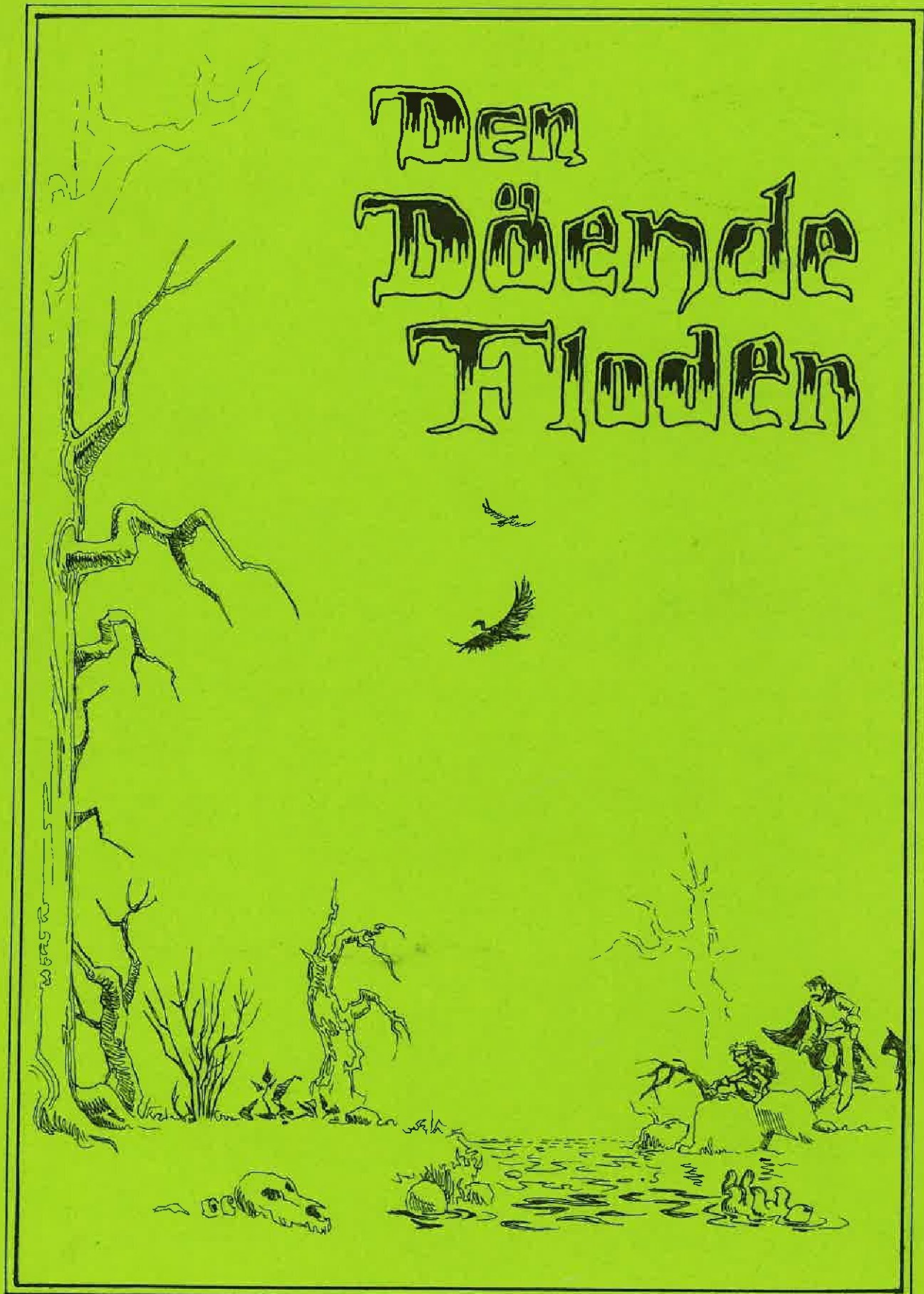


Lincon 86

Kvalskenario, AD&D



Åsa Hedenskog, Peter Printzén och Håkan Ackegård

Lincon 86

Kvalskenario, AD&D

DM-kopia

Levels 6-9 ca

Den döende floden

Bakgrund

1

Inledning

"Äntligen slut på vintern!" sa Powell och lutade sig tillbaka mot husväggen där han satt och solade sig. "Nu kanske vi äntligen kan ge oss ut igen, stadslivet är verkligen ingenting för mig!"

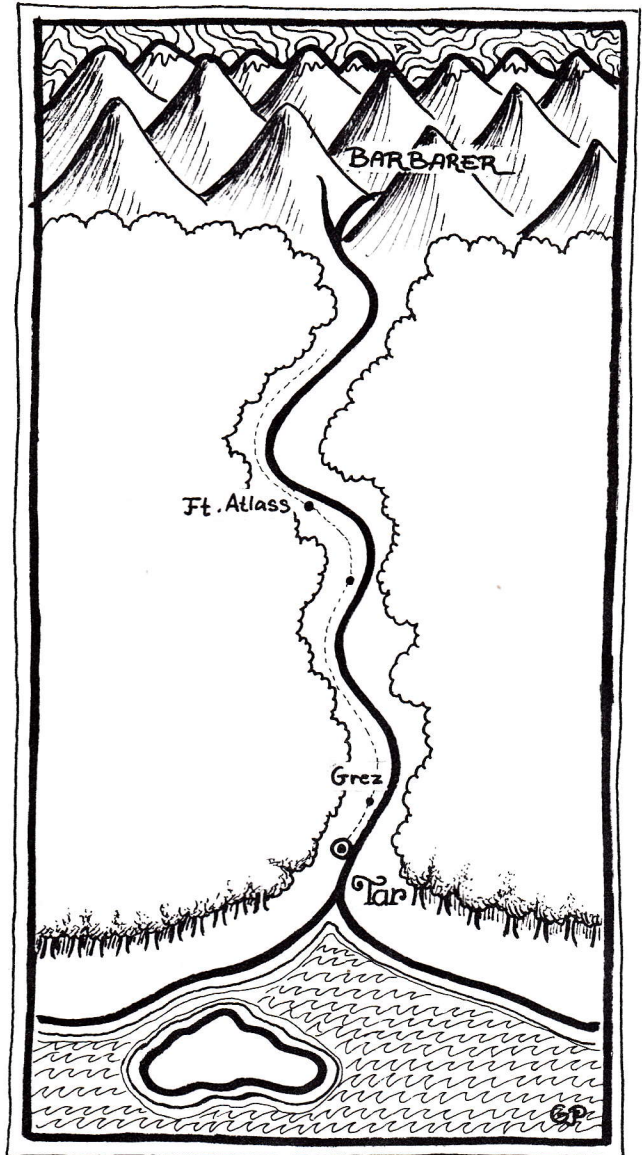
Ett par dagar senare red de ut från den lilla staden där de hade tillbringat vintern. Majhimlen lyste blå över deras huvuden, naturen kring dem var fylld av nyväckt liv och det kändes underbart att vara på resande fot igen.

I sakta mak red de norröver på stigen längst floden Tar. Deras mål var det lilla färjelägre Grez där de skulle ta sig över floden. Men först tänkte de ta tillfället i akt och hälsa på gamle Yesmael, en magiker som de känt sedan länge och som gärna försåg dem med potions och välvilliga råd. Yesmael bodde i ett vackert litet hus strax utanför Grez och fördrev sin tid med att forska lite och att odla de mest utsökta orkidéer.

"Tyvärr har jag väldigt ont om potions att sälja till er", sa Yesmael och såg bekymrad ut. "Flodvattnet är inte alls som det skall och det blir allt sämre med tiden. Det går inte att koka potions av det längre och se bara vad det har gjort med mina orkidéer!" Yesmael pekade på några torra och förtvinade kvistar.

"Om ni inte har bråttom kanske ni kunde rida några dagar uppför floden för att se vad som står på?" sa den gamle magikern hoppfullt. "Under tiden kan jag förbereda några potions av brunnsvattnet i stället. De blir faktiskt nästan lika bra. Hmm, det skulle inte förvåna mig om det är någon bonde som mockar ur sina stior direkt i floden..."

Så kom det sig att den lilla äventyrargruppen dagen därpå började rida uppför Tar för att söka bot på Yesmaels problem. Redan mot slutet av andra resdagen stod det helt klart för dem att det stod värre till än de gissat från början. Gräset vid flodstranden var gulnat och dött och trädens blad skiftade i brunt. Ibland kom något dött djur flytande i de långsamma flodvirvlarna. Under resdagarna som följde blev situationen ytterligare förvärrad. Nästan ingenting växte nu vid flodens strand och vattnet gav ifrån sig en unken lukt. Vid lunchtid den femte dagen kom gruppen fram till en liten by som låg belägen vid den nu ganska smala och lugna floden. Byn var skrämmande tyst och stilla. Nästan alla dess invånare hade givit sig av och de som var kvar var mycket sjuka. De berättade att de hade druckit av flodens vatten och överlevt till skillnad från många andra bybor och de flesta av byns boskap.



Celeste, Frommel och Riegel gjorde vad de kunde för de sjuka medan de andra diskuterade vad de skulle ta sig för. Det beslöts att man skulle fortsätta norrut, åtminstone så långt som till Fort Atlass, för att se vad som stod på. Fort Atlass var ett relativt nybyggt fort vid civilisationens utkanter, placerat där för att skydda de tappra nybyggarna. Där om någonstans borde man kunna finna ett svar...

Färden gick så vidare genom en svårtillgänglig trakt och äventyrarna kände sig alltmer betryckta av den döende floden. Efter två dagar nådde de utan större missöden fram till Fort Atlass. Där blev de väl omhändertagna av kapten Hadar, en gammal vän till Gelber från hans tid i armén. Hadar bjöd på middag, en välkommen omväxling från den torkade provianten, och berättade om förhållandena i lägret med omgivningarna.

Det tjugotal soldater som var posterade i fortet hade till uppgift att patrullera trakterna för att i möjligaste mån skydda den fåtaliga bondebefolkningen. Det största hotet mot bönderna var de vilda Atlass-barbarerna som rövade bort människor, stal egendom och brände gårdar. Vildarna var snabba och listiga. Än så länge hade man inte lyckats få tag på en enda av dem, utan bara skymtat dem på långt håll. Hadar försäkrade att flodens fruktansvärda tillstånd säkert var vildarnas förtjänst. "Vilken månad som helst kommer det förstärkningar", sade Hadar, "och då skall vi utplåna barbarernas läger en gång för alla. Som det är nu vågar knappt någon bo kvar här i urskogen. Förutom bönderna finns det bara några munkar som tappert håller ut i ett litet kloster uppåt floden. De tillhör den asketiska Auxinerorden och har rustat upp en åldrig klosterruin för att kunna leva där i avskildhet. De brukar ibland komma ner till fortet för att köpa mat eller sköta om sjuka soldater. Annars är det ganska tomt här nu..."

Eftersom situationen verkade kräva betydligt snabbare handling än vad Hadar kunde prestera bestämde sig äventyrarna för att fortsätta uppför Tar mot bergen i norr och barbarernas läger, ca en veckas resa bort. Hadar bistod med ny proviant och efter ett par dagars vila var det dags att åter ge sig av.

Bakgrund för DM

För många generationer sedan var trakten kring klostret blomstrande och folkrik. I klostret levde munkar som tillbad en god jordbruksgudinna. Med åren kom trakten att avfolkas och snart bredde vildmarken ut sig över det som tidigare varit blomstrande fält och åkrar. Byarna och klostret lades i ruiner.

För ett tiotal år sedan anlände en ny grupp av munkar och byggde upp ett nytt kloster på ruinerna av det gamla. Munkarna tillhör Auxinerorden och sade sig vilja leva ett liv i askes och avskildhet ute i vildmarken. Om spelarna frågar gäller att äventyrarna känner orden till namnet och vet att den är liten och relativt okänd. Munkarna missionerar inte och håller sig helst på sin egen kant. Vad äventyrarna däremot inte känner till är att munkarna genom sitt tillbakadragna liv länge lyckats dölja att de utgör en ond kult som tillber guden Auxin. Denna gud dyrkas genom märkliga och skräckinjagande ceremonier.

Centralt för kulten är arbetet med att kлона och mutera levande varelser till Auxins ära. Enligt skrifterna skall dessa varelser i tidens fullbordan uppfylla jorden. Munkarna är skickliga genetiker och biokemister och har på senare tid utvecklat en fantastiskt effektiv metod för att framställa de heliga varelserna. Denna metod skulle inte vara möjlig utan den relik som orden har i sin ägo. Denna är en del av en helig sten som Auxin enligt sägnen en gång skänkte sina lärjungar och den besitter märkliga livgivande egenskaper. De känner till att floden påverkas av deras processer, men räknar med att kunna hålla på länge till innan det uppdagas. Utåt försöker de upprätthålla en fasad för att inte väcka onödiga misstankar.

Vissa av deras mutanter har släppts lösa i skogen för att skaffa sin egen föda och samtidigt hålla nyfikna borta. De bortrövanden som Hadar nämde är naturligtvis munkarnas verk eftersom dessa behöver försöksmaterial. De har därför genom ryktesspridning och annan list sett till att skylla förödelserna på barbarerna. Det finns visserligen barbarer i bergen i norr, men de har inte varit i trakten på mycket länge.

Auxinerorden är närmast att beteckna som *lawful evil* och har en strikt hierarki. Orden leds av mannen som kallar sig Shylock. Han har offrat sin syn till Auxins ära, men kan dock se med hjälp av ett slags "inre öga" och har inga svårigheter med att röra sig fritt. Inte heller är han så bräcklig och svag som han förefaller. Under honom finns två mästare, Tymin och Adenino. Det finns också åtta bröder och fyra noviser i orden.

Alla skrifter och dokument, inklusive kultens heliga skrifter, är skrivna på ett annat språk med ett helt annat alfabet och kan därför inte läsas av någon i äventyrargruppen.

