SKUGGOR ÖVER CRAGMOON

Om äventyret

Skuggor över Cragmoon är ett äventyr till Dungeons & Dragons 4E, specifikt avsett för spelande under Gothcon 2010. Hela äventyret i sig är tänkt att ta ungefär fem timmar att spela, beroende på spelare och spelledare. Jag har under testningen använt färdiggenererade karaktärer för att spara tid till själva spelet. Viss kunskap om världen Forgotten Realms kan vara bara för att ge äventyret lite extra känsla, men det går naturligtvis att förlägga den i vilken spelvärld som spelledaren önskar.

Äventyret förutsätter att spelledaren har tillgång till grundböckerna till D&D 4 (player's handbook, monster manual och dungeon master's guide) så monster kommer att förekomma med sidhänvisningar till relevant bok. Material utanför de böckerna, däremot, kommer att vara nedtecknat.

Bakgrund

Haven:

För två hundra år sedan svepte kataklysmen kallad för Spellplague över Faerun. Nationer föll, landskap omformade, nya faror reste sig. Under denna kaotiska tid begav sig paladinen Jonathan Blake, utvald av Torm, till sina ägor norr om staden Waterdeep och förkunnade att de skulle fungera som en tillflyktsort för alla på flykt undan katastrofen. Tusentals flyktingar strömmade till Haven, för set var så platsen kom att bli kallad, och Jonathan Blake avvisade ingen. I slutändan uthärdade Haven alla stormar och reste sig som en självständig nation. Idag så är Haven ett mäktigt land. Jonathan Blake härskar än, åldern har aldrig berört honom, och med välvillig hand försöker han leda Haven genom den nya tidsåldern. Haven består av fem regioner, var och en styrs av en guvernör som lyder direkt under regenten, Jonathan Blake. En av dessa regioner är Skymningsskogarna i norr, med den lilla staden Cragmoon som säte för guvernör Lindain Simbrylstar. Regionen har alltid varit lugn och säker, fram tills nyligen.

Cragmoon:

För två veckor sedan började problemen. Onda andar och vandrande lik började dyka upp i skogen. Först var de några få, sedan blev de allt fler. Slutligen var det en armé och de trupper guvernören hade att sätta in var otillräckliga för att ta hand om problemet. Till slut kom en budbärare till Haven och gastade om onda andar, demoner och mörk magi. Jonathan Blake blev djupt bekymrad, men han kunde inte sätta in trupper. Hidden Coast i väst hade blivit anfallet av en okänd fiende och alla trupper behövdes där. Men Blake kände kompetent folk som inte ingick i armén och lät kalla på ett flertal personer kända för sin skicklighet. Dera suppdrag var enkelt, hitta det som skapar problem i Cragmoon och avsluta det.
Det är här spelarna kommer in.

Sanningen:

Särskilt enkelt är det inte, förstås. För fyra hundra år sedan slöt sig en grupp på tolv magiker samman för att förinta den mäktige lichen (en odöd magiker) Kezal'than. Trots sin gemensamma makt lyckades de inte förinta honom, men de lyckades stänga in hans själ och kropp i ett fängelse som låg i Skymningsskogen. Magikerna ochd eras ättlingar vakade över fängelset, på sin vakt ifall något skulle slippa ut. Men med Spellplague omformades magin, magikerna och dera sättlingar dog ut eller drog vidare. Fängelset försvagades och Kezal'thans sinne kunde sträcka ut sig. Det är lichen som skapar problemen i Cragmoon, för hans fängelse bygger på kraften som kommer från landet självt. Genoma att korrumpera landet och döda dess invånare försvagas lichens fängelse och dagen närmar sig då han kommer att kunna bryta sina bojor. Detta är den fiende som spelarna måste hitta och förinta.

Sammanfattning av äventyret

Akt I – Haven:

Spelarna anländer till Haven på Blakes kallelse. De får några timmar att utforska staden innan det är dags för deras möte. Blake förklarar situationen i Cragmoon och att han behöve rnågra pålitliga män (och kvinnor) som undersöker situatonen. Belöningen, förutom ära och berömmelse, kommer att bli två tusen guldmynt till var och en.

Akt II – Cragmoon:

Vid ankomsten finner spelarna att Cragmoon är under attack! En hord med odöda belägrar staden och spelarna måste hjälpa guvernör Lindain att besegra fienden. Efter att ha fritagit staden så tackar guvernören dem och efterfrågar deras ärende i Cragmoon. Han ger spelarna tre olika ställen som de kan söka efter svar, alla tre underliga ställen. Lindain ahr inga direkta bevis för att spelarna kan hitta något där men i dessa tider, förklarar han, så måste man gripa efter halmstrån.

Akt III – Vatten:

Det finns ett ställen att undersöka tydligare, ett magikerlaboratorium som ligger i en sjö i skogen. Där får informationen om Kezal'than och en magisk ritual som kan användas för att upptäcka var hans fängelse finns. Kezal'thans demoniska tjänare kommer, när ritualen väl påbörjas, att anfalla spelarna för att hindra dem från att komma åt deras mästare.

Akt IV – Fängelset:

Till slut finner spelarna Kezal'thans fängelse. Efter att ha manövrerat sig genom djävulska fällor och kluriga pussel så når de lichens krypta. De finner at thans sarkofag är placerad ovanför en portal till den positiva energins plan. Dessa krafter försvagar lichen ständigt. Hans sinne är dock fritt och försöer krossa spelarna. Lyckas de vinna, genom att förstöra de kedjor som håller sarkofagen ovanför portalen så slängs lichens kropp in i den positiva energins plan och förintas. Cragmoon är räddat.

Akt I – Haven

Äventyret börjar med att samtliga karaktärer fått ett i princip identiskt brev, brevet läser:

Bäste herre/dam,
Ni är känd för er kompetens inom ett expertisområde, tveklöst får ni då regelbundet erbjudande om arbete? Jag företräder Jonathan Blake, Regent över Haven och utvald av Torm ljuset, för att presentera just ett sådant arbete. Jag är förhindrar att yppa några detaljer i detta brev, men jag kan garrantera att jobbet kommer att vara välbetalt och ärofullt. Skulle ni acceptera så kommer vi att ordna med er transport, mat och logi i Haven så att Hans Nåd själv kan presentera sitt erbjudande för er, tveklöst är han mer insatt i frågan än jag själv. Visa detta brev för värdshusvärden på Den Vita Draken så kommer han ordna med er mat och husrum när ni väl är Haven.

