FASANS FARKOST

AV

NIKLAS STENLÅÅS

och

VERONICA EADE

FASANS FARKOST

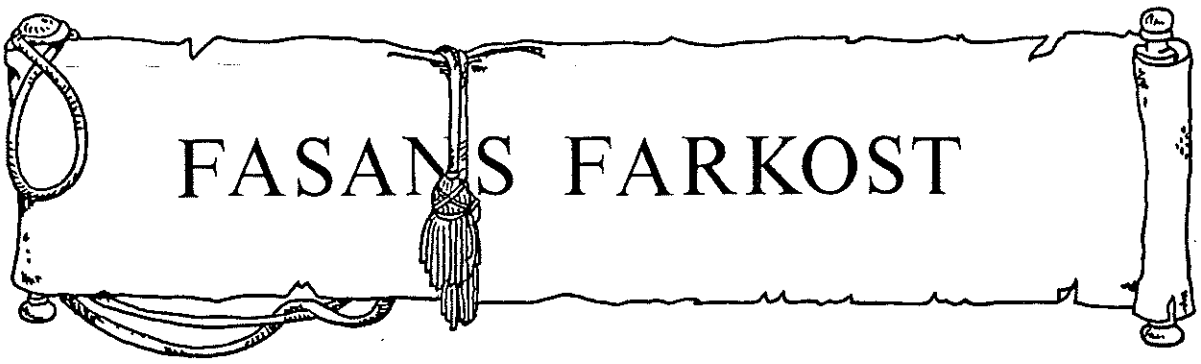
FASANS FARKOST

Det var den sista natten. Imorgon skulle de tre åren vara till ända. Alvklanen var i stort sett evakuerad och innan dagen grydde skulle det visa sig om Aioyel hade haft rätt i sina antaganden.
Det var en sensommarkväll islutet på den månad alverna kallar Fruktfall. Det var en tryckande värme, åskvärme, så kvavt att till och med löven i träden tycktes sloka. I öster var himlen olyckskådande mörk och hela världen tycktes hålla andan i väntan på en urladdning, elementens urladdning - eller ondskans.

Mörkret föll över den lilla skogsbosättningen på ett nästan påtagligt sätt. Plötsligt var det som om himlen hade slitits itu av övernaturlig kraft. Molnmassorna verkade vända ut och in på sig själva över era huvuden under ett öronbedövande dån. Marken skakade och i skenet av blixt efter blixt uppenbarade sig en skräckinjagande syn.
Genom det gapande hålet i molnmassorna på natthimlen svävade en farkost lik de stora havsgående handelsfartyg som kan skådas i de större kuststäderna. Farkosten på himlen var större och helt och hållet svart. Där segel skulle böljat på ett vanligt fartyg piskade svarta trasor.
Det häpnadsväckande vidundret girade upp framför alvklanens trädhus och plötsligt var det som om själva nionde helvetet hade spytts ut från farkostens sida. Eldstormen träffade alvhusen och den lilla skogen, de eventuellt kvarvarande invånarna måste ha gått en mycket snabb död till mötes.

Sekunder senare hade större delen av den lilla skogen förvandlats till en lysande fyrbåk.
På en liten kulle intill stod sex personer. Sex personer som hade deltagit i Aioyels genomgång tre dagar tidigare, som hade svurit att försvara alvklanen mot som än komma skulle, som sett sina barndomshem förstöras, sina anhöriga och vänner evakueras och som var fast beslutna att hämnas.

Fasans svarta farkost girade undan och satte kurs mot den reva i himlen den kom ifrån...



FASANS FARKOST

Farkosten är kanske 100 meter lång och 15 meter bred. Ur dess sida sticker ett fyrtiotal mörka cylindrar genom svarta gluggar i 2 våningar. Farkosten svävar kanske femtio meter över marken, den svävar långsamt genom luften i riktning mot öppningen i molnmassan. Sceneriet lyses upp på ett kusligt sätt av den brinnande skogen.

Det är nu upp till spelarna att ta sina rollfigurer upp till farkosten med alla till buds stående medel (magiska föremål, pegasus, formler m.m).
Om rollfigurerna närmar sig farkosten från sidan kommer de att bli beskjutna av en liten däckskanon (12 hitdice Fireball).
Se appendix i slutet av äventyret för en fullständig beskrivning av farkosten.

Härifrån är farkosten i sin helhet synlig. Den verkar vara gjuten av svart metall och relingen är kantad av hjulburna metallådor med cylindrar som sticker ut ur fartygssidan, fastsatta i. Från däcket svajar två väldiga master. Överallt på däck och i den sönderslitna riggen vimlar det av varelser i människostorlek , bevingade och försedda med horn och klor. Några, intill stormasten, verkar vara i färd med att hissa en flagga.
Mellan två trappor som leder till akterdäck nerifrån halvdäck står en kolossal staty, kanske 20 fot hög och mycket massiv, också den tillverkad av den blänkande svarta metallen.
Akterdäcket är inhägnat av änternät och under detta intill ett stort manöverhjul står en kvinna iklädd en kort svart tunika och ett brett metallbälte och skriker ut order. Hon har långt, lockigt, korpsvart hår och höga stövlar. I högerhanden håller hon en piska och runt hennes fötter ligger svärd, rods och wands.
Om ni vill följa med skeppat genom molnrevan måste ni nog borda det OMEDELBART eftersom fören nästan är framme nu.

Kvinnan på akterdäck är kaptenen på Demongeneralen Amoks förstörelsefarkost. Hennes namn är Chyssara och hon är "Dualclassed" fighter/magic-user. Hon är Amoks högra hand.

Chyssara; AC-7/-5, MV12", F15/M-U17, HP114, #A7, D varierar, SAformler, SD +1 eller bättre vapen för att träffa, halva skador från köld-, elektricitet-, eld- och gasattacker, AL CE
(S17, I19, W14, D19, C18, Ch15, Co19)

Formler;

Burning hands	Dispel magic	Cone of cold
Magic missile	Fireball	Beckon
Magic missile	Fly	Feeblemind
Protection fr. good	Prot. fr. norm. missiles	Teleport
Taunt	Lightning bolt	Cloudkill
Darkness 15' rad.	Fire shield	Disintegrate
Levitate	Shout	Chain lightning
Ray of enfeeblement	Wall of fire	Teleport without error
Mirror image	Dimension door	
Melf's acid arrow	Fear	

FASANS FARKOST

Chyssara har en 'Girdle of Demonkind' och en 'Ring of Awareness' och en 'Whip of trepidation (se appendix i slutet av äventyret). Vapnen runt hennes fötter är; 'Sword of dancing', 'Sword of Wounding' , 'Rod of Absorbtion', 'Wand of Force' och 'Githyanki bastardsvärd' silver Vorpalblade +5.
När Chyssara upptäcker rollfigurerna, hon gör det nästan helt säkert med hjälp av ringen, ändrar hon till demonform och plockar upp sina vapen . De siffror som angivits ovan är för Chyssara i demonform eftersom det är så hon kommer att strida.
Rodet har 17 charges och Wandet har 50.
I samma ögonblick som spelarna landar på däck vecklas farkostens flagga ut från stormastens topp. Flaggan består av en 'Symbol of Insanity'. Alla spelare som inte är strängt upptagna med något annat eller säger att de inte tittar kommer att se flaggan (upp till 120 hitpoints förstås).
Om gruppen landar på halvdäck aktiverar Chyssara jättestatyn framför sig. Den är i själva verket ett adamantit-golem (se appendix). Dess kommandoord är demongeneralens namn: Amok, och bara Chyssara vet hur man stoppar den. Golemet rensar allt i sin väg, såväl spelare som fartygets besättning (med undantag för den som läst kommandoordet - Chyssara).

ADAMANTITGOLEM: AC-8, MV6", HD20, HP100, #A2, D5-50, SAbreathweapon, SD+4 eller bättre vapen för att träffa, immun mot nästan all magi.

Farkostens besättning består av Gargoyles. De kommer att göra flygande utfall i små grupper mot spelarna så långt ifrån adamantitgolemet som möjligt. I övrigt befinner de sig i riggen. Om spelargruppen direkt sätter sig i respekt kanske de inte vågar anfalla.

40 st GARGOYLES: AC5, MV9"/15", HD4+4, #A4, D1-3,1-3,1-6,1-4, SD+1 eller bättre vapen för att träffa, AL CE, för enkelhetens skull kan alla enses ha 22 hit points.

Akterdäck (platsen där Chyssara står) är inhägnad av änternät så att det är omöjligt att stiga ombord direkt här. Äntringsnätet fungerar som en mycket stark 'Web'-formel. Allt som vidrör nätet fastnar (även vapen som används för att skära igenom) och personer som fastnar måste dras loss av kamrater (spelas som 'bend bars'). Det går inte att forcera nätet genom styrka. Den del av akterdäck som vätter mot halvdäck är inte täckt av änternätet.

Chyssara ska spelas mycket skickligt av spelledaren. Tänk på att hon inte har blivit F15/M-U17 för att bli ihjälslagen av några "lågnivåare". Om hon inte lyckas döda spelargruppen, teleporterar hon sig utan fel till Demonschacket, där Amok väntar på henne.

Rounden efter att spelarnas rollfigurer landat på farkostens däck kommer fartyget att skifta plan, d.v.s äventyret pågår numer på Astralplanet. Spelledaren ska känna sig fri att använda de förändringar som känns relevanta för äventyr på astralplanet - förändringar av formler, magiska föremål etc. Eftersom det inte finns några officiella förändringar av den typen i de regelböcker vi använder under turneringen har bytet av plan ingen reell betydelse för turneringsspelet (förutom t.ex magiska föremål som 'Sword of the Planes'). Planbytet föranleder en fruktansvärd smäll som på-

FASANS FARKOST

verkar alla ombord som en 'Shout'-formel (4:e nivån magiker).
Om spelargruppen sölar med att borda fartyget eller inte gör det alls försvinner det och äventyret är över för deras del. Försök att undvika detta i turneringsspel.
Om spelarna försöker borda fartyget genom gluggarna i sidorna ska spelledaren till varje pris försöka förhindra detta, om inte på annat sätt så genom att skjuta en 20HD-Fireball på dem som är omedelbart utanför luckan.

En smal trappa leder ner mot fartygets akter. Trappan slutar tvärt framför två dörrar, en åt vänster och en åt höger. Trappnedgången är mörk och det är svårt att urskilja några detaljer.

Trappan är nedgången till Chyssaras privata bostad. Dörren till vänster leder till hennes sovrum och den till höger leder till hennes arbetsrum.

Ett vackert möblerat rum inrett med bokhyllor, skrivbord, en tjock svart matta och vad som verkar vara en tavla på ett stativ med en svart duk hängande över. Till vänster om dörren hänger ett tjockt svart draperi och hela vänstra väggen verkar sammansatt av små glasrutor.

Det här är Chyssaras arbetsrum. På stativet skymd av den svarta duken står en 'Mirror of Lifetrapping'. Det är 100% chans att någon som lyfter på duken kommer att se sin bild i spegeln och 50% chans för den som försöker undvika att se i spegeln. Var och en som ser sin spegelbild måste slå ett saving throw mot magi för att undvikaatt fångas i spegeln.
Spegelns kommandoord är; "Jag, Chyssara befaller..." och det går bara att få reda på genom en 'Identify'-formel.
I spegelns celler finns en NYCADAEMON och en ganska betydande GITHYANKI-officer. Nycadaemonen samarbetade ett tag med Chyssara men hon tröttnade snart på hans överlägsna attityd och lät fängsla honom medan Githyankiofficeren hade fräckheten att avvisaf arkosten då den passerade ett Githyankifäste. Chyssara lät då utradera hela fästet och tog officeren som gisslan.

Nycadaemon: AC-4, MV12"/36", HD12+36, HP97, #A2, D9-16,9-16, SA 100% MR mot första nivåformler.Commandx3, dispel magicx2, dimension doorx3, gaseous form, mirror image(4)x2, reverse gravityx2, windwalkx3, word of recall samt comprehend languages, detect invisibility, detect magic, enlarge, fear, invisibility, polymorph self, project image, read magic och telepathy obegränat antal gånger.

Githyanki; AC0, MV9", F11/M-U9, HP51, #A3/2, D som vapen,SApsionics
Psionic ability; 250(att.modes;alla/ def.modes F,G,H,I
Domination, Expansion, Body weaponry, Energy control, Telemphatic projection.
FORMLER:

Shocking grasp	Invisibility	Minor globe of invulnerab.
Burning hands	Levitate	Fire shield
Magic missile	Hold person	Feeblemind
Magic missile	Fireball	
Mirror image	Fireball	

FASANS FARKOST

Om spegeln slås sönder(eller om kommandoordet används för att befria fångarna) kommer Githyankiofficeren och Nycadaemonen plötsligt stå framför spelarna. Nycadaemonen är mycket upprörd över att ha blivit lurad och fängslad så han kommer att försöka slå ihjäl spelarna i brist på Chyssara. Githyankin kommer att hålla sig undan tills striden är över och sedan kräva att få sitt silversvärd tillbaka. Om spelrna ger honom hans svärd kommer han att ge sig iväg, annars anfaller han. Spela hans psionics ordentligt och kombinera med magi och han blir dödligt farlig.

Ett ganska luxuöst inrett rum, fast mörkt och dunkelt. En himmelssäng och en mycket stor metallkista finns i rummet. En liten silverfärgad kista tycks sväva i luften mitt i rummet. På golvet ligger föremål slängda hullerom buller.

Den lilla kistan har en 'Avoidance'-formel lagd på den. på 15:e nivån. Den kommer alltså att glida iväg från vem som än närmar sig. Kistan i sig är magisk (Alteration) så att den automatiskt leviterar sig på den höjd den lämnas på av sin ägare. Kistan innhåller Chyssaras formelböcker(11 st.) Den stora kistan innehåller 16 Githyankiskallar som Chyssara tog från de Githyankier som äntrade hennes farkost vid konfrontationen med deras fäste. Föremålen på golvet är 7 ickemagiska svärd, 3 +1-svärd, 2 utbrända wands, ett utbränt rod och en 'Cloak of Poisonousness'.

En kort trappa leder in i mörkret. Innanför skymtar hängmattor uppspända överallt i utrymmet. På en stol i rönan sitter en skelettlik figur iförd gamla trasor och med något kronliknande på huvudet. Runt halsen hänger ett smycke med en svagt rödlysande ädelsten i. I taket hänger en ful gammal skeppslanterna och lyser svagt. För varje steg mi tar närmare den motbjudande figuren tilltar ljuset från stenen.

Den makabra gestalten i stolen är ett helt vanligt människokadaver som draperats och spänts fast i stolen för att skrämma slag på vem som helst som inte ska vara här.
3 Shadow demons gömmer sig i skuggorna. De kommer samtidigt att kasta 'Fear' (slå 3 saving throws/rollfigur) och därefter 'Darkness 15' radius' i samma stund som rollfigurerna rör vid skelettet (eller när de är på väg ut ur området om de inte intresserar sig för skelettet). Därefter anfaller 2 medan den tredje försöker använda 'Magic jar' m.h.a stenen i skelettets smycke, Smycket är värt 500 gp.
Tänk på att det finns 3 st. 'Darkness'-formler i området så varje 'Light'-formel spelarna lägger negerar endast en 'Darkness'.

Shadow demon; AC9, % el. 1, MV12", HD7+3, #A3, D1-8,1-6,1-6, SAhopp, fear, magic jar och + att träffa i mörker, SD10% att upptäckas.

HP:24 HP:25 HP:31

FASANS FARKOST

En halvtrappa leder ner i ett dunkelt innandöme. En nästan outhärdlig stank möter er där trappan mynnar ut i en sal som däcket ovanför. Längs med salens långsidor står samma sorts metallcylindrar på hjul som kantade däcket ovanför. Gluggarna framför pjäserna är stängda och salen lyses upp svagt av glaslyktor hängande från taket. Runtom i salen skymtar skuggorna av små feta varelser med spinkiga armar och ben.
I dunklet på andra sidan salen uppfattar ni en hjulförsedd cylinder riktad rakt mot er, flera små feta varelser hoppar tjattrande upp och ner runt pjäsen och en av dem svänger ett lysande wand.

Pjäsen kommer alltså att avfyras så fort spelarna kommer ner på batteridäck. Pjäsen avfyrar en 20HD-Fireball som tar upp 33000 kubikfot av däcket som i sin helhet har en volym på 60000 kubikfot. Mer än halva batteridäck kommer alltså att rensas av den magiska elden, därför får bara de rollfigurer som kastar sig tillbaka uppför trappan slå ett saving throw, de andra hinner ju knappast undan.
De små, feta figurerna med smala armar är Dretchar. De utgör pjäsbesättningar på batteridäck.

60 Dretchar; AC2, MV9", HD4, #A3, D1-4,1-4,1-5, SAdarkness 5', scare, stinking cloud, telekinese,, teleport, gate in demon, SD MR 30%, tar halva skador av cold, lightning, fire (normal & magical) och gas.
För enkelhetens skull kan de anses ha 18 hit points allihopa.

Chefen för batteridäck är Cambionen Razbal;
AC -5, MV15", HD8, HP40, #A2, D1-8,1-4, MR10%, iförd chainmail +2 och beväpnad med longsaord och dagger. Razbal har +1 att träffa och +2 i skador för styrka och hans dexterity 18 ger honom +3 rect./att. adjustm.
Razbals svärd och dolk är insmorda med gift (insinuative typ D), giftet försvinner efter en träff.
Razbal har inget till övers för de ynkliga små Dretcharna, att det finns Dretchar i vägen när han beordrar pjäsen att skjuta bryr han sig inte om. Spelledaren kan slå 20 d20 för att se hur många av Dretcharna som befinner sig i vägen för Fireballformeln. Tänk på att Dretcharna har 30% MR och bara tar halva skador av eld. Skeppet påverkas överhuvudtaget inte.
Så länge Razbal är vid medvetande kommer han att beordra Dretcharna att anfalla rollfigurerna för att till varje pris hindra dem från att ta golvluckan till nedre däck.

