Requires the use of the Dungeons & Dragons Player's Handbook, Third Edition, published by Wizards of the Coast, Inc.
Det fungerar även bra att använda Dunder & Drakar.

d20 system

Tsamnor Koths glömda valv

Ett äventyr för första gradens rollfigurer

Av Michael Mearls

Nivå 1

Medverkande

Författare: Michael Mearls
Översättare: Mikael Börjesson
Bearbetning: Mikael Börjesson
Omslagsillustratör: Paul Daly
Kartritare: Mikael Börjesson

Innehållsförteckning

Introduktion 4
Nivå ett: Grottorna 5
Nivå två: Yttre valven 15
Nivå tre: De inre valven 28
Avslutning 33

Dungeons & Dragons, Player's Handbook, and Wizards of the Coast are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and are used with permission.

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20.

'd20 System' och logotypen 'd20 System' är varumärken som ägs av Wizards of the Coast och används i enlighet med villkoren i d20 System Trademark License version 6.0. Denna licens finns att läsa på www.wizards.com/d20.

Some artwork copyright Paul Daly, used with permission.

Introduktion

Välkommen till ett land av ändlösa äventyr, där vasst stål, starka nerver eller en magisk formel är allt som behövs för att förvandla en enkel bonde till en legendarisk hjälte. Denna modul är skriven i andan av rollspelandets guldålder, då förundran, upphetsning och oförfalskat nöje alltid väntade runt nästa hörn. Den presenterar en tre-nivåers labyrint som tar nybörjarfigurer hela vägen upp till 3:e graden. List, mod och en gnutta tur är allt som skiljer mellan seger och förtvivlan. Även om modulen fokuserar på kamp, är den allt annat än en planlös serie av strider. Smarta spelare kommer att hitta situationer som belönar uppfinningsrikedom, planering och god taktik. De som tanklöst rusar fram, kommer snart att behöva skapa sig nya rollfigurer.

Bakgrund

I forna dagar var Tsamnor Koth en ambitös trollkonstnär med skrämmande makt. Han smidde portar mellan världar, betvingade demoner att tjäna honom och utvecklade magiska förmågor vars like världen inte skådat sedan dess. Men, såsom talesättet sager, makt fördärvar och absolut makt fördärvar absolut. Tsamnor Koth bemästrade magins nionde nivå, förslavade abyssens demon-generaler och splittrade Silverporten i den Åttonde världen, men ändå sökte han mer makt. Medan hans framgångar förstärkte hans makt, spädde de även på hans arrogans. Snart sökte han efter makt och magi bortom fattningen hos dödliga, gudar och de demoner som darrade när hans namn nämndes. Han sände ut sina böner och besvärjelser till de Yttre gudarna, de Äldste, Herrarna över Den oändliga tomheten och andra mäktiga varelser som vistades bortom alla normala existenser. I sin hybris inbillade sig Tsamnor Koth att han hade förmågan att betvinga sådana onämnbara fasor. Med kunskap hämtad ur texter som ansågs uråldriga redan på denna tid, kallade han fram Portväktaren och begärde att de Yttre skulle visa sig för honom.

Med denna handling beseglade han sitt öde för evig tid.

De Yttre gudarna besvarade verkligen Tsamnor Koths anrop, men de kom varken för att lyssna till hans böner eller bevittna hans magi. Deras onaturlighet förvred själva verklighetens väv och orsakade en enorm explosion som förintade Tsamnor Koths torn och förvandlade de närmaste omgivningarna till en förbränd ödemark. Traktens människor och alver uppslapp sig en suck av lättnad och fortsatte med sina liv, tacksamma över att tornets hotande närvaro hade tvättats bort från deras blickar.

Dock kunde ett sådant intrång i de dödligas värld inte ske utan att orsaka en beständig skada på verklighetens väv. Tsamnor Koth och hans valv blev inte förstörda. Istället sögs de över till de Yttre gudarnas värld och förändrades för alltid till att tjäna deras syften. Innan Tsamnor Koth hade väckt deras uppmärksamhet, hade de aldrig tidigare kastat sina illvilliga blickar på vår värld. Nu har tiden kommit för de Yttre gudarna att visa sig och kräva lydnad och underkastelse från världens invånare. Verklighetens väv har ruskats om och Tsamnor Koths boning har åter dykt upp. Tsamnor Koth sover därinne och förbereder sig för att träda ut i världen som de Yttre gudarnas profet och överstepräst. När hans ande samlat nog med kraft, skall världen falla under de Yttre gudarnas styre.

Dock är inte allt hopp ute ännu. De yttre gudarna är okunniga om de dödligas värld. Genom slumpen eller ödet har deras planer börjat skena iväg. Tsamnor Koths valv materialiserades inuti en bergstopp som formades här för länge sedan. Trollkonstnärens ande saknar ännu kraft och befinner sig på gränsen till utplåning. Endast en liten del av de Yttre gudarnas plan har fungerat ordentligt. Den svarta puppa i tornets mitt där Tsamnor Koth vilar utsänder ett energifält som förvrider verkligheten och förvandlar varelser till Tsamnor Koths onda tjänare. En grupp kobolder som bor i grottor under det berg där tornet materialiserades, samt den ohyra och andra varelser som också vistas där, har förändrats både fysiskt och mentalt för att försvara puppan och dyrka den som en gud. När Tsamnor Koth föds på nytt, kommer han att ha en liten skara fanatiker ivriga att bistå honom.

In i denna smältdegel träder rollfigurerna. Den plötsliga förändringen av grottvarelsernas beteende har inte gått obemärkt förbi. En råbarkad rese som lever där har börjat plundra byar runtomkring och överfalla resande på vägarna. Tidigare förlitade han sig på utpressning och hot för att skaffa sig mat och guld. Förändringen har dock gjort varelsen galen och förvandlat honom till en blodtörstig plundrare. Rollfigurerna blir ombedda att spåra upp resen och dräpa den. När de håller på med detta inser de att något är på tok. Deras undersökningar kommer att leda dem in i de grottor som förändrats av ankomsten av de Yttre gudarnas profet.

Grottorna består av tre nivåer. Den första nivån, de yttre grottorna, befolkas av insekter, råttor och annan ohyra som har förvandlats till illasinnade, blodtörstiga varelser genom de Yttre gudarnas påverkan. De attackerar inkräktare och slåss till döden. Den andra nivån består av koboldernas grottor. I åratal har dessa varelser livnärt sig på ödlor och råttor som de jagar i de djupa grottorna. En gång om året har de brukat dryga ut sin diet med en räd ut i omgivningarna, där de fångat in en ensam resenär eller en mindre grupp köpmän

som hamnat i deras skafferi. Nu har de förvandlats till en blodtörstig sekt, hängivna de Yttre gudarna. De drömmer om erövringar och jättelika blodsoffer till sina nya herrars ära. Tsamnor Koths valv är den tredje och sista nivån. Dess kammare och salar har trängt undan den sten som tidigare befann sig där. Inom dessa hallar befinner sig koboldernas ledare och avataren av Tsamnor Koth, de Yttre gudarnas förste profet.

Start på äventyret

Tsamnor Koths glömda valv kan lätt placeras in i godtycklig kampanj. Det enda som behövs är en närbelägen stad eller by som ligger lite avsides. Såsom anges ovan kommer lokalbefolkningen att be spelarfigurerna om hjälp med en plundrande rese. Trakten runt staden eller byn är i övrigt fredlig. Lokalbefolkningen känner till grottorna där resen, kobolderna, hemskeråttorna och andra varelser håller till, men de har aldrig tidigare ställt till med några större besvär för de människor och alver som bor i trakten. När de inleder äventyret bör spelarna ha uppfattningen att varelserna i grottorna vanligtvis är ganska harmlösa. De fysiska förändringar dessa varelser har genomgått och deras extrema aggressivitet, bör väcka spelarnas nyfikenhet. I annat fall kan det ju hända att de bara dräper resen, släpar hans kropp till staden, förklarar uppdraget genomfört och drar vidare.

Presentation

Varje riskområde i dessa grottor presenteras med tre rubriker.

Utseende: En kort beskrivning av området, som även omfattar de speciella regler som kan komma att behöva användas där, skatter som är gömda i området och andra detaljer.

Invånare: Detta avsnitt anger RN för de varelser man finner inom området och beskriver deras utseende och ägodelar. Exakta data för alla varelser finns samlat i ett eget kapitel.

Utveckling: Detta avsnitt tar upp taktik, troliga handlingar och andra händelser som kan utspela sig beroende på vad spelarfigurerna tar sig för.

Betrakta "Utseende" som en beskrivning av scenen, "Invånare" som en beskrivning av skådespelarna på den och "Utveckling" som idéer på vad som kan komma att ske.

Nivå ett: Grottorna

Den första nivån är en serie naturliga grottor som omger en underjordisk flod. Sten på denna nivå är vanligtvis fuktig och slät. Golven är översållade med stalagmiter och luften är tjock av fuktighet. Följande regler gäller för alla situationer på denna nivå.

Alla rollfigurer som försöker springa måste klara ett test av Balans (SG 15) för att inte halka omkull på den blöta stenen. Slå en t10 för att se hur många tiondelar av förflyttningen han kom innan han föll pladask. Resultatet 10 ("0") innebär att rollfiguren precis kom fram innan han halkade. Man får normalt ingen skada av att halka och falla omkull.

Väggarna är lika halkiga som golvet. De räknas som hala, naturliga klippväggar (SG 30 vid test av Klättra).

Grottorna och gångarna är trånga och fullproppade av stalaktiter och stalagmiter. Förutom i område 1 gäller att alla varelser som strider med tvåhandsvapen drabbas av en nackdel av –2 på attackslagen.

Vatten droppar ner från taken, bildar pölar på golven och bidrar till den allmänna fuktigheten. Det oavbrutna ljudet av droppande vatten hörs överallt på denna nivå och ger en nackdel av –2 på alla test av Lyssna.

Utveckling: Förluster bland monstren på denna nivå ersätts inte. Den kobold som för befälet över denna nivå, Grymish Illbrand, är en utstött bland koboldernas ledare och gavs befälet här för att kunna bevisa sig värdig att tjänstgöra i de Yttre gudarnas legioner. Han fruktar att eventuella misslyckanden som kommer till hans överordnades kännedom kommer att leda till hans avsättning och avrättning. Av den anledningen försöker han till varje pris förhindra att underrättelser om spelarfigurernas framgångar når invånarna på nivå två och tre.

Kobolderna kommer att koncentrera sitt försvar i område 7. Om spelarfigurerna drar sig tillbaka efter ett inledande anfall, kommer kobolderna att postera ett dussin vakter nära grottmynningen med ett roterande 24-timmarsschema. Om kobolderna av någon anledning inte klarar att hålla område 7, drar de sig tillbaka och fattar posto i område 12. I så fall släpper de sina råttor fria och använder dem som förpatrull runt floden i område 8. Om vakterna i område 12 hör ljud av strid när spelarfigurerna bekämpar råttorna, rusar de dit för att deltaga i kampen.

I övrigt får du justera koboldernas planer och handlingar bäst du kan. Kom ihåg att koboldledaren inte vill att hans överordnade skall få reda på att något är på tok, men hans underlydande har inga sådana hämningar. Om spelarfigurerna dräper Grymish Illbrand, kommer eventuella överlevande kobolder att fly ner längs floden till nivå två.

Område 1
Resens grotta (RN 3)

Utseende: Resen Lochbrag har bott här i åratal, vilket syns på de högar av avskräde, gamla ben och annat skräp som finns här. Golvet är fullt av bråte – ett decimeterdjupt lager av ben, smuts och småsten ramar in rummet. En enkel eldgrop har grävts i grottans mitt och golvet runt den är täckt av filtar och pälsar. En järnspik som slagits in i en spricka i väggen fungerar som upphängning för en lykta.

Gömd under pälsarna finns en stor träsköld +1. Lochbrag har den som stöd för sin dåliga rygg. Två säckar som ligger i ett hörn innehåller Lochbrags skatter och en veckas förråd av skämt kött och möglig ost. Resens skatter består av 1200 kp, 680 sp och 220 gp.

Invånare: Resen Lochbrags utseende har förändrats av de Yttre gudarnas påverkan. Hans hud har blivit kolsvart medan hans ögon lyser gulgröna. Uppsvällda, variga bölder täcker hans rygg och på vissa ställen på väggarna kan man se intorkade fläckar av var och blod där han har kliat sig mot stenen.

Utveckling: Lochbrag har blivit alltmer besvärlig för kobolderna att kontrollera. Fast de Yttre gudarnas påverkan borde ha gjort honom foglig och lättledd, har den istället förvridit hans sinne och förvandlat honom till en galen psykopat. När spelarfigurerna dyker upp kommer hans galenskap få honom att tro att de är sändebud för gudarna som kommit för att eskortera honom till nästa värld. Han talar med stark brytning på Allmänspråket och berättar om sina kroppsliga förändringar, kobolderna som bor i grottorna och de underliga drömmar han har haft på sistone. Efter att ha samtalat i en minut eller två, griper han plötsligt sin klubba med en uppgiven suck och attackerar. Medan han svingar klubban skriker han att gudarna inte skall få ta hans själ utan strid.

Lochbrag, rese: UG 3; Stor jätte; LT 4t8+11; lp 29; Init –1; Fart 9m; PK 16 (–1 storlek, –1 Hän, +5 hårdhud, +3 skinnpansar), b 8, hf 16; GAF +3; Br +12; Atk Stor hemskeklubba +8 närstrid (2t8+7); Utrymme/Räckvidd 2m/2m; LÅ KO; RS Fast +6, Ref +0, Vilja +1; Sty 21, Hän 8, Fys 15, Int 6, Vis 10, Uts 7.
Färdigheter och Knep: Klättra +5, Lyssna +2, Upptäcka +2; Tålighet, Vapenfokus (hemskeklubba).
Ägodelar: Hemskeklubba, skinnpansar.

Område 2
Den stora grottan (RN 2)

Utseende: Denna stora grottas tak välver sig nästan 20 meter över rollfigurernas huvuden. Stalaktiter och stalagmiter dominerar grottan och förvandlar den nästan till en serie sammanhängande smårum. En liten vattensamling i grottans mitt är grund och bred. Dess vatten är varmt men drickbart. Väggar och all annan sten är synnerligen våta. De glittrar i ljuset från spelarfigurernas ljuskällor. Ett hål i norra delen av taket leder till en gång djupare in i berget. Eftersom hålet befinner sig 15 meter ovanför golvet är det synnerligen svårt att upptäcka i halvdunklet (SG 14, med en nackdel av –5 för avstånd). En avskuren repända som ligger i en vattenpöl rakt under hålet är det enda som antyder dess existens. Vatten droppar ner från hålet och landar i pölen därunder. Om någon försöker använda en änterhake för att fästa ett rep i hålet, behöver de (förutom ett minst 15 meter långt rep) lyckas med ett test av Repanvändning (SG 19) för att den skall fästa. Hålet leder in i en gång som sluttar starkt uppåt och som har gott om fästpunkter för en änterhake.

Invånare: Fyra striglar bor bland stalaktiterna här. Vanligvis tar de igen sig härinne på dagen och jagar utanför grottan i skymning och gryning. Varelserna lockades hit av den ondska som genomsyrar området och de attackerar aldrig någon som står under dess kontroll. Under större delen av dygnet kurar de ihop sig och vilar bland stenarna i taket tills hungern driver dem att söka föda på nytt.