Högaktningsfullt,
Pendralon
Seneskalk av Haven

Företrädelsevis börjar då äventyret när karaktärerna, en i taget, anländer till Haven. Haven kallas ”den vita staden” och inte utan anledning, staden är byggd i en vit sten. Haven är konstruerad i tre ringar, den yttre rngen innehåller värdshus och bostäder, den andra ringen innehåller Havens marknad och affärer medan den innersta ringen innehåller stadens tempel och högre byggnader, exempelvis residens för de mer respekterade medborgarna. I mitten liggen regentes palats, en strålande magnifik byggnad som är byggt som en serie ihopkopplade torn. Brottslighet existerar knappt och överallt kan man se stadens elitgarde, de vita lejonen, patrullera. Lejonen är klädda i vita plåtpansar med hjälmen formad som ett rytande lejonhuvud med öppet gap. De är klädda i en vit vapenrock som visar Havens symbol (ett stiliserat lejonhuvud) och har röda mantlar. Karaktärerna kan ägna en stor del av tiden åt att utforska staden och hittar i så fall en uppsjö av affärer, värdshus, tempel, osv. Här kan spelledaren improvisera för att föra fram vad han tycker är lämpligt för äventyret eller för att ge liv åt Haven. Det bör dock noteras att Torm, guden för rättvisa och mod, är den mest respekterade guden i staden. Någon ondska existerar inte i någon större grad och staden har i allmänhet en rätt ”god” känsla.
I slutändan lär eventuella upptäcksfärder dock sluta på Den Vita Draken.

Den vita Draken

Den Vita Draken är en av de elegantare värdshusen i staden. Huvudrummet när man kommer in är delat i två sektioner, en nedre del med bord och stolar för att äta och dricka och en scen något upphöjd från den. Vid sidan står en bardisk och flera andra dörrar går in i sidorum, trappor leder till övervåningen. När spelarna kommer in är det halvfullt på värdshuset, kunderna verkar mest vara handelsmän men här och där ser man vapnen som betecknar en legoknekt eller äventyrare. En bard står på scenen och sjunger (ackompanjerad av en banjo) en sång som heter ”Ode till Kronan”, en gammaldags högtravande sång om ära, hjältemod och liknande. Publiken verkar något trött på låten. Värdshusvärden, Kordrin, är en dvärg med mörkt hår och ett vältrimmat skägg. Han står och tar upp

beställningar eller putsar glas när spelarna kommer. Visar någon honom brevet så nickar han och hänvisar spelarna till ”rummet intill” (och pekar på en av sidodörrarna). Där finns det mat och dryck, förklarar han. Är det något mer man vill så är det bara att prata med gamle Greldik, tillägger han. Rummet intill är en mindre matsal, ett långbord är uppdukat med ett smörgåsbord av olika rätter, kött fisk, grönsaker, grillat, stekt, kokt och ett flertal drycker som mjöd, öl, olika typer av vin, etc. Lämpligast är det här om karatärerna dyker upp en åt gången. Den skarptänkte inser snart att de nya besökarna troligtvis har samma ärende som han själv. De tär ett utmärkt tillfälle för karaktärerna att presentera sig, umgås och småprata innan äventyret drar igång.
Maten är utsökt och när det börjar bli kväll så hänvisar Kordrin karaktärerna till varsitt rum.

Karaktärerna vaknar på morgonen och Kordrin meddelar när de kommit ned att de har besök. En man klädd i en röd mantel med kort mörkt hår väntar på dem.
Var hälsade, börjar mannen.
Jag är Pendralon, seneskalk av Haven, och jag hoppas att allt varit till belåtenhet? Hans Nåd är redo att ta emot er om ni fortfarande är intresserade
Är spelarna det så bjuder Pendralon dem att följa honom till palatset. Har någon frågor om själva uppdraget så säger han att det är bäst att låta Hans Nåd förklara själv så att det inte blir några felaktigheter. Detsamma gäller allt prat om ersättning, uppdraget längd, etc. Frågar någon om Haven så pratar han gärna på. Pendralon kan raljera i timmar hur fantastiskt Haven är och vilken bastion av stabilitet det har blivit. Spelledaren uppmanas att improvisera för att få Pendralon framstå som så fosterlandsälskande som det är möjligt. Spelarna lär snabbt inse att det är bäst att leda Pendralon in på ett annat ämne. Efter meningsutbytet så eskorterar Pendralon spelarna till palatset. De går genom de finare kvarteren och till bron som separerar palatset från den inre staden. Fyra vakter flankerar dubbeldörrarna till palatset och de båda nickar erkännande när Pendralon går förbi. Han leder spelarna genom palatsets korridorer tills de kommer till ett lite större rum där bortsidan av väggen tas upp av en enorm karta av Haven. Ett runt bord står i mitten av rummet. Jonathan Blake, regent av Haven, befinner sig också i rummet. Hans perosnlighet, utseende och dålikt står mer beskrivet i appendixet.
När de kommer in konstaterar Pendralon.
Jag presenterar för er, Jonathan Blake, Regent av haven, Utvald av Torm, Bärare av...
Jonathan Blake håller upp handen och stoppar Pendralons deklarerande av hans titlar.
Tack, seneskalk, det är inte nödvändigt. Välkomna, mina vänner. Vad är era namn?
Det här ger spelarna utrymme att presentera sig. Blake småpratar först, frågar om resan varit bra, om de trivs i Haven, var de tycker om hans stad, etc. När kallpratet tycks dö ut går han in på den riktiga frågan.

Nå, låt oss prata affärer. Haven är en stark nation, men till och med vi har våra fiender. Medan vi talar förbereder sig en armé för anfall, en armé av skugga och död. Hidden Coast i väst, Blake gör en gest mot kartan och visar på en smal västlig kustremsa, *kommer att bli målet. Varje man är nödvändig, men det är inte därför ni är här. För två veckor sedan kom en budbärare från Cragmoon i norr. Det är en skogbevuxen region, fredlig, lugn, stabil. Budbäraren yrade om demoner, odöda och mörk magi. Men på grund av utmattningen ligger han i koma, det kommer att dröja ett tag innan vi lyckas väcka honom. Normalt sett skulle jag skicka en styrka till Cragmoon för att undersöka saken, men som jag sade är vi uppbundna i väst och jag kan itne avvara några män. Det är därför jag vänder mig till...frilansare som er själva. Jag behöver några som undersöker Cragmoon, tar reda på vad problemet är och åtgärdar det. Är ni intresserade?*

Här är det fritt att ställa frågor. Blake själv vet itne vad hotet är, så han kan inte ge mer information. Han kan däremot berätta om regionen som sådan, att Cragmoon är omgiven av skog med en enstaka sjö och aldrig haft problem tidigare. Guvernören som styr är en alv vid namn Lindain, en skicklig jägare. Blake gör det också klart att Haven inte kan ge mer direkt hjälp, de har inga män att skicka. Som belöning erbjuder Blake 2.000 guldmynt till var och en. Denna summa kan förhandlas upp med ett lyckat DC 20 diplomacy-slag om en spelare på ett bra sätt argumenterar för varför de skulle vara värda mer. Hot fungerar dåligt på Blake, han besvarar dem med en kall blick och påminner spelarna om att de är gäster i staden, det vore en dålig idé att vara ohyfsad mot värden. Lögner fungerar ännu mindre bra eftersom Blake tycks vara medveten om varje gång som folk ljuger. I så fall ber han dem utveckla tills dess att de har trasslat in sig i sina lögner. Accepterar de så säger Blake:
Utmorodentligt! Jag har ordnat med en grupp utvilade och utrustade hästar vid de norra portarna. Ni borde kunna ta er till Cragmoon på fyra dagar med dem. Sök upp guvernör Lindain, säkerligen vet han mer om situationen än jag. Må Torm vägleda er på er väg
Innan de går ger Blake dem en sak till, ett dokument. Han förklarar att de kan vara till god hjälp vid krångel med Havens invånare. Undersöker någon dokumentet ser de att det står:

Bäraren av detta dokument agerar i mitt namn. Följ hans kommando som om det vore mina egna, tag akt på hans ord som om de kom från mina egna läppar

Jonathan Blake
Regent av Haven

Brevet ger en +5 bonus på alla diplomatiska överläggningar med Havens invånare, förutsatt att man visar upp det. Köpmän är inte villiga att ge bort sina varor till dokumentets bärare men är beredd att ge en rejäl (25%) rabbat för den goda sakens skull. Det säger sig självt att en karaktär som missbrukar dokumentet kommer att få stå för konsekvenserna när de återvänder till Haven.
Spelarna eskorteras ut och utanför de norra portarna står mycket riktigt en grupp hästar, lika många som spelarna. Hästarna har proviant för tio dagar och är utvilade. Behandla vare häst som en riding horse.

