

Carl & Göta
Den siste Trollkarlen

Den siste Trollkarlen



TÄVLINGSÄVENTYR FÖR GOTHCON XI 1987
AV SVEN RÖSTLUND OCH RALPH BÅGENHOLM.

SPELARINFORMATION INNAN SPELET

Till spelarna. 1

- 1 Alla karaktärer har bækpäck med mat för 8 dar, vattenskin, 20 meter rep, 12 facklor och elddon. Sällskapet har ett gemensamt startkapital på 50 gp och 30 sp.
- 2 Attackmatrix är modifierad med alla plus.
- 3 Potions och spells med varaktighet mer än en turn kommer istället att ges en varaktighet på 15 min. reel tid eller till ett encounter är avslutat. Utomhus gäller det dock bära för pågående encounter Scrolls, staffs och liknande fungerar på samma nivå som den som använder den.
- 4 Avskjutna pilar är borta/trasiga.
- " _- bullets utomhus är borta. Inomhus hittas
- 5 Från det äventyret börjar har ni 5 timmar på er att lösa det. I princip gäller reel tid och movement och distanser är i stort sett oväsentligt.
Det räcker att rita en enkel karta.
- 6 Skriv upp vem som tar väd av det ni hittar/tar. Görs det ej anses det ha blivit kvarlämnat.
- 7 Det är inte tillåtet att anteckna när DM talar för NPC:s och liknande.
- 8 De flesta monster är nya och finns inte med i Monster Manual eller Fiend Folio.
- 9 Detta äventyr kräver både list och styrka.

Lycka till

INLEDNING

Ni befinner er i byn Garvbäcken, där tiderna har blivit dåliga. Nattfrost tar skörden, djuren är sjuka och hagel och åska kommer dagligen. En spåman har tittat i mjältar från sjuka djur och förutsagt sämre tider och att ett mörker tornar upp sig i fjärran.

Under natten kommer det hittills värsta åskvädret och slår ned i kapellet som raseras. När morgonen gryr och man skådar förödelsen sitter det tre stora korpar på ruinens högsta del. Alla sätt att försöka skrämja iväg dom är fåfänga, men vid middagstid ger dom sig av åt öster.

Djupt oroade samlas folk på kvällen för att lyssna på en gammal vissångare och legend-berättare som kommit till "Den stegrande masken", byns enda värdshus. Utanför viner vinden och regnet piskar mot fönsterluckorna när han berättar om hjälten Valentin och de fyra trollkarlarnas förbund.

"För nära hundra år sedan, då magin stod på sin topp, var vår värld en ljus och vacker plats. Människor levde i fred, utom möjligen i gränstrakterna där hjältar som Valentin, Befriaren bevakade vårt land och bekämpade ondskan var den dök upp.

Magin som användes var skapande magi och ej förstörande och det var en allmänt spridd konst. Men säg den lycka som varar beständigt. I många människors hjärtan finns mörka vrår. Så var fallet med fyra bröder, alla mycket skickliga i magins konst.

Deras längtan var att härska och förstöra och dom drog sig undan till en avskild plats där de vände sig till mörkret och skaffade sig oanade krafter. De kom tillbaka starkare än någonsin och med framkallade härar erövrade de landet och delade det mellan sig. I norr härskade Tvivale, i öster Schemb, i söder Zeime och i väster Korpsvarte. Ingen kunde stå dem emot, ingen utom Valentin, Befriaren.

I en hemlig smedja smiddes ett fantastiskt svärd kallat "Trolldomsbane". Efter det att Valentin fick svärdet tog han sig in i Nordanborgen och dräpte Tvivale. Innan någon insett hotet gjorde han slut på Zeime. Nu var däremot Schemb beredd och med en stor här mötte han Valentins trupper på Slagfältet i en strid som varade i fyra dagar och fyra nätter. Slutstriden stod mellan de båda härförarna och snart tändes det tredje ljuset i Trolldomsbane.

Nu återstod Korpsvarte, den mäktigaste av de fyra. Skrämd av de andras öde flydde han till en dal utan ingång för att där lägga sig i en mångårig dvala och sedan återvända när Valentin har dött.

Valentin gav sig av att söka dalen vars enda ingång är Svarta Porten vid Sirius bane. Valentin kom aldrig åter och ingen har sett honom sen dess, men allt återgick till det normala och vi fick fred i landet. Dock säger legenden att Korpsvarter skall återkomma med onda tider och hans anhängare ska prisa hans återkomst. Olycksbådande skall korpar kraxa att härskaren vaknar när natten är som längst."

När historien är slut faller berättaren i djup dvala och kan ej väckas.

I sökandet efter ledtrådar, var denne Korpsvarter kan finnas, hittar prästen sent samma natt en karta och ett kväde. Området på kartan ligger en veckas ritt från byn och ingen känner till något om dessa platser. Sällskapet anländer till Jordskreds-branten tidigt på morgonen (~~0800~~) den dag då natten är som längst.
(0800) . . .

HÄR BÖRJAR ÄVENTYRET!!

1. Ge spelarna karta och kväde.
2. Informera spelarna att det tar 1 timme att förflytta sig mellan de olika platserna på kartan. Undantag är förflyttning mellan den norra och södra begränsningen i ett drag = 2 timmar.
3. Notera starttid

TID: 16³⁷

*8 timmar på sig
1 timme mellan varje förtom
kväde öven: 2 timmar*

Om sällskapet inte går till Stjärnfallet direkt så råkar dom ut för en händelse oavsett vart dom går och i den ordning som anges här nedan.

1. Ni ser en stor gammal ek där vinden viskar i lövverket. Gröna ekorrar skuttar mellan grenarna.

Går dom närmare hör dom att eken talar. Eken ber om hjälp mot giftekorrarna som sakta tar kål på honom. Det enda han kan erbjuda som tack är kunskap, hans rikedom.

Anfaller man ekorrararna går de till attack.

En "missilround" sedan är det närstrid.

Ekorrararna flyr när endast tre är kvar.

Ekorrar: 9st AC 7 HD 2 hp 8 skad d4+gift AL NE

ST mot poison: 8 el 0 i skada THACO 17

Eken hjälper sällskapet om dom frågar om kvädet

"Best som... ,måste vara en bergsformation."

2. Bakom en kulle hörs larm och väsen. En stenbumling kommer seglandes och landar med en duns. Över krönet kommer en vitklädd man rusande. Hans långa skägg och hår står på ända. Efter honom kommer en tre-meters jätte med mord i blicken.

Hjälper ingen. Druiden slår jätten ihjäl honom och attackerar sedan sällskapet.

Äventyrarna hinner med en "missilround" innan det blir närstrid med jätten.

JÄTTE: AC 4 HD 8+1-2 hp 40 skad 2d8 THACO 12 AL CE
Stl=Stor

Räddas. Druiden erbjuder han skadeläkning: 1st CLW=1d8 och 1st CSW=2d8+1

Druiden kan berätta för dom att Bifrost är namnet på "himlabron som inte alltid är."

3. En vitklädd man står med armarna utåt och sjunger.

Han ber om hjälp att åkalla en solstråle, till en blomma som är nyplanterad. Det behövs minst tre stycken personer. De som är villiga bildar en ring runt fröet. Till Druidens sång växer en blomma upp.