I golvet i mitten av salen finns en rund lucka i sten. I stenblocket finns en rund ring i den sedvanliga svarta metallen. Det finns ett enda gångjärn i stenluckan.

Om stenluckan lyfts är det naturliga att den välts över så att luckans underdel blir synlig. På undersidan finns en 'Symbol of Discord'-formel skriven. Under luckan blir en trappa synlig som leder nedåt i ca 45 gradig lutning. Trappan ger ett mycket overkligt intryck eftersom bara själva trappstegen syns, inga väggar eller något tak. Runt trappstegen är bara ett grått dis. Efter ca 10 trappsteg försvinner trappan helt i diset.

FASANS FARKOST

Den som stiger nee för trappan kliver in i den 10:e dimensionen, helt okänd för alla och envar ur rollfigurernas värld. I DEN TIONDE DIMENSIONEN FINNS INTE NÅGON MAGI ÖVERHUVUDTAGET. Detta gäller såväl magiska föremål som artifacts & relics och formler. Ett förtydligande av resonemanget om den tionde dimensionen återfinns i äventyrets appendix.

Efter ganska många trappsteg ner genom det grå diset materialiserar sig efter hand en sittande människofigur omgiven av fem föremål av skiftande utseende uppställda i en halvcirkel runt den plats där trappan slutar och figuren sitter.

Föremålen är från vänster till höger; ett stenblock - sju fot högt och 3 fot brett - stående på högkant; En helt fristående dörr av trä - mycket vackert dekorerad med mönster av trädstammar och bladverk; Ganska långt bort från trappan, en främmande portal (en japansk torii) bestående av två massiva stockar, kanske 25 fot höga och lika långt ifrån varandra som ben, en tvärslå likaledes massiv som länkar samman dem och ytterligare en tvärslå högre upp, svagt böjd med uppåtlutande ändar i form av ett tak; En uppochnedvänd dörr med handtag på fel sida och tröskeln överst; Och en oansenlig liten dörr i metall med spikar i.

Det syns inget golv och runtomkring syns bara grått dis. Det finns ingen ljuskälla men heller inget mörker så allting syns ganska tydligt. Människofiguren sitter vänd mot er, något ihopsjunken och med korslagda ben och slutna ögon. Hans ansiktsdrag verkar avvika från vad ni är vana vid hos människor. Hans ansikte är ganska runt, han har en platt näsa och han ögon är något snedställda. Han har ett litet skägg och han är skallig överst på hjässan. Hans ålder är svårbestämbar men han är iallafall ingen yngling. Hans kläder är också främmande, ganska enkla och lediga. Med ögonen fortfarande slutna hälsar han er välkomna till Amoks port...

Eftersom lagen i Wettcon II:s finalomgång knappast kan hinna spela färdigt äventyret på 5 timmar om de ska besöka de olika världarna (se nedan) säger väktaren åt dem att de måste besegra honom i envig för att få fortsätta till Amoks domäner.

I kampanjspel är det dock viktigt att spelarna inte får vetskap om att väkaren hemlighåller den verkliga porten och lurar dem att besöka de olika världarna. I detta fallet säger väktaren till dem att det de söker finns bakom en av portarna i den här verkligheten, men bara den som kan bevisa sin skicklighet genom att ta reda på vilken port det är kommer att kunna träda in genom den. Han varnar spelarna att Amoks väktare kommer att utmana var och en som sin skicklighet genom att finna porten.

Väktaren av Amoks port är en stridskonstspecialist från världen Kurosekai. Om spelledaren är bekant med Oriental Adventures kan han spelas som en 18:e nivån orientalisk monk. I annat fall kan han spelas som en vanlig AD&Dmonk med de förändringar som finns angivna nedan.
Väktarens namn är Ishikawa Enosai. Han har fått sin 18:e nivå av Amok i utbyte mot att han vaktar Amoks port till den dag han blir besegrad i envig.

FASANS FARKOST

Förutom att vara stridskonstexpert har Enosai starka psikrafter. Med hjälp av sin osynlighetsdisciplin håller Enosai Amoks port osynlig för upp till 171 nivåer eller HD av varelser. Amoks port går alltså inte att se med mindre än att Enosai besegras av spelarna och åtminstone förlorar medvetandet. (Obs! Vi naser att det inte finns någon rimlig anledning till att anta att inte vad som helst går att hålla osynligt med psidisciplin eftersom den påverkar psyket hos dem som utsätts för dess effekt om läsaren inte kan godta en sådan tolkning måste man anta att Enosai har tillgång till en variant av psidisciplinen 'Invisibility'.).
Enosai utmanar alltså spelarnas rollfigurer på envig. Han kommer inte att ställa upp på 'Vanquishing'-combat (UA s. 109) eftersom det inte löser honom från hans åtaganden gentemot Amok. Han använder sina psikrafter endast om spelarna anfaller honom flera åt gången (möjligtvis med undantag för 'Cell adjustment'). Spelledaren bör tänka på att det är svårt för en väl rollspelad Paladin eller Cavalier att avböja en sådan utmaning.

Ishikawa Enosai; AC-4, MV33", Monk(OA) 18, HP84, #A4, D4x4-24 eller #A1,
D vapentyp +9, AL LN
S17, D18, C16, I18, W18, Ch18, Co10

Han har följande egenskaper;

Halva eller inga skador av magiska attacker (beroende på saving throw)18 g/dag
Speak with animals
Immun mot ESP
Kan ej påverkas av Haste eller Slow
Simulera död 180 minuter
Hela sig själv 5-16 skador
Speak with plants
45% resistens mot charm, hypnosis och suggestion
Försvarar mot telepati och 'mind blast' som 18 intelligence
Open locks 99%
Find/remove traps 99%
Move silently 99%
Hide in shadows 99%
Hear noise 60%
Climb walls 99%
Surprise 1%
Immun mot gift
Immun mot Geas och Quest

Enosai har följande 'Special maneouvers' för den som önskar spela honom med OA-regler. För den som inte har tillgång till OA har en kort föklaring till-'fogats varje 'Special maneouver', spela dem precis som ett vanligt monsters speciella attacker (SA) och speciella försvar (SD).
Enosai praktiserar en mjuk kampstil som baserar sig på attacker mot känsliga områden (vital area).

Missile deflection - Saving throw mot Paralyzation för att undvika missiler.
Pain touch - Istället för en normal attack kan han välja att inte göra några skador men ge motståndaren -2 to hit och +2 på AC under 1-3 rounds. Kräver en normal träff för att lyckas.
Meditation - En timmes meditation motsvarar en timmes sömn. Han är fortfarande medveten om vad som händer runt omkring honom.

FASANS FARKOST

Circle kick - En normal attack, dubbla skador om den lyckas. Förlorar automatiskt nästa attack om den misslyckas.

Weapon catch - Som locking block, attacker kan utföras mot +2 på träffchansen, motståndaren vapen är fångat, ett eget vapen måste användas.

Weapon breaker - Om en vanlig träff lyckas, slås motståndarens vapen sönder om det missar ett saving throw mot Crushing blow. Ett eget vapen måste användas.

Choke hold - Om en normal attack lyckas har monken fått in ett strupgrepp på motståndaren. Motståndaren kan slå sig fri genom att slå en normal träff -2, han kan försöka så många gånger han har attacker. Om han misslyckas blir han medvetslös 1-3 rounds. Monken kan inte göra något utom att behålla greppet.

Stunning touch - En normal attack. Inga skador. Om den träffar får motståndaren slå saving throw mot 'Paralyzation' eller bli stunnedat=4 rounds.

Locking block - En normal attack. Inga skador. Om atatcken lyckas har motståndarens vapenarm fångats och kan inte användas till attacker. Attacker mot den fångade motståndaren kan göras på +4 på träffchansen. Motståndaren kan slå sig loss genom att slå en normal träff.

Paralyzing touch - En normal attack. Inga skador. Om den lyckas får motståndaren slå ett saving hrow mot 'Paralyzationä eller bli paralyserad 1-6 turns.

Incapacitator - En normal attack. Inga skador. Om den lyckas får motståndaren slå ett saving throw mot 'Paralyzation'. Om det misslyckas tar han dubbla skador och den kroppsdel som anfölls kan inte användas på 24 timmar . Om det lyckas ingen effekt.

Distance death - En normal attack upp till 18 fots avstånd. Effekterna av Pain touch, Stunning touch och Paralyzing touch eller tredubbla skador kan användas. Om pain touch används får offret inget saving throw, om Stunning touch används får han ett saving throw på -2.

Great throw - Normal attack. Tredubbla skador. Om attacken misslyckas förlorar monken initiativet nästa round. Offret kan kastas 18-24 fot beroende på hur han rör sig.

Enosai är hela tiden fullt medveten om allt som händer runt omkring honom, även om han sitter med slutna ögon och mediterar, så det är inte möjligt att få innågot överraskningsnfall på honom bakifrån.
De fem föremålen som är spridda i en halvcirkel runt trappans slut har i själva verket ingenting med Amoks port att göra. De markerar portar till alternativvärldar på det primära existensplanet (prime material plane). Portalerna är placerade till synes helt fristående på det osynliga golvet. Man kan gå runt dem och de ser helt naturliga ut från alla håll och sidor, men om man går igenom någon av dem förflyttas man omedelbart till den värld som motsvarar portalen. Stenblocket - Världen Kharg, Trädörren - Wootouu, (en värld av träd), Den orientaliska portalen - Landet Kurosekai, Den uppochnervända porten . Världen Sootharyn, och den lilla metalldörren - Dimensionsluckan.

Om Enosai besegras eller blir medvetslös (ev. också om han använder en an-'nan psikraft än Invisibility) blir den verkliga Amoks port synlig.

Han har Psionic Ability 338 (attack modes A,B,C,E/ defense modes F,G,H,I) och disciplinerna;

Cell adjustment
Invisibility
Precognition
Mass domination
Telempathic projection

FASANS FARKOST

VÄRLDEN KHARG

En stor ojämn stenhumling står upp mitt i det grå diset på golvet som ni kan känna under era fötter men inte se. Stenblocket är ungefär 7 fot högt och 3 fot brett och halvannan fot djupt. Kan det vara Amoks port?

Stenblocket blockerar ingången till världen Kharg. Om stenen baxas åt sidan, en sammanlagd styrka på 40 'strengthpoints' krävs (räkna tiondelar över 18 som hela 'strengthpoints'), syns ett ganska mörkt, oregelbundet och dimmigt hål halvannan meter från marken. Det går inte att urskilja någonting i hålet och det syns inte från sidorna eller bakifrån.
Den som stiger in genom hålet finns inte längre kvar i den tionde dimendionen, han befinner sig i världen Kharg.

Du befinner dig i en trång klippskreva mellan två väldiga klippblock. Ovanför ser du en klarblå himmel och utanför skiner solen i vad som verkar vara en ganska karg klippöken.
Väl utanför klippskrevan ser du hur klippökenlandskapet sträcker sig så långt ögat kan nå, överallt finns sand och stenar. Den klippskreva du just befann dig i tillhör en liten formation av två stora flyttblock som verkar vara den enda avvikande naturformationen i det annars helt öde och flacka landskapet. Nej förresten, långt borta vid horison syns en annan klippformation. Det är som spetsiga tinnar som sträcker sig mot skyn, tre till antalet. Det måste vara ca två dagsmarscher dit. Klipporna är säkert enormt höga eftersom de syns så långt, kanske 200-300 meter. Det är mycket varmt och solen står ännu i zenit, det blir en hård vandring.

Det är mycket riktigt 2 dagsmarscher (16 timmars oavbruten marsch) till klippformationen, under den tiden behöver rollfigurerna 4 liter vatten var för att inte vara helt utmattade vid framkomsten och en liter vatten för att komma fram överhuvudtaget.
Nu är det bara så att världen Kharg har en helt annan dygnsrytm än det primära existensplan rollfigurerna känner (och spelarna). Kharg har också 2 solar. Den gula solens dygn är 96 timmar. Den kommer alltså att stå i zenit efter att rollfigurerna varit i Kharg i 12 timmar.
Spelledaren ska tvinga rollfigurerna att vila ofta, beskriva för dem vilken plåga den heta solen utgör och tala om för dem hur törstiga deras rollfigurer är. Om rollfigurerna inte dricker ordentligt med vatten eller inte skyddar sig ordentligt mot solen ska spelledaren minska deras hastighet, sänka deras egenskaper (strength, dexterity) och ge dem negativa modifikationer för att träffa etc. Tillslut kan spelledaren börja sänka deras nivåer. Om någon kommer ner till nivå 0 är han/hon död!
Om rollfigurerna är kvar i Kharg till solen går ner efter 36 timmar blir det mycket kallt istället. Om spelarna misslyckas att skydda sig mot kylan kommer de att börja förfrysa etc.
Den röda solens dygn är 18 timmar. Den är mindre än den gula solen och inte alls så varm. Den lyser upp allting med en otäck röd färg också under natten då allting blir mörkt och rött.

FASANS FARKOST

För varje timme den röda solen är uppe kommer alla sår rollfigurerna har att inflammeras och alla skador ökas med 25% FÖR VARJE TIMME. (Om en rollfigur har tagit 12 skador kommer han/hon alltså ta 3 skador första timmen, nästa timme tar han/hon 3,75 skador till etc.) Tänk på att soldygnen är angivna för hela världen Kharg och att dygnet är 96 timmar innbär alltså att solen är uppe 48 timmar ur rollfigurernas synvinkel (9 timmar för den röa solen).
Den klippformation där porten (hålet) finns syns bara på 4 timmars marschavstånd. Om rollfigurerna går längre bort från den kan det alltså bli problem att hitta tillbaka.
Kharg är precis som rollfigurernas egen värld en del av det primära existensplanet och de naturlagar som behärskar magin och de gudar som finns i rollfigurernas hemvärld finns också här. Det går alltså bra att vila och förnya sina formler här, om någon vill vara här så länge...

Under sin vistelse i världen Kharg kommer rollfigurerna att träffa på ett antal av världens naturliga invånare. Spelledaren kan låta rollfigurerna träffa på de olika monstren/händelserna i vilken ordning som helst men på sin väg till och ifrån den väldiga sylvassa bergsformationen i fjärran ska de i alla fall ha träffat på samtliga.

Långt bort, på någon kilometers avstånd kan ni se tre ganska stora kollar som kommer rullande och studsande i en riktning bland stenar och sand.

3 Ascomoids; AC3, MV3"-12", HD6+6, #A1, D1 skada/1' diameter på molnet, SA spormoln, SD svår att skada.

HP:29 HP42 HP:24

Ascomoiderna kommer att rulla rakt in bland rollfigurerna och anfalla.

BASIDIRONDER ser ut som svamplika uppochnervända paraplyer med 5 ben. De är 6-7 fot höga. Slå för överraskning. Om spelarna blir överraskade kommer Basidironderna att resa sig alldeles intill där de legat på marken utan att spelarna har sett dem. Annars kommer de att synas på avstånd. De kommer att angripa rollfigurerna.

2 Basidironder; AC4, MV6", HD5+5, #A1, D2-8 + kvävning, SA Hallucinationer

HP:32 HP:25

Ganska plötsligt uppenbarar sig en långsträckt mörk skugga på marken några hundra yards framför er. Det verkar var en mycket långsträckt ravin som löper så långt ni kan se åt båda hållen. Förargligt nog spärrar ravinen effektivt vägen till klippformationen. När ni kommer fram till ravinens kant ser ni att den är ganska grund på sin höjd 10 yards djup, och inte mer än 50 yards tvärs över, den är inte brantnågonstans utan svagt sluttande. Vad som ändå får er att tveka är att på varenda kvadratyard av ravinen finns någon sorts märkliga växter, en oformlig mjölkvit massa med små svamputväxter överallt.

FASANS FARKOST

Hela ravinen är fylld med 'PHYCOMIDER' i ett oändligt antal.
AC5, MV3", HD4, #A2, D3-6,3-6, SAinfektion
För enkelhetens skull har alla Phycomiderna 17 hit points.

Om spelarna låter sina rollfigurer gå över ravinens botten kommer flera av de phycomider som de kommer i närheten av att utsöndra sina små vätskebubblor mot dem.
Om de väljer att gå runt ravinen kommer detta att förlänga deras marschtid till de tre klippformationerna med 10 timmar.

Det drar visst ihop sig till regn t.o.m i den här usla stenöknen. Ett grålila dis hopar sig långsamt över era huvuden. De första duggande regndropparna faller. Plötsligt blir någon träffad av en droppe på enahanden... Aj, det där sved! Det är inget valigt regn som faller, det här fräter.

Det här är ett vanligt khargskt duugregn. Det kommer att ge rollfigurerna 2-8 skador/turn eller 3-12 när det är som intensivast. Det håller på i 1-20 turns. Spelare som vidtar åtgärder för att skydda sig kan ev. ta halva skador.

Plötsligt rör någonting på sig mellan några stenblock några tiotal yards framför er. Tydligen en levande varelse som nu närmar sig. Varelsen liknar mest en 1-1½ fot stor hjärna med diverse utväxter på som den bl.a använder till att förflytta sig med. Bakom den urskiljer ni åtminstone en till bland klippblocken.

Varelserna är USTILAGOR; AC5, MV9", HD3+3, #A1, D2-5 + poison, SApsionics
SDpsionics

HP:13 HP:19

Monstren kommer att anfalla spelarna genom att använda sin 'Telempathic projection' och sedan anfalla med gifttentaklerna. De "suger upp" alla formler med 'Energy control'.

