

AD&D-Scenario of 1989 in Borås

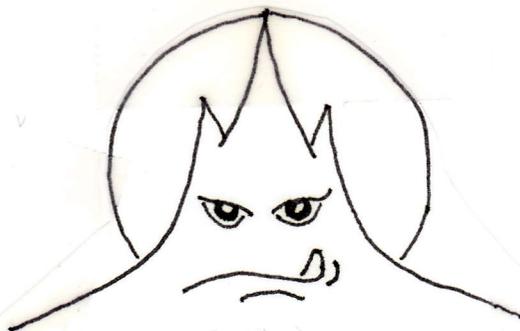
Gonzo goes frantic

by

Greger Lundstedt

&

Pär Magnusson



Förord:

- Var hälsad ärade DM! Det du nu håller i din hand är ett tävlingssenario för 89-års AD&D-turnering. Ett tävlingssenario är en tingest av sådan natur att det är obra att gladeligen kopiera det och dela ut det till sina vänner, att prata om i närvaro av vässade öron, eller på annat vis låta det komma i eventuella deltagares snikna nävar. Allt detta är självklarheter, men vi vill ändå påminna och uppmana till diskretion!

Under konventet kommer vi att samla in äventyren mellan spelomgångarna, och ber dig därför hjälpa oss med detta. Märk det gärna med ditt namn, så att du kan få samma ex igen och därigenom kunna dra nytta av ev. anteckningar du gjort tidigare. Du får behålla ditt ex. efter konventet.

Innan varje spelomgång kommer vi att hålla en frågestund, där du kan få svar på ev. frågor. Du kan även ställa frågor till Greger 033-12 34 70 efter kl 20, för att få ett väl genomarbetat svar på fredag.

Ha sköööj!

Författarna

Introduktion till DM

I årets konventssenario vill vi lägga betoningen på rollspel. En grupp består ju som bekant av ett antal individer, och kvaliteten på gruppens prestation är beroende av varje individs vilja och förmåga att göra något bra. Med detta i bakhuvudet tänkte vi att varje spelare själv så bra som möjligt skall få sköta sin karaktär, utan att någon annan lägger sig i. Därför har vi gjort lite speciella rutiner. Börja med att dela ut de förtryckta lapparna som frågar om spelaren vet med sig att han/hon är dåligt insatt i någon av AD&D's Character Classes. Meningen är att karaktärerna skall delas ut slumpmässigt, utan att någon vet något om någon annans karaktär. Hänsyn bör tas till vad spelarna svarat i "enkäten. På så vis slipper vi förhoppningsvis utsätta någon stackars nybörjare för att spela en "spell-caster" med allt vad det innebär. Sedan bör grunderna för poängbedömningen förklaras i korthet. Påpeka för spelarna att ett bra sätt att se till att karaktärerna inte agerar som om de vet mer om varandra än de egentligen gör, är att inte visa upp sitt karaktärsblad för någon annan. Från det att spelarna har fått sina karaktärer får ingen tala med varandra. I detta skede kan du också dela ut papperen märkta G1 och G2, som handlar om gudarna, och säga åt spelarna att dessa kan få cirkulera då deras innehåll är allmän kännedom. När sedan alla har läst klart kan du starta tidtagningen och vända blad till första delen av senariot. Observera förresten att tiden i själva spelet är fyra timmar också, vilket alltså innebär att ingen kommer kunna läsa in några nya spells.

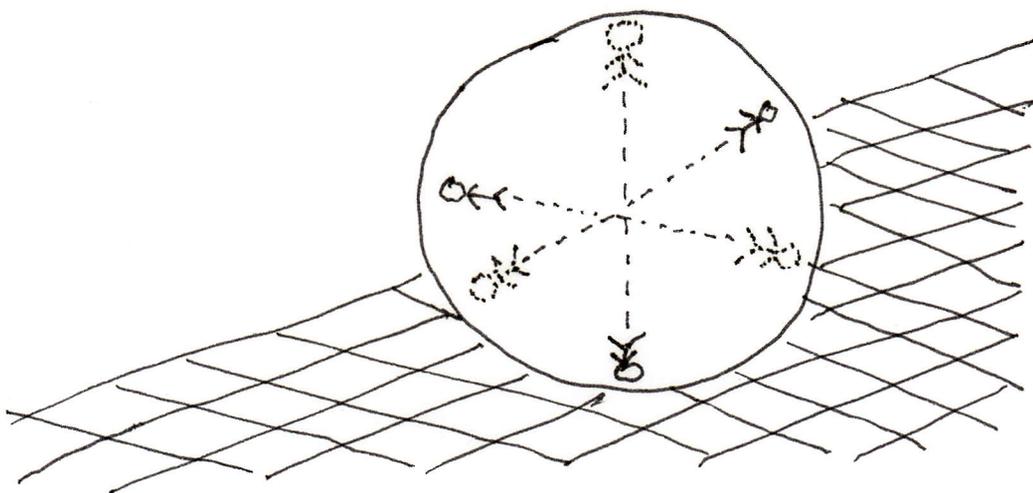
Papperen med samlade spells är till för att DM skall slippa hålla på och leta i böckerna. Det finns också ett par papper märkta med B1 och B2 som kan vara bra att ha till hands.

Vad det gäller poängbedömningsformulär så kommer dessa att delas ut i samband med frågestunden innan turneringen börjar, likaså förtryckta smälappar.

Det stora svarta

Beskrivning för DM:

I karaktärernas bakgrundsbeskrivning berättas hur de sex personerna förs bort från sin egen dimension. De hamnar ståendes på ett stort klot som lyser svagt med ett rött sken. Klotet tycks sväva i intet, runtomkring är allt svart, tyst och tomt. Klotet är 20 m i diameter och karaktärerna har hamnat "på varsin sida" så varje person upplever det som han/hon vore ensam. För karaktärerna tycks klotet sväva, men det vilar faktiskt på ett osynligt golv som består av ett kraftfält (det går inte att på något vis få fäste på golvet). Klotet har ett starkt gravitationsfält som gör att man kan gå på det hur som helst utan att trilla av. Hur spelarna än försöker kommer de i detta skede ej kunna komma av.



Heldvagna gubbar
på synliga sidan
av klotet, de
streckade på den
andra sidan

Rutmönstret symboliserar kraftfältet

Dela ut de förtryckta lapparna med karaktärernas namn och frågan "vad gör du?". Ta in svaren och kolla om några karaktärer möts. Låt spelarna beskriva sina karaktärer för varandra och låt dem rollspela mötet. När PCna har samlats är det dags för första NPCn att göra entré. Det är en av gudarna som hedrar dem med ett besök. Han har mycket att säga och kommer inte att tolerera att bli avbruten. Första gången varnar han bara:

Dristar sig en dödlig att avbryta mig?
Då får er lilla grupp själv försöka klara sig

Om syndaren tystnar fortsätter Aliran sin prosa. Blir han avbruten en andra gång så blir det den sista! Han lägger då beslag på de resterande sakerna han vill ha och yttrar följande fras innan han flyger bort i motsatt riktning han kom ifrån:

För andra gången jag nu avbruten blivit
Jag borde redan första gången mig begivit

Anledningen att Aliran ej själv rest till Prime Material Plane för att hämta de saker han nu genom mycket besvär lyckats få hit är att han likt de andra gudarna är hindrade av Isidrone (gudarnas drottning, se sep. ppr) att resa till det planet. Detta pga de tidigare i historien har ställt till med så mycket ofog bland människorna.

Beskrivning för spelarna:

Tystnaden bryts av en vacker melodi. Ljudet låter avlägset men närmar sig hastigt. Det är en harpa som spelas. Mörkret är fortfarande kompakt runt omkring, men en liten ljuspunkt likt en måne har blivit synlig. I riktning från månen kommer en harpspelande figur flygande mot er. Det är en ung man med blont kort hår, klarblå ögon och en havsblå klädedräkt med rika guld- och silverbroderier. Mannen ler mot er och tar till orda:

Var hälsade ni dödliga där
Tillåt att jag mig får presentera
Aliran mitt namn är
Beskyddare av musik & poesi, med mera

(För DM: Aliran spärrar ögonen i Ganelor.)

Nej men, Morhamgors hammare så bra
Tack så mycket, den tar ja'

Ni ser hur den stora bronshammaren försvinner ur den ärrade krigarens nävar, för att i nästa stund återfinnas i Alirans ägo. Skalden tar åter till orda:

Noriors armlänk, som ger bäraren skydd
Sedär, nu blir var handled med en sådan prydd

Den snopna gnomen tittar förvånat på sina nakna handleder och på Alirans numera guldbeprydda.

Hjälten Telhams stövlar som tar sjumilasteg
De passade honom bra, han var ju så feg

Den ursköna kvinnan står plötsligt med helt bara ben och fötter. Fem kastknivar, två läderpungar, ett tiotal småstenar och en slunga faller till marken.

Magikern Tlas-Gor:s mantel, så förnämligt
På mina axlar den vila bekvämligt

Manteln som skylt den åldrade kvinnans knotiga och böjda kropp byter ägare.

Valindas gördel som ger en jättes styrka
Även på den jag ägarskap yrka

Med ett öronbedövande plåtskrammel som låter ödsligt i tystnaden faller den ståtliga riddaren ihop i en hög under sin utrustning. Gördeln pryder Alirans midja.

Och så kejsaren Uttik IV:s hjälm till sist
Som han tillsammans med huvudet mist

Silverhjälmens försvinner från den blonda kvinnans vackra huvud, och till allas bestörtning visar det sig att hon ej har någon näsa, bara två svarta gluggar som på en döds-kalle.

Dessa ting har historiskt värde
Att få dem i min samling var allt jag begärde

Rimmen verkar komma spontant och naturligt för Aliran. Han stakar sig aldrig, och han kommer aldrig av sig. Utan att avbryta sin monolog tar han upp ett pergament och en gäspenna och börjar snabbt skriva, samtidigt som han talar. Han ägnar inte skrivandet en enda blick, utan verkar helt koncentrerad på er.