Resan norrut är relativt händelselös, vägarna är patrullerade så monster har sedan länge lärt sig hitta mindre riskfyllda jaktmarker. Allt eftersom de rider norrut blir växtligheten mer kompakt, gräs blir till buskage, skogsdungar och i slutet på andra dagen når karaktärerna skymningsskogen, en kompakt barriär av grönt. När de rider in börjar akt II.

Akt II – Cragmoon

Efter ungefär tre dagar ankommer karaktärerna till skymningsskogen. Skogen är uråldrig och växtligheten döljer nästan solen helt och hållet. Resultatet är att det även under dagsljus bara är dunket upplyst i skogen, därav dess namn. Efter ungefär en dags vandring stöter karaktärerna på dimman. Dimman är skapad av Kezal'than och inom dess gränser är han medveten om allt som pågår. I övrigt fungerar den som en vanlig dimma (total concealment 5 eller fler rutor bort, -5 på perception) men karaktärerna kommer senare att bli medvetna exakt om vad Kezal'than kan använda dimman till. Efter någon timmes vandring blir spelarna anfallna av...

4 x Dretch (se appendix)

Efter striden så tar det inte mer än någon time innan spelarna når Cragmoon, och de verkar ha kommit precis i tid för staden är under attack.

Cragmoon är en liten stad byggt vid stranden av en mindre sjö. Den är uppdelad tre segment, det yttre distriket, det centrala distriktet och det inre distriktet. Det yttre sdistriktet består till större delen av stadsportarna, murarna och ett flertal bostäder. Det centrala distriktet innehåller värdshus, affärer och marknaden och det inre distriktet innehåler guvernörens residens, stadens tempel och militärens barracker. När spelarna kommer fram är de yttre murarna under attack av en hord med zombier. In i staden går inte att komma under dessa omständigheter och i praktiken finns det tre val för spelarna.

1. Slåss. De kan slå sig igenom zombierna så att de kommer till stadsportarna och blir kvickt insläppta.
2. Smyga. Spelarna kan undvika zombierna och försöka ta sig över muren i löndom
3. Använd sjön. Det finns inga båtar tillgängliga, men det går att simma runt och komma upp vid centraldistriktet. Det finns förstås faror i sjön...

Slåss spelarna så behandla det som en skill challenge, horden är för stor för att man ska kunna slåss individuellt, spelarna måste helt enkelt ta sig fram genom den. Spelarna måste få hop 12 lyckade slag innan tre misslyckade. Användbara skills är acrobatics (hoppa över zombier, rulla undan, etc, DC 15), athletics (tränga eller slå sig igenom, DC 15), arcana/religion (komma med vettig informaton för att hjälpa gruppen ta sig fram snabbare, DC 20), nature (använda sig av terrängen för att få en fördel, DC 20). Msslyckas spelarna måste de slåss mot zombiehorden istället, se stats i apendixet. Lyckas spelarna så kommer de fram till statsportarna och blir kvickt insläppta.

Försöker spelarna smyga så kommer man troligtvis fram till att bästa sättet är at tlåta en person klättra över murarna och kasta över ett rep. Horden som helhet har en passiv perception på 18 och kommer inte att söka aktivt. För att komma över muren krävs ett lyckat DC 15 atheltics-slag. Misslyckas karaktären med stealth så upptäcker 1d6 zombier det som bryter ut ur horden och anfaller (zombie, p. 274 i Monstermanualen). Lyckas man så kan spelarna relativt snabbt klättra över.

Väljer man sjön så är det inte zombierna som är problemet. Vattnet är lugnt så det är bara ett DC 10 atheltics för att lyckas simma. Dock bebos sjön av en mindre koloni chuuls. Normalt sett är de fredliga, men Kezal'thans inflytande har drivit dem till ytan. Fyra stycken chuul nymphs (se appendix) anfaller spelarna när de simmar över sjön.

Inne i staden

På ett eller annat sätt kommer spelarna förbi zombierna och in till centraldistriktet. Vakterna vid portarna har inte tid att svara på frågor utan uppmanar de att söka upp överste Cromwell i centraldistriktet. Spelarna ser att marknadsplatsen nu är ett militärläger, sårade fraktas in och ut ur tälten, beväpnade män rusar till och från murarna. Samtidigt springer civilister mot centraldistriktet och flera tält med kvinnor, barn, fmailjer finns redan. Kapten Cromwell befinner sig i den centrala paviljongen men flera andra män. När karaktärerna kommer frågar han vilka de är av vad de har för ärende. Han nickar och muttrar när karaktärerna svarar, kommentar saker som att det är "på tiden" att det kommer någon och undrar om "det var allt" Haven kunde skicka? Frågar de efter guvernören eller om situationen säger Cromwell:

Nå, pojk. Guvernören är...otillgänglig för närvarande. Zombierna gjorde ett anfall mot muren och ett gäng wights lyckades simma över sjön och bryta ignom till det inre distriktet. De har någon form av magiker osm leder dem. Guvernören är barrikaderad i residenset, hans män är under svårt tryck. Och mina män behövs på muren, jag kan inte avvara någon. Låt oss säga så här: skaffa undan wightsen åt mig så kan ni prata med guvernören.

Accepterar karaktärerna så visar Cromwell dem vägen till det inre distriktet. Distriktet domineras av en vacker fontän, två andra byggnader som står ut är templet till Amaunator (solguden) och guvernörens residens, en errgård på fyra våningar. Torget är dock fyllt med fiender för närvarande. Så fort karaktärerna kommer dit så rusar wights ut från de intilliggande byggnaderna.

Wights x4 (MM, sidan 262).

Den större delen av styrkan verkar vara koncentrerad runt guvernörens residens, men spelarna kan se att kyrkans portar blivit uppbrutna. Kyrkan är en vit byggnad med Amauntaors heliga symbol i målat glas ovanför portarna. Två statyer visandes män i rockar med höjda stavar flankerar dörren. Insidan är mindre vacker, kyrkbänkar har välts, altaret är täckt med blod och Amaunators staty bakom altaret har fått huvudet avkapat. Wightsens ledare befinner sig här.

