönade och har inga problem i framtiden.

Vill de å andra sidan ta sönder spiran så smeds den på ett städ vid en lavagrop i det högra hörnet av rummet. Då skall man banka sönder spiran på samma plats och hålla en annan *Desecration* (*rev ceremony*) så förstörs den. Då slocknar också fältet och porten stängs för evigt.

Innan man kan göra något av detta återstår dock ett problem: Leowen. Han finns i svärdet som spelarna måste ha fått med sig in. Han kommer nu att materialisera sig, något som kostar mycket mycket hårt på hans krafter, och sedan slås som bara den. Blir han nitad återuppstår han igen, men som 3 nivåer lägre fast fulläkt och med formler. Vid nivå 5 slutar han återkomma. Du påpekar var gång att den stora juvelen i svärdet glöder till varje gång han dör. Om spelarna är lite smarta och hystar ner svärdet i lavagropen dör han slutgiltigt redan första gången därefter.

Nedan har jag listat stats för honom, men bara intressanta formler, han har naturligtvis många fler.

<u>Level</u>	<u>HP</u>	<u>Spells</u>
14	63	5 5 5 4 4 2 1
11	49	4 4 4 3 3
8	36	4 3 3 2
5	22	4 2 1

<u>Level</u>	<u>Formel</u>	<u>Sida i PH</u>
1	Burning Hands	131
1	Chill Touch	132
1	Color Spray	132
1	Light	136
1	Magic Missile	136
1	Shield	137
1	Shocking Grasp	137
2	Blind	140
2	Blur	140
2	Cont Light	140
2	Mirror Image	144
2	Scare	145
2	Web	146
3	Fireball	149
3	Lightning Bolt	151
3	Suggestion	153
4	Confusion	154
4	Ice Storm	159
4	Polymorph Other	161
4	Wall of Fire	163
4	Wall of Ice	164
5	Cone of Cold	166
6	Eyebite	177
7	Spell turning	187

Du *måste* ju inte ta kål på spelarna, men du kan ju göra ett gott intryck på dem!

3.5.2 Formelforskning

Om spelarna hittat boken med Leowens anteckningar kan Kamisham och Eilor få börja arbeta på att forska fram lösningen på problemet. Så länge de håller sig inestängda i labbet kommer de inte att störas på något sätt. Vad det går ut på är att öppna en port till det negativa planet via kristallen. Om den skulle aktiveras i det fria skulle en häftig explosion bli följden. Med lite otur skulle en port till det negativa planet öppnas en kort stund och något otäckt skulle kunna trava över. Därför hade Leowen tänkt sig att det skulle aktiveras med ett kommandoord sedan det placerats på rätt plats. Problemet var delvis att han behövde lite udda komponenter och att han inte hade tid att avsluta det hela. Kristallerna blir naturligtvis engångsprylar pga de krafter som är involverade.

Materialet har tagits fram av zombierna över tiden som de varit aktiva så det är inte längre ett problem. Om spelarna nu lägger ner tid (tio dagar, slå bf massor med tärningar och låt även spelarna göra det (Kamisham och Eilor alltså) så visar det sig (sucka lite missbelåtet) att de nog kan klara det sänär som på öppnandet av porten till det negativa planet. Det kan göras men kostar då en *Con* permanent av den som utför det, så påfrestande är det att utföra formeln. En per kristall alltså, och spelarna behöver tre. Bara formelkastare kan komma på frågan naturligvis, men präst eller magiker kvittar lika. Låt spelarna välja själva.

4 Lista över kistornas innehåll

Prylar som ligger i rummen men som har tillhört dessa personer har ett “#” efter sitt ordningsnummer. Saker som är begravda tillsammans med ägarna har ett “†” efter sitt ordningsnummer. Prylar som är markerade med ett “∞” kan inte identifieras med den magiska formeln *identify*. Den effekt som prylarna hade i del 1 är *skrivet med kursiv stil* och gäller enbart om de redan har identifierat dem. Om prylarna icke är identifierade gäller det som är skrivet med normal stil.

4.1 Wano Neyof

WN1 *Longsword +2* Longsword +1

WN2 *Dagger +2/+3 vs Large opponents.* Dagger +1

WN3 Bitar till Plate WN7#, Liket har bara chain-delen på sig.

WN4 *Scroll: Prot vs Unmagical Weapons.* Prot vs Normal Missiles Lvl 10.

WN6 Påse med ädla stenar. Värde: 5000 GP.

WN7# *Plate +1* Plate med en aura av *enchantment*. Är dock omagisk.

WN8# Horse Barding

WN9# Ring of trap protection. Denna ring skyddar bäraren från att ulösa den magiska fälla som är lagd på denna kista.

Pengar 500 PP, 300 GP, 30 GP i silver och koppar.

4.2 Greta Nayif

GN1 12 st 100 GP pärlor i en svart sammetspåse.

GN2 *Wand of Metal and Mineral Detection (30 charges).* Samma fast 3 laddningar.

GN3 *Braces of Defence, AC 6.* Samma, fast AC 8.

GN4 *Earring of Free Action.* Denna ring funkar endast om den bärs i örat Vill spelarna nyttja den får de pillra hål i örat. Vanlig öronring med aura av magi, är dock helt omagisk.