Striglarna har genomgått en underlig kroppslig förändring. De framstår först som tunna och magra, men så snart de sugit det minsta blod sväller de upp. Små bloddroppar sipprar ut från deras hud och när de dödas exploderar de som vattenballonger.

Utveckling: Så fort spelarfigurerna kommer in i grottan gör sig striglarna redo för attack. Kom ihåg att spelarfigurernas ljuskällor förmodligen inte tillåter dem att upptäcka striglarna förrän de dyker neråt. Såvida inte någon tydligt uttalar att de studerar taket, kommer striglarna att kunna storma ner från sitt gömställe med överraskning. Om någon studerar taket kan de undvika överraskning genom att vinna över striglarnas test av Gömma sig med ett eget test av Upptäcka (glöm inte en nackdel av –5 för avstånd).

Striglar (4): UG ½; Pytteliten magisk best; LT 1t10; lp 5; Init +4; Fart 3m, flyga 12m (normalt); PK 16 (+2 storlek, +4 Hän), b 16, hf 12; GAF +1; Br –11; Atk stick +7 närstrid (1t3–4); SA Sätta sig fast, blodsugare; LÅ NO; RS Fast +2, Ref +6, Vilja +1; Sty 3, Hän 19, Fys 10, Int 1, Vis 12, Uts 6.
Färdigheter och Knep: Gömma sig +14, Lyssna +4, Upptäcka +4; Vaksam, Vapenfiness.
Sätta sig fast (Ex): Om en strigel träffar med sin beröringsattack, använder den sina små klor till att sätta sig fast i offrets kropp. En fastsatt strigel har PK 12 och Brottning +1.
Blodsugare (Ex): En strigel suger blod motsvarande 1t4 poäng Fys varje runda som strigeln börjar sitt drag fastsatt på sitt offer. Så fort den har gjort 4 poäng Fysikskada, tar den sig loss och flyger bort för att smälta maten.

Område 3
Skalbaggsgrottan (RN 1)

Utseende: Gången som leder in i denna grotta mynnar ut 3 meter ovanför golvet. Om någon kommer springande in i denna grotta, måste de klara ett test av Upptäcka (SG 20) för att inte falla ner och erhålla skada av ett ofrivilligt fall på 3 meter.

Detta område är den södra ändan av en grotta som liknar den i område 2. Den är formad av ljusgrön sten och proppfull med stalaktiter och stalagmiter. Golvet är översållat med vattenpölar som reflekterar ljuset från lyktor och facklor. På grund av alla vattenpölar och det ojämna golvet, måste alla varelser med färre än fyra ben förflytta sig med halv fart eller klara ett test av Balansera (SG 15) för att inte falla omkull. Använd en t10 såsom beskrevs tidigare för att avgöra var under förflyttningen rollfiguren trillade.

Invånare: Tre jätteeldbaggar bor i detta område. Även deras kroppar har förändrats av de Yttre gudarnas inverkan. Deras lysande körtlar har antagit formen av små dödskallar och deras ljus är endast en svag djupröd glöd. Deras inre organ har också börjat förändras. Såsmåningom kommer de att bli glupska rovdjur som kan förtära både sten, metall och andra material. Men just nu utsöndrar de bara en förfärlig stank om man hugger sönder dem i striden. Denna stank har ingen inverkan utöver sin obehagliga lukt.

Utveckling: Dessa eldbaggar har lockats hit från underjordiska gömmen av de Yttre gudarna. De kan inte förenas med sina kamrater på grund av den 3 meter höga klippväggen mellan denna grotta och den södra gången. Arga och upprörda springer de runt i rummet och attackerar genast varje inkräktare i besinningslöst raseri. Om spelarfigurerna attackerar dem med avståndsvapen kommer de att fly norrut.

Jätteeldbaggar (3): UG 1/3; Litet Ohyra; LT 1t8; lp 4; Init +0; Fart 9m; PK 16 (+1 Storlek, +5 hårdhud), b 11, hf 16; GAF +0; Br –4; Atk Bett +1 närstrid (2t4); SD Ohyra; LÅ NO; RS Fast +2, Ref +0, Vilja +0; Sty 10, Hän 11, Fys 11, Int –, Vis 10, Uts 7.
Ohyra: Immun mot sinnespåverkande effekter. Mörkersyn 18m.

Område 4
Okänd mark (RN 1)

Utseende: Denna stora grotta förbinder detta grottkomplex med andra mer avlägsna delar av underjorden. Golvet är täckt av damm och luften är unken och tjock. Golvet sluttar ner åt öster och delar sig i tre gångar som löper några hundra meter innan de mynnar ut i andra grottor djupt under marken. Om du vill, kan du bygga vidare på dessa grottor – kanske förbinda dem med underjordiska hav och jättelika städer långt nere i undermörkret.

Invånare: Ytterligare tre jätteeldbaggar lever här. De har genomgått samma förvandling som eldbaggarna i område 3, men har varit här längre och håller sakta på att svälta ihjäl. De håller sig oftast gömda i grottans östra delar i skydd bakom stora stalagmiter.

Utveckling: Eldbaggarna gömmer sig i östra delarna av grottan – en i nordöst och två i sydöst. De har varit fast här i en vecka nu och inte hittat mycket föda, så de har tvingats att spara sin energi så gott det går. När de hör spelarfigurernas steg, attackerar de omedelbart. En eldbagge anfaller från norr och de två andra angriper från söder i rundan därefter. Eldbaggarna rör sig först och främst mot rollfigurer med lätt eller inget pansar. Halvgalna av hunger och de Yttre gudarnas påverkan strider de till döds.

Om spelarfigurerna drev tillbaka eldbaggarna från område 3 till denna grotta, gömmer de sig bakom några stora stalagmiter. Så fort det blir strid kommer de att rusa fram från ett tredje håll för att omringa spelarfigurerna. Notera att sex jätteeldbaggar som strider tillsammans blir Risknivå 2.

Jätteeldbaggar (3): UG 1/3; Litet Ohyra; LT 1t8; lp 4; Init +0; Fart 9m; PK 16 (+1 Storlek, +5 hårdhud), b 11, hf 16; GAF +0; Br –4; Atk Bett +1 närstrid (2t4); SD Ohyra; LÅ NO; RS Fast +2, Ref +0, Vilja +0; Sty 10, Hän 11, Fys 11, Int –, Vis 10, Uts 7.
Ohyra: Immun mot sinnespåverkande effekter. Mörkersyn 18m.

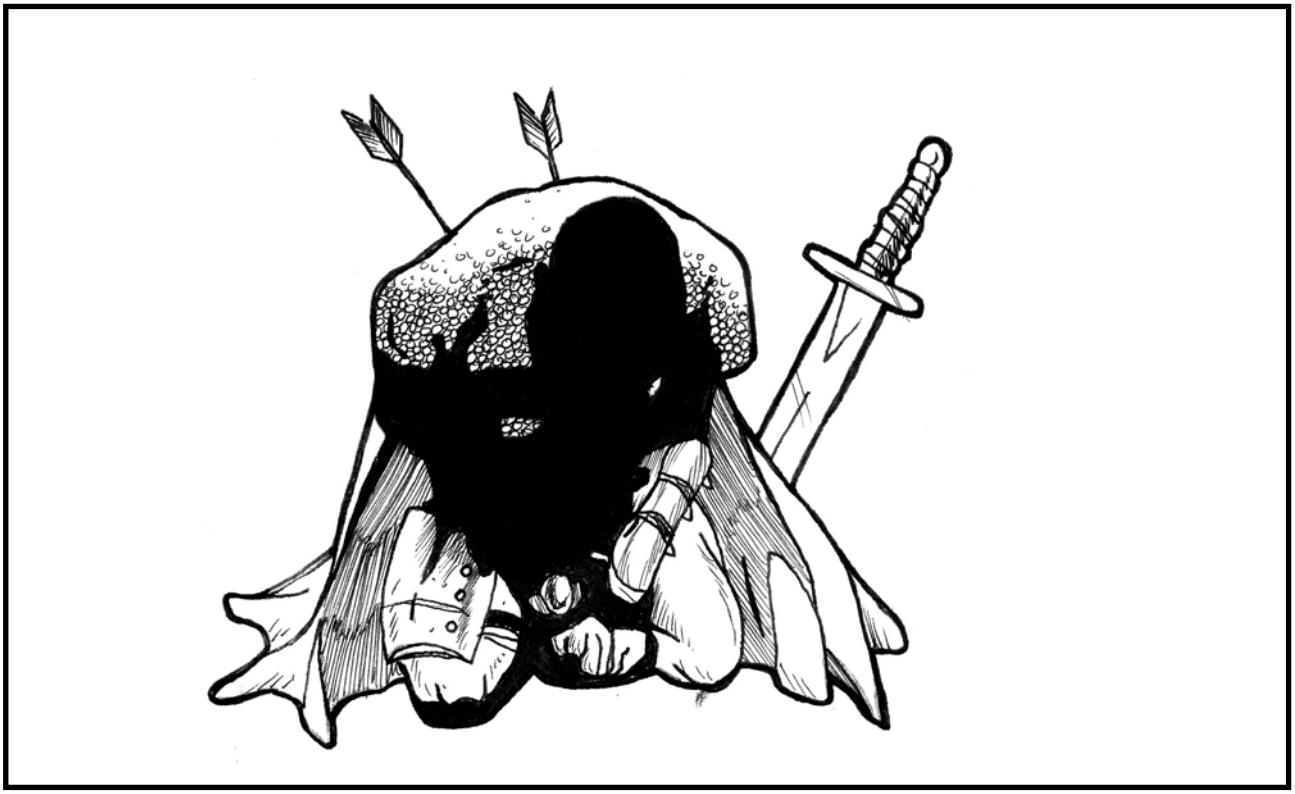
Område 5
Mörk korridor (RN 1)

Utseende: Denna smala gång är proppfull med stalaktiter och andra klipputsprång. Taket befinner sig som mest 6 meter upp och golvet är täckt av små gropar, stalagmiter och vattenpölar. Spelarfigurerna måste röra sig med halv fart för att inte trilla omkull såsom beskrivits ovan.

Invånare: En svartrocka gömmer sig i taket här och inväntar tålmodigt att något byte skall vandra in under den. Fast den också står under samma inflytande som resten av denna plats, har den inte förändrats nämnvärt fysiskt. Kobolderna låter den bo här för att bevaka skatten de grävde upp i område 6. De avser att förflytta den till område 1 så snart Lochgrab dör eller de tvingas döda honom.

Utveckling: Svartrockan väntar tills en rollfigur passerar under den. Den använder sedan sin förmåga till mörker för att fylla grottan med skuggor och halvdunkel innan den faller ner för att greppa rollfiguren. Varelsen är smart nog att främst välja någon utan pansar och som inte har några stora vapen. När grottans fylls av skuggor blir det svårare att strida och röra sig om man inte har mörkersyn eller blindsyn (såsom svartrockan har). Om man rör sig med full fart måste man nu klara ett test av Balansera (SG 20) för att inte falla. Alla man strider mot anses ha skyl, vilket ger 20% misschans på alla attacker och gör det omöjligt för rackare att utföra tjuvhugg.

Svartrocka: UG 1; Liten Magisk best; LT 1t10+1; lp 6; Init +4; Fart 6m, flyga 9m (dåligt); PK 17 (+1 Storlek, +6 hårdhud), b 11, hf 17; GAF +1; Br +0; Atk Smäll +5 närstrid (1t4+4); SA Mörker, Förbättrat grepp, Pressa samman 1t4+4; SD Blindsyn 27m; LÅ HN; RS Fast +3, Ref +2, Vilja +0; Sty 16, Hän 10, Fys 13, Int 2, Vis 10, Uts 10.
Färdigheter och knep: Gömma sig +10, Lyssna +5*, Upptäcka +5*; Förbättrat initiativ.
Mörker (Öv): En gång per dygn kan en svartrocka skapa *mörker* som formeln med samma namn. Den räknas som om den kastas av en 5:e gradens trollkonstnär.
Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga måste svartrockan träffa med sin smäll. Om den får grepp, kan den pressa samman.
Pressa samman (Ex): En svartrocka gör 1t4+4 poäng skada med ett lyckat test av Brottning.
Blindsyn: En svartrocka kan se likt en fladdermus genom att utsända ultraljud (ljud så höga att de flesta varelser inte kan höra dem) och uppfatta ekon. På detta vis kan den urskilja föremål och varelser inom 27 meter. Formeln *tystnad* förstör denna förmåga och förblindar svartrockan.
Färdigheter: En svartrocka erhåller en rasfördel av +4 på tester av Lyssna och Upptäcka. Den förlorar denna fördel om den inte kan använda sin blindsyn. Varelsen kan förändra sin kroppsfärg vilket ger den en fördel av +4 på tester av Gömma sig.



Område 6
Skattgömma (RN 2)

Utseende: Denna breda, låga grotta har knappt plats nog för en Medelstor rollfigur att krypa fram genom. Gången som leder hit blir successivt allt lägre och när den når område 6 befinner sig taket endast en dryg halvmeter över golvet. De flesta måste krypa fram för att utforska detta område. Mitt på den östra väggen står en skattkista av trä, halvt nedsänkt i en grop i golvet. Endast kistans övre halva befinner sig ovanför golvytan. Taket här är precis högt nog för att tillåta att man öppnar kistan, men inte att man lyfter ut den.

Invånare: Kistan innehåller rummets enda invånare – fyra animerade trästatyetter som lämnats här för att bevaka skatten av de banditer som använde dessa grottor som bas för många år sedan. Kistan är låst (mycket enkelt lås, SG 20 att öppna), men den uppvisar spår av åverkan som skett nyligen. Koboldern upptäckte den här platsen och försökte öppna kistan, vilket framgår av skrapmärken på låset och koboldstora handavtryck i dammet på kistan.

Om spelarfigurerna lyckas öppna kistan, upptäcker de att den inte är helt obevakad. De fyra animerade föremålen, enkla, humanoida statyetter gjorda av trä, klättrar ut ur kistan och attackerar.

Kvar inne i kistan finns 500 sp, 450 gp, sex ädelstenar värda 100 gp styck och tre formelpergament: magikersköld, upplåsa och spökhand. Dessutom finns där två buntar med 15 meter silkesrep och två änterhakar som banditerna använde för att ta sig upp genom hålet i taket i område 2.

Utveckling: När statyetterna anfaller har de övertaget på grund av det trånga utrymmet. Medelstora varelser är så hopträngda att de inte kan strida och även en Liten varelse drabbas av –4 på attackslag och –4 på PK. Trästatyetterna angriper alla ett enstaka mål (tänk på att de är Pyttesmå och måste befinna sig i samma ruta för att attackera) och hoppas att slå ut det innan de fortsätter till nästa. Om spelarfigurerna lämnar detta område, klättrar statyetterna tillbaka in i kistan och stänger den efter sig. De anfaller på nytt om kistan öppnas igen.