Deathlock wight + Wight x4 (MM, sidan 262)

Besegrar spelarna fienderna så hör de vrålanden utifrån. En titt visar att de kvarvarande wights flyr det inre distriktet etfer deras ledares död. Strax därpå marscherar guvernör Lndain ut från sitt residens flankerad av sitt garde. Han tackar karaktärerna och meddelar att man nu kan börja ta itu med det riktiga hotet, zombierna. Försöker någon prata om deras ärende från Haven så viftar han bort det och påpekar att de har mer brådskande ärenden att ta itu med. Efter att zombiehotet är avvärjt så ger han dem mer än gärna all hjälp de behöver. Guvernören och spelarna återkommer till lägret och Lindain meddelar Cromwell att det är dags för Cragmoon att slå tillbaka. Med wightsen besegrade så behövs det bara, tror han, ett välriktat anfall för att driva zombierna på flykten. Cromwell är mer osäker, men håller med om att situationen inte direkt kan bli sämre. Guvernören ber spelarna hjälpa till att slå tillbaka zombierna och rädda Cragmoon.

Accepterar de så blir det tilldelade tre soldater (MM, p 162)) som ska hjälpa dem att tillsammans med resten av trupperna slå tillbaka zombierna. Trupperna samlas vid stadsportarna och rusar ut.

Statistik för zombiehorden finns i appendixet, en encounter som egentligen är alldeles för svår för spelarna. Nyckeln är vakterna, låt horden koncentrera på vakterna tills de är nere så borde spelarna kunna ta ut den. Som en konsekvens så får spelarna bara halv xp. Vinner de så lyckas de tillsammans med resten av styrkornas ansträngningar slå tillbaka zombierna. De odöda bryter leden och flyr in i skogen. Cragmoon är räddat, för tillfället.

Guvernören beordrar att alla lik ska brännas för att minska risken för smitta. Detta är en uppgift som tar flera timmar i anspråk att utföra och spelarna kan hjälpa till om de så önskar.
Reikhan, gnomen som är ägare för värdshuset ”Den Törstiga Stöveln” meddelar att det är gratis dryck för alla som deltog slaget, spelarna inkluderat. Resten av natten tillbringas troligtvis festandes över segern, men innan karaktärerna försvinner in på Reikhans värdshus så låter guvernören meddela att han gärna träffar dem nästa dag, det är bara att besöka honom i hans residens.

Akt III – Vatten

Dagen därpå träffar karaktärerna guvernören i hans residens. De visas in av en tjänare till arbetsrummet, en större kammare med bokhyllor, ett skrivbord i ek och en stor balkong som blickar ut över staden. Guvernören välkomnar karaktärerna och tackar dem för hjälpen under striden. Utan dem, påpekar han, så kunde Cragmoon mycket väl ha fallit. Spelarna får här tid att diskutera sitt ärende med guvernören. Han kan utveckla något och förklara att hotet till stor del handlar om odöda men att det har setts värre saker. Det har pratats om demoner, djävlar och annat odefinierbart. Men hittills, menar han, så har alla attacker mot staden skett av odöda. Nattens anfall var bara ett av många, och guvernören misstänker att det kommer mer. Frågar någon vem som kan vara ansvarig för hoten svarar guvernören:

Själv är jag frågande. Cragmoon har inga kända fiender, men någon vill oss ont. Jag inser att vi greppar efter halmstrån, men vi måste söka där vi kan. Jag kan tänka mig en...ovanlig plats i skogen som är värda att undersöka. Vi har Taer Caridin-sjön i norr, en grupp vattenmagiker ska ha hållt till där för ett antal decennier sedan. Det ryktas om ett valv med magiska hemligheter någonstans i sjön, kanske kan svaret finnas där? Undersök den här platsen, kanske kan ni hitta informationen ni söker där.

Platserna ligger ungefär tre dagsmarscher bort. På vägen till så måste de slåss. Kezal'than har observerat striden och är orolig för att karaktärerna ska kunna påverka utgången. Han har inte överlevt så länge utan att vara försiktig, så han bestämmer sig för att döda spelarna på vägen till deras destination. Ungefär halvvägs där så slits en bit av dimman bort och formas til tre separata skepnader som får plötsligt får liv, tre djävlar!
3x Spined Devil (MM, p. 66)

Därefter så anländer spelarna till sin destination.

Taer Caridin

Spelarna når til slut Taer Caridin-sjön. De är en av de större sjöarna i regionen och samma dimbank som täcker skogen täcke rockså sjön. Skarpsynta karaktärer (Perception DC 20) kan se konturerna av vad som verkar vara en byggnad i mitten av sjön. Enda sättet att veta tydligare är att faktiskt simma ut och titta. Byggnaden i fråga är en cirkuler stenplatta med sex stycken pelare. En runa är inhuggen i varje pelare och stenplattans golv är format som en klocka. Sex runor som ser ut som pelarnas runor finns också på plattan och en visarei metall är arbetad fast i stenen. En stark person (DC 15 styrkaslag) kan vrida pekaren till en vald runa. När pekaren kommer till en runa och stannar (dvs. Effekten sätts inte igång om man för pekaren över en runa men inte stanna rpå den) så hörs en dånande röst:

Ingången är stängd, men nyckeln finns till hand. Visa er list, visdom och snabbtänkthet och passagen skall bli er!

En kort paus följer.
Varje runa är associerad med en gåta, et korrekt svar aktiverar pelaren (runan börjar glöda), ett felaktigt svar frammanar vakter för att straffa spelarna (1x Ice Warrior Frostling + 2x Ice Warrior Raider). Om spelarna tar längre tid på sig än fem minuter (riktig tid) så är det också resultatet. Gåtorna är som följer:

1. Runs smoother than any rhyme, loves to fall but cannot climb! (water)
2. What is deaf, dumb and blind and always tells the truth? (mirror)
3. In daytime I lie pooled about, At night I croak like a mist. I creep inside shut buxes and inside your tightened fist. You see me best when you can't see, for I do not exist. (darkness)
4. Round she is, yet flat as a board, altar of the lupine lords, jewel on black velvet, pearl in the sea, unchanged but e'erchanging, eternally (full moon)
5. I've little strength, but mighty powers; I guard small hovels and great towers. But if perchance my master leaves, he must ensure he safeguards me (key)
6. Delivered by breath, scares heroes to death (riddle)

Efter att den sista gåtan besvarats hörs en dånande ljud och stenplattan hissas ned och skjuts åt sidan. En lång rad trappor leder ned, facklor lyser med jämna mellanrum upp gången med ett azurblått ljus. Hela valvet är upplyst, mer eller mindre, så facklor, darkvision eller liknande effekter behövs inte för att kunna se. Det var trots allt människor som byggde valvet.