FASANS FARKOST

WOUTUU - EN VÄRLD AV TRÄD

Ni tittar på en dörr av silverträ, vackert konstruerad med dekorationer i form av jättelika träd som ramar in en blankpolerad silverglänsande yta. Inpassad i en stam finns ett sinligt utformat handtag av rödbok som är lent och svalt att ta på.

Dörrens baksida är av silverträ med inlägg av rödbok i vackra mönster.

Det är inget speciellt med dörren förutom att den är en fröjd för ögat. Den öppnas inåt, alltså mot spelarna. På baksidan finns inget handtag och går inte att öppna från det hållet medan de är inne i den tionde dimensionen.

När man går in genom dörren slår en het, fuktig luft emot en.

Ni kommer ut på ett golv av flätade trädgrenar. Hela golvet tycks vrida och snirkla sig omvartannat. Golvet är runt och omgärdat av JÄTTELIKA trädstammar vars rötter eller grenar tycks bilda golvet ni står på.

Det är de översta av trädens rötter som bildar det här "golvet", för övrigt den enda plattform som finns så här långt ner.

Hela området är fyllt utav träd. Träd, träd och åter träd så långt ögat kan nå. Nedanför dessa kromosomträd breder en mjuk, lummig matta av gröna växter ut sig och lianerna hänger ner från trädtopparna högt, högt upp.

Det här är en värld av träd och vatten. Träden är kromosomträd som från ytan är ca 200-300 meter höga. Högt upp ca 25 meter från toppen börjar lövverket och det är tätt, så under är det dunkelt, varmt och fuktigt. Just ovanför plattformen skymtar en klarblå himmel.

Marken utanför det område spelarna kommer in på är vatten, men vattnet är helt täckt av gröna bladväxter som växer på ytan.
Från träden hänger lianer. Mellan en del träd går det stora rotvägar och på vissa ställen växer TJOCKA lianer, nästan som stora stockar, som är förhållandevis lätta att gå på. Om man vill klättra uppåt är det inga problem på zigzag-vis på lianer och rötter.

Om någon inte tänker sig för och kliver rakt ut på den "mjuka, gröna växtmattan" hamnar han/hon pladask i vattnet, inget saving throw, eller möjligtvis ett som talar om ifall rollfiguren får tag i kanten på plattformen eller inte. Det är ca 10 m djupt och iskallt i vattnet. Om inte någon annan kommer före så kommer kylan att ta rollfiguren.

I den här världen finns två dominerande varelsetyper; Spottfisken och Trädkrypen. Spottfisken lever i det kalla mörka vattnet och är en fisk av JÄTTEstorlek. Den är mycket känslig för rörelser i vattnet och det är helt säkert att det finns någon i närheten, så har inte karaktären hunnit ta sig upp ur vattnet inom 5 rounds så hinner fisken fram.

FASANS FARKOST

SPOTTFISK; AC2, MV24", HD12", #A1, D2-20, AL N, SA Sluka och Spott, SD tar unga skador från trubbiga vapen.

Det finns tre stycken i deras omedelbara närhet.

HP:55 HP:36 HP:61

(för vidare information om detta monster se appendix)

När de börjar ta sig upp iträdkronorna blir de anfallna av Spottfisken, den här världens stora fasa. Det är en gigantisk fisk som utvecklat sina speciella egenskaper pga att maten lever på höga höjder.

Den tar sitt byte genom att spotta en stråle med vatten mot sitt tilltänkta mål. Den sprutar med sådan kraft att den som träffas av strålen får slå ett saving throw mot Breath weapon på -2 eller ramla ur trädet eller av lianen de står på. Det tar inte mer än 1 round för fisken att sedan ta sig fram till sitt byte och anfalla.

Fisken kan spruta sin stråle 30 yards upp i luften och slår till direkt den ser sitt byte, för den är alltid hungrig. De enda verelser i den här världen som är värda att ätas lever högt uppe bland träden.

Som ni klättrar på en svagt uppåtlutande, trevligt tjock lian hörs plötsligt ett plask nedanför er och genom luften far en tjock stråle med vätska.

Vätskan från spottfisken är bara vatten, men den kommer med en väldig kraft, typ brandslang och ca 5 fot bred. Så länge byte finns inom räckhåll anfaller fisken.
Om rollfiguren eller -figurerna som blir anfallna blir överraskade ska de inte få något saving throw eller ett saving throw på -10.

När ni närmar er lövverken hör ni väsanden och viskanden. Det rasslar till ovanför er och ner genom lövverket, svängande i en lian rasar en liten ful varelse och hötter med näven. Den fräser och skriker med vansinniga läten som ni inte förstår, men av gesterna kan ni nog ana att han vill att ni ska gå därifrån.

Varelsen försvinner innan spelarna hinner göra något. Det som kom farande var ett av TRÄDKRYPEN (se appendix).

De skyr andra varelser som pesten och speciellt om någon tar sig upp i deras hem, träden. De använder alla medel för att försvara de mindre och eftersom de är många ska det vara ganska svårt för rollfigurerna. Trädkrypen är inte så bra på att slåss men att köra iväg inkräktare är de bra på.

De slåss igrupper om lika många hannar som honor som lever i en trädby och försvarar sina små och sina hem.
I varje 'by' bor 10 par som har 2-5 ungar var.
DM ska försöka köra bort spelarna härifrån så att de fattar att de inte har något att hämta i den här världen.

FASANS FARKOST

De använder sina spellabilities och fula ord och okväden för att köra bort rollfigurerna så gott de kan.
Varje liten by innehåller alltså 20 Trädkryp, 10 kvinnor och 10 män + ett antal små barn.

Kvinnorna har för enkelhetsskull 4 hit points var och männen har 15.
Ledaren har 3HD och just nu har HON 19 HP.

TRÄDKRYP; AC6, MV15", HD½-3, #A 1e13 , D som spell eller 1-3,1-3,2-5, AL N,
SA spells. druid,

FASANS FARKOST

KUROSEKAI

När någon passerar genom den väldiga orientaliska porten försvinner han/hon utan vidare från kamraternas åsyn.

Ni befinner er i en glänta i en mycket vildvuxen skog. Bakom er finns en ganska liten orientalisk port lik den ni använde för att komma hit. En liten smal stig försvinner in bland snåren.

Stigen leder så småningom fram till ett skogsbryn. Runt omkring kvittrar vackra fåglar och det är ganska varmt här.
Framför er på en gräsplätt kämpar två män, den ena med ett långt 'Bill'-liknande vapen och den andre med 2 svärd, ett kort och ett långt, båda svagt böjda. Plötsligt slutar de upp med att strida och kommer fram mot er...

Den ene tilltalar rollfigurerna på deras eget språk och frågar:'Om de ärade främlingarna kommer från den helgade dungens portal för att utkämpa ärans och hjältarnas strid'.
Mannen erbjuder rollfigurerna att prova sin skicklighet mot honom;

Arigazo Ryomoto; AC2, MV9", Sohei10, HP82, #A2, D1-8, SA +3 att träffa, +6 på skador, AL LN, SD kan undvika missiler genom att klara saving throw mot Breath weapon. S18^{03},D18,C16,I11,W15,Ch13, Co11.

När Ryomoto strider kan han en gång/dag bli bärsärk: en extra attack/round, 3" extra movement. 1 lägre AC, +1 att träffa, i skador och på saving throws. Han kan strida till -10 hitpoints och under den tid ahn gör det har han +2 att träffa och på skador.
Om Ryomoto spelas med OAregler har han Brigandine rustning och är beväpnad med Naginata som är hans utvalda vapen. Annars kan hans rustning spelas som Studded leather och hans vapen har AC mod. -2 mot AC0 och 1, -1 mot AC2 och 3 och 0 mot övriga AC-typer.

Ryomoto har följande formler inlärda;

Deflection	Aid	Prayer
Bless	Hold Person	

Deflection är en OA-formel som skyddar en varelse mot attacker (missiler och vapen). Om han klarar sitt saving throw mot 'Death' mot varje lyckad attack. Den räcker 2 rounds/level och tar en eound att lägga. Om han lyckas med sitt saving throw tar han inga skador.

Toromishi Mizo är en framstående svärdsexpert som specialiserat sig på att strida med ett vapen i varje hand. Han har en amulett som fungerar som en 'Tongues'-formel och det är han som för de båda männens talan.

FASANS FARKOST

Toromishi Mizo; AC1, MV12", Kensai11, HP78, #A3, D1-10,1-8, SA +3 på initiativet, kan anvönda två vapen utan negativa mod., överraskad bara på en etta (d6), kan göra maximalt antal skador 11 ggr/dag genom att bestämma det innan träffchansen slås ELLER kan atta ckera alla inom 10 fot - 1 hugg/motståndare en gång/dag (virvelvindsattack), SD +1 på alla saving throws, immun mot Fear, AL LN, S18^{33},D18,C15,I11,W15,Ch13,Co12. Förutom +1,+3 att träffa och på skador har Mizo +5 att träffa och på skador när han använder sin katana (sitt långa svärd). I vänsterhanden har han sin Wakisashi (det korta).

Katana har AC mod. -5 mot AC0, -4,-3,-2,-1,0,0,0,+1,+2,0ch +3 mot AC10. Den är 3'lång, har space required 3' och speed factor 4 och ger 1-10/1-12 skador.
Wakisashi har AC mod. -5 mot AC0, -4,-3,-2,-1,0,0,0,+1,0,och 0 mot AC10. Den är 2½ fot lång och har space required 1', speed factor 4 och ger 1-8/1-8 i skador.

Riyomoto och Mizo kan spelas utan OAregler, som vanliga fighters med ovan angivna förändringar.

Om spelarna godtar deras lilla utmaning kommer Riyomoto göra sig beredd för strid medan spelarna kan välja en egen champion. Striden kommer att vara av vänskaplig art, (vanquishing s. 109 UA el.subdual =A s. 100). Vare sig Ryomoto eller Mizo kommer att använda sina särskilda attacker om de strider vänligt med rollfigurerna.

Ryomotos och Mizos uppgift är att vakta den lilla porten i dungen så att ingen kan gå igenom den. När spelarna kommer tillbaka efter att ha besökt Daimyons slott (Awashimashiro Kotsukes borg) kommer de att finna Ryomoto och Mizo där, men den här gången släpper de inte under några omständigheter förbi dem.

Om spelarna frågar efter information om Kurosekai hänvisar Mizo dem till daimyons slott, men han säger '..det är säkrast att ha ett viktigt ärende dit, annars kan ni bli föremål för Daimyons vrede.'

Den plats ni befinner er på verkar vara belägen i en dalgång omgiven av oländiga berg. Den enda uppenbara vägen härifrån verkar vara den som fortsätter bland snårskogen (bambu) nedför dalgången. Det är varmt och fuktigt i luften och av allt att döma verkar det vara någon gång på förmiddagen.

Efter att ha vandrat nedför dalgången kommer ni fram till en liten by. Den verkar var helt öde.

Invånarna har antingen sprungit och gömt sig eller flytt från byn eftersom de är livrädda för att rollfigurerna ska vara i Daimyons tjänst. Om spelarna söker igenom byn hittar de ett 10-tal förskrämda invånare som ber om nåd på ett språk som rollfigurerna inte kan förstå. Om de kan översätta med hjälp av magi el liknande kan byborna bara reda ut vilka oförrätter Daimyons män brukar utsätta dem för och var hans borg ligger (ca ½ timmes vandring utför dalgången).

FASANS FARKOST

Där dalen svänger och bäcken rinner ur i en liten sjö ligger en imponerande borg byggd på sjöns kortre strand. Såvitt ni kan urskilja är den inte bemannad. Från borgens högsta punkt vajar en flagga med främmande tecken för vinden.

Det här är Kuroyama borgen (det svarta bergets borg), säte för den onde daimyon Awamashiro Kotsuke. Borgen är byggd på tre koncentriska ramper som successivt höjer sig över varnadra i fyrkant. Överst vilar huvudbyggnaden. Flaggan på huvudbyggnadens topp är en BANNEROF PROTECTION som hindrar alla 5:e nivå formler och högre att ta effekt inom och mot borgen. Om någon använder 'Comprehend languages' el liknande magi för att försöka förstå vad som står kan tecknen för hälsa, framskridande och berömmelse identifieras. Borgens namn står också inskrivet.

Ramperna som är den naturliga tillfarten till huvudbyggnaden skyddas av Oni (använd Ogre Mage om du inte har tillgång till OA) somtjänstgör som vaktposter, 2 vid början av varje ramp - totalt 6 stycken på vägen upp till huvudbyggnaden och ytterligare 2 utanför dess port.

Common Oni; AC4, MV9", #A2, D3-10,3-10, SAformler, AL CE, S:L

De kananvända polymorph self 3 ggr/dag,Fly 3 ggr/dag, Invisibility 2 ggr/dag, Cloud Trapeze 1 g/dag och Cause Fear när de vill.

HP:31	HP:31	HP:39
46	28	43
32	36	

Onina är beväpnade med tvåhandssvärd som de håller ett i vardera handen.

Slottet är mycket vackert smyckat, ett orientaliskt inrett palats. På nedre botten finns stora mottagningsrum, korridorer, skjutbara pappersväggar, rum med väggbonader och vackra målningar, rismattor och allt spelledaren kan komma på. På övervåningen finns sovrum, privata rum, terum, bad osv.

Det är på nedre botten den stora audienskammaren ligger. Utanför står två Oni (se ovan) med hit points 50 och 52. Framför dem står en stor gong-gong som fungerar som en 'Bell of Warning' (när dess kommandoord yttras kommer gong-gongen att slå om det finns några dolda varelser inom 30 fots avstånd. Dold i det här fallet inkluderar osynliga, ethereal och astrala varelser eller bara varelser som försöker gömma sig i skuggorna eller gå tyst). Om Onina hör något kommer de att yttra kommandoordet, 'Tawaka'.

I audienskammaren sitter Kotsuke själv och spelar demonschack med wu-Jenen Chu-Chin.

Awashimashiro Kotsuke; AC-4, MV12", Samurai 17, HP115, #A7/2 - 5/2 med katana och 2/2 med wakisashi, D 1-10/1-8, SA fear mot varelser med 1 HD eller mindre, kan utföra 17 stridsrounds/dag med styrka 18^{00}(kiai) eller paralyserande rop som paralyserar var och en inom 10 fot som missar sitt saving throw (great kiai) och ger honom

FASANS FARKOST

18^{00} i styrka under 2 rounds, har +6 i skador - +2,+9 med styrka - +3,+10 vid kiai och +4,+11 med magiska vapen - wakisashi och +7,+14 för specialisering - katana, SD immun mot fear, överraskad bara på 1 (d6), AL LE
$S18^{60}$,D18,C18,I14,W16,Ch11;Co9

Han har en magisk rustning (O-yoroi AC3) som fungerar som vanliga kläder men när ett kommandoord yttras blir den till en O-yoroi +3. Han strider med Katana i högerhanden och Wakisashi i vänster. Svärden är +1, OF FLAMES i ett utsökt vackert set. När kommandoordet ,'Neshosai', yttras börjar båda svärden flamma och de lyser upp en 15 fots radie i mörker.

Chu-Chin; AC7, MV12", Wu-Jen12, HP37, #A1, D1-4, SAformler, SDformler, AL NE

Han är beväpnad med Uchi-ne (används som dagger i närstrid och kan kastas med mod. för AC -7 mot AC0, -6,-5,-4,-3,-2,-1,0,+1,0,och +1 mot AC10. Den har rate of fire 2 och avstånden 1,2 Och 3.) Chu-Chin har alltid +1 för att träffa med Uchi-ne och han kan en gång/dag handla med +3 på sin initiativtärning och han kan lägga en formel med absolut maximal effekt. Chu-Chin är en eldens mästare så hans eldformler ger -1 på saving throwet och +1 på alla skador. Han har själv +1 på alla saves mot eldattacker.

Hans formler är;

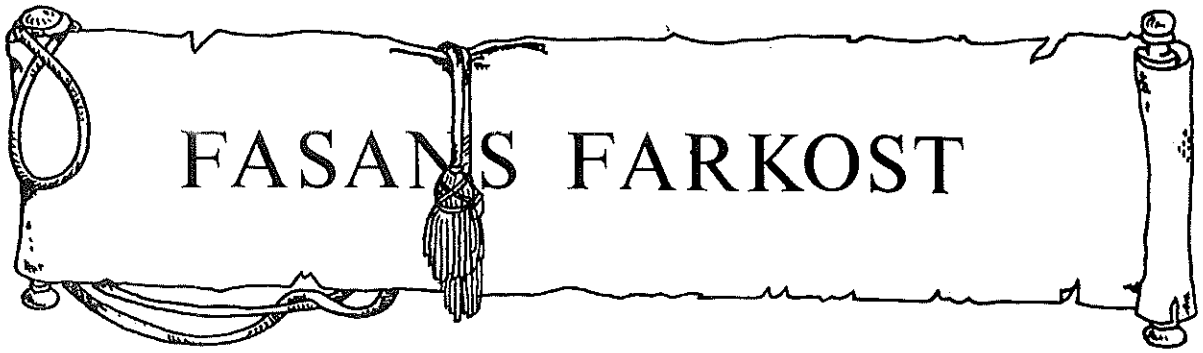
Shield	Vocalize	Transfix
Hail of Stone	Ice knife	Quell
Fiery Eyes	Detect Invisible	Sword of Deception
Elemental Burst	Fire rain	Firebreath
Animate Wood	Fire wings	Pain
Enchanted blade	Improved invisibility	Sword of darkness
Fire shuriken	Dimension door	

Chu-Chins bästa chans är antagligen att använda sin Dimension Door för att ta sig ut på gården utanför huvudbyggnaden, förbereda sig med olika formler och sedan anfalla rollfigurerna när de kommer ut.