Kontakten med sakerna måste ha fört er med hit
 Att ni här hamnat är beklagligt
 Ni kom från Riorfi, jag ska hjälpa er dit
 Tyvärr går resan tillbaka nog ej så behagligt

Ni fördes hit, jag skall nu berätta hur
 Jag slog till en titan, som låg och tog en lur

Han for upp, skrek, vrålade och tjöt
 Vem sparkar på mitt heligaste? han ursinnigt röt

Himmlarna började skälva av stämmans dån
 Varpå giganten tappade hakan som ett fån

Hans haka så hårt landa'
 Att sprickor uppstod mellan denna dimension och andra

Vid denna tidpunkt åskguden sig till er dimension begivit
 I väntan på detta jag mången stund fördrivit

Jag har honom länge fått bevaka
 Nu är det bråttom, om fyra timmar är han tillbaka

Då stängs porten för er
 Och ni kan ej längre komma ner

Min plan verkade klaffa
 Men så kom ni med av en slump
 Nu behövde jag bara föremålen haffa
 Och för er vägledning skriva en stump

När Aliran sagt detta släpper han pergamentet, som han för en stund sedan skrivit klart, så att det svävar mot er och dras in i det röda klotets gravitationsfält. Själv flyger han hastigt iväg i motsatt riktning han kom ifrån, på nytt spelandes på sin harpa.
 Vad gör ni?

Beskrivning för DM:

Om spelarna ämnar undersöka pergamentet ge dem lösbladet med versen på. Det är en något kryptisk vägbeskrivning tillbaka till Prime Material Plane. Hur man kommer ifrån denna dimension finns dock ej beskrivet (Aliran ansåg att det var allt för elementärt för att nämnas). Om någon karaktär ställer sig på klotets nedre del och trycker händerna mot det osynliga kraftfältet i det svarta som klotet vilar på, märker han/hon att klotet går att rubba en aning. Om alla hjälps åt kan de sätta klotet i rullning, sedan bör de springa på ovansidan som när en elefant springer på en cirkusboll, eller ställa sig nära rotationsaxeln, för att slippa följa med klotet runt och klämmas till döds på undersidan. För varje gång minst fyra karaktärer knuffar klotet rullar det ca 100 m innan det stannar. Det tar dem en svettig halvtimme att ta sig till "månen" som, när

de kommer närmare, visar sig vara en rund öppning som det kommer starkt ljus igenom (tillräckligt starkt för att de ej kan se igenom). Öppningen är ca 25 m i diameter, och placerat i golvhöjd. Ifall spelarna får för sig att rulla åt något annat håll än mot "månen" så kommer de ej finna någonting av intresse - de slösar bara bort sin tid!

Det stora lila

Genom en oändligt stor lila rymd går Galanthors väg. Vägen består av runda stenplattor 150' i diameter på 200' avstånd från varandra. Plattorna är placerade i ett sick-sack-mönster för att vägen skall bli så "gångvänlig" som möjligt. Vägen är backig dvs plattorna ligger olika högt i förhållande till varandra. På varje platta finns ett gigantiskt fotavtryck. Från den plattan PCna hamnar på är det 500' ner till dimensionsgolvet, som är en osynlig kraft som avdelar den lila dimensionen från Prime Material Plane. Från den lila dimensionen kan man se till Prime Material Plane, men tvärtom är totalt omöjligt. För närvarande har Åskguden öppnat en "gate" i form av ett hål i kraftfältet. Sedan har han låtit sin bostad (ett stort åskmoln) sippra ut genom hålet så att det ligger i Prime M.P. precis under kraftfältet (åskguden är nämligen på besök i människornas värld, helt utan Isidrones vetskap, naturligtvis). Vid hålet i golvet har det bildats en virvel i molnmassorna. Hålet är 30' i diameter och är beläget rakt under en plattform som är 300' ovanför. Den plattformen är den fjärde i ordningen räknat från den plats där PCna är. Det är lämpligtvis därifrån PCna bör ta sig ner till "stormens öga".

Det finns här 24 dvärgar som är mer eller mindre ingenjörer och åtminstone väldans händiga och praktiska. Av dessa 24 är 4 ledare för vi-bygger-en-jätte-för-att-äntligen-komma-härifrån-projektet som började med en misslyckad dimensionsresa. Det är dessa fyra som kommer att göra sig hörda när spelarna börjar prata med dom (om spelarna är fientliga eller anfäller så svarar dvärgarna med samma mynt). En snabb presentation av de fyra (avsedd för DM):

Gilik den ständige optimisten och ordstävsexperten. Han är för jämnan på ett toppenhumör, och har alltid ett trevligt ordspråk på lut för att "pigga upp" sina kamrater.
Några ex: Man ska inte bättra ont med hälften värre
Snar hjälp är dubbel hjälp
Bättre blåsa på gröten än bränna sig
Den enes död den andres bröd
Där ölet/vinet går in går vettet ut
Kvinnan bär svärdet i munnen
Klar himmel och leende kvinna är inte att lita på
Bättre tiga än illa tala
Tvärtom, sa han som ramla ut för trappan
Slut på vissla, sa bonden, tappa läppen
Det ante mig, sa han som blev utsparkad

Barion har av princip ALLTID en åsikt och vilja som är tvärtemot de andra dvärgarnas.

Woobur en riktig besservisser som alltid talar om för alla andra hur saker och ting skall vara, och förklarar för dom hur fel de har.

Tidrim barsk och befallande till sättet, men har svårt att få de andra att lyda hans vilja. Han brukar då övergå till att förolämpa dem å de grövsta. Uttryck som: din skägglösa skurgumma, din oflätade kvinna, och du son av en mager dvärg, är hans favorituttryck - han vet att de tar skruv.

Beskrivning för spelarna:

När klotet rullar igenom ljusöppningen börjar det falla. Medan ni faller snurrar klotet, något som bidrar till att era begrepp om vad som är upp och ned har ställts på ända. Ni uppfattar trots detta att klotet befinner sig i en tillsynes oändligt stor mörkt lila rymd. Nedanför er, dvs åt det håll klotet faller, breder en tät molnmassa ut sig. Mellan er och molnen sträcker sig en ojämn rad runda plattor ifrån en riktning mot en annan så långt ögat kan se åt bägge håll. Ni störtar rakt ned mot en platta som till skillnad från de andra tycks vara bebodd. Ni hinner skymta en stor underlig träkonstruktion och varelser som springer om varandra för att komma undan er vilda framfart.

Så kommer landningen... det blir en våldsamt sammanstötning. Var och en av er tar 8 hp i skada. När ni så smått börjar hämta er från smällen kan ni konstatera att samtliga i ert sällskap är vid liv.

(För DM: om någon blivit skadad tidigare, kolla hur den karaktären ligger till.)

I en halvcirkel runt klotet står ett tjugotal dvärgar och tittar storögt på er. De ser milt sagt förvånade ut!

De har yviga skägg i brunt, svart, resp. grått med olika mängder flätor - ju gråare skägg och hår desto fler flätor! De är klädda i ganska glada färger, fast de ser ganska slitna och smutsiga ut. Omgivningen består av lila. Det enda som avviker är marken som ni befinner er på, den är av något rött stenliknande material, det måste nog vara granit.

Det är en sänka där ni är just nu, kanterna är ett par meter höga och sänkans avlänga form är cirka 30 gånger 15 meter och betydligt smalare och rundad på ena kortsidan medan den andra kortsidan har fem småsänker i tripp-trapp-trull-design. En bit bort finns en jättestaty, säkert tio meter hög, som verkar vara gjord i trä. Mängder av bastanta träbalkar, linor, metallfästen m.m. får er att misstänka att det är något mekaniskt med det hela!

Intill träjätten står en grupp på fyra dvärgar helt obekymrat och håller en högljudd diskussion med varandra. De verkar fullkomligt omedvetna om sin omvärld, det enda tecknet på att de överhuvudtaget märkte smällen när klotet slog i plattan är att en av dem rättar till sin huvudbonad som råkade glida ned för ögonen när klotet dunsade i backen.

Beskrivning för DM:

Sänkans i plattformen är ett enormt fotspår, något som senare återfinns även på de andra plattorna.

Som läget är nu befinner sig PCna fortfarande på klotet (som ligger på plattan) men de har nu möjlighet att komma av genom att greppa tag i stenplattan och dra sig loss. Klotets gravitationsfält sträcker sig 10' ut från dess yta och blir gradvis svagare.

Om nu spelarna väljer att vara fredliga, trevliga och pratsamma så kommer dvärgarna att bjuda på mat och lyssna till spelarnas historia för att därefter berätta sin egen. De kommer att kräva att spelarna berättar om sig själva först annars kan de lika gärna ta sig tillbaka till det ställe dom kom ifrån. Dvärgarnas berättelse kommer från Wooburs mun och återfinns här nedanför.

Om spelarna tar sig en rundtur på plattan så kan följande beskrivning av utsikten läsas upp för dom:

Ni ser ut över ändlösa vidder av virvlande molnmassor. Tillsammans bildar dom en jättelik virvel som tycks ha sitt centrum flera hundra meter ifrån er nuvarande position. Man ser också lite då och då, på olika ställen hur molnen lysas upp underifrån av blåaktiga sken. Dessa mäktiga vyer får er att känna er mycket små.

Beskrivning för spelarna:

För cirka tre månader sedan då vi fortfarande var kvar i vår trevliga lilla by Tib som är belägen vid foten av Parnor-bergen, så kom en skröplig gammal

man på besök. Han presenterade sig som O'Gdray den tredje. Han berättade att han var magiker liksom hans far och farfar. Han ville att vi mot en rejäl ersättning skulle bygga honom ett skepp som han sedan skulle resa runt med bland allt och inget. Vi bara skrattade åt honom för det är ju ingen tokdvärg, förlåt tokfan, som bygger sig ett skepp här uppe i bergen när det är 20 mil till havet. Men då han plockade fram en pung full med de ädlaste stenar tog vi honom på allvar, eller rättare sagt det var ingen som brydde sig om vad han skulle med skeppet till på ett sånt här ställe, bara han betalade bra så skulle vi nog kunna bygga vad som helst. Samtidigt som vi byggde så höll han hela tiden på med massa magiskt tjafs runt omkring bygget. Vi hade aldrig sett någon så entusiastisk syssla med något så meningslöst.

Det tog oss tio veckor att bli klara. Under den tiden lyckades han övertala oss att följa med som besättning på resan. Vi tyckte naturligtvis att han betalade bra för att vi skulle vara med och leka sjömän, så speciellt långt borde vi ju inte komma eftersom avsaknaden av vattendrag i närheten var total. Vi lastade skeppet med utrustning och proviant endast därför att han var så inne i sin lek att vi ej vågade säga emot honom. Så för tretton dar sedan, våra magar håller reda på tiden ganska bra, begav vi oss. Till allas vår förvåning så förflyttade sig skeppet eller rättare sagt det verkade som världen runtom oss flyttade och ändrade sig.