GN5 *Ioun Stone. Ultramarine.* Skyddar bäraren mot giftgas. Ädelsten värd 4000 GP.

GN6 Sju påsar med starkt luktande örter. Dessa har använts för att hålla mal och annan ohyra på avstånd.

GN7 Sjutton påsar med diverse smått och pyttigt som i själva verket är spell-componentents.

GN8 *Scroll: Cone of Cold, Ice Storm, Wall of Ice. Level 11.* Scroll: Continual Light, Knock, Fireball. Lvl 10.

Pengar 120 PP, 300 GP

4.3 Dirk Belahandris

DB1 *Dagger +2* Dagger +1

DB2 *Dagger +3* Dagger +1

DB3 *Leather Armour +2.* Leather Armour +1

DB4 Disguise Kit.

DB6 Blowgun

DB7 20 darts till blowgun. Sömngift. Save vs poison eller somna.

DB8 Thieves Picks and Tools.
DB9# *Braces of Defence, AC 4.* Samma, fast AC 7
DB10# *Cloak of Protection +2.* Cloak of Protection +1.
Pengar 450 PP, 500 GP, 25 GP i silver och koppar.

4.4 Shibani Belahandris

SB1 *Longbow +3* Longbow +1
SB2 *Arrows +2, 15 st.* Vanliga pilar med aura av magi.
SB4 *Scroll Protection vs Lycantrops* Scroll: Prot. vs Earth Elementals.
SB5 *Girdle of Swimming and Climbing* Girdle of Femininity/Masculinity.
SB6 *Longsword +2* Longsword +1
SB7 *Shield +1* Shield.
SB8#∞ *Arrow of Direction* Vanlig pil med aura av magi.
Pengar 300PP, 200GP, 15 GP i silver och koppar.

4.5 Albaxe Yezhev

AY1 Ring of Warmth
AY2#∞ *Lance, Medium Horse. "Giant Slayer" +2 i grund, +3 mot Large och dubbel skada mot riktiga jättar.* Lans +1
AY3# Horse Barding
AY4† *Bastard Sword +2/+4 vs Undead. Detta svärd är brutet och måste alltså lagas innan det kan användas. Magin finns dock fortfarande kvar.* Bastard Sword +1. Måste fortfarande lagas.
AY5† Field Plate.
Pengar 700 PP, 150 GP, 1 SP

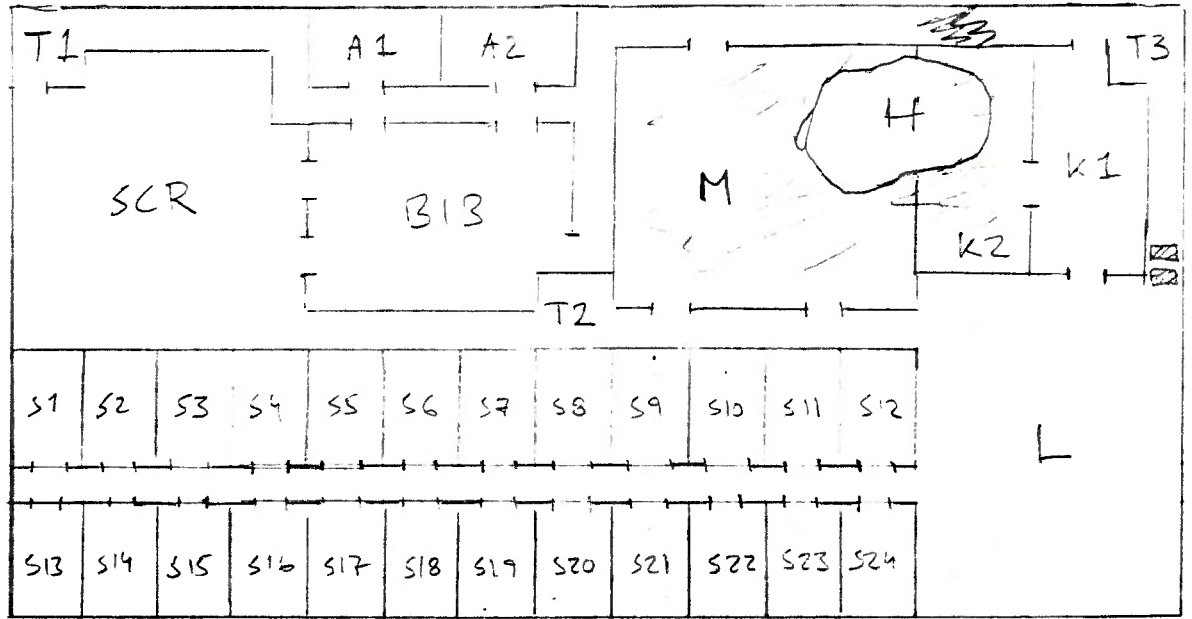
4.6 Hasqua Yezhev

HY1 Hat of disguise
HY2 Luta.
HY3 Panflöjt.
HY4∞ Mungiga. (Tooth Cleansing, 23 laddningar) När man nyttjar detta instrument vibrerar hela käften på ett mycket obehagligt sätt och man blir tvungen att klia sig på tungan, stå och spotta och allmänt bete sig konstigt i någon minut. Tänderna visar sig dock vara skinande rena efter denna behandling.
HY5 Flöjt.
HY6∞ Boots of Dancing.
HY7† *Chime of opening. 12 Laddningar.* Samma, 1 laddning.
Pengar 340 PP, 400 GP, 35 SP