Animerade trästatyetter (4): UG ½; Pytteliten Konstruktion; LT ½t10; lp 2; Init +2; Fart 12m; PK 14 (+2 Storlek, +2 Hän), b 14, hf 12; GAF +0; Br –9; Atk Smäll +1 närstrid (1t3–1); Utrymme/Räckvidd ½m/0m; SD Konstruktion, Mörkersyn 18m, Nattsyn, Hårdhet 5; LÅ HN; RS Fast +0, Ref +2, Vilja –5; Sty 8, Hän 14, Fys –, Int –, Vis 1, Uts 1.
Hårdhet (Ex): På grund av det hårda trä de är tillverkade av, minskar skadan mot dessa statyetter med 5 på varje attack.

Område 7
Takgång (RN 1)

Utseende: Gången är formad av den rännil av vatten som rinner från floden i norr, ner längs detta område och droppar ner i grottan nedanför. Den sluttar 30 grader uppåt och förbinder grottorna med koboldernas boningar. Golvet här är ojämnt och vattnet har nött fåror här och var. Se område 2 för detaljer om hur spelarfigurerna kan ta sig in här.

Gången är bred men det är lågt i tak – endast en dryg meter. Golvet är farligt halt, med tanke på att ett fall kan få en rollfigur att glida ner för gången och falla handlöst 15 meter ner till område 2.

Medelstora varelser anses vara hopträngda och drabbas av –4 på attackslag och –4 på PK. Som vanligt bör man inte förflytta sig med mer än halv fart eller klara ett test av Balansera (SG 15) om man inte vill halka och kana 1t4 meter ner för gången. Använd en t10 som tidigare för att se var under förflyttningen en rollfigur halkar. Naturligtvis kommer de som kanar förbi gångens södra ände att falla 15 meter rakt ner i område 2.

Invånare: En patrull med fyra kobolder vaktar här – två armborstskyttar och två svärdskämpar. De står vid toppen av sluttningen, i den bredare delen av gången just där den svänger åt nordväst. Kobolderna har fläckar av hårda, röda fjäll som växer på deras kroppar. Deras huggtänder är något längre än normalt och deras naglar är hårdare, längre och vassare än vanligt. Var och en som klarar ett test av Intelligens (SG 10) kan avgöra att dessa kobolder avviker från de berättelser de har hört om dem.

Varje kobold bär på ett hängsmycke av guld grovt format till en trefingrad hand. Vart och ett av dessa är värt 10 gp i rent metallvärde. Dessutom har ledaren för patrullen en mästerlig kastyxa. Han kastar detta vapen innan han rusar in i strid.

Utveckling: Så fort de får korn på inkräktarna, går kobolderna till attack. Ledaren kastar sin yxa och den andre fotsoldaten sitt kastspjut (normal handling) och de marscherar sedan 3 meter ner för gången medan de drar sina kortsvärd (kort handling). Armborstskyttarna skjuter mot inkräktarna från där de står (normal handling) och laddar sedan om (kort handling).

Kobolder, armborstskyttar (2): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 4; Init +1; Fart 9m; PK 15 (+1 storlek, +1 Hän, +1 hårdhud, +2 läderpansar), b 12, hf 14; GAF +1; Br –4; Atk Litet långsvärd +1 närstrid (1t6–1/19–20) eller litet lätt armborst +4 avstånd (1t6/19–20); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –1; Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare) +2, Leta +2; Vapenfokus (lätt armborst).
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Litet lätt armborst, 20 lod, litet långsvärd, litet läderpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Kobolder, fotsoldater (2): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 4; Init +1; Fart 9m; PK 19 (+1 storlek, +1 Hän, +1 hårdhud, +4 fjällpansar, +2 sköld), b 13, hf 18; GAF +1; BR –4; Atk Litet långsvärd +1 närstrid (1t6–1/19–20) eller mästerlig liten kastyxa +4 avstånd (1t4–1) eller litet kastspjut +3 avstånd (1t4–1); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –1; Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare) +2, Leta +2; Stridsreflexer.
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Litet långsvärd, mästerlig liten kastyxa respektive litet kastspjut, liten tung träsköld, litet fjällpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Område 8
Vadställe (RN 2)

Utseende: När spelarfigurerna närmar sig detta område, kan de urskilja ekon av rinnande vatten. Floden som finns här flyter åt öster och är 3 meter djup. Som tur är för spelarfigurerna finns det gott om sten som sticker ner från taket och under dessa är floden inte mer än meterdjup. Vid de prickar som är angivna på kartan kan en rollfigur använda en stalaktit och den grunda flodbotten för att ta sig helskinnad över floden. Vid varje klippa på vägen över måste rollfiguren klara ett test av Balansera (SG 10). Om testet misslyckas, faller rollfiguren ner i vattnet. Floden drar med sig rollfiguren och om han inte klarar ett test av Simma (SG 15) förs han 2t4 meter nedströms (österut). Använd färdigheten Simma för att ta sig iland. Varje misslyckat test för rollfiguren ytterligare 2t4 meter nedströms det draget.

Var och en av spelarfigurerna har en chans att Upptäcka (SG 15) glimmandet av guld från flodbotten på vägen över. Skelettet av en bandit – en medlem av det banditgäng som en gång höll till här – ligger fastkilat mellan några stenar på flodens botten. De beniga armarna håller fortfarande en rostig järnlåda i ett fast grepp. Den innehåller 200 gp och en ädelsten värd ytterligare 200 gp.

Invånare: Två Medelstora vidriga tusenfotingar lurar ovanför vattnet. Deras många ben slutar i sugfötter, vilket tillåter den att röra sig lika lätt på golv som i tak. Som tjänare till de Yttre gudarna har de fått sina kroppar lätt förändrade. Deras ryggsköldar har fått ett rött märke föreställande en trefingrad hand. De anfaller aldrig kobolderna eller andra tjänare till de Yttre gudarna. Observera att denna situation anses vara RN 2 trots att monstren i sig själva bara skulle vara RN 1. Om spelarfigurerna av någon anledning skulle strida mot några andra varelser här, beräkna RN som 1 högre.

Utveckling: När spelarfigurerna försöker ta sig över floden, rusar tusenfotingarna ner för att attackera. Monstren springer ner utmed de stalaktiter som spelarfigurerna använder som stöd och biter deras händer och armar. Tusenfotingarna kan mycket väl erhålla överraskning (SG 20 att Upptäcka dem innan de anfaller) och de som blir bitna medan de är handfallna måste klara ett Fasthetsräddningsslag (SG 10) för att inte släppa taget om stalaktiten och falla ner i vattnet på grund av den plötsliga smärtan. Dessutom måste varje rollfigur som får sin Händighet skadad av tusenfotingarnas gift under striden omedelbart testa Balansera (SG 10) för att inte falla i vattnet. Giftet får rollfigurens lemmar att stelna, vilket kan få honom att tappa taget om stenen. Givetvis gäller detta inte rollfigurer som befinner sig uppe på land.

Vidriga tusenfotingar (2): UG ½; Medelstor ohyra; LT 1t8; lp 4; Init +2; Fart 12m, klättra 12m; PK 14 (+2 Hän, +2 hårdhud), b 12, hf 12; GAF +0; Br –1; Atk Bett +2 närstrid (1t6–1 plus gift); SA Gift; SD Ohyra; LÅ HN; RS Fast +2, Ref +2, Vilja +0; Sty 9, Hän 15, Fys 10, Int –, Vis 10, Uts 2.
Färdigheter och Knep: Klättra +10, Gömma sig +10, Upptäcka +4; Vapenfiness.
Gift: Bett, Fast SG 13, 1t3 Hän/1t3 Hän.
Ohyra: Immun mot sinnespåverkande effekter. Mörkersyn 18m.

Område 9
Råttfällan (RN 2)

Utseende: Denna gång skiljer sig inte märkbart från någon annan i detta grottkomplex. Väggarna är släta och fuktiga och golvet är fullt av små hål, stalagmiter och lösa stenar. Kobolderna har riggat en fälla här för att fånga in råttor som lyckas smita ur sin fålla i område 11. En snubbeltråd är uppspänd tvärs över gången längs den prickade linjen på kartan. Om något drar till i tråden faller ett nät ner över området närmast den personen. Dessutom faller en gammal plåtkastrull som låg i nätet ner på golvet med ett våldsamt slammer, vilket påkallar uppmärksamheten hos kobolderna i norr.
Invånare: Inga, men kobolderna från område 10 kommer rusande om spelarfigurerna utlöser fällan.

Utveckling: Om spelarfigurerna utlöser nätfällan, kommer ljudet att locka hit kobolderna i område 10. De kommer rusande alla fyra i förhoppningen att hinna dit medan inkräktarna fortfarande sitter fast i nätet. De två armborstmännen hukar sig ner, avlossar sina lod, släpper armborsten och drar sina dolkar medan de avancerar mot de som sitter fast i nätet. De två fotsoldaterna formar linje och försöker ta sig förbi nätet för att angripa de rollfigurer som inte fastnat i det. Om de ligger illa till, försöker kobolderna använda en infångad spelarfigur för att förhandla sig till fri lejd. Givetvis, om spelarfigurerna ger dem sin frihet, kommer de att rusa direkt till område 12 och varna sina kamrater. Alla överlevande kobolder på denna nivå kommer sedan att samla sig för att utplåna spelarfigurerna.

Nätfälla: SG 2; mekanisk, platsutlösare, manuell återställning; +5 närstrid (räkna som nätattack); Leta (SG 20); Förstöra anordning (SG 25).
OBS: Hantera denna fälla som en attack med vapnet nät mot rollfiguren som utlöste fällan (Sty 18) och alla inom 2 meter från honom som inte klarar ett Reflexräddningsslag (SG 14).

Område 10
Råttfångarens kammare (RN 1)

Utseende: Detta område är utrustat som en enkel verkstad. En hög enkla rottingar tillverkade av ben och trä ligger i nordvästra hörnet och en säck fylld med ost, kött och andra mögliga matvaror ligger intill den. Två andra säckar fyllda med råttspillning står i det sydvästra hörnet. Kobolderna använder sig av hemskeråttorna som vaktdjur, sällskapsdjur och, då och då, middag. De spärrar in de vilda råttor de fångar i en fålla i norr (område 11) och använder detta rum för att träna upp dem. De belönar lydiga råttor med ost och straffar de olydiga med hårda slag av de rottingar de har tillverkat.

Härifrån kan spelarfigurerna se en grind av ben och trä som spärrar vägen norrut. Några rep och enkla knopar håller grinden på plats. Genom grinden kan man höra pip och skrapanden från koboldernas hemskeråttor.

Invånare: Fyra kobolder – två fotsoldater och två armborstskyttar – står på vakt här. De sköter om råttorna och ser till att ingen rymmer ur fållan. Dessa kobolder är förändrade på samma sätt som de i område 7. Fläckar av röda fjäll täcker deras kroppar, deras tänder är långa och vassa och deras naglar har börjat bli till små klor. Kobolderna bär var sitt hängsmycke av guld, som är format som en trefingrad hand. Metallvärdet är 10 gp vardera.

Utveckling: Om spelarfigurerna utlöser fällan i område 9, kommer kobolderna att rusa dit för att attackera dem där. Se motsvarande avsnitt under område 9 för den händelseutvecklingen. I annat fall kommer kobolderna att befinna sig här, inbegripna i tärningsspel och en livlig diskussion. De litar på att fällan varnar dem för inkräktare och ägnar mer uppmärksamhet åt råttorna i norr än gången i söder. Eftersom de är distraherade av annat, drabbas de av –5 på tester av Lyssna och Upptäcka.

Om spelarfigurerna anfaller får kobolderna panik och försöker släppa ut råttorna för att hjälpa dem att strida. Alla fem kobolderna rusar norrut till grinden för att öppna dem. Att öppna grinden är en lång handling. Om spelarfigurerna istället försöker förhandla med eller kuva kobolderna, är deras plan ungefär densamma. Medan fyra av kobolderna uppehåller spelarfigurerna med prat, försöker dem femte smyga osedd bort till grinden. Så fort råttorna är ute, attackerar kobloderna. Om spelarfigurerna behöver strida mot både kobolder och råttor på en gång, räknas detta som RN 2.

Kobolder, armborstskyttar (2): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 4; Init +1; Fart 9m; PK 15 (+1 storlek, +1 Hän, +1 hårdhud, +2 läderpansar), b 12, hf 14; GAF +1; Br –4; Atk Litet långsvärd +1 närstrid (1t6–1/19–20) eller litet lätt armborst +4 avstånd (1t6/19–20); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –1; Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare) +2, Leta +2; Vapenfokus (lätt armborst).
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Litet lätt armborst, 20 lod, litet långsvärd, litet läderpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Kobolder, fotsoldater (2): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 4; Init +1; Fart 9m; PK 19 (+1 storlek, +1 Hän, +1 hårdhud, +4 fjällpansar, +2 sköld), b 13, hf 18; GAF +1; BR –4; Atk Litet långsvärd +1 närstrid (1t6–1/19–20) eller kastspjut +3 avstånd (1t4–1); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –1; Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare) +2, Leta +2; Stridsreflexer.
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Litet långsvärd, litet kastspjut, liten tung träsköld, litet fjällpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Område 11
Råttgrotta (RN 1)

Utseende: En 130 cm hög grind av ben och trä skiljer denna grotta från område 10. Den är bunden med rep i några stalaktiter och kan lätt tas bort med en dolk eller ett test av Repanvändning (SG 10). Denna grotta stinker av avföring och ruttnande kött. Råttspillning, ben och annat avskräde ligger överallt på golvet. Fyra hemskeråttor kilar omkring i denna grotta, nafsar på varandra, gnager på gamla ben eller klöser på grinden som spärrar in dem.

Invånare: Tre hemskeråttor som håller på att tränas upp av kobolderna. Kobolderna fångade in dem ganska nyligen, efter att Tsamnor Koths valv dök upp i grottorna. Därför visar de ännu inga tecken på de Yttre gudarnas inverkan.

Utveckling: Råttorna väser åt alla icke-kobolder som närmar sig grinden, blottar sina tänder och gör sig redo för attack. Om spelarfigurerna går in i denna grotta, rusar råttorna hungrigt på dem. De strider till döden, men om de får en öppning åt söder flyr de snabbt ner för gången och visar sig aldrig mer. Eftersom råttorna inte är något hinder för det fortsatta utforskandet, kan spelarfigurerna helt enkelt lämna dem instängda och ändå få erfarenhetspoäng för dem.

Hemskeråttor (3): UG 1/3; Litet djur; LT 1t8+1; lp 5; Init +3; Fart 12m, klättra 6m; PK 15 (+1 storlek, +3 Hän, +1 hårdhud), b 14, hf 12; GAF +0; BR –4; Atk Bett +4 närstrid (1t4 plus sjukdom); SA Sjukdom; SD Nattsyn, väderkorn; LÅ HN; RS Fast +3, Ref +5, Vilja +3; Sty 10, Hän 17, Fys 12, Int 1, Vis 12, Uts 4.
Färdigheter och Knep: Klättra +11, Gömma sig +8, Lyssna +4, Smyga +4, Upptäcka +4, Simma +11; Vaksam, Vapenfiness.
Sjukdom (Ex): Smutsfeber – bett. Fast SG 11, inkubationstid 1t3 dygn, skada 1t3 Fys och 1t3 Hän.