Om spelledaren inte har tillgång till Oriental Adventures kan Chu-Chin spelas som en vanlig 'magic-user' med formler valda ur U-A.

Bakom de skjutbara väggpanelerna i audiensrummets långväggar sitter daimyons ständigt närvarande livvakter. Om Kotsúke blir överfallen ingriper de omedelbart.

Samuraier; AC9, MV12", Samurai 6, #A2, D1-8, AL LE
De använder sina wakizashi eftersom det är ganska ont om plats för katanor här inne.
- De kan strida 6 rounds som om de hade 18^{00} i styrka (+3,+6)
- De är immuna mot Fear
- De har +2 på skador
- De har Cause Fear mot varelser med 1 HD eller mindre
- De blir överraskade bara på 1 (d6)



Om det blir gott om plats i rummet (om det inte finns mer än 8 personer där) Drar de sina katanor som de är specialiserade på (#A2, D1-10, +1 att träffa, +2 i skador extra).

Hp:s	44	25	40
	45	28	29

Samuraierna kan spelas som 6:e nivån fighters med de tillägg som finns angivna.

Om rollfigurerna undersöker spelet som Kotsuke och hans vän var upptagna med att spela kanske de kan vinna lite information om demonschack inför mötet med Amok i tronsalen.

FASANS FARKOST

SOOTHARYN - DEN UPPOCHNEDVÄNDA VÄRLDEN

Den här dörren ser ut som ett stort U, med ett handtag på den vänstra sidan. Den är gjord i trä, av brädor och har en regel under handtaget.

Det här är dörren till en annan värld, en värld där allt som är gott hemma på vårt eget plan är ont och otrevligt och tvärtom.

Dörren till den här världen är uppochnedvänd, handtaget vrids uppåt och tröskeln sitter ovanför dörren om man tiitar.

Bakom dörren finns världen, världen där allting är tvärtom. Alver är alltså onda och Ogres är goda om man vill göra det enkelt för sig.

En gång i tiden kom demonprinsen Amok in i Sootharyn, full av vrede och med stor smärta. Med sig hade han ett vapen, smitt av ljusets härskare för den goda saken. Vapnet, ett svärd av den långa sorten, såg ut att vara gjort av glas men var smitt i adamantit och hårdare än stål. smitt för att svingas i rättvisans och godhetens namn av en tjänare ren i hjärta och själ, mot helvetets demoner och djävlar.
Amok gömde svärdet djupt inne i skogens allra mörkaste delar och legenden säger att han lade en förbannelse över dess gömställe. "Den som först rörde vid svärdet skulle dö!!" Han gav alverna till uppgift att vakta gömstället med sina liv. Så gjorde också alverna , till den milda grad att de som verkligen visste om legenden var sann dog ut så småningom.
Legender blir ofta inte trodda av dem som inte varit med så till slut läckte detta ut till den goda sidan av världen, som naturligtvis längtade efter detta formidabla vapen mot de onda. Ljusets agenter tog snart reda på dess gömställe men en hake fanns, det var fortfarnade välbevakat, och är det fortarande.

Nu har det vanliga bråket mellan ont och gott brutit ut i fullt krig, så fort de möts så slänger de sig på varandra och ingen vet hur det kommer att sluta.

Svärdet som det krigas om är ett Longsword, Holy Avenger +5, en Paladins Holy Sword som Amok har gömt i skogen för att ingen ska kunna använda det mot honom.

När man öppnar dörren till världen hamnar man mitt i en strid. DET GÅR INTE ATT UNDVIKA. Striden står mellan ett gäng ogres och orchs och ett gäng alver. En snabb överblick där mitt inne i vimlet säger att alverna håller på att förlora.

Spelarna kan förstås låta bli att reagera och då kommer alverna att förlora. Annars kommer den sida spelarnas rollfigurer går med på att vinna.

FASANS FARKOST

Ingen av de stridande har speciellt många HP's kvar och alverna är 4 st. lågnivåare, 1-3.
Den sida som vinner kommer att ta med rollfigurerna till resp. sidas överhuvud där de kommer att tas emot.

ALVERNA

Alverna är tysta och grymtar mest på vägen till sin herre. Ni går genom en mörk, tyst skog, inte alls lik den vackra ljusa skog många av er älskar där hemma.

De förs till ett träd, en jättelik ek med en bred trappa som vindlar sig upp i kronan ca 15 yards högre upp.

Innanför ytterportarna möts de av två vakter som ber dem lägga ifrån sig sina vapen och packning på hyllor och hängen som finns i hallen. En säkerhetsdetalj för att skydda deras härskare från angrepp.

Under tiden lägger Alvfursten en 'Know Alignment' och får reda på att rollfigurerna är goda och lägger sedan 'Obscure Alignment' på sig själv.

Alvfursten heter Tindran och är en Gulddrake som polymorphat sig till alv. Han har alltid varit härskare i den här klanen, i alla fall sedan Amok var här.

TINDRAN; HUGE, ANCIENT, GOLDDRAGON, AC-2, MV12"/30", HD12, HP96, SA breath Weapon + magic use, AL CE

Med vapen får de inte gå in och om de gör det kommer Tindran att spänna ögonen i dem och be dem stiga tillbaka och lägga ner sina vapen om de inte vill bli betraktade som fiender förstås.

Om de lägger sina vapen i hallen tar Tindran emot dem hövligt och säger till dem att han inte väntat sig besök, men om de vill friska upp sig på hans gästrum så ska han ta emot dem när han själv fått göra sig i ordning lite. Det tar inte lång stund...
Tindran försvinner in i sina egna gemak och vakterna leder rollfigurerna upp till övervåningen, dvs om de följer med. Damen får eget rum, medan herrarna får dela på ett. De meddelar att Tindran kommer att kalla på dem när han är färdig. De stänger dörrarna efter sig.

Dörrarna reglas från utsidan men inte förrän efter ett slag, om rollfifurerna skulle få för sig att känna på dörrarna först.

Fönstren i området där spelarnas rolfigurer befinner sig är 1 fot tjocka stockväggar lagda glassee på för att man ska kunna se ut.

FASANS FARKOST

Vakterna är ganska många, det finns så det räcker till och ibland kryllar det av dem. De flesta är 10:e nivå Fighters.

De två som vaktar Tindran i hans omedelbara närhet är;
AC0, MV12", F10, #A2, D1-8/1-12 + 3(spec.), AL LE

Båda är dubbelspecialiserade på Longsword och har 18 i dexterity och chain-mail +1. De har inget annat på sig (förutom kläderna).

HP:60 HP:66

Det står en vakt vid trppan till övervåningen också och och 2 nedanför trädet.

Svärdet är gömt i en underjordisk grotta under den stora eken som vuxit upp över ingången sedan Amok först kom hit. Ingången är ner genom en lucka under Tindrans tron. Därifrån leder en smal, smal spiraltrappa ner i vindlande svängar. Den leder genom hela trädet och ca 20 yards till under marken, mynnar ut i en lika smal gång(kanske 3 fot) som leder fram till ca 60 yards och sedan mynnar ut i en enorm grotta vars mitt ni bara skymtar.
Delar av grottan lyses upp av ett lysande föremål på golvet.

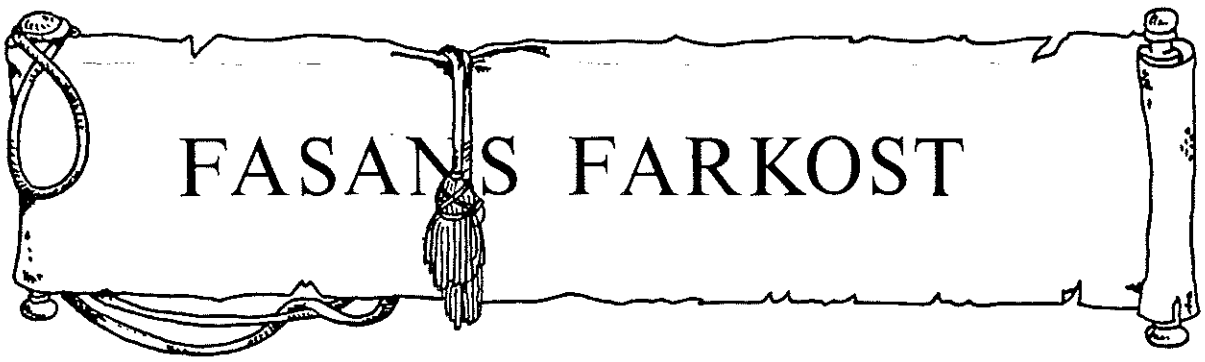
Under tiden rollfigurerna tar sig ner till grottan har Tindran förvandlat sig till en fladdermus och flugit ner för att försvara den ovärderliga skatten från de goda kräken. Han står och väntar i skuggorna, i mörkret bakom det lysande föremålet, där INGEN kan se honom.

Föremålet är SVÄRDET som lyser av egen kraft där den ligger infattad i en genomskinlig låda. Det finns en öppning på lådan om man letar ordentligt. Den är så välgömd att en tjuv har -15% på sin %-chans att hitta den.

Det finns en fälla, en ädelsten inpassad i öppningsmekanismen, en glänsande svart sten som måste röras om man ska öppna lådan. I stenen finns en WRAITH fångad; AC4, MV12"/24", HD5+3, HP28, #A1, D1-6, SAenergy drain,SDsilver eller ($\frac{1}{2}$) magiska vapen (1/1) för att träffa.

Om någon försöker upptäcka ondska här inne kommer ondskan att känna överallt i grottan för både Tindran och lådan är onda.

Tindran sitter gömd i grottan i drakform;
AC-2, MV12"/30", HD12, HP96, SAbreathweapon + magic use, AL CE, #A3, D1-8, 1-8,6-36
Han har 2 st. av varje formelnivå upp till och med sjätte.
Hans formler får du välja själv, eventuellt att du kan anta att han har läst in nya formler eller att han har använt 'Know alignment' och Obscure Alignment.
Han slåss till antingen han stupar eller rollfigurerna gör det.



FASANS FARKOST

Stenens fånge är ute efter en sak i första hand, att suga ur någons livskraft. Han kommer att dra en level för den spelare som förslöker öppna lådan och om DM vill ge någon bonus för upp märksamhet eller dylikt är det upp till honom själv. Världen i sig kan ju spelas som ett miniäventyr och det är fritt fram för DM att improvisera som han/hon tycker är bäst.

FASANS FARKOST

DE GODAS KVARTER

Den goda sidans ledare är RED, en röd drake som är Lawful Good. Han tar' emot rollfigurerna väl i sin grotta som ligger i en lummig bergsdal en halvtimmes marsch från det ställe striden ägde rum. Han är bekymrad över utvecklingen av händelserna i landet och vill ha hjälp av rollfigurerna att lösa problemet med svärdet och legenden. Han känner till legenden om Amok so kom hit med svärdet men han kan inte tala om var Amok befinner sig. Hans egna män kan inte vara till någon större hjälp i deras uppdrag men de kan visa rollfigurerna vägen till alvklanens centrum och han vet också hur man ska ta sig ned till grottan där svärdet finns gömt. Han vet inget om Tindrans varande en Gulddrake och själv tycker han att han är alldeles för gammal för att ge sig in det själv.
Red är trevlig och hjälpsam i den mån han kan hjälpa och han kan inte förstå om spelarna talar om sitt land där allting är tvärtom.

RED; HUGE, ANCIENT RED DRAGON, AC-1, HD11, HP88, MV12"/30", #A3, D1-8,1-8, 3-30, SA breath weapon + magic use,

Om rollfigurerna anfaller honom kommer han att försvara sig omedelbart och hans trupper kommer att komma till hans hjälp. Han har trupper av alla de sorter neutrala och goda (onda i rollfigurernas värld). PÅ något sätt kommer han att övermanna rollfigurerna och fråga dem vad de är för ena.

Gruppen som stred med alverna vid ingången är 3 Ogres och 1 Orch som kan tala om för Red vad de är för ena om de följer med demefter striden.
De är mycket pratglada och vänliga.

FASANS FARKOST

DIMENSIONSLUCKAN

Det här är en liten metallbeslagen port med hundratals nitar på. Den har ett mycket stort och komplicerat lås. Den är låst. Kan detta vara Amoks port?

Porten leder till en dimensionslucka (extra dimensional space) belägen mellöan astralplanet och den tionde dimensionen och etherealplanet. I den här dimensionsluckan förvandlas all magi på det mest absurda vis, delvis beroende på närheten till den tionde dimensionen. Ett magiskt vapen eller 'miscallaneous magic item' kan t.ex :

1. Börja skrika
2. Börja sprida blommor eller såpbubblor omkring sig
3. Börja skvätta vatten
4. Börja brinna
5-15. Börja fungera som annat vapen eller 'miscallaneous magic item (slå fram slumpvis m.h.a listorna i UA)
16-20. Sluta vara magiskt.

Effekten av sådana förändringar kollas första gången föremålet används och fortsätter gälla så länge spelarnas rollfigurer befinner sig i den här dimensionsluckan. 'Potions' fungera alltid som en annan 'potion' slumpvis framslagen.

Formler förändras enligt följande:

1-9 Fungerar som en annan formel på samma nivå och klass (slumpvis framslaget på listan i UA)
10-13 Fungerar som annan formel på annan nivå men samma klass (slå fram slumpvis)
14-16 Fungerar som en annan klass' formler på slumpvis framslagen nivå
16-18 Fungerar inte alls
19-20 Fungerar som tänkt

Dimensionsluckan är inte öppen mot något annat plan än astralplanet, etherealplanet och den tionde dimensionen så en cleric som inte har sin Gud på något av dessa plan kan inte läsa in några nya formler över 2:a nivån under den tid han/hon vistas här.
Dimensionsluckan är fylld av vansinnigheter som av olika orsaker har fångats in här, kanske för att de inte passade i den värld de skapades till.

Ni befinner er i vad som verkar vara en pelarsal. Mycket stora pelare, över 3 fot i diameter, är placerade med mellanrum kanske över 50 fot åt alla håll. De sträcker sig så långt ni kan se. Golvet är belagt med platton i sten. Det är mörkt i salen men just den punkt ni befinner er vid är någorlunda upplyst upp till en radie av 20 fot. Det är som om ni själva utstrålade ljuset. Långt bort bland pelaran kan ni se ett annat ljussken.

FASANS FARKOST

Allt levande på den här platsen utstrålar ett svagt ljus. Det ljus rollfigurerna kan urskilja är 3 Skinheads.

Skinheads; AC9, MV12", 0-nivåare, #A1, D2-5/1-3, beväpnade med kedjor och knivar

HP:6 HP:3 HP:1

De är mycket aggressiva och helt oförmögna att yttra något annat än svordomar och könsord.
Kedjan ger 2-5 skador mot små och medelstora mål och 1-4 mot stora. Den har AC-modifikationerna -8 vid AC0 och -8,-7,-7,-5,-5,-2,0,0,+1 och 0 vid AC10. Den har speedfactor 5, Space required 5 och är 4 fot lång.

Långt borta hörs ett brummande ljud och mellan pelarna syns först två ljus som smälter samman och strömmar mot er med en oerhörd hastighet. Det är svårt att se i riktning mot ljuset. Även ljudet tilltar intensivt.

Ljusen och ljudet kommer ifrån en Kübelwagen bemannad med 3 skeletons i SS-uniformer. Försök beskriva bilens och passagerarnas utseenden utan att använda termer som bil, Kübelwagen, SS eller sklett. Ekipaget passerar spelarnas rollfigurer på nära håll och ett skelett i officersuniform tömmer sin MP-40 (Schmeisser) mot dem. Ett av de andra skeletten slänger en stavhandgranat.
Kulsprutepistolens magasin innehåller 32 skott. Fördela skotten mellan rollfigurerna som du tycker är lämpligt.och slå sedan för träffchans på varje skott. Vapnet träffar som en 0-nivåare. Eftersom rustningarna ger rollfigurerna lite eller inget skydd alls slås alla träffchanser mot AC10 modifierat endast för dexterity och magi. Varje skott som träffar ger 2-8 skador. Full plate armor och Field plate armor kan fortfarande absorbera skador på normalt vis.
För enkelhetens skull kan stavhandgranaterna spelas som en Fireballformel (10 tärningar) men utan 'item saving throws' mot eld för dem som missar sitt saving throw.
Om någon av prästerna får den ljusa idén att 'turna' skeletten (vilket sker automatiskt för en cleric över 3:e nivån) sladdar bilen och krockar med en pelare. Tänk på att allt detta sker mycket fort när det väl börjat hända så clericen får vara mycket snabb för att hinna 'turna' skeletten.

Långt borta hör ni musik, gudomligt vacker musik som genljuder pelarsalen. Musiken tilltar i intensitet och styrka och långt framför er ser ni ett ljussken. Ni känner en överväldigande lust att börja dansa.

Om en bard finns med i gruppen är det inte svårt att avgöra att musiken bara kan frambringas av en verklig mästare.
Musiken härrör från Barden Magnus Alumnæ som spelar på Heward's Mystic Organ eller en annan enorm orgel med liknande krafter och funktioner. Magnus är klädd ifrack och han sitter på en liten ö som bildas i mitten av av en ganska stor vattenpöl på salens golv. Vattenpölen är bara någon decimeter djup men det är omöjligt att uppfatta med mindre än att man prövar eftersom det är ganska mörkt. En stor planka leder ut till ön.
Bredvid Magnus och orgeln finns en lägereld, en packning och en sovsäck.

FASANS FARKOST

Magnus' häst Ludwig står bredvid och svänger med huvudet i takt med musiken.

