

Det är morgon och en ny dag gryr. Resan har varit lugn hittills, lite förvånansvärt för en stäpp känd för sina monster. Celric, Elfvina, Pilfer och Belgrath slipper i alla fall bry sig om att läsa in nya formler eftersom de inte har kastat några på ett tag nu.

Hade de inte varit för boken som Belgrath lyckades komma över på bazaren i Urnsnefi, så hade ni aldrig varit på denna gudsförgätna plats, någonstans ute på Ajedi slätten. I flera dagar nu har endast kameler och små grupper av boskap syns till. Terrängen har blivit eländigare och mera ökenlik för varje mil och det är tur att ni har Celric och Elfvina med er för någon större samling drickbart vatten har inte gått att finna på länge.

Denna bok i er ägo berättar om den mäktige trollkarlen Shazul-El-Ascon och hans fantastiska sten som kunde förvandla silver till guld. I boken berättas om hur Shazul efter många, många års digert forskningsarbete till slut lyckades framställa en form av "De Vises Sten" med den begränsningen att den bara kunde omvandla silver, inte bly, till guld.

Boken är skriven för flera hundra år sedan så Shazul själv lär inte leva längre (förhoppningsvis). Hans sten ryktas dock finnas kvar i det vackra palats han lät bygga åt sig vid en förtrollad oas, någonstans ute på denna öken-stäpp.

Allt detta låter förstås som en otrolig saga men en karta som finns inritad på insidan av bokens frampärm har fått er att tänka till. Visserligen sa innevånarna i den förra byn ni passerade genom, att historien om trollkarlen vid oasen bara var en gammal barnsaga som har berättats länge i dessa trakter, men hittills har kartans angivelser av byar och landmärken stämt förvånansvärt väl.

Enligt kartan ska den förtrollade oasen vara bara en halv dagsmarsch söderut härifrån. Där väntar er sedan palatset och stenen och genom den, oändliga rikedomar.

Men den gamle byäldstens varning klingar fortfarande i era öron. Han sade att: "Många äventyrare har givit sig av före er för att finna stenen men endast ett fåtal har återvänt och då endast som vandrande idioter. Dessa har vi bara kunnat hålla levande i några veckor innan de dött. Tag ert förnuft tillfånga och stanna här, åk inte vidare. Ni anar inte vad som väntar er...."

Lycka Till!

Vid tidernas gryning, då gudarna ännu vandrade jordens yta fanns en plats där endast de odödliga själva fick vistas. I denna "Gudarnas boning" regerade huset Danann - Bellum med sina bundsförvanter elementarerna ledda av Tempfor.

Denna plats beskrivs som den vackraste på denna värld, överträffande allt som vanliga dödliga skulle kunna åstadkomma. Här fanns alla djur och alla växter representerade, allesammans levande i perfekt harmoni.

Efter en lång tid av lycka och glädje inträffade det som förtäljts i mängen annan krönika, Natrfosth, eldgudens, förfall till ondskan. Genom hans ondska åsamkades världen mycket lidande.

I syn av detta beslöt de andra gudarna att försöka fördriva den ondska som besatt Natrfosth och försöka rädda honom till godheten igen.

Försöket misslyckades tyvärr och istället skapades en fruktansvärd varelse av Natrfosths ondska och de andra gudarnas kraft. Gudarna insåg omedelbart sitt förödande misstag och försökte oskadliggöra vad de gjort. Men endast Natrfosth kände till varelsens svaga punkt och utan denna hjälp kunde de inget göra. Efter ett långt rådslag mellan Natrfosth och de andra gudarna, låtsades Natrfosth gå med på att hjälpa dem i deras sått att förgöra varelsen, numera kallad Benzum.

Natrfosth ville med detta svek stänga igen varelsens enda svaga punkt och därmed göra den osårbar för allt och alla. Då han skulle samla de andra gudarnas kraft för att förgöra deras gemensamma skapelse vände han den istället till att lägga en mäktig skyddsformel på varelsen. Formeln sade att den skulle vara skyddad mot sin enda svaghet "tills tiden själv stod still".

Tillsammans med varelsen vandrade Natrfosth jorden och överallt där de drog fram bringade de död och förstörelse. För nöjes skull förvrängde de levade varelser till ohyggliga monster. De andra gudarna förfärades av av deras tilltag men förmådde inte stoppa dem.

I stället för att misströsta, försökte gudarna frambringa ett föremål som skulle kunna upphäva varelsens osårbarhet. Efter en lång tid av gemensamma ansträngningar lyckades de till sist skapa ett sådant mäktigt föremål. Nästa gång Natrfosth och hans fasansfulla följeslagare kom till gudarnas boning, för att skryta om sina illdåd, aktiverades föremålet och varelsen utsattes för det enda som den ej var osårbar mot. Detta dödade den dock inte utan försvagade den endast så att den kunde låsas in i en byggnad vid gudarnas boning.

Med jämna mellanrum aktiverade gudarna sedan åter sitt föremål och upprepade behandlingen så att den ej skulle kunna bryta sig ut ur sitt fängelse. Vartefter åren gick tycktes varelsen bli svagare och svagare och föreföll till slut att ha dött. Gudarna beslöt då att lämna denna värld för att inte fler

misstag skulle drabba människorna. Då de gav sig av såg de till att även Natrfosth följde med.

Gudarnas avfärd visade sig dock vara ett stort misstag även den ty varelsen skulle ännu en gång ha utsatts för sin svaga punkt för att verkligen dö. Nu låg den endast i koma. Den ende som visste detta var Natrfosth som nu som en sista ond handling stängde de källor som frambringade det som skulle kunna utplåna varelsen för evigt och satte därefter väktare där.

Vartefter åren gick samlade odjuret allt mer kraft. Till slut, då endast mindre än 24 timmar återstod till dess uppvaknande, blev en av de goda gudarna varse dess fortsatta existens och kallade till rådslag. Man beslöt att lita till dödliga för att fullborda vad Gudarna själva för tidigt avslutade.

Ni är de utvalda och har av gudarna förts till deras gamla boning. Det återstår endast 16 timmar innan varelsen vaknar för att förgöra världen med sin ondska. För att ni skall kunna fullgöra ert uppdrag har ni förutom bakgrundshistorien ovan fått följande instruktioner:

Då solens gång på tidens visare rör sig bakåt så framträder det som för evigt skall oskadliggöra Natrfosths onda avkomma, Benzum.

Minns att denna Benzum endast kan påverkas då tiden står stilla, därigenom blottande hans enda svaga punkt.

För att godheten till sist ska triumfera och släcka den ondska som brinner i varelsens själ måste vatten rinna uppför.

Inledning DM

Spelarna startar då de håller på att ge sig iväg från nattens lägerplats tidigt på morgonen. De är på väg till en förtrollad oas. Det sägs att en mäktig trollkarl vid namn Shazul-El-Ascon en gång bott där men ingen vet säkert. Historien förtäljer vidare att han hade i sin besittning en sten som kunde förvandla silver till guld.

Folket här omkring har talat om för spelarna att den förtrollade oasen finns mitt ute i stäppöknen. Man tror att trollkarlen är död för inget har hörts av honom på många hundra år.

Denna information har spelarna fått på ett eget papper. Nu händer följande:

På ett ögonblick kommer en virvlande sandstorm och sveper med sig spelarna till en plats långt bortom tid och rum, en plats dit endast Gudarna själva normalt kan ta sig (se beskrivning nedan).

Lika plötsligt som stormen började slutar den. Läs först inledningen del 2 och sedan beskrivningen nedan, för spelarna.

Observera att spelarna INTE skall få ut inledningen del 2 förrän NU.

När de kommer fram kan de konstatera att det fortfarande är tidigt på morgonen (klockan är ca 5).