Område 12
Vaktrummet (RN 1)

Utseende: En brant gång leder upp till denna grotta. Golvet här är slätt och rent, till skillnad mot de flesta golv på denna nivå. Efter att ha gått ungefär 4 meter uppför gången kan spelarfigurerna se det svaga skendet från en eld. I grottan ovanför har kobolderna hackat upp en liten eldgrop i stengolvet. De bränner torra svampar, drivved från floden eller färskt trä från skogen utanför grottorna.

Invånare: En grupp på fem kobolder håller vakt här för att skydda mot inkräktare. Alla fem har likadana hängsmycken och kroppsliga förändringar som de i område 7 och 10. De hukar sig kring elden, värmer sina lemmar, grillar en infångad råtta och tjattrar på sitt språk.

Utveckling: Kobolder har ingen anledning att förvänta sig en attack från söder. Såvida det inte har kommit någon kobold hit för att varna dem, eller de hör ljudet av strid från söder, kommer de att vara distraherade och drabbas av –5 på Lyssna och Upptäcka. Kobolderna är helt enkelt för absorberade av lågorna, den blivande middagen och sitt samtal för att ha tid med gången åt söder.

I strid försöker de knuffa in fiender i elden genom att flera av dem greppar en ensam motståndare. De måste lyckas med Brottning (en brottas och de andra Bistår), låsa fast personen, släpa fram honom till eldgropen och sedan slänga i honom (det sista är en fri handling om personen är fastlåst). Rollfigurer eller kobolder som kastas ner i eldgropen erhåller 1t6 poäng eldskada och fattar eld. Gropen är 1 meter djup. En Liten rollfigur måste lyckas med ett test av Klättra (SG 10) för att ta sig upp, medan en större rollfigur bara behöver kliva upp ur den. Om kobolderna inte har möjlighet till Brottning, strider de med sina kortsvärd.

Kobolder, armborstskyttar (2): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 4; Init +1; Fart 9m; PK 15 (+1 storlek, +1 Hän, +1 hårdhud, +2 läderpansar), b 12, hf 14; GAF +1; Br –4; Atk Litet långsvärd +1 närstrid (1t6–1/19–20) eller litet lätt armborst +4 avstånd (1t6/19–20); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –1; Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare) +2, Leta +2; Vapenfokus (lätt armborst).
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Litet lätt armborst, 20 lod, litet långsvärd, litet läderpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Kobolder, fotsoldater (2): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 4; Init +1; Fart 9m; PK 19 (+1 storlek, +1 Hän, +1 hårdhud, +4 fjällpansar, +2 sköld), b 13, hf 18; GAF +1; BR –4; Atk Litet långsvärd +1 närstrid (1t6–1/19–20) eller kastspjut +3 avstånd (1t4–1); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –1; Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare) +2, Leta +2; Stridsreflexer.
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Litet långsvärd, litet kastspjut, liten tung träsköld, litet fjällpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Område 13
Barrackerna

Utseende: Denna grotta innehåller ett stort antal enkla sovplatser runt om i rummet. Var och en är inte mycket mer än en hög gamla pälsar, skinn och malätna filtar som staplats på varann. Kobolderna på denna nivå sover här när de inte är i tjänst. Södra delen av grottan är deras vapenförråd. Ett dussin kastspjut, tre extra kortsvärd, en fjällbrynja och två stora träsköldar (alla förstås i koboldstorlek) ligger i prydliga högar. Pansaret och vapnen är rostiga och allt annat är blanka, men fullt användbara.

Invånare: Inga, men om du vill kan du låta åtta kobolder sova här just nu. Det kan vara ett sätt att låta spelarfigurerna få lite mer erfarenhetspoäng innan de tar sig an nästa nivå. Detta alternativ lämpar sig bäst för grupper med fem eller fler spelarfigurer. Låt i så fall kobolderna sova med sina vapen och pansar inom räckhåll. Dock tar det ju så många rundor att ta på sig ett läderpansar att de förmodligen måste slåss utan dessa. Därför räknas denna situation som RN 1, fastän åtta kobolder normalt skulle vara RN 2.

Utveckling: Kobolder som inte ser någon annan utväg kan försöka gömma sig här. Kobolder som inte kan fly ut från grottorna och inte nerför floden mot nivå två, kryper in under en hög filtar och pälsar och gömmer sig där.

Område 14
Ledarens fäste (RN 3)

Utseende: Sluttningen som leder upp till denna grotta är täckt av lösa stenar, speciellt vid botten av sluttningen. De kobolder som står vakt däruppe fördriver tiden medan deras ledare mediterar med att kasta lösa stenar nerför sluttningen. Grottan ovanför sluttningen är den mest bekväma på hela nivån. Dess golv är jämt och torrt och området är i huvudsak rensat från stalagmiter och stalaktiter. Själva grottan är rikt utsmyckad efter koboldstandard. Grymish Illbrand, ledare över denna nivå, bor här med sin personliga livvakt. Gamla, malätna gobelänger fläckade av fukt och blod hänger på väggarna – troféer från plundrade karavaner för länge sedan. En bred, låg sten placerad vid sydvästra väggen fungerar som ett enkelt skrivbord. Ett ensamt svart vaxljus placerat i en ljusstake av guld (värd 400 gp) står mitt på skrivbordet och en läderbunden bok med en svart, sirlig text ligger öppen på det. Fyra sovplatser bestående av pälsar och filtar finns vid den västra väggen, medan en betydligt större sovplats befinner sig vid östra väggen. Instoppade jämte den större sovplatsen ligger ett dussin svarta vaxljus.

Om spelarfigurerna kan smyga in i grottan utan att märkas eller lurar ut vakterna och besegrar dem någon annanstans, finner de två stora, runda stenblock alldeles innanför öppningen.

Boken kan inte tydas av spelarfigurerna utan tillgång till magiska hjälpmedel. Den innehåller detaljer från den svunna era då Tsamnor Koth levde och beskriver dess flora, fauna och geografi. Medan denna information är av föga värde för spelarfigurerna, finns det samlare som gärna skulle betala 1000 gp för en sådan dyrgip.

Invånare: Grymish Illbrand är en trollkonstnär och ledare för de kobolder som bevakar denna nivå. Han är kort även för att vara kobold – halvannan decimeter under sina kamrater. Han bär slitna, klargula kappor fläckade av mat, fukt, smuts och lera. Som en följd av de Yttre gudarnas påverkan har hans högra öga svullnat upp till dubbla storleken och blivit helt ogenomskinligt av starr. Hans hud är täckt av klarröda fjäll och ett tredje

horn har börjat växa ut mitt i pannan på honom. De fyra kobolderna som tjänstgör som hans livvakt uppvisar samma symptom och förändringar som de andra kobolderna på denna nivå: röda fjäll, klor och huggtänder. Förutom den normala utrustningen har dessa kobolder dessutom var sin flaska olja som de utvunnit från varelser i underjorden. Denna olja liknar vanlig lampolja. Alla kobolderna bär hängsmycken formade till en trefingrad hand. Metallvärdet är 10 gp vardera.

Utveckling: Grymish spenderar mycket av sin tid med att be och meditera framför sitt ljus medan han för händerna över den okända texten i boken. Han stal dessa föremål nere i valvet och tror att genom att tillbedja dem kan han vinna de nya gudarnas gillande och avancera inom klanen. Han är allmänt retad för sin kortväxthet och fruktad för sina magiska krafter – två orsaker till varför han inte har lyckats nå någon högre ställning inom klanen. Endast förhoppningen att hans magiska krafter skall visa sig användbara har avhållit hans överordnade från att låta mörda honom.

Medan Grymish ber, kastar hans livvakter småstenar nedför sluttningen åt norr. Därför är det goda chanser att de lägger märke till rollfigurer på väg upp mot denna grotta. Så fort de får syn på inkräktare ropar de en varning till Grymish och försvarar ingången. I strid föredrar Grymish att lita till sitt trollpilsspö för att besegra inkräktare i skydd av sina livvakter. Om kobolderna har tid kommer tre av dem att rulla ner de stora stenar som ligger intill ingången mot spelarfigurerna. Kobolderna kan rulla ner en stenbumling per runda. Var och en som står i gången när stenen kommer rullande måste klara ett Reflexräddningsslag (SG 15) för att inte få 1t8 poäng skada och knuffas omkull. De som klarar räddningsslaget får endast halv skada och förblir på fötterna. Om kobolderna lyckas slå omkull de spelarfigurer som är längst fram, rusar de genast fram för att hugga dem i stycken. Får de en chans kommer de även att kasta sina oljeflaskor mot spelarfigurerna. Vid en lyckad beröringsattack på avstånd splittras flaskan och dränker in målet med olja. Grymish håller sig i bakgrunden – kastar först *magikersköld* för att skydda sig och förlitar sig sedan på sitt magispö. Så fort hans livvakter faller kastar han *flammande fingrar* för att försöka skada så många spelarfigurer som möjligt. Om han riktar formeln mot en rollfigur som blivit indränkt i olja, kommer denne, förutom att få skada av formeln, även att få skada som om han just hade blivit träffad av en flaska alkemisteld.

Grymish och hans livvakter slåss till döden. Dessa kobolder tar inga fångar och förväntar sig inte att någon annan skall göra det heller.

Grymish Illbrand, manlig kobold Trk2: UG 2; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 2t4+7; lp 14; Init +8; Fart 9m; PK 17 (+1 storlek, +4 Hän, +1 hårdhud, +1 pansararmringar), b 15, hf 13; GAF +1; Br –4; Atk Liten dolk +1 närstrid (1t3–1) eller litet tungt armborst +6 avstånd (1t8); SA Trollformler; SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +4, Vilja +3; Sty 8, Hän 18, Fys 14, Int 10, Vis 11, Uts 17.
Färdigheter och Knep: Koncentration +5, Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +9, Leta +2, Formelkännedom +5; Förbättrat initiativ.
Formler (9/5, RS SG 13 + formelgrad): 0 – *förbrylla, blända, spökljud, magikerhand, motståndskraft*; 1 – *flammande fingrar, magikersköld*.
Special: Padda som förtrogen.
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Pansararmringar +1, kraftpärla (1: a graden), trollpilsspö (34 laddningar kvar, kastargrad 1), liten dolk, litet tungt armborst, 10 lod, hängsmycke av guld (10 gp).

Kobolder, fotsoldater (4): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 4; Init +1; Fart 9m; PK 19 (+1 storlek, +1 Hän, +1 hårdhud, +4 fjällpansar, +2 sköld), b 13, hf 18; GAF +1; BR –4; Atk Litet långsvärd +1 närstrid (1t6–1/19–20) eller kastspjut +3 avstånd (1t4–1); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –1; Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare) +2, Leta +2; Stridsreflexer.
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Litet långsvärd, litet kastspjut, liten tung träsköld, litet fjällpansar, oljeflaska, hängsmycke av guld (10 gp).

Område 15
Flodbanken

Utseende: En brant sluttning leder ner mot den underjordiska flod som flyter fram här. Fotfästet här är, som på många andra ställen i dessa grottor, osäkert. Rollfigurer som rör sig med mer än halv fart måste klara ett test av Balansera (SG 15) för att inte halka och kana ner i floden. Floden drar med sig rollfiguren och om han inte klarar ett test av Simma (SG 15) förs han 2t4 meter nedströms (österut). Använd färdigheten Simma för att ta sig iland. Varje misslyckat test för rollfiguren ytterligare 2t4 meter nedströms det draget.

Längst österut i denna grotta finns en enkel

brygga gjord av jättelika svampstälkar. Bryggan sträcker sig halvtredje meter ut i vattnet. Förtöjda vid bryggan ligger två flottar tillverkade av liknande stälkar hopsurrade med rep. Två långa trästörar ligger på vardera flotten. Varje flotte är stor nog att rymma sex rollfigurer av Medelstor storlek. En Liten rollfigur räknas som halv i detta sammanhang.

Floden flyter österut ner mot en större grotta. Med ett lyckat test av Vildmarkskännedom (SG 10) eller Kunskap (grottutforskning) (SG 10) kan man avgöra av luftflöde och ekon att det finns ett stort öppet område åt öster. Om spelarfigurerna utnyttjar flottarna kan de staka sig ner till andra nivån.

Invånare: Inga.

Utveckling: Färden nedför floden är förhållandevis enkel. Floden för flotten 9 meter per runda österut. Spelarfigurerna kan styra flotten med störarna. Att ta sig uppströms är betydligt svårare. Varje runda kan man med ett test av Styrka (SG 15) ta sig 3 meter västerut. En rollfigur (som har en stör) testar Styrkan och övriga med störar utför handlingen Bistå annan. Om testet misslyckas med 4 eller mindre rör sig flotten inte. Om det misslyckas med 5 eller mer tar strömmen flotten och för den 9 meter nedströms.

Floden leder vidare ner till Nivå 2.

Nivå två: Yttre valven

Den andra nivån består av två distinkt olika avsnitt. Det första avsnittet är en serie naturliga grottor runt en liten underjordisk sjö. Bortom dessa grottor ligger dem yttre delen av Tsamnor Koths glömda valv. Reglerna som gavs för de naturliga grottorna på första nivån gäller även område 16–26. Detta gäller alltså reglerna för att halka om man rör sig för fort, svårigheter att Klättra, nackdelar för tvåhandsvapen och nackdel på tester av Lyssna. De naturliga grottorna i detta avsnitt är lika fuktiga och fyllda av stalgmiter och stalaktiter som de på första nivån. Område 27 och bortom befinner sig inne i de hemsökta hallarna i Tsamnor Koths glömda valv. Ständigt utsatta för de Yttre gudarna, vibrerar dessa salar av en ohelig kraft som sakta bryter ner anden och styrkan hos de levande varelser som vågar sig därin. De Yttre gudarnas tjänare är immuna mot dessa effekter, men för spelarfigurerna och deras följeslagare gäller följande medan de befinner sig i område 27 eller där bortom.

Varje timma måste varje rollfigur klara ett Viljeräddningsslag (SG 10) för att inte drabbas av en nackdel av –1 på alla attackslag och färdighetstester. Ekon av de Yttre gudarna viskar i deras öron, distrherar dem och fyller dem med ängslan. Detta är en effekt av fruktan.

Själva valvet är byggt av ett underligt, svart material. Det känns kallt vid beröring och beter sig ungefär som granit när man slår på det, knackar på det och på annat sätt undersöker det. Skuggor som kastas på väggarna tycks röra på sig utan anledning, som om den aktuella ljuskällan hade flyttat sig. Skuggorna klänger sig fast vid levande varelser och omger dem med mörker. Den underliga effekt ger all alla levande varelser, även spelarfigurerna, en fördel av +1 på tester av Gömma sig. Dock, när en rollfigur utnyttjar denna fördel tycks skuggorna gripa tag i honom. Varje gång en spelarfigur utnyttjar denna fördel är det 25% att han måste klara ett Viljeräddningsslag (SG 10) för att inte skrika till av smärta när skuggorna plötsligt försöker strypa honom. Attacken orsakar ingen skada och är egentligen en hallucination orsakad av den främmande omgivningen.