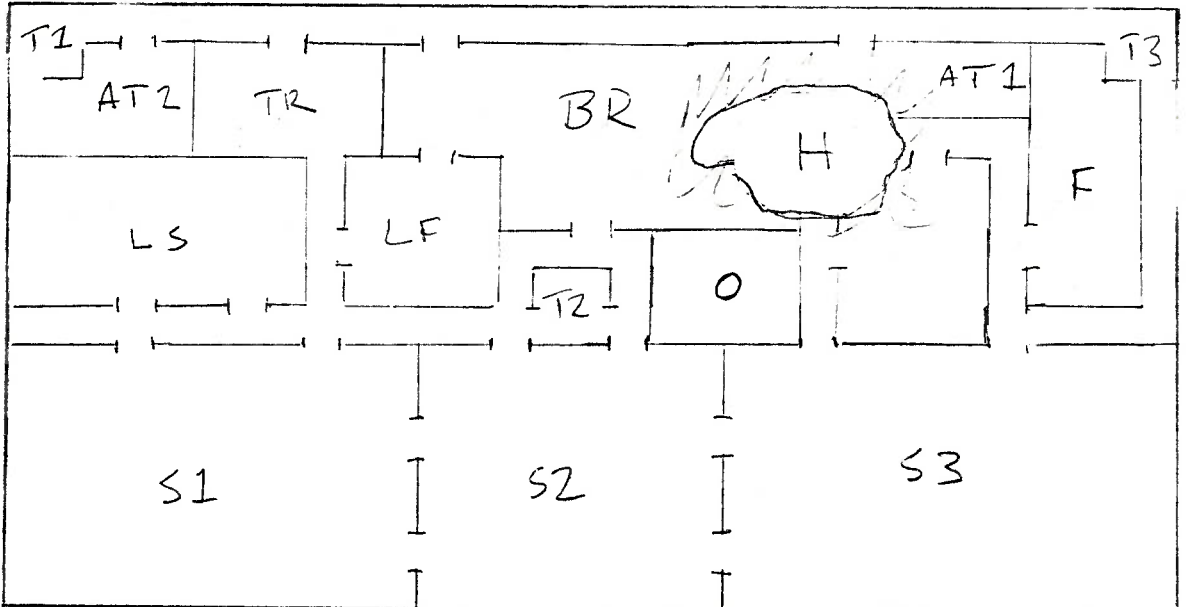
4.7 Leowen och Vithod Wetysh

Dessa kistor står öppna och tomma så när som på några plagg av olika slag. Inga finare saker utan mest underkläder, strumpor och linnen.