När sandstormen plötsligt försvinner befinner ni er vid en 10 meter hög och 5 meter tjock mur som löper i nord-sydlig riktning. Åt syd övergår den snabbt i ruiner men verkar sen återuppstå igen långt i fjärran åt syd, ca 2-3km bort. Där möter den också en mur som löper i nordöstlig riktning.

Åt norr ser ni en annan, mer intakt mur. Denna går ihop med muren närmast er några hundra meter upp åt norr. I deras skärningspunkt reser sig ett mäktigt torn som ser ut att vara ca 3 gånger högre än murarna.

Tillsammans med muren åt syd verkar dessa tre murar bilda en enorm triangel.

Ni ser även ett brett dike som verkar gå från tornet till en platå belägen i mitten av den geometriska figur som bildas av murarna. Platån verkar ganska stor men inte så hög, ca 10 gånger bredare än hög. Dess branta sidor sticker upp som en ö på stäppen. Nu i gryningsljuset ser den nästan ut som om den vore av ädlaste guld.

Det tar spelarna 10 minuter att gå till det närmaste tornet från där de är nu. Sedan tar det 50 minuter att gå från torn

till torn och ca 30 minuter från torn till platån. Under dessa vandringar kan spelarna träffa på diverse Encounters.

Det är 50% chans att spelarna ser något "odjur" på avstånd varje gång de färdas mellan tornen eller till platån. Om ej spelarna gör något dumt så kommer de inte att gå till anfall.

Då spelarna för första gången har stött på Cattle eller Camel så kan de i fortsättningen se dessa djur på avstånd med 60% sannolikhet innan den egentliga vandrande monstern kontrolleras på 50% görs. Om inte spelarna stöter på Wild Cattle första gången så gör de det garanterat andra gången de vandrar på slätten.

Scenariot går ut på att spelarna med hjälp av gåtorna skall lista ut hur man skall förgöra den hemska varelsen. För att lyckas med detta måste ALLA floderna samlas under Gudarnas Boning för det är endast det blandade vattnet från de tre källorna som kan förgöra varelsen. Om endast en eller två källor används så är det INTE tillräckligt.

Väl uppe på platån skall spelarna se till att tiden står stilla för det är endast då som varelsen kan förgöras ty annars kommer inte vattnet åt varelsens kropp. Genom att vrida timglasets i templet kan tiden fås att stanna. Detta märker spelarna genom att de ej kan gå utanför platån och att allting har stannat av utanför platån, tex fåglar som hänger i luften, boskap som inte rör sig mm. Observera att på platån står tiden INTE stilla utan spelarna har fortfarande bara 16 timmar på sig sedan de började.

RANDOM ENCOUNTERS (rolla en d12)

- 1-5 Cattle, Wild (Boskap) (39st)
- 6-8 Camel, Wild (4st)
- 9 Lamia (1st)
- 10 Lion (4st)
- 11 Bulette (1st)
- 12 Purple Worm (1st)

Cattle, Wild (MM-I 13)

AC: 7
HD: 3 (HP=12)
THACO: 16
§AT: 1
DAM: d4
SA: Stampede (1d4 djur varje ger 1d4 skada)
MOVE: 15"
SIZE: L

Camel, Wild (MM-I 13)

AC: 7
HD: 3 (HP=13)
THACO: 16
§AT: 1
DAM: d4
SA: Spitting (50% därav 25% blind. för 1-3 rounds)
MOVE: 21"
SIZE: L

Lamia (MM-I 59)

AC: 3
HD: 9 (HP=53)
THACO: 12
§AT: 1
DAM: d4
SA: Spells Once per day
Charm Person
Mirror Image
Suggestion
Illusion (as wand)
Touch Drains 1 pint of wisdom
MOVE: 24"
SIZE: M

Lion (MM-I 61)

AC: 5
HD: 5+2 (HP=30)
THACO: 15
\$AT: 3
DAM: d4/d4/d10
SA: Rear claws for d4+1/d4+1
SD: Surprised only on a 1 in 6
MOVE: 12"
SIZE: L

Bulette (MM-I 12)

AC: -2
HD: 9 (HP=43)
THACO: 12
\$AT: 3
DAM: 4d8/3d6/3d6
SA: 8' Jump
MOVE: 14"(3")
SIZE: L

Purple Worm (MM-I 80)

AC: 6
HD: 15 (HP=69)
THACO: 8
\$AT: 2
DAM: 2d12/2d4 (Bite/Sting)
SA: Poison
Swallow (It will NOT swallow ANY victim)
MOVE: 9"
SIZE: L

Tornen Allmänt

Rakt fram sträcker sig ett 20 meter brett och mäktigt torn 30 meter upp från marken. Tornet befinner sig i hörnet där de båda murarna möts. Längs med vänstra muren leder en 1 meter bred och brant trappa upp till tornets krön. Överst på tornet finns det ett räcke av guld. Bakom räcket skymtar några statyer och i mitten en pelare.

Uppe på tornet finns det i mitten ett solur på en pelare (A). Till höger finns det ett räcke av guld som de såg nerifrån (B). På vänster sida finns det fem statyer jämt placerade mot bortsidan. Statyerna föreställer kvinnor. Den första (C) kvinnan sitter på en bänk och spelar på en lyra. Den andra (D) sitter och kammar sitt hår. Den tredje (E) håller på att förföra en man. Kvinna nr 4 (F) leker med ett barn medan den sista (G) broderar.

Soluret liknar ett gammalt grekiskt med en visare som står rakt upp och med siffror inristade på toppen av pelaren. Soluret visar 6 timmar framåt i tiden.

Soluret kan vridas åt endast ett håll och det krävs två personer att göra detta. När man har vridet soluret så att rätt tid visas så hör spelarna ljudet av ett väldigt maskineri som träder i kraft. Rounden efter hörs en smäll nedan från pelarens bas. Strax därefter hörs ljudet av vatten som forsar.

När spelarna har vridit på soluret sätter ett gammalt maskineri igång som ser till att ett drakhuvud av guld framträder ur tornets nedre del. Ur munnen på draken sprutar det sedan fram en kaskad av vatten som strax flyter längs den uttorkade flodforan mot platån.

Alla tornen är TOTALT oförstörbara. Detta gäller ej då man slåss mot skulpturerna vid torn 3. Dessa är endast sårbara då de är animerade.

Torn 1

Vid tornet sitter en gammal man i skuggan. Hans kläder är trasiga och dammiga. Han tycks först inte märka att någon närmar sig, men ber sedan desperat om vatten. När han druckit sig otörstig berättar han att hans karavan blev överfallen och han var den enda överlevande. Han säger sig ha vandrat genom öknen i tre dagar och tre nätter utan vatten. Om spelarna frågar om hans namn så säger han att han heter Alzcar-Lan-Redar och kommer ifrån Byzzan som endast är en liten handelstad. Spelarna känner till att staden mycket riktigt är en handelstad och att den är vida känd för sina mattor. Han frågar efter deras ärende och säger sedan att han kan visa dem en tunnel som han har funnit och som ligger alldeles i närheten.

Mannen är i själva verket en djävul som sänts hit av Natrfosth för att bevaka tornet. Han känner närheten av Frost Brand svärdet och han kommer att göra allt för att slå ut den som bär detta.

Om gruppen följer med till hålet kommer han att använda sin Command Power för att få bäraren av svärdet att gå ned. Han försöker tills det lyckats eller tills gruppen blir misstänksam. Då tar han till strid. I tunneln lurar ett **Ant Lion** på offret som kommer nerglidande på den mjuka sanden. Spelaren kommer att glida nerför så fort som han/hon kommit 2-3 meter innanför tunnelns mynning. Ant Lionet kommer att attackera samma round som spelaren kommer glidande nerför sanden. Den kommer att attackera tills spelaren är död eller tills den själv dör. Det tar sedan 2 rounds att ta sig upp ur hålet eller en round om den drabbade får hjälp.