Magnus Alumnæ ; AC6, MV12", Bard23(F7/T8), HP148,#A3/2,D1 plastsvärd+5, AL NE, SAcharm 95%, S15,I17,W16,D18,C17,Ch19,Co18

Magnus försöker just nu spela Otto's Irrestible Dance med vänsterhanden och Eward's Black Tentacles med högerhanden (konsten att spela två effekter samtidigt kan bara en Bard klara av genom att slå sin charmchans). Magnus har varit i dimensionsluckan tillräckligt länge för att lära sig dess effekter på orgeln (var gång han spelar fel börjar det regna, därför vattenpölen). Spelarnas rollfigurer blir alltså tvungna att dansa fram mot orgeln och samtidigt som de dansar över plankan tar Eward's Black Tentacles-temat effekt (på 30:e nivån) i vattenpölen intill dem.
Magnus har under sina resor i olika världar lyckats komma över ett plastsvärd med 'Nystul's Magic Aura' på (använd inte ordet plast när ni beskriver svärdet för dem). Magiförändringarna i dimensionsluckan har förvandlat 'Nystul's Magic Aura' till en +5 bonus. Om det tas ut ur dimensionsluckan är det återigen ett plastsvärd.
När Magnus ser att rollfigurerna hamnat i problem slutar han spela (Otto's irresistible dance upphör men inte Ewrd's Black tentacles) och springer ut för att slå på tentaklerna med sitt svärd. Hästen Ludwig, en trogen kamrat till Magnus, börjar lägga formler (slå på formelförändringstabellen ovan). Magnus har inga formler inlärda, de har han glömt att läsa in.(han kan ju ändå inte läsa in formler över 2:a nivån).

Ludwig; AC7, MV24", M-U7, HP17, #A2, D1-4/1-4, SAformler, SDformler, AL N Int. Exceptional

Protection from Good	Tasha's uncontr. Hid. Laughter	Blink
Jump	Invisibility	Fireball
Charm Person	Irritation	Fire charm
Magic Missile		

Ludwigs magi ska behandlas som 'innate magic ability', han behöver inga formelböcker eller somatiska, mteriella eller verbala komponenter.
Om Magnus, Ludwig och spelarna lyckas besegra tentaklerna presenterar de sig och erbjuder rollfigurerna att dela kvällsvard och nattläger med dem. Kvällsvarden spelar Magnus fram på orgeln (create food and water-temat).
Magnus inser att spelarnas rollfigurer är goda och att han inte har någon chans i strid mot dem.
Han ber att få titta på deras magiska föremål, säger att han är mycket intresserad av sådant och försöker värdera dem med Legend Lore (99%). Han försöker sedan charma rollfigurerna med hjälp av orgeln (+40% på charmchansen. Observera att detta innebär -1 på saving throw för var 5:e % över 100).
Sedan använder han Suggestion i sången, ber att få en present, närmare bestämt gästernas finaste magiska föremål och bjuder dem avsked.
Magnus packning är en Backpack of Useful Items med det enda undantaget att Bag of 100 gp:s innehåller vilket betalningsmedel som helst från vilken del av världen som helst, allt från sedelbunt till kreditkort och snäckskal.
(backpack of Useful Items är samma som Robe of Useful Items)

FASANS FARKOST

Orgeln kan antingen utvecklas som föreslås under Hewrd's Mystic Organ (DMG s. 158) och då också använda nedanstående effekter eller också kan spelledaren använda nedanstående tabell för att slumpvis slå fram effekter. De som markerats med (M) känner Magnus till och kan använda / råkat ut för.

1. Audible Glamer (M)
2. Shout (M)
3. Sanctuary (M)
4. Charm Person
5. Charm Monster (M)
6. Emotion (M)
7. Globe of Invulnerability (M)
8. Suggestion
9. Kan inte vara borta från orgeln (M)
10. Regn 10 fot radie (M)
11. Eward's Black Tentacles (M)
12. Create Food and Water (M)
13. Otto's Irresistible Dance (M)
14. Reverse Algnment (M)
15. Timestop (double duration) (M)
16. Saving throw eller Insane

Efter att ha lämnat Magnus och Ludwig kommer rollfigurerna fram till en dörr helt fristående på golvet, lik den metallbeslagna dörren de använde för att komma in i dimensionsluckan. Den här vägen leder ut igen till de tionde dimensionen där Enosai sitter och väntar.
Eftersom den här dimensionsluckan inte innehåller några riktningar i vanlig bemärkelse kan man inte återvända till ingången och gå ut där utan man måste fortsätta tills man träffar på den igen. Vilket håll man går åt är alltså ovidkommande.

FASANS FARKOST

AMOKS PORT

Porten är en stor dubbelport kanske 15 fot hög och nästan 10 fot bred. Den är beslagen med svart metall och dekorerad av fasansfulla demonansikten i intrikata mönster. Olika runor och tecken finns gömda här och var bland flinande ansikten.

Om en bard finns till hands för att tolka runorna kan spelarna misstänka att det är tecken som tillkännager en inträdesport ill Abyss 602:a plan.
En cleric kan konstatera att tecknen inte är någon Glyph of Warding han känner till i alla fall. Dörren kan öppnas utan några problem och på andra sidan fortsätter det grå diset till synes helt utan förändringar.
Den som går igenom porten kommer dock att förflyttas från den tionde dimensionen till Amoks palats i Abyss...

Eftersom det inte finns några oficiella förändringar av formler, magiska föremål etc. i Abyss i de regelböcker vi använder på konventet, har planbytet ingen reell betydelse för turneringsspelet (förutom de magiska föremål som är 'Sword of the Planes' etc.)
I kampanjspel bör spelledaren använda förändringar av magiska effekter eget tycke eller t.ex använda de somfinns angivna i TSR-äventyret Q1 (Queen of Demonweb pits).

Det är mörkt och kallt och ni har helt förlorat uppfattnigen om var ni befinner er.
(vänta på att spelarna skaffar fram ljus innan du fortsätter läsa)
Ni befinner i en korridor kanske 20 fot bred och 4 eller 5 gånger sp lång. I ena kortväggen alldeles bakom er finns ett mörkt hål. I den andra kortväggen finns en trappa med halvcirkel formade trappsteg, lika bred som korridoren men avsmalnande. Efter ett tjugotal trappsteg är trappan kanske bara 5 fot bred och sedan verkar den bli bredare igen. Ytterligare 20 fot högre upp finns en stor port, lik den ni just kom igenom.

Den första person som tar i den här portens metallhandtag kommer att utlösa en 'Chain Lightning'-fälla (se 6:e nivå magikerformel i UA). Porten flyger upp och öppnar vägen till Amoks tronsal...

FASANS FARKOST

AMOKS TRONSAL

Bakom porten finns mörker och oondska, påtagligt mörker och överväldigande ondska. Ett svagt drag antyder att salen ni befinner er i är mycket stor.

Framför gruppen ligger nu Amoks tronsal. Den är enorm. 300 fot längre in i salen, mitt inne i mörkret ligger demongeneralen Amoks tron. Det går inte att finna vägen till Amok eller hans tron med någon typ av 'detection'-formler, 'Find the path' eller liknande.

Plötsligt hör ni ett triumferande hånskratt som sköljer över er som en våg av ondska förstärkt av salens akustik. Oändligt långsamt antar en plats några 100-tal fot ut i salen skönjbar form. Ett sjukligt rött ljus tilltar allt mer och gör det möjligt att urskilja...

...en glob, kanske 90 fot i diameter, som verkar bestå av olika lager skimrande i skiftande färger. Färgerna avtar något och innanför syns en rund yta uppdelad i åtta cirklar, varje cirkel indelad i sexton sektorer växelvis färgade i rött och svart så att ett rutmönster uppstår. Den innersta cirkeln är i sin helhet fylld av en hög tron. Runt omkring tronen i cirkeln omedelbart utanför står åtta figurformade, stilistiska statyer föreställande två kvinnor med vilt utseende, två riddare med behornade hjälmar, två fula demonlika varelser med hundhuvuden, kniptänger där händer skulle ha varit och människoarmar utvuxna från bröstet samt två människor med flinande demonlika drag.
I cirkeln framför står åtta identiskt lika figurer i form av krigare i svarta platemails, med huvudena skyddade av väldiga hjälmar och tvåhandsyxor händerna. De står placerade diagonalt framför figurerna i cirkeln innanför.

De yttersta två cirklarna innehåller likaledes figurer föreställande vita krigare i den innersta. Den cirkeln skyddas av färgcirkelns yttersta sfär (röd). Den yttre av de två cirklarna innefattas inte av någon av färgglobens sfärer och den innehåller åtta figurer, uppenbarligen föreställande två magiker, två paladiner, två clericar och två tjuvar.
Färgglobens sfärer sammanfaller med cirklarna i golvet.
På tronen i globens mitt sitter en enormt stor figur (18 fot) med lysande röda ögon och väldiga knytnävar. Det är hans bullrande skratt som sänder kalla kårar utför ryggraden även på den tappraste av er.

'Jaså, ynklingar' bullrar demonen på tronen ' ni har kommit för att utmana Amok i hans eget palats? Nåväl, låt se om ni har makt att ens bringa mig till strid! Ynklingar, ni är blott brickor i Amoks spel. Ert val är blott att inta era ålatser på spelplanen och följa reglerna eller... spela utan regler.'

(Om spelarna dröjer med att bestämma sig fortsätter han...)
'Tålamod är inte någon av mina dygder. Handla, ynkryggar eller dö!!!'

FASANS FARKOST

Figuren på tronen är Amok själv, Demonprins av Förstörelse. Den skimrande globen är en mycket stor 'Prismatic sphere'.
Om spelarna antar Amoks utmaning och intar sina platser i demonschackets yttre cirkel kommer de figurlika statyerna vars platser de intar att upplösas i tomma intet, de består i själva verket av magiskt framställda tredimensionella bildprojektioner, illusioner om du så vill. Istället får den rollfigur som har högst intelligens, en vit stav skickad till sig (telekinesis) från Amok och de övriga spelarna får små vita wands.
Dessa små magiska föremål kommunicerar spelets regler (se appendix) till sina bärare.

Varje typ av spelpjäs (magiker, paladin etc.) förflyttas enligt ett speciellt rörelsemönster. En pjäs kan slå en annan genom att flytta in i dennes område.
De små wands som spelarna har ger dem möjlighet att öppna hål i den prismatiska globens olika sfärer för att kunna förflytta sig enligt det rörelsemönster som gäller för deras pjäs.
Bara ett wand på hela spelplanen kan vara aktiverat på ett sådant sätt åt gången och det är den rollfigur som har den vita staven och Amok själv som bestämmer vilka wand som ska aktiveras för förflyttning. Amoks svarta stav och den vita fungerar bara växelvis så när den vita staven har använts kan den inte fungera igen förrän den svarta har använts. Den vita kan också användas för att kommendera de vita pjäserna att flytta och slå.

De sexton statylika figurerna i ring runt Amok är i själva verket monster av olika typer (se nedan) som döljs av samma snillrika illusion som skapar de vita pjäserna. Så snart en av Amoks röda och svarta pjäser flyttas försvinner illusionen vad beträffar den figuren och dess vanliga identitet röjs.
När en rollfigur möter ett monster i samma yta på spelplanen börjar en strid ochbara den som ursprungligen stod i den ytan kan dra sig ut genom att göra sitt drag, sedan är det återigen motståndarens drag. Att skifta spelyta utan att använda sitt drag är emot reglerna och spelet övergår i valig strid (inne i en enorm 'Prismatic sphere'). Att byta spelyta bakåt utan att använda wandet och ett drag (eller framåt) innebär att man påverkas av globens hela effekt - dessutom bryter man ju mot reglerna. Förflyttning sidledes går däremot bra.

När en spelpjäs (inte en spelare, utan an vit projektion) förflyttas in i en spelyta där det står ett monster teleporteras monstret bort från spelplanen. Detta tillåter spelarna att använda projektionerna i spelet och slå monstren med dem. När ett monster avancerar in i en spelyta där en projektion står försvinner projektionen och monstret blir kvar.
Spelarna, och Amok har också möjligheten att avstå från förflyttning och lägga en formel istället, vilket ibland kan vara mycket effektivare än själva förflyttningen. Wanden (eller staven) måste dock användas och formeln centreras över en motståndare som står så till att den som lägger formeln hade kunnat förflytta sig dit.

FASANS FARKOST

Spelledaren måste läsa formeln 'Prismatic sphere' mycket noga för att kunna spela den här händelsen ordentligt. Tänk t.ex på att den sjätte sfären hindrar magiska formler så ingen formel kan ta effekt innanför den, inte ens 'Teleport', och att den sjunde sfären stoppar alla effekter. Tänk också på att det t.ex inte går att lägga 'Dispel magic' på den sjätte sfären utan att först ha brutit ner de 5 föregående.

Monstren somutgör Amoks spelpjäser anges nedan:

De åtta krigarna i den 6:e cirkeln:
AC2, MV9", HD6, #A1, D1-8, SA +1 vapen eller bättre för att träffa, SD halva skador från vassa och spetsiga vapen, AL CE

Krigarna är helt enkelt animerade skelett i platemail beväpnade med magiska stridsyxor. De är skapade som Amoks odödliga garde och 'turnas' som SPECIAL på clerics 'vs. undead matrix'

HP:30	HP:30	HP:30	HP:30
HP:30	HP:30	HP:30	HP:30

De två människodemonerna i 7:e cirkeln är två Cambioner/tjuvar:
YTHRAS:AC3, MV15", HD8,HP48,#A2, D1-6,1-4,SAgift och backstab, MR20%,AL CE

CHAL:AC2, MV15",HD8, HP33,#A2, D2-7,1-4, SAbackstab, MR15%, AL CE

Ythras är beväpnad med ett shortsword +2 OF QUICKNESS och en dagger OF VENOM. Han har en Ring of Invulnerability och han fungerar som en 8:e nivån tjuv (träffar som 8HDmonster). Han har +2 på skad.+1 träffa och AC3 istället för 6 (17 i dex.)

Chalär beväpnad med broadsword +1 och en dagger. Han har Potion of Fire-Breath, Oil of Sharpness +5 och Dust of disappearance. Fungerar som en 8:e nivån tjuv (träffar som 8HDmonster). Han har +1 på skador(Str.16) och AC2 istället för 6 pga dexterity18.

De två demonliknande varelserna med hundhuvudena och kniptänger i 7:e cirkeln är två typIII demoner:

AC-4, MV9", HD10, #A5, D2-12,2-12, 1-3,1-3,2-5, SAdarkness, Fear, levitate, Pyrotechnics, polymorph self, telekinese, gate, psionics (100), SD 60% MR AL CE

HP:45 HP:55

Den första demonen har psidisciplinerna Molecular Agitation och Hypnosis och den andra har Expansion. När illusionen som maskerar dem som 'schackpjäser' försvinner visar det sig att de är fulla 9½ fot höga,nästan hälften så stora som Amok själv.

FASANS FARKOST

De två riddarna med behornade hjälmar i 7:e cirkeln är Amoks 'antipaladiner'-Cambionen-baronerna Zozzoroh och Achaste.

Zozzoroh; AC-8, MV12", F9, HP77, #A2, D2-7, SA +4 att träffa och +6 i skador, Cause Fear, Detect Magic, Levitate, Polymorph self, SD rustning absorberar skador, +1 eller bättre vapen för att träffa, MR40%,
är beväpnad med en Footman's mace +2 och har plate armor +2 och en Shield +2. Hans dexterity (18) ger honom AC-8 och hans strength (18^{76}) +2,+4 att träffa och i skador.

Achaste; AC-3, MV12", F9, HP69, #A2, D1-10, SA+5 att träffa och +8 i skador. Caus Fear, Lavitate, Polynorph self, SD Heal, +1 eller bättre vapen för att träffa, MR40%,
är beväpnad med ett Twohanded-sword +3, har plate armor of Healing (16 charges kan använda Heal en g/dag). Hans dexterity (18) ger honom AC-3 och hans strength (18^{93}) +2 att träffa och +5 i skador.

De två kvinnorna med vilt utseende är Amoks häxor. Det är Chyssara, hans högra hand, och Cassandra, hans vänstra. Chyssara behöver väl knappast någon närmare presentaton, hon har samma egenskaper som då rollfigurerna träffade henne första gången. Antingen (om hon hade en skicklig DM) har hob lyckats teleportera sig hit, eller också har hon dödats av rollfigurerna och då har Amok hämtat hit henne igen och återupplivat henne (alter reality och resurrection). I det förstnämnda fallet kommer hon att ha fått en Healformel och i det senare fallet, då rollfigurerna antagligen har lagt beslag på hennes magiska föremål, kommer hon art ha en ny uppsättning: Ring of Regeneration (vampiric), Tiara of Volleying(som permanent 7:e nivåformel,Volley), Wand of Lightning, Rod of Cancellation, Sword of Sharpness, Sword of Lifestealing, Sword +4 Defender, Scimitar of Speed, Sword +2 of Piercing (dubbla skador på naturlig 20). Om hon inte har Girdle of Demonkind kvar kan hon naturligtvis inte använda mer än 2 vapen. Hon har i så fall också en Chainmail +5.
Om hon har lyckats teleportera sig hit själv och har sina gamla vapen kvar kommer hon att vara hånfull och självsäker och om hon har blivit hithämtad och återupplivad av Amok är hon hämndlysten och går bara in för att döda de som dödade henne.

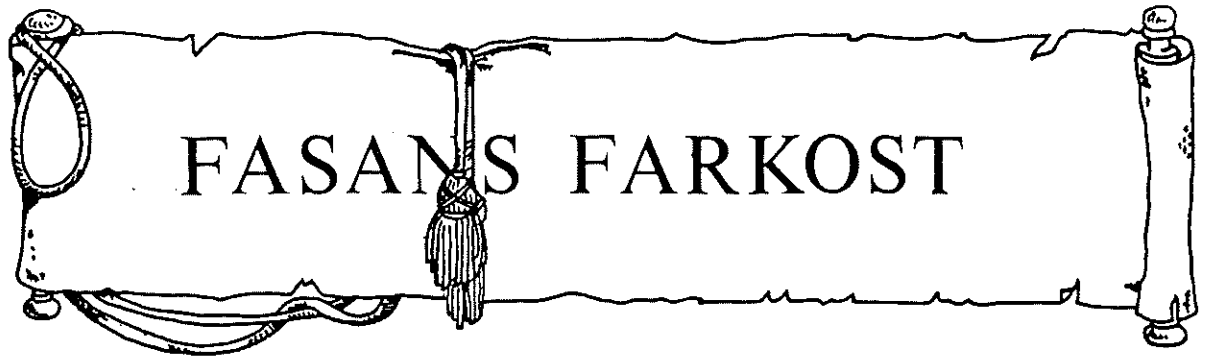
Cassandra; AC-2, MV12"/12", HD6+6/M_U12, HP51, #A1, D1-8, AL CE, SA +4 att träffa och på skador, Charm Person, ESP, Shape change-till humanoid form, Suggestion, Dimension Door, formler, SD formler, träffas bara av magiska eller kallhamrade vapen, MR30%
S17,I18,W13,D18,C17,Ch8,Co15. Hon är iklädd Chainmail +3 och beväpnad med Långsvärdet Nattblad (ger darkness 5' radie på kommando som bara den som håller i svärdet kan se i).

FASANS FARKOST

Formler:

Taunt	Mirror Image	Confusion
Shocking grasp	Hold person	Stoneskin
Magic missile	Lightning bolt	Avoidance
Protection fr. good	Dispel magic	Cone of Cold
Levitate	Fireball	Feeblemind
Strebgth	Minor globe of inv.	Telekinesis
Whip	Fire Shield	Bigby's forceful hand

Hennes favorittrick är att använda 'taunt'-formeln för att få motståndare att springa igenom globen mot henne. 'Telekinesa' någon genom hela globen eller knuffa någon som kommit nära tillbaka genom sfärerna med 'Bigby's forceful hand'.



APPENDIX

GIRDLE OF DEMONKIND

Det här magiska föremålet utstrålar ingen magi om detta undersöks, däremot utstrålar den stark ondska.
Girdle of Demonkind ger bäraren möjlighet att ändra form till en viss sorts demon. Bäraren får demonsortens Armor Class, förflyttningssätt och fysiska attackmöjligheter samt den inneboende resistensen mot köld, elektricitet, eld och gas som demoner har men inte några magiska krafter eller någon magisk resistens som denormalt har eftersom detta ligger bortom den magiska kraften hos gördeln.
En ickeond varelse som så mycket som rör vid gördeln tar 3-30 skador och en LAWFUL eller GOOD varelse som rör vid den tar 5-50 skador förutom de tidigare. En LAWFUL GOOD varelse får slå ett saving throw mot Death magic för att inte dö vid en sådankontakt (förutom de ovan givna skadorna). En paladin kan inte röra vid gördeln eller en som bär den, tack vare son protection from evil 10' radius och gördelns eget skydd (se nedan).
Gördeln ger förutom möjlighet att ändra form till demon, protection from Good i en radie av 10'.

01-10 Demon typ I
11-24 Demon typ II
25-44 Succubus
45-64 Demon typ III
65-84 Demon typ IV
85-94 Demon typ V
95-00 Demon typ VI

Den har x.p värde 1000 och söljvärde 5000

AMOK
(Demonprince of Destruction)

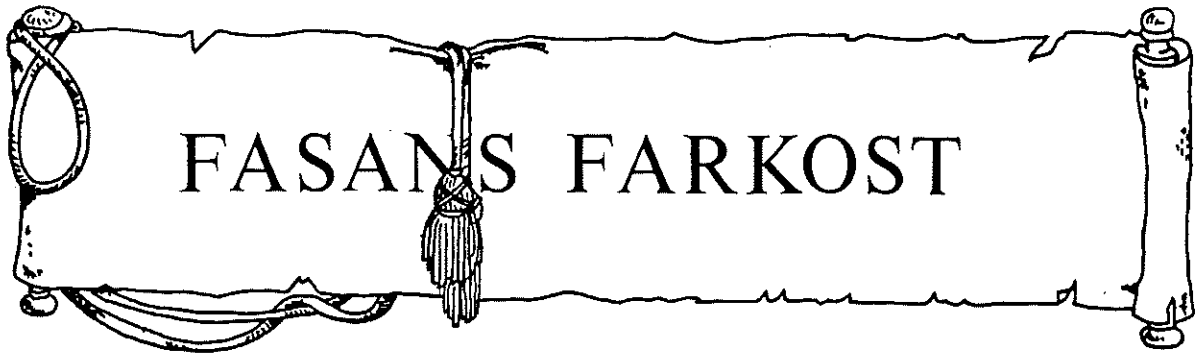
Frequency: Unique
No. Appearing: 1
Armor Class: -8
Move: 12"
Hit Dice: 202 hit points (träffar som 16 HD monster med +6 'to hit')
% in lair: 80%
Treasure type: S,T,U,V,W,X,Z
No. of Attacks: 2
Damage/attack: 3-18 (+12)
Special Attacks: see below
Special Defenses: see below
Magic resitance: 70%
Intelligence: Supra-Genius
Alignment: Chaotic Evil
Size: Large (18 fot)
Psionic Ability: 275
Attack/Defense modes; All/All
X.P Value: 85 000 (material form only)

Fast Amok är en av de starkaste av Abyss furstar, suverän på det 602:a planet och möjligen på de andra också, sägs det att han blott tjänstgör som ondskans verklige herres främsta tjänare. Amok lever i sitt palats djupt under markens yta på det 602:a planet varifrån han sprider sitt hantverk - den totala självändamålsenliga förstörelsen - över multiversum. Hans verktyg är ett av de mest fruktansvärda som skapats - Fasans Farkost.

I strid använder Amok sina båda väldiga knytnävar, 3-18 skador (+12 för styrka), varje gång någon träffas måste ett saving throw mot paralyzation slås för att undgå att bli paralyserad.

Amok kan använda följande krafter 1 gång/round så ofta han vill; Teleport without error, Fear (på aving throw -4, 3" radie), magic missile (10 miss.), Dispel magic, Continual Darkness, Levitate, Polymorph self, Polymorph other, Finger of death, Slay living, Harm, Wither, Unholy word, Death spell.

Han kan använda följande krafter 1 gång/round 3 ggr/dag; Fire storm, Earthquake, Dispell good, Polymorph any objekt, Meteor swarm, Bigby's grasping hand, Bigby's clenched fist, Bigby's crushing hand, Emotion, Detection of Good, Detection of Magic och Project Image.
Han kan använda följande krafter 1 gång per dag; Alter reality, Heal, Resurrection.
Han har psidisciplinerna Body Equilibrium,Invisibility, Domination, ESP, Aura Alteration, Energy Control

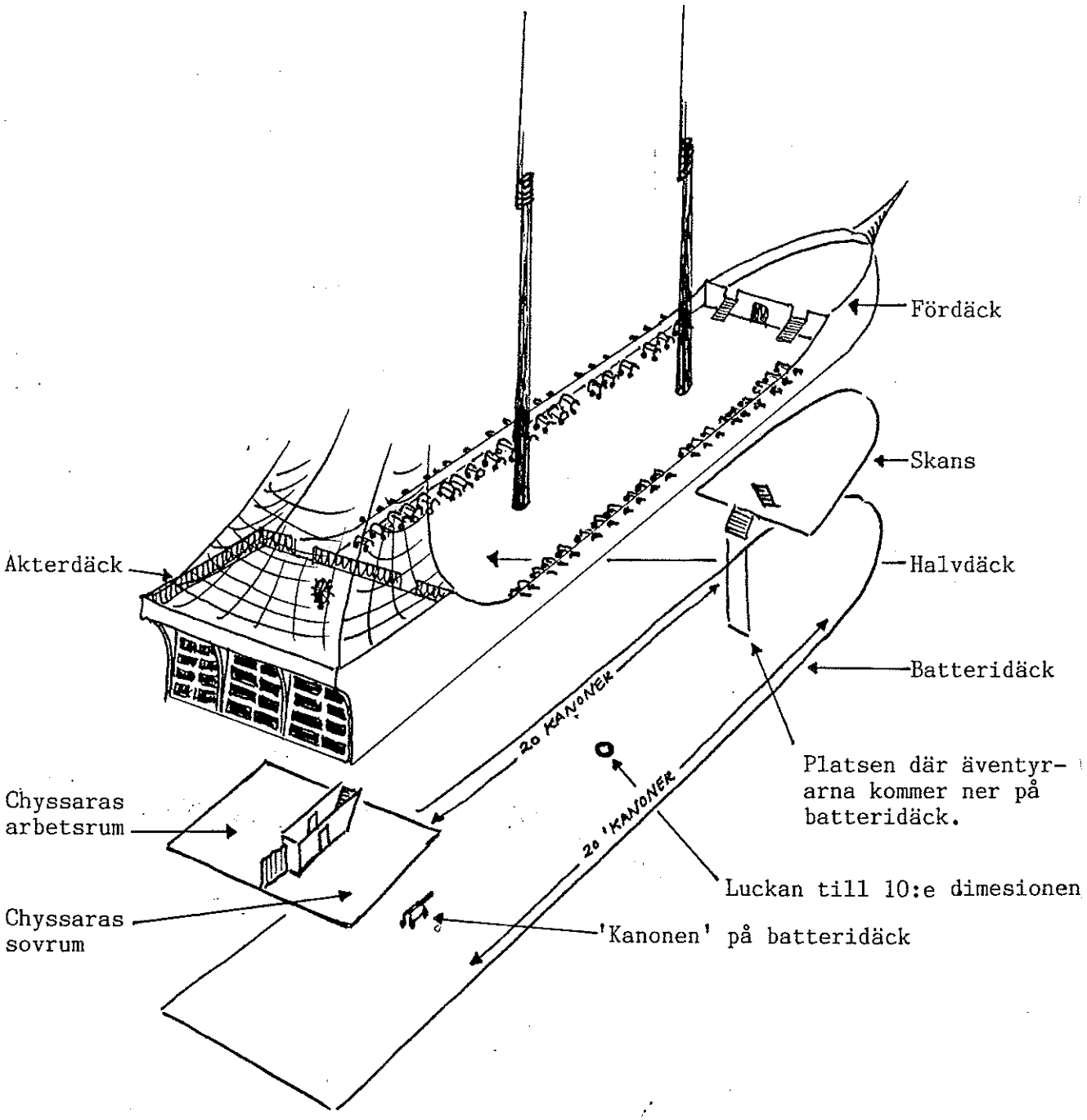


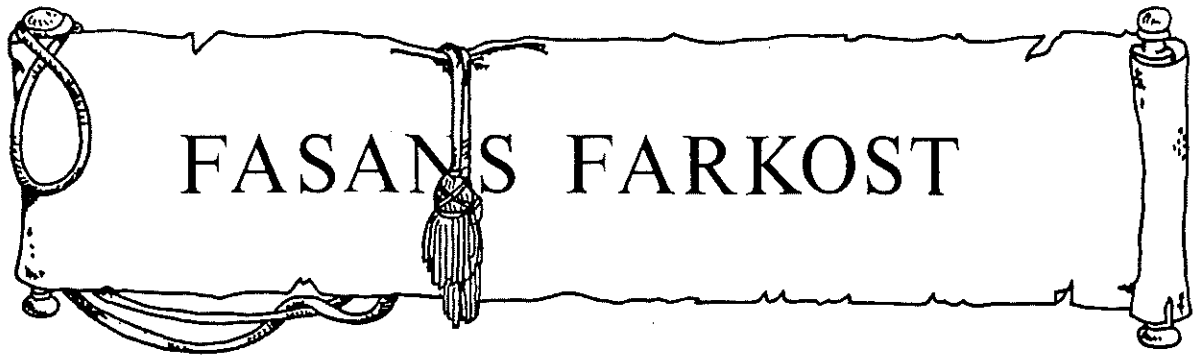
FASANS FARKOST

Fasans farkost är Amoks förstörelse redskap. Farkosten är en Artifact. Den färdas svävande i luften ochmanövreras, inte från farkostens däck utan från Amoks tronsal i Abyss.

Farkosten är konstruerad helt i adamantit och den är i stort sett omöjlig att påverka med magiska formler (tänk på det om spelarna försöker ta sig in genom dess genom dess sida med Passwall eller liknande).
Farkosten är beväpnad med ett antal 'kanoner', i själva verket monstruöst uppförstorade 'Wands of Fireballs' på hjullavetter. Det finns totalt 40 st. sådana på farkosten, 20 på vardera sidan och 2 små fastsatta på relingen till akterdäck. De magiska pjäserna måste avfyras med hjälp av små wands som servicen har till ahnds. Pjäserna har ursprungligen 100 charges och de kan omladdas i Amoks palats i Abyss.
I själva batteridäck finns en lucka in i den tionde dimensionen. Luckan kan användas för trafik till och från Abyss men detta sker sällan eftersom den vägen är kraftigt skydda.

FASANS FARKOST





WHIP OF TREPIDATION

Whip of Trepidation är en magisk piska +3, flätad av metalltrådar. Piskan ger 3-12 (+3) skador med snärten. Om vapnet snärtas i luften istället får alla inom 30 fots avstånd slå ett saving throw mot Fear på -2 eller fly eller kapitulera, vilket omständigheterna dikterar.

Piskan kan också användas till att snärja någon. Det är 15% chans plus 5/nivå för detta om bäraren så önskar. En insnärjd person kan inte lägga formler, skjuta missilvapem eller anfalla med handvapen. Den snärjda personen har sin dexterityx3 i procent att ta sig loss varje round. Piskan kan också slitas loss av den som är starkast, vilket ger 2-8 skador om motståndaren är insnärjd.
Slutligen kan piskan också användas för avväpning 15% + 5%/level. Om detta lyckas har piskan lindats runt ett vapen eller en vapenarm och motståndaren får slå ett saving throw mot Paralyzation för att inte förlora vapnet.

Eftersom piskan är i stål kan den inte slitas av eller skäras av på normalt vis. Den är 20 fot lång och har samma AC modifikationer, speed factor och Space required som Whip i UA.

DEN TIONDE DIMENSIONEN

Den klassiska AD&D-världen innehåller 9 kända dimensioner, vad vi vet: Length, Breadth, Height, Astrality, Ethereality, Time, Probability, Extra-conceivability och Nonconceivability.
(G.Gygax s. 71 'Saga of Old City', Greyhawk Adventures)
Vi har använt en tionde dimension dels för att förklara vissa magiska förändringar och på så vis höja graden av utmaning för spelarna och dels för att skapa en länk mellan farkosten och Abyss. Vi rekommenderar inte att den tionde dimensionen används i kampanjspel på permanent basis om inte spelledaren själv är intresserad av att bygga ut dimensionen och resonemanget kring de effekter den kan ge upphov till.
I Fasans Farkost finns det ingenmagi i den tionde dimensionen - inga formler och inga magiska föremål. Det går heller inte att förnya sitt formelförråd. Vi tycker också att alla varelser bör kunna kommunicera obehindrat med varandra här oavsett språkkunnigheter eftersom det inte finns några möjligheter att använda magi till sådant.
I provspelet visade det sig att det inte är önskvärt att spelarna efter att ha slagit Enosai i den tionde dimensionen, går ut i en av världarna, läser in nya formler och helar sig. Vi planerade därför ett slag att skriva att rollfigurerna är exaktlikadana när de går ut ur den tionde dimensionen som de var första gången de kom in. Detta skapade en hel del problem och eftersom Enosai säger rent ut att rollfigurerna måste strida med honom i turneringsäventyret så minskar chansen att de överhuvudtaget besöker världarna. Om äventyret används i kampanjspel är det upp till spelledaren hur problemet ska lösas.
De fem världarna är främst tänkta som utbyggnad till äventyret. Alla utom dimensionsluckan är belägna på det primära existensplanet och där kan alltså spelarna låta sina rollfigurer läsa in nya formler och lägga formler som kräver kantakt med respektive gudomlighet.

FASANS FARKOST

DEMONSCHACK

Demonschack är i första hand ett sätt för Amok att ta emot äventyrarna i tronsalen. Det är inte tänkt som ett självständigt spel.

UPPSÄTTNING:De vita och de svarta pjäseran motsvarar varandra enl. följande: Magiker-Häxa, Cleric-Demon, Paladin-Antipaladin, Tjuv-Cambion, Krigare-Krigare.
Svart börjar sätta upp pjäserna i cirkel 7; Häxa, Demon, Antipaladin och Cambion. Pjäserna kan sätta upp wndast på svarta fält i vilken ordning som helst. Det enda kravet är att häxorna står mittemot varandra på var sin sida om 8:e cirkeln, Antipaladinerna mittemot varandra och demonerna och Cambionerna likaså.
Diagonalt framför pjäserna i den 7:e cirkeln placeras krigarna i den 6;e också på svarta fält.
På motsvarnade vis står de vita i den 1:a cirkeln på röda fält, två och två mittemot varndra. Hur de vita pjäserna står i förhållande till de svarta har ingen betydelse förutom att de vita står på röda fält och de svarta på svarta.
FÖRFLYTTNIG: De vita börjar alltid flytta.
Krigare kan inledningsvis flytta ett fält sidledes. Alla andra förflyttningar är framåt ett fält åt gången. De kan bara slå diagonalt.

Tjuven-Cambionen kan flytta obegränsat antal fält åt alla håll, framåt, bakåt, sidledes och diagonalt. De kan dock bara slå i ett fält alldeles intill.

Clericen-Demonen kan endast flytta framåt och bakåt ett fält åt gången, men deras förflyttning sidledes är obegränsad. Den kan slå i alla fält den kan gå till.

Paladinen-Antipaladinen kan flytta ett fält åt alla håll, framåt, bakåt, sidledes och diagonalt. Den har också möjligheten att hoppa över andra pjäser. Genom att flytta förbi en pjäs som står i ett fält som Paladinen / Antipaladinen normalt skulle ha kunnat flytta till och flytta till nästa fält i samma riktning ahr de hoppat över den pjäsen. Den kan göra flera hopp så länge den inte ändrar riktning och den kan hoppa över både vän och fiende. Den kan inte landa i ett fält där det finns en egen pjäs men den kan landa i ett fält där det står en motståndarpjäs och slå den. Paldin/Antipaladin kan slå i alla fält den kan flytta till.

Magikern-Häxan kan flytta obegränsat antal steg åt alla håll, framåt, bakåt sidledes och diagonalt, och kan slå i alla fält den kan förflytta sig till.

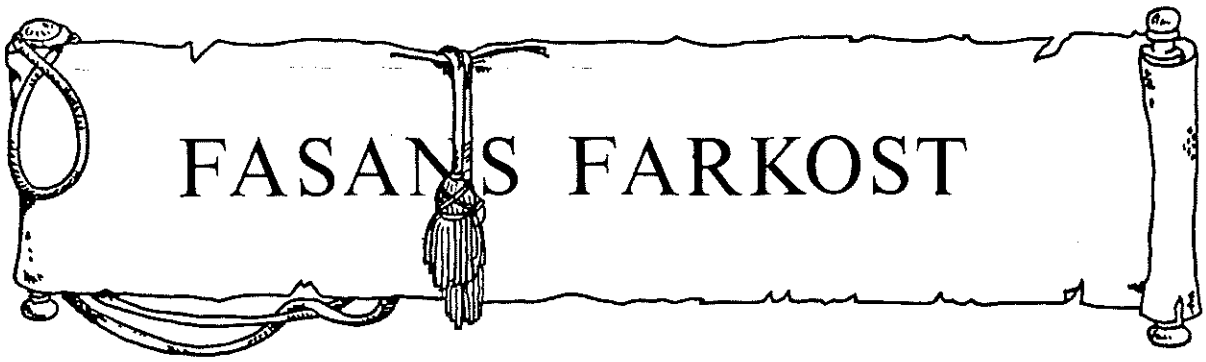
FASANS FARKOST

TRÄDKRYPEN

Frequency: Common
No. of Appearing: 10-100
AC: 6
Move: 15"
HD: ½-3
% in lair: 100%
Treasure type: nil
# of Attacks: 3 el 1
Damage/attack: 1-3/1-3/2-5
Special Attack; Druidic spells
Special Defense: nil
Magic resistance: nil
Intelligence: Average
Alignment: Neutral
Size: S (2-3')
Psionic Ability: nil
Att/def modes: nil

Trädkrypen är små humanoider. Kvinnor och män bor tillsammans i små 'byar' om tio par i varje by tillsammans med deras barn. Varje by svarar för sin egen säkerhet gentemot faror utifrån, men vid stora faror hjälps hela kolonin åt att försvar 'trädstaden'.
De attackerar med sina små händer och med ett bett eller med en formel av druidsort. Både kvinnor och män kan använda formler men med olika begränsningar. Männen har 2HD och kan använda 1 1:a och 1 2:a nivåformel ur nedanstående lista,kvinnor har 1 HD och kan använda 2 1:a, 2 2:a och 1 3:e nivåformel.
Kolonins ledare har 3 HD och kan använda 3 formel av 1:a, 2:a och 3:e nivån. Ledaren kan vara antingen en kvinna eller en man, men oftast är det en kvinna.
De använder sina spells som en 'innate ability' och behöver inga som helst komponenter.
De använder inga vapen eftersom slagsmål inte är deras starka sida, men använder formler och hot i så stor utsträckning som möjligt.

Formlerna de har fungerar på den nivå druid som man måste vara för att kunna lägga den formeln. ex. om en 2HD kvinnlig varelse lägger en 3:e nivåformel lägger hon den som en 3:e nivå druid.

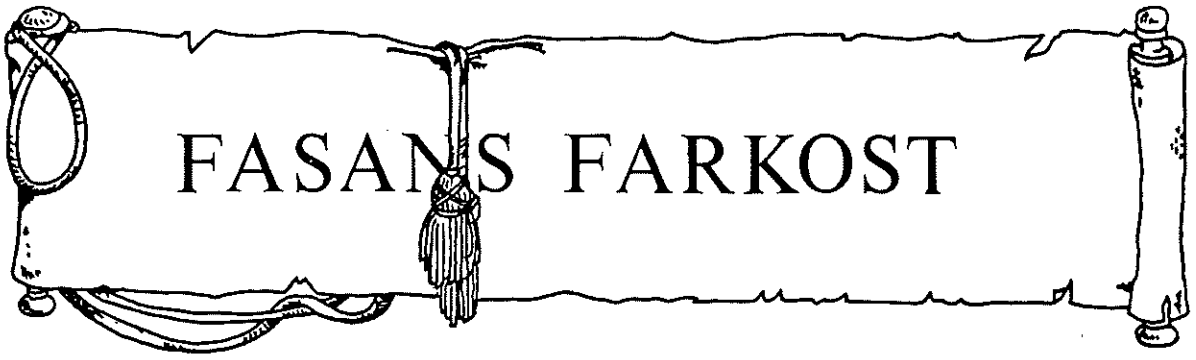


Formellista för Trädkrypen:

Första nivåformler:
Entangle
Faerie Fire
Pass without trace
Detect snares and pits

Andra nivåformler:
Barkskin
Cure light wounds
Goodberry
Warp wood
Trip

Tredjenivåformler:
Water breathing
Snare



SPOTTFISKEN
(Woutuu- en värld av träd)

Frequency: Common
No. of Appearing; 1-2
AC: 2
Move:24"(i vattnet)
Hit dice: 12
% in lair: nil
Treasure type:nil
No. of attacks: 1
Damage per attack: 2-20
Special attacks: Sluka och Stråle (se nedan)
SD: Fjällen skyddar mot slag med trubbiga vapen både över och under vatten, den tar alltså inga skador av dessa attackformer.
Magic resistance: nil
Allignment: N
Size; L (upp till valstorlek av största klassen)
Psionic ability; nil
Att/def modes; nil/nil

Spottfisken är en jättefisk som endast lever i den här världen. Den jagar genom att antingen hugga efter sitt byte eller att spruta en våldsam stråle med vatten mot sitt tilltänkta mål. Strålen är 30 yards lång i maxrange och 5 fot bred. Kraften i strålen gör att den som träffas av den måste slå ett saving throw mot 'breath weapon' på -2 eller ramla ner i vattnet, där fisken kan anfalla och försöka äta upp bytet.
På en omodifierad 20 på d20 sväljer fisken sitt byte helt och vad som händer där inne är väl mest upp till DM att bestämma som det är just nu.

FASANS FARKOST; Finalscenario till lag AD&D-turneringen, Wettcon II 5-7/9-86

Stämningen i salen var tryckt. De församlades ansikten återspeglade vad själva atmosfären tycktes utstråla, vrede och vanmakt, men också beslutsamhet. Tiriala Oldorath, alvklanens furste, tog till orda; "Kära vänner, jag har samlat er här för att hotfulla tecken tyder på att den närmaste tiden kommer att besegla alvklanens framtid. Ni är alla kända som tappra förkämpar för vårt folk och väl ansedda alvfränder. Jag känner personligen ert värde som hjältar och vänner och det är min åsikt att ingen bättre än någon av er kan rädda vår klan från det fruktansvärda hot som vaknat till liv ur djupet av våra äldsta urkunder." Fursten tystnade med darrande röst och alvklanens ålderman, den i vida kretsar högt vördade magikern Aioyel tog till orda; "I den äldsta av våra krönikor, Corellon Larethians sång, talas om den tid då den främste av mörkrets furstar skall sända den vildaste av sina generaler från värld till värld för att sprida ödeläggelse, kaos och ondska från sin fasansfulla farkost. Om sju dagar är det tre år sedan den minsta stjärnan i tecknet Larethians klinga flammade upp till att bli den största och rödaste himlakroppen i sin del av hemisfären. Som ni känner väl till tog vi detta som ett dåligt omen. Jag har tillbringat dessa tre år med att söka orsaken till fenomenet och jag vet nu efter att ha skådat framtiden i Aerebath Aundine - Den Blå Halvmånens Damm - att innan de tre åren är till ända kommer fasans farkost att uppenbara sig i vår värld och justdenna alvklan kommer att bli skådeplats för dessa händelser. Om detta möte kommer att betyda slutet för oss kan jag inte förutsäga, men ni måste se till att det blir slutet för fasans farkost." "Som ni förstår" fortsatte Aioyel "kommer ert mål inte vara uppnått förrän ni uppsökt och dräpt den vidriga demongeneral som ytterst, genom själva ondskan i sin själ manövrerar sitt redskap. Jag önskar er all lycka i ert värv och beklagar bara att jag själv inte delgivits er uppgift."

CRYSTAL DAGGER TOURNAMENT

AD&D -Turnering Wettcon II, 5-7 september i på Ribbaskolan i Gränna.

AD&D-turneringen på Wettcon II spelas i två omgångar, en kval- och en final-omgång.
Kvalomgången rymmer maximalt 18 lag och spelas på lördagen. Hälften av lagen spelar mellan kl. 09.00 och 13.00 och de övriga mellan kl. 15.00 och 19.00. Det är viktigt att alla lag finns på plats kl. 08.30 på lördagen i konventets aula då vi kommer att presentera turneringen, tala om vilka som kommer att spela när och "dela ut" DMar. Om du har svårt att infinna dig i tid, meddela OSS i GOD TID. Vi kan inte ta hänsyn till sena ankomster. Tyvärr kan vi bara ta emot 9 lag i finalomgången som kommer att spelas på söndagen mellan kl.09.00 och 14.00.
Turneringen spelas med regler från Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, och Unearthed Arcana. Minst en UA/grupp behövs och om ni inte har med er era egna böcker så får ni tyvärr vara utan för våra DMar behöver sina egna. Vi använder inga inofficiella regler i AD&D-systemet och inga officiella regler som publicerats utanför ovannämnda skrifter, detta för att i största möjliga mån undvika missförstånd.. Gameboards & Broadswords och Destrier står för DMar.

För att underlätta ert arbete med att lära känna rollfigurerna skickar vi både kval- och finalfigurer. Observera att du inte kommer att spela finalfigurerna om du inte går vidare från kvalomgången.

Läs igenom kvalomgångens rollfigurer noga och var beredd på att rollspela den figur du väljer. Det uppdrag som ska lösas i Kvaläventyret är inte specificerat men det dyker upp efter en stunds spelande i det som presenterats.
Finalfigurerna har alla fått någon eller några speciella tillägg - något som gör dem mer intressanta att spela. Det kan röra sig om ett Magic item eller någon speciell egenskap . Dessa tillägg finns specificerade på era karaktärsblad som ni ska vara noga med att studera. Tänk på att även klasserna kan vara värda att studeras extra noga.

Till både kval- och finalfigurerna har vi valt ut formelböcker (spellbooks). Era rollfigurer kan bara använda formler ur egna böcker om de inte använder 'read magic'-formler, som i sådana fall måste ske under spelets gång. Cantrips har inte tagits upp i böckerna men ni kan för enkelhetens skull anta att ni inledningsvis har de cantrips ni önskar ha inlärda.

Glöm inte bort att ta med era rollfigurspapper till konventet. P.g.a begränsade kopieringsmöjligheter har vi troligen inga extra att dela ut.

Vi ger er också möjlighet att komplettera era rollfigurers utrustning från 'Basic equipment and supplies cost' på sidorna 35 och 36 i PH. Välj maximalt 3 valfria utrustningsdetaljer / rollfigur (av vissa saker räknas ett dussin som en sak, pilar, facklor etc.). Om ni väljer extra utrustning som kan anses väga eller ha en otymplighet på mer än 350 goldpieces (ca 17 kg) sänks er 'movement rate' med 3". På detta sätt kommer vi ifrån mer komplicerade beräkningar.

Av 'material components' kan vi för enkelhetens skull anse att ni har 2 till varje formel i era formelböcker. Om ni önskar ha möjlighet att använda formeln fler gånger måste ni alltså antingen välja komponent som del i extra utrustning eller skaffa den under äventyrets gång.

Om ni har ytterligare frågor kan ni kontakta mig på telefon 036/136331 el 054/130383 (veckan omedelbart före Wettcon).

Niklas Stenlåås, Gameboards & Broadswords

Regin av Rauxe

12TH LEVEL, MALE, HUMAN PALADIN, 28 YEARS

Race: HUMAN
Alignment: LAWFUL GOOD

Weight: 88 KG
Height: 184 CM

Strength	18^{44}
Intelligence	14
Wisdom	15
Dexterity	17^{06}
Constitution	18^{19}
Charisma	18^{82}
Comeliness	14

Armor Class: -6
ACTYPE 0
BACK -2
FULLPLATE + SHIELD -6

Hit points: 96 (1ST LEVEL 11 HP)

Move: 9"

Languages:
COMMON (NORDLÄNDSKA)
ALIGNMENT
ELVISH

Spells:
CLERIC: 2 1ST LEVEL
2 2ND LEVEL

Proficiencies:
HEAVY LANCE (WEAPON OF CHOICE)
LONGSWORD (—"—)
HORSEMAN'S MACE (—"—)
BROADSWORD
BASTARDSWORD
SHORTSWORD
DAGGER
HORSEMAN'S FLAIL

Equipment:
FULL PLATE ARMOR +3
PERIAPT OF WOUND CLOSURE
SHIELD, LARGE
LONGSWORD +4, DEFENDER
HOLY SYMBOL, SILVERFIST GLOVE
POTION OF EXTRA HEALING (2 doses)

Notes: MIDDLE UPPER CLASS
DIVINITY: AUDAX
SOM EN AV AUDAX' TJÄNARE FÅR REGIN, VID 6:E NIVÅN, EN PRAYER-FORMEL (PÅ SAMMA NIVÅ SOM HAN SJÄLV HAR) OM HAN FÖRE EN STRID KNÄBÖJER OCH BLOTTAR SITT HUVUD UNDER EN ROUND I TYST BÖN.

Character description:
REGIN ÄR MYCKET STOLT AV SIG OCH HAR LÄTT ATT UPPTRÄDA ÖVERLÄGSET MOT ANDRA PERSONER. HAN ÄR ALLTID MYCKET ANGELÄGEN OM ATT PÅTA DE STÖRSTA RISKERNA OCH ÄRAN AV ATT HA BESEGRAT FIENDEN.
REGIN SÄTTER STORT VÄRDE PÅ SINA KAMRATER ÄVEN OM HAN AVSKYR ATT PIETRA INTE ALLTID SLÅSS RENHÅRIGT (HON ANFALLER BAKIFRÅN NÄR HON FÅR EN CHANS), OCH OGILLAR ALVÄDLINGENS OCH MORCHANINS AVSAKNAD (SOM HAN UPPLEVER DET) AV FASTA ETISKA NORMER. SOM ALLA ANDRA I GRUPPEN SER REGIN UPP TILL IHON.

Dani Yeoriath

MALE, GRAYELVEN, FIGHTER 5, MAGIC-USER 11, CLERIC 10, 413 YEARS

Race: GRAYELF
Alignment: CHAOTIC GOOD

Weight: 48 KG
Height: 157 CM

Strength	12
Intelligence	17
Wisdom	18
Dexterity	18
Constitution	16
Charisma	8
Comeliness	15

Armor Class: -1

AC TYPE 5
BACK 3
ELFIN CHAIN+ DEXTERITY -1

Hit points: 51

Move: 12"

Languages:
COMMON (NORDLÄNDSKA)
ELVISH
ALIGNMENT
GNOME
HALFLING
GOBLIN
HOBGOBLIN
ORCHISH
GNOLL

Spells:

M-U;	4	1ST LEVEL
	4	2ND LEVEL
	4	3RD LEVEL
	3	4TH LEVEL
	3	5TH LEVEL
CLERIC;	6	1ST LEVEL
	6	2ND LEVEL
	4	3RD LEVEL
	4	4TH LEVEL
	2	5TH LEVEL

Proficiencies:
LONGSWORD
SHORTBOW
DAGGER
SHORTSWORD
WHIP
MACE
STAFF
DARTS
BROADSWORD

Equipment:
ELFIN CHAINMAIL +2
BROADSWORD, OF THE PLANES
CLOAK OF ELVENKIND
WAND OF FROST (11 CHARGES)
BAG OF HOLDING (250#, 30 CUBIC FEET)

SCROLL; (IVORY TUBE) RAISE DEAD
HEAL
CURE CRITICAL WOUNDS
FIRE RESISTANCE

SCROLL; (IVORY TUBE) MINOR GLOBE OF INVULNERABILITY x2
FLY

HOLY SYMBOL (OF CORELLON LARETHIAN, SILVER)
6 SPELLBOOKS (TRAVELING)

Notes:
CLERIC OF CORELLON LARETHIAN

XP; 1 531 606

Character description:
DANI YEORIATH ÄR ÄIOYELS LÄRJUNGE OCH ALVKLANENS REPRESENTANT I GRUPPEN. HAN TAR OPTA DAGEN SOM DEN KOMMER OCH HAN TYCKER ATT IHON OCH REGIN ÄR LITE VÄL LÄSTA I SINA PRINCIPER, SOM MÄNNISKOR OFTA ÄR.
DANI ÄR FÖR DET MESTA GLAD OCH AVSLAPPNAD OCH HANS KLINGANDE SKRATT HÖRS OFTA TILLSAMMANS MED PIETRAS.

Ihon Armander

13TH LEVEL, MALE HUMAN CLERIC, 31 YEARS

Race: HUMAN
Alignment: LAWFUL GOOD
Weight: 78 KG
Height: 186 CM

Strength	17
Intelligence	16
Wisdom	18
Dexterity	11
Constitution	13
Charisma	18
Comeliness	17

Armor Class: 0

ACTYPE 10
BACK 0
BRACERS + RING 0

Hit points: 51
Move: 12"

Languages:
COMMON (NORDLÄNDSKA)
ALIGNMENT
ELVISH

Spells:
8 1ST LEVEL
8 2ND LEVEL
7 3RD LEVEL
5 4TH LEVEL
2 5TH LEVEL
2 6TH LEVEL

Proficiencies:
FOOTMAN'S MACE
FOOTMAN'S FLAIL
STAFF
HAMMER
HORSEMAN'S MACE

Equipment:
ROD OF FLAILING
RING OF TRUTH
BRACERS OF DEFENSE AC2
RING OF PROTECTION +2
SCROLL; RESURRECTION (MITHRALTUBE)
REGENERATE
HEAL x2
STAFF
HOLY SYMBOL

Notes:
IHON ÄR EN AV GUDINNAN SIORAHS ÖVERSTEPRÄSTER. SIORAH ÄR HELANDETS OCH LÄKEKONSTENS GUDINNA.

ALLA HENNES PRÄSTER HAR +1 PÅ VARJE "CURE WOUNDS"-TÄRNING. DE ÄR FÖRBJUDNA ATT ANVÄNDA FORMLER TYP "CAUSE WOUNDS", "SLAY LIVING","HARM" ETC.

FRÅN 12:E NIVÅN HAR SIORAHS PRÄSTER EN BEGRÄNSAD FORM AV "LAY ON HANDS" (SE PALADIN) SOM GER TILLBAKA 1 HITPOINT/NIVÅ, 1 GÅNG/DAG.

XP; 1 293 997

Character description:
IHON ARMANDER ÄR EN GLADLYNT OCH RÄTTFRAM MÄNNISKA. HAN ÄR EN MYCKET STARK PERSONLIGHET OCH GRUPPENS SJÄLVKLARE LEDARE.
IHON SÖKER SANNING OCH RÄTTVISA OCH FÖR VAR OCH EN SOM UPPTRÄDER UPPRIKTIGT INFÖR HONOM ÄR HAN VILLIG ATT GÖRA STORA UPPOFFRINGAR.

Morchanin

14TH LEVEL, MALE, HUMAN, MAGIC-USER, 41 YEARS

Race: HUMAN
Alignment: NEUTRAL

Weight: 76 KG
Height: 189 CM

Strength	13
Intelligence	19
Wisdom	15
Dexterity	17
Constitution	14
Charisma	16
Comeliness	14

Armor Class: 2

AC TYPE 10
BACK 5
BRACERS + DEXTERITY 2

Hit points: 44 (32 + 12 FÖR FAMILIAR)

Move: 12"

Languages:
COMMON (NORDLÄNDSKA)
ALIGNMENT
ELVISH
ABRANSKA (SYDLÄNDSKA)
GNOME

Spells:
5 1ST LEVEL
5 2ND LEVEL
5 3RD LEVEL
4 4TH LEVEL
4 5TH LEVEL
2 6TH LEVEL
1 7TH LEVEL

Proficiencies:
STAFF
DAGGER
DART

Equipment:
ZAGYG'S SPELLCOMPONENT CASE (7 GGR/DAG)
ROBE OF STARS
5 BOCCOB'S BLESSED BOOK
BRACERS OF DEFENSE AC 5
SCROLL: ANTI MAGIC SHELL (IVORY CASE)
IDENTIFY x 2
RING OF FIRE RESISTANCE

Notes:
MORCHANIN HAR EN "FAMILIAR", PSEUDODRAKEN WYGIL. WYGIL HAR 12 HIT POINTS, 35% MAGIG RESISTANCE SOM ÖVERFÖRS TILL MORCHANIN NÄR DE VIDRÖR VARANN OCH KAN TELEPATISKT ÖVERFÖRA VAD HAN HÖR OCH SER TILL MORCHANIN INOM 24".

MORCHANINS ENERGIKLOT;
LEVEL: 3 DURATION: 1 ROUND/LEVEL COMPONENTS: V,S,M
RANGE: 4" AREA OF EFFECT: 1" RADIUS CASTING TIME: 3 SEGM.
SAVING THROW: Special

MORCHANINS ENERGIKLOT UPPENBARAR SIG SOM ETT LYSANDE, DECIMETERSTORT KLOT I HANDEN PÅ MAGIKERN. ALLA ENERGIATTACKER, SOM 'FIREBALL', 'CONE OF COLD', DRAGON BREATH M.FL. ABSORBERAS AV KLOTET SÅ ATT ALLA INOM FORMELNS AoE FÅR +1 PÅ SINA SAVING THROWS MOT ATTACKEN OCH TAR -1 SKADA/TÄRNING (KLOTET ABSORBERAR DE SKADORNA (1/TÄRNING)).
MAGIKERN KAN SEDAN SLUNGA ENERGIKLOTET MED EN TRÄFFBONUS PÅ +3 UPP TILL 1", +2 TILL 2" OCH +1 TILL MAX AVSTÅNDET 4". DEN SOM TRÄFFAS AV ETT SÅDANT ENERGIKLOT TAR LIKA MÅNGA SKADOR SOM KLOTET ABSORBERAT DITTILLS (INGET SAVE) OCH VAR OCH EN INOM 1" TAR LIKA MÅNGA SKADOR EL. HALVA BEROENDE AV SAVING THROWET.
MAT. COMP. ÄR EN KRISTALLKULA, 1 TUM I DIAMETER (CA 10 GP)

Character description:
MORCHANIN ÄR EN TYSTLÅTEN OCH EFTERTÄNKSAM MAN OCH HAN ÄR ALLTID SPARSAM MED SINA OCH GRUPPENS RESURSER. MORCHANIN HAR INTE MYCKET TILL ÖVERS FÖR IHOHS OCH REGINS HÄNGIVENHET TILL ABSOLUTA IDEAL SOM GODHET, SANNING OCH MOD MEN HAN ÄR TROGEN SINA VÄNNER TILL DET YTTERSTA. MORCHANIN ANVÄNDER OFTA SIN MAGI FÖR ATT FÄNGSLA OCH BETVINGA MÄKTIGA VARELSER FRÅN ANDRA EXISTENSPLAN. HAN SÖKER KUNSKAP ÖVER ALLT ANNAT, HAN ANVÄNDER GÄRNA FORMLER SOM 'IDENTIFY' OCH 'LEGEND LORE'. ATT LÄRA KÄNNA DEMONGENERALENS SANNA NAMN VORE DET VERKLIGA PRISET FÖR MORCHANIN.

Pietra Saylath

11TH LEVEL, FEMALE HALF-ELVEN BARD (F7/T8), 43YEARS

Race: HALFELF/HIGHELF DESCENT
Alignment: NEUTRAL GOOD

Weight: 49 KG
Height: 162 CM

Strength	18
Intelligence	15
Wisdom	15
Dexterity	18
Constitution	17
Charisma	18
Comeliness	17

Armor Class: -2

ACTYPE: 4
BACK: 2
ELFIN CHAIN + CLOAK -2

Hit points: 129

Move: 12"

Languages:
COMMON (NORDLÄNDSKA)
ALIGNMENT
ELVISH — MOUDRANSKA
GNOME — FROST GIANT
HALFLING — DROW ELVEN
GOBLIN — SECRET LANG.
HOBGOBLIN
ORCHISH
GNOLL
THIEVES' CANT
DRUID'S SECRET LANGUAGE
ABRANSKA (SYDLÄNDSKA)
ARACANSKA

Spells:
3 1ST LEVEL
3 2ND LEVEL
3 3RD LEVEL
2 4TH LEVEL

Proficiencies:
LONGSWORD (DOUBLE SPECIALIZ.)
DAGGER
SLING
SAP
JAVELIN
GARROT

Equipment:
ELFIN CHAIN
CLOAK OF DISPLACEMENT
CANAITH MANDOLIN
3 JAVELINS OF LIGHTNING
MISTLETOE (13 SPELLS)
LESSER MISTLETOE (8 SPELLS)
HOLLY (12 SPELLS)
LONGSWORD +3 ('BLODSKÖRD')
THIEVES' PICKS & TOOLS

Notes:

PICK POCK.	-55% (80%)
OPEN LOCKS	-67% (72%)
FIND TRAPS	-55% (60%)
MOVE SIL.	-62% (82%)
HIDE IN S.	-54% (64%)
HEAR NOISE	-20% (25%)
CLIMB WALLS	-76% (99,7%)
READ LANG.	-40%
CHARM %	-50%
LEGEND LORE	-40%

( ) - % WITHOUT ARMOR

DOUBLE SPECIALIZATION ON LONGSWORD:
#AT = 5/2
+3 TO HIT / +3 DAMAGE

PIETRA HAR VID ETT TILLFÄLLE FÅTT EN ÖNSKAN UPPFYLLD; HON KAN ANVÄNDA ALLA SVÄRD MED EXPERTIS, SOM MED LONGSWORD.

'BLODSKÖRD'

HETER PIETRAS LONGSWORD. OBTÄR INTELLIGENT, INT. 17, EGO 12, AL.NG. DET KOMMUNICERAR TELEPATISKT OCH KAN "DET. EVIL" OCH "DET. POISON" 1" AVSTÅND. TILL EN PERSON SVÄRDET HAR FÖRTROENDE FÖR KAN DET GE "HEAL" 1 G/DAG. BLODSKÖRD ÄR +3, MEN PÅ EN OMODIFIERAD 18 ELLER 19 GER DET EN EXTRA TÄRNING (d8 el. d12) I SKADA OCH EN BONUS PÅ +4, EN OMODIFIERAD 20 GER TVÅ EXTRA SKADETÄRNINGAR OCH EN BONUS PÅ PLUS 5.

Character description:
PIETRA ÄR ALLTID GLADLYNT OCH MUNTER OCH HÅLLER DE ANDRA I GRUPPEN PÅ GOTT HUMÖR. HON ÄR EN ENASTÅENDE BERÄTTARE OCH HON SJUNGER OCH SPELAR GÄRNA. PIETRA ÄR SOM EN SAMMANHÅLLANDE LÄNK FÖR GRUPPEN OCH HON HAR ALLAS FÖRTROENDE OCH HJÄRTA (UTOM REGINS OM HON SKULLE UTSÄTTA NÅGON FÖR ETT ANFALL BAKIFRÅN).
PIETRA ÄR INTRESSERAD AV SPRÅK (HON KAN ETT 15-TAL) OCH AV HISTORIA OCH LEGENDER. HON SAMLAR PÅ SVÄRD (ÄVEN OM HON INTE BÄR MED SIG MER ÄN ETT) OCH NÄR HON INTE GÖR NÅGOT ANNAT BRUKAR HON HINDRA NALLE PUKÅN ATT DRICKA VIN.

Björnram

13TH LEVEL MALE, HUMAN RANGER, 32 YEARS

Race: HUMAN
Alignment: NEUTRAL GOOD

Weight: 81 KG
Height: 178 CM

Strength	18^{06}
Intelligence	13
Wisdom	14
Dexterity	16
Constitution	16
Charisma	13
Comeliness	11

Armor Class: ACTYPE 3
-4 (BACK 2)
BANDED MAIL 0
BANDED MAIL + SHIELD -4

Hit points: 80 *Move:* 12"

Languages:
ALIGNMENT
COMMON (NORDLÄNDSKA)
ELVISH
DWARVISH

Spells:
DRUID; 2 1ST
1 2ND

M-U; 2 1ST
1 2ND

Proficiencies:
LONGBOW (SPECIALIZATION)
LONGSWORD
KNIFE
HANDAXE
BROADSWORD
SPEAR

Equipment:
BOOTS OF VARIED TRACKS
9 ARROWS +3
RED DRAGONHIDE SHIELD +3
BANDED MAIL +2
PEGASUS
BROADSWORD +1, OF ANYTHING
GREATER MISTLETOE (6 SPELLS)
HOLLY (11 SPELLS)

Notes: MAGIC-USER SPELLBOOK

1ST LEVEL;
MOUNT
RUN
COMPREHEND LANGUAGES
READ MAGIC
FIREWATER

2ND LEVEL;
STRENGTH
RAY OF ENFEEBLEMENT
KNOW ALIGNMENT

RED DRAGONHIDE SHIELD;
MAGICAL +3
+;
+2 ON SAVING THROWS AGAINST FIREBASED ATTACKS
-1 DAMAGE/DIE

XP; 1 833 946

Character description:
TROTS ETT GANSKA OSTÄDAT OCH BURDUST YTTRE ÄR BJÖRNRAM SNÄLL SOM ETT LAMM, UTOM NÄR DET GÄLLER ATT GÖRA UPP MED FIENDER FÖRSTÅS. FÖRUTOM SINA FÄRDIGHETER SOM STIGFINNARE OCH ÄVENTYRARE HAR HAN TVÅ SVAGHETER: VIN OCH PIETRA SAYLATH. NÄR HAN FÅR I SIG FÖR MYCKET VIN BLIR HAN LÄTT GRÅTMILD OCH PIETRA ÄR FÖR HONOM SOM EN ÄLDRE SYSTER SOM HAN SER UPP TILL OCH LYDER I ALLA VÄDER. HANS VÄNNER KALLAR HONOM NALLE.

FORMELBÖCKER FÖR FINALGRUPPEN.

MORCHANIN.

Boccob's Blessed Book I:

Teleport Without Error
Duo Dimension
Mordenkainen's Sword
Chain Lightning
Project Image
Tenser's Transformation
Globe of Invulnerability

Boccob's Blessed Book II:

Airy Water
Cloudkill
Cone of Cold
Hold Monster
Passwall
Wall of Force
Teleport
Dimension Door
Evard's Black Tentacles

Boccob's Blessed Book III:

Extension I
Fire Shield
Hallucinatory Terrain
Ice Storm
Minor Globe of Invulnerability
Stoneskin
Wizard Eye
Blink
Clairvoyance
Dispel Magic
Fireball
Fly

Boccob's Blessed Book IV:

Material
Melf's Minute Meteors
Monster Summoning I
Protection From Normal Missiles
Tongues
Morchanin's Energy Orb (Energiklot)
Deeppockets
Detect Invisibility
ESP
Invisibility
Knock
Levitate
Melf's Acid Arrow
Rope Trick
Stinking Cloud
Vocalize
Web
Whip
Wizard Lock
Alarm

Boccob's Blessed Book V:

Armor
Burning Hands
Charm Person
Comprehend Languages
Detect Magic
Feather Fall
Find Familiar
Hold Portal
Identify
Magic Missile
Mount
Push
Read Magic
Protection From Evil
Shield
Sleep
Spider Climb
Taunt
Tenser's Floating Disc
Unseen Servant
Write
Continual Light

DANI YEORIATH.

Formelbok I:

Teleport
Cone of Cold
Passwall
Transmute Rock to Mud

Formelbok II:

Polymorph Self
Polymorph Other
Wall of Fire
Shout

Formelbok III:

Cloudburst
Dispel Magic
Gust of Wind
Haste
Lightning Bolt
Suggestion

Formelbok IV.

Audible Glamer
Detect Invisibility
Irritation
Mirror Image
Tasha's Uncontrollable
Hideous Laughter
Strength

Formelbok V:

Sepia Snake Sigil
Locate Object
Charm Person
Feather Fall
Jump
Comprehend Languages

Formelbok IV:

Read Magic
Shocking Grasp
Magic Missile
Enlarge
Run
Detect Magic

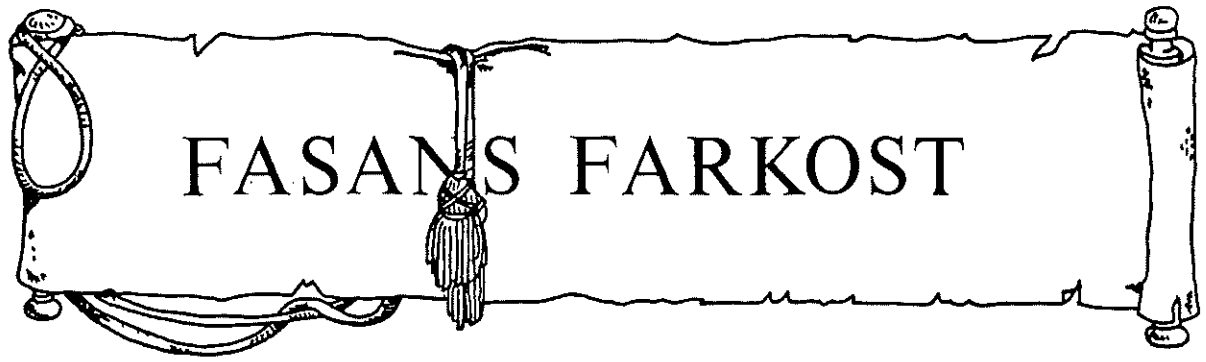
BJÖRNRAM

Formelbok I:

Mount
Run
Comprehend Languages
Read Magic
Firewater

Formelbok II:

Strength
Ray of Enfeeblement
Know Alignment



Rättelser.

Ihon Armanders utrustning: Hans scroll innehåller,förutom angivna formler, Wind Walk. Den är skriven med 17:e nivåns kraft.

Regin av Rauxe: 1586 797 experience points.

Morchanins scroll är skriven med 14:e nivåns kraft.
Han har 1 702 307 experience points.

Pietra Saylaths styrka är 18 istället för det normalt maximala 17 p.g.a. en magisk förändring.

Dani Yeoriaths scroll är skriven med 15:e nivåns kraft och innehåller förutom de formler som är angivna, Disintegrate.