Förutom denna utmärkande hallucination, skapar valvet en uppsättning spökljud, skenbilder och andra distraktioner som kan förvirra och skrämma spelarfigurerna. Denna egenhet hos valvet kan kräva en hel del arbete för dig som spelledare, men kan göra detta äventyr verkligt unikt. Så länge spelarfigurerna befinner sig i valvet, be dem göra ett Viljeräddningsslag mellan varannan eller var tredje situation. Vid ett misslyckat räddningsslag drabbas spelarfiguren av en mild hallucination. Exempel på dessa är:

- Spelarfiguren ser ett monster som går omkring bland sina vänner.
- Blod tycks sippra ut från porerna på hans händer och droppa ner på golvet.
- En liten självlysande demon flyger runt ovanför gruppens huvuden. Den stirrar intensivt på en av spelarfigurerna och tycks kasta en formel mot honom.
- Golvet framför gruppen tycks vara en illusion. Den hallucinerande spelfiguren ser det som ett halvgenomskinligt lager av sten över en djup fallgrop.

Om någon spelare har uttryckt oro över de fysiska förändringar som har drabbat många varelser i denna labyrint, kan hans spelarfigur börja hallucinera att han också håller på att förändras. Hans hud börjar klia och om han river på den ser han hur den slits bort och avslöjar ett lager av hårda fjäll under.

Om du vill använda dessa hallucinationer kan du med fördel skriva ner dem på lappar eller kort i förväg och dela ut ett sådant när en spelarfigur drabbas. För att göra det svårare för spelarna att genomskåda att deras spelarfigurer hallucinerar

kan du göra Viljeräddningsslagen åt dem i hemlighet. På det viset kan inte spelarna basera sin taktik på hur det gick med räddningsslagen. Om de inser att bara de som slog dåligt på räddningsslagen ser de hemska sakerna, inser de förmodligen ganska snabbt att de inte är verkliga. En del spelare kan ignorera sådan kunskap som ligger utanför spelet, men det blir roligare och enklare och de inte tvingas bekymra sig över det alls.

Om hela gruppen misslyckas med sina räddningsslag mot hallucinationerna, kan du passa på och ha riktigt kul med spelarna. Skapa helt påhittade salar, kammare, monster och strider. Efter omkring en halvtimma fylld av våldsamheter, är de plötsligt tillbaka till den plats där de misslyckades med räddningsslagen. All "skada" de erhållit är borta, men förbrukade formler, pilar och andra förnödenheter är verkligen borta. Förklara inte vad som hände, men ge vissa bevis på vad de har företagit sig. Till exempel kan det sitta pilar från bågskyttarna i väggarna, finnas sotmärken på golvet efter deras eldmagi, och så vidare. Varje hallucination varar i 2t6 minuter av verklig tid. När denna tid förflutit blir den påverkade rollfiguren normal igen.

Utveckling: Detta område i labyrinten befinner sig i förvirring. De kobolder som bor här är förrymda slavar som varit tvungna att lämna sina barn och de flesta av sina kvinnor kvar i händerna på de grymma derro. (De kvinnor som deltog i flykten är tuffare än medelkobolden. De lever och strider som sina män.) Varnade av valvets magiska energier, har dessa derro skickat ut en spaningsgrupp för att undersöka. Fastän koboldernas första instinkt var att dräpa dessa besökare, insåg de Yttre gudarna värdet i en allians och tvingade sina tjänare att acceptera derro. Dessutom har de underliga energierna från valvet väckt en grupp vandöda ur sin dvala. Dessa monster har motstått de Yttre gudarnas inflytande och jagar nu kobolder.

När spelarfigurerna anländer är kobolderna redan uppskärrade och redo för strid. Deras ledare har försvunnit in i valvets inre tillsammans med medlemmar ur derropatrullen. Dörrarna till valvets inre har stängts och håller dem inspärrade medan de Yttre gudarna förvandlar vissa av dem till kraftfulla varelser och stjäl de övrigas livskraft för att väcka och stärka Tsamnor Koth. Alla detaljer om denna ritual in dess följder ges i beskrivningen av nivå tre.

Dessa händelsernas utveckling har lämnat kobolderna utan ledare och i stor förvirring. Fast de Yttre gudarna styr över dem, kontrollerar de inte varje steg de tar och försöker inte på något vis koordinera deras strider mot spelarfigurerna. Sålunda kommer de flesta kobolder att stanna kvar på sina platser och reagera långsamt eller inte alls på spelarfigurernas invasion av deras hem.

Förluster bland kobolder, derro eller vandöda ersätts inte. Dessa grottor och det valv som befinner sig inuti dem är allt livsutrymme dessa kobolder har. På grund av de yttre gudarnas inflytande kommer kobolderna inte att fly från dessa grottor om de blir besegrade. De föredrar att rusa tillbaka till nivå ett och omgruppera. De hoppas hitta överlevande där som kan hjälpa till med ett motanfall. Derro som besegras kommer att fly nerför floden åt öster för att rapportera till sina härskare, medan de vandöda slåss tills de hackats i småbitar.

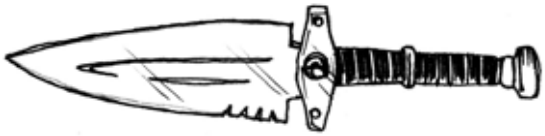
Område 16
Floden (RN 3)

Utseende: Floden forsar fram genom detta område och bär med sig spelarfigurerna och deras flottar nedför en bred, 3 meter hög, grottgång. Gångens väggar är slätslipade och glittrar av vatten i ljuset från spelarfigurerna.

Invånare: En stor vidrig spindel jagar i detta område. Den är ett rovdjur som blivit kuvat av de Yttre gudarna och placerats här av dem. Den lurar uppe i taket och försöker snärja inkräktare i sitt nät. Spindeln har bara förändrats en aning av att ha blivit utsatt för de Yttre gudarna. Den trefingrade handens symbol har just framträtt på dess buk. Spindeln har en sådan taktisk fördel i denna situation att RN för striden ökas med 1.

Utveckling: När spelarfigurernas flotte passerar detta områdes tal på kartan, kolliderar de med ett stort spindelnät som sträcker sig tvärs över gången. Om en spelarfigur flyter i vattnet, av att ha trillat i floden, passerar han under nätet utan att fastna. I annat fall kommer alla rollfigurer som är halvannan meter eller mer att fastna i nätet. Detaljerad information om spindelns nät ges i samband med speldata för spindeln själv.

Om spelarfigurerna närmar sig spindeln får de testa Upptäcka motställt av spindelns test av Gömma sig. Om de får syn på spindeln får de omedelbart göra ett test av Upptäcka med en fördel av +4 för att få syn på dess nät. Om de inte får syn på spindeln testar de Upptäcka för att se nätet som vanligt. Om alla spelarfigurerna fastnar i nätet kan det gott hända att flotten driver vidare nedför floden utan dem. Varje rollfigur som håller i en stör för att styra flotten kan kila fast den med ett lyckat test av Styrka (SG 15) även om han själv fastnat i nätet. Flotten rör sig nedströms 9 meter per runda. Givetvis kan de som fastnar i nätet inte längre styra flotten om man inte får stopp på den. En möjlig utveckling är alltså att de som blir kvar på flotten inte har några störar att styra den med.



Stor vidrig spindel: UG 2; Stor ohyra; LT 4t8+4; lp 22; Init +3; Fart 9m, klättra 6m; PK 14 (–1 storlek, +3 Hän, +2 hårdhud), b 12, hf 11; GAF +3; Br +9; Atk Bett +4 närstrid (1t8+3 plus gift); Utrymme/Räckvidd 2m/1m; SA Gift, nät; SD Vibrakänsla 18m, ohyra; LÅ HN; RS Fast +5, Ref +4, Vilja +1; Sty 15, Hän 17, Fys 12, Int –, Vis 10, Uts 2.
Färdigheter: Gömma sig +3*, Hoppa +2*, Klättra +11, Upptäcka +4*. * Rasfördel av +4 på tester av Gömma sig och Upptäcka, rasfördel +8 på tester av Klättra, rasfördel +8 på tester av Gömma sig och Smyga i sitt nät.
Gift (Ex): Spindels gift kräver ett Fasthetsräddningsslag (SG 16) för att stå emot och ger 1t6 Styrkeskada både på första- och andraskada.
Nät (Ex): Vidriga spindlar ligger ofta på lur i sina nät och firar sig snabbt ner utmed en tråd och anfaller passerande byte. En enda tråd att stark nog att bära både spindeln och ytterligare en varelse av samma storlek. Spindeln kan skjuta ut ett nät åtta gånger per dygn. Detta motsvarar en attack med ett nät, men har en maximal räckvidd på 15 meter, med ett avståndssteg på 3 meter, och kan fånga in varelser som är Medelstora eller mindre. Nätet håller fast offret och förhindrar all förflyttning. En intrasslad varlelse kan fly genom ett lyckat test av Utbrytarkonst (SG 13) eller genom att slita sönder nätet med ett test av Styrka (SG 17). Varelser som närmar sig ett nät behöver klara ett test av Upptäcka (SG 20) för att läga märke till det. I annat fall kliver de rakt in i det och blir fångade som ovan. Försök att ta sig loss ur nätet (med Utbrytarkonst eller Styrka) erhåller en omständighetsfördel av +5 om den intrasslade varelsen har något att ta tag i. Varje meter av nätet har 12 livspoäng och en skadereducering av 5/eld. En vidrig spindel kan obehindrat ta sig fram genom nätet genom att klättra och kan exakt lokalisera alla varelser som rör vid dess nät.
Vibrakänsla (Ex): Spindeln kan lokalisera varelser och föremål inom 18 meter som har kontakt med marken eller inom godtyckligt avstånd om de har kontakt med spindelns nät.
Ohyra: Immun mot sinnespåverkande effekter. Mörkersyn 18m.

Område 17
Dammen (RN 2)

Utseende: Spelarfigurerna följer med strömmen ner till detta område när resan plötsligt tar slut med att flotten flyter ut i en stor damm av stilla vatten. Dammen är ungefär 3 meter djup överallt. Taket reser sig till 6 meters höjd och formar en stor kupol över vattnet. Borta i norr fortsätter floden mot jordens djupa innandömen, men den är inte lika strid som den var tidigare. Både i öster och i väster kan man se små grottor vars golv reser sig brant upp ur vattnet.

Den västra grottan är försedd med en brygga inte olik den som fanns i område 15. Två flottar tillverkade av jättelika svampstälkar är förtöjda vid den med kraftiga rep.

En liten grotta döljer sig 3 meter över vattenytan på den södra väggen alldeles väster om den gång där floden flyter in här. En grupp kobolder bevakar dammen, beredda att slå tillbaka alla inkräktare som dyker upp här. Dessa kobolder beskrivs nedan.

Floden fortsätter norrut härifrån, men de platser den leder till ligger utanför detta äventyrs gränser. Ett jättelikt rike av derro, deras förslavade kobolder och ändlösa skogar av jättelika svampar väntar nyfikna utforskare. Om spelarfigurerna beger sig norrut, finner de att ett stenras gör floden oframkomlig med flottar (fast vattnet kan ta sig fram mellan klippblocken) vilket borde få dem att vilja utforska lättillgängligare områden först.

Invånare: Fyra armborstbeväpnade kobolder håller vakt från område 24. De öppnar genast eld mot rollfigurer som dyker upp – på en flotte eller simmande. De har samma fysiska förändringar som kobolderna på nivå 1 och har alla hängsmycken föreställande trefingrade handflator.

Förutom dessa kobolder lurar det tre skelett på dammens botten. En grupp vandöda håller grottorna öster om dammen. De har vid ett flertal tillfällen de senaste dagarna försökt anfalla kobolderna. Dessa tre skelett vaktar på kobolderna. Deras pansar tynger ner dem och håller dem kvar på botten av dammen.

Utveckling: Så fort spelarfigurerna kommer in i området blir de beskjutna av kobolderna. De är nervösa och skjutgalna på grund av attackerna från de vandöda nyligen. De föredrar att hålla sina fiender på avstånd och siktar speciellt in sig på mål som närmar sig grottan vid område 22 (som kan leda till deras position) eller skjuter helt enkelt på det mål som är närmast. Om spelarfigurerna styr sin flotte inom 3 meter från koboldernas position, kommer de att försöka sänka den med stora stenar. De har fyra stenblock som de kan rulla iväg med fart nog att nå 3 meter ut. Behandla detta som en beröringsattack på avstånd mot flottens PK 8. Om ett stenblock träffar erhåller flotten 2t6 poäng skada (den har hårdhet 1 och 15 livspoäng) och alla ombord måste testa Balansera (SG 10) för att inte trilla i vattnet.

Skeletten lurpassar på botten av dammen. Deras tunga pansar håller dem nere så att de kan gå längs botten. En varelse som hamnar i vattnet kommer omedelbart att bli attackerad av skeletten. Skeletten försöker brottas med obeväpnade motståndare för att låsa fast dem under vattnet och dränka dem. Mot beväpnande motståndare förlitar de sig på sina vapen.

Skelett (3): UG 1/3; Medelstor vandöd; LT 1t12; lp 6; Init +5; Fart 6m; PK 19 (+1 Hän, +2 hårdhud, +4 ringbrynja, +2 sköld), b 11, hf 18; GAF +0; Br +1; Atk Kroksvärd +1 närstrid (1t6+1/18–20) eller klo +1 närstrid (1t4+1); SD Skadereducering 5/krossvapen, mörkersyn 18m, immun mot köld, vandöd (neg 2); LÅ NO; RS Ref +1, Vilja +2; Sty 13, Hän 13, Fys –, Int –, Vis 10, Uts 1.
Knep: Förbättrat initiativ.
Immuniteter (Ex): Skelett är immuna mot kyla. Eftersom de saknar muskler och inre organ, reduceras skadan med 5 poäng såvida den inte görs med krossvapen.
Vandöd: Immun mot sinnespåverkande effekter, gifter, sömn, förlamning, bedövning och sjukdomar. Immun mot fataliteter, bedövande skada, egenskapsskada, livstappning och effekten av massiv skada.
Ägodelar: Kroksvärd, ringbrynja, tung träsköld.

Område 18
Övergiven grotta

Utseende: Denna stora grotta är belamrad med bråte. Resterna av en brygga byggd av träbjälkar sticker upp ur vattnet, medan en omkullvält, genomrutten roddbåt ligger vid den bortre väggen. Gången som leder söderut härifrån är fylld av sten och jord från ett ras, fast en liten krypgång har grävts ut genom den.

En gång i tiden tjänstgjorde denna grotta och området söderöver som gömställe för ett banditgäng. De överföll traktens samhällen och sålde fångar till de derro som bor i ett underjordiskt rike nedför floden som rinner norrut härifrån. Banditerna gjorde misstaget att försöka lura sina handelspartner. På jakt efter hämnd anföll svartdvärgarna banditerna och jagade in dem i grottorna i söder. Istället för att fortsätta striden raserade derro gången och lämnade banditerna åt sitt grymma öde. Rövarna förföll till kannibalism för att kunna överleva, men svälten besegrade dem till sist. Efter sin hemska död återuppstod de som vandöda monster. I åratal har de slumrat overksamma. Men de mystiska energierna från Tsamnor Koths valv har väckt upp dessa varelser.

