

## ALLMÄN INFORMATION

Äventyret handlar om att rollpersonerna undersöker en nyupptäckt labyrinth på en ö som för omkring tjugo år sedan bosattes av människor. De har rest i ungefär två timmar från staden Blekhamn. Om de återvänder dit kan de också köpa mer utrustning och rent utav hyra bärare (de börjar dock spelet utan pengar). Många misstänker att labyrinthen har en väg in till den mystiska byggnad som finns i mitten av ön, vad som ser ut som ett gammalt tempel utan några synliga dörrar eller fönster.

I grottan finns det två fraktioner man måste förhålla sig till. Den ena är *kobolderna*, det vill säga små hundlika reptilvarelser. Dessa bodde tidigare på våning -1, men har nyligen drivits upp till våning 0. Detta beror på *svartalverna*, en liten grupp ondskefulla äventyrare från underjorden, som begivit sig uppåt för att förbereda en invasion.

## VÅNING 0

### 1. Entré

Rummet är dekorerat med fresker som föreställer en vildmarksscenen, med tre antiloper, tre zebror och tre gaseller som hotas av en leopard och ett lejon. Leopardmålningen döljer en lönn dörr. Lejonet är förtrollat: den som undersöker det väcker det till liv.  
**Lejon:** HD 5 (20 hp); 2 klor (1d4) +5, 1 bett (1d8) +5; AC 16; Förflyttning dubbelt mot människa; Stridsmoral 9.

### 2. Brunnen

Detta rum innehåller en stor brunn, vilken leder ned till våning -1 fyra meter längre ned. En bastant stång ovanför brunnen gör det möjligt att fästa ett rep.

### 3. Halvmålade rummet

Rummet har fresker som påminner om dem i det tidigare rummet, men är enbart halvfärdiga. De delar av väggen som ännu inte är målade är täckta med skissade linjer som tycks antyda ett fältslag. Det finns åtta färgburkar med intorkade pigment i (värda 20 silvermynt per burk).

### 4. Kontrollrum

Rummet innehåller en spak på väggen. Om man drar i spaken avaktiveras giftfällorna vid dörrarna i rum 9 och 13.

### 5. Strid för sanningen

Rummet är utsmyckat med fyra försilvrade skelett i antika rustningar, beväpnade med kroksablar och sköldar, även dessa försilvrade (värde motsvarar tio gånger normala vapen). När någon träder in i rummet kommer en okroppslig röst intonera "Är du redo att strida för sanningen?". Om någon svarar jakande kommer skeletten

att komma till liv och angripa personerna. När ett skelett förstörs kommer rösten att uttala en av följande sanningar: "Ett hjärta av guld döljs i den uslaste av kroppar."

"Allt är inte silver som glimmar."

"I leopardens buk finns ett djupt hål."

"Den som vill upp måste först ned."

Om någon svarar nekande på frågan kommer rösten att säga "Lär dig då att sätta värde på den!". Personen får ett räddningsslag mot magi för att inte drabbas av en förbannelse som gör hen fullständigt oförmögen att säga eller skriva något som är sant. Skeletten väcks dock inte till liv.

**Skelett:** 1 HD (5 hp); Sabel (1d8) +1; AC 16; Förflyttning som människa; Stridsmoral 12.

## 6. Skelettverkstad

Rummet innehåller en brits på vilket det ligger ett skelett, delvis sammanfogat med hjälp av silvertrådar (värde 25 sp), samt en massa bråte bestående av gamla verktyg. En skriftrulle med *animate dead* går att hitta om man letar igenom bråtet.

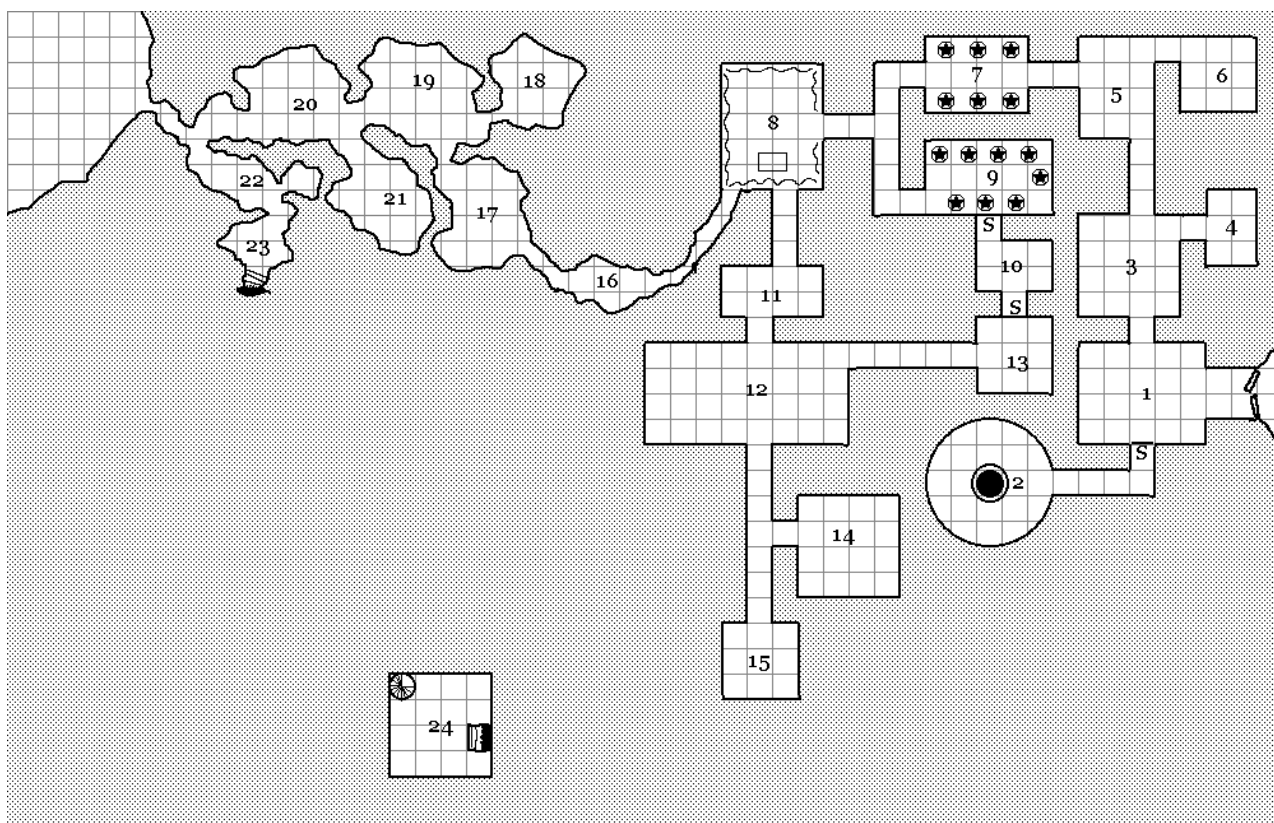
## 7. Statyrum

Rummet innehåller sex stenstatyer i form av ståtliga krigare. Det är omöjligt att transportera dem utan någon form av vagn eller liknande, men de är värda 800 silvermynt stycket. Trots att de ser aggressiva och farliga ut kommer de inte att vakna till liv och anfalla.

## 8. Templet

Detta rum är kantat av malätta och mögiga draperier i svart och lila, och i dess borte ända finns ett svart stenaltare. Den som offrar sitt eget eller någon annans blod här har en chans att bli välsignad av de mörka gudarna som dyrkades här: slå 1T20, och om resultat blir lika med eller under det antal hit points som offrades så kommer den som genomför offret att få +1 på alla slag i ett dygn.

Bakom draperierna i rummet sydvästra hörn finns en öppning i väggen, där kobolderna har börjat hacka sig in i denna del av labyrinthen. Det finns också en gång vidare in i labyrinthen.



## 9. Järnstatyerna

Ett rum dekorerat med åtta järnstatyer (från övre vänstra hörnet): en krigare, en dansare, en hantverkare, en präst, en tjänare, en flöjtspelare, en spetälske och en trumslagare. Varje staty kräver två personer för att bäras (de är ihåliga till skillnad från statyerna i rum 7) och är värd 300 silvermynt om den säljs som den är. Om man undersöker statyn av den spetälske efter att man har lyft upp den har en öppning under fötterna. Dess bröstkavitet innehåller ett utsökt skulpterat guldhjärta, vilket är värt 2000 silvermynt (om man säljer statyn utan att upptäcka det är det så klart något man bara ger bort!). Tyvärr bor det också en mycket giftig spindel där. Om man sträcker sig in efter hjärtat utan att vidta försiktighetsåtgärder kommer spindeln att bita en, vilket innebär att man måste slå ett räddningsslag mot gift för att inte dö knall och fall. Detta förstör lite den morallektion som statyn var tänkt som.

Bakom statyn av den spetälske finns en lönn dörr. Den är inte låst, men har ett munstycke för giftgas som kommer att utlösas om den öppnas utan att detta har blockerats (munstycket går att se om man explicit undersöker dörren). Alla inom två rutor från dörren måste slå ett räddningsslag mot gift eller dö. Giftfällan avaktiveras om man har dragit i spaken i rum 4.

## 10. Den hemliga skattkammaren

Rummet innehåller tre krukor med vardera 400 guldmynt (det vill säga 4000 silvermynt). Varje kruka räknas som ett oversized item att bära. Här hänger också en ringbrynja med abstrakta mönster av förgyllda och försilvrade ringar. Den är värd 3000 silvermynt, men skyddar inte bättre än en vanlig ringbrynja.

## 11. Tempelförmaket

Här finns ett enkelt träbord på vilket det står en silverkalk (100 silvermynt) och en vågig offerdolk (50 silvermynt).

## 12. Banketthallen

Rummet upptas av ett stort bord i svart trä. Runt det sitter det nio skelett på stolar. Samtliga är iförda svarta och lila kåpor och har var sin silverbägare framför sig (70 silvermynt styck). Om någon försöker stjäla bägarna kommer skeletten att vakna till liv och försöka hugga ihjäl dem (slå för överraskning när detta händer). Om någon demonterar eller binder fast skeletten innan de försöker ta bägarna kommer de att vanmäktigt kämpa mot. Skelettet som satt vid bordets huvudända har en nyckelknippa med tre nycklar, vilka går till dörrarna i rum 11 på våning -1. **Skelett:** 1 HD (6 hp); Dolk (1d4) +1; AC 12; Förflyttning som människa; Stridsmoral 12.

## 13. Falsa skattkammaren

Rummet innehåller en kista med 1000 guldmynt. Dessa är egentligen falska, förbannade blymynt med en illusion över sig. Om någon bär dem med sig, slå 1T100 varje spelvarv (tio minuter). Så många procent av personens guld förvandlas till bly. Avslöja inte detta förrän personen ser efter.

Bakom kistan finns en lönn dörr. Den är inte låst, men har ett munstycke för giftgas som kommer att utlösas om den öppnas utan att detta har blockerats (munstycket går att se om man explicit undersöker dörren). Alla inom två rutor

från dörren måste slå ett räddningsslag mot gift eller dö. Giffällan avaktiveras om man har dragit i spaken i rum 4.

## 14. Golvvarelsen

Rummets golv har silvermynt utspridda över sig. Om någon försöker titta närmare på dem utan att gå in i rummet så märks de att inte ser riktigt normala ut: glansen på dem är fel. Detta beror på att de egentligen är sugkopporna hos en golvvarelse, ett perfekt kamouflerat monster som täcker hela rummets golv. Om någon går in kommer den att vänta en runda (i hopp om att flera ska kliva in) och sedan dra ihop sig och försöka sluka dem. En person som blivit slukad av golvvarelsen när den är ihopdragen kan inte agera (med undantag för om den kan göra något som inte kräver rörelser eller ljud), och kommer att dö inom sex rundor om inte golvvarelsen dödas. Golvvarelsens tentakelattacker riktas mot folk utanför den.

**Golvmonster:** HD 8 (40 hp); 4 tentakler (1d4) +8; AC 16; Förflyttning 0; Stridsmoral 10.

## 15. Tärning med döden

Rummet innehåller ett litet bord med två enkla trästolar. På den ena stolen sitter ett till synes uråldrigt skelett. När rollpersonerna träder in kommer skelettet att vända sig mot dem och göra en lockande rörelse med ena handens finger, samtidigt som det med den andra gestikulerar mot tre tärningar på bordet. Tärningarna har inte siffror på sig, utan olika symboler (den som tar upp dem eller tittar på dem ser att symbolerna är en dödskalle, ett hjärta, en sol, en måne, en blomma, och ett svärd). Om någon sätter sig på den lediga stolen kommer skelettet att ta upp tärningarna och kasta dem. Även om personen försöker hindra detta kommer tärningarna att falla, och effekten av dem att inträffa.

### Tärningarnas effekter

Beroende på utfallet kommer olika saker att ske. Som spelledare kan du slå 3T6 och tolka utfallet nedan. Tärningarnas siffror motsvarar följande symboler:

- 1 – dödskalle
- 2 – måne
- 3 – svärd
- 4 – blomma
- 5 – sol
- 6 – hjärta

1/1/1: Personens kött och hud ruttnar bort på några sekunder, och kvar sitter enbart ett skelett. All eventuell utrustning faller ned omkring dem. Samtidigt löses det tidigare skelettet upp i damm. Personens själ är nu fjättrad vid spelbordet fram tills någon annan slår tre dödsfall.

1/1/2: Personens liv kopplas till månens fas. Hen har enbart fullständiga hit points under fullmåne. Mellan halvmåne och fullmåne har hen 50% av sina maximala hit points, mellan halvmåne och nedan har hen 25% av sina maximala hit points, och under nedan ligger hen i dvala. Slå 1T6 för att avgöra månens fas under spelet: 1, nedan; 2, växande mot halvmåne; 3, växande mot fullmåne; 4,

fullmåne; 5, avtagande mot halvmåne; 6, avtagande mot nedan.

1/1/3: Personen blir allergisk mot järn och stål, och kan inte längre vidröra dessa metaller eller bära rustningar gjorda av dem.

1/1/4: Personen blir en fiende till allt levande. CHA sjunker till 3, och alla djur är automatiskt fiendliga.

1/1/5: Personens skelett förvandlas till guld. Förflyttning sänks till hälften, och STR och DEX sänks till 3, då personen är alldeles för tung för att kunna bära upp sin kropp. Personen får dock 10 extra hit points, på grund av sitt bastanta skelett. Skulle hen dö är skelettet värt 10 000 silvermynt och räknas som två oversized items.

1/1/6: Personen blir odöd. Hen behöver inte längre äta, dricka eller sova, och påverkas inte av gift, sjukdomar och annat som kräver ämnesomsättning. Hen får förmågan att suga livet ur varelser genom beröring (kräver en lyckad attack, minskar målets level med 1, save vs. Magic för att undvika), och måste äta minst en level per dag för att inte gå under. Hen tar 1T6 skada per runda i solljus.

1/2/3: Personen blir överkänslig mot silver. All hudkontakt med silver gör 1 poäng skada per runda, och silvervapen gör +1T6 skada.

1/2/4: Personen förvandlas till en varg. Vargar kan inte tala eller använda vapen, men personen bibehåller alla övriga egenskaper, även om besvärjelser som kräver att man kan tala inte kan användas. Personens förflyttning ökar med 50%, och hen får också en bettattack som gör 1T8 i skada.

1/2/5: Personen blir paniskt rädd för himlen. Under öppna himlar får hen -2 på alla slag.

1/2/6: Personen förnyas likt månen. Personen väljer två grundegenskaper som får slås om. Personens nya kön och utseende bestäms också slumpmässigt.

1/3/3: Nästa attack mot personen kommer automatiskt att träffa och göra maximal skada.1/3/4: En slumpmässigt utvald kroppsdel förvandlas till en grotesk törnegren, enbart lindrigt rörlig. Om detta drabbar ett ben sänks förflyttningen till hälften. Om detta drabbar en arm blir armen oanvändbar för allt som kräver att den kan greppa något, men kan användas som vapen för 1T6 i skada.

1/3/5: Personens kroppstemperatur stiger, och hen sätter nu okontrollerat eld på saker i sin närhet. Papper, siden och liknande eldfångda material fattar eld direkt, medan sådant som läder tar 1T6+1 rundor innan det brinner upp. Personen tar dock ingen skada av sådana eldar som hen själv orsakat, men får däremot problem att ha på sig kläder och rustning (vilken vanligen hålls uppe av läderremmar).

1/3/6: Nästa gång personen träffar någon i ett anfall får hen ett val: ange hur mycket extra skada du vill ge fienden, men du tar själv lika mycket.

1/4/4: Personen blir allergisk mot växande saker. I alla rum där det finns växter eller svampar kommer hen att börja nysa ljudligt, vilket kan tillkalla uppmärksamhet.1/4/5: Personen drabbas av en Midasförbannelse. Allt hen rör vid blir till guld, vilket börjar med samtliga kläder som vidrör kroppen. Detta är en logistisk utmaning. Om personen dör förvandlas allt guld tillbaka.

1/4/6: Golvet öppnar sig och personen faller ned en våning, tar 1T6 skada och hamnar i rum 14 på våning -1.

Hålet återförslutes mystiskt, och stolen återställs på sin plats.

1/5/5: Personen får solens välsignelse att strida mot odöda. Alla attacker mot dem kommer från och med nu att göra dubbel skada. Om skadetärningen blir "1" upphör effekten.

1/5/6: Personen "välsignas" med immunitet mot smärta. Spelledaren kommer från och med nu att hålla koll på dess hit points och inte avslöja hur många som går förlorade eller hur många som finns kvar.

1/6/6: Personen blir immun mot gift.

2/2/2: Personen teleporteras till månen med all sin utrustning. Förvånansvärt nog går det att fortsätta leva där, och personen räknas därmed som ute ur spelet, men fortfarande vid liv.

2/2/1: Personen blir mångalen i strid. Hen får +1 på att träffa och +1 på skada, men -2 i AC och kan aldrig parera, slåss defensivt, eller retirera.

2/2/3: Personen får *Månskäran*.

2/2/4: Personen kan få vatten att välla upp ur sin mun med en hastighet av en liter per runda. Maximalt kan personen producera lika många liter som sin CON per dygn.

2/2/5: Månens inflytande överskuggar solens. Allt guld personen bär på blir till silver.

2/2/6: Personen känner en kittlande känsla i fingrarna. Hens beröring sprider nu köld, och om hen fokuserar kan hen göra 1T4 skada eller frysa vatten med sin beröring.

2/3/3: Ett av personens metalliska vapen förvandlas till silver. Det får -2 på att träffa på grund av att det blir alldeles för tungt, men kan å andra sidan skada varulvar och liknande. Om vapnet säljs är det värt tjugo gånger sitt normala pris.

2/3/4: Personen drar på sig en fiendeskap med vatten. Varje gång hen befinner sig i närheten av en vattensamling kommer den att sträcka ut en tentakel och försöka dränka personen. Vattnets HD beror på hur stor vattensamlingen är (från HD 1 för ett handfat till HD 10 för havet). Dricker hen vatten kommer det att spjärna emot och i stället försöka kräla ner i lungorna.

2/3/5: Taket öppnar sig och personen slungas upp en våning och hamnar i rum 1 på våning +1. Hålet återförslutes mystiskt.

2/3/6: Efter varje strid kan personen nu läka 1T4 hit points bara genom att dricka vatten. Detta kräver minst ett vattenskin fullt och kan enbart göras en gång, och enbart direkt efter striden.

2/4/4: Personen förvandlas till en alv. Hens klass byts till Alv med samma level som tidigare.

2/4/5: Personen grips av en mystisk, kortvarig insikt i tillvarons innersta väsen. Spelledaren får lämna över äventyret och ge personen sextio sekunder att ögna igenom det.

2/4/6: Inflytandet av månar, blommor och hjärtan gör personen till ett nyandligt blomsterbarn. Hen byter omedelbart klass till magic-user, med besvärjelserna *charm person* och *faerie fire* förberedd (om personen är level 1 flyttas hen omedelbart upp till level 2). All utrustning upplöses i tomma intet, men vad gör väl det, det är ju världsliga saker ändå. Alla djur är nu automatiskt vänligt inställda.

2/5/5: Solens inflytande överskuggar månens. Allt silver personen bär på blir till guld.

2/5/6: Personens hjärta strävar mot himlen. Så länge personen är lätt belastad eller mindre så kommer hen att sväva som en ballong. Hen kan använda händerna för att röra sig långs med taket med normal förflyttning, men kan inte springa. Om hen rör sig utomhus kommer hen att försvinna upp i luften om hen inte säkras. Effekten är permanent.

2/6/6: Personen blir immun mot köld.

3/3/3: Personen mottar *Det grymma svärdet*.

3/3/4: Ett av rollpersonens metalliska vapen förvandlas till trä. Svärd och större vapen gör nu 1T4 i skada, mindre vapen gör ingen skada värd namnet.

3/3/5: Ett av personens närstridsvapen börjar brinna med en evig låga. Vapnet gör från och med nu +1T6 i skada, men elden skonar inte andra material. Svärdsskidor av trä eller läder kommer att brinna upp, skidor av metall kommer att bli för heta för att vidröra. Så länge personen använder vapnet kommer hen inte att påverkas personligen, men kläder och liknande kommer antagligen att brinna upp.

3/3/6: Personen känner sig självsäker i fråga om strid. Nästa attack personen gör kommer automatiskt att träffa fienden rätt i hjärtat. Om fienden är en levande varelse med ett hjärta (det vill säga inte odöda, slemmonster och liknande) kommer detta innebära en dödande träff. I annat fall är det bara en automatiskt träff med normal skada.

3/4/4: Personens hud förvandlas till bark, vilket ger +2 AC och -4 CHA.

3/4/5: Personen mottar *Den renande lågan*.

3/4/6: Nästa gång personen dödar en levande varelse med ett hjärta kommer hen att gripas av en våldsam lust att äta upp hjärtat. Om så sker kommer hen att öka en level.

3/5/5: Personen mottar en liten solformad spegel. Denna kan användas för att skjuta strålar av solenergi som gör 1T4 i skada (dubbelt mot odöda) och som träffar ofelbart. Om man slår 1 på skadetärningen betyder det att spegeln spricker och inte kan användas mer.

3/5/6: Personen välsignas med styrka och skicklighet. Hens attackbonus ökar permanent med +1, och hen får också +1T6 DEX (max 18).

3/6/6: Personen blir immun mot eggvapen (men tar fortfarande halv skada av dem på grund av kraften i slaget).

4/4/4: Personen mottar *Skogsgudens ollon*.

4/4/5: Personen blir fotosyntetisk. Hens hud blir blekt grön, och hen behöver inte längre äta mat. Däremot behöver hen spendera minst en timme i solen (eller fyra timmar ute om det är mulet) per dag, och dricka dubbelt så mycket.

4/4/6: Personen blir pacifist och kan inte längre skada levande varelser (odöda går bra). Som kompensation lär sig personen trollformeln *Sanctuary* och kan kasta den en gång per dag.

4/5/5: Personen mottar ett litet bonsaiträd av guld (värde 1000 silvermynt). Om det odlas och sköts med mycket kärlek så kommer det långsamt att växa, varpå guld kan hyvlas av (värdet uppgår till omkring 3 silvermynt om dagen).

4/5/6: Personen välsignas med visdom och insikt. Hens erfarenhetspoäng ökar med tillräckligt mycket för att hen ska uppnå en ny level, och hen får också +1T6 WIS (max 18).

4/6/6: Personen blir immun mot sjukdomar och ålderdom.

5/5/5: Personen teleporterats till solen med all sin utrustning, och brinner omedelbart upp. (Alternativ: personen förvandlas till Micke Persbrandt i medeltidskläder och en äcklig peruk.)

5/5/6: Personen känner en brännande känsla i halsen. Hen får en engångsattack i form av ett fruktansvärt eldsprut som gör 3T8 i skada i en 9 meter (6 rutor) lång kon.

Varelser får slå ett räddningsslag mot andningsvapen för att kasta sig undan.

5/6/6: Personen blir immun mot eld.

6/6/6: Personen känner sig välsignad, men märker ingen omedelbar skillnad. Om hen skulle dö kommer hen omedelbart att återuppstå med fullständiga hit points och alla permanenta skador läkta. Detta sker enbart en gång, därefter är välsignelsen förverkad.

**Den renande lågan:** En liten flaska fylld med eld, vilken lyser upp lika väl som en fackla. Om man öppnar den och dricker elden kommer man att läkas från alla former av gifter och sjukdomar, men måste slå ett räddningsslag mot paralysering för att inte vrida sig i smärta i 1T6 spelvarv.

**Det grymma svärdet:** Ett enhandssvärd med skada 1T12, +2 på att träffa. Om man slår en etta kommer svärdet att anfalla och automatiskt träffa en allierad som står i närheten, eller om ingen sådan finns, en själv.

**Månskäran:** En kroksabel med skada 1T4 (vid månen i nedan), 1T6 (växande mot halvmåne/avtaganden från halvmåne), 1T8 (växande mot fullmåne/avtagande från fullmåne), 1T10 (fullmåne). Om skadan blir 8 eller högre kommer också målet att bli fullständigt förvirrat i 1T6 runder.

**Skogsgudens ollon:** Ett ekollon som om det planteras och vattnas kommer att växa med en hastighet av en meter per runda. Diametern är 15 cm per meters höjd. Tillväxten kommer inte att avstanna förrän trädet är 30 meter högt. Sten och liknande sprängs åt sidan när trädet växer.

## 16. Koboldiskt gruvarbete

Rummet innehåller fyra kobolder som med små hackor arbetar för att vidga gången. Stenen lastas i korgar på en rothe, en sorts liten underjordisk mysboxe. Kobolderna kommer att fly om de angrips och lämna rothen efter sig. Rothen är tam men skeptisk. Om man matar den med något kan den bli en följeslagare som hjälper till att bära, men den kommer självfallet att försvara sig om den blir anfallen.

**Koboldiska gruvarbetare:** ½ HD (3 hp); Hacka (1d6) +0; AC 13; Förflyttning som människa; Stridsmoral 6.

**Rothe:** 2 HD (11 hp); Stångning (1d8) +2; AC 14; Förflyttning som människa; Stridsmoral 7.

## 17. Koboldernas kök

Kobolderna har här en eldstad (ett komplicerat rörsystem leder ut röken) och en mängd mat, framför allt olika former av kött. Det går att hitta 2d6+10 ottillagade dagsransoner mat här. Det är också 50% chans att det finns 1T3 kobolder på plats som står och lagar mat.

**Kockkobold:** ½ HD (3 hp); Kniv (1d4) +0; AC 13; Förflyttning som människa; Stridsmoral 6.

## 18-20. Koboldernas sovsalar

Här bor en liten klan kobolder. De levde tidigare på våning 2, men när de öppnade vägen till underjorden tvingades de fly upp till första våningen på grund av de monster som dök upp där (skickade av svartalverna, men det vet inte kobolderna). De är sammanlagt 25 vuxna kobolder och 10 ungar, men fyra stycken arbetar med att expandera gångar och tre befinner sig vid barriken. Ibland finns det också kobolder i köket eller templet. De är paranoida och nesliga, men om man visar att man inte är fientlig kommer man att kunna förhandla med dem. De är livrädda för allt som kommer från underjorden, men vill ha tillbaka två saker de lämnade kvar när de flydde från sitt gamla hem: sina ägg och sin gudabild. De är villiga att belöna rollpersonerna med 50 silvermynt per ägg, samt 300 silvermynt och två helande drycker om de får tillbaka sin gudabild. Belöningen kommer att hämtas från templet, men kobolderna insisterar på att rollpersonerna inte ser på när de hämtar den.

Samtliga ingångar till sovsalen är minerade med snubbeltrådar som aktiverar fällor bestående av stenar i rep som svingar ned i huvudhöjd på en människa. Den som misslyckas med ett räddningsslag mot andningsvapen kommer att ta 2T6 skada när stenen slår in i dem. Kobolder, halvlängdsmän, dvärgar och andra små varelser tar inte skada, då stenen harmlöst svingas förbi deras huvuden.

**Kobolder:** ½ HD (3 hp); Litet spjut (1d4) +0; AC 13; Förflyttning som människa; Stridsmoral 6.

**Koboldbarn:** ¼ HD (1 hp); Bett (1) -1; AC 12; Förflyttning som människa; Stridsmoral 4.

## 21. Koboldernas tempel

Detta rum har ett grovt tillhugget stenaltare. Om man flyttar det (kräver minst två personer) kommer man att hitta en lucka, under vilken det finns en skatt bestående av 947 antika silvermynt och två läkande drycker som återställer 1T6+2 hit points.

## 22. Koboldernas förhall

Här har kobolderna sin väg ut till ön, där de tar sig ut om nätterna för att rigga fällor för djur. Om dagarna har de en bastant, improviserad trädörr här.

## 23. Koboldernas barrikad

När kobolderna retirerade från sitt tidigare boställe blockerade de vägen med en barrikad som de nu håller på att förstärka med sten från sina utgrävningar. Barriken bemannas ständigt av tre kobolder beväpnade med spjut. Dessutom finns två tunga armborst monterade på den, riktade ned mot trappan.

## 24. Vägen upp

Detta rum når man via rum 14 på våning -1. I rummets mitt sitter en ödleliknande demon, vilken kommer att

angripa alla som försöker ta sig upp för trappan. Undantaget är om någon har med sångstenen (se våning - 1, rum 15), då denna automatiskt kommer att söva demonen så länge den är i samma rum.

**Demonen:** HD 4 (20 hp); hopp och bett (1d10) +4; AC 16; förflyttning dubbel mänsklig; stridsmoral 10. Kan kasta *polymorph others* upp till tre gånger och kommer att använda den för att förvandla motståndare till marsvin, vilket är dess favoritmat.

## VÅNING -1

### Svartalverna: allmän information

Svartalverna är fem vedervärdiga varelser från den djupaste underjorden, vilka tagit sig hit för att förbereda en invasion av ytan. Utseendemässigt har de gråsvart hy och vitt hår, med en förkärlek för taggig och obehaglig estetik. De har också med sig två blindheim, livsfarliga grodmonster, vilka de använder som chocktrupper.

Om någon dör i svartalvernas närområde (rum 2-9) kommer de att lämna kroppen där den är, men minera den med giftspindlar. Dessa biter alla som försöker röra kroppen, vilka måste slå ett räddningsslag mot gift för att inte dö.

Svartalverna är följande.

**Calcabrina:** HD 3 (22 hp); svärd (1d8) +3; AC 16; förflyttning som människa; stridsmoral 9. Monsterskötare och den ende som kan kontrollera deras blindheim.

**Farfarello:** HD 3 (10 hp); svärd (1d8) +3/armborst (1d6) +3; AC 16; förflyttning som människa; stridsmoral 9. Lönnmördare, alla attacker med armborst är förgiftade och kräver att man lyckas med ett räddningsslag mot gift för att inte bli paralyserad i 1T6 timmar.

**Malacoda:** HD 4 (21 hp); piska (1d3) +4; AC 16; förflyttning som människa; stridsmoral 9. Har förberett besvärjelserna *faerie fire*, *sleep*, *ray of enfeeblement* och *web*. Gruppens ledare, utan henne får alla -2 stridsmoral.

**Rubicante:** HD 3 (12 hp); tvåhandssvärd (1d10) +3; AC 16; förflyttning som människa; stridsmoral 9. Tvivlar på uppdraget, kan tänka sig att förhandla.

**Scaramiglione:** HD 3 (21 hp); svärd (1d8) +3/armborst (1d6) +3; AC 16; förflyttning som människa; stridsmoral 9. Girig, kan köpas för 1000 silvermynt (förutsatt ett lyckat reaktionsslag).

### 1. Koboldernas flyktväg

Detta rum var det varigenom kobolderna flydde. Inget av intresse finns här, men så länge dörren härifrån hålls stängd känner svartalverna inte till att det finns en väg upp här. Om de lär sig det kommer de förr eller senare att anfalla.

### 2. Före detta sovsal

Detta brukade vara en av koboldernas sovsalar. Nu bor Farfarello och Scaramiglione här. Det är 50% risk att 1T2 av dem är här.

### 3. Äggkammare

Här hade kobolderna sina ägg, vilka svartalverna nu använder som proviant. Tolv ägg återstår. Det är 20% risk att en slumpmässigt vald svartalv är här.

### 4. Före detta sovsal

Detta brukade vara en av koboldernas sovsalar, men den är nu övergiven.

### 5. Före detta sovsal

Detta brukade vara en av koboldernas sovsalar. Nu bor Calcabrina och Rubicante här. Det är 50% risk att 1T2 av dem är här.

### 6. Före detta sovsal

Detta brukade vara en av koboldernas sovsalar. Nu bor Malacoda här. Det är 50% risk att hon är här. Här förvarar hon också varor hon har planerat använda för att muta kollaboratörer bland folket på ytan: 1000 silvermynt och åtta balar spindelsiden (värda 800 silvermynt styck).

### 7. Före detta kök

Detta brukade vara koboldernas kök. Trapporna leder ned till en fruktansvärt lång, mörk gång som i slutändan leder till underjorden. Om rollpersonerna framhärdat med att ta sig ned för den kommer de att hamna i underjorden, och räknas vara ute ur spelet. Om man inte har träffat alla svartalver är det 20% risk att en slumpmässigt utvald är här.

### 8. Tempel/Monsterkammare

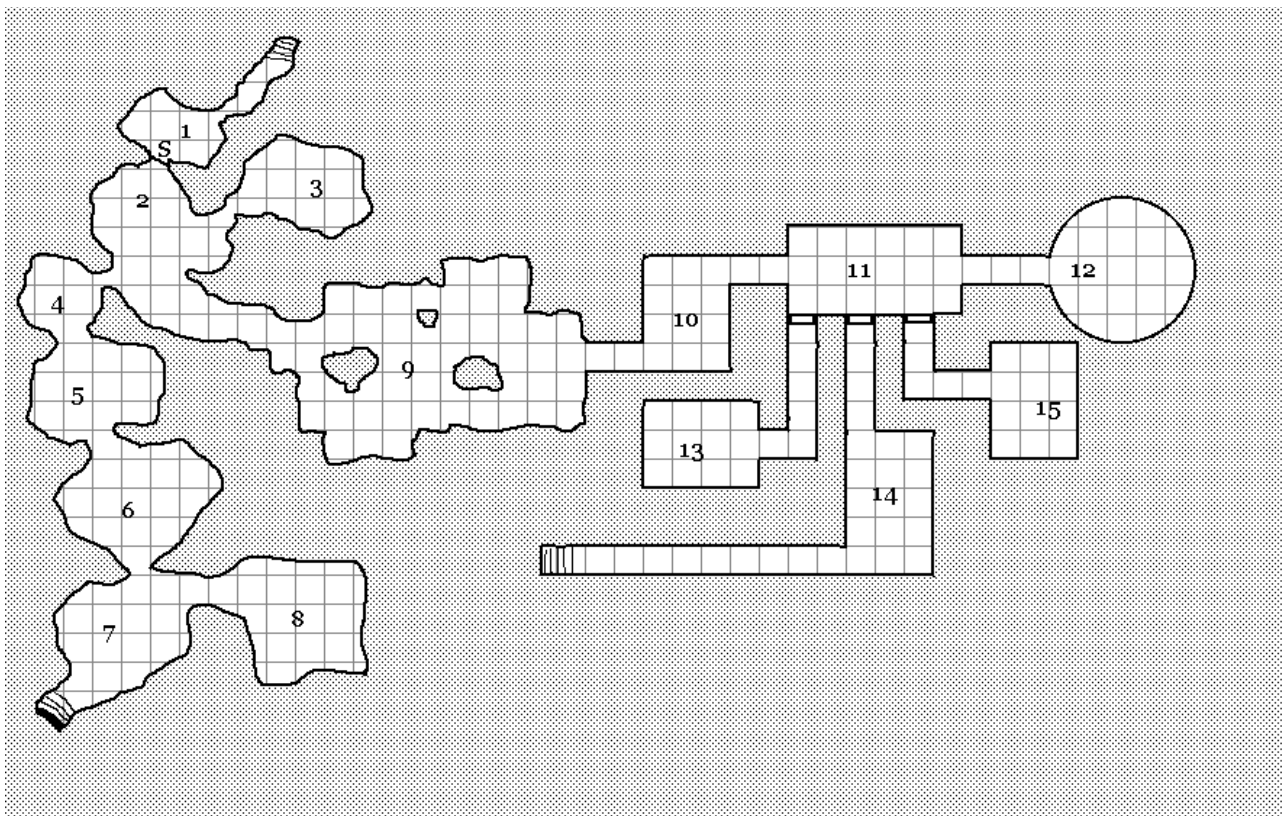
Detta är koboldernas tidigare tempel, vilket svartalverna nu har försett med ett bastant, låst galler. Här förvarar de sina två blindheim. Koboldernas avgudabild finns fortfarande kvar här inne, och räknas som ett oversized item. Säljer man den i staden är den enbart värd 50 silvermynt. Om man inte redan har träffat honom är det 50% risk att Calcabrina är här och ser till sina grodor.

Blindheim ser ut som stora grodor, men deras ögon skiner som strålkastare. För det mesta håller de dem slutna, men när de öppnar dem måste alla som tittar mot grodan slå ett räddningsslag mot magiska föremål eller bli bländade i 1T10+10 stridsrundor.

**Blindheim 1, Cagnazzo:** HD 4 (23 hp); bett (1d8) +4; AC 18; förflyttning som människa; stridsmoral 8.

**Blindheim 2, Ciriatto:** HD 4 (16 hp); bett (1d8) +4; AC 18; förflyttning som människa; stridsmoral 8.

### 9. Svampodling



Denna grottsal är full med diverse svampar, vilka kobolderna åt. Det finns nog med svamp för 1T20+20 dagsransoner, men alla som inte är kobolder måste slå ett räddningsslag mot gift när de äter den. Om de misslyckas, slå 1T6.

1: Personen mår illa. Förflyttning halveras i 1T6 timmar.

2: Personen blir paranoid. Alla slag för överraskning lyckas automatiskt, men hen kommer inte att kunna genomföra framgångsrika förhandlingar med andra varelser, och kommer inte att kunna sova ordentligt på 1T3 dygn.

3: Personen blir ljuskänslig. Dagsljus och andra starka ljuskällor bländar hen. Om hen blir anfallen av blindheim får hen -3 på sitt räddningsslag för att undvika att bli bländad. Detta går över efter 2T6 timmar.

4: Personen får en våldsam klåda med fjällande skinn och kan inte ha på sig rustningar eller kläder i 1T6 timmar.

5: Personen får en våldsam huvudvärk i 2T6 timmar, och har -2 på alla slag under denna tid. När huvudvärken avtar har ett par små horn vuxit ut i pannan.

6: Personen börjar krympa och bli mer reptillik. Applicera resultat 2-5 ovan, men ljuskänsligheten är permanent. När effekterna klingat av har personen förvandlats till en kobold, och får -2 i STR, men +1 AC på grund av fjällig hud.

## 10. Djävulshuvudet

Rummet är tomt sånär som på ett stort djävulshuvud av brons i dess mitt. Det går att bära (oversized) och är värt 200 silvermynt i staden.

## 11. Vägskalet

Ett kallt rum. De tre dörrarna i söder är gjorda av järnförstärkt ek och är låsta. Nycklarna finns hos ett av

skeletten i rum 12 på våning 0, annars tvingas man dyrka upp dem.

## 12. Brunnsrummet

Detta cirkelrunda rum har golvet täckt med ungefär tjugo centimeter djupt vatten, och insekter surrar runt. Vid dess södra vägg ligger ett skelett ifört en rostig bröstplåt och med ett rostigt men fortfarande fungerande svärd (-1 på att träffa och skada), men inte ett enda tygstycke kläder kvar. Detta beror på att insekterna i detta rum är oerhört hungriga efter alla former av textilfibrer. Efter tio minuter i rummet börjar det märkas att saker gjorda av fiber (inklusive rep!) blir sönderättna, och efter ytterligare tio minuter är de helt obrukbara. Detta kan vara en obehaglig överraskning om rollpersonerna har lämnat ett rep för att kunna klättra upp från brunnen. Om man letar i det grumliga vattnet vid skelettet hittar man också 12 silvermynt.

## 13. Stenhunden

Rummet innehåller en stenstaty av en liten hund (värd 200 silvermynt, oversized item) som ser ut som om den sitter och tigger. Om man ger den mat kommer den att komma till liv och följa en. Varje timme (sex spelvarv) kommer den att kräva ytterligare en dagsranson mat. Den växer då (+1 HD/1T8 hit points, +1 på attacker). Om den inte får någon mat kommer den att bli gnällig och konstra. Om den inte heller får någon mat nästa timme kommer den att anfalla.

**Hunden:** HD 1 (8 hp); bett (1d8) +1; AC 14; förflyttning som människa; stridsmoral 10.

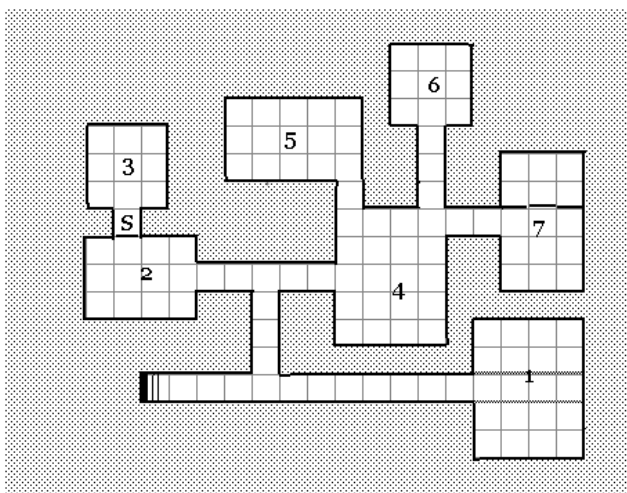
## 14. Rankorna

Rummets golv är uppsprucket, och tjocka, vita rankor växer ur det. De försöker slingra sig runt allt levande, men är inte snabba nog för att slingra sig runt något som inte ligger still i minst tio minuter. När de har slingrat sig runt något kommer det att ta 1T6 spelvarv för dem att suga ut allt liv, varpå varelsen återuppstår som en växtzombie.

**Växtzombie:** HD 2 (2T8 hp); slag (1d4) +2; AC 12 + rustning; förflyttning hälften av människa; stridsmoral 12.

## 15. Sångstenen

Rummet innehåller en knytnävsstor, rödaktig, polerad sten som avger en eterisk sång. Alla som hör den måste slå ett räddningsslag mot magi för att inte stå som förtrollade tills någon drar dem därifrån. Stenen går att ta med sig, men så länge man inte täpper igen öronen måste man slå ett nytt räddningsslag varje spelvarv.



## VÅNING +1

### 1. Is och eld

Rummet avgränsas av två osynliga barriärer. På den södra sidan finns ett brinnande inferno, på den norra sidan ett vinande ishelvete. Vid den östra väggen står en staty i guld och elfenben föreställande en ko (värde 5000 silvermynt, kan mjölkas för en helande dryck som återställer 1T4+1 hit points en gång per dag, oversized object). Om någon tar kon kommer barriärerna att upplösas, och varje person som befinner sig i rummet kommer att ta 1T6 köldskada och 1T6 eldskada första rundan, därefter 1T20 av varder varje runda. Dessutom kommer kon att streta emot: om man inte lyckas slå över AC 20 med en närstridsattack (STR-mod + attackbonus) kommer man att dröja där en extra runda.

### 2. Den hypnotiserade

Rummet innehåller en krabblignande varelse som med tom blick stirrar framför sig. Den som ser vad den tittar på märker att det på andra sidan av väggen finns en märklig symbol målad. Bakom denna symbol finns lönnhörren till

rum 3. Om någon blockerar krabbvarelsen synfält kommer den att vakna ur sin hypnos och anfalla i ett vanvettsraseri. Att rita av symbolen tar 1T4 spelvarv. När symbolen visas för krabbvarelsen, be spelaren att slå 1T20. Om resultatet är lika med eller under rollpersonens DEX kommer krabbvarelsen fortsätta vara hypnotiserad så länge den ser denna symbol, annars kommer den att anfalla. Om någon släpar med sig krabbvarelsen till civilisationen går det att sälja dess kött och skal för 200 silvermynt.

**Krabbvarelse:** HD 4 (19 hp); 2 klor (1T4) +4; AC 18; förflyttning som människa; stridsmoral 12.

### 3. Vägen upp

Rummets golv täcks av en magisk cirkel. Den som kliver in i denna teleporteras till templet på våning 2, framför demonstatyn, med all sin utrustning.

### 4. Den bleke riddaren

På en trätron vid rummets östra vägg sitter en riddare i en spökligt blek rustning som skimrar likt pärlemor. Vid hans sida vilar två smäckra svärd. Hans ansikte är omänskligt, med en spetsig haka, blekvioletta ögon, smal näsa och silverne hår. ”Jag har väntat länge på någon som kan utmana mig”, förklarar han. ”Är det ni?” Om rollpersonerna inte antar hans utmaning kommer han att avfärda dem med en fnysning. Om de sedan försöker ta sig förbi detta rum in i rum 5, 6 eller 7 så kommer han att stoppa dem och förklara att de måste slåss mot honom för att få passera. Om de flyr vidare kommer han i vredesmod förfölja dem och försöka dräpa dem. Om de däremot antar utmaningen kommer han villigt att strida mot dem. Han gör två attacker varje runda och kommer försöka besegra de minst ”värdiga” motståndarna först, medan de som ser mest ut som ordentliga krigare lämnas till sist. Om rollpersonerna besegrar honom kommer han att nicka gillande och börja blekna bort. ”Det finns en magisk cirkel som tar en uppåt”, förklarar han innan han försvinner helt. Hans båda pärlmorskimrande svärd lämnas dock kvar; dessa gör +1 i skada och ger +1 på att träffa.

**Den bleke riddaren:** HD 5 (21 hp); 2 svärd (1T8+1) +6; AC 18; förflyttning som människa; stridsmoral 12.

### 5. Vägen upp 2

Rummet lysas upp av ljus från ett cirkulärt hål i taket, genom vilket man kan se upp mot ett annat rum, ovanför vilket ett högt torn tycks leda uppåt mot en öppning mot himlen. Vattenpölar finns här och var på golvet. Under det cirkulära hålet finns en stor cirkel på golvet, fylld med mystiska tecken. Den som kliver innanför cirkeln kommer att slungas upp genom hålet, förbi tempelrummet på våning +2, upp genom tornet, och ytterligare tjugo meter upp i luften, innan denne faller ned igen, antagligen på templets tak. Den som drabbas av detta tar 10d6 skada, om de inte kommer på något sätt att stoppa den dramatiska flykten (detta lär dock fortfarande orsaka viss skada, då personen skjuts upp med en rejäl kraft). När personen skjuts upp kommer denne också att väcka de



ylande fanskapen på våning +2, vilka kommer att söka sig ned genom hålet för att anfalla andra äventyrare inom 1T6+1 rundor.

## 6. Anden

En gammal oljelampa i koppar (värde 10 silvermynt) är allt man kan hitta i detta rum. Den som tar sig för att putsa den kommer att framkalla en oerhört ålderstigen ande, som tacksamt kommer att erbjuda tre önskningar med en väldigt hög röst till den person som befriade den. Om man försöker prata med anden går det att märka att den är väldigt lomhörd, och hör fel på nästan allt. Detta gäller även önskningar, vilka tolkas till något som liknar originalet, men aldrig är rätt.

Någon kan kanske få för sig att skriva ner sina önskningar för att undvika detta. Anden är också dyslektiker. Det går inte att anfalla anden, utan då beger den sig förnärmat iväg och muttrar om dagens ungdom.

## 7. Nymfen

Rummets norra del är avgränsat av en barriär av en mörkgrå metall (bly), och har en reglad dörr. Det går att lyfta av den oerhört tunga regeln och släppa ut den som är fången däruti: urannymfen Urania. Hon är en underskön, lätt grönlysande dam som är oerhört hjälpsam, och gärna slår följe med andra som tack för hjälpen. I hennes sällskap måste man varje spelvarv göra ett räddningsslag mot gift för att inte drabbas av strålsjuka och förlora 1T6 CON varje följande spelvarv. Urania blir mycket ledsen av detta, men känner inte själv till att hon har denna effekt på levande varelser.

**Urania:** HD 3 (13 hp); supertung näve (1T6) +3; AC 18; förflyttning som människa; stridsmoral 10.

## VÅNING +2

Denna våning består endast av ett rum, den stora tempelsalen. Här finns ett hål i golvet, vilket leder till rum 5 på våning +1, ett motsvarande hål i taket, vilket leder upp i ett skorstensliknande torn, och en stor sittande bronsstaty vars huvud saknas. Kroppen förefaller vara en fet man, men med klor på händer och fötter och små vingor på ryggen.

Rummet befolkas också av sex ylande fanskap, små bevingade djävulsvarelser med krumma, oanvändbara armar och ben. Dessa hänger likt fladdermöss i taket och kommer att vakna när någon ger sig in i templet. De ylande fanskapen kommer när de vaknar att låta något fruktansvärt. Ingen kan göra sig hörd över deras ylande, och alla som befinner sig i rummet måste slå ett räddningsslag mot magi varje runda för att kunna anfalla eller använda magi, om de inte har täppt igen öronen. Sångstenen är inte effektiv mot de ylande fanskapen, och deras ylande blockerar dess effekt.

Det enda sättet att hindra de ylande fanskapens angrepp är att placera djävulshuvudet från rum 10/-1 på statyns hals. De kommer då omedelbart att flyga undan, upp genom

tornet, för att terrorisera folk på landsbygden i stället. Statyn kommer att låta höra ett bullrande skratt och spy ur sig hundra oerhört ornamenterade jättemynt av guld med innefattade ädelstenar, vilka samtliga har statyns ansikte på sig (värde 200 silver styck). Templets väggar kommer att smälta undan och i stället blotta smäckra gyllene kolonner. Snart kommer statyn vara redo att ta emot nya tillbedjare.

**Ylande fanskap:** HD 3 (18/10/20/19/16/14); taggig svans (1d8) +3; AC 19; förflyttning dubbelt mot människa (flygande); stridsmoral 12.