Ant Lion (MM-II 10)

AC: 2
HD: 8 (HP=40)
THACO: 8
§AT: 1
DAM: 5-20
SA: Hold victim
MOVE: 9"(1" in loose soil)
SIZE: L

Om gruppens medlemmar är artiga och vänliga mot den gamla mannen så låter han dem gå upp till tornet. Han följer då efter den sista av spelarna och pratar med denna om mattor som verkar vara hans stora intresse. Så länge spelarna inte förröker vrida på soluret så gör han inget men så fort detta görs kastar han en Fire Ball på spelarna vid soluret. Därefter ändrar han form och går till attack. Om gruppmedlemmarna däremot är ovänliga och otrevliga så teleporterar han upp till tornet börjar där sen kasta formler på spelarna nedanför. Han börjar då med en Fire Ball följt av Fire Bolts på lämpliga offer.

Djävulen kan kasta formler både som man och i sin rätta form. Tilläggas bör att alla formlerna är AT WILL, så spelarna kommer inte att märka av något formelkastande. Endast då han kommer i närstrid byter han skepnad. Detta kan han göra när helst han vill utan att förlora någon 'action'.

I form av en gammal man har han ett AC på 10. Då han uppträder i sin naturliga form är han 3.5m hög med horn, svans och vingar. Han bär nu en lätt svart rustning och han har ett brinnande svärd i vardera handen. Runt honom brinner en eld motsvarande en **Wall of Fire** på nivå 13, i en radie på 1.5m. Varje round då Frost-Brand-svärdet går genom eldväggen är det en 50%-ig chans att den slocknar. Om så skulle vara fallet så tänds den på nytt automatiskt allra först nästa round.

Varje round kan han välja mellan att kasta en formel eller att slåss.

Hans anlete är så fasansfullt att beskåda att alla måste göra ett save vs spells första gången de ser honom. Misslyckas detta så flyr personen av skräck i 3 rounds.

Då det blir strid börjar han med att slänga iväg en **Fire Ball** mot så många som möjligt (det gör inget om han själv står i den). Då han blir attackerad av Frost-Brand-svärdet, försöker han att slänga iväg ett Command som lyder "Ge mig ditt vapen så skall jag skona dig". Om detta lyckas så kan han tex kasta svärdet över muren för att sedan säga "Lättlurade dödliga" och klippa till med sina egna vapen nästa round. Om ingen går i närstrid roar han sig med att kasta **Fire Bolt** eller andra formler.

Natrfosth Devil

AC: -3
HD: 13+18 (HP=94)
THACO: 9
§AT: 2
DAM: 3d6 (3d4 if Fire Resistance, no save)
SA: Spells
SD: Immunity to Fire, Polymorph, Reduce and
other shape change spells
Half damage from lightning and cold
+2 or better weapons to hit
65% Magic Resistance
MOVE: 12"/24"
SIZE: L

Spells Once per Round

- * Fire Bolt, 4d6 Damage, save for half damage, range 10"
(one person)
- * Command, (Cleric q.v.) save at -2, range 2", duration 2
rounds (one person)
- * Fear, save at -2, range 4", duration 2-5 rounds (one
person) Genom att spänna ögonen i en person.
- * Teleport, self only

Spells Once per Day

- * Fire Ball, 10d6 Damage, range 20"
- * Fire Storm, Area of Effect 10" radius, 2d6+13 Damage,
range 20"

Torn 2

Då spelarna kommer upp på tornet så ser de följande.

Ur golvet stiger det upp vålnader (DM note: antalet vålnader är dubbel så stort som antalet spelare uppe på tornet). De är fruktansvärda att skåda. Till utseende liknar de zombies men de ser fruktansvärt starka ut. De rör sig snabbt mot er och försöker mota ner er från tornet.

Varelserna är endast illusioner men så skickligt gjorda att det bara finns två sätt att klara av dem. Man kan antingen misstro dem (save vs magic och de försvinner för en round) eller så kan man blunda eller ha något för ögonen så att man inte ser dem och då påverkas man inte alls av dem heller.

Illusionerna lyckas ALLTID att fördriva spelarna från tornet. Faller man från tornet ner på marken så tar man 10d6 i skada (tack vare den mjuka sanden!).

Observera att spelarna inte kan skada dem på NÅGOT sätt. Illusionerna försvinner då spelarna lämnar trappan längst ner. Illusionerna kan göra allt som behövs för att fördriva spelarna från tornet.

Torn 3

När spelarna kommer inom 20 meter från trappan eller från tornet så blåser en sandstorm upp som gör det omöjligt att kasta formler. Framför sig kan spelarn se svaga konturer av 3m höga humanoida varelser som attackerar dem. På grund av sandstormen så får varelserna ett 4 steg lägre AC (ingår i monstrens AC nedan). Varelserna är 5 Sandlings som genast attackerar spelarna. Den enda som inte får en mot sig är prästen. Observera att sandstormen inte på något sätt påverkar varelserna. Sandstormen har en radie på 150 meter och det finns ingen möjlighet för spelarna att ta sig ut ur den. Om någon spelare går uppför trappan är det en chans på 50% varje round att han ramlar ner på grund av stormen. För varje round som han lyckas gå uppför trappan, får han en d6 i skada. Det tar 10 rounds att nå toppen där han är säker.

Sandling (MM-II 106)

AC: -1
HD: 4 (HP=25,26,23,18,20)
THACO: 15
§AT: 1
DAM: 2-16
MOVE: 12"
SIZE: L

När spelarna eller varelserna är avklarade så blir det genast lungt igen. Spelarna kan nu gå uppför trappan. När spelarna kommer fram till soluret (inom en meter) så animeras tre av statyerna:

Ni ser hur tre av statyerna animeras. Lyran, mannen och broderiet tar form som bastard sword. De tre kvinnorna rör sig förvånansvärt snabbt och det ser ut som om de brann. De går till anfall.

De tre kvinnorna är en speciell form av Stone Guardian. Då de blir attackerade av vanliga vapen så får de bara magisk bonus i skada medan de som slår får dubbelt så mycket skada själva (som formeln Fire Shield alltså, med vissa modifieringar t.ex. omfattar detta skydd inte formler, men se nedan också!).

Vidare tar de bara halv skada av eld, köld och electricitet och de har en förmåga att kunna se osynliga. Eftersom de inte har någon intelligens kan de inte attackerar av formler som påverkar deras hjärna eller omdöme (tex suggestion, light etc).

De attackerar som 8 hit dice monster och de slåss med ett svärd +2. I templet finns det en ring som gör att man ej blir attackerad av dessa väktare utan fritt kan gå fram och vrida på soluret utan att något händer.

Stone Guardian (special)

AC: 0
HD: 24 hp (HP=24,24,24)
THACO: 10
§AT: 1
DAM: 4-10
SA: (se text)
SD: (se text)
MOVE: 18"
SIZE: M

Vid platån

Sidorna på platån sträcker sig ganska brant uppåt i ca 30 meter. Diametern är ca 300 meter. Högt där uppe kan man se en låg mur som verkar sträcka sig runt hela platån. Bakom muren syns en del byggnader varav en del ser ut att vara i dålig kondition medan andra ser ut att vara perfekt bevarade.

I öster, nordväst och sydväst finns det tre ingångar som leder vattnet in under platån (se **I platån**).

Uppe på platån

Muren är endast ca 2 meter hög och byggnaderna närmast spelarna är ca 10 meter höga. Då de tittar ut över platån kan de se en gång i tiden blomstrande trädgårdar (markerade 91-93), där det nu endast finns förtorkade träd och snår. De kan även se att de flesta av husen (markerade 81-88) är förfallna till ruiner. Taken är för det mesta nerfallna och här och var ligger raserade pelare i högar av sprucken sten.