Slutligen, efter en lång och psykiskt påfrestande tid i storleksordningen cirka en timme, dök vi plötsligt upp här och gick på grund på denna konstiga platta i denna överkliga tillvaro. Under själva grundstötningen, som var mycket våldsam, dog magikern och 11 av våra bröder. Vi kommer aldrig att glömma dom. Skeppet blev totalförstört så nu är vi strandsatta här. Vi hyser dock hopp om att kunna ta oss härifrån på ett något annorlunda sätt jämfört med det som tog oss hit. Med hjälp av jätten där borta tänker vi hoppa från platta til platta, tills vi kommer hem eller till vilket ställe som helst som är trevligare än det här. Så, nu vet ni varför vi är här. Ni kanske till och med vill följa med. Jätten är nog säker, vi har faktiskt konstruerat den själva av vrakgodset från skeppet. Men om ni vill följa med så får ni minsann göra rätt för er och det kan ni göra genom att förhindra att vi råkar ut för fler oförklarliga dödsfall. Vid tre tillfällen har vi funnit en av våra bröder död innuti vår träjätte. Det har inte funnits några märken på kropparna eller tecken på strid. Kan ni hjälpa oss med detta får ni gärna följa med!

För DM:

Om spelarna tackar ja till detta erbjudande (och det bör dom) så packar dvärgarna och de äntrar jättens inre (magen) via krampor på utsidan av det ena benet. Inne i jätten är det fruktansvärt trångt, inte undra på när det är byggt av dvärgar. överallt finns det rep, linor, rörliga metallkonstruktioner m.m. Jätten står vänd bort från stormens öga, och om spelarna själva glömmar att ta reda på vartåt dvärgarna skall färdas så går första hoppet åt nyss nämnda håll. Men om spelarna upptäcker detta i tid och försöker övertala dvärgarna att vända om, så kommer det att uppstå ett väldigt argumenterande där dvärgarna är tämligen säkra på att man bör följa fotspåren som tyvärr leder bort från stormens öga. Men om spelarna kommer med riktigt bra argument så kan det ju hända att dvärgarna låter sig övertalas att byta kurs. Men av princip (eller dumhet) så ger sig inte en dvärg för lätt.

Efter att parterna har enats, så börjar nästan alla att veva upp den här jättekatapulten. Det första hoppet tycks gå mycket bra ända tills de ska landa, då uppstår mycket oroväckande krasanden och det kan väl benämnas som en billig nybörjarlandning. De fyra ledande går och inspekterar jätten både invändigt och utvändigt. Det behöver repareras och justeras en stund och dvärgarna blir fullt sysselsatta i tjugo minuter. Strax innan ny avfärd kommer plötsligt ett par dvärgar springande bärandes en tredje. Dom berättar att dom fann sin broder

liggandes i ett hörn uppe vid jättens axel. Ingen har hört honom ropa pga allt oväsen som uppstod när de höll på att reparera. Kroppen har inga märken efter strid eller dyl. men dvärgarna vill att PCna skall komma och titta på platsen där det hände.

Det kanske är på sin plats att nu för DM berätta vad som är i görningen. Med i denna konstruktion är nämligen två mimics, som följde med redan när dvärgarna byggde trollkarlens skepp. Till saken hör faktumet att de är onda, och de dödar för nöjes skull. Om någon av dessa mimics blir upptäckta slåss de till sista träflisan! De kan inte tala och har därför ingen möjlighet att förhandla. Nu när PCna undersöker platsen för dådet är den skyldige förvillande lik en vanlig plank! Den andre mimicen bidar sin tid i en annan del av jätten, i väntan på byte...

När PCna har snokat färdigt är det dags för nästa hopp. Avslutningen på detta blir utmärkt jämfört med premierhoppet. För säkerhets skull går dvärgarna ändå en inspektionsrunda, och upptäcker då att ännu en broder har gått hädan. Också han i utrymmet i jättens axel - samma sida som sist! Dvärgarna konfronterar PCna med klagomål om hur de "löste" problemet sist detta hände. Medan partyt undersöker situationen (om de nu gör de) så slår den andre mimicen till mot ett intet ont anande offer, vilket de upptäcker vid sin rundtur (eller som någon upptäcker på egen hand).

När partyt är klart med sina efterforskningar, ger ledarna åter klarsignal för hopp. Denna gången brister ett rep i vänster ben och jätten gör en ograciös buklandning som medför att samtliga resenärer skakas om ordentligt och som leder till omfattande reparationer av farkosten, dessa tar en halvtimme i anspråk. Och under detta uppehåll kommer ännu ett dvärgaliv gå till spillo i början av perioden varpå ledarna hör av sig till PCna och är oroade för att antalet i besättningen inte ska räcka för att överhuvudtaget komma vidare. Senare under samma period dör ytterligare två. Detta såvida inte PCna har kontroll på läget. Om de sistnämnda två tillåts dö så är det för lite folk för att hoppa, endast gnomen skulle kunna vara ersättare. Tyvärr skulle det behövas en till, och människorna är helt enkelt för stora för att kunna arbeta där. Om det ej har dött så många dvärgar ännu så går även sista hoppet att genomföra.

Dvärgarna kan under inga som helst omständigheter tänka sig att följa med ner bland molnen, men de går att övertala att binda ihop diverse rep till ett 300' långt och fira ned det från plattan ovanför hålet. Alla andra plattformar sitter på för hög höjd för att repen ska räcka.

Mimics

AC:	7	Mimi 1	Mimic 2
Move:	3"	Hp: 35	Hp: 28
HD:	7		
#att.:	1		
dam/att.:	3-12		
sp. att.:	Glue		
sp. def.:	Camouflage		
Mag res.:	Standard		
Int:	Semi-	Obs! De kan ej tala!	
Align.:	Evil		
Size:	L		

Dvärgarna

AC:	4
Move:	6"
HD:	1 (leaders 4)
#att.:	1
dam/att.:	By weapon or 1-8
sp. att.:	Save at 4 lvls higher
Mag res.:	As above
Int	Very
Align:	Lawful good
Size:	S (4'+ tall)

Area 2:

Blixtsvärdens väg

Beskrivning för spelarna:

Denna korridor är i sig själv ganska dunkel men lysas upp mycket ofta av föremål som roterar genom luften från den ena väggen till den andra. Dessa föremål visar sig strax vara 1,5 m långa svärd vars klinga ser ut som en lysande ljusblå blixtn i zick-zackform. De kommer i olika höjder mellan golv och tak. Tidsintervallerna mellan uppdykandena varierar från en till ungefär tio sekunder. Ibland händer det att flera svärd syns samtidigt. Den tid det tar för svärden att tillrygga den sträcka på 10 fot som det är mellan väggarna, varierar mellan 1 och 3 sekunder. Detta fenomen tycks tycks sträcka ut sig 70 - 80 fot i korridorrens längdriktning.

Beskrivning för DM:

Om någon försöker ta sig igenom korridoren gåendes eller springandes kommer den personen att bli träffad av ett svärd någonstans under sträckan. Varje svärd ger 6d6 i elektrisk skada som dessutom orsakar att offret blir liggandes sprattlande på golvet på grund av spasmer. Då är risken 50 % per runda att bli träffad av ett svärd. Spasmerna upphör om man inte blivit träffad på tre rundor. Svärden är icke materiella och stannar därför inte upp om någon blir träffad, och detta är också anledningen till att de kan passera genom väggarna utan vidare. Man kan inte på något sätt stoppa svärden, varken fysiskt eller med magi. Ett sätt att ta sig förbi på är att iakta svärdens rotationsmönster i golvnivå. Man kommer då att se att svärdens rotation är likadan varje gång de virvlar förbi oavsett hur långt bort i korridoren det är. Om man betraktar korridoren rakt framifrån innebär detta att svärden nuddar golvet med jämna mellanrum, och dessa mellanrum är breda nog (c:a 2,5 fot) för att man ska kunna krypa igenom korridoren oskadd om man kryper rakt. Detta gäller endast i golvnivå, i övrigt är rotationen slumpartad. För att få reda på detta måste spelarna noggrant beskriva hur dom gör. Det räcker alltså inte med att man säger att man studerar fenomenet i tio minuter eller dylikt. Man måste specificera att man tittar i golvnivå bortåt i korridoren och kollar om man har fritt synfält längs hela korridoren. Detta bör pågå åtminstone i fem minuter för att man ska kunna vara någorlunda säker på sin sak.

Area 3:

Den ädle springarens passage

Beskrivning för spelarna:

Detta rum är klot-runt och c:a 50 fot i diameter. I rummet råder nästan dagsljus, men var ljuset kommer ifrån går inte att se. Golvet i den gång ni själva står i befinner sig 20 fot ovanför bottnen. Mittemot er finns en öppning som ser likadan ut som den här. Längst ner i mitten finns ett stort runt hål som är c:a 10 fot i diameter. I hela rummet finns tunna molnslöjor som virvlar runt i ganska hög fart. Tillsammans bildar dom en virvel som drar sig ner igenom hålet i bottnen. Trots att det försvinner en del molnslöjor på det här viset tycks dom aldrig ta slut. I rummets centrum svävar en Pegasus. Den är helt stilla och ser ut som om den vore gjord av snö därför att ljuset i rummet åstadkommer gnistrande reflexer i denna ståtliga varelse. Den är vänd med huvudet bort från er och ser ut att vara mitt i ett språng. Nu ser ni dessutom att den har en dimsträng från manken och som slutar i taket.

Beskrivning för DM:

Det går inte att ta sig över med rep och hake då denna inte kan få fäste någonstans. Om dom skulle få för sig att försöka fästa haken i en viss Pegasus kommer den att "blöda" med vatten. Detta blödande kommer att pågå i tio minuter sedan kommer det inte att finnas någon pegasus kvar. Den kommer helt enkelt att smälta (den är gjord av snö) och rinna iväg via såret. Om man skyndar sig är den fortfarande användbar under de första fem minuterna, men efter den tiden kommer den att hänga stilla tills den återstående tiden av dess existens.

Rätt metod för att använda denna pegasus består i att uttala dess namn (Lyndor) högt och tydligt. Då kommer den att hängande i sin dimsträng sväva fram till öppningen som leder till Svindelns väg. Då går det bra för en person att grensla denna pegasus. Två eller fler kommer att resultera i att den sjunker till botten i rummet och blir stående där tills det är högst en person kvar på ryggen, då den återgår till normal sväv höjd. Om man uttalar namnet baklänges kommer den istället att sväva till öppningen som leder till Blixtsvärdens väg. Om den befinner sig vid någon av öppningarna och ingen har uttalat dess namn de två senaste minuterna, kommer den att återgå till sin ursprungsposition i mitten av rummet. Den svävar alltid med huvudet först och kropps-ställningen förändras aldrig.