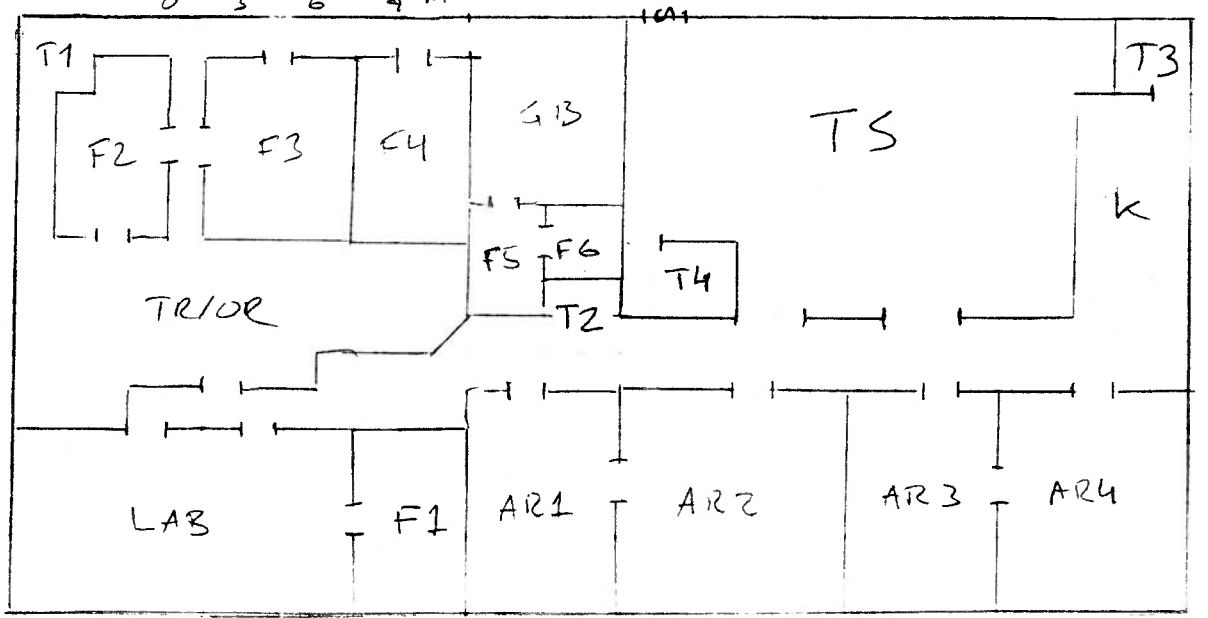
NIVÅ 1

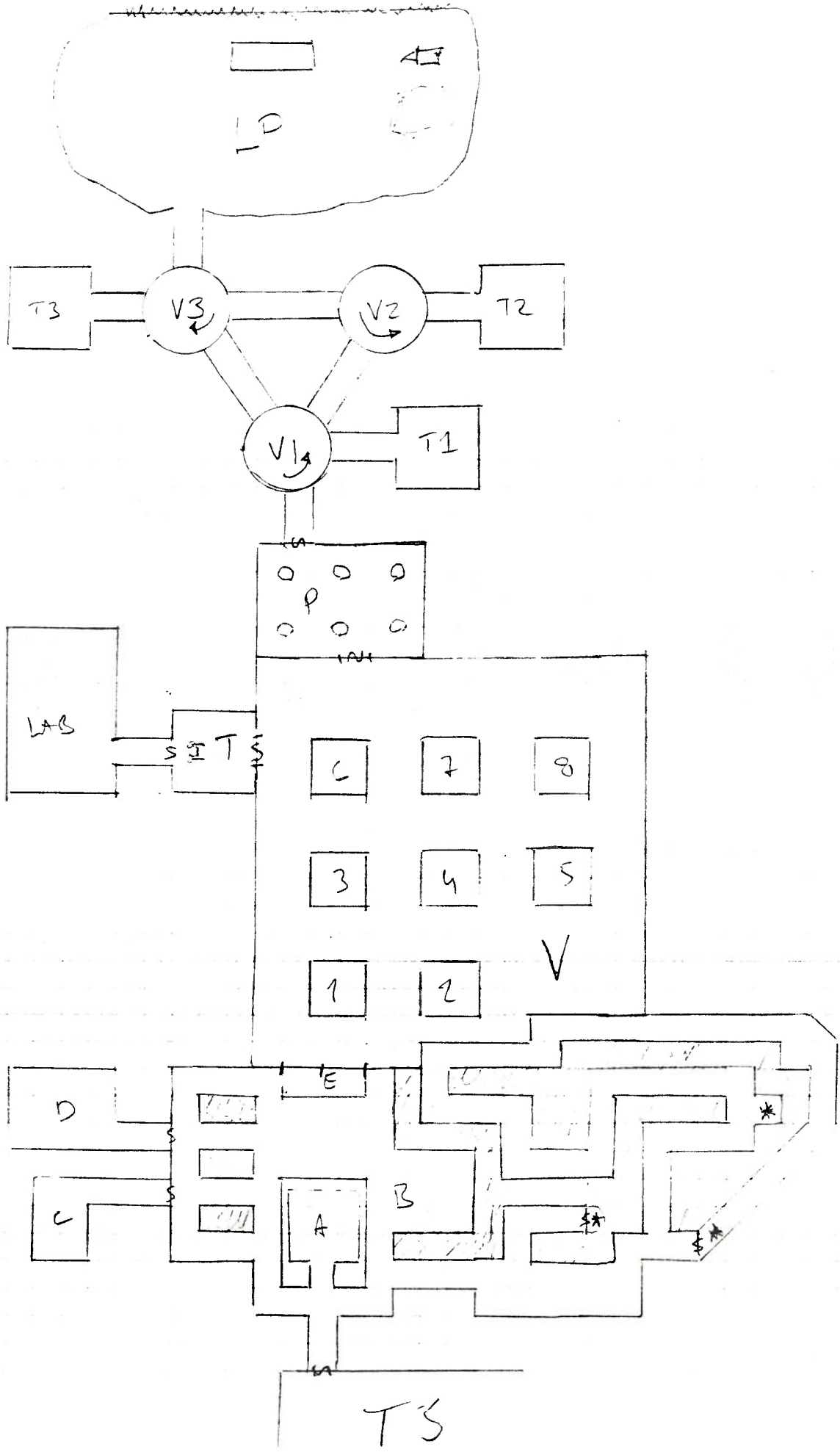


NIVÅ 2



NIVÅ 3





Advanced Dungeons & Dragons Character Sheet

Character Name: VADZI BELAHANDRIL
Race: HUMAN
Sex: MALE
Age: 26
Height: 175
Weight: 80
Eyes: BROWN
Hair: BLACK

Class: WARRIOR/ROGUE
Level: 6/5
Languages: UMARNI
Money: _____
HP: 40

STR: 18 **To Hit:** +1 **Dam:** +2 **OD:** 11 **BB:** 16% **Weight:** 110 **Max**
DEX: 15 **React:** _____ **MA:** _____ **Def:** -1 **Press:** 255
CON: 13 **HP:** _____ **SS:** 85% **Res:** 90% **Poison:** _____ **Regen:** _____
INT: 10 **# Lng:** 2 **SL:** _____ **LS:** _____ **Max/lvl:** _____ **Imm vs Ill:** _____
WIS: 9 **MDA:** _____ **BS:** _____
CHA: 8 **Max H:** 3 **LB:** -1 **React:** _____

AC: _____ **Base AC:** _____ **Dex:** 1 **Other:** _____ **Melee THACO:** 15 **Missile THACO:** 15

Weapon:	To Hit Mod	Weapon Data				Damage		Damage Mods	
		Type	Speed	ROF	Ranges	S-M	L	Strength	Magic
LONG SWORD		S	5			1D8/1D12			
SPEAR		P	6	1	1/2/3	1D6/1D8			
CLUB		B	4	1	1/2/3	1D6/1D3			
DAGGER		P	2	1	1/2/3	1D4/1D3			
SHORT SWORD		P	3			1D6/1D8			

Paralysis, Death M, Poison: 11
Rods, Staves, Wands: 13
Petrification, Polymorph: 12
Breath Weapons: 13
Spells: 14
Wisdom Bonus: _____
Dexterity Bonus: 1

NWP:
 FIRE BUILDING
 MINING
 ROPE USE
 SWIMMING

Skills: PP: 15 (+5)
 OL: 40
 FIRE: 55
 MS: 60 (+10)
 HIS: 45 (+5)
 DN: 45
 CW: 70 (+10)
 RL: 0

Items:

Advanced Dungeons & Dragons Character Sheet

Character Name: SENNO YERHEV
Race: HUMAN
Sex: MALE
Age: 30
Height: 198
Weight: 95
Eyes: BROWN
Hair: DARK BROWN / BLACK

Class: WARRIOR
Level: 8
Languages: UMARNI
Money: _____
HP: 53

STR: 18/57 **To Hit:** +2 **Dam:** +3 **OD:** 13 **BB:** 25% **Weight:** 100 **Max**
DEX: 11 **React:** **MA:** **Def:** **Press:** 305
CON: 13 **HP:** **SS:** 85% **Res:** 90% **Poison:** **Regen:**
INT: 11 **# Lng:** 2 **SL:** **LS:** **Max/vol:** **Imm vs Ill:**
WIS: 9 **MDA:** **BS:**
CHA: 9 **Max H:** 4 **LB:** **React:**

AC: **Base AC:** **Dex:** **Other:** **Melee THACO:** 11 **Missile THACO:** 13

Weapon:	To Hit Mod	Weapon Data				Damage		Damage Mods	
		Type	Speed	ROF	Ranges	S-M L	Strength	Magic	
LONG SWORD		S	5			1D8/1D12	+3		
BASTARD SWORD		S	6/8			1D8/1D12 2D4/2D8	+3		
SPEAR		P	6	1	1/2/3	1D6/1D8	+3		
CLUB		B	4	1	1/2/3	1D6/1D3	+3		
DAGGER		P	2	1	1/2/3	1D4/1D3	+3		
BATTLE AXE		S	7			1D8/1D8	+3		

Paralysis, DeathM, Poison: 10
Rods, Staves, Wands: 12
Petrification, Polymorph: 11
Breath Weapons: 12
Spells: 13
Wisdom Bonus: _____
Dexterity Bonus: _____

NWP:
FIRE BUILDING
WEAPON SMITH
SWIMMING

Skills:

Items:

Advanced Dungeons & Dragons Character Sheet

Character Name: EILOR YEZHEV
Race: HUMAN
Sex: MALE
Age: 27
Height: 183
Weight: 74
Eyes: BROWN
Hair: BROWN

Class: WIZARD / WARRIOR
Level: 5 / 5
Languages: (COMMON), UMARNI
Money: _____
HP: 33

STR: 15 **To Hit:** _____ **Dam:** _____ **OD:** 8 **BB:** 7% **Weight:** 55 **Max** _____
DEX: 11 **React:** _____ **MA:** _____ **Def:** _____ **Press:** 170
CON: 11 **HP:** _____ **SS:** 75% **Res:** 80% **Poison:** _____ **Regen:** _____
INT: 13 **# Lng:** 3 **SL:** _____ **LS:** _____ **Max/lvl:** _____ **Imm vs Ill:** _____
WIS: 8 **MDA:** _____ **BS:** _____
CHA: 9 **Max H:** 4 **LB:** _____ **React:** _____

AC: _____ **Base AC:** _____ **Dex:** _____ **Other:** _____ **Melee THACO:** 16 **Missile THACO:** 16

Weapon:	To Hit Mod	Weapon Data				Damage		Damage Mods	
		Type	Speed	ROF	Ranges	S-M	L	Strength	Magic
SHORT BOW		P	7	2/1	5/10/15	106/106	108/108		
SPEAR		P	6	1	1/2/3	106/108			
CLUB		B	4	1	1/2/3	106/103			
DAGGER		P	2	1	1/2/3	104/103			
SHORT SWORD		P	3			106/108			

Paralysis, DeathM, Poison: 11
Rods, Staves, Wands: 13
Petrification, Polymorph: 12
Breath Weapons: 13
Spells: 14

Wisdom Bonus: _____
Dexterity Bonus: _____

NWP:
FIRE BUILDING
CARPENTRY
DIRECTION SENSE
BOWYER / FLETCHER
ROPE USE

Skills:

Items:

Eilors formelbok

Antal formler: 4 / 2 / 1

- | | |
|---|---------------------------------|
| 1 | Burning Hands |
| 1 | Bzisz Guided Arrow |
| 1 | Cantrip |
| 1 | Feather Fall |
| 1 | Jump |
| 1 | Shield |
| 1 | Shocking Grasp |
| 2 | Bzisz Speeding Arrow |
| 2 | Detect Invisibility |
| 2 | Melf's Acid Arrow |
| 2 | Shatter |
| 2 | Spectral Hand |
| 3 | Dispel Magic |
| 3 | Flame Arrow |
| 3 | Protection from Normal Missiles |

Bzisz Guided Arrow

Range: Touch
Components: S
Duration: 1 round/level
Casting Time: 1
Area of Effect: 1 arrow
Saving Throw: None

When this spell is cast on an arrow, the arrow simply can't miss. The caster mentally guides the arrow on its path. If the caster loses sight of the arrow he is still able to guide it, but he doesn't know its position. The chance of still hitting the target is 100% - 20% per turn the arrow makes after disappearing from the caster's sight. The normal range of the bow still applies as usual.