Men här finns också en del hus som är helt intakta (markerade 1-7).

Byggnad 7 är en kupol som sträcker sig ca 18 meter upp.

Om någon person flyger över platån så antas vakterna nere på platån vara på en plats så att de ej ses, tex inomhus, under ett tak, etc etc. De upptäcker givetvis ej den flygande personen. Om druiden flyger över platån på låg höjd så försöker en av vakterna (RON) att skjuta ner fågeln med en icke-giftig bolt.

Om spelarna springer omkring och letar efter striden med vakterna så träffar de efter 1 turn, två Pseudo-Undead Spectre. Dessa försöker skrämman spelarna. Eftersom de inte är riktiga Spectres så kan de inte turnas men de kan i sin tur inte använda Energy Drain. Om de blir angripna så försöker de fly från platsen.

PSEUDO-UNDEAD SPECTRE (MM-I 89, MM-II 102)

AC: 2
HD: 7+3
THACO: 13
\$AT: 1
DAM: 1-8
SA: nil
SD: +1 or better weapons
MOVE: 15"
SIZE: M

Efter ytterligare 3 turns så hittar en av spelarna en brosch. Denna är levande och så fort någon tar i den så känner denne att den lever. Man hör även en mycket vacker musik som kommer till den som tar i smycket, på telepatisk väg. 2 turns senare kan spelarna hitta ett skrin fyllt med gamla förtorkade och sköra rullar. Dessa rullar innehåller kärleksbrev. Då spelarna har letat i ytterligare 4 turns så hittar de ett par stövlar. Den ena av dem är förstörd medan den andra verkar helt intakt. Dessa var en gång i tiden ett par av Boots of Levitation. Om man försöker använda dem så märker man att endast den ena stöveln fortfarande fungerar med följden att det är näst intill omöjligt att hålla balansen. Det är 60% risk att man ramlar ur stöveln per round då man hänger upp och ner.

Spelarna ser inga spår av vakterna eller prästerna nära muren för att de rör sig bara runt torget (vakterna är för lata för att vakta ordentligt på muren).

Under platån

Vattnet går in i en ca tio meter bred tunnel. Längs väggarna finns det fortfarande lite land kvar att gå på.

Då spelarna kommer till A så ser de följande.

Från gången framför kommer det ett gulgrönt sken.

Vid B hör spelarna följande

Ni hör något som låter som snarkningar och väsningar. Druidskan kan tala om att det troligen rör sig om sovande reptiler.

Nu måste spelarna vara extra försiktiga för att inte väcka ödlorna. Det är en risk på 20% att ödlorna vaknar om de ej viskar eller rör sig försiktigt. Tjuven kan röra sig obehindrat på land pga av sina BOOTS & CLOAK OF ELVENKIND.

Ni ser en stor sal upplyst av ett gulgrönt sken som kommer från mitten av taket och som avtar ut mot kanterna. Vattnet rinner in mot en damm mitt i salen. Mitt i denna damm finns en ö och från denna sträcker sig ett Pater Noster verk upp genom en mycket trång öppning i taket.

Nu måste spelarna ta det mycket lungt för om de kommer inom 4 rutor (se streckad linje) från ödlorna så måste man slå för MOVE SILENTLY (ej tjuvar gör MOVE SILENTLY på 15%) eller så vaknar de. Spelarna kan för övrigt ej tala i normal samtalston eller gå ner i vattnet utan att väcka ödlorna. Spelarna kommer EJ att väcka ödlorna om de ej gör något dumt.

Tjuven är den enda som kan ta sig till och från paternosterverket och frigöra det utan att väcka ödlorna (det går bra med en SILENCE också). Enda stället att ta sig över till ön strax till vänster om den östra tunneln om det finns vatten i dammen. Om tjuven försöker simma försiktigt över vattnet så tar det 3 rnds och det är en risk på 30% att ödlorna vaknar.

I Paternosterverket

Om tjuven undersöker paternosterverket så upptäcker han att en låssprint. Tjuven lyckas lossa denna utan att ödlorna vaknar. Nu kan spelarna börja använda verket (se **Torget**).

Spelarna kan inte på något sätt ta sig upp genom schaktet utan att först förstöra verket. Om de börjar med detta så kommer ödlorna att vakna rounden efter, för att sedan gå till attack (de är mycket hungriga).

2 Ödlorna

Vid en närmare undersökning ser det ut som om det är fyra gigantiska ödlor som ligger tätt sammanslingrade och sover.

Om ödlorna vaknar så går de genast till anfall.

Minotaur Lizard (MM-I 61)

AC: 5
HD: 8 (HP=49,36,40,47)
THACO: 12
§AT: 3
DAM: 2-12/2-12/3-18
MOVE: 6"
SIZE: L

3 Svärdet

I taket finns det en mängd stalaktiter och i borte ändan glimmar något till. Det ser ut som handtaget på ett svärd.

Svärdet är bestyckat med diamanter och metallen är mithril. Men svärdet är avbrutet. Man kan hitta båda delarna utan något större besvär. Svärdet är EJ magiskt på något sätt. Man kan ej heller sätta ihop det utan det är bara ett vanligt avbrutet svärd.

Torget

Området runt den gamla brunnen visar tydliga spår av att en gång i tiden ha varit en grönskande trädgård. Det var antagligen här som hela platåns vattenbehov pumpades upp av dragdjur fastspända vid brunnens paternosterverk. En ränna leder in i bassängen från den södra delen av platån.

Två byggnader står ännu i närheten av brunnen. Närmast är ett mindre hus, utsökt smyckat med statyer och fresker över hela fasaden. De flesta föreställer sjövarelser, lekande barn och glada ansikten.

Den andra byggnaden står med en ståtlig pelarfasad vänd mot torget. Högt upp på takåsen är det ymnigt dekorerat med inlägg av glittrande guld. På det här avståndet är det svårt att se vad de exakt föreställer.

Strid: Här i närheten finns några vakter (se spec.)

Ben sitter på trappan till hus (4) och putsar sitt svärd, han märker genast om någon kommer upp ur brunnen eller närmar sig över gården och ropar då "INKRÄKTARE!" och anfaller. Ben är lojal mot sin kyrka och slåss till döden.

Ron sitter i skuggan av ett klippblock i area (81) och halvsover. Om någon icke-tjuv rör sig över detta område, någon kommer i hans närhet eller om strid uppstår på gården blir han omedelbart klarvaken. Om han observerar inkräktare låter han dem passera för att sedan skjuta dem i ryggen med sitt armbost då de väl passerat (gärna med en förgiftad pil). Därefter ropar han "INKRÄKTARE". Han undviker så långt som möjligt strid man mot man, men slåss med sitt förgiftade svärd om han tvingas eller då pilarna är slut. Är ej fullständigt lojal utan flyr eller spelar död om striden går illa för honom. Observera att ingen kommer att överaska honom förutom tjuven om han använder sina **BOOTS AND CLOAK OF ELVENKIND** som då får ett slag först.

I hus (4) finns två till som larmas om strid börjar på gården utanför.

Grant är deras ledare. Normalt sett är han en mycket plikttrogen person, men hettan i kombination med veckor av vakthållning utan minsta antydning till inkräktare har trubbat av hans vaksamhet. Nu ligger han och halvsover i hus (4) men blir klarvaken om någon kommer in eller om rop eller stridslarm hörs från gården.

Då han inser att fiender har dykt upp använder han sitt dust of disappearance för att bli osynlig och rusar sedan till attack. Han kommer ut runden efter det att han hörde skricken om inkräktare. (**OBS med dust of disappearance förblir han osynlig i 2 timmar även om han slåss!**). Han känner dåligt samvete för

att han slarvat med vakthållningen och slåss därför till döden. Hans taktik är att dyka upp osynlig och inleda striden med att kasta sin javelin of lightning i någon av magikerna för att sedan gripa in där det bäst behövs.