1. **Liefälla:** den första korridoren har en djävulsk fälla, sex stycken klingor som sveper genom korridoren med jämna intervall, fällan står beskriven i Dungeon Master's Guide, sidan 89.
2. **Golems:** Kammaren är fylld längs med väggarna av järnklädda rustningar, så fort karaktärerna kommer in så animeras de första två och anfaller omedelbart, 1d6 rundor efteråt så animeras nästa två ända tills samtliga rustningar i rummet är besegrade.
3. **Lagerutrymme:** Här lagrade magikerna mindre föremål och värdesaker, tre kistor står längs med väggarna. Den vänstra kistan innehåller 650 guldmynt, den mittersta kista innehåller tre *potions of healing*, den högra kistan innehåller en *staff of winter*
4. **Valvet:** Valvet är vattenfyllt, lyckligtvis obseverar spelarna att det finns en slags mekanism, troligtvis för att pumpa bort vattnet. Långt under vattnet ser de vad som verkar vara en golv

av stål och något som kan vara en dörr i sälva golvet. Längs med väggarna så finns det fyra spakar. Aktiveras alla tre så startar pumparna och vattnet dräneras. Det finns dock saker i vattnet som inte blir särskilt glada av detta. När pumparna har aktiverats dyker tre stycken mud lashers (se appendix) upp ur vattnet. Karaktärerna måste hålla stånd i vattnet tills dess att dräneringen är klar, vilket tar tio rundor. Vare gång en fiende blir besegrad så skapas en ny av vattnet. Notera att striden äger rum i vattnet, och spelarna måste så athletics för att simma eller endurance för att hålla andan om de dras ner under vattnet. När vattnet väl har sjunkit undan så återstår ett stålgolv med en port i. Porten är helt odekorerad förutom texten:

13 01 07 09 14 19 19 01 14 14 01 14 01 13 14 08 28 18 02 12 09 22 01 04 09 14 14 25 03 11 05 07

Lösningen är enkel, varje bokstav har bytts ut mot sin numrering i alfabetet, A är 01, B är 02, etc. Texten lyder *Magins sanna namn skall här bliva din nyckel*. Ett lätt (DC 10) arcana-slag ger informationen att ”väven” är det namn som brukar användas för magin. Dock måste spelarna svara med samma kodspråk, alltså *22 28 22 05 14.* Siffrorna går att trycka in, och trycker spelarna in siffrorna i rätt ordning öppnas dörren.

5. **Valvet, insidan:** En trappa leder ner från dörren in i valvet, det är ett cirkulärt rum, väggarna är täckta av bokhyllor. En piedestal med ett svärd står i mitten av rummet, och flera kistor av kristall står längs med väggarna. Innan splearna hinner undersöka några av rikedomarna, så hörs en röst:

   Inkräktare! Vad vill ni här?

   Rösten tillhör en man som befinner sig i rummet, han är i övre medelåldern och är klädd i en azurblå rock. Frågar någon så säger han att han Melthias, den siste av vattenmagikerna och att det är hans plikt att skydda valvet från ”okunniga händer”. Melthias är dessvärre sinnessjuk, han har använt magi för att förlänga sin ålder men kan inte gå utanför valvet. Han är övertygad om att samtliga av karaktärerna är ovärdiga vattenmagikernas hemligheter och att övertala honom blir svårt. För att lyckas behöver karaktärerna lyckas med 8 skillslag innan de misslyckas med fyra. Användbara skills är diplomacy (övertala Melthias att spelarna inte kommer att missbruka valvets hemligheter), bluff (hitta på en godtagbar anledning till varför de är pålitliga) och insight (sätta sig in i Melthias situation och anpassa sina förhandlingsmetoder efter det). Lyckas spelarna så låter Melthias dem ta vad de behöve roch undersöka biblioteket. Misslyckas de så frammanar han två mud lashers och går till anfall. Melthias stats står i appendixet.
   Skatterna i rummet består dels i svärdet. Svärdet är ett longsvärd (eller lämpligt svärd beroende på vad spelarna använder), fästet är format som skummande vågor och en stor amethyst tjänar som svärdsknapp. Namnet ”Aquila” är inkarvat i alviska runor på klingan. Aquila fungerar som ett *magic weapon +2*, men har potential att bli mer än så, vilket nämns i texterna. Förutom svärdet så finns det i kistorna ett *darkleaf leather armor* och en *battleforged plate mail*. Det är dock biblioteket som är den verkliga skatten, den innehåller varenda ritual upp till nivå fem. Om någon av karaktärerna är tränad att använda ritualer så kan han spendera åtta timmar per ritual för att lära sig. Letar spelarna igenom biblioteket

efter informaton om de odöda, demonerna och dimman så får de tag på en del intressant information. En tjock bok skriven av vattenmagikernas ärkemagiker beskriver detalj vem det är som ligger bakom: Kezal'than. Efteråt står följande passage:

Cirkeln lämnade, vad vi vet, en metod att förvisa Kezal'than ur vår dimension. Detta skulle dock kunna innebära att han fri från förseglingen skulle kunna ta sig ut. Vi har dock upptäckt en alternativ metod, magikällorna vid förseglingen kan dirigeras om till ett kärl för att ge det potential att förinta Kezal'than men då msåte han först släppas fri. Aquila skapades för detta ändamål, vi ska vända våra blickar till att hitta en lämplig bärare så att detta kan lösas.

Boken innehåller två ritualer, båda på nivå 1. Den första synkroniserar magikern med förseglingen så at than vet var Kezal'than finns, den andra kan användas vid magikällorna för att leda in deras kraft in i *Aquila* och stärka svärdet mot Kezal'than.

Akt IV – Avslut

Efter att ha fått informationen de var intresserade av så har spelarna en färdig ritual för att ta reda på vad Kezal'than finns. Ögonblicket de faktiskt använder den så gör lichen ett motanfall för att försöka stoppa karaktärerna. Han frammanar Mordeith (se appendix), en av de mest kraftfulla spetres han har till sit förfogande samt två vanliga spectres (MM, p.244). Ritualen tar tio rundor att kasta och personen som kastar den kan inte göra någonting annat. Blir karaktären slagen medvetslös så avbryts ritualen och måste startas om. I så fall skickar Kezal'than fler vålnader att döda spelarna, är Mordeith besegrad så använder han fyra vanliga specters istället.
I slutändan får karaktärerna reda på var Kezal'thans fängelse ligger, en stor klippa norrut. Bakom en illusion av en bergvägg.

Fängelset ligger ungefär fem dagar norr om Cragmoon och spelarna kommer fram till ett stort svart berg. Dimman blir allt tätare ju närmare de kommer och vid ankomsten så kan de nätt och jämt se några fot framför sig. Karaktären som kastat ritualen vet att den södra delen av berget bara är en illusion, klppväggen går att gå igenom. Som rök upplöser sig den till synes kompakta klippväggen när spelarna går in i den och de ser ingången till Kezal'thans fängelse, ett par enorma metallportar i berget, flankerade av en lika enorm stenstaty på varje sida. Statyerna är avbildningar av döden, kåpklädda figurer beväpnade med varsin lie. Dörren är opyntad förutom en enkel inskription:

Låt skuggan förbli instängd, låt döden kedjas av livet bojor, låt kronan förbli tappad och bortglömd

Någon synlig mekanism för att öppna portarna syns inte och inte ens den starkaste av karaktärerna kan rubba ett par tio meter höga metalldörrar. Lösnngen är enkel, statyerna är kosntruerade för att öppna porten. Närmare undersökning (perception DC 20) visar att varje port har en väl dold metallring och varje staty har en likadan metallring i sin vänsterhand. Om ringarna kan hakas ihop, genom ett rep, kedja eller liknande, så får statyn liv. Handen med metallringen dras bakåt och med ett gnisslande ljud dras metallportarna upp. Att kunna fästa repet i ringarna är en annan sak. Portens metallring är lättillgänglig, men spelarna måste använda andra metoder för att fästa statyns metallring. En förhållandevis simpel magi, *mage hand*, är fullt tillräcklig för det här. Men kommer inte spelarna på det så kommer de att klättra (DC 20), falla (mellan 1d10 och 3d10 skada) och kanske lyckas till slut. Förr eller senare kommer de dock in i Kezal'thans fängelse. Berget är inte upplyst, så karaktärerna måste antingen ha förmågan att se i mörker eller andra ljuskällor. Det kan tilläggas att det bara finns en strid i komplexet: Kexal'than. Resten är fyllt med gåtor, fällor och liknande.