Område 19
Blockerad gång (RN 2)

Utseende: Denna gång är nästan helt fylld med sten och jord. En liten krypgång gör det möjligt för en Liten eller Medelstor varelse att ta sig genom bråten i kvarts fart med ett lyckat test av Utbrytarkonst (SG 20). Luften här är inpyrd med damm, utrymmet är trångt och situationen hotfull, som om någon ondskefull närvaro iakttog spelarfigurerna. Rollfigurer som kryper genom gången räknas som hopträngda, kan inte strida, drabbas av en nackdel av –4 på PK och förvägras sin Händighetsfördel på PK.

Invånare: En ensam gast väntar i detta område, redo att attackera envar som kommer in. Denna vandöda varelse ser ut som en svårt utmärglad man i slitna byxor. Dess tänder och naglar har filats sylvassa. Notera att RN för denna situation har ökats med 1 för att kompensera för gastens taktiska överläge.

Utveckling: Gasten väntar vid slutet av det hoprasade området. När den hör att någon tar sig in i kryputrymmet sätter den sig och väntar precis i mynningen där gången är lite bredare. Där gasten sitter är det så trångt att man får en nackdel av –4 på attackslag och PK. Varelsen ryter av ilska och hunger när den attackerar, för det var många år sedan den åt senast. Den försöker släpa ut förlamade offer ur gången så att den kan kalasa på dem i lugn och ro.

Gast: UG 1; Medelstor vandöd; LT 2t12; lp 13; Init +2; Fart 9m; PK 14 (+2 Hän, +2 hårdhud), b 12, hf 12; GAF +1, Br +2; Atk Bett +2 närstrid (1t6+1 plus förlamning); Full atk Bett +2 närstrid (1t6+1 plus förlamning), 2 klor +0 närstrid (1t3 plus förlamning); SA Förlamning, gastfeber; SD Mörkersyn 18m, vandöd (Neg 8); LÅ KO; RS Ref +2, Vilja +5; Sty 13, Hän 15, Fys –, Int 13, Vis 14, Uts 12.
Färdigheter och knep: Balansera +6, Klättra +5, Gömma sig +6, Hoppa +5, Smyga +6, Upptäcka +7; Multiattack.
Förlamning (Ex): Den som blir träffad av en gasts bett eller kloattack måste lyckas med ett Fasthetsräddningsslag (SG 12) för att inte bli förlamad i 1t4+1 rundor. Alver är helt immuna mot denna sorts förlamning.
Gastfeber (Öv): Sjukdom – bett, Fasthet SG 12, inkubationstid 1 dygn, skada 1t3 Fys och 1t3 Hän.
En insjuknad humanoid som dör av gastfeber återuppstår själva som gastar vid nästa midnatt. En humanoid som blir till en gast på detta vis behåller ingen av de förmågor och egenskaper den besatt i levande livet. Den står inte under sin skapares kontroll, men hungrar efter de levandes kött och uppför sig på alla vis som en normal gast.En humanoid med 4 eller fler LT återupptår som en svartgast och inte en vanlig gast.
Vandöd: Immun mot sinnespåverkande effekter, gifter, sömn, förlamning, bedövning och sjukdomar. Immun mot fataliteter, bedövande skada, egenskapsskada, livstappning och effekten av massiv skada.

Område 20
Övergivna gravar

Utseende: En kall vind blåser ner från norr när spelarfigurerna närmar sig denna hemsökta plats. Sex människoskelett ligger uppradade på golvet här och sex gravar är grävda drygt två meter ner i den relativt mjuka kalkstenen. Dessa gravar markeras med X på kartan. Gravarna har uppenbarligen blivit grävda nyligen eftersom stora högar av sten och jord fortfarande ligger utmed grottans väggar. En mager, utmärglad figur lutar sig över en av gravarna, suger längtansfullt på ett lårben från ett skelett och smackar förnöjt för sig själv.

I väster finns en trädörr infattad i en utmejslad öppning i väggen. Dörren är gammal och sliten och dörröppningen omkring den blev slarvigt utmejslad för många år sedan.

Invånare: En ensam gast bor här (figuren som beskrivs ovan). Varelsen är en av de banditer som bodde här och tvingades till kannibalism för att överleva. Skeletten är lämningarna av de banditer som dog och åts upp för många årtionden sedan.

Utveckling: När gasten får syn på spelarfigurerna skriker den till av ursinne och attackerar omedelbart. Halvt vansinnig av hunger, dreglar och gnyr den medan den strider. Varelsen kan tala Allmänspråket och medan den strider berättar den för spelarfigurerna hur mycket den ser fram emot att förtära deras saftiga kroppar. Det oväsen den för kommer att locka dit invånarna från område 21 och 22. Spelarfigurerna kan förhindra detta om de besegrar gasten snabbt och tyst, men det får gå fort för så fort gasten får en möjlighet att agera börjar den yla och låta.

Förutsatt att spelarfigurerna inte lyckas förhindra att gasten för väsen, kommer de övriga vandöda i den här sektionen snart att anfalla en masse. Kom ihåg att flykt kan vara besvärligt för spelarfigurerna eftersom de måste krypa ut genom område 19.

1t6 rundor efter att gasten börjat skrika, kommer svartgasten från område 21 att öppna dörren och attackera. Den kastar sig över spelarfigurerna i besinningslöst raseri. 1t4 rundor efter att svartgasten attackerat, dyker en grupp på tre skelett upp från söder. Under striden kan de vandöda försöka utnyttja de öppna gravarna genom att försöka tjurrusa ner spelarfigurerna i någon av dem. Behandla detta som ett tremeters fall när det gäller skada. På grund av det trånga utrymmet är det svårare än normalt att dämpa fallet med Akrobatik (SG 20 istället för 15). Om en gast eller svartgast lyckas greppa en rollfigur med Brottning kan de försöka kasta ner honom i en av gravarna. Detta är en fri handling som bara kan utföras om varelsen har rollfiguren fastlåst och befinner sig intill en av gravarna under sitt drag.

De oheliga energier som genomsyrar denna plats får kroppar att animeras som skelett eller zombier. 1t4 dygn efter att spelarfigurerna besegrat dessa monster kommer skeletten att återuppstå om de inte krossas till benmjöl eller på annat sätt förstörs.

Område 21
Ohelig mark (RN 3)

Utseende: En tydlig våg av iskall luft sköljer över spelarfigurerna när de öppnar denna dörr. Detta rum är källan till det fördärv som drabbat denna del av grottorna. Stenen har är kraftigt blodröd – en förvandling som orsakats av de outsägliga handlingar av kannibalism och galenskap som utspelats här. Lyktor, facklor och andra naturliga ljuskällor lyser svagt här och påverkar bara hälften av sina normala områden.

En stor stenbumling har rullats bort till det sydvästra hörnet i grottan. Om den flyttas bort med ett lyckat test av Styrka (SG 15) avslöjas det en urholkning där en stor säck och ett långsvärd ligger gömt. Dessa föremål utgör återstoden av banditernas skattgömma. Säcken innehåller 50 ädelstenar vardera värda 20 gp. En dvärg kan med ett test av Intelligens (SG 10), eller vem som helst med ett lyckat test av Kunskap (grottutforskning) (SG 15), kan känna igen dem som derro ädelstensmynt. Långsvärdet sitter i en gammal ruttnande läderskida. Svärdet självt och dock i prima skick. Det är ett långsvärd +1 smitt av svart stål. Dess hjalt är format som en svart drake. Drakens svans snor sig runt svärdet medan kroppen och huvudet bildar själva hjaltet.

Invånare: En svartgast, en gång banditernas ledare, ligger i dvala här. Svartgasten är klädd i trasiga kappor av silke. En gång i tiden var dessa kläder av finaste kvalitet och värda hundratals guldpengar. Nu är de dock blodiga och trasiga och fullständigt värdelösa. I livet var svartgasten en kvinnlig halvalv. Hennes långa, böljande hår har grånat, men sitter fortfarande kvar. Likt gastarna är hon mager och utmärglad likt en person nära döden av svält.

Utveckling: När den hör skriken från gasten i område 20, vaknar svartgasten på 1t6 rundor och attackerar. Om spelarfigurerna på något vis besegrar gasten innan den hinner skrika (eller smyger förbi den in i det här rummet), ligger svartgasten hopkrupen i ett hörn. När spelarfigurerna kommer in i rummet, vaknar svartgasten på 1t6 rundor. Så fort strid inleds här, kommer de tre skeletten från område 22 att anlända och kasta sig in i striden efter 1t4 rundor.

Svartgast: UG 3; Medelstor vandöd; LT 4t12+3; lp 29; Init +3; Fart 9m; PK 17 (+3 Hän, +4 hårdhud), b 13, hf 14; GAF +2; Br +5; Atk Bett +4 närstrid (1t8+3 plus förlamning); Full atk Bett +5 närstrid (1t8+3 plus förlamning), 2 klor +3 närstrid (1t4+1 plus förlamning); SA Stank, förlamning, gastfeber; SD Mörkersyn 18m ,vandöd (Neg 12); LÅ KO; RS Ref +4, Vilja +6; Sty 17, Hän 17, Fys –, Int 13, Vis 14, Uts 16.
Färdigheter och Knep: Balansera +7, Klättra +9, Gömma sig +8, Hoppa +9, Smyga +8, Upptäcka +8; Multiattack, Tålighet.
Stank (Ex): Stanken av död och förruttnelse som omger dessa varelser är vämjelig. De som kommer inom 3 meter måste lyckas med ett Fasthetsräddningsslag (SG 15) för att inte bli äcklade i 1t6+4 minuter. En äcklad varelse drabbas av –2 på attackslag, räddningsslag, färdighetstester och egenskapstester.
Förlamning (Ex): Den som blir träffad av en svartgasts bett eller kloattack måste lyckas med ett Fasthetsräddningsslag (SG 15) för att inte bli förlamad i 1t4+1 rundor. Till och med alver kan påverkas av denna förlamning.
Gastfeber (Öv): Sjukdom – bett, Fasthet SG 15, inkubationstid 1 dygn, skada 1t3 Fys och 1t3 Hän. En insjuknad humanoid som dör av gastfeber återuppstår själva som gastar vid nästa midnatt. En humanoid som blir till en gast på detta vis behåller ingen av de förmågor och egenskaper den besatt i levande livet. Den står inte under sin skapares kontroll, men hungrar efter de levandes kött och uppför sig på alla vis som en normal gast. En humanoid med 4 eller fler LT återupptår som en svartgast och inte en vanlig gast.
Vandöd: Immun mot sinnespåverkande effekter, gifter, sömn, förlamning, bedövning och sjukdomar. Immun mot fataliteter, bedövande skada, egenskapsskada, livstappning och effekten av massiv skada.

Område 22
Dödens legioner (RN 1)

Utseende: Denna runda grotta har ett högt välvt tak. Den har rensats från stalaktiter och stalagmiter med hacka och hammare, vilket gör den rymligare och öppnare än något annat område på denna nivå. Ett grovt vapenställ har hackats ut ur stenen mitt på den östra väggen. Ett antal långsvärd och stridsyxor, en stor träsköld och två uppsättningar nitat läderpansar hänger i det. Tre skelett, rustade med pansar, sköld och vapen, står i givakt mitt i grottan. En hög rostiga vapen, trasiga pansar och splittrade sköldar ligger mitt emot vapenstället.

Vapnen och pansaren i stället är i gott skick. Ett av pansaren är mästerligt och så även en av stridsyxorna.

Invånare: De tre skeletten står under kontroll av svartgasten i område 21. De har animerats av de ondskefulla energierna från den kannibalistiska festmåltid som blev deras undergång. Närvaron av ond magi från Tsamnor Koths valv har stärkt denna kontroll och väckt de döda på nytt.

Utveckling: Skeletten attackerar alla levande varelser de för syn på. När svartgasten ger sig in i strid, börjar de omedelbart röra sig framåt för att deltaga. Det tar den 1t4 rundor att vakna och nå område 20 och 21 om spelarfigurerna strider mot svartgasten där.

Skelett (3): UG 1/3; Medelstor vandöd; LT 1t12; lp 6; Init +5; Fart 6m; PK 19 (+1 Hän, +2 hårdhud, +4 ringbrynja, +2 sköld), b 11, hf 18; GAF +0; Br +1; Atk Kroksvärd +1 närstrid (1t6+1/18–20) eller klo +1 närstrid (1t4+1); SD Skadereducering 5/krossvapen, mörkersyn 18m, immun mot köld, vandöd (neg 2); LÅ NO; RS Ref +1, Vilja +2; Sty 13, Hän 13, Fys –, Int –, Vis 10, Uts 1.
Knep: Förbättrat initiativ.
Immuniteter (Ex): Skelett är immuna mot kyla. Eftersom de saknar muskler och inre organ, reduceras skadan med 5 poäng såvida den inte görs med krossvapen.
Vandöd: Immun mot sinnespåverkande effekter, gifter, sömn, förlamning, bedövning och sjukdomar. Immun mot fataliteter, bedövande skada, egenskapsskada, livstappning och effekten av massiv skada.
Ägodelar: Kroksvärd, ringbrynja, tung träsköld.

Område 23
Strandgrotta

Utseende: En enkel brygga byggd av stjälkarna från jättesvampar sticker ut i vattnet från denna klippstrand. Två svampstjälksflottar är förtöjda vid bryggan och en tredje ligger uppdragen på stranden. En liten hög av trä och svampstjälkar ligger intill flotten på stranden. Golvet och väggarna här är hala av våt mossa.

Utveckling: Om spelarfigurerna går iland här medan de strider mot kobolderna i område 24, kommer de varelserna att rusa hit för att driva dem tillbaka. En kobold ur den gruppen springer bort till område 25 för att varna kobolderna där. Fotsoldaterna därifrån rycker fram medan armborstskyttarna ger eldunderstöd.

Område 24
Skyttevärn (RN 1)

Utseende: Denna grunda, låga kammare ligger 3 meter över vattenytan i område 17. Kobolderna använder den här grottan som sin främsta utkikspost. Tre grova pallar tillverkade av

svamphattar är placerade utmed grottans mynning mot vattnet, medan två reservarmborst och 100 lod är prydligt placerade vid östra ändan av rummet.

Invånare: Fyra armborstbeväpnade kobolder håller vakt här, redo att beskjuta alla varelser som dyker upp i område 17. Om spelarfigurerna på något vis lyckas smyga sig in i dessa grottor obemärkt, till exempel genom att simma under vattnet i område 17, sitter kobolderna och bevakar vattnet och bryr sig föga om gången åt väster. De drabbas av en nackdel av –5 på tester av Lyssna och Upptäcka eftersom de samtalar sinsemellan medan de betraktar vattnet lite slött.

Utveckling: Koboldernas taktik finns redan beskriven under område 17 och 23. Om de attackeras i denna grotta, försöker de frenetiskt undvika närstrid. De dyker ner i vattnet i område 17 för att undfly sina angripare, fast de försöker avfyra åtminstone en omgång armborstlod innan de flyr. När de väl är i vattnet simmar kobolderna till område 23 och försöker antingen ta sig till sina kamrater i område 27 eller använda flottarna där för att fly upp till första nivån. Kobolderna väljer den sistnämnda taktiken om spelarfigurerna verkar mäktiga eller dräper mer än hälften av dem.