Job ligger också och sover i hus (4). Om strid uppstår i huset eller på gården vaknar han men det tar två rounds innan han är beredd på strid. Då har han hunnit dricka sin Fly potion. Sen kastar han sig ut för att i första hand ta kål på ev. magiker m.h.a. sin synnerligen dödliga båge.

1 Brunnen och pumpverket

Pumpverket är helt och hållet bevarat och skulle kunna fungera om det fanns vatten att pumpa upp. Hela maskineriet är av ett metalliskt material som inte uppvisar några spår av tidens tand. Här finns även skelldelar efter dragdjur.

Pumpverket är mycket tungt och spelarna måste vila ALLTFÖR ofta. Utan ordentliga dragdjur kommer det att ta åtskilliga timmar innan man fått upp vatten så att det märks något i bassängen, även om alla gruppmedlemmarna tar i. Observera dock att det går att göra så, det blir bara ganska exakt på håret innan saken i (7) släpps lös. Observera att pumpen är spärrad nerifrån. Det tar spelarna 4 timmar att få upp vattnet medan det tar 1 timme för dragdjur, tex Figurines of Wondrous Power (se **Templet**) eller med djuren nere på stäppen (2st).

När vattennivån i bassängen når en viss höjd så öppnas automatiskt slussarna ut i rännan. Observera att **detta är det enda sättet att öppna dessa slussar och att endast vatten från brunnen duger.**

Detta är det tredje och sista steget i lösningen av gåtan. Observera att tiden skall stå stilla för att man skall kunna påverka varelsen.

2 Badhuset

Två stora gulddörrar leder in till detta hus. Innanför döljer sig en av pelare omgärdad bassäng, med den varma solen strålade ner genom det öppna taket. Allt är av vitt och guld, de ädlaste av färger. Bassängen är ca 2m djup som högst.

Inget av speciellt intresse.

Grant är **specialist** på **bredsvärd** och slår därför två gånger varje round. Han är chef för vaktstyrkan och normalt sett en mycket plikttrogen person, men hettan i kombination med veckor av vakthållning utan minsta antydan till inkräktare har avtrubbat hans vaksamhet.

Grant (Human Lawful Evil)

AC: 1 Chain mail +1
Fi: 9 (HP=71)
THACO: 10 Javelin of Lightning
§AT: 1
DAM: d6+20 Lightning (9m)
THACO: 5 Broad Sword +3
§AT: 2
DAM: 2d4+7
SD: Dust of Disappearance
MOVE: 12"
SIZE: M

Spelarna har följande chans att se osynliga

Ranger 5%
Fighter -
Cleric -
Magic-User 25%
MU/Thief 25%
Druid 25%

Ben är **specialist** på **tvåhandssvärd** och slår därför två gånger varje round. Han gillar att slås och döda. Ogillar formelkastare i synnerhet och väljer därför att attackera sådana i strid om möjlighet finns.

Ben (Human Neutral Evil)

AC: 5 Ring mail +2
Fi: 7 (HP=70)
THACO: 11 Two handed sword +1
§AT: 2
Dam: d10+2
SD: Potion of Extr-Healing (3d8+3)
Imunity to Slow (Demon Amulet)
MOVE: 12"
SIZE: M

Ron är inte specialist men har en annan otrevlig egenhet, han tycker om att använda **gift**. Han har fyra quarrels samt sitt svärd bestruket med ett gift som ger 2d4 extra skada om man gör sitt save (+2 på tärningen), annars dör man. Giftet på svärdet fungerar bara tills första träffen.

Ron (Human Neutral Evil)
AC: 3 Chain
Fi: 6 (HP=48)
THACO: 15 Light Crossbow of Speed
§AT: 2
DAM: 2d4+4
THACO: 13 Long Sword +1
§AT: 1
DAM: d8+5
SA: Poison (quarrels x4, long sword x1)

Job älskar att skjuta både och då i synnerhet på magiker som han hatar. Om han blir anfallen i närstrid så slåss han med ett kortsvärd i vardera handen. Han har ett kortsvärd som är +1 som han håller i vänstar handen för att träffa lika bra som med höger hand.

Job (Halvalv Chaotic Evil)
AC: 3 Leather +1
Fi: 5 (HP=29)
THACO: 11 Long bow +1
§AT: 2
DAM: d6+1 8 arrows +2
THACO: 16 Short Sword
§AT: 2
DAM: d6 / d6+1
SA: Potion of Flying
MOVE: 12"
SIZE: M

3 Det stora templet

Den vita, mäktiga tempelbyggnaden verkar helt opåverkad av tidens tand. På var sida om den enorma trappan står fortfarande en väldig lejonstaty på vakt tillsammans med en vacker staty av en kvinna beväpnad med spjut och sköld. Raden av gulddekorerede pelare, som helt omgärdar byggnaden, är även den intakt. Takåsen ovanför ingången är rikt ornamenterad med dekorationerna föreställande lyckliga människor och demi-humans som vänder sina blickar mot en stor, guldfärgad symbol mitt på takåsen. Symbolen ser ut som två cirklar eller ringar, den ena inskriven i den andra. Mitt på själva tempelbyggnadenens vägg, bakom pelarraden, kan man skimta två stora metalledörrar som blänker förföriskt av guld.

Inga statyer kan animeras. Materialet som templet är gjort av verkar vara av någon slags sten men den är mycket hård och så gott som oförstörbar. Portarna är av guld. De öppnas majestätiskt genom att man lägger handen på en av dem.

I templet är allting totalt oförstörbart.

3.1 Hallen

Ett diffust ljus, som verkar komma från andra sidan ett väldigt draperi rakt fram, fyller området. Draperiet i sig verkar vara av något metalliskt blankt material. Inlagt i guld har det samma symbol som på takåsen utanför, de två cirklarna, i kolossalformat. Draperiet sitter uppspänt mellan två stora, vita pelare. Strax bortom dessa finns mindre pelare som även de spänner upp draperier fast av ett mindre format. Samtliga pelare är dekorerade med guldinläggningar. Golvet är av skinande blank, vit sten med inlägg av svart sten i intrikata mönster. Ljudet dämpas fruktansvärt mycket.

Om gruppen är tyst och lyssnar kan de höra prästerna i (3) som svaga viskningar.

Det stora draperiet kan endast passeras mitt på varje sida (se kartan).

Draperiet är gjort av ett tungt, metalliskt material. Allt stenarbete är, liksom templet självt, av oförstörbar sten.

Endast om gruppen för verkligt oväsen (slåss) här finns det någon chans för prästerna i (3) eller (4) att höra dem. Slå d6 för varje round, 1 eller 2 så har de hört något. Draperierna

dämpar ljud alldeles utmärkt nämligen. Även om en strid uppstår i (3) så hör ej de i (4) något och vise versa.

3.2 Altaret

Trappor från fyra olika håll leder upp till vad som ser ut som ett enormt, lysande altare i guld, inhägnat av guldkedjor uppspända mellan fyra stolpar. Från taket slår en ljuspelare ner på altaret. Pelarens samt altarets ljus fyller hela området innanför draperierna med ett bländande sken, starkt som det starkaste solljus. Trappan upp verkar vara av något slags kristall- eller glasmaterial.

Ljuset har en svagt gulaktig ton och har en lustig effekt på levande varelser. Ungefär som True Seeing(prästformeln) ger det alla en aura av ljus med färg efter deras alignment. (LG=gul, NG=gröngul, CG=blå

LN=röd, N=grå, CN=blått och grönt (skiftande)

LE=mörkt rött, NE=svart, CE=mörkt grönt)

Ljuspelaren börjar (eller slutar) ca 1m från taket.