1. **Entré:**
   Rummet är osmyckat förutom en staty av en man i rock med en stav höjd i luften. På statyns sockel står det *Azinarius, ärkemagiker av Skymningsorden, må de dödas offer täna som lås för ondskan var skugga hotar oss alla*.
   Förutom detta är rummet tomt.
2. **Fälla – falsk dörr (500 xp):**
   En tjock ståldörr ligger i slutet på korridoren, när spelarna kommer närmare, låt dem slå perception (DC 15) för att höra stridsljud från andra sidan (klangen av stål, krigsrop, etc.). Första personen som nuddar dörren får en elektrisk stör (+13 vs. Fortitude, 2d10+6 skada). Ett lyckat DC 20 perception-slag kan upptäcka att dörren är en fälla. Med DC 20 thievery kan man desarmera den. Dörren är dock fejk, det finns inget bakom den.
3. **Magiska källor:**
   Det finns tre magiska källor i fängelset, varje källa är en brunn med en klar azurblå vätska. Källorna har stark koppling till magi, så stark att alla attacker med nyckelordet ”arcane” får +5 på attack och skada så länge spelarna är i rummet. Källorna kan användas med *Aquila* för att stärka svärdet mot Kezal’than. Ritualen kan genomföras genom att sänka Aquilas klinga i vattnet, hela processen tar ungefär tio rundor. Efter det, dock, så reagerar Kezal’than och försöker slå till mot karaktärerna. Han kan inte frammana fiender, men han kan med viss ansträngning skicka ut sitt sinne. Använd statsen för en lich vestige med -10 på sina defenses (MM, p.176). De tkan tyckas mycket med en fiende på nivå 26, men kom ihåg att det bara är en minion, den går ner på en träff och borde vara hanterbar för spelarna. Justera xp:n til 1.500 för att reflektera detta.
4. **Fälla – skattkista (300 xp):**
   En ensam svart kista står på toppen av en upphöjning i mitten av rummet. Detta är naturligtvis en fälla, men det är inte kistan som är fällan utan golvet. Om spelarna specifikt undersöker *kistan* efter fällor så går det rätt in i den riktiga fällan. När någon kommer fram till kistan aktiveras fällan, alla inom tre rutor drabbas när en pelare av eld plötsligt skjuter ut från golvet (4d6+4 skada, +10 reflex). Kistan är faktiskt inte falsk utan innehåller 720 guldmynt.
5. **De tre statyernas prov:**
   Rummet innehåller tre statyer längs med ena långsidan, en man klädd i pansar med en sköld på ena armen och ett svärd i den andra, en alvisk kvinna med en båga höjd mot skyn och en man klädd i mantel med kåpa, en kniv i vardera handen. Ge spelarna någon runda att studera statyerna inna de talar:
   I livet kämpade vi mot varelsen som kedjas här, säger krigaren
   I döden står vi vakt över hans grav, säger alven
   Men är ni värdiga hmm? Kan ni besegra hans ondska?, säger tjuven
   Tvenne nycklar behövs för att träda in, en av dem har vi, den andra vaktas anorstädes i detta valv, säger krigaren
   En enkel fråga med ett svårt svar: Varför kämpar ni?, frågar alven.

   Här är det tänkt att låta spelarna förklara varför de vill besegra Kezal’than. Statyerna kommer att försöka motbevisa dem oavsett vad de säger. Om någon, exempelvis, säger att han gör

det för att skydda de oskyldiga i Cragmoon så frågar tjuven om de tinte vore lättare om de ”oskyldiga” packade och gav sig söderut istället? Så mycket lättare. För någon upp pengar så hävdar krigaren att Kezal’than säkert kan matcha Blakes pris och överträffa det. Kort sagt dissekerar de ner spelarnas anledningar så långt det går. Om någon lyckas argumentera väl och hålla fast vid sin övertygelse säger statyerna.

Styrkaoch mod är gott och väl, men det är övertygelsen bakom svärdet som räknas. Kom ihåg vad du har sagt när du står framför Kezal’than.

Alven sträcker fram handen och ger spelarna en guldnyckel, sedan är de tysta.

6. **Fälla –korridor (200 xp):**
   När någon kommer till mitten av korridoren aktiveras de virvlande klingorna, fungerar precis som fällan med samma namn (DMG, p.89).
7. **Rustkammare**
   Rustkammaren är inte en fälla utan innehåller användbar utrustning för spelarna. Den har ett vapenställ med ett *Flaming +1*-vapen (välj ett passande beroende på vad karaktärerna använder) och en *Black Iron Scalemail*.
8. **Rubinenss gåta**
   En stor rubin svävar i mitten av rummet ovanför ett glasgolv. När någon kommer in hör de:

   Välkomna, modiga äventyrare! Hör min gåta, den som kan svara korrekt kan ta mig:
   Voiceless it cries, wingless it flutters, toothless bites, mouthless mutters

   Svaret är naturligtvis ”vinden”, när någon svarar rätt hoppar rubinen över till personen. Den är inte magisk längre, men värd 500 guldmynt.
9. **Nyckeln (1000 xp):**
   En stor guldnyckel ligger på en piedestal i rummet. Det är, naturligtvis, en fälla. Den första personen som tar upp nyckeln blir dominerad (+15 vs. Will, save ends, dazed när han lyckas bli fri, save ends), under nyckelns effekt så anfaller karaktären sina kamrater, den här effekten går över till nästa person som tar nyckeln eller om karaktären av någon anledning skulle släppa nyckeln och ta upp den.
10. **Magikerns grav:**
    En sarkofag visandes en man i rock liggandes på rygg är det här rummet enda ornament. Om någon försöker öppna sarkofagen hörs en röst:

    Stop!, en spöklik figur mycket lik bilden på sarkofagen framträder
    Ni vill ha mina ägodelar? Jag har ingen nytta av dem, mem man bör inte få något för ingenting. Jag har ett förslag, låt oss leka en gåtlek. Jag ställer en gåta, svarar ni rätt så får ni ställa en, sedan får jag ställa en, och så vidare. Vinner ni får ni innehållet i min sarkofag, vinner jag så får ni inte mina ägodelar. Ni kommer annars finna locket...svårt att rubba. Vad säger ni?