Area 4: Svindeln väg

Beskrivning för spelarna:

Denma korridor är ganska dunkel i sig själv. Men då och då lysas den upp av ett ljusblått sken som tycks komma från golvet i mitten av korridoren.

Beskrivning för DM:

Om spelarna går ända fram till detta fyrkantiga hål i golvet och tittar ner så ser dom att dom är mycket högt upp (2 km) men det är mycket svårt att bedöma avståndet ner till marken. Hålet är täckt med tunn is men det kan man inte upptäcka om man inte känner på den. Dimman flyter ganska tunnt här och det är därför som man kan se ner till marken. Om någon bara försöker gå rakt över helt oförsiktigt kommer detta leda till att personen ifråga helt enkelt störtar igenom isen, som brister av vanliga gångstilar. Fallet slutar med döden. För att komma över kan man till exempel krypa försiktigt och fördela hela sin kroppstyngd så jämnt som möjligt. Om man provar att ta ett steg för att se om det håller, så kommer man att märka att det spricker men utan att gå sönder. I detta skede kan man fortfarande krypa över, men om man tar fler steg så att det går sönder, eller om man på andra sätt gör hål i isen så blir den för svag även för krypare. Då finns det ytterligare ett alternativ som går ut på att man tar en rejäl ansats och med god fart närmar sig isen för att precis innan slänga sig på mage och glida över. Då kan man inte vara iklädd bromsande objekt av typen plåtrustning (som tar 10 min att plocka av och 15 min att få på sig). Att försöka kasta ett rep med krok som skall fastna i kröken längre bort i korridoren går inte då avståndet är för långt.

Area 5:

Hos snödraken

Beskrivning för spelarna:

Här är ännu ett rum som är ljust men av okänd anledning. Rummet är för övrigt 70 x 40 fot stort och har en takhöjd på 30 fot. I den västra delen av rummet ligger en drake på en jättelik hög av hagel eller små glasbitar eller... kanske till och med ädla stenar av den glasklara sorten, även kallade diamanter. Draken är något hoprullad men är säkerligen 50 fot från nos till svanstipp. Den är helt vit men man kan ana att den har stora genomskinliga fjäll. Framför draken som inte tittar åt ert håll när ni kommer in i rummet står någon sorts brädspel med små figurer i guld och platina. Utan att ta blicken från brädet tar draken till orda:

- Sääää, vad gör ni här era små kryp. Detta ställe är mycket privat och det är bäst att ni har en mycket bra ursäkt för att befinna er här.
- Sedan är det tyst några sekunder innan han vänder huvudet åt spelarnas håll och säger:
- Näää, jag lyssnar.

Beskrivning för DM:

Draken är mycket självsäker på drakars vis och visar att överlägset förakt och kommer att bli sur om inte spelarna visar vördnad. Om någon påpekar att han eller hon faktiskt tillber åskguden Silain så kommer draken att replikera "du har ändå inget här att göra". För att få passera draken måste spelarna smickra honom (han heter faktiskt Fyrsis) och dessutom muta honom. Som mutor godkännes lika många magiska saker som dom är personer när dom kommer hit. Fyrsis har en ability som ger honom möjlighet att aktivera en detect magic när han så önskar. Hans inställning till situationen att ha inkräktare i sin herres (Silains) boning är att det helst inte skall upptäckas att någon varit här så det bästa är egentligen att dom får slippa förbi och ta sig härifrån på samma sätt som Silain när han reser ner till Prime Material Plane. Men eftersom draken är sniken så håller han på sitt krav om magiska saker. Om de är ovilliga så beordrar han dom att ta sig härifrån samma väg som dom kom. Om spelarna skulle få för sig att attackera honom så tvekar han inte att göra slut på krypen. Drakens aktivitet när spelarna dyker upp består annars i att fundera ut nästa drag i en omgång okänt brädspel som han spelar med sin herre. Eventuella förfrågningar angående detta spel resulterar i svar som antyder att mänsklig intelligens inte räcker till för detta spel.

Snödraken

AC: -1
 Move: 12"
 HD: 10 (70 hp)
 #att.: 3 (claw,claw,bite)
 dam/att:1-6,1-6,3-18
 sp. att:breath weapon (kon, 5' bred i början och 20' i slutet, 30' lång)
 sp. def:nil
 mag res:standard
 Int: very
 align.: CN
 Size: L (50' long)

Taktik:

Draken använder sitt breath weapon i första hand tills det är slut (3ggr/dag ger 70 hp damage eller hälften vid lyckat savingthrow). Därefter (om det finns någon kvar så slåss den med klor och bitt. Det finns bara två alternativ för honom, att segra eller dö, att ge sig är otänkbart!

Area 6:

Själarnas sal

Beskrivning för spelarna:

Detta är ytterligare ett rum som är upplyst med okända ljuskällor. Storleken på rummet är 130 x 70 fot och 40 fot i tak. Det finns 1 meter tjocka pelare längs bägge långväggarna. Utmed samtliga väggar i rummet står människor, både kvinnor och män i olika åldrar, infrusna i isblock av storleken 2 x 1 x 0,5 m. Det är 1 meter mellan varje isblock. Gemensamt för dessa människor tycks vara att dom framför sig har ett svärd med spetsen mot golvet och händerna vilande på handtagets ände. Svärden har samma utseende som dom som svävade genom en viss korridor ni har passerat. Enda skillnaden är att endast ett av dessa svärd lyser. Det tillhör en ung man som står i mitten av södra långväggen.

Beskrivning för DM:

När spelarna går genom rummet så kan förnimma att röster i form av svaga viskningar far förbi dom någon gång då och då. Detta ljud kommer från de i salen omkringsvävande själar till de döda människorna i isblocken. Detta är kort och gott en hedersgravplats för Silains allra trognaste tjänare. Om någon får för sig att hacka på ett isblock kommer det att höras ett gällt skrik och detta kommer att fara förbi den hackande i riktning mot isblocket. Personen som finns inne i isblocket kommer sedan att spärra upp sina dessförinnan slutna ögon. Personen stirrar intensivt på fridstöraren några ögonblick innan isblocket sprängs. Detta kommer inte att skada närstående isblock men personer (levande) i närheten tar skada. Inom 10' radie ger det 5d6 damage, och inom 20' ger det halv skada, inget savingthrow. Därefter börjar den "döde" attackera den som störde hans fridfulla vila. Striden kommer att pågå tills någon av dom dör. Då kommer den "döde" att livlös falla till golvet även om han vann striden. Alla dessa vilande kroppar har samma egenskaper i händelse av att en strid enligt ovanstående beskrivning äger rum.

Den döde

AC: 8
 Move: 6"
 HD: 7 (35 hp)
 #att.: 1
 dam/att: 1-8 +4 (1-8 as longsword, +4 electrical damage)
 sp. att: nil
 sp. def: nil
 mag res: standard
 Int: none (har bara fridstörarens död som mål och pratar icke ett ord)
 align.: differs
 Size: M (mansize)

Taktik: Döda fridstöraren med sitt svärd.

Area 7:

Blixt-rummet

Beskrivning för spelarna:

I detta runda rum med en diameter på c:a 50 fot och med den enastående takhöjden av 10 fot, finns i mitten en molnpelare som är 10 fot i diameter. Molnpelaren lysas upp inifrån av ett nästan oavbrutet blixtrande.

Beskrivning för DM:

Alla försök att försöka ta sig in pelaren kommer att misslyckas då detta inte går. När ett lysande svärd av blixtdesign (det går lika bra med en illusion) befinner sig i rummet kommer det att förändra sig. Molnpelaren delar sig sakta på mitten varpå varje halva flyter ihop med taket respektive golvet och blottlägger en blixt som visar sig då och då. Därefter flyter det fram sex stycken mindre pelare (1m i diameter) ur golv och tak. Dessa kommer att bilda en halvcirkel (20 fot i diameter) med öppningen mot ingången i detta rum. Om man i detta läge kliver in i centrum av halvcirkeln så kommer det efter några sekunder att synas en mycket intensivt lysande blixt av samma storlek som den ensamma pelaren innan, och samtidigt höras ett öronbedövande dån. Om någon i detta skede är kvar i rummet kommer den person att se hur de som stod i blixten numera har försvunnit. Så fort det lysande svärdet försvinner kommer rummet att sakta återgå till sitt ursprungliga utseende och möjligheten till blixt-teleport försvinner.