Trappstegen upp till altaret tänds ett efter ett när någon trampar på dem.

När man når upp till kedjorna så känns det att en stark värme utstrålas från altaret.

Passerar man kedjorna så märker man hur värmen ökar snabbt. Precis innanför kedjorna tar man 1d6/round. Framme vid altaret tar man 2d10/round. **Observera att div. skydd mot eld ej hjälper här!** Om man bara så mycket som nuddar vid altaret förångas man omedelbart (utan save). Samma gäller alla föremål som kastas mot altaret eller ljusstrålen.

Onda kan inte ens beskåda altarets ljus utan att bli förblindade. Därför ger sig inte prästerna in hit.

Darkness fungerar inte mot ljuset.

3.3 Elementarernas troner

En väldig sal som domineras av fem stora troner vid borte väggen och en väldig cirkelformad symbol inlagd i golvet. Längst bort finns något som ser ut som ett stort timglas.

Strid: Så fort någon ser in i salen så kommer det första denne ser att vara ett kroppslöst, halvt ruttet huvud som svävar i luften någon meter bort. Detta är en Druj (se spec.). Save vs Spells eller personen som ser den blir paralyserad av skräck så länge den kan ses. Varelsen flyr omedelbart bort till en grupp om tre män, klädda i typiska Natrfosth prästskrudar (rött - orange - gult) som står vid A i salen, för att varna dem.

Om en personen/personerna sticker med en gång så tror prästerna att drujen såg en av vakterna. Inget händer då. Handen hinner inte ens attackera. (se nedan)

Om spelarna sticker mitt under striden så kommer de att varna översteprästen (4). Han kommer då att överraska spelarna då de går in till (4). Han har lagt en **Protection from Good 10' Radius** på sig själv.

Under tiden passar den andra Drujen, i form av en ruttet, benig hand, på att anfalla en fighter eller magiker i gruppen. Det förutsätts att den befinner sig i närheten av där huvudet var från början. Dess attack består i att försöka få ett grepp om halsen på sin motståndare (den kan fritt sväva eller flyga som den vill). Lyckas den med detta (vanlig tohit) så gör den automatisk skada varje round därefter, då den alltså stryper offret. Dessutom måste den drabbade slå ett save vs Poison varje round för att inte bli paralyserad av Drujens beröring.

När prästerna väl gjorts uppmärksamma på inkräktarna kommer huvudet att återvända och attackera gruppen. Det koncentrerar sina ansträngningar mot i första hand eventuella magiker. Dess attack består i att sväva fram till en motståndare (save vs Spells eller man blir paralyserad av skräck = automatisk träff), för att därefter försöka bita denne. Lyckas bettet måste ett save vs Poison slås för att se om offret paralyseras. Paralys=automatisk träff i fortsättningen.

Drujens paralygift kan endast neutraliseras av Neutralize Poison. Slow Poison gör att offret kvicknar till ett tag men utan att vara stridsduglig.

Prästerna gör så att de två lågnivåarna, Azmar och Bezu, avancerar för att anfalla medan den tredje, Cerud, åtminstone i början försöker få iväg några formler. Det han i första hand satsar på blir **Silence, Hold Person, Flame Strike** i den ordningen. Om någon blir alltför påträngande kastar även Azmar och Bezu formler; **Light, Hold Person** och **Command**.

Om någon kommer i närheten av Cerud kastar han gärna **Burning Hands (som magiker 9th lvl)**.

Sticks to Snakes är bra mot pilkoger. **Darkness** skapar förvirring.

Observera att **samtliga präster** är helt immuna mot eldattacker.

Observera att Cerud är immun mot pilar och andra normala missiler pga sin ring.

Den stora symbolen inlagd i golvet är utformad som en cirkel indelad i fyra lika stora sektorer. De fyra bitarna är färgade blått, brunt, rött och vitt. Cirkeln i sig är svart. Mot långväggen står fem stora troner, en för varje färg i cirkeln. Från vänster räknat är det blått, brunt, svart, rött och vitt. På den röda tronen ligger vad som ser ut som bränt kött och glödande kolbitar. Framför den, på golvet ligger fyra packningar och fem enkla bäddar av filtar och skinn. Ett glödfat med ännu glödande kol står intill.

Längst bort mot den ena kortväggen står ett enormt, svart timglas med vit sand. Det är inte mycket kvar i den övre behållaren. Sanden rinner forfarande.

Tronerna har tillhört de fem gudarna Nettava (vattenguden CN), Lughom (jord LG), Tempfor (tiden N), Natrfosth (eld LE) och Aero (luft CN). Berätta gärna detta för spelarna då detta säkert är något som figurerna bör kunna inse så småningom.

Cirkeln är bara dekoration och gör inget.

Det stora svarta timglaset är en del av gåtan. Det ska vridas så att tiden stannas. Det kan vridas av en sammanlagd styrka på 30. Det går att låsa i detta läge med en spak vid dess axel.

Packningarna innehåller sammanlagt:

- * 5st uppsättningar kläder (två i en) av normalt, folkligt utseende
- * 3st rep (50')
- * 2st knivar
- * 12st oljeflaskor
- * 1st spegel
- * 6st små säckar
- * 3st tinder box
- * 14st rökelse block
- * 1st liten säck med kol

* Ist säck med föremål

Säcken innehåller Figurines of Wondrous Power i form av två Oxar sammansatta med ett ok, en medaljong av guld, en ring med en juvel, en brevkniv av mithril, ett skrin (låst) innehållande en ring och ett vackert halsband med ett träd inristat på en medaljong. Allt verkar vara fruktansvärt dyrbart. Endast oxstatyerna är magiska. På dem står ett kommando ord "Dra oxar! Dra!". Man behöver ej Read Magic för att förstå orden utan tjuven kan försöka med Read Language (lyckas!).

3.4 Livets troner

En väldig sal som domineras av sex stora troner mot långväggen. I golvet finns något slags grönt mönster inlagt en bit bort från tronerna. Vid ena kortsidan står ett stort vitt träd med frukter av guld.

Strid: Här finns två personer. De står placerade vid B. En av dem, Derache, bär Chain Mail och är beväpnad med ett tvåhandssvärd. Den andre, Ezar, är klädd i prästskrud i typiska Natrfosth färger (rött-orange-gult).

Dessa två överaskas aldrig! Det första de gör är att Derache genast expanderar till jätteformat medan prästen Ezar kastar antingen en **Fire Ball** eller ett **Unholy Word** beroende på hur nära gruppen är. Ezar ser osynliga med 95% sannolikhet per round tills han upptäcker någon. Detta sker automatiskt.

Därefter ser Derache till att ställa sig i vägen för alla attacker mot Ezar och skydda honom så gott han kan. Han slåss med tvåhandssvärdet i enhandsfattning.

Så fort ett antal gruppmedlemmar (särskilt magiker) är tillräckligt nära lägger Ezar iväg sitt **Unholy Word**. Annars fortsätter han med **Fire Ball**, **Blade Barrier** (för att skydda en flank), **Flame Strike**, **Hold Person**, **Slay Living** (på avstånd), **Darkness** och **Sticks to Snakes** (på ett lämpligt pilkoger) i den eller i en mer lämplig ordningen. De som klarar sig från Unholy Word bör lämpligen hamna i en **Dispel Magic** för att ta bort alla formler de har igång. Om han får tid lägger han gärna upp en **Prot.fr.Good 10'r**. Kommer någon tillräckligt nära så har han alltid några **Burning Hands** (lvl 16) att ta till.

Glöm ej Deraches brinnande svärd, hans två attacker per round och hans skadebonus!!

Glöm ej Ezars Scarab of Protection som ger honom en chans att klara även **Magic Missile**. Observera att Ezar är helt immun mot alla eldattacker!. Dispel Magic är alltid bra att ha om Derach skulle bli paralyserad el. dyl.