De som har deltagit gör en CON-CHECK, klaras detta får man 2hp i skada annars 4hp.

Druiden tackar och kan vid utfrågning berätta att de fyra elementen är jord, eld, vatten och luft. Samt att eld kan finnas i berg. Han ger dom även ett blomblad och säger: Av ålder och otyg kan man bli stel att ta detta blad är då inte fel.

4. Ni möter en man i turban som bugar och hälsar er.

Det här är en Djinn som vill sälja en "Motvindssand". Den är magisk och skyddar mot vind och onda varelsers andedräkter. Sanden kostar 10 GP och räcker endast en gång. Köper dom sanden kan han berätta att "vind är elementet luft i rörelse."

Därefter blir han en virvelvind och försvinner, liksom sanden dom köpt.

5. Marken börjar att vibrera och upp ur jorden kommer en Jättemask som attackerar er.

JÄTTEMASK: AC 6 HD 15 hp 60 skad 2d12 THACO 8 N/L
Slår DM 20 sväljs karaktären hel. Masken kan ej skadas innifrån. Offret får en hp-skada per "melee-round".

Dödas masken, klättrar en oerhört gammal dvärg ut ur munnen på honom och drar ett befriande andetag. Dvärgen kan berätta att Sirius var aftonstjärnan som för länge sedan föll ned från himlen.

. . .

Har sällskapet fortfarande inte hittat till Stjärnfallet (Sirius bane) utan envisas med att gå fel, gör då korta beskrivningar av platserna de besöker och säg att inget av intresse finns att hitta.

När 8 timmar har förflutit från det att våra äventyrare kom till Jordskredsbranten, och dom fortfarande inte har lyckats lokalisera sitt mål, faller ett kompakt mörker och spelet är slut... för deras del.

. . .

STJÄRNFALLET

Ni ser ett högt vattenfall och in i det samma leder en stenbro.

Fallet vaktas av två vattenandar. För att få passera in genom fallet kräver de 3 GP/person. Pengarna ska kastas i vattnet. Ingen betalning= strid.

VATTENANDAR: AC 1 HD 4 hp 30 skad d12 THACO 15 N/M
Andarna slåss tills de kommer ned till 10 hp el mindre.
Karaktär som träffas måste göra en DEX-CHECK
Missar man faller man ned i vattnet och ~~är~~ ur striden i 3 "meleerounds"

Betalar spelarna el vinner striden så öppnar andarna vattenfallet som en ridå.

Detta är det enda sätt på vilket dom kan ta sig in!

Människan? - träsk

ingen druckon

GROTTSYSTEMET

- 1. Ett rum med dörr i högervägg och en dörr i väggen rakt fram. Mitt i rummet (från vä till hö) finns ett träräcke i vars mitt ett vändkors är placerat. Vid detta sitter en Hobgoblin. På väggen rakt fram hänger ett banef med en svart korp som motiv.

Hobgoblin vill ha 2GP/pers för att man skall få passera in i grottan (halfling 1GP). Vägrar dom eller attackerar "kassören" slår han på en ringklocka och ut ur hö dörr rusar 2 stöddiga Hobgoblin.
 Den ene slänger en liten flaska mot sällskapet. När den går sönder kommer det ut 4 ormar som attackerar (illusion) Om man misstror ormarna slår man ett ST mot "spell" (willbased)

normalstora. ormligt!

HOBGOBLIN: Nr1 AC5 HD1+1 hp6 skad d8 (långsv) THACO 18 LE/M
 2o3 2 1+1 22 d10+1 "H" 15 LE/M
 ORMAR: AC 6 HD2 hp10 skad (ST mot pois 8/4hp) THACO 17 N/S
 I en skål vid vänd-korset ligger 3 GP.

- 2. Ett rum med 3 sängar, bord och stolar samt en funt med vatten och en bägare.

Dricker någon ur vattnet slår DM ett ST mot "poison" för denne. Klarar spelaren sig får han en av följande visioner. Rulla 1d6.

1. Tre olustiga demoner dansar runt dig i en ring. En har slutna ögon och uträckt tunga. En har ett slutet öga samt ett sataniskt leende. En har hängande mungipa och stora ögon. Den leende demonen vänder sig och visar en dörr.
2. Du står framför 2 dörrar med text. Dom öppnas. Den vänstra visar mörker. Den högra exploderar.
3. Två tärningar rullar. Deras 42 ögon flyter samman och blir 2 ettor. Döden griper dig.
4. En kraftig vindpust blåser dig bort från ett hål, men du ger guld och går förbi platsen.
5. Du ser ett blomblad med kraft att häva paralyt.
6. Du ser en drake som andas död.

MISSAT ST: Du får vidriga uppenbarelser av demoner och djävlar som ska offra dig och ett svärd förintar din själ. Du blir medvetslös! (10min) Neutralisering av gift hjälper ej.

3. Ett cirkulärt rum med tre stora stenansikten föreställande demoner. Vä har ett slutet öga och ler sataniskt. Rakt fram har hängande mungipa och stora ögon. Hö har slutna ögon och uträckt tunga.

Letar man på ansiktena finner dom att den till vä och den rakt fram har ett öga som kan röras.

Vä: Statyn glider undan. En korridor!
 Rakt: Flera luckor öppnar sig i golvet. DEX-CHECK! Missar någon faller personen 10 fot och får 4hp i skada.

4. Tomt rum. I vänstra väggen finns en dörr i bortväggen en öppning.

5. Ett förrådsrum. I rummet står: en tunna, en låda, en hoprullad matta, en pall, ett bord, en trasig stege och på väggen hänger ett slitet rep.

Tunnan innehåller surt öl. Dricker någon slå ST mot poison eller börja kräkas häftigt. Cure disease eller Neutralise poison fungerar, annars 8 hp i skada. Lådan är låst och utrustad med en giftnålfälla. ST mot poison 20/10 hp i skada. I lådan finns: Ett krus (med sprit), ett elddon, en börs (med 10gp) och en flöjt (denna är magisk och fungerar me repet som Rope trick). Dessutom ligger där en guldplatta 8x15cm med hål längs kanten. Se bild.



Repet är magiskt (se ovan)
 Mattan är magisk. Rullas den ut blir den en 8x1m lång bro. Kan bara rullas ihop om någon säger "command word"-Ihop. Ihoprullad kan den bäras av en person, men utrullad måste man vara två och man kan inte passera 90 graders krökar med mindre än att man får bryta mattan (då den förstörs).

6. Ett grottrum med sandgolv och en öppning i bortväggen.

När man är mitt i rummet kommer det ut 6 gröna människoliknande varelser med lövklädsel ur dolda alkover i väggarna. Detta är Törnkastare som kan kasta eller slåss med giftiga törntaggar. De inleder med att kasta varsin tagg. Om man flyr eller går till attack hinner de kasta en omgång taggar till. Efter 4 meleerounds dyker det upp två Törnbuskar och blandar sig i striden.

Törnkastare AC 6 HD 3 hp 15 skada ST mot gift d8
 hel eller halv skada. THACO 16 NE/M.