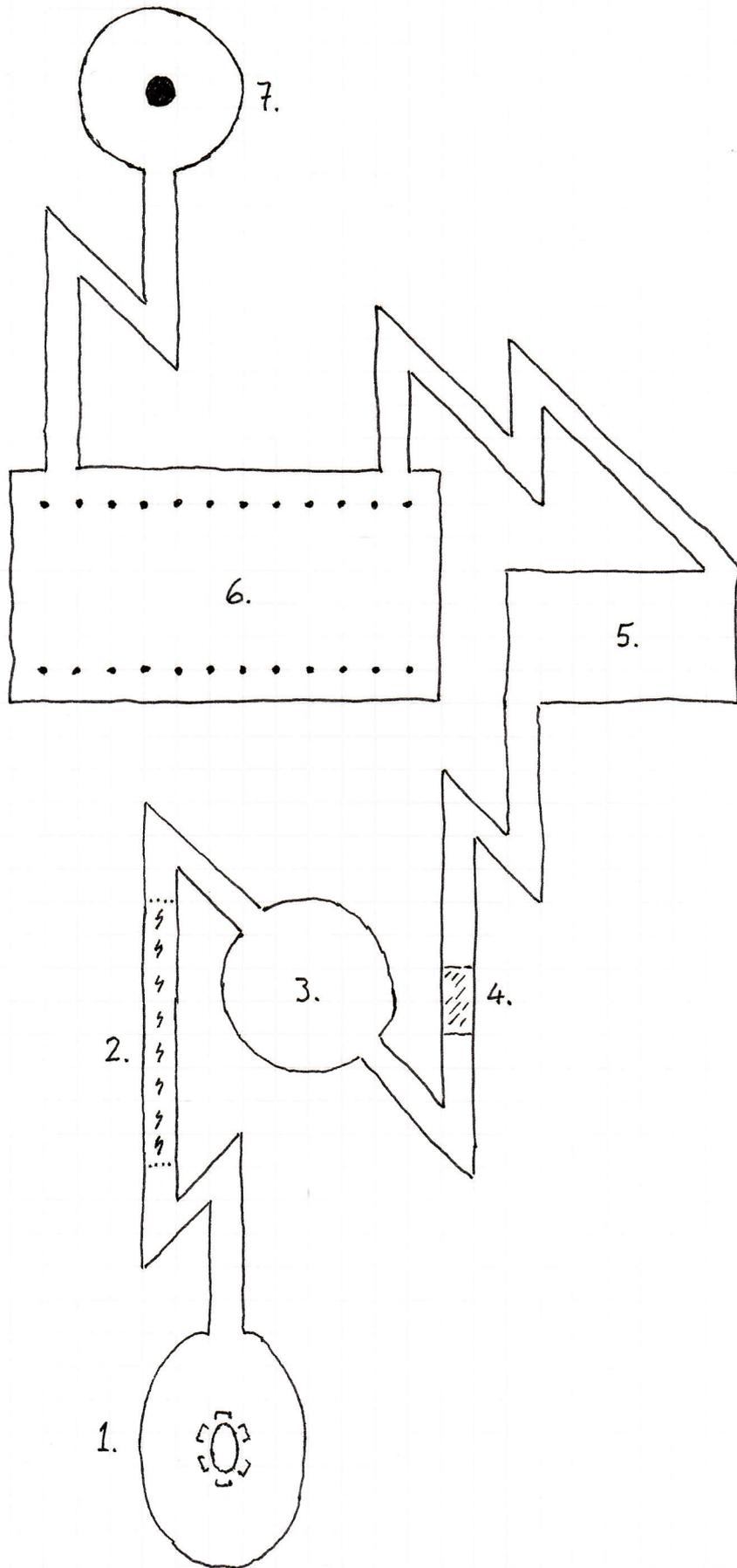
För dom som har teleporterats är situation enligt följande:

Ni står just nu på en gräsbevuxen kulle och i centrum av en ring med bränt gräs som fortfarande brinner lite lätt i kanterna.

Då alla överlevande har tagit sig hit är scenariot att betrakta såsom avslutat.

THE END

Karta över Molnsektion



Bra att veta för DM

- Adrioth:** Spjutet är hennes oheliga symbol. Överst på skaftet har hon karvat in en runa för varje formel hon har möjlighet att använda, och när hon uttalar sina besvärjelser glöder resp. runa med ett starkt eldfärgat ljus. I strid glöder spetsen och ger 1-4 extra i skada. Adrioth har också möjlighet att använda besvärjelserna "Cause Light Wounds" och "Cause Blindness" via spjutet - ingen "castingtime", måste träffa i samma runda annars går formeln förlorad.
- Kalabarians präster använder sina helande krafter endast på sig själva. Vid sällsynta tillfällen kan undantag göras, men endast om det tjänar prästens syften och om betalningen är MYCKET hög!
- Ellione:** Handskarna saknar fingertoppar. På ovansidan av handsken finns fyra vassa spetsar som ligger ovanpå fingrarna, dolda av varsin lädertunga. När handen knyts pekar spetsarna rakt ut från knogarna och utgör ett ganska otrevligt vapen, som gör 1-4 i skada. Dessutom finns på varje handske en liten behållare med paralyserande vätska. Effekten varar i några minuter. Behållarna innehåller vardera tre doser. Handskarna är också magiska men dess krafter är dolda i okunskapens mörker.
- Ellione har vissa akrobatiska talanger till följd av sin uppväxtmiljö. Hon kan slå frivolter, halvvolter, hjula och stå på händer. Detta utnyttjar hon i strid; attacker som normalt skulle ha träffat har hon chans att undvika genom att "dansa undan" (35% chans), vilket medför att hon hamnar 10' bort från sin motståndare i valfri ockuperad riktning.
- Hon kan också attackera en motståndare som är mellan 5'-10' ifrån henne genom att snabbt slå några halvvolter framåt (eller bakåt) och avsluta rörelsen med en attack. Hon har då -1 att träffa, men +4 på skada.
- Ruthven:** Wand of Magic Missiles har 9 charges.
- Turpin:** Spells av sorten phantasmal force är inte så bra att man obönhörligen tror på dom. Det är nämligen så att om någon tar på eller om något kastas på illusionen så försvinner den. Detta innebär att man till exempel inte kan inbilla folk att en fallucka öppnar sig under deras fötter eftersom den måste försvinna när man går på den (illusionen). Det går heller inte att få folk att tro att dom blir mosade av ett tak som faller in av samma skäl.

Magic mouth explanation

- Robe situation: När någon kommer bakifrån och sticker ner en hand i en av Turpins fickor eller andra behållare.
säger: Hörrudu, vad skulle du säga om någon hade sina händer bland din äodelar. Inte så himla trevligt va? Så låt bli det där!
- Coin 1 situation: När myntet kastas och landar.
säger: Nu är jag nere.
- Coin 2 situation: När myntet kastas och landar.
säger: Nu är jag nere.
- Coin 3 situation: När någon går förbi inom 3 meter.
säger: Halt, annars går du ett fruktansvärt öde till mötes. Lägg dig ner och räkna sakta till 43 baklänges.
- Coin 4 situation: När någon annan än Turpin tar upp myntet.
säger: Släpp mig din skurk annars skriker jag iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
(högt och gällt skrik)

Read Magic (Divination) Reversible

Level: 1
 Range: 0
 Duration: 2 rounds/level
 Area of Effect: Special

Components: V, S, M
 Casting Time: 1 round
 Saving Throw: None

Explanation/Description: By means of a *read magic* spell, the magic-user is able to read magical inscriptions on objects — books, scrolls, weapons and the like — which would otherwise be totally unintelligible to him or her. (The personal books of the magic-user, and works already magically read, are intelligible.) This deciphering does not normally invoke the magic contained in the writing, although it may do so in the case of a curse scroll. Furthermore, once the spell is cast and the magic-user has read the magical inscription, he or she is thereafter able to read that particular writing without recourse to the use of the *read magic* spell. The duration of the spell is 2 rounds per level of experience of the spell caster. The material component for the spell is a clear crystal or mineral prism. Note that the material is not expended by use. The reverse of the spell, *unreadable magic*, makes such writing completely unreadable to any creature, even with the aid of a *read magic*, until the spell wears off or the magic is dispelled. The material components for the reverse spell are a pinch of dirt and a drop of water.

Unseen Servant (Conjuration/Summoning)

Level: 1
 Range: 0
 Duration: 6 turns + 1 turn/level
 Area of Effect: 3" radius of spell
 caster

Components: V, S, M
 Casting Time: 1 segment
 Saving Throw: None

Explanation/Description: The *unseen servant* is a non-visible valet, a butler to step and fetch, open doors and hold chairs, as well as to clean and mend. The spell creates a force which is not strong, but which obeys the command of the magic-user. It can carry only light-weight items — a maximum of 200 gold pieces weight suspended, twice that amount moving across a relatively friction-free surface such as a smooth stone or wood floor. It can only open normal doors, drawers, lids, etc. The *unseen servant* cannot fight, nor can it be killed, as it is a force rather than a creature. It can be magically dispelled, or eliminated after taking 6 hit points of magical damage. The material components of the spell are a piece of string and a bit of wood.

Sleep (Enchantment/Charm)

Level: 1
 Range: 3" + 1"/level
 Duration: 5 rounds/level
 Area of Effect: Special

Components: V, S, M
 Casting Time: 1 segment
 Saving Throw: None

Explanation/Description: When a magic-user casts a *sleep* spell, he or she will usually cause a comatose slumber to come upon one or more creatures [other than *undead* and certain other creatures specifically excluded (see **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, MONSTER MANUAL**) from the spell's effects]. All creatures to be affected by the *sleep* spell must be within a 3" diameter circle. The number of creatures which can be affected is a function of their life energy levels, expressed as hit dice and hit points:

Creatures Hit Dice	Number Affected By Sleep Spell
up to 1	4-16 (4d4)
1+1 to 2	2-8 (2d4)
2+1 to 3	1-4 (1d4)
3+1 to 4	1-2 (1/2d4, round off)
4+1 to 4+4	0-1 (d4, 3 or 4)

The area of effect is determined by the range and area center decided upon by the spell caster. Slapping or wounding will awaken affected creatures, but noise will not do so. Awakening requires 1 complete melee round. Note that sleeping creatures can be slain automatically at a rate of 1 per slayer per melee round. The material component for this spell is a pinch of fine sand, rose petals, or a live cricket.

Darkness, 15' Radius (Alteration)

Level: 2
 Range: 1"/level
 Duration: 1 turn + 1 round/level
 Area of Effect: 1 1/2" radius globe

Components: V, M
 Casting Time: 2 segments
 Saving Throw: None

Explanation/Description: This spell causes total, impenetrable darkness in the area of its effect. Infravision or ultravision are useless. Neither normal nor magical light will work unless a *light* or *continual light* spell is used. In the former event, the *darkness* spell is negated by the *light* spell and vice versa. The material components of this spell are a bit of bat fur and either a drop of pitch or a piece of coal.

Knock (Alteration)

Level: 2
 Range: 6"
 Duration: Special
 Area of Effect: 10 square feet/level

Components: V
 Casting Time: 1 segment
 Saving Throw: None

Explanation/Description: The *knock* spell will open stuck or held or wizard-locked doors. It will also open barred or otherwise locked doors. It causes secret doors to open. The *knock* spell will also open locked or trick-opening boxes or chests. It will loose shackles or chains as well. If it is used to open a wizard-locked door, the *knock* does not remove the former spell, but it simply suspends its functioning for 1 turn. In all other cases, the *knock* will permanently open locks or welds — although the former could be closed and locked again thereafter. It will not raise bars or similar impediments (such as a portcullis). The spell will perform two functions, but if a door is locked, barred, and held, opening it will require two *knock* spells.

Scare (Enchantment/Charm)

Level: 2
 Range: 1"
 Duration: 3-12 rounds
 Area of Effect: One creature

Components: V, S, M
 Casting Time: 2 segments
 Saving Throw: Neg.