Observera att Derache enbart är trogen Ezar. Om de möter gruppen i strid först vid (2) kommer Derache enbart att skydda Ezar!

De sex stora tronerna i rummet är alla av vitaste sten och försedda med dekorationer föreställande djur, växter och människor/demi-humans. På varje tron finns en stiliserad bokstav inlagd. Från vänster räknat, T, S, D, B, A, C. Symbolen inlagd i golvet är ett stort grönt träd. Det ser ut som om det fanns ett riktigt träd under golvet kristallyta.

Trädet som står vid kortväggen är vitt med blad av kristall blandat med gyllenne treklöverformade frukter.

Trädet i golvet är en tredimensionell bild och inget verkligt träd.

Bokstäverna på tronerna står för Therus (frihet CG), Sylvana (fruktsamhet NG), Danann (natur NG), Bellum (krig LE), Anuin (död gud som ingen vet vad hon stod för) och Chevron (ridderlighet LN). Informera gärna spelarna om detta då det är något de borde kunna komma på så småningom.

Det går inte att plocka något från det vita trädet.

Azmar (Human Lawful Evil)

AC: 8 No armor
Cl: 5 (HP=22)
THACO: 17 Trident +1
\$AT: 1
DAM: d6-2
SA: Spells
SD: Immun mot eld
MOVE: 12"
SIZE: M

Spells:

Level 1	Level 2
Burning Hands	✓ Hold P
Burning Hands	Silence
Light	Find Traps
✓ Light	
✓ Command	

Level 3
Dispel Magic

Bezu (Human Lawful Evil)

AC: 10 No armor
Cl: 4 (HP=25)
THACO: 18 Trident
\$AT: 1
DAM: d6+2
SA: Spells
SD: Immun mot eld
MOVE: 12"
SIZE: M

Spells:

Level 1	Level 2
Light	✓ Hold P
Light	Hold P
Prot.fr.Good	Silence
Command	Slow Poison
Burning Hands	

Cerud (Human Lawful Evil)

AC: 10 No armor
Cl: 9 (HP=60)
THACO: 15 Trident +1
§AT: 1
DAM: d6+2
SA: Spells
SD: Immun mot eld
Ring of Protection vs. Normal Missiles
MOVE: 12"
SIZE: M

Spells:

Level 1	Level 3
Burning Hands	Dispel Magic
Burning Hands	Dispel Magic
Light	Create Food & Water
Darkness	
Prot.fr.Good	Level 4
	Sticks to Snakes
Level 2	Cause SW
Hold P	
Hold P	Level 5
Silence	Flame Strike (+1 per die)
Silence	
Snake Charm	
Find Traps	

Druj Hand

AC: -4
HD: 7 (HP=36)
THACO: 13
§AT: 1
DAM: d4 (första träffen)
d4+ACtyp (därpå)
SA: Paralygift vid beröring
SD: +2 Vapen för att träffa
Immun mot formler lägre än lvl4
MOVE: 18"
SIZE: S

Druj Huvud

AC: -4
HD: 7 (HP=40)
THACO: 13
§AT: 1
DAM: 2d4 (bett)
SA: Save vs Spells eller Paralys Fear vid åsyn
Paralygift i bettet
SD: +2 Vapen för att träffa
Immun mot formler lägre än lvl4
MOVE: 18"
SIZE: S

Derache (Human Lawful Evil)

AC: 0 Chain +3
Fi: 7 (HP=66)
THACO: 11 Two handed Sword +1, Flame Tongue
§AT: 2
DAM: d10+8
SA: PSI - Expansion to Hill Giant (3.5m)
MOVE: 12"
SIZE: L

Ezär (Human Lawful Evil)

AC: -3 Bracers AC2
Cl: 16 (HP=66)
THACO: 6 Trident +3
§AT: 1
DAM: d6+6
SD: Scarab of Protection
Ring of Protection +3
Ring som gör att stenväktarna vid tredje tornet EJ attackerar.
MOVE: 12"
SIZE: M

Spells:

Level 1

Burning Hands
Burning Hands
Burning Hands
Darkness
Darkness
Light
Light
Command
Command

Level 2

Hold P
Hold P
Hold P
Snake Charm
Silence
Silence
Silence
Find Traps
Speak w. Animals

Level 3

Animate Dead
Cont. Light
Cont. Darkness
Dispel Magic
Dispel Magic
Dispel Magic
Create Food & Water
Remove Curse

Level 4

Sticks to Snakes
Prot.fr.Good 10'r
Cause SW
Cause SW
Tongues
Exorcise
Neutralize Poison

Level 5

Flame Strike (+3 per die)
Flame Strike (+3 per die)
True Seeing
Cause CrW
Slay Living

Level 6

✓ Fire Ball(10D)
Fire Ball(10D)
Blade Barrier

Level 7

Unholy Word

4 F.d. biblioteket

En majestätisk byggnad med sin väldiga pelarfasad vänd mot torget. Hela byggnaden är av vit sten med inslag av guld som utsmycknad. Takåsen är dekorerad med inlägg i guld föreställande barn, vuxna, männisikor, alver, dvärgar, m.m. som alla vänder sina blickar till och sträcker sina armar mot vad som ser ut som rullar inskrivna med tecken (tyvärr oförståliga).

Tecknen på rullen är, om tjuven lyckas med sin Read Languages rullning eller Comprehend Languages används, ett alfabet.

Byggnaden är av samma oförstörbara sten som allt annat här.

4.1 Entrehallen

En stor och luftig hall. Från det 10m höga taket hänger genomskinliga kristallglober, kanske en gång ljuskällor. Golvet är av blankaste sten i renaste vita färg, tyvärr lite smutsigt numera. Rakt fram öppnar sig en stor sal, höljdd delvis i dunkel. En stor trappa leder upp till en terrass. Åter höger och vänster finns det en dörr, båda är stängda.

Inget speciellt. Vakterna sover i (3) och vaknar bara vid oväsen härifrån.

4.2 Tomt förråd

Kanske en gång ett lärum eller förråd, numera helt tomt bortsett från skräp som här och var täcker golvet.

Inget speciellt.

4.3 Vakternas sovrum

Fyra enkla bäddar finns i denna annars tomma sal.

Strid: Om inte dessa vakter larmats av bråk ute på gården så lär de i alla fall märka något nu. Taktik som på gården (byggnad 1).

Ant & J

4.4 Biblioteksavdelningen och terrassen

Hyllor av sten längs väggarna. Trappan upp är av genomskinlig kristall.

Inget av intresse finns här. På hyllorna finns det endast damm kvar av böckerna. Om man rotar omkring i dammet kan man hitta lite bladguld.

5 Den stora teatern

En fantastiskt vacker byggnad. Materialet verkar vara av vitaste, blankpolerad sten. Dekorationer i guld föreställande glada och ledsna ansikten, enhörningar och alvjungfrur, körer m.m. dekorerar fasaden. På väggen ovanför den rundade pelarfasaden står något inskrivet i stora gyllenne bokstäver, tyvärr på ett oläsligt språk.

Stora fönster av något kristallmaterial sträcker sig längs kortsidorna och en bit av framsidan. Tyvärr verkar åren ha gjort dem helt ogenomskinliga.

Två stora dörrar av guld, en på var sida om rundningen, leder in i byggnaden.

På baksidan finns en mindre, oansenlig dörr (visserligen av guld även den), in i byggnaden.

Dörren på baksidan är låst! Den kan dyrkas upp med -25% modifiering på "Open Locks".

De stora entredörrarna har satt sig lite med tiden och kräver en "Open Doors" rullning för att få upp.