Törnbuske AC 2 HD 5 hp 25 skada d10/d10 ST mot
 paralyt. THACO 16 NE/L

- 7 Marmorsal med pelare. Vid bortre väggen reser sig en sphinxstaty mellan vars ben det finns en järndörr.

Om man försöker öppna dörren säger sphinxen: "Ingen får passera som inte kan svara på min gåta.

Gåtan lyder: Vem har 21 ögon men kan ändå inte se?

Svaret på gåtan är: Tärningen.

Vid fel svar får man vänta en minut tills man avger nästa. Vid rätt svar säger sphinxen: "Väl svarat", och dörren går upp.

Detta är enda sättet att få upp dörren.

- 8 I en alkov står en stenstaty föreställande en gammal man med stav och med utsträckt hand.

När man närmar sig talar statyn och säger: "Välkomna, jag är vägvisaren. Er tid är knapp." Han håller fram ett timglas. "Endast (räkna ut tid som är kvar) återstår. För 10 gp svarar jag på en av följande frågor."

- 1 Var finns Valentin?
- 2 Jag talar om hur ni ska klara av en svårighet?
- 3 Var finns Trolldomsbane?
- 4 Var finns Svarta porten?
- 5 Var finns Korpsvarte? *

När man bestämt sig vilken fråga man vill ställa lägger man 10gp i hans hand vilka försvinner omgående.

Svaren:

- 1 Över avgrunden eller genom vatten, välj sen drakens väg.
- 2 Ni har större chans att besegra tärningsspelaren om ni har dom rätta tärningarna.
- 3 Efter den runda avgrunden följer ni drakens väg.
- 4 Vid fyrvägskäl står det skrivet.
- 5 Där solen går ner.

OBS man får bara ställa en fråga under hela äventyret.

- 9 Ett rum med öppning i bortre vänstra hörnet. I högra hörnet står en talarstol med en uppslagen bok på och framför talarstolen står tre bänkar.

Boken verkar tom. Men ställer sig någon på podiet så växer det fram text. Bara den person som står på podiet kan läsa, och bara prästen, magikern eller illusionisten kan läsa. Samt tjuven om han klarar read language. Endast en kan läsa och byter man läsare börjar boken om från början.

Den första text man kan läsa lyder:

" Detta är kunskapens bok. Här kan man läsa mycket som kan vara bra att veta. Men vet att kunskapen har sitt pris och det är inte riskfritt att avslöja det som är fördolt. Men är du villig att ta risken så bläddra vidare.

På varje sida kommer det växa fram en mening enligt bilaga visas för den som läser. Bara så lång tid att han hinner läsa. Han får ej anteckna (men kan tala högt).

Efter att ha läst en mening slår man ST mot spell missar man detta förlorar man en fjärdedel av sina hp. Samtidigt kan man läsa texten: Kunskapens pris har nu ökat.

Andra gången man missar ST mot spell förlorar man hälften av sina kvarvarande hp och "Priset har åter ökat". Tredje gången man missar sitt ST dör man.

10 I en alkov står en staty föreställande en vacker kvinna med en lyra i ena handen och en skål i den andra.

När man närmar sig talar statyn och säger:
"Jag är Imsa för 10 gp besvarar jag en fråga.
Betalar man och ställer en fråga svarar statyn:
"Jo om man tar och... Nej förresten om man går mot...
Tusan också, låt mig tänka.... Hur var det ni sa?...
Nej det vet jag inte tyvärr. (Skrattar generat)
Pengarna är borta.

11 Mot er i korridoren kommer en varelse iklädd svart cape och med utsträckta armar. Den verkar sväva fram och man kan inte se dess ansikte.

Detta är en Xanor-skrämmaren en odöd varelse. Låter man den vara går den bara förbi. Men skadar någon den så förvandlas den till en hiskelig varelse och försvinner. Slå ST mot spell (willbased). Missar man kommer man vara rädd i varje strid och få -1 to hit. Kan tas bort med Remove fear eller remove curse.

Xanor AC 7 HD 1 hp 1 NE/M Kan turnas på 14.

12 Ett rum vars bortre hälft ligger lägre än det hitre tre trappsteg leder ner. Bortre väggen är ett rött skimmer som ständigt växlar mönster.

Väggen är en teleport till 12 B

12 B Man kommer till ett rum helt utan ingångar men fullt med maskiner samt en gnom som förtjust tittar upp.

"Välkomna hit nu ska vi se om maskinen fungerar"

Gnomen vevar på lite spakar och rattar och hjul börjar rotera. Så hörs en plåtaktig röst tala:

Detta är ett möte avsett att skrämma spelarna lite. de får först två gåtor på vilka det inte finns nåt svar. Däremot vad man gör sänks taket en tredjedel varje gång. Tredje frågan är enkel och svaret är ekorre. Svarar man fel börjar maskinen om till gnomens förtjusning. Avdrag på sluttid 10 minuter.
Gåta 1 Högt som berg utan färg, lång som ben hård som sten. Vem är jag?
Gåta 2 Mjuk som fjun luktar dun, blöt som pöl utan söl. Vem är jag?
Gåta 3 Äter kottar som i trance har en lång och luden svans. Hoppas glatt från gren till gren stöter då sitt lilla ben. Vem är jag?

När man svarat rätt på sista frågan teleporteras man tillbaka till 12.

13 Ett rum med en öppning i bortväggen. Mitt i rummet står tre gamla käringar med stripigt hår och rör i en gryta och sjunger tonlöst. Det luktar mycket illa.

Kommer någon in vänder de sig om och ler tandlöst. En av dem slevar upp något i en skål och kommer emot sällskapet skrockande: "Välkomna ska ni vara att smaka på Estradurs egen stuvning." Hon erbjuder alla ett smakprov. De som smakar känner att det smakar vidrigt. Förväntansfullt frågar häxan "Nå, hur smakade det?" Hon ger sig inte förräns man sagt att det smakar gott eller illa. De som säger att det smakade ill blir hon mycket glad åt och säger: "det är klart det ska smaka illa." och man får 6 hp helade. Säger man att det smakade gott blir hon arg och säger Lögnare. Och man får 6 hp i skada i stället.

Sedan kommer häxa nummer två och erbjuder fladdermuste till alla. De som smakar slår ST mot poison 5/0 skador.

Sist kommer häxa nummer tre med en skål sot och vill välsigna dom på vägen. På de som vill bli välsignade sätter hon ett kryss i pannan. Dessa får i fortsättningen +1 på sina ST.

Vill man inte göra nåt blir de arga och lägger en polymorf till groda på någon(ST). För att häva denna vill de ha 30gp (eller guldplattan). Polymorfen varar 15 min reel tid. (Inga system chock eller liknande behöver slås.)

Attackerar man häxorna skriker de unisont och man får slå ST mot death magic.

Häxor AC 3 HD 9 hp 35 skada d4+ ST mot dödligt gift. THACO 15 N/M.

14 I ett 9 meter långt område i golvet finns det ett tiotal 5-cm hål.

Under golvet finns såpliknande vatten där Bubblorna bor. När man går över golvet kommer det upp fyra Bubblor (två om man lägger ut mattan). Två framför, en bakom och en mitt i sällskapet (en framför, en bakom).