Kobolder, armborstskyttar (4): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 4; Init +1; Fart 9m; PK 15 (+1 storlek, +1 Hän, +1 hårdhud, +2 läderpansar), b 12, hf 14; GAF +1; Br –4; Atk Litet långsvärd +1 närstrid (1t6–1/19–20) eller litet lätt armborst +4 avstånd (1t6/19–20); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –1; Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare) +2, Leta +2; Vapenfokus (lätt armborst).
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Litet lätt armborst, 10 lod, litet långsvärd, litet läderpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Område 25
Vaktrum (RN 3)

Utseende: Denna stora grotta tjänade en gång som barracker för hela koboldstammen när de först anlände till denna region från underjordens djup. Massor av enkla madrasser gjorda av gamla pälsar och slitna filtar ligger på hög i denna grotta. En stor eldgrop har grävts i golvet i nordöstra hörnet medan mat och vatten i primitiva grytor står stplat längs norra väggen.

Gömd under en liten hög av sten (Leta, SG 15, för att hitta) finns en liten skattgömma. I en liten grop under stenhögen ligger 10 ädelstenar värda 60 gp styck. Kobolderna stal dessa ädelstenar under sin flykt och avsåg att använda dem för att betala för fri passage genom underjorden.

Invånare: Åtta koboldsoldater bor här just nu. Samtliga uppvisar samma förändringar som alla andra kobolder i dessa grottor. Fast de formellt är avdelade hit för att avvärja eventuella angripare, är de just nu mer oroade över de derro som är inkvarterade i område 26 söderut. Även om de Yttre gudarna har krävt samarbete mellan kolboderna och deras forna förtryckare, är stammen tveksamma till att låta derro få alltför mycket makt över dem.

Varje kobold bär ett gyllene hängsmycke i form av de Yttre gudarnas symbol, en trefingrad hand. Metallvärdet är 10 gp vardera.

Utveckling: Kobolderna rusar fram för att anfalla envar som träder in i rummet. De stormar fram alla på en gång i hopp om att övermanna spelarfigurerna genom sitt större antal. Kobolderna gör inget försök att varna derro i söder för spelarfigurerna, och dvärgarna skulle inte ge sig in i striden även om kobolderna bad dem. Men, om striden blir utdragen och högljudd, kommer derro i område 26 att göra i ordning ett försvar mot spelarfigurerna. Se det området för vidare information.

Kobolder, fotsoldater (8): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 4; Init +1; Fart 6m; PK 19 (+1 storlek, +1 Hän, +1 hårdhud, +4 fjällpansar, +2 sköld), b 12, hf 18; GAF +1; Br –4; Atk Litet långsvärd +1 närstrid (1t6–1/19–20) eller litet kastspjut +3 avstånd (1t4–1); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –1; Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare) +2, Leta +2; Stridsreflexer.
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Litet långsvärd, litet kastspjut, liten tung träsköld, litet fjällpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Område 26
Derrogrottan (RN 3)

Utseende: En gång ett tillhåll för koboldernas ledare, får denna grotta nu vara värd för stammens illasinnade gäst – en derroutforskare från det underjordiska rike där kobolderna en gång var slavar. En gammal, ruttnande matta hänger över ingången till detta rum. Några enkla bonader tillverkade av spindelväv dekorerar väggarna och

ger grottan ett mer ombonat intryck. Spindelnät täcker även golvet och en säng gjord av sten och täckt av pälsar och filtar är placerad i sydöstra hörnet. Vid östra väggen finns en liten eldgrop som skänker värme och ljus åt grottan.

Invånare: En derro bor just nu här, nyttjar sängen och håller ett vakande öga på kobolderna i norr. Derron anlände hit tillsammans med flera andra utforskare på jakt efter en kraftig magisk störning som uppfattats av en grupp magibrukande derro. Medan resten av expeditionen försvunnit in i det inre valvet, stannade denne kvar för att hålla ett öga på kobolderna.

Derron är en kort, gråhudad dvärg med tjockt, vitt hår och stora glosögon. Han bär svart pansar, svarta kappor och har sina vapen till hands hela tiden.

Derron äger en stor diamant värd 200 gp samt 30 gp i mynt. Han bär även en bucklare med guld- och silverinläggningar på både in- och utsidan. Den är värd 300 gp.

Utveckling: Derron placerar alltid bråte och enkla alarm vid ingången för att försäkra sig om att inte bli överraskad av kobolder. Han förlitar sig på sina förgiftade lod för att försvaga fiendens krigare. Han rusar sedan in i närstrid för att avsluta dem innan han stormar på magiker och rackare. Om derron hör ljud av strid i norr, tar han skydd bakom sängen och gör sig redo att skjuta den förste som kommer in i rummet. Sålunda, när spelarfigurerna går in i grottan, kommer derron att få överraskning på dem såvida de inte är dolda eller osynliga.

Derro: UG 3; Liten monstrositet; LT 3t8+3; lp 16; Init +6; Fart 6m; PK 19 (+1 storlek, +2 Hän, +2 hårdhud, +3 nitat läderpansar, +1 sköld), b 13, hf 17; GAF +3; Br –1; Atk Litet kortsvärd +1 närstrid (1t4/19-20) eller litet magasinarmborst +6 avstånd (1t6 plus gift); SA Gift, formelliknande förmågor, tjuvhugg +1t6; SD Galenskap, formelmotstånd 15, solljusöverkänslig; LÅ KO; RS Fast +2, Ref +5, Vilja +6; Sty 11, Hän 14, Fys 13, Int 10, Vis 5*, Uts 16*.
Färdigheter och Knep: Bluffa +5, Gömma sig +10, Lyssna +1, Smyga +8; Strid i blindo, Förbättrat initiativ.
Galenskap (Ex): Immun mot förvirring och galenskap. Använder sin Utstrålningsfördel på Viljeräddningsslagen. *Galenskapen ger derro –6 på Visdom och +6 på Utstrålning.
Tjuvhugg (Ex): +1t6 på skada enligt samma regler som för en rackare.
Formelliknande förmågor (Kastargrad 3, RS SG baserat på Uts): *mörker*, *spökljud* (obegränsat); *förbrylla* (1/dygn), *ljudvåg* (1/dygn).
Solljusöverkänslig (Ex): Derro erhåller 1 poäng Fysikskada varje timma de utsätts för solljus och dör om deras Fysik når 0. Denna skada läks bara hälften så fort som vanligt (1 poäng per dygns vila).
Ägodelar: Litet magasinarmborst, 10 lod, litet kortsvärd, liten bucklare, gift (3 doser, Fast SG 14, 2t6 Sty/2t6 Sty), litet nitat läderpansar.

Område 27
Slingrig gång (RN 4)

Utseende: Denna smala gång genom berget sluttar kraftigt uppåt medan den löper väster- och norrut. Stenen ändrar sakta färg till en djup svart allteftersom spelarfigurerna rör sig utmed den. Detta område blev delvis förvandlat av uppdykandet av Tsamnor Koths valv.

Invånare: En grupp på 12 kobolder står vakt på denna plats. Sex av dem är fotsoldater och de andra sex är armborstskyttar. De är posterade vid slutet av gången, vid toppen av sluttningen. Dessa kobolder bär alla de Yttre gudarnas hängsmycke i guld. Den starka närvaron av valvet har förändrat deras kroppar ännu mer. Deras skinn har ersatts av mörkröda fjäll, deras huggtänder når från överkäken ner under hakan och vassa taggar växer ut från deras kala hjässor. I strid tuggar de fradga och mässar med låg, entonig röst.

Utveckling: Dessa kobolder är de första av de elittrupper som tilldelats vakten över själva valvet. Fotsoldaterna formerar sig på linje, med slutna sköldar, och marscherar ner för sluttningen. Armborstskyttarna förblir kvar, skjuter över sina kamraters huvuden och pepprar spelarfigurerna med armborstlod.

Kobolder, elitsoldater (12): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 6; Init +2; Fart 6m; PK 21 (+1 storlek, +2 Hän, +1 hårdhud, +5 ringpansar, +2 sköld), b 13, hf 19; GAF +1; Br –4; Atk Liten lätt stridsslaga +3 närstrid (1t6) eller litet tungt armborst +4 avstånd (1t8/19–20); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +3, Ref +2, Vilja –1; Sty 10, Hän 14, Fys 12, Int 10, Vis 8, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare), Leta +2; Vapenfokus (lätt stridsslaga).
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Liten lätt stridsslaga, litet tungt armborst, 10 lod, litet ringpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Område 28
Det yttre templet (RN 2)

Utseende: I det här ögonblicket har spelarfigurerna trätt in i det första rummet i det glömda valvet. Labyrinten ändrar karaktär från grovhuggna, naturliga stengrottor till välarbetade salar byggda av svarta stenblock. De underliga energierna på denna plats förvrider och förvrängar spelarfigurernas verklighetsuppfattning. Se de allmänna kommentarerna om denna nivå för mer detaljer om detta.

Denna sal fungerar som ett enkelt tempel för kobolderna. Dess släta golv och tak reflekterar ljuset som träffar dem. Väggarna är täckta med fresker som föreställer en skallig man i blå kappor som kallar ner åskviggar över ett slott, binder en skorpiondemon inom ett pentagram, förmörkar solen med en monstruös, svart hand som han styr uppe i skyn och raserar ett tempel till någon okänd gud med en blixt av röd magi.

Åtta pelare, placerade i två rader om fyra i varje, går från golv till tak. Varje pelare är formad som en människa i kappor som håller upp taket i sina utsträckta händer. Dessa figurer bär heliga symboler eller har symboler på sina kappor. Varje symbol hör till en gud av godhet eller neutralitet.

Dörrarna i norr och öster är tillverkade av slät, svart sten. De öppnas inåt när man vidrör dem och glider mjukt upp på tysta gångjärn.

Invånare: Två lägre djävlar, lemurer tillkallade från de yttre existenserna, vaktar över denna plats. De lurar i håligheter utkarvade i de två norra statyerna. När någon kommer inom två meter från endera statyn, flyter djävlarna ut ur sina gömställen som en tjock vätska, antar normal form och attackerar. De strider till döden och förföljer sina fiender obarmhärtigt. Dessa varelser liknar humanoider skapade ur någon tjockflytande materia. Vanliga vapen tycks passera rakt igenom den och gör föga eller ingen skada. De attackerar sina fiender vildsint med sina vassa klor.

Utveckling: Förutom lemurernas attack händer inte mycket här. Kobolderna från område 24, 25 och 27 samlas ibland här för att tillbe de Yttre gudarna i tron att figurerna i freskerna är deras nya gudar.

Lemurer (2): UG 1; Medelstor utomvärlding (Ond, Laglig, Främmande); LT 2t8; lp 9; Init +0; Fart 6m; PK 14 (+4 hårdhud), b 10, hf 14; GAF +2; Br +2; Atk Klo +2 närstrid (1t3); Full atk 2 klor +2 närstrid (1t3); SD Skadereducering 5/god eller silver, immun mot eld och gift, syramotstånd 10, köldmotstånd 10, ointelligent, se i mörker; LÅ LO; RS Fast +3, Ref +3, Vilja +3; Sty 10, Hän 10, Fys 10, Int –, Vis 11, Uts 5.
Immuniteter (Ex): Lemurer är immuna mot eld och gifter.
Motstånd (Ex): Lemurer har köldmotstånd 10 och syramotstånd 10.
Se i mörker (Öv): Alla djävlar kan se perfekt i mörker av alla de slag, även sådant som skapats av mäktigt mörker.
Ointelligent (Ex): Lemurer är immuna mot alla sorters sinnespåverkande effekter.

Område 29
Smärtans sal (RN 4)

Utseende: Detta ställe var en gång Tsamnor Koths tortyrkammare. Kobolderna, som de elaka varelser de är, tog snabbt hand om det och satte igång med att få det i ordning igen.

Kammaren innehåller en sträckbänk mitt på golvet, en järnjungfru vid västra väggen, flera par bojor fastsatta på norra väggen och ett långt träbord fyllt med allehanda knivar, tumskruvar, hammare och andra otäckheter borta vid östra väggen. Sträckbänken är för närvarande inställd för att passa en dvärg, och ett pergament som ligger på bordet innehåller en nyskriven avhandling på drakspråket om hur man bäst orsakar smärta på en derro.

Verktygen på bordet är aktikviteter som skulle inbringa 400 gp hos en samlare. De väger totalt 15 kg och behöver packas ner i en kista eller säck.

Invånare: Ett dussin kobolder arbetar här just nu, oljar in knivarna, finjusterar sträckbänken och slipar taggarna i järnjungfrun. De har alla samma mutationer som kobolderna i område 27 och bär likadana hängsmycken.

Utveckling: Kobolderna är extremt ivriga att få använda sina omsorgsfullt iordningsställda leksaker. De gör bedövande skada eller försöker brottas för att lyckas för besökare till sin järnjungfru och sträckbänk. Låt en kobold brottas mot

en motståndare medan de övriga som får plats bistår honom. Så fort de har lyckats låsa fast en motståndare släpar de honom bort mot sträckbänken eller järnjungfrun (vilken som är närmast). En rollfigur som kastas in i järnjungfrun måste klara ett Reflexräddningsslag (SG 10) för att lyckas kasta sig ur innan dörren stängs och han drabbas av 4t6 poäng skada. En rollfigur som släpas bort till sträckbänken har ett försök att lyckas med ett test av Styrka eller Utbrytarkonst (SG 20) innan han sitter fast ordentligt. Kobolderna lämnar kvar offret på sträckbänken tills striden är över. De vill gärna leka med det i lugn och ro.

Kobolder, fotsoldater (12): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 4; Init +1; Fart 6m; PK 19 (+1 storlek, +1 Hän, +1 hårdhud, +4 fjällpansar, +2 sköld), b 12, hf 18; GAF +1; Br –4; Atk Litet långsvärd +1 närstrid (1t6–1/19–20) eller litet kastspjut +3 avstånd (1t4–1); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –1; Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare) +2, Leta +2; Stridsreflexer.
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Litet långsvärd, litet kastspjut, liten tung träsköld, litet fjällpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Område 30
Portalrummet (RN 3)

Utseende: Denna enkla, L-formade kammare byggd av svart sten är dekorerad med vad som förefaller vara stora tavelramar täckta av tjocka draperier av mörkröd sammet. Egentligen är dessa ramar små portaler till främmande existenser. Portalerna är märkta A till F på kartan och varje portal beskrivs nedan. Att öppna en portal är en kort handling då man helt enkelt drar ifrån draperiet. Dessa portaler är starkt begränsade till sin funktion. De tillåter energi att flöda in i rummet, men varelser kan inte färdas genom dem. När Tsamnor Koth bodde här använde han detta rum till att samla in magisk energi och utföra olika experiment med den.

En stor hög av jord och sand ligger i nordöstra hörnet av rummets östra del. Framför varje portal finns noteringar på drakspåket, slarvigt gjorda med krita, om dess funktion. Kobolderna har utforskat detta rum och funderat ut hur det kan användas.

A – Luftplanet: En ständig vind tycks blåsa runt denna portal och ger en sval, uppfriskande bris. Om portalen öppnas far en kraftig stormvind ut ur den. Varje varelse som står framför portalen och högst 12 meter från den drabbas av en vindpust kastad av en 7:e gradens magiker varje runda de förblir framför den öppna portalen.

B – Eldplanet: Golvet framför denna portal är svett och sotigt och luften är betydligt varmare. Öppnar man denna portal far en eldsflamma ut i rummet, 6 meter lång och 1 meter bred. Denna flamma orsakar 2t6 poäng eldskada, halverad skada om man klarar ett Reflexräddningsslag (SG 15). Portalen måste stängas och öppnas på nytt för att orsaka en ny eldsflamma.