Texten kan läsas med Comprehend Languages (tjuven klarar ej sin Read Languages rullning). Där står "Till lycka och nöje, en plats att roas på, teatern".

5.1 Entrehallen

Ljus faller in från fönster lite längre ner i korridoren och avslöjar en praktfull scen. Golvet är av vinröd, blankpolerad sten. Väggarna är täckta med mosaiker visande bl.a. en vacker alvjungfru tillsammans med sin enhörning vid en klar sjö en månbelyst natt, stora bondkörer, tappra, sjungande riddare och en glatt leende groda iklädd festkläder.

Från taket hänger en stor ljuskrona, antagligen av guld.

Inget speciellt av intresse här.

5.2 Salong

Ljus strålar in från fönstren och avslöjar de sorgliga resterna av denna en gång säkerligen mycket vackra salong. Här och var på det vita golvet ligger små skräphögar av vad som antagligen en gång var möbler av trä. Från taket hänger fortfarande sju små ljusglober som en gång gav ljus åt detta rum.

Letar man lite i skräphögarna hittar man guldbitar, rester av ornamenteringen som en gång förskönade möblerna.

Det är inte varmt här inne trots det starka solljuset (speciella fönster).

Annars inget speciellt.

5.3 Galleri

Rummet badar i ljus som strålar in genom de många fönstren. Tyvärr är inredningen så gott som helt borta. Bara längs väggarna står flera fasta bänkar av en underlig blåaktig sten. Skräphögar här och var vittnar om att det antagligen funnits trämöbler spridda lite här och var i rummet en gång i tiden. På väggarna sitter tomma ramar av guld på slumpmässiga ställen, kanske har de en gång innehållit utsökta porträtt och bilder.

Även här kan man finna enstaka guldrester i skräphögarna.

Det är inte varmt här inne trots det starka solljuset (speciella fönster).

Annars inget speciellt.

5.4 Teatersalongen

Detta är själva teatersalongen. Från den rundade delen av byggnaden sluttar golvet mjukt neråt mot scenen. Tyvärr har eventuella stolar och dylikt försvunnit under åren. Fem stora ljuskronor hänger från taket i salongen, mörka sen länge. Uppe på scen verkar fortfarande den stora ridån vara helt intakt. Den är behagligt vinrödd, dekorerad med guldfransar nertill.

Det är ca 1m upp till scenen från salongsgolvet. Ser man närmare på ridån (utan att gå upp) så verkar de vara av ett metallsikt material.

Ridån kan endast passeras på mitten.

Salongsljuskronorna manövreras från (5).

5.5 Bakom kulisserna

Här har säkert logerna och kulissförråden varit en gång i tiden. Nu syns bara rester av små bås längs väggarna och stora högar av skräp mot den långa ridån som utgör Ö-vägg. Ridån i sig är vinröd till färgen, dekorerad med guldfransar.

Mot den bortre väggen finns en komplicerad anordning från vilken det går ett flertal metalliska kablar upp i taket. Tre stora spakar sitter på anordningen, samtliga är nu i uppfällt läge.

Bland resterna av logerna kan en hel del små prylar hittas såsom kammar av silver och ben, hårspännen av guld, knappar, m.m. Inget av egentligt intresse.

Ridån kan endast passeras vid dess delning.

Spakarna styr, från vänster räknat, salongsljuskronornas höjd (de kan sänkas till golvnivå med spaken i andra ytterlighetsläget), sidoridåerna (B) och till sist egentligen huvudridån (A) men då denna spak dras så smäller det bara till och kabeln kommer farande som en piska från taket (2d6 i skada på den som drog i spaken). Sedan är spaken helt manöveroduglig.

5.6 Bakom scen

De tunga ridåerna är ganska effektiva på att stänga igen dessa utrymmen tydligen, för en unken stank fyller luften.

Strid: Plötsligt dyker en fasansfull skepnad upp. Alla som ser den måste slå ett save vs Spells eller fly pga. Fear. Det ser ut som en wight men den är halvmateriell. Det första denna Apparition Phantom (se spec) gör är att använda sin förmåga att framkalla en halvgenomskinlig dimma med 20'r. Alla inom denna area måste slå ett save vs Spells eller bli trollbundna och inkapabla att handla. De som klarar sitt save måste slå ett nytt varje round de är kvar innanför radien. När väl detta gjorts så koncentrerar den sina attacker mot en motståndare som drabbats av dimmans effekt. Den attackerar blint tills den förgörs. Vändning kommer inte att lyckas.

Utrymmet här bakom den stora ridån är inte speciellt intressant. Det finns ytterligare en ridå mot väggen, med bildinlägg visande en glad fest på landet.

Inget speciellt annars.

5.7 Bakom sidoridån

Här verkar de stora kulisserna och dekortillbehören ha förvarats. Golvet är täckt med vad som är kvar av dem idag. Bland allt bråte kan man skymta vad som ser ut som en guldkista.

Kistan är låst. Tjuven kommer att lyckas med att dyrka upp låset. Innuti finns ett antal rullar det enda man kan tyda ut ur dem är följande om tjuven lyckas med Read Language.

Så lyckades gudarna i sin bedrift att för evigt fångsla Benzum, den onda avkomma till ... genom att få tiden att stå stilla ...

Detta är en bit av en pjäs som en gång i tiden spelades upp för att fira gudarnas seger över Natrfosth. Detta kan tjäna som en påminnelse till spelarna vad de skall göra.

Apparition (special)

AC: 0
HD: 10 (HP=47)
THACO: 10
§AT: 2
DAM: d6+2/d6+2
SA: Trollbindande dimma
SD: Magiska vapen krävs
MOVE: 15"
SIZE: M

Kupolen

Bakom en 2 meter hög mur ser ni en 18 meter hög kupol. Muren är halvcirkelformad och placerad runt kupolen en drygt 12 meter ifrån kupolväggen. I muren mitt emot torget finns en 6 meter bred dubbelgrind. 3 meter framför grinden slutar slutar kanalen och den tycks rinna under grinden för att sedan komma fram 3 meter efter grinden på motsatta sidan. Kanalen fortsätter sedan mot kupolen där den försvinner in i kupolens bas.

Spelarna har inga som helst problem med att komma in på kupol området. Då de undersöker kanalen in till kupolen finner de att en lucka som stänger till den enda öppningen in till kupolen. Om vattnet finns i kanalen så är luckan öppen. På kupolen finns det inga andra öppningar.

Om spelarna tittar in i kupolen när luckan är öppen så ser de följande:

Runt kupolens väggar leder det trappor ner till ett sten bord. På detta ligger en varelse som är totalt svart. Runt honom finns det ett rött skimmer och ur de öppna ögonen lyser en röd glöd. Varelsen andas tungt. Runt varelsen finns det vatten men det verkar som det inte vill tränga ner till honom (jämför med Airy Water).

För att vattnet skall tränga ner till varelsen måste timglasets i templet vara i horisontellt läge, dvs tiden skall stå stilla.

När tiden står stilla och vattnet når varelsen så hörs ett fruktansvärt skrik sedan imploderar kupolen med en fruktansvärd smäll samtidigt som hela platån skakar och faller samtliga spelare. Strax därefter ser man hur en jättelik flamma far iväg rakt upp för att sedan explodera på flera kilometers höjd. Alla som står innanför muren blir stunned i 2-5 rounds pga smällen. Ingen kommer till mer allvarlig skada såvida man ej befinner sig i kupolen då denna imploderar (död). Efteråt får spelarna en känsla av lätthet och de somnar sakta in.

När de vaknar finner de att de är helt friska och utvilade. De befinner sig nu i en oas vid en liten sjö. På den andra sidan sjön ser de ett ståtligt palats. Vidare märker alla att de har stigit en nivå och alla har även fått en juvel som lyser med ett sällsamt sken. De finner även sina hästar betande vid sjön.