Bubblor: AC 2 HD 6 Dam spec. Thaco 14 N M
Träffar bubblan sväljs man in i den och kan inget göra. Man tar 2 hp/round i skada av syrebrist. "Dödas Bubbla imploderar den och person inuti gör ST mot breath för 3d6 eller 1/2 skada.

15 Avgrund 7 meter bred. Botten kan inte ses. Man hör hasande ljud och känner en vidrig stank komma bakifrån.

Stannar man ser man en meterhög svart hög komma bakifrån. Attackeras den inte hoppar den ner i avgrunden. Attackeras den spottar den skit på den som slår.

Skithög: AC 10 HP 25 Dam spec. Thaco 18
Skitlukt = ingen möjlighet till surprise.
Kan tvättas bort med Create Water.

16 Ett rum med två dörrar i bortväggen med någon oförståelig text på.

Texten kan läsas med Comprehend Language eller Tjuven kan försöka Read Language.
Vänster dörr: Denna dörr leder till fortsättning
Höger dörr : Varning, öppna ej denna dörr
(Exploderande glyph på höger dörr. Alla gör ST mot spell för 10 eller 5 skador)

17 Ett svagt upplyst rum där djupa skuggor ruvar i hörnen och fladdrar i rummet.

I rummet finns tre Fantomer som anfaller när man kommer in. Svarta skuggliknande varelser med lysande ögon och paralyserande blick.
Fantomer: AC 3 HD 5 HP 25 Dam d6/d6+paralys Thaco 16 CE
Gazeattack ST mot paralys. Klarar man detta är man immun mot deras blick. Används gazereflection får fantomerna själva slå ST mot paralys (12).
Kan turnas som Vampire av präst.

18 Framför er syns fackelsken som rör sig emot er.

Det är en spegeldörr. Släcker man facklor slocknar givetvis de i spegeln osv. Letar man efter öppningsanordning på dörren hittar man den inte om man slår 6 på en d6. Krossas spegeln får den som gjort det slå ST mot spell eller få otur, dvs -1 på sina saves för resten av spelet. Kan tas bort med Remove Curse.

19 En sal med sandgolv. Mitt i taket finns ett hål. I bortväggen finns en öppning samt början till en korridor.

I det mindre utrymmet finns ett blåsmonster på retsamt och tyket humör, och som inte låter någon komma förbi om man inte betalar 14 gp totalt. Tjuv som klättrar får slå två Climb Walls, den andra med halv chans. Fallor han tar han d6 resp. 2d6 i skada.
Blåsmonster: AC1 HD8 HP40 Dam bett d12 Thaco 12
Kan blåsa bort missiler och spelare.
Spelare slår ST mot breath med -3 på tärningsslaget för att se om han blåser bort.
I dess håla finns 2 st +1pilar och 14 gp.

+
-18-20

20 Ett rum med svart altare och svart rökelse. Framför altaret ligger en man i blå cape framstupa. Under capen anar man en chain mail och i handen har han en flail. mellan honom och altaret ligger några keramikskärvor. I högra väggen finns en öppning.

~~25-9-14~~
-11
-10
25-9-4
-8

Rör man vid mannen eller vid altaret anfaller 3 st Fantomer ur väggarna.
Fantomer: AC3 HD5 HP25 Dam d6/d6 Thaco 14 CE M
Turns som Vampires(16). Gaze attack en per person, ST mot paralys. Gaze reflection och Fantomerna får själva slå ST mot paralys.
Försöker man släcka rökelse eller skada altare dyker det upp en Djävul som attackerar.
Djävul: AC-1 HD11 HP50 Dam eldpiska 3d4 +ST mot spell eller fatta eld och ta d4 i skada i varje round därefter tills elden släcks.
På prästen hittar man en flail +2 och en amulett protection from Breath.
1 charge

- 21 I ett tiometer långt korridoravsnitt hänger 8 st ca 1 meter långa kokonger.

Öppnar man kokongerna hänger hopskrumpna lik med huden Tätt dragen intill benen. Första kokongen innehåller ett människolik, andra kokongen en dvärg. Tredje innehåller en människa och en benrulle med en scroll; på den står det: Protection from Fear, Bless, Detect Evil Om man rör vid kokongerna anfaller nätspindlarna. (3 st)
Nätspindel: AC2 HD5 HP 20 Dam d4/d4+spec. Thaco 14²
Nät 1/round tot 3 st. Vid träff är man insnärjd. För att komma loss, se styrka:
Str 18=2 rounds, 18=3 rounds, 17=4 r. osv.

Ne/M

- 22 Ett rum utan utgångar. Ibortre vänstra hörnet finns en brunn, och på brunnskaret hänger en bägare.

Vattnet är grönt och ogenomskinligt, magiskt, och ger Waterbreath. "Man känner sig lätt och lite rusig."
I botten på brunnen fyra meter ner klarnar vattnet och det finns en öppning till en undervattenskorridor. Under vattnet slåss man med -2 to hit och damage, och inga formler kan läggas.

- 23 En grotta med en öppning i bortre högra hörnet. I grottan ligger fyra st människoskelett, och vid vänstra väggen står en skattkista.

I skattkistan finns två stora Horn-ålar som attackerar om den öppnas.

Horn-ålar: AC6 HD4 HP25 Dam d10 Thaco 15

I kistan finns dessutom 10 gp, 40 sp och 200 cp.

25-5-5-5-39

25-2-10-5

- 24 Rum med en bassäng i ena hörnet. Trappor leder upp/ ned i den.

Att dricka vattnet ger ej Waterbreath från detta håll.

- 25 Korridor. Runt ett hörn kommer en underlig varelse, ca 1,5 m hög och med viss likhet med en människa. Två armar och två ben, men ett huvud som är större än på en människa, med en stor rund mun och ett öga som står öppet men är helt vitt.

Amaurosis Fugax: AC0 HD8 HP30 Dam d8/d8+ Gaze mot ögon N/M
Stå to hit; save vs Breath eller
Blindness. Blindness varar 15 min reell tid

Thaco 13

30-19-10
-9

- 26 I korridorväggarna finns ett flertal hål ur vilka ormar ringlar in och ut.

Ormarna kan tjasas med hjälp av den magiska flöjten, i annat fall kommer sällskapet att attackeraras av fyra st ormar (obs: det finns alltid fyra ormar att ta ur väggen)
Ormar: AC6 HD3 HP15 Dam ST mot gift för 8 eller 4 skador.
Thaco 16.

- 27 Ett cirkulärt rum utan utgångar. Mitt i rummet finns en stor termitstack med ett flertal decimeterstora hål i. Runt stacken kryper en gammal man och muttrar och kikar in i hålen.

Mannen blir mycket förtjust över sällskap och erbjuder någon att delta i ett "spel". I stacken finns en ask

och ett giftigt djur. Man turas om att stoppa in sin bara arm i stacken för att se om man får tag på asken. Den som får tag på asken vinner, och då visar mannen hur man skall gå för att komma vidare.

Spelet går till på följande sätt:

Spelaren väljer vem som skall börja. Man slår en d8 vid varje försök.

1 : Man blir biten! ST mot gift för 20 eller 10 skador.

2-7: Inget händer:

8 : Man får tag på asken:

Asken innehåller två magiska tärningar som visar 3 mer än det spelaren slår med sina tärningar.

Mannen kan byta bort tärningarna om han vinner mot ett magiskt vapen (ej pil eller liknande).

När spelet är över visar han öppningen bakom sig. Kan även upptäckas med hjälp av Detect Illusion eller Detect Magic.

28 En liten avsats till ett cirkulärt schakt 12 meter i diameter. I en korg (stor) hängande vid avsatsen sitter en gnom. På motsatta sidan av schaktet finns en öppning.

Gnomen kör korgen runt schaktet mot betalning. Man får betala "vad man tycker det är värt": (låtsas slå en tärning). Sedan åker korgen lika många steg som man betalat gp. Pengarna läggs i en box och försvinner. Hot och mutor hjälper ej! Lämnar man fram guldplattan säger gnomen förtjust "Åh, har ni klippkort", och stansar ut lika många hål som man är personer, och kör korgen dit man vill.

29 Ett rum med öppningar i alla väggar, över öppningarna står text enligt bilaga.

Kan ej läsas med Read Language, endast med hjälp av Compreheng Language, eller om man kan lista ut det själv.

- Vänster = Port
- Rakt fram = Stopp
- Höger = drake

20 lap

30 Hög sal med vittrande pelare. En och annan fladdermus sveper förbi.

Inne i salen attackeras man av Jättefladdermöss. (5 st) (Kan blåsas bort med Gust of Wind.)

Jättefladdermöss: AC5 HD3 HP12 Dam d6+ spec. Thaco 16 N/S Save vs Poison el. yrselkänsla+ 10 skador

Över öppning text som kan läsas med Read eller Comp. Language: Varning för Tjurgen.

31 Fastkedjad vid väggen är en best som liknar en blandning mellan tjur och människa.

Så snart han får syn på någon, förutom halflingen, blir han vansinnigt arg och försöker slita sig loss. Slå d20 per round, vid 15 eller mer kommer han loss och attackerar sällskapet (utom halflingen).

Tjurgen: ACO HD8 HP35 Dam d12 Thaco 12

32 Tomt rum med öppning i vänstra väggen.

33

En grottsal med sandgolv, i bortväggen finns en öppning.

Halvvägs inne i grottan reser sig två sandvarelser ur sanden och attackerar.

Sandelementals: AC-1 HD8 HP30 Dam d12+2+spec. Thaco 12
Vid träff: ST vs breath eller få sand i ögonen, -2 to hit o damage.
+2-vapen krävs för att träffa och ge skada.
Gust of Wind eller Create Water ger 25 eller 12 i skada, beroende ST mot Spell (12).

Erands

34

Ni anar ett skimrande ljus i en stor grottsal samt en svartklädd skepnad nära ljuset. Ni hör svordomar och fräsande ljud därifrån. Ni ser att ljuset kommer från en liggande människa i rustning och bredvid denne ligger ett stort drakskelett. Den svartklädde ser ut som han försöker få tag i något där han hoppar omkring.

Den svartklädde är en ond trollkarl som är här för att söka Korpsverte "Mästaren". En tjuv kan smyga sig på honom men annars anar han att någon kommer vänder sig om och säger.

"Åh välkomna. Har ni också kommit för att se Mästaren, eller har ni kommit för att få skydd."

Med de två understrukna orden aktiverar han sin amulett med Detect good respektive Prot. from normal missiles.

Sedan attackerar han med Magic missiles och försöker sedan fly med hjälp av Invisibility.

Trollkarl lev 5 AC 5 hp 20 dagger d4 LE
 Amulett med "command word" se= det.
 good. Skydd= prot from norm missiles.
 Läs= read magic.
 Dessutom har han en scroll på sig där
 det i klarskrift står; Flame arrow och
 Burning hands.

När han besegrats faller han så hans peruk trillar av och man ser att det är en ung rödhårig man.

Närmar sig spelarna mannen som är omgiven av ljus ser man att det är en krigare i rustning som sitter som om han sov. Över hans knän ligger ett skinande långsvärd, med tre lysande juveler i hjaltet och en mörk.

Bara den ädlaste i sällskapet kan närma sig och ta svärdet från den fallne Valentin.

När svärdet tas slår han upp ögonen och säger:

"Äntligen har ni kommit för att fullt göra mitt värv. Jag Valentin dräpte med Trolldomsbane först Tvivale sedan Zeime och sist Schemb. Men Korpsverte flydde och lär ha gömt sig bakom den svarta porten och blockerat vägen med faror och svårigheter. Denna drake blev mig för mycket, jag dräpte den men den tillfogade mig dödliga sår. Här har min själ väntat på att någon ska komma och fullgöra min uppgift. Men skynda er tiden är snart inne då han fullt har vaknat, han vilar bortom porten och där solen går ner. Endast med svärdet kan ni finna och förgöra honom och tända det sista av de fyra ljusen. Släck sedan dessa i samma ordning som de tändes. Låt svärdet öppna vägen för er. Farväl och lycka till".

Sakta vittrar han bort och bara svärdet finns kvar. Det ger ett svagt varmt sken och talar till sin bärare.

" Jag skapades för att dräpa onda trollkarlar. Jag kan göra följande: Sammanlagt 4 gånger per dag upptäcka illusioner, upptäcka ondska, skydda mot köld eller hetta eller hela lätta sår. Dessutom kan den som bär mig aldrig bli rädd."

I klartext till spelaren: svärdet är ett +3 långsvärd. Ger imunitet mot fear. Kan användas 4 gånger per dag att utföra någon/några av följande saker: Detect illusion. Detect evil. Cure light wounds. Resist fire och Resist cold.

Skulle svärdsbäraren dö kan vem som helst ta svärdet i sällskapet.

- 35 En trappa leder neråt och man hör svaga flöjttoner.

Så snart man börjar gå nerför trappan viker den ihop sig och man åker kana ner till 36. Inga skador.

- 36 En vacker kvinna står och spelar på en flöjt. I rummets bortre ände finns en dörr.

Varje spelare får slå ST mot charm(spell will-based) eller bli ståendes lyssnande på musiken. Samtidigt materialiseras två kvinnor till i rummet och attackerar sällskapet medan den tredje fortsätter spela. En anfäller svärdsbäraren om han inte charmats.

Om den spelande kvinnovålnaden skadas får de som charmats göra ett nytt ST. Om hon dör bryts charmen.

Kvinnovålnader kan turnas på 20. +1 vapen krävs för att skada.

AC 3 HD 5 hp 25 dam 2d6+ ST mot paralyt CE/M Thaco 14.

Dörren ut har en exploderande fälla som kan upptäckas. Täcker området närmast dörren. ST mot spell om den exploderar 10/5 i skada.

- 37 Ett cirkulärt rum fyllt med dimslöjor. I bortre väggen anar man en öppning.

Detta är ett illusionsrum(kan upptäckas). När spelarna går in säger DM: Plötsligt blir allt mörkt. Ni ser inget, ni kan inte höra och ni kan inte tala. All kommunikation är förbjuden.

Du delar ut lapparna i bilagan till spelarna.

DM skriver vad dom gör och lämnar in lapparna max 2-4 min betänketid.

Gör en spelare ingenting händer inget. Attackerar han någon så slår han mot

Tyget!

närmaste spelare till höger. Slå to hit och damage som normalt. Sedan hävs illusionen.

38

En lång trappa leder uppåt.

När man kommer till trappans slut når man en avsats bakom vilket ett rum öppnar sig. Där avsatsen slutar och rummet börjar sitter en svart skepnad vid ett bord. Mitt emot honom står en tom stol. Hans ansikte kan inte ses under hans svarta kåpa. Framför honom på bordet står det två dödskeppar med brinnande vaxljus ovanpå. Framför honom ligger två tärningar och ett svärd men inskriften "Livslukaren. I rummets bortvägg kan man se en svart dubbelport.

Skepnaden talar och säger:

För att få passera måste någon av er spela tärning med mig. Högst vinner med två sexsidiga tärningar. Vinner ni får ni fritt passera men förlorar ni tar jag er spelares själ.

Man slår tills någon vinner. Vinner spelarna får de passera. Förlorar en spelare får han svärdet i bröstet och slå ST mot death magic dö eller 3 hp kvar. Sen får man passera.

Skulle man attackeras slåss han till någon är utplånad eller till man ändrat sig och vill spela.

Dödskepnaden har själv ST mot spell på 5.
AC -1 HD10 hp 50 dem ST mot death magic
dö eller 3 hp kvar. THACO 14 (svärdet är -3).
CE/M

Besegras han försvinner han.

De svarta portarna är tätt förseglade. Rör någon vid dem slå ST mot spell 10/5 i skada. Knock fungerar ej. Lightning bolt studsas tillbaka.

Om man visar Trolldomsbane glider portarna upp en decimeter och stoppas av en kedja som kan klyvas med svärdet. Innanför ser man tät dimma.

Orada går rätt igen

*ej kunde
skrivit*

DALEN

Utan att veta hur länge ni vandrar går ni i dimman ti tills den sakta lättar. Då befinner ni er i en dal på alla sidor omgivna av berg. I bergen finns det fyra öppningar. En rakt fram, en bakåt, en till höger och en till vänster. Ovanför öppningarna är det skrivet något på ett gammalt bortglömt språk. En solstråle skiner igenom molnen och lyser på er.

Co 100m diameter

Om man försöker är det lätt att avgöra väderstreken västerut är åt vänster, norrut rakt fram osv.

Texterna kan bara läsas med **comprehend language**.

- De lyder: Norra öppningen- Spectral.
- Östra - " - - Trägolem
- Söder - " - - Dödsdraken
- Väster - " - - Korpsvarte.

Encounters i de olika grottorna där de tre första är stora oregelbundna sådana och man blir attackerad av det som finns där. I övrigt är grottorna tomma.

Norr Ni blir attackerade av en halvgenomskinlig varelse med tom blick.

Spectral AC 2 HD 7+3 hp 35 CE/M
 ger d8 i skada permanent och -1 to hit.
 +2 vapen krävs för att ge skada.
 Kan turnas på 17. THACO 13

Öster Ni blir attackerade av en stor trävarelse.

Trägolem AC 6 HD 10 hp 60 skada träpåk 2d8.
 THACO 10. +1 vapen krävs för att ge skada. **N/L**
 Han har en stor träsköld som ger Prot. from norm missiles. Trävapen ger 0 i skada. Eld (Flame arrow, Burning hands ger dubbel skada). Fackla-d6.
 Vid träff fastnar huggvapen i golem och man måste göra en Str-check för att få loss det.

Söder Ni blir attackerade av en skelettdrake.

Dödsdraken. AC 0 HD 8 hp 40 dam 2d10+
 ST mot paralyt. THACO 10. **CE/L**
 Death breath ST mot death magic(+4 på slaget) eller dö. Riktat detta i första hand mot prästen. **ST**
 Eggade vapen ger halv skada.

Ej funn

Väster:

Så snart man passerar in genom öppningen teleporteras man in i en kammare. Två Horndjävlar står på varsin sida om en portal genom vilken man kan se en man sitta i en högryggad stol. Han är helt klädd i svart och svart är även hans hår. Hans händer vilar på två klot som lyser. Hela uppenbarelsen syns som i ett dis.

Detta är Korpsvarte. Han befinner sig på ett annat plan till vilket portalen leder och endast den som bär svärdet kan passera in.

Mannen pekar på er och hans röst hörs som från långt borta när han säger; Döda dom.

Djävlarerna anfäller och spelarna har en round på sig att agera innan dom är i närstrid. En av djävlarerna går mot svärdbäraren.

Horndjävlar kan turnas med 21. ST mot fear vid anblick(spell willbased).
AC 0 HD 8 hp 35 skada klor d6/d6 horn 2d6.
THACO 12 CE/L.

När svärdbäraren besegrat sin djävul kan han gå genom portalen och möta Korpsvarte i slutstriden. Korpsvarte gör följande:

En amulett ger honom Bill 3 (mirror image) detect illusion avgör var han är.

Han använder en kniv med vilken han rispar sig och gör kniven giftig. Detta tar en melee round och måste göras när han träffat.

Dessutom har han en ring som negerar attack det betyder att den som slåss mot K först måste slå ST mot magi för att komma igenom ringens skydd, sen slå "to hit".

Träffas K slår han ST mot death magig(11) klarar han detta ger svärdet normal skada annars dör han.

Korpsvarte. AC -5 hp 30 skada giftkniv 14/7 i skada (ST mot gift).
Själv träffar K med 13 eller mer oavsett motståndarens AC.

Dör svärdbäraren teleporteras svärdet ut till de andra och hänger i luften framför dom. Vem som helst kan då ta det och gå in i strid med K. Men använder normal attackmatrix inga minus för ovan vapen. De som använder spells kan inte göra detta i strid.

Dödas K vittrar han till damm och den sista juvelen tänds. Så snart detta hänt börjar allt rotera och man teleporteras.

SMEDJAN

Ni står i en mycket gammal smedja där allt ser ut som för hundra år sedan. Smedjan lysas upp av en eld som brinner i eldstaden. Eldens sken reflekteras i fyra svärdsskidor som hänger på motsatta väggen. Över svärdsskidorna står inristat. ZEIME: TVIVALE KORPSVARTE respektive SCHEMB.

Svärdet ska stickas ner i skidorna i rätt ordning för att för evigt förgöra de onda trollkarlarna. Rät ordning är: Tvivale, Zeime, Schemb och sist Korpsvarte.

Gör man fel ser spelarna hur en svart skugga med ett triumferande skratt flyger ut genom rökgången.
Gör man rätt slocknar en juvel för varje rätt.

Berget spricker upp och ni ser ut.

Alt 1 allt avklarat.

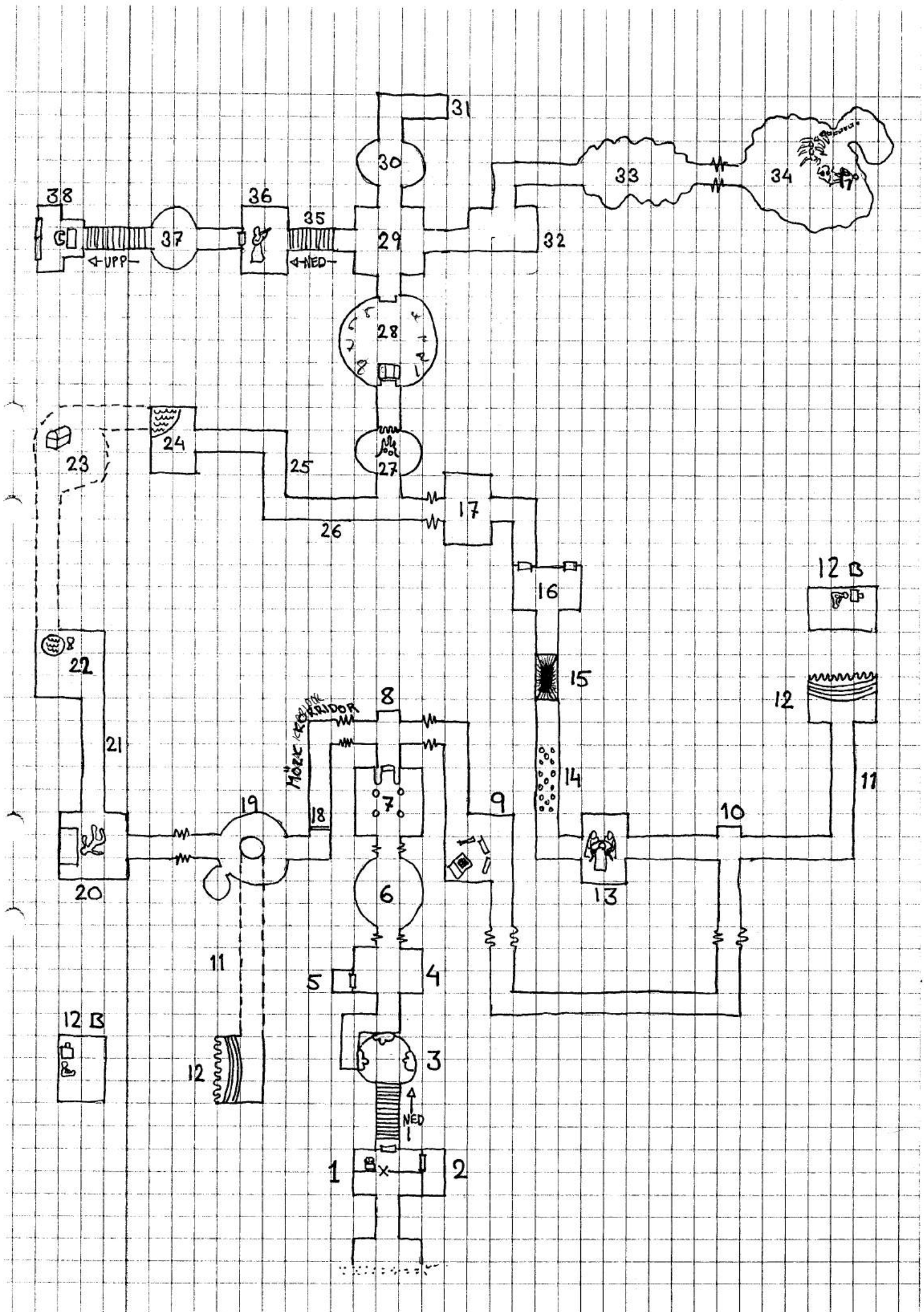
Ni ser ut över en grön dal, solen skiner och fåglarna kvittrar. Ni har klarat av er uppgift.

Alt 2 Man missar något eller allt.

Ni ser ut över en regnig dal, regnet öser ner och i fjärran hörs åskmuller och korpar som kraxar. Ni har inte fullgjort er uppgift.

SLUT

Notera sluttid.



KVÄDE

Det var där som allting starta
och sluta skall, jag minns.
Skåda noga på er karta
var Sirius bane finns.

Hit sågs ett sällskap rida
fyra skuggor med magiskt arv.
Det var här de börja smida
den onda erans tidevarv.

Från platsen där de stanna
har ingen återvänt
och ligger om rykten är sanna
mellan tvenne element.

Där folk, av Bifrost guld kan tigga
och best som sten nu död e:
Mellan dessa bägge platser ligga,
Sirius bane med ert öde.

NAMN: HALVPAVE SKUMSKÄGG

RAS: HALFLING

KLASS: THIEF

NIVÅ: 8

ALI: CG

STR 17

INT 11

WIS: 9

DEX: 18

CON: 15

CHA: 7

AC 4

LEATHER

HP 36 41

SAVING THROWS	POIS	PARA	PET/POL	STAFF/ROD	BREATH	SPELL
	8	12	11	7	15	8

VAPEN

DAMAGE

AC 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2

SLING

d4+1/d6+1

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

BULLETS +2

d4+3/d6+3

4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

DAGGER +2

d4+3

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

+3 vs LARGE d3+4

5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

-11- +2

UTRUSTNING

THIEVES PICKS & TOOLS

PICK POCKETS 80

BULLETS +2 8st

OPEN LOCKS 77

BULLETS VANLIGA 20st

FIND/REMOVE TRAP 65

MOVE SILENTLY 82

HIDE IN SHADOWS 74

HEAR NOISE 30

POTION OF HEALING (2d4+2)

CLIMB WALLS 81

READ LANGUAGE 35

14 guld
 5 silv
 200 kapp
 kross spira
 Guldplastran
 eldon
 flöjt
 rep

NAMN: SALVADOR BIM

RAS: MÄNNISKA KLASS: M-U NIVÅ: 6 ALI: NG

STR: 9 INT: 14 WIS: 10 DEX: 11 CON: 17 CHA: 9

AC 6 (BRACERS AC6) HP 24 18

	POIS-PARA	PET-POL	STAFF-ROD	BREATH	SPELL
SAVING THROWS	13	11	9	13	10

INOM PARENTES ANSER WILL-BASED SPELLS.

VAPEN	DAMAGE	AC	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
STAFF +2	d6+2/d6+2		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

UTRUSTNING

STAFF +2 6 CHARGES
 VARJE SPELL MAX 1 GÅNG
 [X][][][][][] NIVÅ 6

DETECT MAGIC
 COMPREHEND LANGUAGE
 ERASE
~~MAGIC MISSILE~~
 READ MAGIC

FEATHER FALL
 NYSTULS MAGIC AURA
 LIGHT?
 VENTRILOQUISM
 WIZARD LOCK

SPELLS

LEV. I { ~~MAGIC MISSILES~~ ✗
 SHRINK (MOTSATS TILL ENLARGE)
 SPIDER CLIMB

LEV. III { ~~LIGHTNING BOLT~~
 GUST OF WIND

LEV. II { ~~FOOLS GOLD~~
 STRENGTH
 LEVITATE

Handwritten notes:
 Jag ska göra 2-3 g utrustning
 2-3 mag-roller
 Hand counter stone

NAMN: VIRRE VARR

RAS: MÄNNISKA KLASS: ILLUSIONIST NIVÅ: 5 ALI: CG

STR: 17 INT: 17 WIS: 13 DEX: 16 CON: 16 CHA: 10

AC 5 BRACERS AC 7 HP 23 ~~XXXXXXXXXX~~

SAVING THROWS	POIS/PARA	PET/POL	STAFF/ROD	BREATH	SPELL
	14	12	10	14	11

VAPEN	DAMAGE	AC	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
DAGGER +2 OF ILLUSION 4 CHARGES	d4+3/d3+3		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	TRÄFF OCH ST.	GER	FEAR	ILLUSION	ST	MOT	SPELL	ELLER	-4	TO	HIT	o	DAMAGE

UTRUSTNING

POTION OF EXTRA HEALING (3DB+3)

SCROLL DISPEL ILLUSION
DETECT MAGIC

SPELLS

I { DETECT ILLUSION
DET. INVISIBILITY
GAZE REFLECTION Medusablick!
COLOR SPRAY

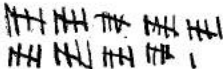
II { VENTRILOQUISM Buktala
MIRROR IMAGE

III PARALYS

NAMN : IMPETUS AV DEN LEVANDE KRAFTEN

RAS : MÄNNISKA KLASS: CLERIC NIVÅ: 7 ALI : LG

STR: 16 INT: 9 WIS: 18 DEX: 15 CON: 15 CHA: 9

AC 2 PLATE MAIL HP 37 

SAVING	POIS/PARA	PET/POL	STAFF/ROD	BREATH	SPELL
THROWS	8	11	12 (8)	13	12 (8)
	INOM PARENTES ANSER WILL-BASED SPELLS				

VAPEN	DAMAGE	AC	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
-1 FLAIL+1	d6+3 / 2d4+2		8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

UTRUSTNING

SCROLL DETECT MAGIC , KNOW ALIGNMENT , CREATE WATER
CURE DISEASE , CURE LIGHT WOUNDS

HOLY WATER x4

HOLY SYMBOL KAN GE +1 PÅ TURN MEN MAN FÖRLORAR EN SPELL.

HARM EVIL d8 I SKADA MEN MAN FÖRLORAR LIKA MÅNGA HP SJÄLV.

SPELLS

I { ~~CURE LIGHT WOUNDS x3 (d8) III~~
~~DETECT EVIL~~
~~PROT. FROM EVIL~~

III { ~~CREATE WATER~~
REMOVE CURSE
~~CURE BLINDNESS~~

II { ~~FIND TRAPS~~
CHANIT
~~SILENCE~~
RESIST FIRE
~~SPEAK WITH ANIMALS~~

IV { ~~CURE SERIOUS WOUNDS (2d8+1)~~
NEUTRALIZE POISON

Money & threshurs

GP: 4

SP: 42

1 Amulett runt halsen.

NAMN: ARIANA MORGONGLITTER

RAS: ALV KVINNIG KLASS: FIGHTER NIVÅ: 6 ALI: NG

STR: 16 INT: 8 WIS: 6 DEX: 17 CON: 15 CHA: 8

AC 3
STUDD
LEATHER

HP 42

~~36~~ ~~9~~ ~~15~~ ~~47~~ ~~8~~ ~~16~~ ~~29~~
~~34~~ ~~42~~ ~~40~~ ~~29~~ 33

	POIS/PARA	PET/POL	STAFF/ROD	BREATH	SPELL
SAVING THROWS	11	12	13 (12)	13	14 (13)

INOM PARENTES ANSER WILL-BASED SPELLS

VAPEN	DAMAGE	AC	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
LÅNGSVÄRD +1	d8+3 / d12+3		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
KORTSÄGE	d6 / d6		4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
+1 PILAR	d6+1 / d6+1		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

UTRUSTNING

PILAR VANLIGA 20 ST

PILAR +1 6 ST

PILAR +2 2 ST

IMMUN TO CHARM/SLEEP 90%

POTION OF EXTRA HEALING (3d8+3)

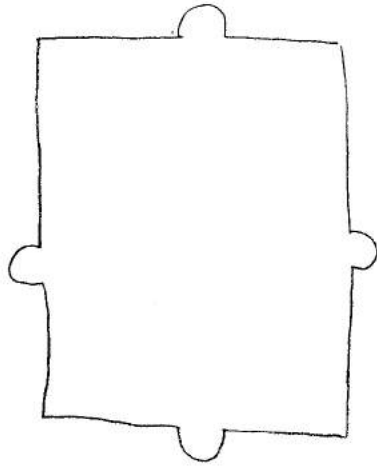
15 gp
30 gp

~~5 gp~~ ~~3 gp~~ 6 gp
4 gp

+2, +3

$\Sigma \tau \omega \pi \pi$

$\pi \omega \rho \tau$



$\Delta \rho \alpha \chi \epsilon$

*

DET LJUSNAR OCH DU STÅR ENSAM.
MOT DIG KOMMER 4 ORCHER.
VAD GÖR DU? SKRIV KORT PÅ
BAKSIDAN OCH LÄMNA IN TILL DM.

DET LJUSNAR OCH DU STÅR ENSAM.
MOT DIG KOMMER EN SVART SKUGGA.
VAD GÖR DU? SKRIV KORT PÅ
BAKSIDAN OCH LÄMNA IN TILL DM.

DET LJUSNAR OCH DU STÅR
ENSAM.
MOT DIG KOMMER EN MUMIE.
VAD GÖR DU? SKRIV KORT PÅ
BAKSIDAN OCH LÄMNA IN TILL DM.

DET LJUSNAR OCH DU STÅR ENSAM.
MOT DIG KOMMER 2 HOPGOBLINS.
VAD GÖR DU?
SKRIV KORT PÅ BAKSIDAN OCH
LÄMNA IN TILL DM.

DET LJUSNAR OCH DU STÅR
ENSAM. MOT DIG KOMMER
EN HALVGENOMSKINLIG VARELSE.
VAD GÖR DU?
SKRIV KORT PÅ BAKSIDAN OCH
LÄMNA IN TILL DM.

DET LJUSNAR OCH DU STÅR
ENSAM. MOT DIG KOMMER
EN STOR SLEMKLUMP.
VAD GÖR DU?
SKRIV KORT PÅ BAKSIDAN
OCH LÄMNA IN TILL DM.

KUNSKAPENS BOK

KOM IHÅG ATT TRÄ ÄR KÄNSLIGT FÖR ELD.

KOM IHÅG ATT ALLT VACKERT INTE ÄR GOTT
OCH ATT ALLT FULT INTE ÄR ONT.

KOM IHÅG ATT SAND ÄR KÄNSLIGT FÖR VATTEN OCH VIND.

VEJ ATT EN PLATTJA GULD KAN GE ER MORGEN.

BRY ER INTE OM DEN HÖG SOM LUKTAR.

KOM IHÅG ATT MED SIN BLICH KAN DEN
BLINDE FÖRBLINDA ER

$\Delta = \text{D}$ $\alpha = \text{A}$ $\epsilon = \text{E}$ $\chi = \text{K}$ $\Omega = \text{O}$

$\pi = \text{P}$ $\rho = \text{R}$ $\tau = \text{T}$ $\Sigma = \text{S}$

DET KAN VARA BRA ATT DRICKA DET VATTEN
MAN SKA SJUMMA I.