    Accepterar de så är det upp till spelledaren och spelarna att spela ut det, dvs. bolla gåtor mellan varandra. Vinner spelarna så hittar de en *+2 sunleaf robe* och en *symbol of battle* i kistan.

11. **Fängelset:**

Dörren till fängelset är en stor port i brons. En stor kåpklädd figur dekorerar porten med texten:

Här vilar Kezal'than, förgörare av själar, tyrann över Skymningstornet, furste av det fördolda. Må hans vila vara i evighet.

Två nyckelhål är placerade i dörren, har spelarna nycklarna så kan de öppna. Dörrarna glider ljudlöst upp. Inuti rummet väntar en fantastisk syn. En stor sarkofag i svart sten vilar i mitten, fasthållen i luften av sex tunga kedjor, varje kedja slutar i en kåpklädd staty längs med väggen. En reva i verkligheten finns under sarkofagen, genom revan kan man se ett oändligt kaos av färger och former, jord, luft, eld och vatten sammanblandade i en oändlig virvelstorm. Med ett DC 15 Arcana-slag kan spelarna inse att det är en portal till elemental chaos, ett annat plan. Omedelbart när de kommer in så framträder en spöklik gestalt i rummet, gestalten visar en magiker klädd i en nattsvart rock, en krona på huvudet. Kezal'than.

Sänk era vapen, äventyrare. Vi skall språkas vid, ni och jag.
Förutsatt att spelarna inte anfaller så fortsätter han
Ni har varit en konstant nagel i ögat på mig sedan ni kom till denna skog. Ni tycks göra det utifrån något galet ideal att ni skulle "tjäna" människorna här. Varför? Vad har de gjort för att förtjäna er hjälp?

Kezal'than vill vända över karaktärerna på hans sida, det är mycket lättare än att slåss mot dem. Han är fult beredd att överträffa Blakes bud om de istället tjänar honom. Han är beredd att erbjuda dem Skymningsskogen, när den väl har blivit erövrad. Vad är en skog? Han kan alltid erövra fler territorier. Kezal'than är cyniker och tror inte på gott och ont, han ifrågasätte rmotiven hos karaktärernas arbetsgivare, allt för att vända över dem på hans sida. Han är nöjd om bara en eller två av karaktärerna byter sida, i så fall beordrar han dem att döda sina forna kompanjoner. Karaktärerna kan i det här läget antingen gå med Kezal'than och därmed avsluta äventyret eller stå fast och kämpa mot honom.
Det finns flera sätt att göra det här på. Kedjorna kan anfallas (AC 15 och 30 hp styck) och om alla sex splittras så faller sarkofagen med Kezal'thans kropp ned i Elemental Chaos. Förseglingen är dock bruten och givet några decennier så kommer lichen att ha brutit sig ut ur kistan och återställt sin forna styrka. Under tiden som karaktärerna anfaller kedjorna så kommer Kezall'thans sinne att anfalla. Besegrar de det så manifesterar han det igen inom 1t4 rundor.

Alternativt kan spelarna använda *Aquila*. Har svärdet laddats upp så fungerar det som en *+6 holy avenger* mot Kezal'than som enbart gör radiant damage. Den ger dessutom bäraren resistance 20 mot necrotic och fungerar som en magikälla (+5 på attack och skada med attacker som har nyckelordet "arcane") för spelarna. Bäraren kan slå sönde rlåset på sarkofagen varav Kezal'than stiger ut och anfaller spelarna öga mot öga (använd stats för en lich, MM p. 176). Vinner de så är Kezal'than besegrad, men kanske till priset av några av karaktärernas liv.

Epilog

En hel del konsekvenser inträffar av upplösningen i fängelset. Om spelarna går med Kezal'than beordrar han dem att släppa honom fri. Inom ett par dagar återfår han sin fulla styrka och släpper lös sin makt över Skymningsskogen. Arméer av odöda och demoner marscherar över landet och Cragmoon läggs snart i ruiner. Lichen håller sitt löfte, han ger spelarna de belöningar de förhandlade sig till och erbjuder dem positioner som hans löjtnanter, sådana resursfulla personer skulle kunna ha en framtid i det Imperium Kezal'than tänker skapa. Haven har snart ett tvåfrontskrig framför sig, med Kezal'than i norr och skuggarméerna i norr. Hur ett sådant krig slutar är upp till framtiden att utlysa.

Förvisar spelarna Kezal'than så är hotet röjt ur vägen, tills vidare. Men spelarna vet att han kan komma tillbaka, och då lär de bli hans första mål. Om Kezal'than däremot besegras så har spelarna anledning till glädje, de har kämpat mot en av regionens mest ökända magiker och triumferat. Kezal'thans dimma och tjänare försvinner lika plötsligt som de kom och i Cragmoon firar man när man hör om karaktärernas triumf. En stor fest som kommer att vara in en vecka påbörjas och karaktärerna är hedersgäster. De kommer under veckan att många gånger få återberätta sin strid, troligtvis i förskönande termer. Jonathan Blake själv dyker upp under festens tredje dag och gratulerar karaktärerna för deras insatser och ger dem deras belöning. Det finns en ljus framtid för dem om de skulle vilja tjäna Haven i framtiden, påpekar han, men han tänker inte påtvinga dem något. Spelarna är fria att träda i Havens tjänst om de önskar, eller ta sin belöning och gå om de hellre vill det. Berättelserna om deras strid kommer att leva vidare, dock.

Appendix

Viktiga personer

Jonathan Blake

Jonathan Blake är en levande legend i Faerun, en paladin som blev furste, som blev kung, som blev gud. Blake skapade Haven, ledde det genom kaoset och smidde det till en av de mest stabila staterna i Faerun. Han är utvald av Torm och har blivit en lägre gud, åldern påverkar honom inte och han vet att när han väl dör så kommer han att träda i sin guds tjänst. Blake är hedervärd och artig i alla sina affärer, han var en gång äventyrare och sätter ibland stor tillit till nutida kollegor. Blakes lugna och vänliga natur till trots så är han en cyklon av död i strid. Hans två klingor väver en symfoni av helig bestraffning för hans fiender och när svärden väl är tillbaka i sina skidor finns ingen fiende kvar levande. Spelarna kommer inte att slåss mot Blake, han är fllt kapabel att utrota allt motstånd.

Lindain quil'tholos

Ursprungligen från High Forest i väst, Lindain kom till haven med en grupp likasinnade alviska jägare i jakt efter en demon. Efter att ha spårat demonen till skymningsskogen lyckades Lindain och hans grupp framgångsrikt rena skogen på all demonisk influens. Blake var imponerad, så imponerad att han erbjöd Lindain en positions som guvernör. Lindain, trött på vandringar, accepterade. Alven är något mer militant än Blake men oftast mer försiktig än dumdristig. Han är inte den bäste politikern i Haven, men ingen kan Skymningsskogen och dess invånare som han.

Kezal'than – förgörare av själar

Det uråldrige lichen vid namn Kezal'than var mäktig under sin storhetstid, så mäktig att han itne kunde förgöras utan bara spärras in. Det ryktas att han föddes tusentals år tidigare, i magikerimperiet Netheril och att hans magier drar kraft från själar, inte väven. Kezal'than är djupt intelligent, men också en av de ondaste varelserna i Faerun.