Bzisz Speeding Arrow

Range: Touch
Components: V,S
Duration: 1 round/level
Casting Time: 2
Area of Effect: One arrow per level of caster.
Saving Throw: None

When this spell is cast the caster is able to shoot an arrow twice the normal range of the bow. Simply double the given ranges for that bow.

Bzisz utvecklade dessa formler speciellt för dig. Du har av naturliga skäl inte skrytit med deras existens utan har hållit det hela mycket hemligt. Inte ens Kamisham känner till deras existens, även om hon ibland verkar misstänka något. Formulerna har varit till god hjälp vid alla skyttetävlingar hittills.

Advanced Dungeons & Dragons Character Sheet

Character Name: KAMISHAM BELAHANORIS
Race: HUMAN
Sex: FEMALE
Age: 28
Height: 180
Weight: 65
Eyes: BROWN
Hair: BROWN

Class: WIZARD
Level: 8
Languages: COMMON, UMARNI
Money: _____
HP: 21

STR: 12 **To Hit:** _____ **Dam:** _____ **OD:** 7 **BB:** 4% **Weight:** 45 **Max**
DEX: 9 **React:** _____ **MA:** _____ **Def:** _____ **Press:** 140
CON: 10 **HP:** _____ **SS:** 70% **Res:** 75% **Poison:** _____ **Regen:** _____
INT: 16 **# Lng:** 5 **SL:** 8 **LS:** 70% **Max/col:** 11 **Imm vs Ill:** _____
WIS: 12 **MDA:** _____ **BS:** _____
CHA: 5 **Max H:** 2 **LB:** -4 **React:** -3

AC: _____ **Base AC:** _____ **Dex:** _____ **Other:** _____ **Melee THACO:** 13 **Missile THACO:** 18

Weapon:	To Hit Mod	Weapon Data				Damage		Damage Mods	
		Type	Speed	ROF	Ranges	S-M L	Strength	Magic	
DAGGER		P	2	1	1/2/3	104/103			
FOOTMAN'S FLAIL		B	7			106+1/204			

Paralysis, DeathM, Poison: <u>13</u> Rods, Staves, Wands: <u>9</u> Petrification, Polymorph: <u>11</u> Breath Weapons: <u>13</u> Spells: <u>10</u>	NWP: FIRE BUILDING LOOKING SWIMMING READ / WRITE SPELLCRAFT 2	Skills: _____ _____ _____ _____ _____ _____
Wisdom Bonus: _____ Dexterity Bonus: _____		

Items:

Kamishams formelbok

Du är Alteration-specialist. Detta innebär att du inte kan använda formler ur den skola som nyttjar magi av typen Abjuration. Din läromästare har av naturliga skäl koncentrerat din utbildning på din specialitet. Du har till följd av din specialisering förmånen av att ha en extra formel av Alteration-typ per formelnivå.

Antal formler: 4+1 / 3+1 / 3+1 / 2+1

<u>Alteration</u>	<u>Andra</u>
1 Burning Hands	1 Cantrip
1 Comprehend Languages	1 Detect Magic
1 Enlarge	1 Identify
1 Feather Fall	1 Magic Missile
1 Light	1 Read Magic
1 Spider Climb	1 Unseen Servant
2 Alter Self	2 Deafness
2 Fools' Gold	2 Flaming Sphere
2 Knock	2 Mirror Image
2 Levitate	2 Stinking Cloud
2 Strength	2 Web
3 Bzisz Wee Dram	3 Clairaudiance
3 Haste	3 Fireball
3 Infravision	3 Hold Person
3 Water Breathing	3 Vampiric Touch
4 Bzisz Tasty Morsel	4 Dig
4 Dimension Door	4 Wall of Ice

Bzisz Wee Dram

Range: Touch

Components: V,S,M

Duration: Permanent

Casting Time: 3

Area of Effect: Cylinder, radius 1"/level, depth 1/2 ft/level.

Saving Throw: Special

When this spell is cast on a pool of liquid a volume with the above specifications is transformed into another liquid. The caster chooses which liquid by anointing his finger in the chosen liquid prior to casting the spell. Magical liquids, potions etc, receives a saving throw vs magic. The effect is permanent, but will naturally mix with the surrounding liquid in due time. This can be avoided by transforming all liquid in a bottle for example.

Bzisz Tasty Morsel

Range: Touch

Components: V,S

Duration: Permanent

Casting Time: 4

Area of Effect: One handful per level of caster.

Saving Throw: None

When this spell is cast on a solid object, the caster can tear out a handful of that substance which will then be edible. Its taste will still be that of the original substance, but it will be nourishing. One handful is enough to sustain one man for one day. The volume of what is torn out is naturally dependent on the size of the caster's hands but will be roughly the size of an orange. Magical or living objects are not affected by the spell. The structure of the transformed materia will be such that it is easy to tear even if it prior to the change was stone for example.

Bzisz berättar att när han gick i lära hos sin mästare ingick det i varje gradering, alltså prov inför nästa stadium av studier, att man skulle fasta en vecka. Bzisz fann detta mycket plågsamt och nedsättande på tankeförmågan.

Efter att ha misslyckats för tredje veckan i rad med proven inför den nionde nivån tog desperationen uttryck i dessa två formler. Han missade därefter aldrig någon gradering.

Advanced Dungeons & Dragons Character Sheet

Character Name: PINEL NEYOF
Race: HUMAN
Sex: FEMALE
Age: 28
Height: 172
Weight: 64
Eyes: GREEN
Hair: AUBURN

Class: PRIEST
Level: 7
Languages: COMMON, UMARNI
Money: _____
HP: 37

STR: 9 **To Hit:** **Dam:** **OD:** 5 **BB:** 1% **Weight:** 35 **Max**
DEX: 13 **React:** **MA:** **Def:** **Press:** 90
CON: 11 **HP:** **SS:** 75% **Res:** 80% **Poison:** **Regen:**
INT: 12 **# Lng:** 3 **SL:** **LS:** **Max/vol:** **Imm vs Ill:**
WIS: 16 **MDA:** +2 **BS:** 2/2
CHA: 10 **Max H:** 4 **LB:** **React:**

AC: **Base AC:** **Dex:** **Other:** **Melee THACO:** 16 **Missile THACO:** 16

Weapon:	To Hit Mod	Weapon Data				Damage		Damage Mods	
		Type	Speed	ROF	Ranges	S-M	L	Strength	Magic
MACE		B	7			1D6+1/1D6			
DAGGER		P	2	1	1/2/3	1D4/1D3			
SPEAR		P	6	1	1/2/3	1D4/1D8			

Paralysis, DeathM, Poison: 7
Rods, Staves, Wands: 11
Petrification, Polymorph: 10
Breath Weapons: 13
Spells: 12
Wisdom Bonus: 2
Dexterity Bonus: _____

NWP:
 FIRE BUILDING
 LEATHER WORK
 SWIMMING
 HERBALISM
 READ/WRITE

Skills:

Items:

Pinels formellista

Antal formler: 3+2 / 3+2 / 2 / 1

Major spheres

<u>All</u>	<u>Animal</u>	<u>Plant</u>
1 Bless	1 Animal Friendship	1 Entangle
1 Combine	1 Invisibility to Animals	1 Pass Without Trace
1 Detect Evil	1 Locate Animals or Plants	1 Shillelaugh
1 Purify Food & Drink	2 Charm Person or Mammal	2 Barkskin
	2 Messenger	2 Goodberry
	2 Snake Charm	2 Trip
	2 Speak with Animals	2 Warp Wood
	3 Hold Animal	3 Plant Growth
	3 Summon Insects	3 Snare
	4 Animal Summoning	3 Spike Growth
	4 Giant Insect	3 Tree
	4 Repel Insects	4 Hallucinatory Forest
		4 Hold Plant
		4 Plant Door
		4 Speak with Plants
		4 Sticks to Snakes

Minor Spheres

<u>Creation</u>	<u>Healing</u>	<u>Necromantic</u>
3 Create Food and Water	1 Cure Light Wounds	1 Invisibility to Undead
	2 Slow Poison	2 Aid
		3 Animate Dead
		3 Cure Blindness or Deafness
		3 Cure Disease
		3 Feign Death
		3 Negative Plane Protection

Advanced Dungeons & Dragons Character Sheet

Character Name: LIADAS SPIRIT
 Race: SPIRIT
 Sex: -
 Age: 2513
 Height: 60
 Weight: 3
 Eyes: -
 Hair: -

Class: PREST
 Level: 9
 Languages: COMMON, UMAREN, GIANT
 Money: -
 HP: 48

STR: - To Hit: Dam: OD: BB: Weight: Max
 DEX: - React: MA: Def: Press:
 CON: - HP: SS: Res: Poison: Regen:
 INT: 13 # Lng: 3 SL: LS: Max/lvl: Imm vs Ill:
 WIS: 16 MDA: +2 BS: 2/2
 CHA: 13 Max H: 5 LB: React: 1

AC: 0 Base AC: Dex: Other: Melee THACO: - Missile THACO: -

Weapon:	To Hit Mod	Weapon Data				Damage		Damage Mods	
		Type	Speed	ROF	Ranges	S-M L	Strength	Magic	
SELF CRUSH	+1	B	4			1D6 1D3			
SELF STAB	+1	I	2			1D4 1D3			

Paralysis, DeathM, Poison:
 Rods, Staves, Wands: 11
 Petrification, Polymorph:
 Breath Weapons: 13
 Spells: 12
 Wisdom Bonus: +2
 Dexterity Bonus:

NWP:

Skills:
VID STAB! SAVE VS
POISON EVER 10 HP
SHADA. HALVES VID STAB

2AU LIGHTNING EN
2AU PER DAG

Items:

Lliajas Spira

Lliajas spira, 2513 år. Du är nyckeln till Lliajas port i denna värld. Du fungerar också som präst i hennes kyrka. Du är ganska fanatisk (av naturliga skäl) vad gäller Lliaja och tål inga avstamp från den smala vägen.

Du ser och talar som en normal person men kan inte förflytta dig själv, utan litar till lägre stående varelsers hjälp med detta. Du är alltså präst och kan kasta formler, dock behöver du inte nyttja somatiska eller materiella komponenter. Kräver en formel *touch* så måste någon se till att du vidrör det objekt du vill påverka med formeln.

Du är nyckeln till Lliajas port här på Phirr. Porten, liksom den plats du en gång smiddes på ligger i söder. Du har glömt exakt var, men så mycket vet du att platsen ligger tre dagsmarscher som korpen flyger söder om byn Yemis i syd. Där finns ett gammalt Lliaja-tempel på toppen av en kulle, och i dess katakomber finns porten.

Om tillåter någon att nyttja dig i strid som klubba eller dolk fungerar du som ett +1 vapen av motsvarande sort. Som dolk är du dessutom giftig och gör 10 HP skada om offret inte lyckas med *save vs poison* och i så fall 5 HP skada. Du kan dessutom utföra *Call Lightning* en gång per dag.

Liajas spiras formellista

Antal formler: 4+2 / 4+2 / 3 / 2 / 1

Major spheres

<u>All</u>	<u>Animal</u>	<u>Plant</u>
1 Bless	1 Animal Friendship	1 Entangle
1 Combine	1 Invisibility to Animals	1 Pass Without Trace
1 Detect Evil	1 Locate Animals or Plants	1 Shillelaugh
1 Purify Food & Drink	2 Charm Person or Mammal	2 Barkskin
5 Atonement	2 Messenger	2 Goodberry
	2 Snake Charm	2 Trip
	2 Speak with Animals	2 Warp Wood
	3 Hold Animal	3 Plant Growth
	3 Summon Insects	3 Snare
	4 Animal Summoning	3 Spike Growth
	4 Giant Insect	3 Tree
	4 Repel Insects	4 Hallucinatory Forest
	5 Animal Growth	4 Hold Plant
	5 Animal Summoning II	4 Plant Door
		4 Speak with Plants
		4 Sticks to Snakes
		5 Anti Plant Shell
		5 Pass Plant

Minor Spheres

<u>Creation</u>	<u>Healing</u>	<u>Necromantic</u>
3 Create Food and Water	1 Cure Light Wounds	1 Invisibility to Undead
	2 Slow Poison	2 Aid
		3 Animate Dead
		3 Cure Blindness or Deafness
		3 Cure Disease
		3 Feign Death
		3 Negative Plane Protection

Arnulf Bretvede

Arnulf Bretvede, 37 år. Du är präst i Elerios kyrka. Du är en lugn och sansad person som gärna går metodiskt till väga för att lösa problem. Du kommer ursprungligen västerifrån, men efter en mindre försyndelse i din ungdom skickades du till denna avlägsna plats. Med hårt slit och mycken möda har du lyckats att bygga upp en större församling.

Efter besöket av de fem egendomliga äventyrarna sökte du ledning av Elerio. I en dröm uppenbarade han sig och befallde dig att hjälpa dem i deras strävan, eftersom det verkar gå att övertyga dem att förgöra spiran. Du kände dig uppfylld av din gudom och mycket starkare än förut.

Elerio berättade att Lliaja väntar bakom den port till vilken spiran är nyckeln. Spiran smiddes på just den platsen för 2513 år sedan, men har varit gömd i 1427 år. Porten, liksom den plats där spiran kan förgöras ligger tre dagsmarscher som korpen flyger söder om byn Yemis i syd. Där finns ett gammalt Lliaja-tempel på toppen av en kulle, och i dess katakomber finns porten.

Samma morgon begav du dig under gudomlig ledning till den plats spelarna befann sig. De verkar just ha lyckats få tag på den spira Elerio talat om.

I samband med Elerios befallning upphöjde han dig till Överstepräst i sin kyrka. Du känner på dig att du kommer att gå en ärofull framtid till mötes som ledare.

Arnulfs formellista

Antal formler: 4+2 / 4+2 / 3 / 2 / 1

Major spheres

<u>All</u>	<u>Healing</u>	<u>Necromantic</u>
1 Bless	1 Cure Light Wounds	1 Invisibility to Undead
1 Combine	2 Slow Poison	2 Aid
1 Detect Evil	4 Cure Serious Wounds	3 Animate Dead
1 Purify Food & Drink	4 Neutralize Poison	3 Cure Blindness/Deafness
5 Atonement	5 Cure Critical Wounds	3 Cure Disease
		3 Feign Death
		3 Negative Plain Protection
		5 Raise Dead

Minor Spheres

<u>Combat</u>	<u>Protection</u>	<u>Sun</u>
1 Magical Stone	1 Endure Cold/Heat	1 Light
1 Shillelagh	1 Protection from Evil	3 Continual Light
2 Chant	1 Sanctuary	3 Starshine
2 Spiritual Hammer	2 Barkskin	
3 Prayer	2 Resist Fire/Cold	
	2 Withdraw	
	3 Dispel Magic	
	3 Magical Vestment	
	3 Negative Plane Protection	
	3 Protection from Fire	
	3 Remove Curse	
	3 Remove Paralysis	