Explanation/Description: When this spell is directed at any creature with fewer than 6 levels of experience/hit dice, it must save versus magic or fall into a fit of trembling and shaking. The frightened creature will not drop any items held unless it is encumbered. If cornered, the spell recipient will fight, but at -1 on "to hit" and damage dice rolls and all saving throws as well. Note that this spell does not have any effect on elves, half-elves, the *undead* (skeletons, zombies, ghouls, shadows, ghosts, wights, wraiths), larvae, lemures, manes, or clerics of any sort. The material component used for this spell is a bit of bone from an *undead* skeleton, zombie, ghoul, ghost or mummy.

Lightning Bolt (Evocation)

Level: 3
 Range: 4" + 1"/level
 Duration: Instantaneous
 Area of Effect: Special

Components: V, S, M
 Casting Time: 3 segments
 Saving Throw: 1/2

Explanation/Description: Upon casting this spell, the magic user releases a powerful stroke of electrical energy which causes damage equal to 1 six-sided die (d6) for each level of experience of the spell caster to creatures within its area of effect, or 50% of such damage to such creatures which successfully save versus the attack form. The range of the bolt is the location of the commencement of the stroke, i.e. if shot to 6", the bolt would extend from this point to *n* inches further distance. The *lightning bolt* will set fire to combustibles, sunder wooden doors, splinter up to 1' thickness of stone, and melt metals with a low melting point (lead, gold, copper, silver, bronze). Saving throws must be made for objects which withstand the full force of a stroke (cf. *fireball*). The area of the *lightning bolt's* effect is determined by the spell caster, just as its distance is. The stroke can be either a forking bolt 1" wide and 4" long, or a single bolt 1/2" wide and 8" long. If a 12th level magic-user cast the spell at its maximum range, 16" in this case, the stroke would begin at 16" and flash outward from there, as a forked bolt ending at 20" or a single one ending at 24". If the full length of the stroke is not possible due to the interposition of a non-conducting barrier (such as a stone wall), the lightning bolt will double and rebound towards its caster, its length being the normal total from beginning to end of stroke, damage caused to interposing barriers notwithstanding. Example: An 8" stroke is begun at a range of 4", but the possible space in the desired direction is only 3 1/2"; so the bolt begins at the 3 1/2" maximum, and it rebounds 8" in the direction of its creator. The material components of the spell are a bit of fur and an amber, crystal or glass rod.

ILLUSIONIST SPELLS

Change Self (Illusion/Phantasm)

Level: 1
 Range: 0
 Duration: 2-12 rounds + 2 rounds/level
 Area of Effect: The illusionist

Components: V, S
 Casting Time: 1 segment
 Saving Throw: None

Explanation/Description: This spell enables the illusionist to alter the appearance of his or her form — including clothing and equipment — to appear 1' shorter or taller; thin, fat, or in between; human, humanoid, or any other generally man-shaped bipedal creature. The duration of the spell is 2 to 12 (2d6) rounds base plus 2 additional rounds per level of experience of the spell caster.

Dancing Lights (Alteration)

Level: 1
 Range: 4" + 1"/level
 Duration: 2 rounds/level
 Area of Effect: Special

Components: V,S,M
 Casting Time: 1 segment
 Saving Throw: None

Explanation/Description: When a *dancing lights* spell is cast, the magic-user creates, at his or her option, from 1 to 4 lights which resemble either A) torches and/or lanterns (and cast that amount of light), B) glowing spheres of light (such as evidenced by will-o-wisps), or C) one faintly glowing, vaguely man-like shape, somewhat similar to that of a creature from the Elemental Plane of Fire. The *dancing lights* move as the spell caster desires, forward or back, straight or turning corners, without concentration upon such movement by the magic-user. The spell will wink out if the range or duration is exceeded. Range is a base of 4" plus 1" for each level of the magic-user who cast the spell. Duration is 2 meleé rounds per level of the spell caster. The material component of this spell is either a bit of phosphorus or wychwood or a glowworm.

Phantasmal Force (Illusion/Phantasm)

Level: 1
 Range: 6" + 1"/level
 Duration: Special
 Area of Effect: 4 square" + 1" square/level

Components: V,S,M
 Casting Time: 1 segment
 Saving Throw: Special

Explanation/Description: When this spell is cast, the magic-user creates a visual illusion which will affect all believing creatures which view the *phantasmal force*, even to the extent of suffering damage from phantasmal missiles or from falling into an illusory pit full of sharp spikes. Note that audial illusion is not a component of the spell. The illusion lasts until struck by an opponent — unless the spell caster causes the illusion to react appropriately — or until the magic-user ceases concentration upon the spell (due to desire, moving, or successful attack which causes damage). Creatures which disbelieve the *phantasmal force* gain a saving throw versus the spell, and if they succeed, they see it for what it is and add +4 to associates' saving throws if this knowledge can be communicated effectively. Creatures not observing the spell effect are immune until they view it. The spell can create the illusion of any object, or creature, or force, as long as it is within the boundaries of the spell's area of effect. This area can move within the limits of the range. The material component of the spell is a bit of fleece.

Color Spray (Alteration)

Level: 1
 Range: 1"/level
 Duration: 1 segment
 Area of Effect: ½" X 2" X 2" wedge

Components: V,S,M
 Casting Time: 1 segment
 Saving Throw: Special

Explanation/Description: Upon casting this spell, the illusionist causes a vivid fan-shaped spray of clashing colors to spring forth from his or her hand. From 1 to 6 creatures within the area of effect can be affected. The spell caster is able to affect 1 level or hit die of creatures for each of his or her levels of experience. Affected creatures are struck unconscious for 2 to 8 rounds if their level is less than or equal to that of the spell caster; they are blinded for 1 to 4 rounds if their level or number of hit dice is 1 or 2 greater than the illusionist; and they are stunned (cf. *power word, stun*, seventh level magic-user spell) for 2 to 8 segments if their level or number of hit dice is 3 or more greater than the spell caster. All creatures above the level of the spell caster and all creatures of 6th level or 6 hit dice are entitled to a saving throw versus the *color spray* spell.

Wall Of Fog (Alteration)

Level: 1
 Range: 3"
 Duration: 2-8 rounds + 1 round/level
 Area of Effect: Special

Components: V,S,M
 Casting Time: 1 segment
 Saving Throw: None

Explanation/Description: By casting this spell, the illusionist creates a wall of misty vapors in whatever area within the spell range he or she desires. The *wall of fog* obscures all sight, normal and/or infravision, beyond 2'. The area of effect is a cube of 2' per side per level of experience of the spell caster. The misty vapors persist for 3 or more rounds unless blown away by a strong breeze (cf. *gust of wind*). The material component is a pinch of split dried peas.

Spectral Force (Illusion/Phantasm)

Level: 3
 Range: 6" + 1"/level
 Duration: Special
 Area of Effect: 4 square" + 1" square/level

Components: V,S,M
 Casting Time: 3 segments
 Saving Throw: Special

Explanation/Description: The *spectral force* spell creates an illusion in which sound, smell and thermal illusions are included. It is otherwise similar to the second level *improved phantasmal force* spell (q.v.). The spell will last for 3 rounds after concentration.

Audible Glamer (Illusion/Phantasm)

Level: 1
 Range: 6" + 1"/level
 Duration: 3 rounds/level
 Area of Effect: Hearing range

Components: V,S
 Casting Time: 5 segments
 Saving Throw: Special

Explanation/Description: When the *audible glamer* spell is cast, the magic-user causes a volume of sound to arise, at whatever distance he or she desires (within range), and seeming to recede, close, or remain in a fixed place as desired. The volume of sound caused, however, is directly related to the level of the spell caster. The relative noise is based upon the lowest level at which the spell can be cast, 3rd level. The noise of the *audible glamer* at this level is that of 4 men, maximum. Each additional experience level adds a like volume, so at 4th level the magic-user can have the spell cause sound equal to that of 8 men, maximum. Thus, talking, singing, or shouting, and/or walking, marching or running sounds can be caused. The auditory illusion created by an *audible glamer* spell can be virtually any type of sound, but the relative volume must be commensurate with the level of the magic-user casting the spell. A horde of rats running and squeaking is about the same volume as 8 men running and shouting. A roaring lion is equal to the noise volume of 16 men, while a roaring dragon is equal to the noise volume of no fewer than 24 men. If a character states that he or she does not believe the sound, a saving throw is made, and if it succeeds, the character then hears nothing, or possibly just a faint sound. Note that this spell is particularly effective when cast in conjunction with *phantasmal force* (see below). The material component of the spell is a bit of wool or a small lump of wax.

Magic Mouth (Alteration)

Level: 2
 Range: Special
 Duration: Special
 Area of Effect: One object

Components: V,S,M
 Casting Time: 2 segments
 Saving Throw: None

Explanation/Description: When this spell is cast, the magic-user empowers the chosen object with an enchanted mouth which suddenly appears and speaks the message which the spell caster imparted upon the occurrence of a specified event. The *magic mouth* can speak any message of 25 words or less in a language known by the spell caster, over a 1 turn period from start to finish. It cannot speak magic spells. The *mouth* moves to the words articulated, so if it is placed upon a statue, for example, the mouth of the statue would actually move and appear to speak. Of course, the *magic mouth* can be placed upon a tree, rock, door or any other object excluding intelligent members of the animal or vegetable kingdoms. The spell will function upon specific occurrence according to the command of the spell caster, i.e. speak to the first creature that touches you — or to the first creature that passes within 30'. Command can be as general or specific and detailed as desired, such as the following: "Speak only when an octogenerian female human carrying a sack of groat clusters sits cross-legged within 1'." Command range is ½" per level of the magic-user, so a 6th level magic-user can command the *magic mouth* to speak at a maximum encounter range of 3", i.e. "Speak when a winged creature comes within 3'." Until the speak command can be fulfilled, the *magic mouth* will remain in effect, thus spell duration is variable. A *magic mouth* cannot distinguish invisible creatures, alignments, level or hit dice, nor class, except by external garb. The material component of this spell is a small bit of honeycomb.

Mirror Image (Illusion/Phantasm)

Level: 2
 Range: 0
 Duration: 3 rounds/level
 Area of Effect: 6' radius of spell caster

Components: V,S
 Casting Time: 2 segments
 Saving Throw: None

Explanation/Description: When a *mirror image* spell is invoked, the spell caster causes from 1 to 4 exact duplicates of himself or herself to come into being around his or her person. These images do exactly what the magic-user does, and as the spell causes a blurring and slight distortion when it is effected, it is impossible for opponents to be certain which are the phantasms and which is the actual magic-user. When an image is struck by a weapon, magical or otherwise, it disappears, but any other existing images remain intact until struck. The images seem to shift from round to round, so that if the actual magic-user is struck during one round, he or she cannot be picked out from amongst his or her images the next.

there are 2-5 (d4 + 1) *mirror images* created
Improved Phantasmal Force (Illusion/Phantasm)

Level: 2
 Range: 6" + 1"/level
 Duration: Special
 Area of Effect: 4 square" + 1" square/level

Components: V,S,M
 Casting Time: 2 segments
 Saving Throw: Special

Explanation/Description: Except as noted above, and as detailed hereafter, this spell is the same as the third level magic-user *phantasmal force* spell (q.v.). The spell caster can maintain the illusion with minimal concentration, i.e. he or she can move at half normal speed (but not cast other spells). Some minor sounds are included in the effects of the spell, but not understandable speech. Also, by concentration on the form of the phantasm, the *improved phantasmal force* will continue for 2 rounds after the illusionist ceases to concentrate upon the spell.

CLERIC SPELLS

Cure Light Wounds (Necromantic) Reversible

Level: 1
Range: Touch
Duration: Permanent
Area of Effect: Character touched

Components: V, S
Casting Time: 5 segments
Saving Throw: None

Explanation/Description: Upon laying his or her hand upon a creature, the cleric causes from 1 to 8 hit points of wound or other injury damage to the creature's body to be healed. This healing will not affect creatures without corporeal bodies, nor will it cure wounds of creatures not living or those which can be harmed only by iron, silver, and/or magical weapons. Its reverse, *cause light wounds*, operates in the same manner; and if a person is avoiding this touch, a melee combat "to hit" die is rolled to determine if the cleric's hand strikes the opponent and causes such a wound. Note that cured wounds are permanent only insofar as the creature does not sustain further damage, and that caused wounds will heal — or can be cured — just as any normal injury will. Caused light wounds are 1 to 8 hit points of damage.

Light (Alteration) Reversible

Level: 1
Range: 12"
Duration: 6 turns + 1 turn/level
Area of Effect: 2" radius globe

Components: V, S
Casting Time: 4 segments
Saving Throw: None

Explanation/Description: This spell causes excitation of molecules so as to make them brightly luminous. The *light* thus caused is equal to torch light in brightness, but its sphere is limited to 4" in diameter. It lasts for the duration indicated (7 turns at 1st experience level, 8 at 2nd, 9 at 3rd, etc.) or until the caster utters a word to extinguish the light. The *light* spell is reversible, causing *darkness* in the same area and under the same conditions, except the blackness persists for only one-half the duration that *light* would last. If this spell is cast upon a creature, the applicable magic resistance and saving throw dice rolls must be made. Success indicates that the spell affects the area immediately behind the creature, rather than the creature itself. In all other cases, the spell takes effect where the caster directs as long as he or she has a line of sight or unobstructed path for the spell; *light* can spring from air, rock, metal, wood, or almost any similar substance.

Hold Person (Enchantment/Charm)

Level: 2
Range: 6"
Duration: 4 rounds + 1 round/level
Area of Effect: One to three creatures

Components: V, S, M
Casting Time: 5 segments
Saving Throw: Neg.

Explanation/Description: This spell holds immobile, and freezes in places, from 1-3 humans or humanoid creatures (see below) for 5 or more melee rounds. The level of the cleric casting the *hold person* spell dictates the length of time the effect will last. The basic duration is 5 melee rounds at

Silence, 15' Radius (Alteration)

Level: 2
Range: 12"
Duration: 2 rounds/level
Area of Effect: 30' diameter sphere

Components: V, S
Casting Time: 5 segments
Saving Throw: None

Explanation/Description: Upon casting this spell, complete silence prevails in the area of its effect. All sound is stopped, so all conversation is impossible, spells cannot be cast, and no noise whatsoever issues forth. The spell can be cast into the air or upon an object. The spell of *silence* lasts for 2 rounds for each level of experience of the cleric, i.e. 2 rounds at 1st level, 4 at 2nd, 6 at 3rd, 8 at 4th and so forth. The spell can be cast upon a creature, and the effect will then radiate from the creature and move as it moves. If the creature is unwilling, it saves against the spell, and if the saving throw is made, the spell effect locates about one foot behind the target creature.

Cure Blindness (Abjuration) Reversible

Level: 3
Range: Touch
Duration: Permanent
Area of Effect: Creature touched

Components: V, S
Casting Time: 1 round
Saving Throw: None

Explanation/Description: By touching the creature afflicted, the cleric employing the spell can permanently cure most forms of blindness. Its reverse, *cause blindness*, requires a successful touch upon the victim, and if the victim then makes the saving throw, the effect is negated.

Slow Poison (Necromantic)

Level: 2
Range: Touch
Duration: 1 hour/level
Area of Effect: Creature touched

Components: V, S, M
Casting Time: 1 segment
Saving Throw: None

Explanation/Description: When this spell is placed upon a poisoned individual it greatly slows the effects of any venom, even causing a supposedly dead individual to have life restored if it is cast upon the victim within a number of turns less than or equal to the level of experience of the cleric after the poisoning was suffered, i.e. a victim poisoned up to 10 turns previously could be temporarily saved by a 10th or higher level cleric who cast *slow poison* upon the victim. While this spell does not neutralize the venom, it does prevent it from substantially harming the individual for the duration of its magic, but each turn the poisoned creature will lose 1 hit point from the effect of the venom (although the victim will never go below 1 hit point while the *slow poison* spell's duration lasts). Thus, in the example above, the victim poisoned 10 turns previously has only 10 hit points, so when the 10th level cleric casts the spell, the victim remains with 1 hit point until the spell duration expires, and hopefully during that period a full cure can be accomplished. The material components of this spell are the cleric's holy/unholy symbol and a bud of garlic which must be crushed and smeared on the victim's bare feet.

MAGIC-USER SPELLS

Detect Magic (Divination)

Level: 1
Range: 0
Duration: 2 rounds/level
Area of Effect: 1" path, 6" long

Components: V, S
Casting Time: 1 segment
Saving Throw: None

Explanation/Description: The only differences between this spell and the first level cleric *detect magic* spell are noted above (duration, area of effect, and no material component).

Enlarge (Alteration) Reversible

Level: 1
Range: 1/2"/level
Duration: 1 turn/level
Area of Effect: Special

Components: V, S, M
Casting Time: 1 segment
Saving Throw: Neg.

Explanation/Description: This spell causes instant growth of a creature or object. *Enlargement* causes increase in both size and weight. It can be cast upon only a single creature or object. Spell range is 1/2" for each level of experience of the magic-user, and its duration is 1 turn per level of experience of the spell caster. The effect of the *enlargement* spell is to increase the size of a living creature (or a symbiotic or community entity) by 20% per level of experience of the magic-user, with a maximum additional growth of 200%. The effect on objects is one-half that of creatures, i.e. 10% per level to a 100% maximum additional enlargement. The creature or object must be seen in order to effect the spell. The maximum volume of living material which can be initially affected is 10 cubic feet — for non-living matter, 5 cubic feet — per level of the magic-user. While magical properties are not increased by this spell — a huge +1 sword is still only +1, a staff-sized wand is still only capable of its normal functions, a giant-sized potion merely requires a greater fluid intake to make its magical effects operate, etc. — weight, mass and strength are. Thus, a table blocking a door would be heavier and more effective; a hurled stone would have more mass (and be more hurtful providing *enlargement* took place just prior to impact); chains would be more massive; doors thicker; a thin line turned to a sizable, longer rope; and so on. Likewise, a person 12' tall would be as an ogre, while an 18' tall person would actually be a giant for the duration of the spell. The reverse spell, *reduce*, will negate the effects or actually make creatures or objects smaller in the same ratios as the regular spell application functions. Unwilling victims of the spell, or its reverse, are entitled to a saving throw, which, if successful, indicates the magic does not function, and the spell is wasted. The material component of this spell is a pinch of powdered iron.

Shield (Evocation)

Level: 1
Range: 0
Duration: 5 rounds/level
Area of Effect: Special

Components: V, S
Casting Time: 1 segment
Saving Throw: None

Explanation/Description: When this spell is cast, an invisible barrier before the front of the magic-user comes into being. This *shield* will totally negate *magic missile* attacks. It provides the equivalent protection of armor class 2 against hand hurled missiles (axes, darts, javelins, spears, etc.), armor class 3 against small device-propelled missiles (arrows, bolts, bullets, manticore spikes, sling stones, etc.), and armor class 4 against all other forms of attack. The *shield* also adds +1 to the magic-user's saving throw dice vs. attacks which are basically frontal. Note that all benefits of the spell accrue only to attacks originating from the front facing the magic-user, where the *shield* can move to interpose itself properly.

COMBAT (COMBAT TABLES)

I.A. ATTACK MATRIX FOR CLERICS, DRUIDS AND MONKS

Opponent Armor Class	20-sided Die Score to Hit by Level of Attacker						
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
-10	25	23	21	20	20	20	19
-9	24	22	20	20	20	19	18
-8	23	21	20	20	20	18	17
-7	22	20	20	20	19	17	16
-6	21	20	20	20	18	16	15
-5	20	20	20	19	17	15	14
-4	20	20	20	18	16	14	13
-3	20	20	19	17	15	13	12
-2	20	20	18	16	14	12	11
-1	20	19	17	15	13	11	10
0	20	18	16	14	12	10	9
1	19	17	15	13	11	9	8
2	18	16	14	12	10	8	7
3	17	15	13	11	9	7	6
4	16	14	12	10	8	6	5
5	15	13	11	9	7	5	4
6	14	12	10	8	6	4	3
7	13	11	9	7	5	3	2
8	12	10	8	6	4	2	1
9	11	9	7	5	3	1	0
10	10	8	6	4	2	0	-1

Missiles: -5 at long range, -2 at medium range.

I.C. ATTACK MATRIX FOR MAGIC-USERS AND ILLUSIONISTS

Opponent Armor Class	20-sided Die Score to Hit by Level of Attacker				
	1-5	6-10	11-15	16-20	21+
-10	26	24	21	20	20
-9	25	23	20	20	20
-8	24	22	20	20	19
-7	23	21	20	20	18
-6	22	20	20	19	17
-5	21	20	20	18	16
-4	20	20	20	17	15
-3	20	20	19	16	14
-2	20	20	18	15	13
-1	20	20	17	14	12
0	20	19	16	13	11
1	20	18	15	12	10
2	19	17	14	11	9
3	18	16	13	10	8
4	17	15	12	9	7
5	16	14	11	8	6
6	15	13	10	7	5
7	14	12	9	6	4
8	13	11	8	5	3
9	12	10	7	4	2
10	11	9	6	3	1

Missiles: * -5 at long range, -2 at medium range.

*Normal, not magical.

I.B. ATTACK MATRIX FOR FIGHTERS, PALADINS, RANGERS, BARDS, AND 0 LEVEL HALFLINGS AND HUMANS*

Opponent Armor Class	20-sided Die Score to Hit by Level of Attacker									
	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17+
-10	26	25	23	21	20	20	20	18	16	14
-9	25	24	22	20	20	20	19	17	15	13
-8	24	23	21	20	20	20	18	16	14	12
-7	23	22	20	20	20	19	17	15	13	11
-6	22	21	20	20	20	18	16	14	12	10
-5	21	20	20	20	19	17	15	13	11	9
-4	20	20	20	20	18	16	14	12	10	8
-3	20	20	20	19	17	15	13	11	9	7
-2	20	20	20	18	16	14	12	10	8	6
-1	20	20	19	17	15	13	11	9	7	5
0	20	20	18	16	14	12	10	8	6	4
1	20	19	17	15	13	11	9	7	5	3
2	19	18	16	14	12	10	8	6	4	2
3	18	17	15	13	11	9	7	5	3	1
4	17	16	14	12	10	8	6	4	2	0
5	16	15	13	11	9	7	5	3	1	-1
6	15	14	12	10	8	6	4	2	0	-2
7	14	13	11	9	7	5	3	1	-1	-3
8	13	12	10	8	6	4	2	0	-2	-4
9	12	11	9	7	5	3	1	-1	-3	-5
10	11	10	8	6	4	2	0	-2	-4	-6

Missiles: -5 at long range, -2 at medium range.

*Note: Half-elves use the attack matrix as elves do, while non-player character half-orcs use the attack matrix for monsters. Dwarves, elves and gnomes are never lower than 1st level (unlike halflings and humans, which may be of 0 level). Bards fight at their highest level of fighter experience.

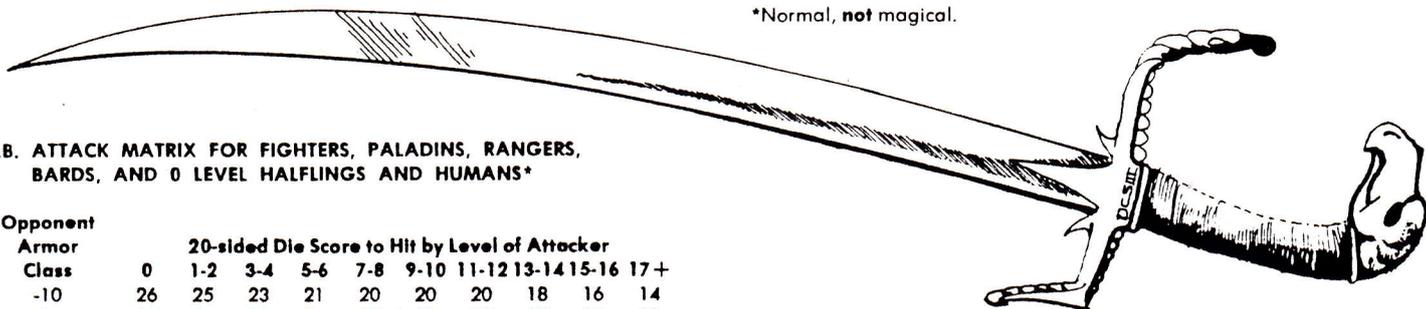
Special Note Regarding Fighters' Progression: This table is designed to allow fighters to advance by 5% per level of experience attained, rather than 10% every 2 levels, if you believe that such will be helpful in your particular campaign. If you opt for a per level advancement in combat ability, simply use the table but give a +1 "to hit" bonus to fighters who attain the second level of experience shown in each group of 2 levels, i.e. 1-2, 3-4, etc. You may, of course, elect not to allow per level combat advancement.

I.D.1. ATTACK MATRIX FOR THIEVES AND ASSASSINS

Opponent Armor Class	20-sided Die Score to Hit by Level of Attacker					
	1-4 ^a	5-8 ^b	9-12 ^c	13-16 ^d	17-20 ^d	21+ ^d
-10	26	24	21	20	20	20
-9	25	23	20	20	20	19
-8	24	22	20	20	20	18
-7	23	21	20	20	19	17
-6	22	20	20	20	18	16
-5	21	20	20	19	17	15
-4	20	20	20	18	16	14
-3	20	20	19	17	15	13
-2	20	20	18	16	14	12
-1	20	20	17	15	13	11
0	20	19	16	14	12	10
1	20	18	15	13	11	9
2	19	17	14	12	10	8
3	18	16	13	11	9	7
4	17	15	12	10	8	6
5	16	14	11	9	7	5
6	15	13	10	8	6	4
7	14	12	9	7	5	3
8	13	11	8	6	4	2
9	12	10	7	5	3	1
10	11	9	6	4	2	0

Missiles: -5 at long range, -2 at medium range.

- ^a Thieves and assassins double damage from a surprise **back stab**.
- ^b Thieves and assassins triple damage from a surprise **back stab**.
- ^c Thieves and assassins quadruple damage from a surprise **back stab**.
- ^d Thieves and assassins quintuple damage from a surprise **back stab**.



II. ATTACK MATRIX FOR MONSTERS (Including Goblins, Hobgoblins, Kobolds, and Orcs)

Opponent Armor	20-sided Die Score to Hit by Monster's Hit Dice Number											
	up to 1-1	1-1	1	1+	2-3+	4-5+	6-7+	8-9+	10-11+	12-13+	14-15+	16+
-10	26	25	24	23	21	20	20	20	20	19	18	17
-9	25	24	23	22	20	20	20	20	19	18	17	16
-8	24	23	22	21	20	20	20	20	18	17	16	15
-7	23	22	21	20	20	20	20	19	17	16	15	14
-6	22	21	20	20	20	20	19	18	16	15	14	13
-5	21	20	20	20	20	20	18	17	15	14	13	12
-4	20	20	20	20	20	19	17	16	14	13	12	11
-3	20	20	20	20	19	18	16	15	13	12	11	10
-2	20	20	20	20	18	17	15	14	12	11	10	9
-1	20	20	20	19	17	16	14	13	11	10	9	8
0	20	20	19	18	16	15	13	12	10	9	8	7
1	20	19	18	17	15	14	12	11	9	8	7	6
2	19	18	17	16	14	13	11	10	8	7	6	5
3	18	17	16	15	13	12	10	9	7	6	5	4
4	17	16	15	14	12	11	9	8	6	5	4	3
5	16	15	14	13	11	10	8	7	5	4	3	2
6	15	14	13	12	10	9	7	6	4	3	2	1
7	14	13	12	11	9	8	6	5	3	2	1	0
8	13	12	11	10	8	7	5	4	2	1	0	-1
9	12	11	10	9	7	6	4	3	1	0	-1	-2
10	11	10	9	8	6	5	3	2	0	-1	-2	-3

Note: Any plus above +3 equals another hit die, i.e. 6+6 equals 7 hit dice.

Missiles: -5 at **long** range, -2 at **medium** range.

I. SAVING THROW MATRIX FOR CHARACTERS AND HUMAN TYPES

Character Class and Experience Level	Attack to be Saved Against				
	Paralyzation, Poison or Death Magic	Petrification or Polymorph*	Rod, Staff or Wand	Breath Weapon**	Spell***
Clerics*	1-3	10	13	14	15
	4-6	9	12	13	14
	7-9	7	10	11	12
	10-12	6	9	10	11
	13-15	5	8	9	10
	16-18	4	7	8	9
	19+	2	5	6	7
Fighters*	0	16	17	18	19
	1-2	14	15	16	17
	3-4	13	14	15	16
	5-6	11	12	13	14
	7-8	10	11	12	13
	9-10	8	9	10	11
	11-12	7	8	9	10
	13-14	5	6	7	8
	15-16	4	5	6	7
17+	3	4	5	6	
Magic-Users*	1-5	14	13	11	12
	6-10	13	11	9	10
	11-15	11	9	7	8
	16-20	10	7	5	6
	21+	8	5	3	4
Thieves*	1-4	13	12	14	15
	5-8	12	11	12	13
	9-12	11	10	10	11
	13-16	10	9	8	9
	17-20	9	8	6	7
21+	8	7	4	5	

MAGIC ITEMS

Gauntlets of Dexterity: A pair of these gloves appears to be nothing more than light leather handwear of the everyday sort. Naturally, they radiate magic if so detected. They size themselves magically to fit any hand, from that of a huge human to that of a small halfling, when drawn on. A pair of gauntlets of dexterity increase overall dexterity by 4 points if at 6 or less, by 2 points if at 7-13, and by 1 point if dexterity is 14 or higher. Furthermore, wearing these gloves enables non-thief characters to pick pockets or open locks as if he or she were a 4th level thief; if worn by a thief they increase these abilities by adding 10% to the normal percentage chance for the character's level.

Wand of Magic Missiles: The missiles wand discharges magic missiles which are similar to those of the first level magic-user spell, magic missile. The device fires a magic missile which causes 2-5 hit points of damage. It operates as the spell of the same name, always hitting its target when wielded by a magic-user, otherwise requiring a "to hit" die roll. Each missile takes 3 segments to discharge, and costs 1 charge. A maximum of 2 may be expended in 1 round. The wand may be recharged.

Longevity: The longevity potion reduces the character's game age by from 1-12 years when it is imbibed, but each time one is drunk there is a 1% cumulative chance that it will have the effect of reversing all age removal from previously consumed longevity potions. The potion otherwise restores youth and vigor. It is also useful to counter magical or monster-based aging attacks. The entire potion must be consumed to achieve the results.

Rött mot vitt i svart
Eller var det vitt mot rött . . .
Nu är jag inte säker på vad det kan ha var't
Men ni säkert värre problem har mött

På Galanthors väg möter ni stormens öga
Sök i det inre dess hemlighet
Att färdas annan väg lönar sig följa
Vad ni där finner endast gudarna vet

I andarnas gal
Där lyser ett svärd
Ni må göra ert val
Är en död ett sådant värd?

Låt blixten skina och väcka sin moder
Känn er lugna i hennes famn
Det sätt ni skall färdas kräver inget roder
Ni landar ändå i egen hamn