Stats för monster

Zombie Throng
Huge natural animate (swarm, undead)
Level 9 Brute XP 400

Initiative +2 **Senses** Perception +8; darkvision
Swarm Attack aura 1; the zombie throng makes a mob of crushing blows attack as a free action against any enemy that starts its turn within the aura. While the zombie throng is bloodied, it makes a zombie grab attack instead.
HP 121; **Bloodied** 60
AC 21; **Fortitude** 24, **Reflex** 18, **Will** 20
Immune disease, poison, fear; **Resist** 10 necrotic; takes half damage from melee and ranged attacks; **Vulnerable** 5 radiant, 10 against close and area attacks, 20 against critical hits
Speed 4

Mob of Crushing Blows (standard, at-will)

+12 vs AC; 2d8+5 damage.

Zombie Grab (standard, at-will)

+10 vs Fortitude; the target is grabbed. Attempts to escape the zombie throng's grab take a -5 penalty.

Zombie Mess Grab (standard, recharge 6)

Close burst 1; targets enemies; +10 vs Fortitude; the target is grabbed. Attempts to escape the zombie throng's grab take a -5 penalty.

Alignment Unaligned **Languages** -
Str 18 (+8) **Dex** 6 (+2) **Wis** 8 (+3)
Con 21 (+9) **Int** 1 (-1) **Cha** 3 (0)

Melthias
Medium elemental humanoid (water)
Level 8 Controller XP 350

Initiative +7 **Senses** Perception +5
HP 91; **Bloodied** 45
AC 22; **Fortitude** 21, **Reflex** 20, **Will** 20
Saving Throws +2 against ongoing damage
Speed 6, swim 8

Scimitar (standard, at-will) **Weapon**

+13 vs AC; 2d8+4 damage (crit 1d8+20).

Wave Bolt (standard, at-will)

Ranged 5; +13 vs AC; 2d6+4 damage, and the genasi hydrmancer slides the target 3 squares.

Drowning Touch (standard, recharges when the target saves against this attack's ongoing damage or when it drops to 0 hit points or fewer)

+12 vs Fortitude; the target is dazed and takes ongoing 10 damage (save ends both).

Whirling Vortex (standard, recharge)

Close burst 2; targets enemies; +12 vs Reflex; 2d8+6 damage, and the genasi hydromancer slides the target 3 squares.

Liquid Body (immediate interrupt, when hit by an enemy's attack; recharges when first bloodied)

The genasi hydromancer takes half damage from the triggering attack.

Swift Current (move; encounter)

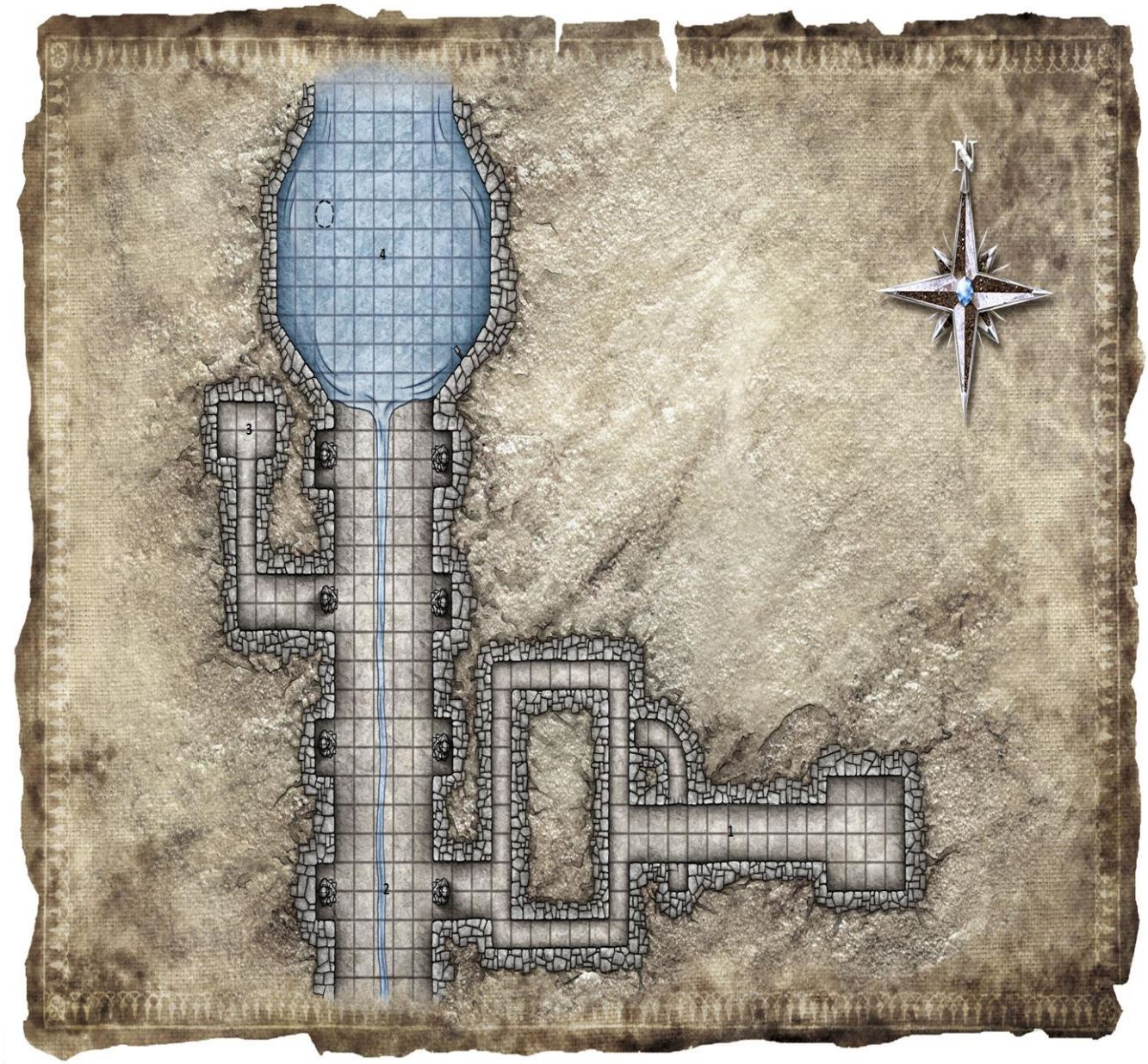
The genasi hydromancer shifts 6 squares. During its movement, the hydromancer can move through enemy-ocupied spaces, move across liquid, and ignore difficult terrain and hazardous terrain effects.

Alignment Unaligned **Languages** Common, Primordial
Skills Acrobatics +12, Arcana +10, Stealth +12
Str 14 (+6) **Dex** 16 (+7) **Wis** 13 (+5)
Con 19 (+8) **Int** 13 (+5) **Cha** 17 (+7)

Equipment: robes, scimitar.

Kartor:

Magikernas valv:



Kezal'thans fängelse: