

PROJECTS

SAFETY

GothCon XVII

LAG A&E D 2ND ED

av Patrik Malmquist

Inledning	3
Förord	3
Spelarnas information	3
Världen	3
Historia	4
Speciella magi regler på skolan	5
Rollfigurernas bakgrund	5
Bakrund	6
Kungadömet Calederon	6
Lärare eller"(zombier)"	6
Död	7
Vad som just har hänt	7
Vad som hänt för ett tag sedan	7
Därför händer konstiga saker på skolan	7
Om spelarna gör bort sig	7
Skolan	7
En vanlig dag på skolan	8
Spelarens Karta över skolan	8
Billma, 77	9
Förklaring för kartan	9
Huvudbyggnaden	9
Matsalen	9
Biblioteket	10
Norra Porten	10
Herrgården	10
Linbråkan	10
Reithemska Huset	10
Hall of Magic	10
Fisken	10
Bryggan	10
Sjöboden	10
Groddammen	11
Kung Fabian Salen	11
Observatoriet	11
Stallgården	11
Alvkapellet	11
Dammen	11
Expridiment ön	11
Gamla Muren	11
Lärare och andra personer	11
Om vaktcheferna	12
Om spelarna anstränger sig	12
<u>Morgonen dag1(september 2)</u>	12
Vad gör spelarna nu	13
Efter Lunch Inbrott	14
Platsen för överfallet	14
Om spelarna är uppe på natten	14
Dag 2(3 september)	14
Biblioteket	14
Den riktiga vägen	16
Handouts	18-23
Poängbedömningsformularen	24
Handout 1 (Tilvers planerings papper)	25
Karaktärer	26-36

Bakgrund

Tilver Domix är ansvarig för språkundervisningen på skolan. Iakttog något mycket intressant för honom under kriget mot Mermur. Tilver ingick i huvudgruppen som rektor Memphis var ansvarig för. I den sista striden iakttog han hur rektor Memphis kastade en Meteor Swarm. Men det var inte en vanlig Meteor Swarm utan därför, att den bestod av 16 spheres of two-foot fireballs. Ingen av de andra lärarna hade sett eller hört talas om något liknande. Men det hade Tilver Domix hört talas om, en gång för länge sedan.

För 31 år sedan utspelades ett annat krig då Mattgim och Iraon låg i krig med varandra. Tilver Domix bodde då i en by vid namn Theskar som låg mellan städerna Iraon och Mattgim. Det avgörande slaget utspelades bara 1 km norr om Theskar. Tilver var då anställd i Iraons arme som magiker. Iraons 4:a armé vann slaget mot Mattgims 2:a armé. Efter slaget återvände Tilver tillbaka till Theskar och fick då se sin by nedbränd. Endast ett tiotal personer hade klarat sig och kunde berätta vad som hade hänt. Ett mindre slag hade utspelats där ungefär samtidigt som det stora slaget. Först hade en grupp med soldater från Mattgim kommit till byn Theskar och börjat plundra den. En halvtimme senare hade en grupp krigare ledd av en magiker kommit till byn. Soldaterna från Mattgims armé använde byn som skydd, när gruppen ledd av magikern anföll soldaterna från Mattgim. Men att skydda sig i byn hade inte hjälpt så mycket. Magikern som ledde gruppen med krigarna hade utplånat halva byn genom att kasta 16 fireballs mot byn samtidigt. En pojke som bodde i by hade iakttagit magikern som kasta Meteor Swarmen, innan striden men hade inte sett magikerns ansikte, det enda som han lade märket till var en grön kristallamulett, kring halsen på magikern .

Amulleten hade ett lätt pulserande grönt ljus. Samma amulett såg Tilver på rektor Memphis vid slaget utanför Mermur. För 31 år sedan hade då Tilver Domix svurit på att han skulle hämnas mot magikern. Tilver Domix's fru och barn hade brunnit inne i sitt hus på grund av elden.

Efter striden mot Mermur armé insåg Tilver snabbt att han aldrig skulle kunna hämnas sin frus och barns död ensam. Tilver behövde någon som hatade Memphis lika mycket som han själv. Så fort Tilver kom tillbaka till skolan började han läsa skolans historieböcker för att se vad som hände i kriget mot Iraon. Tilver fick då veta att den förre rektorn hade blivit dödad i kriget mot Iraon och efter kriget hade det varit svårt att utse en ny rektor för skolan. Men efter en makt kamp mellan Memphis och häxmästaren Skrubel Wert, blev Memphis vald till rektor för skolan. Efter att Memphis hade blivit rektor flyttade Skrubel ifrån skolan.

Tilver sökte direkt upp Skrubel efter hemkomsten. För han visste att Skrubel är Memphis värsta fiende. Tilver vet också att Skrubel är en av dem som känner till demologins (läran om demoner) kunskaper bäst. Tilver har på senare år nämligen börjat intressera sig för demologi. Han har lånat ett antal böcker på biblioteket för att läsa om demoner och andra plan där hemska varelser finns. Nu ser han ett gyllene tillfälle att använda sina nya kunskaper.

Skrubel bor nuförtiden på ett ensligt slott i Guldandsskogen där han bedriver sin forskning. Skrubel har på äldre dar gått över till den så kallade Mörka Sidan (han är evil). Skrubel bedriver största delen av sin tid på att studera svartkonster. Skrubel hatar det mesta nu för tiden och speciellt rektor Memphis. Skrubel och Memphis har alltid hatat varandra och försökt att smutskasta varandra genom sina fula knep.

Förblindad av sitt *hat* mot Memphis gick också Tilver över till den mörka sidan. Tilver och Skrubel har en ond plan på gång mot skolan. De senaste fem åren har Skrubel forskat med att framkalla varelser från andra plan. Skrubel tänker skapa en port till dimensionen The Abyss mitt i skolan. Med hjälp av The Hall of Magic så skall han få fram de mest ondaste som någonsin framkallats i denna dimension. Problemet är att varken Tilver eller Skrubel vet hur Hall of Magic riktigt är skapad, så Tilver håller på att samla fakta i gamla böcker. Tilver har egentligen ingen tillgång till dessa böcker. Bibliotekarien lät inte Tilver få tillgång till böckerna utan rektorns tillstånd. Tilver lät sig inte stoppas utan dödade bibliotekarien och teleporterade sedan ut sig med kroppen från skolan. Han lämnade sedan kroppen till Skrubel som gjort honom till magiker. Nu följer bibliotekarien ordena blint från Skrubel och Tilver. Bibliotekarien är nu en Zombie med en Illusion på sig. Tilver och Bibliotekarien tog sig in på skolan redan samma kväll. Bibliotekarien arbetar helt normalt, men han kan inte svara på någonting utanför sitt jobb på ett normalt sätt. Tilver arbetar nu med att lära sig hur Hall of Magic är skapad.

Kungadömet Calederon

I de flesta av Kundadömena i Emphyriet är Magi och Gudatro förknippat med onda häxor. Där för är det förbjudet att utöva magi eller religioner. Kungarna tror bara på kallt stål. Men i Calederon är det en prestige att kalla sig magiker och fullt tillåtet. Men Präster och Prästerskap är förbjudna i hela Konunga Riket. Bönder och vanliga stadsbor är mycket rädda för magi för det vet inte vad det inne bär. Inte för att säga att magi är ofarligt men om det missbrukar kan farliga saker hända. Därför finns det inga präster men det finns läkare i stället men de kan inte utöva någon magi.

Lärare eller andra personer som "Zombier"

När Skrubel har animerat Emor Corim, Bibliotekarien och betjänten till Zombier programmerar han dom så att de kan sköta sitt jobb helt perfekt. Men eftersom han inte kände dom personligen kan han inte programmera dem så att de reagerar normalt. De tar inga nya initiativ och de svarar konstigt på frågor inte rörande vad de jobbar med. Om spelarna ställer för komplicerade frågor svarar inte personen alls. Han står en stund och tänker, sedan ser han frågande ut. Spela "zombierna" så att det inte märks att de är zombier om inte spelarna anstränger sig. De kan kasta formler som vanligt. Dom skall användas vid ritualen den 4 sep. De kan försvara sig om någon slår mot dem. Men de anfaller inte om inte Tilver eller Skrubel säger att dom skall det. Om spelarna märker att lärare eller andra personer inte är normala och gör en disbeliev så ser spelarna att de är Zombier. Tänk på att zombierna inte kan kunna allas namn. Men gör inte allt förstör sak av detta.

Död

Spelarna är döda då de kommer på -10 Hp och de behöver då vila en hel dag för att kunna göra något. När en karaktärs hp når -10 är han helt död. Och magi kan bara påverka honom / Henne.

Vad som just hänt

Spelarna kom hem för 4 dagar sedan, efter att ha varit i fält de senaste veckorna. Deras grupp bestod av sju gesäller inklusive dom själva. Gruppen var ledd av Häxmästare Emor Corim, de andra två gesällerna Suldán och Untmar. Karaktärerna har känt varandra i fyra år och bor tillsammans med Suldán och Untmar. De sju har gått i samma klass sedan de började på skolan. Gruppen var stationerade vid ett förband bestående av tretio soldater. Endast två insedenter ägde rum, i form av strid mot Mermurs trupper. Angelika har ett eget rum i Norra Porten nummer __ . Sossail Izul och Mashhad Orsk delar rum med Suldán. Och Tabiz och Mocton delar rum med Untmar. Alla har sina rum i Norra Porten numret är __ för Sossails rum och för Tabiz __. I förrgår hade avgångsklasserna avslutningsfest. Och igår började lektionerna och föreläsningarna, men karaktärerna vilade sig. När spelarna kommer in i spelet är på morgonen den 2 september (dag 1).

Vad som hänt för ett tag sedan

Under kriget blev rektorn utsatt för ett mord försök av en lärare på skolan en 15 levels magiker. Sedan dess har rektorn tagit vissa åtgärder mot mördare. Denna lärare blev avrättad med det samma för förräderi. Och för igår blev en spion avrättad på skolan. Blir deklassera så snabbt som möjligt till alla på skolan. Se mer dag 1

Därför händer det konstiga saker på skolan

Tilver har gjort experiment med att framkalla demoner från The Abyss (avgrunden) innan han gör det stora experimentet med portalen i Hall Of Magic. Han har framkallat Åtta stycken **demoner** som går runt på skolan. Tilvers experiment misslyckades dock genom att han bara lyckades få hit 20 % av demonerna. Demonerna har bara 10% av sin kropp på detta plan, så om någon tar vid en demon så tar dom rakt igenom demonen. Men demonerna kan dock lyfta på några saker. Tilver har lagt en invisibility på dom så att de inte syns. De demoner som Tilver lyckades frammana var dock väldigt små demoner som inte ställer till med något dumt. Demonerna har varit här i två dagar nu (2 september är nu). Första dagen var demonerna ganska rädda. Men nu börjar demonerna bli intresserade av vad som händer på skolan. Så demonerna promenerar om kring och tittar på allt roligt som händer. Demonerna är också väldigt intresserade av magi så dom sitter i salarna och försöker hänga med på lektionerna. De kan T.ex. sitta och skriva och om de missar en anteckning så gå de fram till lärarens papper och lyfter på dem för att se vad han har skrivit. Demonerna ställer också till med andra hyss på skolan. T.ex. äter sig mätta i trädgården på skolans finaste blommor eller flyttar på en stol i bland när någon skall sätta sig. Tänk på att det inte händer allt för ofta, så att spelarna inte råkar ut för för mycket "otur". **Observera att detta kan spelarna se när är påverkade av Gyffrat Hjältens detect illusion magic. (se sidan 24) Som de kan hitta i biblioteket. Demonerna ser ut som små(75 cm höga), röda "jävlar" med horn i pannan och treudd i händerna och en 50 cm lång svans.**

Om spelarna gör bort sig.

Om spelarna gör bort sig genom att någon åker fast för inbrott på skolan eller dylikt så kommer denna att bli anklagad för spioneri och avrättas och sedan säger studierektorn att detta var den sitta spionen som var på skolan. Spelarna kan också göra bort sig om dom börjar prata väldig mycket med lärarna. Eller att Tilver Domix här något om spelarna.

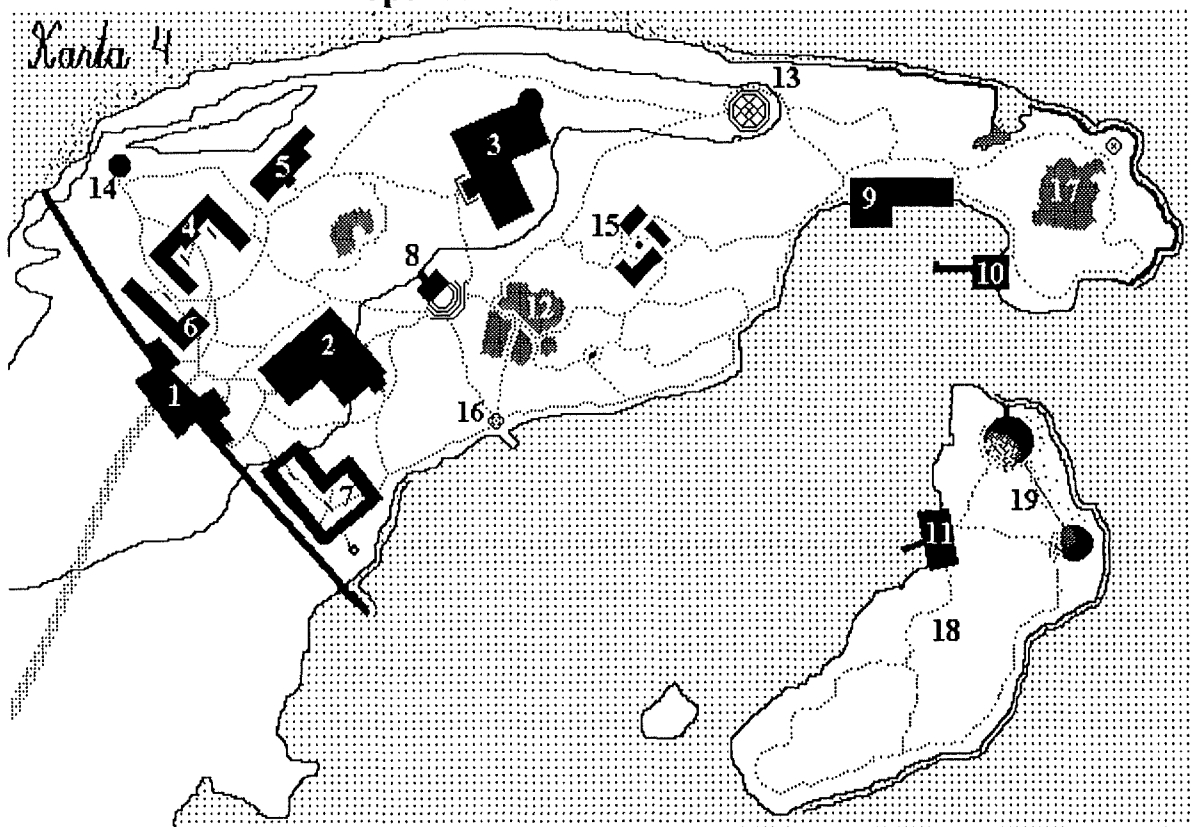
Skolan

Skolan grundades för 323 år sedan av konung Fabian III av Calederon. Han utsåg då sin personliga lärare att bli rektor på skolan. Rektorn, Virgil Stughill hade innan dess varit överste magiker i Calederon. Eleverna tas in efter flera prov och ingen lägre än 15 i Intelligens kommer in på skolan. Det tar minst 6 år att bli magiker om man redan kan skriva och har en uppfattning om vad magi är för något. Varje år tas det in tre nya klasser bestående av 12 elever i varje klass. Förutom det tas det in ca: 10 - 20 gamla elever på skolan, för att bättra på sina kunskaper. Sedan finns det också Forskare på skolan som försöker skapa formler. Efter fyra år på skolan blir man Gesäll och studerar då mer självständigt. Det är då man väljer inriktning om man väljer någon sådan. Det finns 236 elever/gesäller och 35 lärare/Häxmästare på skolan. Förutom det finns det cirka 100 andra anställda på skolan. Om spelarna går på föreläsningar så finns speciell bifogad lapp åt detta, men om spelarna går på någon föreläsning där det handlar om formler och det står 1/1 så lär man sig vad som står på förklaringen i Player's Handbook. Men om det står 1 av 7 så lär man sig formeln och kan få den inskriven i sin spellbook.. Om spelarna går på någon språkundervisningslektion så får de ingen handout. Scheman sätts upp dagen innan i reseptionen så ge inte ut schema hand outsen förrän dagen innan.

En vanlig dag på skolan

- 6.30 Ringer klockan för väckning
- 6.45 Öppnas Hall of Magic
- 7.30 Börjar serveringen av frukost
- 7.45 Öppnas reseption
- 8.00 Biblioteket öppnas
- 8.15 Lektioner och föreläsningar börjar
- 10.00 Öppnas Diversehandeln och SkräddarBoden
- 12.00 Börjar lunchen att serveras
- 18.00 Lektioner och Föreläsningar slutar
- 18.30 Börjar middagen att serveras
- 19.00 Puben Ringmuren öppnas
- 19.30 Stängs Diversehandeln och SkräddarBoden
- 20.00 Receptionen stängs
- 21.00 Stängs biblioteket
- 23.30 Stängs Hall of Magic
- 24.00 Stäng Puben Ringmuren

Spelldarens karta över skolan



Förklaring av Karta 4

- 1: Huvudbyggnaden 2: Matsalen 3: Biblioteket 4: Norra Porten 5: Herrgården 6: Linbråkan
7: Reithemiska Huset 8: Hall of Magic 9: Fisken 10: Bryggan 11: Sjöboden 12: Groddammen
13: Kung Fabian Salen 14: Observatoriet 15: Stallgården 16: Alvkapellet 17: Dammen
18: Experiment ön 19: Gamla Muren

Billma, 77

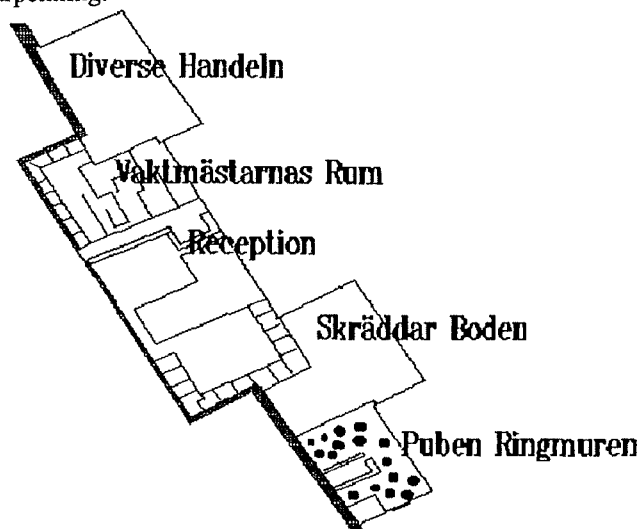
Billma är tillsyningsman (kvinna) för Norra Porten. Hon skall se till att eleverna städar sina rum. Och tar hand om elevernas tvätt och sko stövlar. Varje dag vid 12 går hon igenom elevernas rum och kontrollerar då att eleverna har städad sina rum och lagt fram kläderna som skall tvättas. Hon tvättar kläderna åt alla elever som bor på Norra porten. Om spelarna vill kolla var hon har kläderna och vill se på alla kläderna så är det förbjudet. Hon är ganska snurrig och gör ofta fel men ingen bryr sig för hon är så snäll. Om hon märker att en elev inte går på sina föreläsningar brukar hon försöka att uppmuntra personen genom att ge personen en kaka som hon bakat. Då tror hon att allt skall lösa sig. Hon är ganska omtänksam men hon gilla inte lata elever som inte städar ordentligt, då hon puffar på dom så att de får göra om sin städning. Hon håller också rent i hela huset utanför elevernas bostäder. Den 2 sep då spelarna är på lunch gör ju Tilver Domix inbrott i spelarnas rum. När Billma tio minuter senare märker att det ser ut som om en virvelvind har gått igenom rummen blir hon rasande. Och söker upp spelarna och säger att dom måste städa sina rum.

Om spelarna inte kommer någonstans på äventyret kan du använda dig av Billma för att puffa på spelarna. Och göra livet ännu mer besvärligt för spelarna.

1. Huvudbyggnaden

I huvudbyggnaden ligger Informationen, DiverseHandeln, Vaktmästarnas rum, Skräddar Boden och Puben Ringmuren. Receptionen öppnar 7.45, där kan spelarna få reda på vilka som passerat in och ut från skolans område, vad som händer på skolan eller vad som hänt. T.ex. Om någon lärare skall på exkursion så eleverna och gesällerna anmäla sig här. Om man får brev eller något annat skickat till skolan så hämtas det där. Allas post finns där. Alla lärares lektioner eller föreläsningar finns där (se bifogad handout för mer info). Där kan man beställa tid om man vill prata men rektor Memphis. (det kan inte karaktärerna få). Vaktmästarna sköter receptionen, som stänger 20.00. Vaktmästarna har hand om säkerheten på skolan. Efter klockan 20.00

vaktar minst två vaktmästare på muren. De är beväpnade med Longsword, Bow, Chainmail och Shield. På dagarna sköter vaktmästarna receptionen, städning och reparation av husen och annat underhåll på skolan. Det finns 35 vaktmästare på skolan. DiverseHandeln öppnar 10.00 och där kan spelarna handla alla saker som en normal Diversehandlare kan ha till samma pris som i Player's Handbook. Man kan inte handla vapen eller pansar där. Diverse handeln stänger klockan 19.30. SkräddarBoden öppnar 10.00 och stänger 19.30. I skräddarboden kan alla på skolan beställa kläder. Det är lite dyrare att låta sina kläder bli sydda hos skräddarna än vanligt. Puben Ringmuren öppnar 19.00 och stänger 24.00. På puben kan man få höra visor, spela tärning, dricka öl och prata med folk på skolan. En öl kostar 1 kopparpennning.



2: Matsalen

I matsalen serveras alla mat på skolan. Halva byggnaden består av två matsalar och i andra halvan finns det kök och kylrum för matvaror. Matsalarna är inte tillräckligt stor för att alla personer på skolan skall äta samtidigt. I varje matsal finns det 75 platser. Vaktmästarna gör sin egen mat i Vaktmästarnas rum i Huvudbyggnaden. Alla andra på skolan äter i matsalen (utom rektor som äter egen mat som hans tjänare gör åt honom). Maten serveras i två pass och karaktärerna äter i det första passet. Det finns alltid två rätter att välja

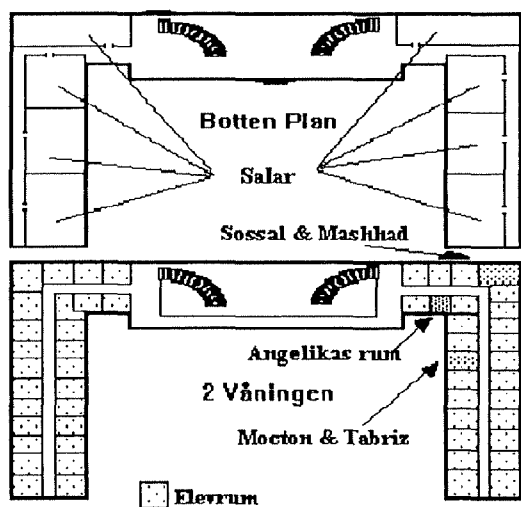
mellan. I köket jobba 40 personer för att laga mat åt alla. Om spelarna står och vaktar under dom andra passen och har misstankar mot Tilver så märker dom att han äter i matsalen varje dag. Om spelarna väntar för att se om någon av zombierna äter i matsalen så märker spelarna att zombierna inte ens kommer till matsalen för att äta. Men det skall du inte säga om spelarna inte verkligen frågar om de kan se någon av dessa personer.

3. Biblioteket

Biblioteket är känt för sitt stora utbud av böcker och gamla skrifter i hela Emyriet. Biblioteket sköts av bibliotekarien som är "zombie" nu för tiden. Om man vill låna en bok i biblioteket får man beställa den hos bibliotekarien och så kan den hämtas där dagen på. Inga böcker får lämna biblioteket om man inte har tillstånd från bibliotekarien. Och det kan spelarna bara få om en lärare säger att han behöver boken. I biblioteket finns också böcker man inte får låna om man inte har tillstånd av rektorn. Bara rektorn och bibliotekarien får gå in i biblioteket. Dörren till biblioteket finns bakom den disk som bibliotekarien sitter bakom hela dagarna.

4. Norra Parten

I norra porten bor karaktärerna. Här finns det också salar och föreläsningssalar.



5. Herrgården

Här bor Rektor Memphis med sina fyra betjänter. En av betjänterna är "zombie" och är där i Tilver

och Skrubels tjänst som informatör hos rektorn. Om spelarna kommer och vill prata med rektorn så kommer dom inte att få göra det. Det blir ett blankt nej från betjänten. Om spelarna lämnar ett papper som han skall ge till rektorn kommer det att komma till Tilver Domix istället. Och tänk då på vad som händer. Det kan stå att de tror att någon skall skapa en demon. Då kommer ju Tilver att bli skraj och skapa porten till The Abyss samma kväll.

6. Linbråkan

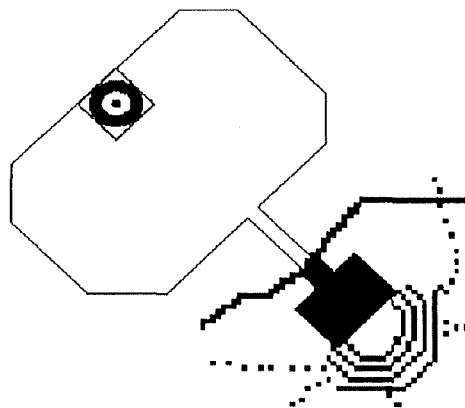
Linbråkan är ett elevhem och där bor också lärare med familj och vaktmästare med familj.

7. Reithemska Huset

Elevbostad samt bostad för lärare med familj. Här finns också lärarrummet. Det finns också förråd här.

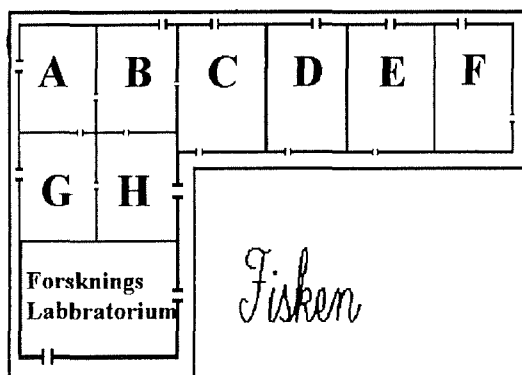
8. Hall Of Magic

Hall of Magic öppnas 6.45 av vaktmästarna varje morgon och stängs 23.30. Formel-memorering kan göras på två olika sätt, vanlig memorering eller att man går till Hall Of Magic som är en kontrollerad port till den Vilda Manan i världsalltet. Om en magiker memoriserar en formel i Hall Of Magic så tar det 2 timmar för 1: levelformler, 4 timmar för 2: levelformler o s v, därefter 5 minuter per formel på den speciella leveln. T.ex. Om en magiker skall memorisera två stycken 1: levelformler så tar det 2 timmar för första formeln plus fem minuter för den andra formeln



9. Fisken

Här finns det åtta salar som det bedrivs undervisning i. Det finns också ett forskningslaboratorium här, där mindre experiment görs.



10. Bryggan

Här förvaras alla skolans båtar. Det vill säga en knarr, fem ekor och två små kanoter.

11. Sjöboden

Sjöboden heter huvudbyggnaden på den så kallade experiment ön. Här finns två klass rum. Och två stora labororium för forskningen. När experiment med större risk för att något skall hända används denna byggnad, om man inte kan vara utomhus.

12. Groddammen

Den kallas groddammen för att på försommaren invaderas den lila dammen av grodor. Biologerna läser då etologi (läran om djurens betende) och kan då sitta uppe hela nätterna och studera grodor.

13. Kung Fabian Salen

Kung Fabian Salen heter den byggnad som är uppförd efter skolans grundare Kung Fabian III av Calederon. Där finns det tre salar en på varje våning.

14. Observatoriet

Här studeras stjärnor och stjärnhimmelen av elever och lärare. Lektioner hålls här också. Det är tillåtet att komma in i obseratoiet vilken tid som helst på dygnet.

15. Stallgården

Här har skolan sina tio hästar och tre vagnar. Redskap som behövs för att reparera skolan och skötta den stora trädgården finns här. Två vaktmästare bor här med sina familjer också.

16. Alvkapellet

År 229 härjade den så kallade Alvpesten i södra Empyriet och 75% av alla alver dog. På skolan uppfördes detta kapell och den närliggande lunden till minne av de 31 avlidna alverna endast 10 alver på skolan överlevde. Alvpesten angrepp bara alver som ni förstår. Halvalver blev inte drabbade på något sätt. Och var därför immuna mot pesten.

17. Dammen

Denna damm som ligger längst ut på udden används för studier inom biologins värld. Eleverna som studerar biologi förbrukar mycket av sin tid här.

18. Experiment ön

Ön kallas för experiment ön för att mer riskfyllda experiment utförs här. Hit görs ofta exkursioner av biologerna. För att studera öns rika mångfald av floran.

19. Gamla Muren

Kallas den mur som en gång Reitmars slavar byggde åt skolan men blev aldrig restaurerad efter ett misslyckat expedement år 241. Expidementet gick ut på att få fram en fireball utan att det är så svårt. Alltså sänka leveln från level 3 till level 2 men experimentet misslyckades och muren gick sönder av den otroligt kraftiga explosionen. Forskaren som ansvarade för experimentet död i branden på ön.

Lärare och andra personer (npc's)

Master Of Invoker, Acayra, 36: är ansvarig för Invoc./Evoc på skolan. Kvinna Invoker level 11. Str:16 Dex:16 Con:17 Int:16 Wis:12 Cha:17 Är den som sägs veta mest om demoner och andra plan på skolan. Om spelarna kommer och frågar henne om Al-Corils Demologi säger hon att det är en bok och den finns i biblioteket. Den är skriven av en gammal rektor på skolan. Virgil Stughills HoM vet hon inte vad det är för något. Om spelarna frågar vad man använder ett pentagram till så säger hon att de beror på vad man skall göra, men oftast används pentagram till att framkalla någoting från ett annat plan / Dimension. Hon tycker att det verkar konstig att spelarna kommer och frågar, för att hon har nämligen tappat bort en bok om hur man flyttar sig mellan dimensionerna, för fyra dagar sedan. Detta nämner hon för att hon tycker att det

verkar vara konstigt. Om spelarna visar henne handout 1 från städaren (Se Morgonen dag 1 sidan 12) undrar hon var ifrån karaktärerna har fått papperet. Hon tar papperet ifrån spelarna och så kommer hon att gå till rektorns betjänt för att med lämna papperet till honom. Eftersom Tilver och Skrubel har betjänten som spion (zombie) så kommer de att få reda på allt och utföra ritualen samma natt som papperet ges till betjänten. Memphis kommer inte att märka något förrän det är försent.

Master Of Enchanter Ajlin, 39: är ansvarig för Enchantment/Charm på skolan. Kvinna Wizard level 12.Str:11 Dex:18 Con:9 Int:17 Wis:15 Cha:18

Bibotekarien, 50. Är zombie och följer blint vad Tilver Domix säger. Wizard level 7. Str: 9 Dex: 10 Con: 9 Int 16 Wis 15 Cha: 15 .Han är 190 cm lång. Detta bör påpekas om spelarna frågar om bibliotekarien. (det är viktigt att tänka på att gången som han går till biblioteket är bara 2.00 meter hög och där för tar facklan i taket och soten fastnar där). Bibliotekarien är allmänt besvärlig för spelarna. Om spelarna ber att få låna böcker om demologi. Måste de skriva en ansökan om att få läsa böckerna. (ansökan kommer att avslås). Det gör bibliotekarien klart för spelarna innan. De skall få uppfattningen om att de inte får snoka i något.

Emor Corim, 39: Ansvarig för Illusionismen på skolan. Illusionist människa level 12. Str:13 Dex:18 Con:15 Int:17 Wis:17 Cha:15. Dödas av Tilver en dag ingen spelarna kommer in i handlingen. Är alltså zombie.

Fagurt Nevil, 65. Är ansvarig för trädgården på skolan. Halvalv Wizard level 12.

Meitzen Kulje, 235. Är ansvarig för ingengörutbildningen på skolan. Dvärg. Str:13 Dex:8 Con:18 Int:16 Wis:18 Cha:13. Har varit lärare på skolan i 50 år. Han är känd för att han aldrig glömmer en person som han har träffat. Han minns alla elever och lärare eller andra personer som har varit på skolan sedan han började på skolan för 50 år sedan. *Detta bör sägas till spelarna om de frågar om lärarna.* Om spelarna frågar om vad Al-Corils Demologi (se förklaring på sidan 17) är för något så vet han att det är en bok skriven av en f.d. rektor. Han hänvisar annars till Acayra som vet mest om demoner på skolan.

Moldo Gyr, 250. Ansvarig för Astrologi och Navigeringsutbildningen på skolan. Han är också studierektor på skolan. Alv Wizard level 9. Str:10 Dex:14 Con:14 Int:19 Wis:16 Cha:13.

Magimästare Memphis, 92: Rektor på skolan de senaste 30 åren. Str:7 Dex:10 Con:5 Int:21 Wis:20 Cha:13. Människa Wizard Level 20. Som ung var han äventyrare och var en girig person som ville ha makt och rikedom. Nu för tiden är han lugn och ångrar sina ungdomliga misstag. Han studerade på skolan som 20 åring och blev klar med sin utbildning vid 23 års ålder.

Master Abjurer Naumon Vilke, 50. Är ansvarig för Abjuration-utbildningen på skolan. Wizard level 13.Str:16 Dex:13 Con:13 Int:17 Wis:18 Cha:12.

Recife Knottå, 56. Är ansvarig på skolan för Religionskunskapen och historian. Wizard level 10. Str:13 Dex:13 Con:8 Int:16 Wis:18 Cha:10.

Ryvin Hollcheck, 35. Är ansvarig för väpnad-strid på skolan. Wizard/Fighter level 10/10. Str:18(99) Dex:18 Con:17 Int:17 Wis:12 Cha: 15

Skrubel Wert, 87: Är en ond magiker som vill hämnas på skolan och Memphis. För att han själv inte blev rektor en gång i tiden. Som ung var han äventyrare och sökte nya kunskaper inom magin. Människa Wizard level 20.

Tamter Ägret, 36. Ansvarig för Herbalism- lektionerna på skolan. Wizard level 10. Str:15 Dex:13 Con:9 Int:15 Wis:14 Cha:14.

Tilver Domix, 61: Ansvarig för språkundervisningen på skolan. Wizard level 14 Str:16 Dex:17 Con:11 Int: 20 Wis:21 Cha:8. Tilver är den som ligger bakom den lömska idén mot skolan. På grung av sitt hat mot Memphis.

Zejder Gyren, 39. Ansvarig för Alternation på skolan. Wizard 14. Str:13 Dex:18 Con:13 Int:17 Wis: 16 Cha: 12.

Läkaren, 56 Är ansvarig för elevernas hälsa på skolan. Han är doktor och psykiatrier som efter han har sagt att suldan är död vill att spelarna skall villa. Annars kan de drabbas av set så kallad chock tillstånd två. Han kommer att springa runt på skolan och kan träffa spelarna om de är mycket ut och springer. Då kommer han att köra sitt psyk snack om chock tillstånd två och vad som kan hända om spelarna inte villar när en vän har dött.

Loppen Kulgna, 37 Är vaktchefen på skolan. Han har han om nattpasset. 20,00-4,00. Efter att han har jobbat sover han 10 timmar. Om spelarna pratar med honom så han fått veta att de inte har märkt något under natten till den 2 september. Han

har pratat med doktorn om att spelarnas vän har dött. Han säger att det inte föreligger ett brott.

Kiljan Gupner , 45 Är vaktchef på skolan. Har han om morgonpasset 4,00-12,00. Han är också informerad om att Suldans har dött men det är inget att göra åt. Han verkar inte speciellt intresserad.

Jullan Billman, 39 Är vaktchef på skolan. Har han om eftermiddagspasset 12,00-20,00. Han är också informerad om att Suldans har dött.

Om vaktcheferna

Om spelarna pratar med en vanlig vaktmästarna hänvisar de allting till vaktcheferna. Vaktcheferna verkar inte intresserade att hjälpa spelarna ett dugg. Det skall gå ut på att spelarna känner att de måste lösa det här själv.

Om spelarna anstränger sig

Om spelarna anstränger sig för genom att fråga efter en lista över lärare så ge dom ett speciellt handout. Som finns längst bak.

Morgonen dag 1 (September 2)

Vi tar det som inte gäller spelarna direkt i först: Denna dag kommer studierektorn att säga att alla förrädare och spioner har blivit fångade och avrättade. Den **15 gradens lärare** och hans spion som under kriget försökte mörda Rektor Memphis har nu blivit avrättade och allt har blivit i ordning igen. Den sitta spionen blev avrättad i går.

När Sossail och Mashhad vaknar på morgonen och lägger märke till att Suldans säng är tom och att ingen har sovit där under natten. Suldans hade inte kommit när Sossail och Mashhad gått och lagt sig. Men Suldans alla saker finns kvar i rummet förutom det han brukar ha på sig. Alla andra vaknar som vanligt. När Sossail och Mashhad går ut i korridoren möter dom alla andra karaktärerna och Untmar. Om Sossail och Mashhad då berättar att dom två inte har sett Suldans på morgonen, berättar Untmar att Suldans kände sig lite dålig igår och gick ned till läkaren. Untmar verkar också lite nervös men det behöver inte spelarna veta om de inte frågar. Om spelarna inte vill gå ned till läkaren så försöker Untmar att få med sig spelarna ned till läkaren. Men om spelarna vägrar, går Untmar ned själv. När spelarna eller Untmar själv kommer ned till läkaren så får de ett tragiskt besked. Suldans dog i natt. Spelarna blir djupt chockade och läkaren försöker att tala spelarna tillrätta. **Varför död?** Jo, Untmar och Suldans var ute på kvällen igår

efter att puben hade stängt. När de passerade Kung Fabian Salen lade Suldans märke till några blodspår i gräset vid sidan av doktorspromenaden. Suldans och Untmars följde spåret några meter till en plats där det hade utspelat sig en strid, bara någon minut innan Untmars och Suldans kom till platsen. Tilver Domix hade då dödat Emor Corim i ett bakhåll. Tilver var tvungen att döda Emor eftersom Emor genomskådar illusioner automatiskt för att han är så tränad att se illusioner. Eftersom Tilvers kompanjon Skrubel har "lagt" en Illusion på Bibliotekarien var Tilver rädd att Emor skulle se Bibliotekarien och direkt genomskåda illusionen och se att Bibliotekarien är en Zombie. Tilver tappade då också ett viktigt papper med planer om porten till THE ABYSS. Suldans hittade inget förutom blodet från Emor Corim. Suldans och Untmars gick för att medela vad de hade sett till någon lärare eller vaktmästare. Untmars gick till informationen för att se om någon var där, men det var tomt. Suldans gick till lärarrummet. På lärarrummet var det bara en lärare, Tilver Domix. Sossail berättade vad han och Untmars hade sett. Tilver bjöd honom på te och sa att det har nog inte hänt något särskilt, utom att en vaktmästare hade ramlat och slagit sig. Teet som Tilver bjöd på var förgiftat, därför dog Sossail. Suldans berättade vad som han hade sagt till Tilver utan att säga vilken lärare han pratat med. Tilver teleporterade ut kroppen till Skrubel som håller på att göra honom till en Zombie. **När** karaktärerna lugnat ned sig efter beskedet att Suldans har avlidit, blir de tillsagda att gå till sitt rum och vila där. När karaktärerna kommer upp på sitt rum, berättar Untmars sin historia för spelarna om vad som hände kvällen innan. Untmars verkar lite rädd och misstänker att Suldans död kanske hade något med gårdagens upptäckt. Om spelarna tycker att det har säkert inget samband med gårdagens händelse säger Untmars att han skall undersöka saken själv. Även spelarna tycker att det är mystiskt så tänker Untmars ensam gå till vaktmästarna för att berätta vad som har hänt. Han säger inte var han ska gå när han går ut men om spelarna frågar vart han skall så svarar han att han skall gå och prata med vaktmästarna. Så fort Untmars blir ensam kommer Tilver Domix att prata med honom om Suldans död. Tilver lurar iväg Untmars någonstans där han dödar honom. Tilver går sedan mot informationen där han lägger en illusions formel. Han skapar en illusion i informationen som visar när Untmars går till Informationen / Receptionen och säger till vakterna att han skall åka hem kort. Untmars säger att han fått ett brev som berättade att hans fader var mycket sjuk. Han skulle komma tillbaka inom fyra dagar, säger han. Han skriver in sig i boken

där man skall skriva in sig när man åker in eller ut från skolans område.

Om spelarna inte har reagerat att Untmar är borta till lunchen så märker de att han, inte dyker upp då.

Om spelarna frågar läkaren hur Suldan dött vet inte läkaren det men han skall under söka honom på förmiddagen. Så spelarna kommer kan komma tillbaka klockan 18,00 så skall de få veta det. Om spelarna kommer tillbaka då så kommer de att få veta att Suldan var förgiftad av ett annorlunda mycket ovanlig växtgift. Detta måste spelarna hålla tyst om och inte säga till någon.

Vad Gör Spelarna Nu

Om spelarna frågar efter Untmar bland kompisar/elever så såg någon att han gick iväg mot Fisken för en stund sedan. Någon annan såg honom i reception vid klockan 11.30(det kan ju vara ett annat klockslag om inte Untmar kunde vara ensam förren sedare).

Om spelarna går och frågar i receptionen så får de veta att Untmar har åkt hem till sin familj för att träffa sin sjuke fader. Om spelarna begär att få titta i inskrivningsboken så ser de att det är inte Untmars handstil. Vaktmästarna är helt säkra på att det var Untmar. Spelarna skall få en uppfattning av att vakterna ljuger.

Efter lunch

När spelarna har ätit lunch kommer Billma fram till spelarna och är väldigt upprörd. Hon är arg över att karaktärernas rum ser ut som om de inte har varit städade på en vecka, (fy skäms).

Inbrott

Förklaring för Handout 1

Pentagrammet står för hur man skall ha strött ut allt salt. Detta vet inte karaktärerna även om spelarna kan det. **AI-Corils Demologi** är en bok som finns i biblioteket men är förbjuden att låna utan rektorns tillstånd (som inte kan fås). Den handlar om varelser från andra plan och vilka forskningar AI- Coril gjorde på det området. **Sep 4** står för vilket datum som ritualen skall utföras. Efter står en tid, men den kan man inte läsa på grund av vattnet som har kommit på pergamentet och kletat ut bläcket. **Virgil Stughills HoM** står för en bok som handlar om hur Hall of Magic fungerar. Det är genom den som porten skall skapas. **De oläsliga tecknen** är en före detta magisk text, den har nu förstörts och kan inte läsas även om spelarna lägger spellsen Read Magic.

När spelarna kommer tillbaka till sina rum efter lunch märker de att rummen har blivit genomsökta av någon eller något. Angelikas rum är det enda som inte har blivit genomsökt. Ingenting saknas förutom lite papper ifrån Untmar. **Alla** papper har någon tittat igenom. Det verkar som om det var papper de letat efter. Det är Tilver Domix som har letat igenom rummen med avsikt att hitta det papper som berättar om hans plan. Han vet vad som står på papperet men vill inte att någon annan skall hitta det. Han visste ju att Untmar och Suldan såg blodet efter mordet på Emor Corim. Så då han tror att de kanske hittat papperet som han tappade då. Nu när han kollat igenom rummet så tror han att papperet har nog blåst ut i havet.

Platsen för överfallet

Om spelarna går till platsen där överfallet händer hittar de ingenting speciellt förutom några droppar blod. De möter där emot en vaktmästare som plockar upp saker och städar parken hela dagarna. Han undrar om spelarna har tappat något. Han vet ingenting om blodet men berättar att han hittade något papper där på morgonen den 2 september som han tog hand om. Om spelarna frågar vad som stod på papperet, så vet han inte vad som stod på papperet för han kan inte läsa. Men papperet har han kvar i sin soffa. Spelarna får då papperet som är Handout 1.

Om spelarna inte skulle komma hit och komma på att städaren har papperet så kan ni ledda spelarna hit på något snällt sätt.

Om spelarna frågar någon elev eller lärare förutom Meitzen eller Acayra eller (någon lärare med wis 18) eller Tilver Domix så vet dom inte vad AI-corils demologi eller Virgil Stughills HoM är för något. Om spelarna frågar bibliotekarien så säger han att dom är böcker men man får inte låna eller se dom och att den förvaras i biblioteket.

The Abyss (avgrunden)

Sossail vet vad **The Abyss** är för något. Det är ett plan där de ondaste demonerna kommer ifrån. Alla varelse från **The Abyss** är Chaotic Evil.

Om spelarna är uppe på natten

Om spelarna är uppe på natten i trädgården kommer de att se två olika vaktpatruller av Vaktmästare som vaktar. Varje patrull består av 5 st vaktmästare med Longsword och Bow. Om vakterna möter spelarna kommer de att se till att

dom går in på sina rum. Inget annat händer denna natt.

Dag 2 (3 september)

Den på kvällen bär innan har Tilver Domix dödat Puebla Y-Gomez. En kvinnlig illusionist som började ställa konstiga frågor till sin chef Emor Corim. Tilver Blev då rädd och dödade Puebla och teleporterade ut henne till Skrubel som gör henne till en Zombie. På förmiddagen kommer Puebla tillbaka till skolan och kan därför inte bli sedd innan klockan 12 på skolan. Tilver strök hennes lektion och satt Emor Corim på hennes klass i stället. Denna dag håller Tilver på att göra färdigt allt inför Ritualen. Han skall bland annat tillverka en wand i Iridium en sällsynt metall. Som behövs vid ritualen.

Biblioteket

Om spelarna vill göra inbrott på biblioteket. För att få tag i böckerna.

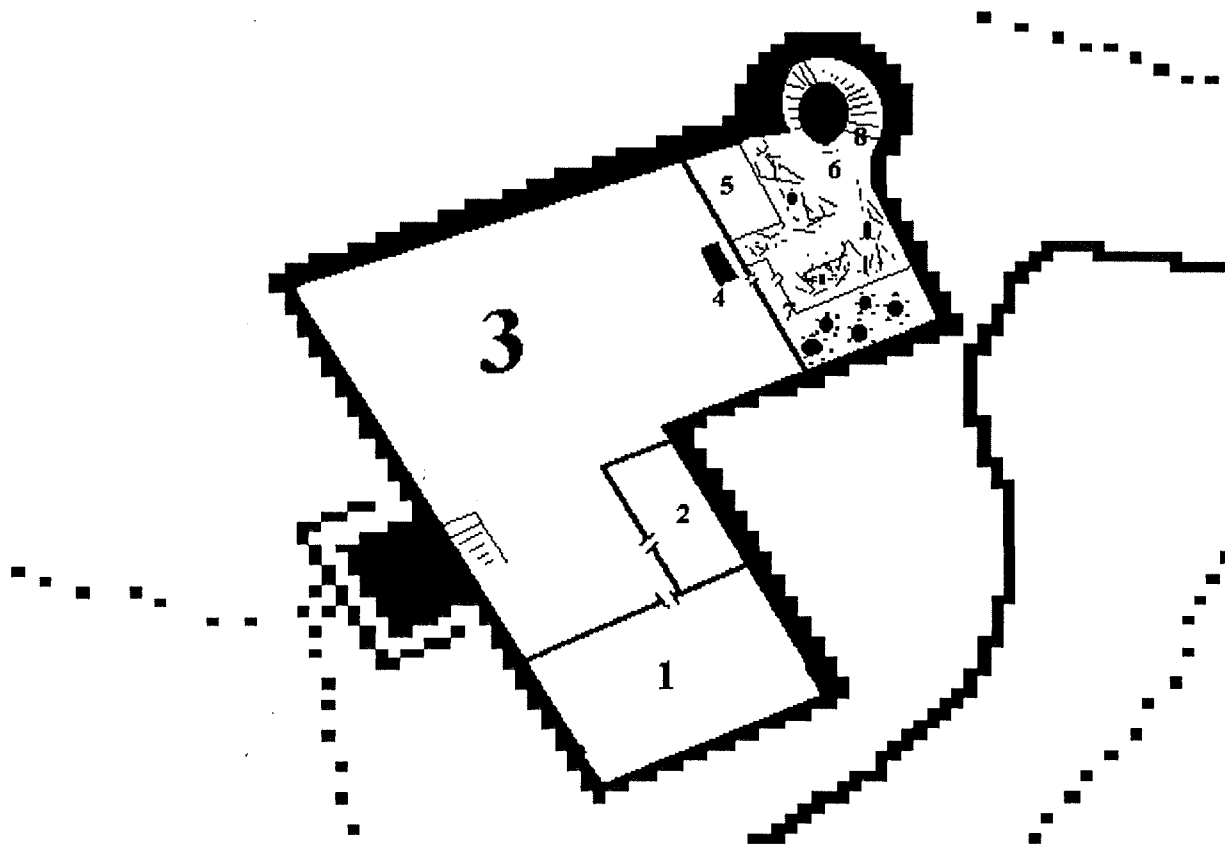
Förklaring för kartan: 1 Föreläsningssal 2: Här finns några spel som man kan spela mot andra magiker 3: Här finns massa skrivpulpeter som man kan skriva och läsa vid. Alla sitter här och läser för

man får inte ta böcker ifrån biblioteket utan lärares tillstånd. 4: Bibliotekariens skrivpulpet där bibliotekarien oftast sitter 5: Bibliotekariens egna rum. 6: med massa bröte se bland handoutsen. Fråga om spelarna skall leta igenom bröte om dom inte gör det ge dom inte lappen. Men om dom letar igenom så kan du ge dom handouten. **OBSERVERA** att det finns en scroll med **holperson** bland brätet. Och att det finns en **liten burk med pulver** den inne håller ett läckande medel och den läker 1d4 varje gång man smörjer in ett sår med det det finns 3 doser. Om spelarna tar upp skrivbläcket så märker dom att i den ena flaskan är det inte bläck i utan någon annan vätska i Flaskan är av mörkt glas, men det står skrivbläck på etiketten. Flaskan innehåller en dos **Heling potion**. 7: lärarnas rum de får inte heller gå ned i biblioteket 8: Trappa ned mot biblioteket. 9: trappa upp i tornet där finns inget.

Jag antar att de gör det när det är stängt annars vore det ju inte ett riktigt inbrott. Om Man skall Open Lock på ytterdörren har man +20% . Gammalt och simpelt lås. Det finns ju andra sätt att ta sig in också.

Mot biblioteket

När spelarna kommer ned för trappan är det helt bläcksvart om spelarna inte har något ljus. Det första spelarna ser är en gång 2.00 meter hög och 3.00 meter bred. Efter tre meter är det en gång åt höger en åt vänster och en rakt fram. Detta är en labyrint och man klarar sig inte igenom utan att göra på detta vis. Man kollar i taket på gången var sotet är någonstans. Bibliotekarien har nämligen gått här i 20 år och använt fackla varje gång han gått. Han är ju 190 cm och gången bara 200 cm så facklan har ju tagit i med lågorna i taket varje gång han har gått. Biblioteket är skyddat mot personer som inte skall vara där genom att man teleporteras runt i systemet. Och träffar på massa illusions varelser och efter en stund kommer man ut igen. Om spelarna går fel gå efter tabellen nedan. Om spelarna ritar karta så kommer den att bli omöjlig för att spelarna teleporteras runt i de olika gångarna.



Tabellen

Slå en 1d4+2 för att se hur många gånger du skall slå på tabellen nedan. Samma sak händer inte två gånger. Om inte spelarna kommer tillbaka till utgångspunkten och går in igen.

Tabell 1d12-1

1 (illusion) Spelarna kommer in i ett rum tio gånger tio gånger tio meter. I mitten står det en ogre och väntar på dom, med en klubba. Ogren är programmerad som en riktig ogre så det går att prata sig förbi den på något vettigt sätt. Eller betala sig förbi med något. **1 Ogre** (om spelarna gör disbelieve så märker de att det är en illusion) **HD 4+1, HP 26 THAC0 15 AC 7 Damage 1d10+2**. Det finns en gång på andra sidan rummet.

2 Fallgropen (ingen Illusion): När spelarna går i korridoren öppnar sig en lucka under den första eller de två första det beror på hur spelarna går i korridoren. Om spelarna inte slå under sin snabbhet på en 20-sidig faller spelaren ned och får 1d6 i skada. Man

kan lätt komma upp ur fallgropen efter man har ramlat ned i den.

3 (illusioner om spelarna gör disbelieve så märker spelarna att det är illusioner). Spelarna kommer fram till ett rum med massor av små träd 1,50 meter höga. Rummet är 15 meter brett och 40 meter långt. Det finns en gång på andra sidan rummet. Och hela rummet ser ut som ett liten skog. Spelarna kan inte se något mer där inne. Om spelarna går in i rummet hoppar 20 små varelser på varje spelare. Varelserna ser ut som Brownies men är mindre. De är cirka 15 cm höga. Varelserna försöker att ta allt spelarna har på sig. Om spelarna gör motstånd så tar det 1 min innan "Browniesarna" fly och lämnar spelarna. "Browniesarna" fly ned i små hålor på marken/golvvet.

4 (Illusion). Spelarna kommer fram till ett rum 10 gånger 10 meter och 5 meter till tak. Det finns en gång på andra sidan rummet. I mitten av rummet finns det en brunn med en spann i ett rep. Brunnen är 10 meter djup och helt torr. Det finns absolut ingenting i brunnen. Brunnen har en diameter på 2,5 meter.

5 Spegelrummet (illusion). Spelarna kommer fram till ett rum som består av hundra tals speglar om spelarna går in i rummet och inte håller ihop så kommer spelarna komma ifrån varandra. Efter tio minuter så kommer spelarna komma till en utgång. Det finns fyra olika utgångar från rummet inklusive den som spelarna kom in igenom. Om spelarna splittrats på sig kan ju spelarna komma till olika utgångar. Detta bör du som spelledare slå dolt. Om spelarna ropar till varandra kommer man inte att förstå från vilket håll ljudet kommer ifrån eller så tror man fel.

6 (illusion). Det falska biblioteket. Spelarna kommer in i ett stort rum det ser ut som ett bibliotek med massor av böcker som det står namn på ryggen men om man öppnar böckerna så är de helt tomma. Det står inte ett ord i någon bok. På andra sidan rummet finns det en gång ut.

7 (illusion). Korridorren som spelarna går i blir först 6 meter bred sedan ser spelarna ett ljus längre fram i korridoren och två små spåda stämmor som pratar med varandra. När spelarna kommer närmare så ser de en stor port och framför står två Goblins och pratar med varandra. När spelarna närmar sig slutar de prata och vänder sig mot spelarna och säger "vi är väktarna". Goblinen har ett Short Sword var men dom drar inte vapen förrän spelarna kommer inom 5 meters håll. Eller om någon spelare börjar kasta en spell. Goblin HD 1 Hp 7 THACO 19 Ac 7 Damage 1d6. Goblinen har ingenting på sig förutom en nyckel och sina kläder och vapen. Om spelarna öppnar porten med nyckel så är det en tre gånger tre meter bred gång på andra sidan av dörren. Och fortsätter nu bara att slå på tabellen eller så kommer de ut till trappan där spelarna gick fel.

8 (illusion). Spelarna ser ett ljus längre fram i korridorren. Det är en eld som brinner. I korridoren. Elden kommer ifrån golvet och tar upp hela gången och går tre meter fram. Om spelarna tror på elden och går igenom den så får spelarna slå ett save mot Spells klarar spelaren av saving throw så få spelaren bara halv

skada. Om man inte klarar saving throwset så får man 1d3 i skada var tredje sekund man är inne i elden. Att springa i genom elden får man 1d3 i skada av.

9 (illusioner). I hörnet av korridoren står det ett dusin med blå små svampar. Svamparna luktar inte förrän man stampar på dom då de utsöndrar en behaglig lukt om spelarna inandar gasen ser såren ut att läka sig men det är bara en illusion. Spelarna känner sig inte bättre. Nu kan man inte göra något åt såren om man inte tar bort illusionen eller gör disbielve.

10 (illusion). Spelarna kommer in i en stor sal med fina draperien. Spelarna ser en tron lite längre bort i salen på tronen sitter en Kobold med en krona på huvudet. Det finns också två kobold vakter med Spears och Shields. Nedanför tronen. Kobolden på tronen blir mycket upprörd när han ser spelarna. Han undrar hur spelarna har kommit in i hans fest sal. Kobolden i tronen säger att han är Kung Bore konung över trollskogen. Kung Bore kräver en gåva till honom annars kallar han in tre kobolder till och så går alla kobolderna till anfall. *6 st Kobolder: HP 4 AC 7 THACO 20 Dam 1d6.*

Spelarna kan inte gå ut grottan förutom den vägen de kom eller en gång som finns bakom kungens tron.

Om spelarna gör disbielve så märker de att det är en illusion och det är bara en tom grotta.

11 Spelarna ser en eld precis som i åttans händelse i denna tabell men denna gång är det ingen illusion.

Den riktiga vägen

Om spelarna tar den riktiga vägen genom att kolla vart soten är någonstans. Kommer spelarna fram till en dörr där det står " glöm ej att alltid ha en nyckel i nyckelskåpet ". Dörren har ett lås och i den sitter en nyckel (kan bli användbar). Om spelarna öppnar dörren så kommer de in i ett rum som är 20 meter brett och tjugo meter långt. Och tretton meter högt i tak. På motsatta sidan där ifrån spelarn kommer in finns en dörr. Dörren är låst (låset går inte att dyrka upp. Det måste öppnas med nyckel). Fyra meter i från taket mitt i rummet

hänger ett nyckelskåp i luften (det leviterar) spelarna kan inte se in i skåpet i från golvet. Man kan inte få ner det på något sätt. Man kan bara flyga upp till det genom att kasta spellen Alter Self. Man kan faktiskt flyga med hjälp av den inte så effektivt men det går. Om någon försöker att klättra på vägarna och ramlar ned så får karaktären ifråga 1d6 i skada per 3 meter upp han är. Spelarna kan inte komma åt nyckeln på något annat sätt än att ta sig upp till nyckelskåpet. När spelarna väl har kommit upp till nyckelskåpet så måste karaktären hänga in en nyckel i skåpet innan han tar ut den andra nyckeln som går till dörren på andra sidan av rummet som är låst. Om karaktären inte stoppar in en nyckel i nyckelskåpet innan han tar ut nyckeln. Så kommer han få en stöt som ger 1d6 i Damage utan save. Och kommer falla ned till marken alltså plus 3d6 för fallet.

Om spelarna för tag i nyckeln så kan de öppna dörren till biblioteket. Spelarna kommer då in i biblioteket.

Biblioteket

Biblioteket är stort och det finns massor av böcker i bokstavsordning. Om spelarna letar efter Al-Corils Demologi finns den inte på hyllan men ligger i ett rum lite lägre in i biblioteket på ett podium, tillsammans med Virgil Stughills **Hall Of Magic** plus några böcker om svartmagi och dimensions portar och en bok om the abyss.

Rummet

Utanför rummet där Al-Corils Demologi och Virgil Stughills HoM hänger en blek och dammig skylt med texten " *Varning ta inte ut någonting ur rummet*". (*Det är 50% chans att spelarna inte lägger märket till den om de inte undersöker utanför rummet*) Med detta menas att om man försöker ta ut något ur detta rum så kommer den personen att explodera. (om spelarna för söker ta med sig något ut så kommer det att fungera som om en fireball från en tionde gradens magiker lägger en fireball i lungan på han som tar ut saken. Alltså inget räddningsslag) De andra blir inte skadade i explosionen men blodiga av sin kompis inälvor.

Al-Corils Demologi handlar om hur man framkallar demoner.

Virgil Stughills HoM handlar om hur Hall of Magic fungerar.

Dimensions portar stor det vad man behöver för att skapa en port till ett annat plan. Man behöver en Iridium stav, salt och sammanlagt 60 wizard levels eller motsvarande för att kunna öppna en port till en annan Dimension.

The abyss handlar om vilka varelser som finns i dimensionen the abyss.

Om en karaktär läser i dessa böcker i mer än fyra timma så kan han få ett humm om hur man skall göra för att framkalla en demon. **Man måste påbörja en ritual klockan 0,00 för att den skall kunna vara i mer än tio minuter. Ritualen tar tre timmar.** Om någon läser i böckerna så säg det som är markerat.

Om en spelare säger att han skall försöka lära sig hur man stoppar en ritual som skall få fram en demon tar det honom / henne två timmar att lära sig det. För att stoppa en redan påbörjad ritual så behöver man bara se till att antalet grader inte stämmer det kan man göra genom att T.ex. slå ned någon koncentrerad person i ringen runt pentagramet.

Om spelarna letar igenom det inre rummet där de hittat Al-Corils Demologi och Virgil Stughills så kommer de att hitta 4 st papper med scrolls. På det första papperet är det en Gate spell level 9. På andra papperet finns det två Dimension door. På det tredje papperet finns det tre stycken Gyffrat Hjittmens detect illusion magic. Det är en special formel som en magiker magiker uppfann på skolan för många år sedan. Den gör så att den som är påverkad av formeln genomskådar illusioner automatiskt och kan se osynliga direkt. Varaktighet är tre dygn. Spell level 7. Om spelarna vill använda den måste de använda den som en scroll. På det fjärde papperet finns ytterligare två Gyffrat Hjittmens detect illusion magic. Om spelarna använder Gyffrat Hjittmens detect illusion magic på sig innan de går ut ur rummet så kommer ingenting att hända om spelarna inte tar med sig något annat ut ur rummet.

Om spelarna letar igenom biblioteket. För varje person som letar igenom i en timma. Får ett slag på tabellen nedan. Man kan inte hitta samma sak två gånger och om en spelare hittar en sak kan en annan inte hitta samma sak och man kan Max hitta 6 st saker sedan hittar spelarna inget mer.

1d12-1

1: Två Potion som det stå Extra Healing på.

2: **Wand of fireballs** med ett lösen ord som är "klopper" det står inskrivet med magisk text på wanden. Den kan man läsa om man lägger en Read Magic. Det finns 8 st ladningar kvar. Han som har skappat staven var 7 leveln.

3: En Scrool med 2 st anti-Magic Shell.

4: Två ring med 4 st teleports i. Lösen ordet är "puff" det står med magisk text det kan man läsa om man kastar en Read magic.

5: En scroll med Remove Curse.

- 6: En manual of Bodily Health
- 7: Ett Sword of dancing. (För att veta det måste karakären kast identify.)
- 8: Dagger +3
- 9: Scrool med två Stoneskinn
- 10: En bag of holding
- 11: En Ring med curse radius´ 3 den gör så att alla inom tre meter får minus ett på alla slag med tärningar.

UT

Man måste göra samma saker för att komma ut som för att komma in i biblioteket. Om spelarna inte letar i biblioteket efter saker. (tabellen) så hittar de bara Wanden med fireballsen.

Ute ur biblioteket

När spelarna kommer ut ur biblioteket kommer ut ur biblioteket. Tänk på att om spelarna är påverkade av Gyffrat Hjittmens detect illusion magic så ser de demonerna(Därför händer konstiga.....sidan 7).

Om spelarna försöker övertala någon lärare att det springer runt demoner så tror de inte på karaktärerna. Lärarna tycker bara att spelarna stör och är helt virriga. Läraren eller lärarna kommer då att prata med läkaren som kommer att försöka att lugna ned karaktärerna. Läkaren tror att det är något chock tillstånd som spelarna är i.

Om spelarna är påverkade av Gyffrat Hjittmens detect illusion magic och träffar Tilver ser de att han har fyra stycken demoner efter sig som han går och pratar med. Om karaktärerna hör att Tilver pratar med någon elev eller lärare så hör de två olika röster på en gång. En är en ljud illusion som pratar till lärare och elever. Lärarna och eleverna tror att Tilver pratar med dom.

Ritualen

Om spelarna kommer till Hall Of Magic den 4 sep klockan 0.00 - 3.00 så märker de att någon har gjort inbrott i Hall Of Magic. Om spelarna går in ser de att Tilver Domix, Emor Corim,

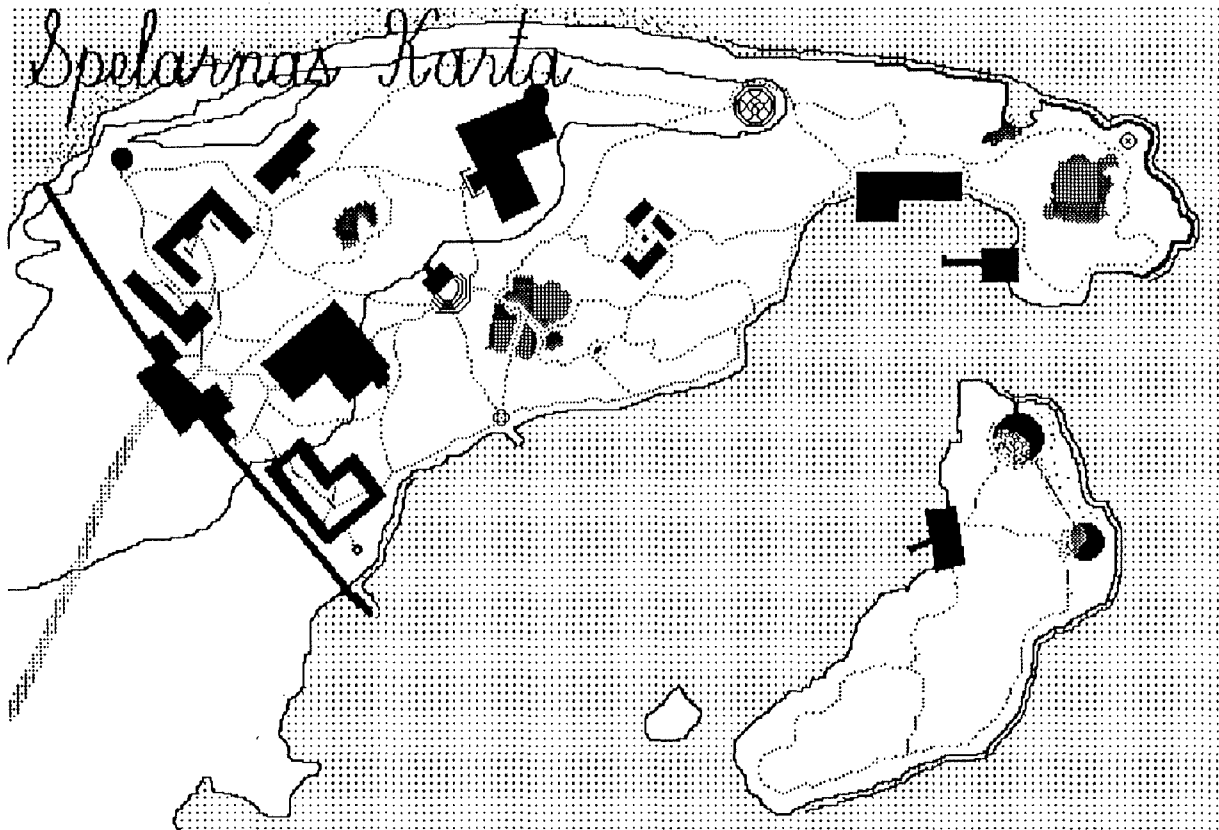
Bibliotekarien och rektorns betjänt stå i en ring runt ett pentagram. I mitten av pentagramet står Skrubel. Alla är i trans de håller på att framkalla porten till The Abyss. Varken Tilver Domix, Emor Corim, Bibliotekarien, rektorns betjänt eller Skrubel har några spells kvar memoriserade. Om någon det på något sätt inte skulle bli sextio Wizards levels som håller på att framkalla porten så kommer alla vakna upp ur sin trans. Tilver Domix kommer att försöka att döda spelarna om de förstör ceremonin. Skrubel kommer att vara kvar i Hall Of Magic i tre minuter sedan kommer han att teleportera i väg sig från skolan. Tilver kommer att stanna i sex minuter innan han lägger en teleport på sig och försvinner ifrån skolan. Zombierna kommer att anfälla spelarna med dolk. Tilver och Skrubel slås med varsin Staff of Power (Se DMG)

Om spelarna har gått över till Tilvers sida.

Om spelarna går över till Tilvers och Skrubels sida för att de tror att de är den ända chansen för dom att klara sig här ifrån levande. Så kommer det att bli över givna efter ritualen och dö av demonerna.

Demonerna

Om spelarna misslyckas med att stoppa ritualen kommer de att vakna en natt troligtvis natten mellan den 4 och 5 september av att de hör explosioner utanför. De kommer då att se hur hundratals demoner går bärsackar gång inne på skolans område. Magikerna på skolan ger ett bra motstånd men det strömmar bara ut nya demoner från Hall Of Magic. De ser hur fireballsen och Meteor Swarmarna exploderar kring demonerna. Men det hjälper inte hur många Meteor Swarms som träffar och dödar demonerna för det strömmar bar ut nya monster. Monsterna är allt i från klena skelett och zombier till 15 meter brinnande demoner klass 5 som äter Meteor Swarms till frukost. Alla magiker på skolan är döda inom en timme efter att portalen till The abyss är framkallad. Om spelarna tittar ut mot experiment ön ser de hur Tilver och en annan magiker (Skrubel) står och skrattar.



Saker som finns i bibliotekets förråd

Här finns 34 st slitna bälten, 20 st gamla stövla, 10 st olika sorters hattar, 4 par handskar, 2 st saxar, 3 st ryggsäckar, 30 st hammare (små), 150 meter hamprep, 2 st Two-Hand.Sword, 560 st järnspikar, 15 st gamla gåspennor, 3 st nya gåspennor, 20 st gamla sockor, 20 st små säckar, 1 kg rökelse, 20 st tubformade fodral i läder, 20 st vattenläglar, 1 st trasig lykta, 2 st förpackningar med flinta stål fnöske, 172 st facklor, 4 st sadlar för ponnys, 3 st vanliga sadlar, 2 st Warhammer, 16 st battleaxe, 15 st stora säckar, 3 st quarterstaffs, 3 st hjälmar, 1 st trasig kanot, 1 st Änterhake, 2 st pallar, 1 st stol, 12 st vantar, 1 st 100 liters tunna(tom), 6 st trasiga sängar, 1 kg såpa ,2 st daggers, 1 st Morningstar, 4 st Composite short Bows, 34 st Darts, 23 st par skidor, 27 st par skidstavar, 19 st fodrade rockar, 100 st träkilar, 1 kg exotiska kryddor, 20 st kuddar, 2 st dun kuddar, 1 st såg, 3 st kofötter, 2 st tänger, 8 st enmannatält, 3st två manna tält, 2 st solur, 7 st sten släggor, 100 meter skosnörre, 10 st pulkor, 3 st slädar, 1 st plåtsax, 2 trasiga pulkor, 20 st skyfflar, 10 st skruvmejslar, 10 st stickade mössor, 2 st Ljus stakar utan ljus för 3 st ljus vadera, 12 st korgar 50 liters, 2 st Javelin, 2 st Kistor, 10 meter kedja, 1 st litet hänglås med två nycklar, 10 st varma filtar, 2 st vanliga filtar, 1 st lerkrus, 10 st metalkulor, 100 st stenkulor, 10 st par snöskor, 8 st metalfilor, 6 st Handborar för trä, 0.5 kg gammalt bivax, 6 st sticksågar, 2 st ringar, 30 st bjällerklockor, 2 st kappor, 5 st Handglovar i järn med 2 st nycklar till varje lås, 28 st plankor 1", 5 st dyrkar, 20 st tomma glasflaskor, 2 st lösskäg, 23 st fotanglar, 1 st klätterjärn, 1 st piska, 1 st mancather, 1 st läderpansar, 1 st staffsling, 2 st flaskor med vin, 1 st kagge med öl, 1 st timglas, 1 st lanterna, 4 st muggar, 27 st papyrus, 2 liter vapen olja, 2 st metallkila, 183 st nubb, 12 st klänningar, 1/2 st liten eka, 12 st armborstlod, 38 st pilar, 3 st tröjor, 2 st koger, 1 st harpa, 1 st liten burk med pulver, 183 st sling bullets, 1 st första förbandslåda, 34 st fjädrar, 2 st bärnstenar, 2 st slangbellor, 2 dl skrivbläck, 3 st fisknät, 2 st fiske spön, 1 st scroll med Hold Person, 2 st penslar, 23 st krattor, 1 st metspö, 2 st vagns hjul, 1 st dragbar soptunna, 23 st skor, 23 st trasiga 500 liters tunnor, 3 st krukor, 1 st låda, 2 st sopkvastar, 2 st kortlekar, 3 st tärningar, 1 st kaninpäls, 1 kg stearin, 2 st räknestickor, 2 st paddlar, 2 st tomma pennigpungar, 2 st par örhängen, 2 st fackelhållare, 32 st ölkrus, 2 st rakknivar, 1 kg salt, 2 st påfågles fjädrar, 2 st krus, 2 st hartassar, 21 st fiskekrokar, 2 kg kork och 1 st högaffel.