Ett av munkarnas intressantaste kloningsförsök gjordes med en svart honkatt och en fladdermus. Detta resulterade i en mycket intelligent varelse som döptes till Catscan. Hon ser ut som en stor svart katt men har dessutom svarta vingar. Som en bieffekt av processen kom Catscan att få en utpräglad förmåga att göra illusioner. Munkarna, som snart upptäckte den underliga egenskapen, utnyttjade denna bland annat till att skapa fällor i form av illusioner. Catscan har under åren utvecklat ett innerligt hat mot sina herrar, inte minst för att de nyligen dränkte hennes ungar i floden.

Ifall gruppen tar sig ur rummet i sydvästra tornet utan hjälp ska Catscan visa sig någon gång medan de söker genom klostret. Hon kan t.ex. sitta och betrakta äventyrarna i kapellet. Om det skulle visa sig att gruppen får mycket stora problem med att t.ex. hitta en väg ner till de hemliga delarna eller om de inte kommer förbi illusionsfällan får DM använda Catscan som vägvisare. Hon kan t.ex. sätta sig på en hemlig nedgång för att göra gruppen uppmärksam på den. I fallet med illusionsfällan kan hon gå fram och tillbaka genom den för att visa att den inte är farlig. Hon kommunicerar inte med illusioner förrän äventyret är över. Denna lösning skall användas endast i **absoluta nödfall**. Catscan är omöjlig att fånga.

Det bör slutligen nämnas att munkarna inte har något att göra med klassen *monk* i AD&D®, utan är en sort för sig.

Mot klostret

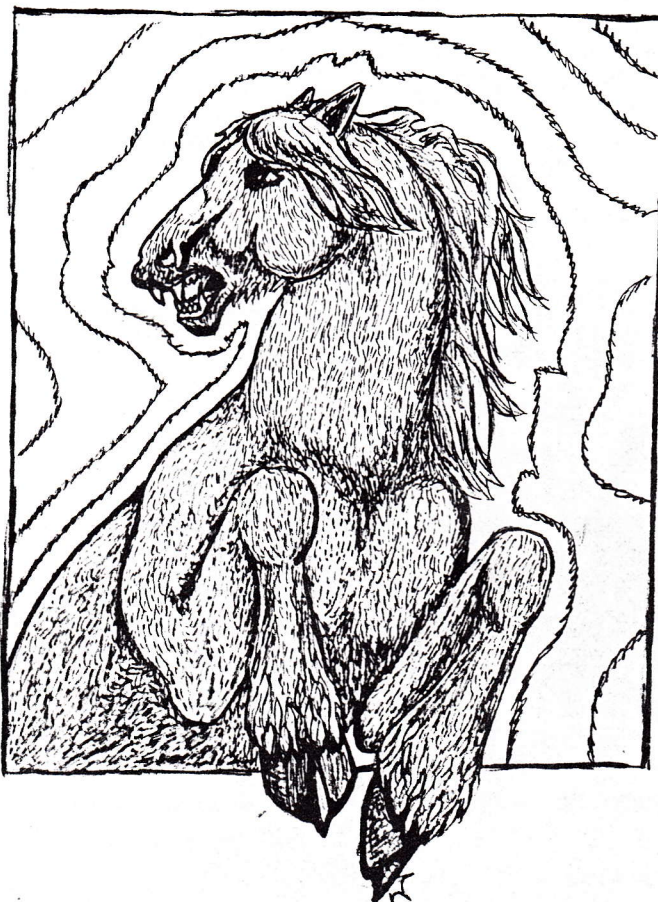
Floden, som nu är ca 10 meter bred och för djup för att vada över, rinner genom en skog med enorma lövträd. Inne i skogen är det halvdunkelt och det finns ont om undervegetation. Det är därför inte svårt att röra sig där inne om det blir aktuellt. I ett bälte på 5 meter, på båda sidor om floden finns ingen växtlighet alls. Gruppen reser på en stig där de kan rida två i bredd.

Det är en mulen och kvav dag då ni åter börjar rida norrut längst den döende floden. Naturen är tyst och stilla. Det enda tecknet på liv är enstaka flockar av småfåglar som nyfiket följer efter er på tryggt avstånd en stund för att sedan försvinna in i skogen igen. Framåt eftermiddagen drar molnen ihop sig, det börjar blåsa i trädens kronor och enstaka tunga regndroppar prasslar i det vissna gräset. Floden gör nu en mjuk krök kring en kulle och på en annan kulle längre bort ser ni över trädtopparna murarna på Auxinerordens lilla kloster. Då hör ni plötsligt ljudet av flera par hästhovar komma bakom flodkröken.

Gruppen har ca en round på sig innan följande syn möter dem.

Bakom kullen dyker fem rödbruna och makalöst vackra hästar upp. Så snart de får syn på er stannar de upp, tittar nyfiket mot er, för att sedan försiktigt börja gå fram mot er. De ser ut att vara värda en smärre förmögenhet.

Hästarna som dyker upp har ett gott luktsinne och lokaliserar äventyrarna även om dessa försöker gömma sig. När hästarna kommer runt kröken är de ungefär tjugo meter från gruppen. Då de, efter ytterligare en round, har kommit inom ungefär 10 meter, rusar de plötsligt framåt i en våldsam attack.



Plötsligt ser ni hur hästarna blottar stora krokiga och gula rovdjurständer och kastar sig mot er med vilda ögon och bakåtstrukna öron.

Hästarna är några av munkarnas mutanter som släppts lösa för att få jaga. De är fruktansvärda rovdjur och för tillfället mycket hungriga. De väljer att i första hand attackera gruppens hästar som de anser är avvikande artfränder, vilket skrämmer dem och gör dem aggressiva. Om de angrips av äventyrarna vänder de sig i stället mot dessa. Hästarna ger sig inte gärna och inte förrän de förlorat tre fjärdedelar av sina hit points flyr de in i skogen.

Killer Horse (AC 6, MV 18", HD 5+5, #AT 3, D d12/d12/3d4, L)

hp 36: 6+
hp 37: 7

hp 35: 7+
hp 35: 26NT

hp 37: 8020047

5 Ej 2fika

Light Warhorse (AC 7, MV 24", HD 2, #AT 2, D d4/d4, L)

hp 12:
hp 12:
hp 12:

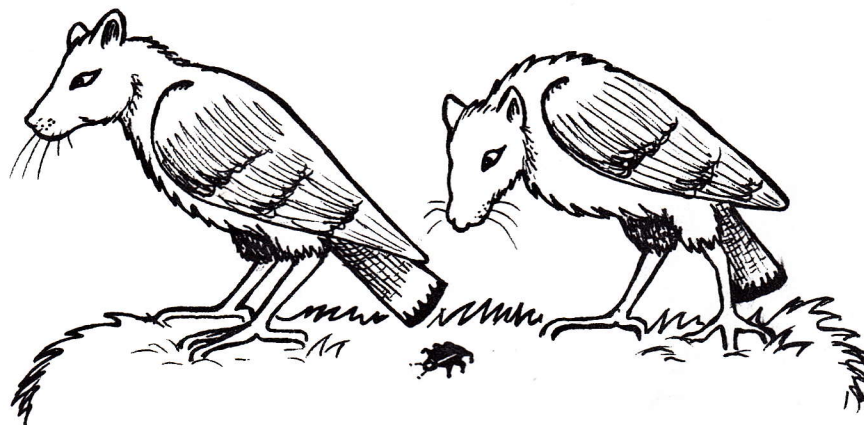
hp 12:
hp 12:

hp 12:
hp 12:

Äventyrarnas hästar förblir lugna och kontrollerbara under striden. Alla i gruppen kan slåss från hästryggen men det går inte att kasta magi utan att stiga av.

Under striden har ett väldigt oväder tornat upp sig. Himlen är alldeles svart och det blåser häftigt i trädkronorna. En ljungande blixtnyckel lyser upp klostret på kullen och åskans muller rungar i luften.

Ni märker att ni är omgivna av små ivriga fåglar som verkar göra sitt bästa för att komma åt era sår och skråmor. De är väldigt ettriga och orädda och plötsligt ser ni att de också är minsta sagt ovanliga. Deras huvuden är en rättas medan kroppen är en fågels.



De små köttätande fåglarna tillhör munkarnas tidigare experiment. De gör ingen egentlig skada men vill gärna slicka i sig blod och blir därför irriterande. Man kan skrämman bort dem för en stund genom att vifta efter dem.

Ovädret tilltar snabbt alltmer i styrka och regnet börjar ösa ner. Dessutom blåser en isande stormvind. Om gruppen försöker slå läger utomhus inser de snabbt att det är omöjligt. Om de trots allt insisterar på att försöka, drabbas de av en våldsamt hagelskur som ger dem 5 hit points i skada och varar ca 5 minuter. Därpå upplyser man dem om att vädret verkar utlova mer än en skur inom den närmsta framtiden. Nästa skur kommer efter 45 minuter. De kan inte vila eller läsa in nya formler utomhus.

Den döende floden Färden

6

Det tar 30 minuter att rida till klostret eller 45 minuter till fots om det är aktuellt. Följande är vad äventyrarna ser då de närmar sig klostret längst stigen.

Klostret har ca 6 meter höga grova stenmurar som löper mellan fyra ca 7 meter höga torn. En liten upptrampad väg leder fram till en stor dubbelport. Hela byggnaden gör ett bastant och tryggt intryck. Den grova porten är täckt av konstsmide. I ena porthalvan finns en liten lucka halvannan meter över marken. En stor portklapp hänger vid sidan av luckan.



Om äventyrarna klappar på porten öppnas luckan av en novis som har vakten och som befinner sig i vaktstugan. Han ber gruppen vänta medan han hämtar klostrets prior. Efter ca 10 rounds dyker ett mildt och vänligt ansikte upp i luckan och säger: "Godafton vandrare, vad är Ni för några som färdas ute i ett väder som detta?" Då äventyrarna förklarar, öppnars porten och de får komma in.

Under ett stort paraply kurar en liten krokig gestalt. Han ser mycket gammal ut och i handen håller han en käpp som han stöder sig på. Bredvid honom står en ung man och betraktar er vaksamt. Bakom dem öppnar sig en klostergård där en del byggnader skymtar fram i hällregnet.

Den döende floden Färden

7

Den gamle är Shylock, kultens främste man och överhuvud. Han presenterar sig som klostrets prior och ber dem följa honom till gästhuset, eftersom han vill komma inomhus igen. När han börjar gå stöder han sig på den unge mannen och håller hårt i käppen. Äventyrarna blir förda till den sydvästra tornbyggnaden.



Läs rumsbeskrivningen för bottenvåningen (1) följt av:

På spiselkranen ligger en liten svart katt. Den unge munken hämtar genast några vedkubbar i ett hörn och tänder en varm brasa. Den gamle vänder sig mot er och ni ser på hans ögon att han är helt blind.

Den svarta katten är naturligtvis Catscan. Innan porten öppnas har hon lagt *Non-Detection* på munkarna på Shylocks order. Shylock är mycket vänlig och tillmötesgående. Han säger att de är välkomna att stanna så länge de önskar och att han med glädje skall visa dem runt när det är ljus och stormen lagt sig.

Om Shylock blir tillfrågad kan han berätta att det finns ungefär tio munkar i klostret och att de tillbringar sin tid med bön och religiösa studier. De livnar sig på egna odlingar och gåvor. Om äventyrarna frågar om floden eller de märkliga djuren svarar Shylock att det förmodligen har något med barbarerna att göra. Barbarernas gud, Vezgensal, skall ha givit barbarerna märkliga djur i gåva för att göra dem ännu starkare i strid och flodens bedrövliga tillstånd skyller han på deras märkliga offerriter. Shylock säger att han åtminstone tror sig ha läst något sådant i en bok i biblioteket. Han lovar att leta reda på boken senare.

Äventyrarna blir visade till gästrummet (1) en trappa upp.

När äventyrarna slagit sig till ro i rummet släpper munkarna in en mycket effektiv gas där, som gör att alla genast somnar. De märker inte att de blir dåsigare eller något sådant utan minns ingenting förrän de på nytt vaknar upp. Om äventyrarna vill ha någon vakt utanför själva gästrummet, i trappan eller på bottenvåningen, släpps gas in där på samma sätt. Utomhus går det fortfarande inte att vara någon längre stund eftersom det haglar med jämna mellanrum.

Gasen som söver äventyrarna försänker dem i ett koma-liknande tillstånd i 2 dygn vilket ger munkarna gott om tid att undersöka sina fångar och ta deras saker. **De tar dessutom med sig den figur som spelarna valt bort för att göra kloningsexperiment på denne.** Detta är vad de så småningom ämnar göra med de andra också. När äventyrarna vaknar upp, ungefär samtidigt, märker de förutom att en medlem är försvunnen att:

Ni vaknar plötsligt ur en djup sömn och märker att ni ligger nästan helt avklädda på gästrummets hårda träbritsar. Ingenting av er packning eller era personliga föremål eller smycken finns kvar i rummet. Ni inser att ni måste ha sovit länge eftersom ni är mycket törstiga och hungriga och männen har minst ett par dagars skäggstubb i ansiktet.

Gruppens formelkastare har fortfarande de formler kvar som de hade inlästa innan de blev sövda men inga matriella komponenter. Prästerna kan dock varken kasta eller meditera in några formler utan sin heliga symbol. Det finns vatten i rummet för äventyrarna att dricka så att de kvicknar till.

Rummet är helt omöjligt att bryta sig ut ur. Fönstren är alltför små och dörren alltför bastant för att slås sönder. Takluckan är blockerad utifrån och kan inte öppnas från insidan. Träet i möbleringen är för svagt för att kunna användas som murbräckor eller liknande. Det finns inga hemliga dörrar i rummet. Om de öppnar fönsterluckorna kan de konstatera att stormen slutat och det är bra väder. Om äventyrarna varit vakna ungefär en timme och inte har lyckats ta sig ut med hjälp av magi hörs ett svagt kraftsande vid dörren och de ser hur en nyckel pressas in genom springan under den.

Deras räddande ängel är Catscan som här ser sin chans att hämnas på munkarna och har stulit nyckeln från broder Adenino. Med nyckeln kan äventyrarna utan problem öppna dörren. När gruppen öppnar dörren kommer de att se Catscan som snabbt smiter ner för trappan. Hon kommer sedan att gömma sig på bottenvåningen tills äventyrarna kommit ut. Hon är omöjlig att upptäcka.

Rummet på bottenvåningen är tomt och dörren ut är stängd men olåst. Elden har brunnit ut för länge sedan och utanför dörren hörs ett svagt morrande. Där ligger den trehövdade vakthunden, fjättrad med en fyra meter lång kedja. Den är svältfödd och mycket aggressiv. Om gruppen hittar köttet i skåpet och inte äter upp allt kan de ge en del av detta till hunden som då går att smyga förbi utan att den attackerar.

3 Hector, Abt, Arik

Three Headed Hound (AC 2, MV 12", HD 1+2, #AT 3, D d10/d10/d10, M)

hp 6: ~~8~~†

hp 6: ~~8~~†

hp 6: ~~8~~†

Klostret är helt övergivet eftersom munkarna befinner sig i det hemliga tunnelsystemet under klostret för att utföra sina dagliga sysslor. De räknar med att äventyrarna är tryggt inlästa och äventyrarna kan därför lugnt söka igenom klosterbyggnaderna. Den stora klosterporten är stängd och tillbommad och äventyrarnas hästar står kvar i stallet om de hade med dem hit.

Det är nu meningen att gruppen skall finna sin utrustning och sedan försöka finna en av nedgångarna till underjorden för att där finna sin kamrat.

Du (DM) skall räkna antalet turns som förflyter från det att gruppen vaknar till de kommer ned i laboratoriet (28). För var tredje turn utöver de sex första kommer det att finnas en extra klon av den försvunne gruppmedlemmen.

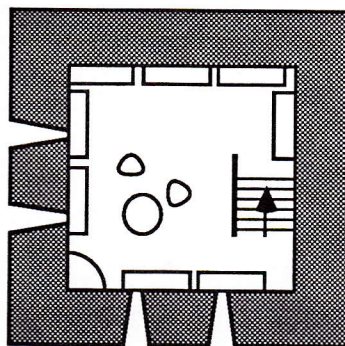
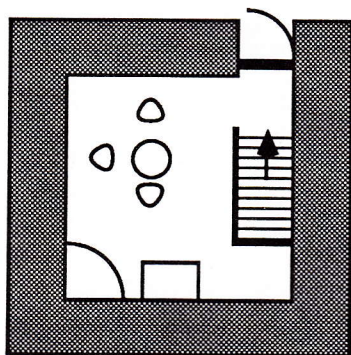


Klostret

För hela klostret gäller att dörrar är 1 meter breda och 2 meter höga. Om ingen dörr nämns i texten finns ingen sådan. Det finns lås i alla dörrar och dessa är olåsta om inget annat anges. Det är 3 meter till tak. Golv på bottenvåningen är av skifferplattor och högre upp av trä. I tornen finns endast fyra små fönster, på andra våningen och på väggarna ut från klostergården.

Högst upp på varje torn finns ett tak med en 1 meter hög mur omkring. Det finns en trälucka från andra våningen som endast kan öppnas från insidan. Taket är helt tomt på alla tornen.

1 Sydvästra tornet



1cm = 2m

Bottenvåningen:

Ni kommer in i tornets bottenvåning, ett kvadratisk rum med ca 6 meters sida. De grova stenväggarna är vitkalkade och golvet är belagt med skifferplattor. Rummet är sparsamt möblerat med ett stort ekbord med stolar i mitten. Det finns också ett skåp med en vattenkanna och ett träfat på vid borte vägen. I borte högra hörnet finns en murad spis. Rakt fram finns en trappa som leder uppåt och slutar med en dörr.

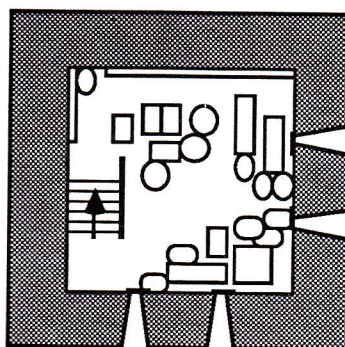
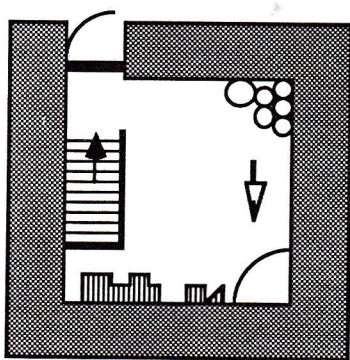
Andra våningen:

Gästrummet är byggt precis som bottenvåningen förutom att det har trägolv och är också sparsamt möblerat. Längst väggarna finns åtta väggfasta träbritsar och mitt i rummet ett litet bord med två stolar. Här finns ingen eldstad, men rökgången från spisen på bottenvåningen ger rummet en behaglig värme. Också här är fönsterluckorna väl tillslutna och ni hör hur stormen tjuver hotfullt utanför.

Vattenkannen är gjord av tenn och full med vatten och i skåpet finns torkat kött som räcker till en måltid för sex personer.

2 Sydöstra tornet

Ytterdörren är av trä och är stängd men inte låst. Man kan se att den är sned och att den troligen är svår att öppna.



1cm = 2m

Bottenvåningen:

Bakom den ganska gisna trädörren ligger en stor smedja med jordgolv. I borte vänstra hörnet finns en enorm ugn och bredvid denna en välanvänd blåsbälg. Mitt på golvet står ett städ och väggarna är behängda med redskap. Det verkar vara dels nytillverkade nyttoföremål och dels verktyg som används i smidandet. Längs hela borte väggen ligger vedtravar. I ett hörn står en mängd kedjor, kittlar och bunkar av metall. Smedjan verkar sparsamt använd. Rakt fram finns en smal stentrappa som leder uppåt.

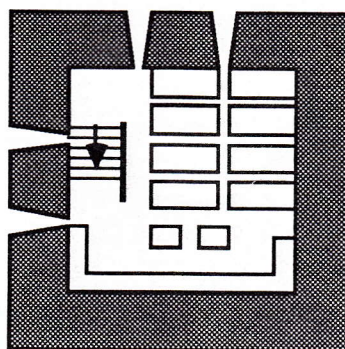
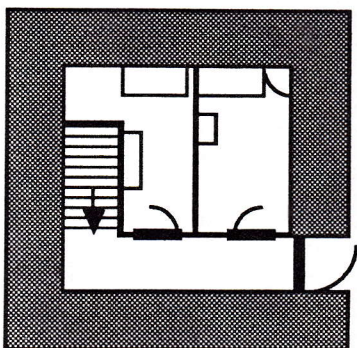
Andra våningen:

Rummets golv är fyllt av säckar och lådor. På hyllor längs väggarna står glasburkar och keramikkarl. Fönstren är förspikade med brädor. Det finns en trälucka i taket.

I smedjan finns slägga och några mindre hammare som kan användas som vapen. Rummet på andra våningen är munkarnas matförråd och fyllt med diverse livsmedel.

3 Nordvästra tornet

Torndörren är stängd och olåst.



1cm = 2m

Innanför dörren ligger en mörk korridor. Den har två stängda dörrar på höger sida och längst bort till höger går en trappa uppåt. Golvet är helt täckt av en grov, vävd matta.

Under mattan finns en nedgång till det hemliga tunnelsystemet (17). För att finna denna skall gruppen uttryckligen tala om att de flyttar undan mattan och letar på golvet under denna. Sedan gäller vanliga regler för hemliga dörrar. Ett reglage finns på väggen till vänster om ytterdörren.

Dörren närmast är låst men kan öppnas med våld. Slå mot *bend bars* för att avgöra om dörren går upp. Flera försök är tillåtna. Den andra dörren är olåst och öppnas utan problem.

Det första rummet är Shylocks privata rum. I byråns lådor ligger kläder, sänglinne och en liten ask. I den finns en liten silversymbol i en halskedja. Dessutom finns det ett låst skrin under sängen med klosterkassan uppgående till 713gp.

Bakom dörren ligger ett litet mörkt rum. Vid borte väggen finns en säng och vid den vänstra en byrå med tre lådor. Ovanpå den finns ett tvättfat och en vattenkanna. I borte högra hörnet finns en eldstad. På golvet framför eldstaden ligger era tillhörigheter i en stor hög.

De återfinner alla ägodelar utom magiböcker, scrolls och heliga symboler. Dessa kan de hitta **om de tittar i eldstaden** där Shylock har försökt bränna föremålen. Han betraktar magikers magi som oren och heliga symboler från andra kulturer som oheliga. De heliga symbolerna har dock klarat sig undan och endast blivit lite sotiga. **Alla formelböcker och de scrolls som är markerade i appendix är helt förstörda. Ingen av den försvunna medlemmens ägodelar finns här.**

Det andra rummet tillhör Shylocks närmaste män, Tymin och Adenino. De har inga privata ägodelar förutom de kläder som ligger i skåpet.

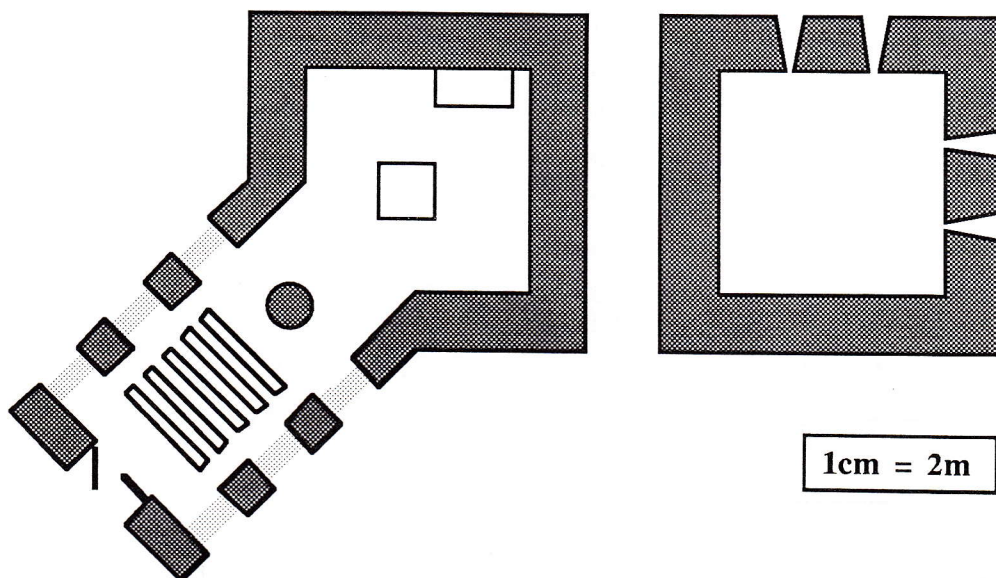
Även detta rum är mörkt, trångt och dessutom ganska ostädat. Vid borte väggen står en obäddad tvåvåningssäng. Ett litet bord med en oljelampa och ett tvättfat ovanpå upptar en stor del av utrymmet vid högra väggen. Ovanför hänger ett skåp.

Andra våningen är dels en sovsal för en del av munkarna och dels ett bibliotek. Det finns ingen dörr till denna avdelning.

Ni kommer upp i ett rum som är stort som hela tornet. I ena halvan finns åtta bäddar med en liten kista under varje. I den andra är väggarna täckta från golv till tak med böcker i kostbara läderband. Framför hyllorna står två arbetsbänkar med pergament och bläckhorn. I taket finns en lucka.

Kistorna innehåller munkbrödernas alla ägodelar, ett klädombyste och en helig bok. Dessa böcker, liksom de i bokhyllorna, kan inte förstås av någon i gruppen. Om äventyrarna ägnar en stund till att undersöka böckerna i bokhyllorna så ser de att många av dem har illustrationer föreställande mörksens vidunder. På en av arbetsbänkarna ligger en påbörjad teckning som verkar föreställa ett styckningsschema för en människa.

4 Nordöstra tornet och Kapellet



Byggnaden har tre höga fönster med målat glas på varje långsida och en dubbelport mitt på kortsidan. Porten är smyckad med utsökt bronsarbete och ena porthalvan står lite på glänt.

I salen, som är helt odekorerad, finns fem rader med bänkar. Ljuset från de färgade fönstren kastar ett sällsynt vackert sken över salen. Takvalvet bärs upp av en grov sandstenspelare prydd med utmejslade blomsterrankor. Klosters nordöstra torn utgör kapellet's torn och högst upp hänger en stor klocka av metall. Direkt under klockan finns en upphöjning i golvet och på den står en vacker predikstol med guldinläggningar. Även tornet har målade små glasfönster. Vid borte vänstra väggen finns en halvmeter hög, rektangulär upphöjning, täckt med ett kopparbeslaget trälock.

Upphöjningen är 1 meter bred och 2 meter lång. Vid närmare undersökning upptäcker man lätt att trälocket går att lyfta. Detta täcker en smal stentrappa till kryptan som försvinner ner i mörkret. Rummet nedanför ger ifrån sig en unken och instängd lukt.

Nedanför trappan öppnar sig ett litet rum med lågt välvat tak. I rummet, som är ganska dammigt, står fem stora sarkofager uppställda på stengolvet. Ovanpå en av dessa står en skinande ljusstake av mässing. På väggarna hänger fem åldriga och halvt söndermurknade vapensköldar av trä.

Den gamla kryptan med tillhörande katakomber är i sin helhet en kvarleva från det gamla klostrets tid. Den enda ändring som munkarna har gjort är att dölja nedgången till katakomberna.

Trappan går 3 meter ner och är 5 meter lång. Om äventyrarna tittar efter ser de att ljusstaken ser ny och inte alls dammig ut. Det finns spår i dammet som vid en grundlig undersökning visar sig försvinna under sarkofagen längst in i kryptan.

Om gruppen letar efter hemliga dörrar kan de upptäcka ett hack i väggen som de förstär upptår då



man skjuter sarkofagen åt sidan. En hemlig trappa ner till katakomberna (13) blottas då. Det krävs styrka 17 för att kunna flytta sarkofagen.

5 Vaktstugan

Dörren är stängd men öppnas lätt.

Rummet är nästan helt tomt. En flätad bastmatta täcker hela golvet. Vid högra och borte väggarna står två tvåvåningssängar. Vid den vänstra väggen står ett litet skrivbord och en stol. På skrivbordet står en oljelampa och bredvid den ligger en sliten bok uppslagen. Här finns också en stor kista vid högra väggen.

Här brukar oftast någon av noviserna hålla vakt och samtidigt studera Auxins heliga ord. Det är dessutom novisernas sovplats. Kistan innehåller kläder och andra ointressanta personliga ting. Under sängarnas madrasser finns en del litteratur som inte riktigt lämpar sig för blivande munkar.

6 Stallet

Genom en bred dubbeldörr som står halvt på glänt känns välbekant lukt av häst och halm.

Byggnaden är ett stall med fyra spiltor mot yttermuren. Det är tomt förutom en liten mula som står i den högra spiltan och tittar nyfiket mot er. På väggarna hänger seldon och i ett hörn står ett par stora trällårar.

Det finns ingen av intresse i stallet. Mulan är en helt ordinär mula och lårarna innehåller havre och strö till spiltorna.

7 Hönshuset

I den lilla inhängnaden utanför träskjulet kliver några spräckliga hönor omkring och pickar på marken. Strax utanför skjulets dörr står en magnifik getabock tjudrad. Han har ett enda stort horn mitt i pannan och bligar hotfullt på er.

Hönshuset är bara fyllt med damm, fjädrar och några sittpinnar för hönsen. Geten är en mutant och, som getabockar ofta är, ganska lättretad. Han stångar gärna om någon kommer för nära.

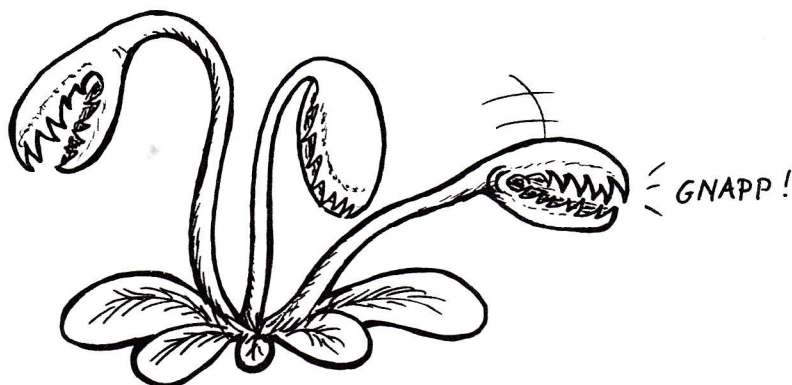
Get (AC 7, MV 9", HD 1, #AT 1, D d6, S)
hp 7:



8 Örtagården

En låg mur omringar en liten kryddträdgård med prydliga rader av krydd- och medicinalväxter omgärdade av välkrattade grusgångar.

Om någon går innanför muren kommer en jättevariant (ca 50cm) av *Venus Flytrap* att försöka slå igen runt personens anklar. Detta är dock helt ofarligt. Riegel, som har viss kunskap om örter kan, om han letar en stund, finna en ört som läker skada om man äter den. Det finns tillräckligt för att läka 10 hit points. Inget annat av värde finns.



9 Karpdammen

Dammen verkar vara någon sorts fiskdamm. Den är grön och igenvuxen av näckrosor. Med jämna mellanrum plaskar det till i vattnet.

Dammen är en vanlig karpdamm, en meter djup, som förser munkarna med protein.

10 Refektorium

Byggnaden är av sten och har höga fönster med blyinfattade små rutor av klart glas. Åt sydöst finns en stor trädörr med en inkarvad symbol. Dörren är stängd men öppnas utan besvär.

Rummet verkar vara en matsal. Möbleringen utgörs av två långbord med stolar. På den vänstra väggen står målat med snirkliga bokstäver: "Det som inte dödar dig gör dig starkare".

Symbolen är Auxinerordens symbol. Huset innehåller inget mer än det som beskrivits ovan.

11 Brunnen

En stor brunn med höga murar och en liten vevanordning för att få upp vattenhinken.

Brunnen är ca 15 meter djup och fylld med svalt källvatten. En tjuv kan klättra på insidan av brunnen. Den innehåller dock inget av intresse.

12 Kök

Huset är byggt av sten och det har små fönster som för tillfället är täckta med träluckor. Dörren är av ek och är stängd men öppnas utan besvär.

Bakom dörren ligger ett litet kök som nästan helt upptas av en spis mot vänstra väggen. På de andra väggarna finns stora skåp.

Skåpen innehåller matvaror, köksverktyg, bestick och enkelt porslin. Låt gärna gruppen hitta något som kan användas som vapen, t.ex. en panna eller en förskärare. Dessa kan fungera som en mace respektive en knive.

Katakomberna

Katakombernas gångar är 1.5 meter i tak och 1 meter breda. Väggar och golv är av grov och knagglig sten. Med jämna mellanrum finns nischer urholkade i väggarna och i var och en av dessa ligger en förtorkad och förvriden människokropp. Luften är tung och instängd och har en sötaktig lukt. Vissa av katakombernas gångar har nyligen fyllts med sten allteftersom munkarna byggt ut sitt gångkomplex och behövt någonstans att göra av stenen. Munkarna använder sällan vägen genom katakomberna eftersom den är lite obehaglig. Om Powell undersöker golvet kan han lätt (100%) se vilken väg munkarna brukar gå eftersom denna är mindre smutsig och dammig än de andra. **Strid i gångarna ger -2 "to hit"**.

13 Trappan ned

Under luckan finns en smal stentrappa som går ca 6 meter ner. Där den slutar börjar en smal gång som går rakt bort från trappan. Luften är tung och fuktig.

14 Stenblocksfällan

Då man passerar här aktiveras en gammal fälla mot gravplundrare och ett stort stenblock faller ner från taket mot den som går först. Då fällan är mycket gammal fastnar stenblocket halvvägs ner. Den som utlöser fällan får ett save (d20) mot sin dexterity eller tar 15 hit points i skada.

15 Ghouls

I denna krök av katakomberna lurar några hungriga ghouls som tagit sig ner i kryptan för länge sedan. De anfaller genast och med stor entusiasm.

Ghouls (AC 6, MV 9", HD 2, #AT 3, D d3/d3/d6, M)

hp 12:

hp 9:

hp 9:

hp 12:

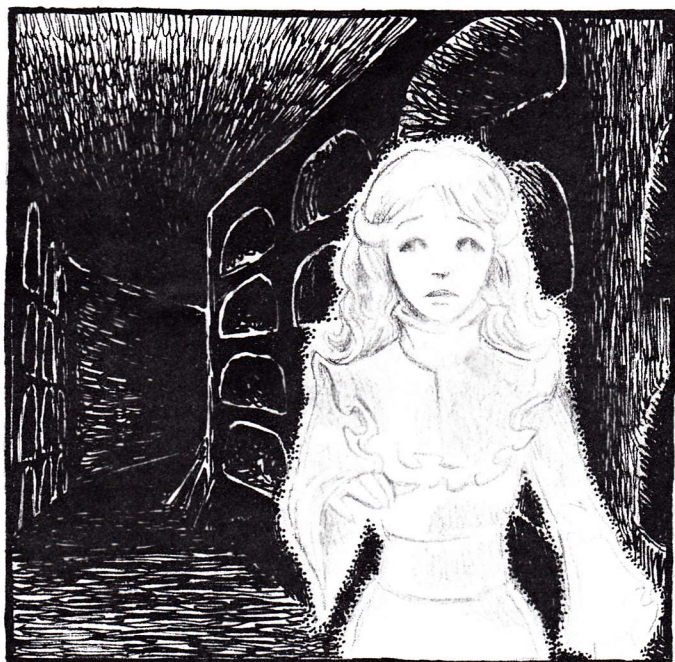
hp 10:

16 Vita damen

Då gruppen går i gången känner den som går sist i ledet en isande kyla bakom sig.

Bakom er står en halvt genomskinlig och vitblek ung kvinna och betraktar er med genomträngande ögon. Sedan sträcker hon fram en hand mot er och försöker röra vid en av er.

Sedan suckar spöket djupt och förtvivlat och sveper därpå rakt igenom äventyrargruppen som en iskall vind och försvinner in i väggen. Den unga kvinnan är ett äkta spöke som munkarna givit en våldsam död och därför sprider oro i tunnlar. Hon är helt harmlös.



Det nybyggda tunnelsystemet

De nybyggda gångarna, dvs alla utom katakomberna, är 2.5 meter i tak och lika breda. Väggar och golv är av ganska välarbetad sten. Endast en i bredd kan använda ett vapen som svingas i gångarna. Dock kan någon sticka eller skjuta bredvid. Powell har 50% chans att finna spår. Dessa är många och fräscha och går i alla riktningar. Gångarna är oupplysta om ingenting annat påpekas.

17 Nedgången

Under luckan finns ett mörkt schakt rakt ner i underjorden. Det finns järnklampor fastsatta i väggen för att klättra på. Efter ca 9 meter slutar schaktet och man kommer ner i en gång i berget. Den verkar slutta bort från den plats där schaktet kommer ner.

18 Spegelfällan

Då äventyrarna börjar gå i gången stöter de snart på en spegelfälla som munkarna gillrat där gången gör en 90° sväng. Där har de i vinkeln satt upp två stora speglar som gör att fällan fungerar likadant från båda håll. Då gruppen kommer och går i gången ser det ut som om det kommer några gående emot dem. Effekten blir lyckad bara om äventyrarna har någon typ av belysning. Bedrägeriet uppdagas om de kommer närmare än 8 meter om de lyser sig med Continual Light och annars 4 meter ifrån. Observera att "de mötande" ser ut att befinna sig på dubbla avståndet från gruppen som de själva är från spegeln.

19 Illusionsfällan

Ungefär 15 meter från sidogången till katakomberna finns en avancerad illusion skapad av Catscan på munkarnas begäran. Den person som går först kommer att omgärdas av blå gnistor under loppet av en sekund och sedan försvinna i tomma intet. Gruppen ser en tom gång framför sig.

Den gruppmedlem som går igenom märker inte gnistorna utan hör istället ett muller samtidigt som ett stort stenblock faller ned med ett dån och totalt blockerar gången bakåt. Illusionen kommer att bete sig precis som en stenvägg på alla sätt för personen. Det hörs dessutom ett dovt bankande längre bort i gången. Detta gäller alla som passerar.

Inget ljud kan komma från ena sidan till den andra på grund av en tunn vägg av *Silence* just där personen försvann.

Om någon på framsidan (mot klostret) av illusionen sticker ett föremål genom den osynliga väggen bildas blå gnistor kring föremålet och dessa fortplantar sig längs föremålet mot personen som håller i det och vidare upp på armen. Om han inte drar tillbaka föremålet inom en sekund kommer han att försvinna på samma sätt som ovan.

Om någon kastar ett föremål genom omges detta under ett ögonblick av de blå gnistorna och försvinner sedan i tomma intet. Föremålet kommer naturligtvis att dyka upp på andra sidan vilket innebär att om någon samtidigt befinner sig där kommer vederbörande att höra föremålet slå i marken en bit bort i gången. Personen ser inte föremålet komma genom väggen.

Illusionen kan misstros på vanligt sätt. Den kan inte negeras med *Dispel Magic* utan det krävs *Dispel Illusion*.

20 Digdigs

När hela gruppen kommit igenom illusionsfällan ser de hur ett par varelser dyker upp i gången framför dem och närmar sig i gåsmarsch med stora steg.

Ni ser två enorma varelser komma klivande i gången efter varandra i er riktning. De måste gå lätt böjda för att inte slå i taket och de fyller nästan hela gångens bredd med sina stora kroppar. Varelserna är humanoida men liknar mest ett par muskelberg med sina grova armar och bastanta ben. Mellan sig har de en trävagn fylld med sten och ovanpå den ligger ett par stora hackor.



Det sitter två vaxljus på vagnen som lyser upp. Digdigs anfaller genast då de får syn på gruppen och slåss tills de stupar. Det tar en round för den bakre att ta sig förbi vagnen.

Digdigs (AC 4, MV 12", HD 10, #AT 2, D d8+9/d4+6, L) ⁵

hp 55: 54 35 12/12 +

hp 50: 48 33 26/14 +

Då striden är över kan äventyrarna fortfarande höra ljudet av någon som bearbetar berget längre fram.

21 Flera Digdigs

I den här gången arbetar ytterligare två Digdigs.

Digdigs (AC 4, MV 12", HD 10, #AT 2, D d8+9/d4+6, L)

hp 60:

hp 55:

Om äventyrarna inte väcker deras uppmärksamhet klarar de sig utan att bli anfallna. Även dessa har en vagn med två ljus för att kunna se att arbeta.

22 Svampodlingsrummet

Dörren till rummet är fuktig och kärvar lite då man försöker öppna den.

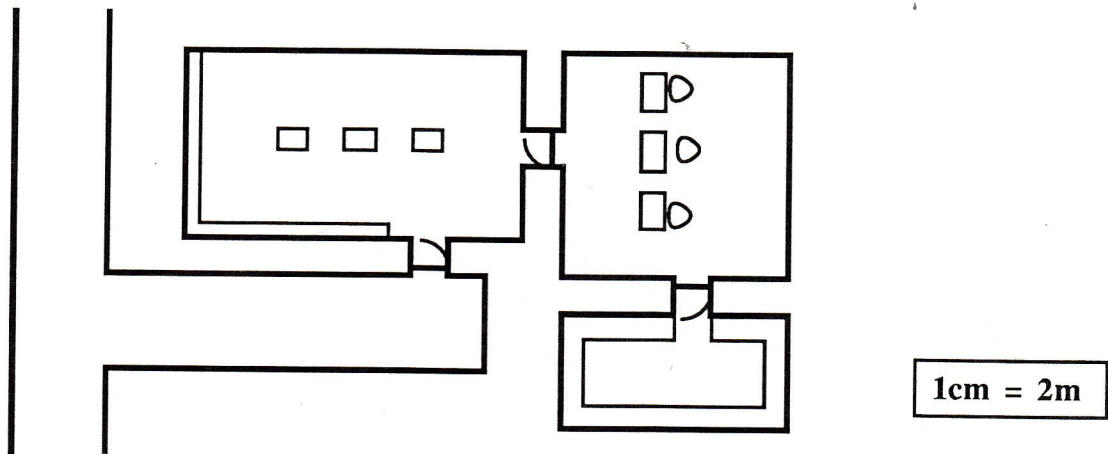
Rummet är upplyst av ett svagt rött ljus som härstammar från ett klot av färgat glas som hänger i taket. Här finns tre höga träbänkar och på dessa står lådor fyllda med jord. I dessa växer mängder av små vitgula svampar.

Svamparna plockas av munkarna för att tillverka de kastflaskor som de använder som försvar. Om

någon skulle peta på svamparna ger de ifrån sig ett litet rökmoln som fungerar precis som en av munkarnas gasflaskor (se Munkappendix).

23 Bibliotek

Dörren är stängd men går lätt att öppna.



Ni ser in i ett litet bibliotek. På golvet står tre skrivpulpeter upplysta av oljelampor och vid varje pulpet tittar en förvånad munk upp mot er. På golvet strax till vänster om dörren ligger något som ser ut som ett stort vitt hårnystan som är fastkedjat i väggen.

De tre är noviser som sitter och renskriver laborationsprotokoll. De vet sin plikt och går genast till anfall. En av dem håller sig i bakgrunden för att kasta gasflaskor medan de andra två attackerar med knivar (se Munkappendix). Noviserna vet vad som väntar dem om de inte gör sitt bästa och de är beredda att offra sina liv.

Observera att de inte har *Magical Vestment* här vilket ger dem högre AC och att de inte heller ger någon skada då man slår på dem.

Det luddiga byltet på golvet är en vaktmutant, Snappy som munkarna är mycket förtjusta i. Den liknar mest en väldig, hårig krabba och den är en mycket alert vakt. Så fort den får syn på äventyrarna rusar den fram och knipsar efter dem med sina vassa klor. Kedjan som den sitter fängslad med tillåter att den rör sig i hela biblioteket.



Novis (AC 7, MV 12", CI(3), #AT 2, D d4+poison x2, M)

Beaker, hp 20: ~~12~~ 12+ Blender, hp 20: 12+

Barberal, hp 20: 13 (+)

5

Snappy (AC 4, MV 6", HD 3, #AT 2, D d10/d10, S)

hp 21: 17

Om någon novis blir tillfångatagen vägrar han envist att svara vettigt på några frågor utan svarar slumpmässigt med något av sex citat ur Auxins heliga skrift eller bara vanliga svordomar.

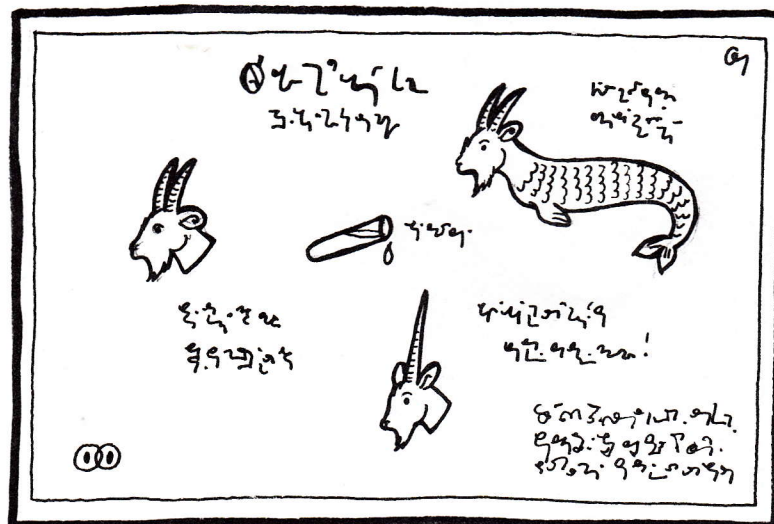
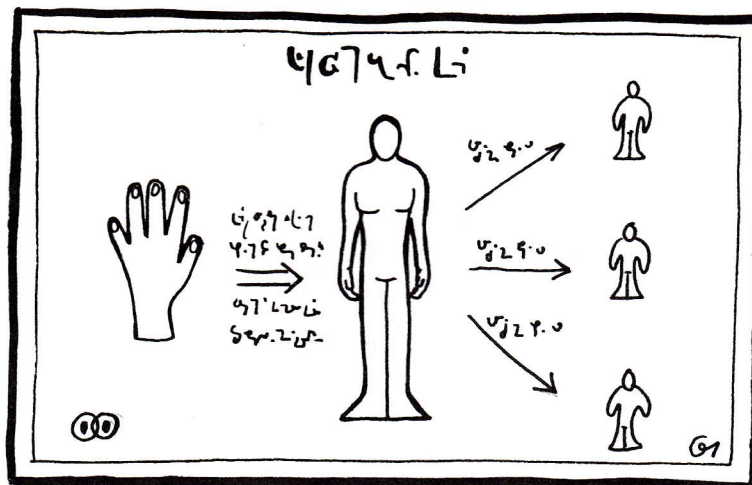
Citat:

- 1 "Alla otrogna skall dö tolv gånger."
- 2 "Ve er otrogna, Auxin räknar era dagar."
- 3 "Må din tunga förvandlas till en groda."
- 4 "För dem som hädar finns inget hopp."
- 5 "Auxin skall hämnas sina trogna och hämnden blir grym."
- 6 "Må huggormar bita era hälar."

När striden är över hinner äventyrarna se mer av biblioteket.

Bibliotekets golv är täckt av en kraftig grå matta. På pulpeterna finns skrivredskap och på två av väggarna finns halvfulla bokhyllor. På samma vägg som dörren där ni kom in hänger två stora planscher. På rummets högra vägg finns en dörr som står på glänt.

Böcker och anteckningar är oläsliga för gruppen. Planscherna beskriver klonings och muteringsprinciper och ser ut så här:



24 Arbetsrum

Dörren står på glänt och rummet bakom är mörkt.

Rummet är inte upplyst. På golvet ligger en matta av samma grova typ som i rummet innan. Tre stora skrivbord i mörkt blankpolerat trä står uppställda i en rad. Ett är prydligt och välstädat medan de andra två är belamrade med papper och böcker. I taket hänger en lampa med åtta nedbrunna stearinljus och på väggen mitt emot er hänger en stor oljemålning.

Detta är Shylocks och mästarnas arbetsrum. Papper och böcker utgör arbetsmaterial och de är inte läsliga för gruppen. Tavlan föreställer ett stort antal helt identiska krigare som stiger upp ur havet.

25 Arkiv

Dörren är stängd.

Rummet är mörkt och fyllt med arkivskåp. Det luktar dammig och instängt.

I detta rum förvaras labprotokoll och räkenskaper. Ingenting är läsbart.

26 Hundfällan

När gruppen kommer och går i korridoren hör de ett morrade och smågläfsande som verkar komma från en gång som viker in åt vänster en liten bit längre fram. Om de går in i gången ramlar de ner genom den falllucka som finns i golvet om de inte upptäcker den först. Under den finns en glatt och brant kana som leder ner till en håla där munkarna har slängt ner mutanthundar som de inte varit nöjda med. Dessa är utsvulna och attackerar genast ett offer för fällan. Kanan ner till hålan är ungefär 6 meter lång. Gången svänger åt vänster och slutar sedan tvärt.

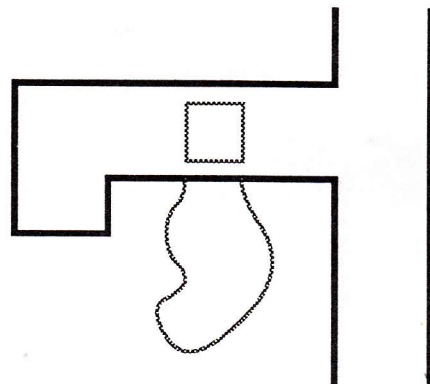
Dogs (AC 6, MV 12", HD 2+2, #AT 1, D 2d4, M)

hp 10:

hp 9:

hp 12:

hp 12:



1cm = 2m

OBS! Om någon hamnar i hålan hörs det oväsen hundarna då gör in i grottsalen (28) och broder Tuck som har vakten i laboratoriet skickar ut en klon för att den skall se vad som står på. Klonen som han skickar är en av de som tillverkats av den bortrövade gruppmedlemmen. Denne tar bara en snabb titt ut i korridoren för att se vad som står på och vänder sedan tillbaka. Om han hindras pratar han inte alls och försöker hela tiden gå tillbaka. Hans blick ser tom och dimmig ut och han har inga kläder på sig utom en lätt tunika. Om han får ta sig tillbaka till laboratoriet får broder Tuck reda på att äventyrarna är lösa och varnar sedan sina medbröder i templet så att de hinner förbereda sig.

27 Utgång

Gången är ca 40 meter och då gruppen gått halvägs känner de att det drar. Gången leder ut i naturen genom en öppning kamouflerad av grenar. Endast 10 meter från öppningen rinner floden och äventyrarna kan se att naturen omkring den är helt frisk.

Laboratoriet och Templet

Dessa områden är Auxinerordens allra heligaste. Observera att alla munkar har speciella egenskaper när de befinner sig här (se Munkappendix).

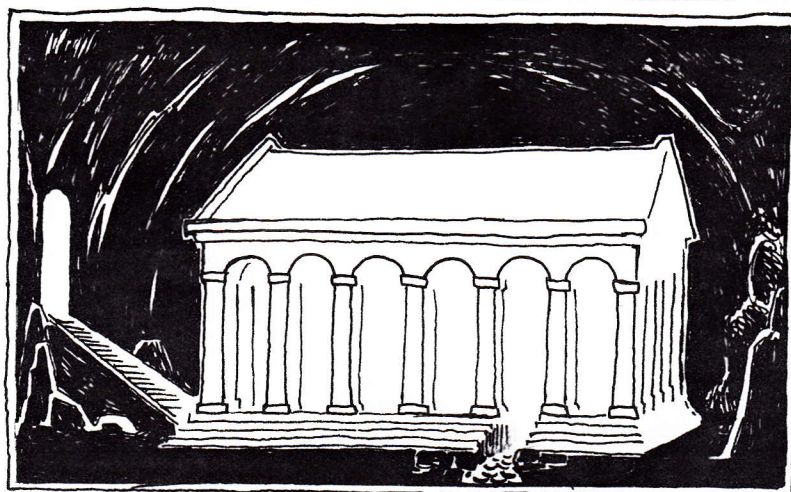
I laboratoriet arbetar en broder med en novis som assistent med den pågående kloningen av den försvunne äventyraren. De redan färdigställda klonerna befinner sig i laboratoriet. Vattendraget som rinner genom grottan är en avlänkning av floden Tar. Munkarna är beroende av vattnet för sina processer och har därför byggt sitt laboratorium rakt ovanpå flodrännan. Vattnet som används i processen blir förgiftat och släpps sedan ut i flodavlänkningen som därpå återförenar sig med floden. Därför är vattnet nedanför laboratoriet sjukt och illaluktande, medan det ovanför är helt friskt.

Resten av munkarna befinner sig för tillfället i templet där de förättar en mässa till blodets ära.

28 Grottsalen och Laboratoriet

När gruppen närmar sig grottsalen hör de ett långdraget och plågat skrik.

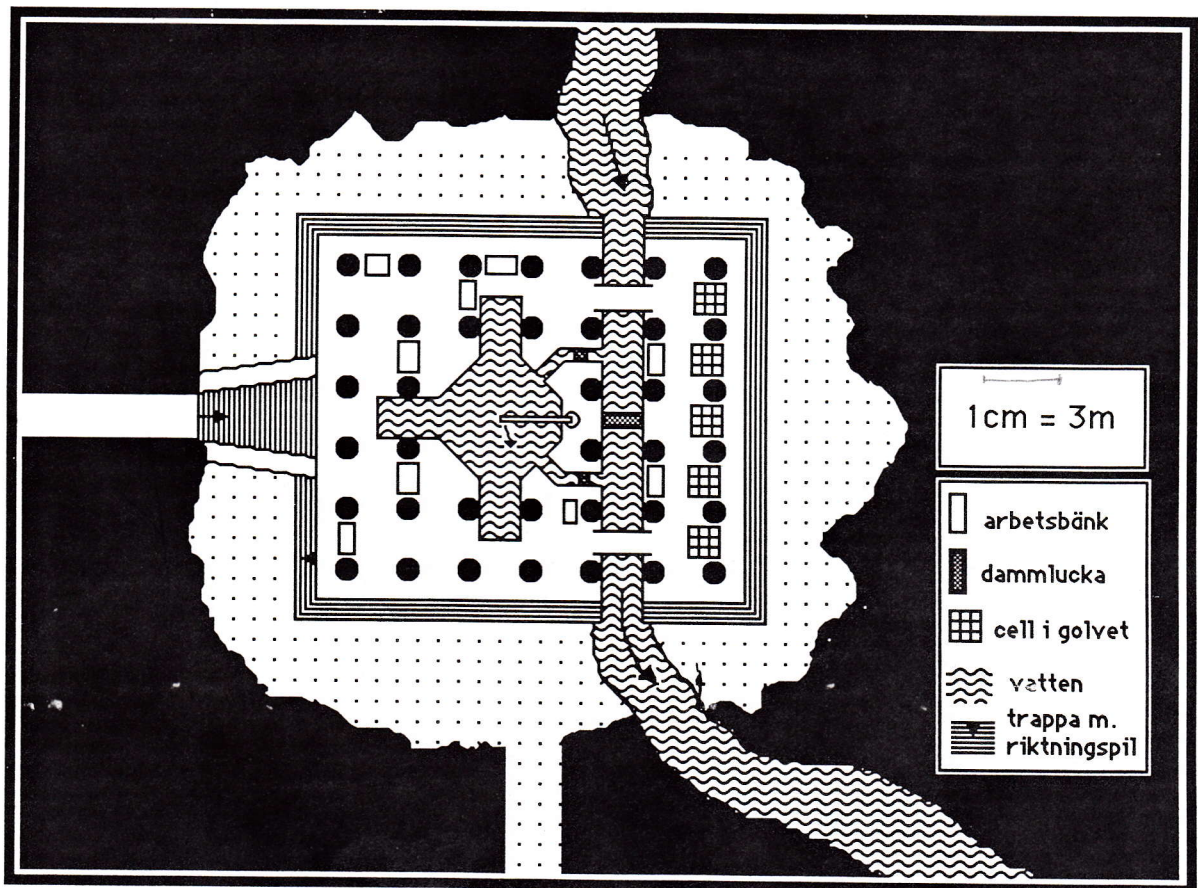
Ni ser in i en stor naturlig grottsal, kanske trettio meter djup och lika bred. Taket verkar vara ett tiotal meter högt. Hela utrymmet är mjukt upplyst av ett grönt skimrande ljus som verkar komma från något slags gröna alger som täcker väggarna. Grottan upptas nästan helt av ett imponerande byggnadsverk i granit. Rader av höga pelare bär upp ett tak och inifrån pelargångarna pulserar ett skarpt blått sken. Byggnaden är uppförd ovanpå ett vattendrag som rinner genom grottan. På byggnadens vänstra sida leder en bred granittrappa upp till en öppning några meter upp på grottväggen.



När gruppen kommer in i grottan upptäcks de genast av munkarna. Novisen får order att varna ledaren och springer upp mot den breda trappan som leder till templet. Gruppen kan se honom och har rounden på sig att hindra honom. Under tiden kommenderar den andra munken klonerna av den kidnappa de gruppmedlemmen att försvara laboratoriet. Dessa står bakom första pelarraden. Låt endast en klon komma fram under första rounden för att förhöja överraskningseffekten.

Munken bistår sedan klonerna genom att kasta gasflaskor eller gå i närstrid om det behövs. Han lämnar inte gärna laboratoriebyggnaden. För detaljer se Munkappendix.

En av klonerna har originalets alla ägodelar, inklusive vapen och rustning. De övriga har ingen rustning och har blivit utrustade med ett exemplar av den effektivaste vapentypen som de behärskar. De är i strid helt likvärdiga med originalet. Om det är en formelkastare som har klonats kan i princip alla kopior lägga de formler originalet hade inläst. Men eftersom det normalt bara finns en uppsättning av materiella komponenter kan endast den av klonerna som har originalets ägodelar kasta formler där sådana ingår. Observera att en prästs heliga symbol utgör materiell komponent för alla prästens formler.



Ingen av klonerna har en egen vilja och övertalningsförsök är tyvärr fruktlösa. De följer blint sina order och slåss till döden.

Novis (AC 2, MV 12", CI(3), #AT 2, D d4+poison x2, M)
hp 20: 8†

Broder (AC 1, MV 12", CI(5), #AT 2, D d4+poison x2, M)
hp 35: 23†

+ 3 kloner

Efter striden ser de fler detaljer i byggnaden:

Byggnaden består av ett antal rader med 6 meter höga pelare som bär upp ett tak av sten. De står på ett 1 meter högt fundament med trappsteg runt om. Mellan somliga pelare står hyllor och bänkar med marmorskivor utplacerade. Hyllorna är fyllda med burkar och flaskor.

Ungefär mitt i byggnaden ligger en oregelbunden bassäng fylld med en halvgenomskinlig vätska. Från bassängen leder ett par kanaler ut i vattendraget som rinner genom grottan.

Nedsänkt i bassängens mitt finns en liten korg upphängd i en kedja. Vid kanten av bassängen står en konstruktion av järnsmide med en vevanordning med vars hjälp man kan hissa och svänga bort korgen från bassängen. Från korgen kommer ett blått pulserande sken.

Vid byggnadens ena sida finns ett antal gallerförsedda hål i marken. Ur dessa hörs jämranden.

I burkar och flaskor finns kemikalier av olika typer. På hyllorna finns också några kirurgiska instrument. Om gruppen söker bland hyllornas innehåll kan de finna sammanlagt 14 stycken av munkarnas gasflaskor.

I korgen som hänger ned i bassängen ligger Auxinerordens heliga relik. Den utstrålar ett slags energi och om man går innanför det område som den bestrålar drabbas man av våldsamma kramper och smärtor. Man är oförmögen att företa sig något vettigt och det är endast med stor ansträngning som man kan lämna området utan hjälp. Området är ett klot med en radie på 3 meter i luft och 6 meter i vatten. Hissanordningen kan nås utan att man kommer inom det bestrålade området. Även munkarna påverkas på beskrivet sätt av relikten.

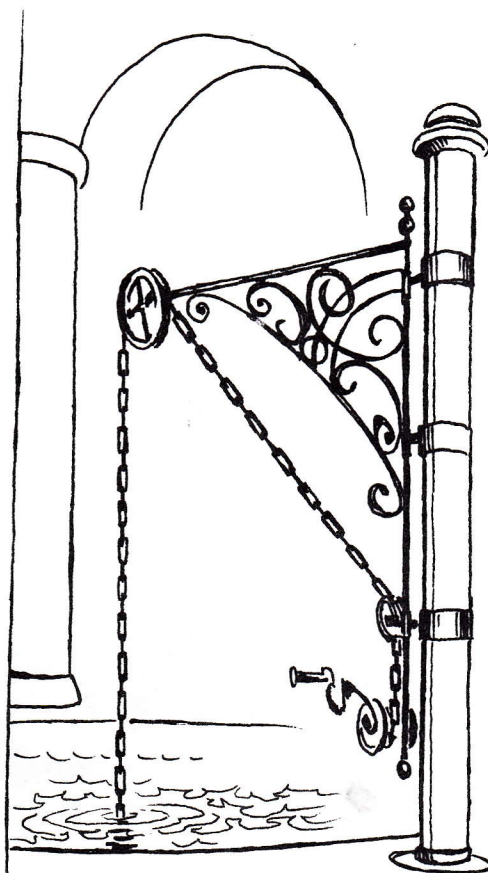
I bassängens tre utskott ligger tre humanoida skepnader som har vissa likheter med den äventyrare som kidnappats. Deras anletsdrag är dock grova och ofullständiga.

Hålen i marken används som fängelsehål. Här sitter misslyckade kloner och mutanter förvridna till groteska former. Ibland skriker eller jämrar sig någon av dem. I den södraste hålan sitter originalet av den försvunne äventyraren. Han/hon är nästan naken och mycket smutsig.

Äventyrarna kan inte utan hjälp finna sin bortförda kamrat från klonerna. Någon av munkarna, undantaget noviserna, kan dock efter att ha besegrats i striden skilja den ursprungliga personen från klonerna.

Om ledaren i templet blir varnad och äventyrarna inte kommer dit inom 15 rounds kommer en av mästarna, Tymin ut på trappan i sällskap med tre bröder för att undersöka om faran finns kvar. Ser han inkräktarna lägger han en *Poisonous Vapors* på gruppen och försöker locka in dem i templet där munkarna helst slåss. Om gruppen trots detta inte går in i templet inom 3 turns kommer munkarna att börja genomsöka hela tunnelsystemet tills de hittat inkräktarna.

Om ledaren **inte** blivit varnad och äventyrarna inte har gått in i templet inom 12 turns efter striden mot klonerna, kommer alla munkarna ut och strid uppstår när inkräktarna upptäcks.



29 Gången

Gången är upplyst av små gula glasklot som med jämna mellanrum hänger från taket. På golvet ligger en tjock, klart grön matta. Väggarna är täckta av detaljrika målningar. Gången slutar i en hög svart metallport som är stängd.

Om någon tar sig tid att titta på väggarna kan de få veta vad målningarna föreställer.

Väggmålningarna avbildar märkliga varelser i ett frodigt och grönskande landskap. En del av dem är mycket lika vanliga djur medan andra är förvridna och vanställda eller saknar all likhet med något existerande liv. Människor i rustning vandrar fram genom den leende naturen och då man ser efter kan man se att de alla har samma anletsdrag. De håller sina svärd lyfta och stirrar tomt framför sig med sällsamt glödande blick.

30 Förberedelserum

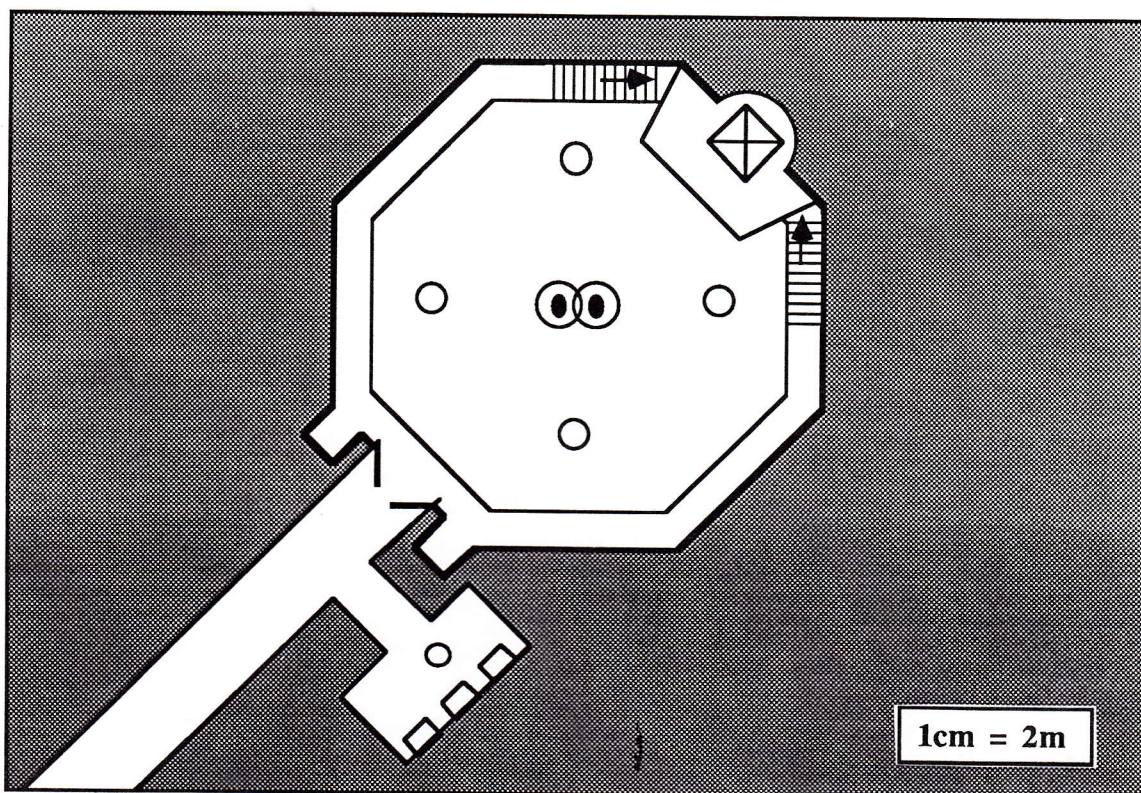
Till detta rum finns ingen dörr utan endast en kort korridor.

Rummet är litet och ombonat. Väggarna är klädda med ljusa träpaneler och på golvet ligger en vacker röd matta mönstrad med symbolen med de två ringarna i ljusare rött. Längs bortre väggen står tre stora skåp och mitt på golvet står en stor skål i hamrat silver på en hög fot.

Rummet används av munkarna då de förbereder sig för att träda in i templet. I skåpen hänger vackert guldbroderade mässkrudar i purpur och svart. Silverskålen innehåller oheligt vatten med vilket munkarna tvår sina händer före mässan.

31 Templet

Spelarna bör få rumsbeskrivningen så fort de kommer in i templet. Det ger en viss stämning åt striden som följer att veta hur det ser ut.



Bakom portarna öppnar sig en stor åttakantig sal. Vid väggen mitt emot ingången finns en ca halvmeterhög, halvcirkelformad upphöjning. På denna, delvis infälld i väggen står en liten pyramid. Den är någon meter hög och ser ut att vara tillverkad av en blåglänsande metall. Från var sida av upphöjningen leder en trappa upp till en balkong som leder runt rummets väggar ungefär 3 meter upp från golvet. Väggarna nedanför balkongen lyser med ett starkt och suddigt blått ljus. Golvet är av ren, vit marmor och i dess mitt ligger symbolen med cirklarna infälld i svart sten.

Kring den står fyra enorma fyrfat i gjutjärn uppställda. I dessa brinner eldar som speglar sig i taket vilket är täckt med speglar. Ljuset hoppar och studsar i taket och längst väggarna. Oroliga skuggor driver över golvet. På var sida om porten ni kommer in igenom finns en djup nisch i väggen. Luften är fylld med en olycksbådande och beklämmande stämning.

Då äventyrarna kommer in i templet står munkarna i en av nedan angivna positioner beroende på om de är varnade eller inte. Om Shylock inte blivit varnad får äventyrarna automatisk surprise.

Templets väggar fungerar med *Wrap Around* för munkarna. De kan gå rakt in i en vägg och direkt komma ut genom den diametralt motsatta väggen. Detta kan inte äventyrarna göra! Munkarna använder sig av detta för att komma ifrån eller överraska motståndare. De kan också använda det för att komma nära pyramiden.

Pyramiden har magiska läkande egenskaper för munkarna och de får en *Heal* om de ägnar en round åt att knäböjande röra den. En äventyrare som försöker göra samma sak får istället en *Harm*

Den döende floden Templet

28

Catscan, som råkar befinna sig på balkongen när äventyrarna kommer till templet, får nu bekräftat att gruppen är stark nog att övermanna munkarna. Stärkt av detta kommer hon efter 2 rounds att skapa en illusion av Digdigs, en i taget, som slåss mot munkarna. Eftersom det inträffat tidigare att Digdigs gjort uppror och skapat stor oreda kommer ingen av munkarna att misstro detta. Eftersom hon känner till hur många Digdigs det finns kommer hon aldrig att låta fler än fyra stycken dyka upp.

Digdigs (AC 4, MV 12", HD 10, #AT 2, D d8+9/d4+6, L)

hp 55:

hp 50:

hp 55:

hp 60:

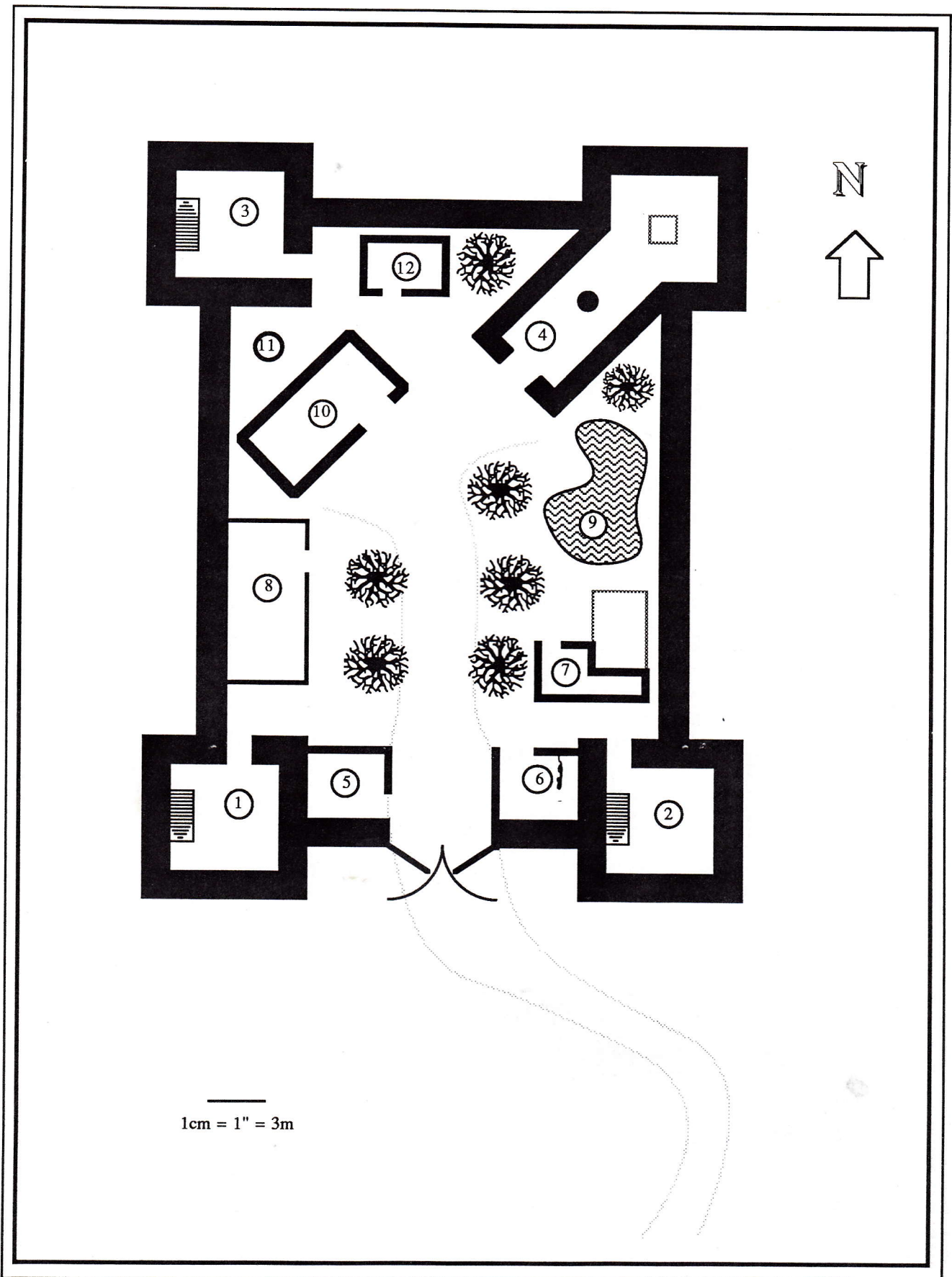
Slutet

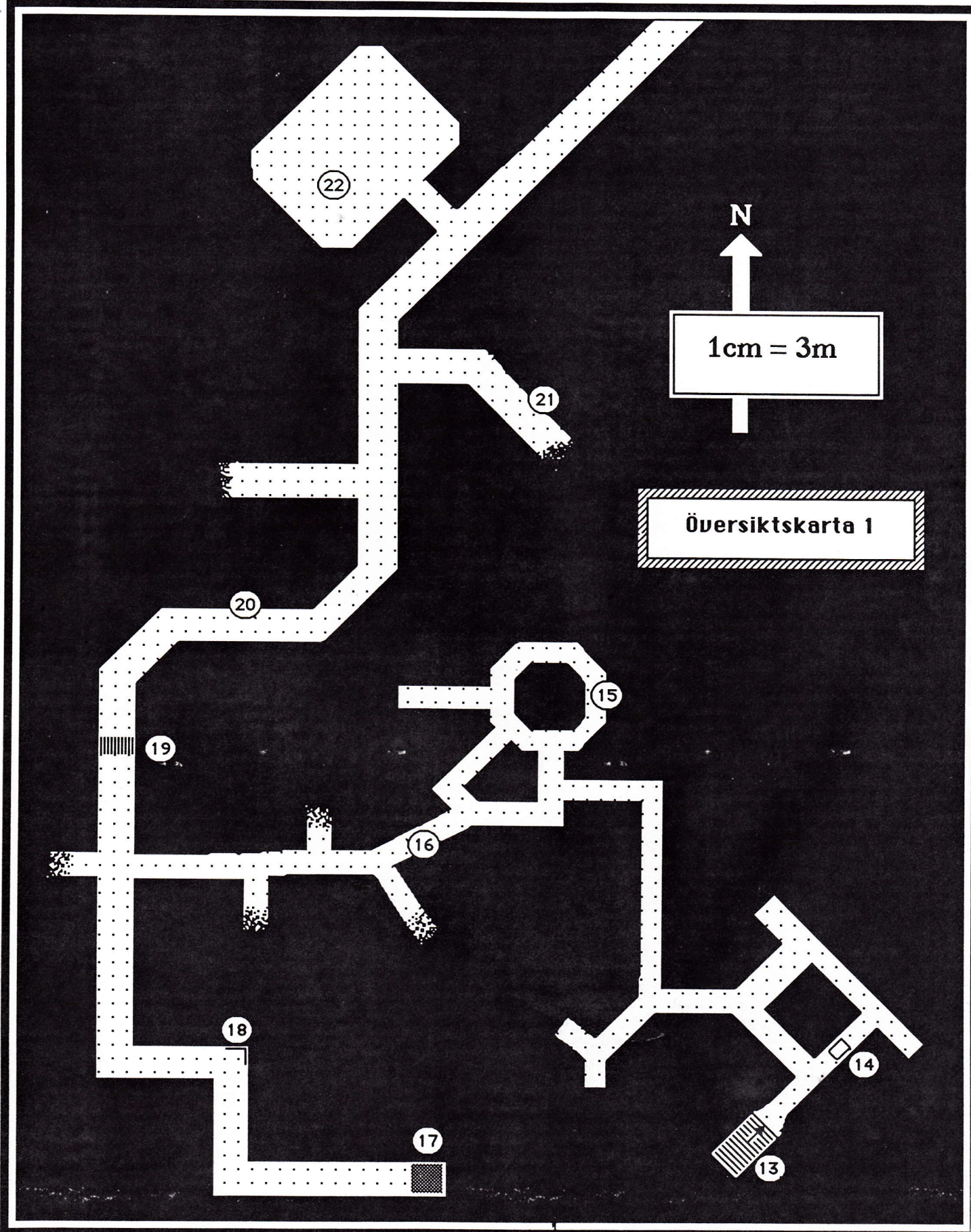
Då striden är över kommer Catscan fram till gruppen och jamar inställsamt. Sedan visar hon en illusion som beskriver hur munkarna misshandlat henne och dränkt hennes ungar (och hur hon stal nyckeln och släppt ut dem, om det varit aktuellt). Catscan gör tydliga tecken på att vilja följa med gruppen.

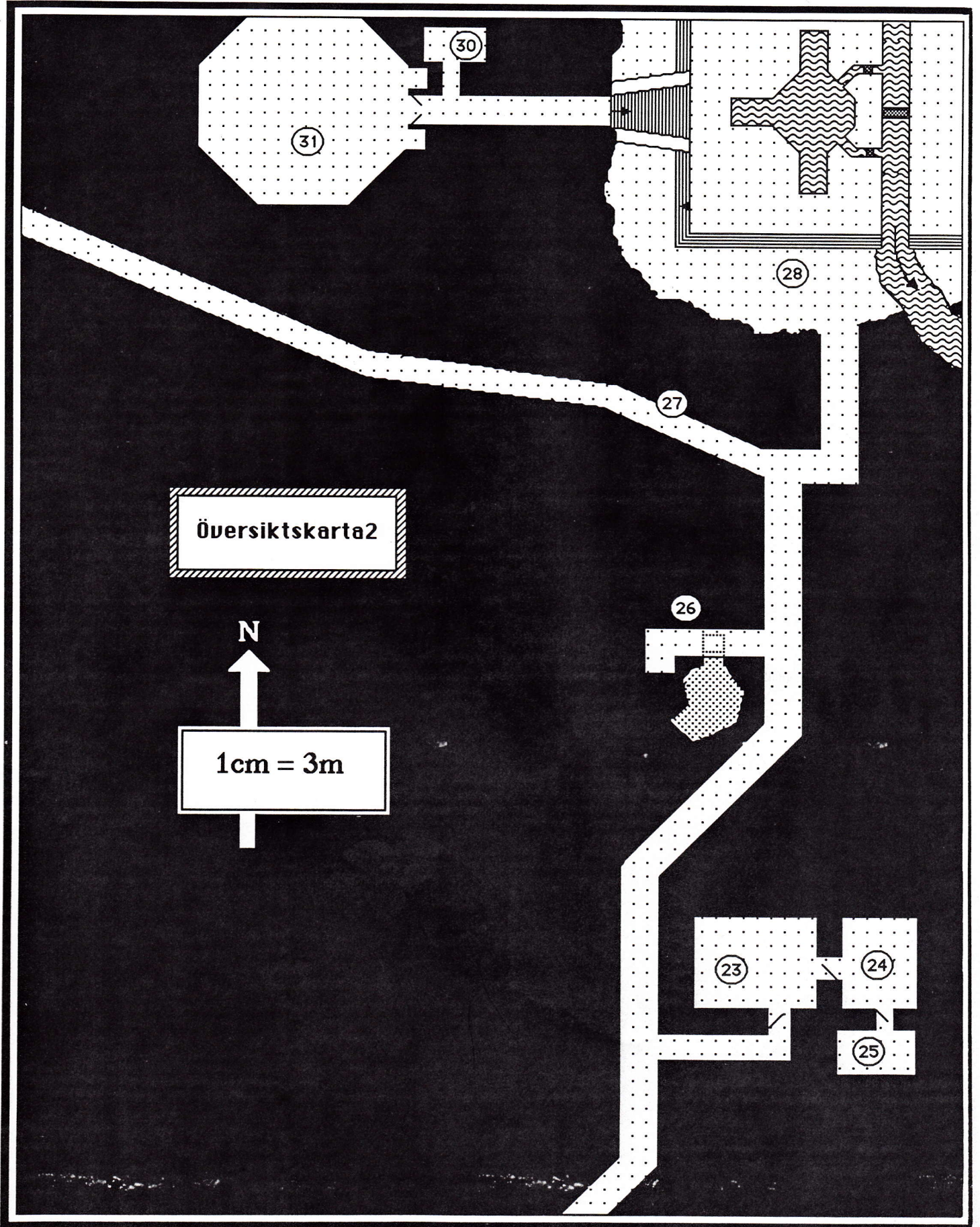
En stund efter striden uppenbarar sig det kvinnliga spöket igen. Hon ler mot äventyrarna och ser lycklig ut. Nu då hennes mördare är oskadliggjorda kan hon få frid. (Spöket pekar ut vilken klon som är den riktiga gruppmedlemmen om äventyrarna bekymrar sig för hur de skall kunna skilja ut sin vän.)



Den döende floden (00)







Den döende floden

Munkappendix

Här följer en detaljerad beskrivning av Auxinerordens anhängare.

Organisation

Den interna strukturen inom orden är strikt hierarkisk och uppdelad på fyra nivåer. De senast tillkomna är noviser. Efter detta blir man broder och över dessa finns mästarna. Ledaren för hela operationen kallas prior. I klostret finns fyra noviser, åtta bröder, två mästare och en prior. I scenariot används samlingsbeteckningen munk för alla nivåer. Observera att detta på inget sätt är bundet till klassen Monk i AD&D®. Alla munkar på högre nivåer har passerat de lägre och har, om inget annat anges i texten, även de lägre nivåernas egenskaper och kunskaper. Auxinerordens speciella kunskapsområde är biologi och kemi. Därför har de i hög grad egenskaper som anknyter till detta.

Kloningsprocessen

Auxins anhängares livsuppgift består i att skapa den perfekta varelsen, kopiera denna i ett stort antal och sedan med dessas hjälp expandera kulturen över världen. Kloningsprocessen är avancerad men mycket grym mot den som skall klonas. I princip går det ut på att avlägsna en kroppsdel från originalet och sedan med diverse magiska brygder, besvärjelser och inte minst den heliga relikten, få en hel kropp att växa ut från denna kroppsdel. Skall fler kloner skapas måste originalet läkas med samma process och sedan åter stympas (usch!). Det är inte alla kroppsdelar som fungerar vilket är motivet till det "styckningsschema" som finns i biblioteket (3).

Generella egenskaper

Vad gäller stridsteknik har alla munkar utbildats i att hantera handhållen armborst och kniv (Crossbow, Hand och Dagger). Under scenariot är dock endast noviser och bröder försedda med dessa vapen. Båda vapentyperna har försetts med ett cellgift som tar en round att verka. Om en träffad motståndare inte gör sitt save vs poison får han 10 hit points i skada rounden efter träffen. Vapnen gör i övrigt normal skada vid träff. De munkar som använder knivar har en i varje hand.

Alla munkar är dessutom försedda med små kastflaskor som tillverkats av svamparna i odlingsrummet (22). När flaskorna träffar golvet bildas en rökpuff som täcker en person, aldrig fler. Flaskorna är från början menade som ett försvar mot bråkiga mutanter och kloner. För att röken skall ha verkan krävs dels en lyckad "to hit" rullning mot AC 10 och sedan att offret missar en save vs poison. Flaskornas verkan på offret bestäms med följande tabell:

1. Sleep
2. Blindness*
3. Slipperiness
4. Paralysis
5. Fumble
6. Pain*

Samtliga effekter varar den round flaskan träffar plus hela nästa round. Därpå följande round är offret helt återställt. Offret kan i de flesta fallen inte göra någonting vettigt under tiden röken verkar. De med * markerade ger dock endast effekten att offret har -4 "to hit" och får 4 steg sämre AC. Skulle en flaska missa målet kommer ingen annan att träffas eller påverkas av röken. Range för kastflaskorna är samma som för armborsten: 2", 4", 6". Alla munkar har två flaskor var på sig.

Samtliga munkar har dexterity 17. Effekter av detta i strid är medräknade i alla medföljande tabeller.

Den döende floden

Munkappendix

Vissa områden i tunnelsystemet är under Auxins beskydd och alla munkar har speciella egenskaper då de befinner sig i dem. Dessa områden är laboratoriet i grottsalen, trappan och korridoren mot templet och naturligtvis hela tempelrummet. Munkarna har hela tiden de vistas här en kontinuerlig *Magical Vestment*. Detta förklarar deras goda Armor Class. De kan dessutom, "at will", dela ut en *Cause Light Wounds* till den som rör eller träffar dem med ett handhållet vapen. Till sist har en *Prayer* ingen funktion i området. Observera att ingen av munkarna har någon riktig rustning och därför AC-typ 10 med avseende på justeringar för vapen.

Speciella egenskaper

Munkarna klassificeras, vad gäller "to hit", "saving throws" o. dyl., som clerics. Noviserna räknas som nivå 3, bröderna som nivå 5, mästarna som 9 och sist priorn (Shylock) som nivå 11.

Noviserna:

I strid använder noviserna vars två knivar, båda med gift och kastflaskorna. Några andra egenskaper har de tyvärr ännu inte förvärvat.

Bröderna:

Alla bröder kan, förutom vad de lärde sig som noviser, utnyttja handarmborst, även dessa med gift.

Mästarna:

De två mästarna heter Tymin och Adenino. De har båda mycket speciella egenskaper i strid och utnyttjar inte de ovan beskrivna vapnen. Båda kan lägga en formel som kallas *Poisonous Vapors* och som specificeras nedan.

Tymins speciella egenskap gör att han kan expandera sin kropp till ca 3 meters längd. Han får då styrka 18/00 och kan använda ett specialvapen, en stor flail +3 med två kulor. De två kulorna räknas som två attacker och separat "to hit" skall rullas för varje. Han kan dela attackerna på två motståndare som står på samma sida om honom.

Adenino har genomgått ett experiment till Auxins ära som resulterade i att han istället för vanliga armar har två ormar. Den ena ormen attackerar för att fånga in offret och krama musten ur det medan den andra hugger för att dela ut ett dödligt gift. Om den kramande ormen träffar kommer offret att sitta fast i ett grepp som ger d10 i kramskada varje round och dessutom inte tillåter offret att attackera. Den andra ormens gift ger 10 hit points i skada om offret gör sin save vs poison. Båda kan attackera samtidigt och om en motståndare sitter fast i kramormens grepp har den andra ormen +4 "to hit".

Priorn:

Hans namn är Shylock och han är den man som öppnar porten till klostret för äventyrarna. Han har offrat sin vanliga syn till Auxin men har i stället en "inre syn" som är likställd med *True Seeing*. Han slåss med en magisk käpp med dödligt gift som fungerar som en dagger +4. Giftet räcker till ett obegränsat antal träffar och ger 15 hit points i skada om den träffade gör sitt save vs poison.

Shylock kan kasta en av nedan beskrivna magiska formler varje round. Om det skulle behövas kan han dessutom viljemässigt höja ämnesomsättningen under 5 rounds vilket ger samma effekt som en *potion of speed*. Hans sista speciella egenskap är dock den rysligaste och kallad *Heart Attack*. Om någon angriper honom personligen kan han, när han fått ögonkontakt med angriparen, få angriparen att känna en mycket stark smärta från hjärtat. Under tiden sträcker han ut armen och gör en kramande rörelse med handen. Angriparen blir helt paralyserad och kan inte röra sig. Efter en round, och varje därpå följande round som Shylock förblir ostörd, måste offret göra en save vs death för att inte avlida av en hjärtattack.

Den döende floden

Munkappendix

Poisonous Vapors

Range: 6" Casting Time: 4 segments
Duration: 3 rounds Saving Throw: Special
Area of Effect: 1" cube

When this spell is cast a large poisonous cubic cloud is created. Anyone inside the cube will have to make a saving throw versus poison every round or take full damage from the poison. Otherwise half damage is taken. Damage taken is 4d6 the first round and then decrease by 2d6 both the remaining two rounds.

Acid Strike

Range: 6" Casting Time: 8 segments
Duration: 1 segment Saving Throw: 1/2
Area of Effect: 1" diameter by 3" high column

On calling down this column of acid the cleric will inflict no less than 6d8 of immediate damage to anyone inside it. The creature struck is however entitled to a saving throw versus spell and will take only half damage if it is successful.

Den döende floden

Magi appendix

Gelber:	Crossbowbolts +1	000000	not destructed
	Potions:		
	Extra Healing	00	3d8+3
	Heroism	0	1 level, d10+3 hp
	Oil of Acid Resistance	0	duration 24 hours
Powell:	Arrows +2	00000	not destructed
	Potions:		
	Extra Healing	00	3d8+3
	Elixir of Health	0	
Riegel:	Spells memorized:		
	level 1	00000	
	level 2	00000	
	level 3	000	
	Javelin of Lightning	0	d6+20, 20 + save for half
	Scroll:		level 7
	Cure Critical Wounds	0	3d8+3
	Resist Cold	0	
	Resist Fire	0	
	Remove Fear	0	
	Scroll:		level 7
	Neutralize Poison	0	
	Cure Blindness	0	
	Create Food and Water	0	
	Scroll: *		level 7
	Cure Light Wounds	0	
	Remove Curse	0	
	Hold Person	0	
	Flame Strike	0	
Frommel:	Spells memorized:		
	level 1	00000	
	level 2	00000	
	level 3	000	
	level 4	00	
	Ring of Shocking Grasp		d8+6
	Potions:		
	Water Breathing	000	duration 65 rounds
	Healing	000	2d4+2
	Scroll:		level 7
	Cure Disease	0	
	Dispel Magic	0	
	Slow Poison	0	
	Scroll: *		level 7
	Cure Light Wounds	00	
	Lower Water	0	
	Scroll:		
	Protection from Poison	0	

* Kommer att förstöras

Den döende floden

Magi appendix

Meriam:	Spells memorized:		
	level 1	0000	
	level 2	00	
	level 3	00	
	Wand of Illumination	00000	
	Potion of Healing	00	2d4+2
	Scroll:		level 12
	Dispel Illusion	0	
	Melf's Minute Meteors	0	
	Scroll: *		level 12
	Slow	0	
	Minor Globe of Invulnerability	0	
Golff:	Darts +2	000000	
	Spells memorized:		
	level 1	0000	
	level 2	000	
	level 3	00	
	level 4	0	
	Beaker of Plentiful Potions:		
	Extra Healing	00	3d8+3
	Levitation	0	duration 6 turns
	Treasure Finding	0	duration 13 rounds
	Scroll:		level 12
	Polymorph Other	0	
	Prot. from Normal Missiles	0	duration 12 turns
	Read Magic	0	
	Scroll:		level 12
	Stoneskin	0	
	Extension III	0	1-3 100%, 4-5 50%
	Stone to Flesh	0	
	Scroll: *		level 12
	Evanrd's Black Tentacles	0	
	Cloudkill	0	
	Wall of Force	0	
Celeste:	Spells memorized:		
	level 1	00000	
	level 2	0000	
	level 3	00	
	Potions:		
	Fire Resistance	0	duration 1 turn
	Flying	0	duration 6 turns
	Scroll:		
	Protection from Undead	0	
	Scroll: *		level 7
	Cure Serious Wounds	0	
	Silence 15' radius		
	Flame Strike		

* Kommer att förstöras

Den döende floden Mutant Manual

KILLER HORSE

FREQUENCY: Local
NO. APPEARING: 2-8
ARMOR CLASS: 6
MOVE: 15"
HIT DICE: 5+5
NO. OF ATTACKS: 3
DAMAGE/ATTACK: d12/d12/3d4
SPECIAL ATTACKS: Nil
SPECIAL DEFENSES: Nil
MAGIC RESISTANCE: Nil
INTELLIGENCE: Low
ALIGNMENT: Neutral evil
SIZE: L
PSIONIC ABILITY: Nil

Dessa hästar är frukten av ett tidigt experiment. De släpptes ut i skogen för att hålla nyfikna borta från omgivningarna. De har utpräglade rovdjursinstinkter och jagar i små grupper. På avstånd ser de ut som normala och ganska vackra hästar och är omöjliga att skilja från sådana på mer än 10 meter.

De har stora huggtänder och hovarna är försedda med sylvassa utväxter. De kan både hugga och sparkas med båda frambenen under en round.

RATSPARROWS

FREQUENCY: Local
NO. APPEARING: 6-24
ARMOR CLASS: 10
MOVE: 6"/18"
HIT DICE: 1
NO. OF ATTACKS: 1
DAMAGE/ATTACK: 0
SPECIAL ATTACKS: Nil
SPECIAL DEFENSES: Nil
MAGIC RESISTANCE: Nil
INTELLIGENCE: Semi
ALIGNMENT: Neutral
SIZE: S
PSIONIC ABILITY: Nil

Dessa till synes oskyldiga små djur har fågelkropp och rått huvud och är stålgrå i färgen. De har av misstag tillåtits fly från munkarnas laboratorium. De är normalt ganska skygga men blir mycket aggressiva när de vädrar blod. Upp till ett tjugotal lever i varje flock.

Den döende floden Mutant Manual

THREE HEADED HOUND

FREQUENCY: Local
NO. APPEARING: 1-2
ARMOR CLASS: 2
MOVE: 12"
HIT DICE: 6hp x 3
NO. OF ATTACKS: 3
DAMAGE/ATTACK: d10/d10/d10
SPECIAL ATTACKS: See below
SPECIAL DEFENSES: Nil
MAGIC RESISTANCE: Nil
INTELLIGENCE: Animal
ALIGNMENT: Neutral
SIZE: M
PSIONIC ABILITY: Nil

Detta muterade djur har en mörkblå päls, en lång svans samt sex spetsiga öron. Dessa öron är jämt fördelade på tre identiska huvud. Den används som vakthund och betar sig i stort sett som en sådan. Den kan attackera samtidigt med alla tre huvuden. Varje huvud har 6 hit points och kan hugga tills dessa förlorats. Dock kan de resterande fortsätta tills alla tre är utslagna, då dör hunden. I strid slåss den tills den dör.

DIGDIGS

FREQUENCY: Local
NO. APPEARING: 1-2
ARMOR CLASS: 4
MOVE: 12"
HIT DICE: 10
NO. OF ATTACKS: 2
DAMAGE/ATTACK: d8+9/d4+6
SPECIAL ATTACKS: See below
SPECIAL DEFENSES: Nil
MAGIC RESISTANCE: Nil
INTELLIGENCE: Semi
ALIGNMENT: Neutral
SIZE: L (2.2 meter)
PSIONIC ABILITY: Nil

För att bygga det tunnelsystem under klostret där munkarna utför sitt heliga arbete skapade de dessa kraftiga och brutala varelser. De är humanoida med kantiga drag och grågrön, hård hud. De hugger ut gångar med en stor hacka och forslar bort sten med stadiga kärror till de gamla katakomberna. Digdigs är också instruerade att attackera alla främlingar. I strid slåss de med hackan i ena handen och inget i den andra. Om någon står inom räckhåll för den lediga armen kan de fånga en äventyrare och kasta denne 6 meter bakåt i gången. Äventyraren tar då d6 hit points i fallskada och en round att komma till sans. Denna attack kan användas med båda armar om de skulle tappa sin hacka.

Den döende floden Mutant Manual

SNAPPY

FREQUENCY: Local
NO. APPEARING: Unique
ARMOR CLASS: 4
MOVE: 6"
HIT DICE: 3
NO. OF ATTACKS: 2
DAMAGE/ATTACK: d10/d10
SPECIAL ATTACKS: Nil
SPECIAL DEFENSES: Nil
MAGIC RESISTANCE: Nil
INTELLIGENCE: Animal
ALIGNMENT: Neutral
SIZE: S
PSIONIC ABILITY: Nil

Snappy är framtagen speciellt för att vakta. Eftersom han är trevlig och kelen mot munkarna tycker de om att ha honom omkring sig. Däremot hatar Snappy främlingar och attackerar allt nytt som rör sig.

CATSCAN

FREQUENCY: Local
NO. APPEARING: Unique
ARMOR CLASS: 0
MOVE: 15"/30"
HIT DICE: 3
NO. OF ATTACKS: 5
DAMAGE/ATTACK: d4/ d2 x 4
SPECIAL ATTACKS: Special
SPECIAL DEFENSES: Nil
MAGIC RESISTANCE: 50%
INTELLIGENCE: Very high
ALIGNMENT: Caotic Neutral
SIZE: S
PSIONIC ABILITY: Nil

Catscan är ett slags korsning mellan bl.a. katt och fladdermus. Hon är extremt intelligent och känslig och kan åstadkomma fantastiska illusioner. Munkarna har utnyttjat denna förmåga för att skapa fällor och ordna skydd. Hon är helt svart med fladdermusvingar som är helt osynliga då de är infällda.