C – Vattenplanet: En vattenpöl ligger på golvet framför denna portal och vatten droppar ner från draperiet som täcker den. Öppnar man denna portal forsar en störtflod av vatten ut i rummet. Varje varelse som står framför portalen måste klara ett Reflexräddningsslag (SG 15) för att inte slås omkull. Vattnet forsar i 4t6 minuter innan det slutar. Vattenmassorna kommer att rinna ut ur detta rum, genom gången till område 28, nedför område 27, ut i område 23 och ner i sjön i område 17. Vattnet blir dock inte mer än några centimeter djupt på vägen. Den som försöker springa i dessa områden där vattnet rinner fram, måste testa Balansera precis som i grottorna på nivå ett. Läs mer om detta i beskrivningen för nivå ett.

D – Jordplanet: Området runt denna portal är täckt av ett tunt lager jord och sand. När den öppnas ger den ifrån sig ett jordskred av sand och jord. Varje varelse som befinner sig framför portalen och högst 4 meter bort måste klara ett Reflexräddningsslag (SG 15) för att inte fastna under jordskredet och drabbas av 1t6 poäng skada. Fångade varelser kan inte utför andra handlingar än att försöka komma loss. Varje runda måste dessa fångade varelser försöka lyckas med ett test av Styrka eller Utbrytarkonst (SG 15) för att bli fria. Dessa tester räknas som långa handlingar. Medan de är fångar förvägras de sin Händighetsfördel på PK, men erhåller en skyddsfördel av +4 på PK från all jord och sand. En infångad varelse kan även försöka kasta en formel, men måste klara ett test av Koncentration (SG 20 + formelgrad) för att lyckas kasta den.

E – Semiplan: Tsamnor Koth utnyttjade denna miniexistens till att förvara föremål och verktyg som han använde vid sina experiment i denna kammare. Portalen tillåter passage åt båda hållen av all slags energi och materia och leder in i ett 3×3 meter stort rum som innehåller en stor träkista och ett litet bord med verktyg på. Verktygen är sådana saker som glasbägare, knivar, mortel och stöt samt andra saker som används vid magisk forskning. Totalt väger de 20 kg och är värda 800 gp. Kistan är låst (Öppna lås, SG 18) och innehåller fyra läkeelixir, en diamant värd 400 gp som ligger i en liten silkespåse, en motståndskappa +1 och ett eldklotshalsband (typ I). De vanligtvis så giriga kobolderna har låtit dessa skatter vara i fred av rädsla för de Yttre gudarnas vrede.

F – Ofullbordad portal: Tsamnor Koth gjorde

aldrig färdigt den här portalen. Öppnar man den avslöjas inget mer än en slät stenvägg.

Invånare: Tolv kobolder (åtta fotsoldater och fyra elitsoldater) arbetar här. De testar portaler och försöker komma på ett sätt att samla in deras energi eller kanske skapa något slags vapen. De gläntar på en portal, släpper ut lite av dess energi och antecknar sedan på golvet med bitar av kalksten. De uppvisar samma mutationer som kobolderna i område 27 och bär på likadana hängsmycken.

Utveckling: Kobolderna i detta rum har, till sitt stora förtret, fått känna på riskerna med magiska portaler. Just nu håller de på att experimentera med portal A och hoppas att kunna fånga in vinden i en säck för att kunna släppa loss den mot sina fiender. Naturligtvis har deras försök hittills varit fruktlösa. När spelarfigurerna kommer in i rummet försöker kobolderna använda portalerna mot dem. De springer bort till en portal, lockar spelarfigurerna dit och använder den mot dem. I speltermer kommer alla kobolderna att avvakta medan en av dem går fram till portalen. De flyttar sig sedan snabbt undan medan deras kamrat öppnar portalen. Kobolden som öppnar portalen står vid sidan av den och hoppar undan så snart han dragit undan draperiet. Den förblir öppen i endast en runda men kobolden erhåller en kompetensfördel av +4 på räddningsslaget mot portalens effekt. Om de blir hårt pressade drar sig kobolderna tillbaka till portal D för att försöka fånga spelarfigurerna under rasmassorna.

Kobolder, fotsoldater (8): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 4; Init +1; Fart 6m; PK 19 (+1 storlek, +1 Hän, +1 hårdhud, +4 fjällpansar, +2 sköld), b 12, hf 18; GAF +1; Br –4; Atk Litet långsvärd +1 närstrid (1t6–1/19–20) eller litet kastspjut +3 avstånd (1t4–1); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –1; Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare) +2, Leta +2; Stridsreflexer.
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Litet långsvärd, litet kastspjut, liten tung träsköld, litet fjällpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Kobolder, elitsoldater (4): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 6; Init +2; Fart 6m; PK 21 (+1 storlek, +2 Hän, +1 hårdhud, +5 ringpansar, +2 sköld), b 13, hf 19; GAF +1; Br –4; Atk Liten lätt stridsslaga +3 närstrid (1t6) eller litet tungt armborst +4 avstånd (1t8/19–20); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +3, Ref +2, Vilja –1; Sty 10, Hän 14, Fys 12, Int 10, Vis 8, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare), Leta +2; Vapenfokus (lätt stridsslaga).
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Liten lätt stridsslaga, litet tungt armborst, 10 lod, litet ringpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Område 31
Stora hallen

Utseende: Denna långa, breda korridor är försedd med två rader statyer som fungerar som pelare på samma vis som de i område 28. Vaje staty föreställer en distinkt figur. En är en skäggig människa i långa kappor, medan en annan är en alvkvinna i läderpansar med ett långsvärd i bältet. Varje staty är de förstenade resterna av en krigare eller magiker som bekämpade Tsamnor Koth. Han samlade dem här, förvandlade dem till sten och förstorade dem så de passade som pelare, som ett monument över sina segrar.

Invånare: Förutom statyerna är rummet obebott.

Område 32
Biblioteket (RN 3)

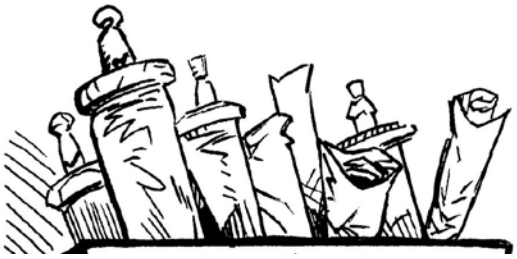
Utseende: Detta rum domineras av tre breda stenbokhyllor fylld med ålderdomliga böcker med magisk kunskap. Böckerna är snyggt uppradade på hyllorna även om några mindre travar av böcker står jämte varje bokhylla. En koboldmagiker, Kerrek Nart, har systematiskt sökt igenom dessa böcker på jakt efter nya trollformler.

För varje timma de spenderar i denna kammare, får spelarfigurerna göra ett test av Leta (SG 20) för att hitta någon bok som innehåller någon formel av 1:a eller 2:a graden. Maximalt 10 stycken formler kan hittas här på detta vis. Resten av luntorna här är skrivna på något uråldrigt språk och täcker en massa ämnen, från filosofi till matematik. De är gamla, men de flesta ger ett minimum av lärdom inom det område de täcker. De förmedlar bara primitiva eller gammalmodiga tankesätt. Dock, kan en rollfigur med nivåer inom någon lämplig Kunskapsfärdighet testa sin färdighet (SG 20) för att hitta böcker till ett värde av 500 gp hos någon samlare.

Invånare: Koboldmagikern Kerrek Nart och fyra koboldsoldater håller till här. Kerrek söker igenom böckerna medan fotsoldaterna håller vakt och assisterar. Koboldsoldaterna har samma mutationer som de i område 27. De har också likadana hängsmycken som de. Kerrek Narts ögon är övertäckta av tjock, fjällig hud. Istället har ett tredje öga växt ut i hans panna. Detta öga är beige, med en svart pupill och en gul iris.

Utveckling: Medan fotsoldaterna rusar fram för att attackera, drar sig Kerrek Nart långt bak i rummet och försöker undvika närstrid och istället understödja soldaterna med trollformler. Han använder *injaga fruktan* mot en krigare eller liknande och följer upp med *trollpil* och *frammana monster I* mot formelkastare i gruppen. Han använder *blända* om någon med avståndsvapen skulle hota honom. Om situationen blir riktigt allvarlig försöker han kasta *spindelben* från sitt pergament så att han kan fly ur biblioteket och bege sig bort från dessa grottor.

Kerrek Nart, manlig kobold Mag2: UG 2; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 2t4+4; lp 11; Init +6; Fart 9m; PK 14 (+1 storlek, +2 Hän, +1 hårdhud), b 13, hf 12; GAF +0; Br –5; Atk Liten dolk +0 närstrid (1t3-1/19–20) eller litet lätt armborst +3 avstånd (1t6/19–20); SA Trollformler; SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +2, Vilja +3; Sty 8, Hän 14, Fys 14, Int 14, Vis 11, Uts 10.
Färdigheter och Knep: Hantverk (alkemi) +7, Koncentration +7, Hantverk (fällmakeri) +4, Kunskap (mystik) +7, Leta +4, Formelkännedom +7; Förbättrat initiativ, Skriva pergament.
Formler (6/3): 0 – *Blända, magikerhand, froststråle, motståndskraft, förbrylla, syrastänk*; 1 – *injaga fruktan, trollpil, frammana monster I.*
Formelsamling: 0 – alla; 1 – *injaga fruktan, hals över huvud, magikerpansar, trollpil, elektriskt grepp, spindelben, frammana monster I.*
Special: Fladdermus som förtrogen.
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Litet lätt armborst, 10 lod, liten dolk, *flammande fingrar-spö* (41 laddningar), 3 *läkeelixir (läka lätta)*, *skyndaelixir*, pergament med *magikerpansar*, pergament med *spindelben*.



Kobolder, fotsoldater (4): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 4; Init +1; Fart 6m; PK 19 (+1 storlek, +1 Hän, +1 hårdhud, +4 fjällpansar, +2 sköld), b 12, hf 18; GAF +1; Br –4; Atk Litet långsvärd +1 närstrid (1t6–1/19–20) eller litet kastspjut +3 avstånd (1t4–1); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –1; Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare) +2, Leta +2; Stridsreflexer.
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Litet långsvärd, litet kastspjut, liten tung träsköld, litet fjällpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Område 33
Trädgården (RN 2 och 3)

Utseende: En gång i tiden var denna stora grotta Tsamnor Koths personliga trädgård. Magiska stenar monterade i taket spred solljus ner över de buskar, små träd och ormbunkar som växte där. En fontän bubblade i en liten damm och till och med fåglar och små gnagare fann sig tillrätta bland växterna. Nu är denna plats lik en gravkammare. Växterna är alla bruna och döda, tömda på liv när valvet fördes bort till de Yttre gudarna existens. Den tjocka lerjorden är nu grå och sandig, mer som aska än som något som kan främja liv. En smal, stenlagd gång slingrar sig fram genom trädgården. Denna trädgårdsgång är den enda fria passagen genom snåren, fast som kartan visar är även den täckt av törnen och rankor på ett ställe.

Växterna i denna grotta var en gång våldsamt vildvuxna. I döden utgör de nu ett svårt hinder för de som tänker färdas genom denna grotta, i form av en tjock barriär av kraftiga snår med långa törnerankor. Växterna når halvvägs upp till taket 6 meter upp och bildar en massiv vägg av grenar, snår och rötter. Allt utanför trädgårdsgången räknas som svår terräng. Dessutom riskerar man att få skador av törnen om man tar sig fram där. Varje runda som en spelarfigur rör sig genom växtligheten, erhåller han en normal närstrids-attack på –5 som ger 1t4 poäng skada om den träffar. Snåren är en viss risk för lätt bepansrade eller väldigt klumpiga rollfigurer, men de har ingen större chans att skada någon annan. De döda växterna är tjocka och 2 meter av dem räknas som skydd. 4 meter av växter räknas som totalt skydd. Så en bågskytt som skjuter mot ett mål 2 eller 3 meter bort bland växtligheten, måste räkna med att målet har skydd. Om det är 4 eller fler meter bort kan han inte alls träffa det.

En rollfigur som inte väger mer än 40 kg kan

klättra upp på vegetationen (Klättra, SG 10) och balansera fram över den (Balansera, SG 5). För tyngre rollfigurer ökar svårighetsgraden för bägge testerna med +1 för varje kg över 40 de väger.

En liten damm i den nordvästra delen av grottan är fylld av svart, bräckt vatten. Förutom dess obehagligt salta smak, har denna vattensamling inga hemligheter och utgör ingen egentlig risk för den som dricker av vattnet.

En liten, fyrkantig byggnad tillverkad av svart sten står mitt i denna grotta. Inuti finns ett litet, L-format rum och en trappa som leder ner till tredje nivån.

Invånare: En grupp koboldsoldater patrullerar den yttre trädgården medan en starkt muterad koboldkrigare, en koboldisk halvdrake, vakar över trappan neråt. Koboldsoldaterna är en grupp med 8 armborstskyttar. Dessa kobolder har längre och smalare armar än normalt och deras fötter har förvandlats till vassa klor, likt en fågels. Likt alla andra koblder på denna nivå, har de hängsmycken värda 10 gp styck.

Den koboldiska halvdraken har genomgått drastiska fysiska förändringar. Hans huvud vilar numera på en ödlehals som reser sig en kvarts meter över kroppen. En kort, svängd svans skjuter ut från hans ryggslut och hans hud har helt förvandlats till tjocka, hårda fjäll. Denna varelse är mycket kraftigare byggd än en normal kobold och de Yttre gudarnas förvridna magi har gett honom förmågan att andas ut en stråle av bitande kyla mot sina fiender. Detta odjur förebådar den form som alla kobolderna sakta håller på att anta.

Utveckling: Gruppen med 8 armborstskyttar patrullerar snåren. De marscherar ovanpå grenarna eftersom deras låga vikt tilllåter den att röra sig så med relativ lätthet. Kobolderna håller ett öga på dörren in hit och rör sig fram till ett lämpligt bakhåll mot spelarfigurerna när de tar sig fram utmed gången. Kobolderna avfyrar sina armborst och rör sig sedan över grenarna utom synhåll för spelarfigurerna. Där laddar de om och rör sig in för en andra omgång lod. Om möjligt försöker kobolderna samordna sina attacker. Fyra av dem rör sig fram, skjuter och flyr, medan de andra är beredda att rycka fram och skjuta när spelarfigurerna försöker följa efter.

Kom ihåg att snåren ger skydd och blockerar siktlinjen. Medan rollfigurerna rör sig genom snåren, kan de inte se mer än 3 meter framför sig. Samma regler gäller givetvis för kobolderna. Därför undviker kobolderna att närma sig spelarfigurerna om de inte är redo att skjuta.

Den koboldiska halvdraken har getts vaktdetalj i trappan på grund av den långsamma ödeläggelsen av hans sinne som orsakats av förvandlingen. Han står vakt på den första trappavsatsen och stirrar intensivt på dörren in till detta rum. Så fort som en icke-kobold kommer in, använder han sitt andedräktsvapen och rusar framåt med sin yxa. Han är en enkel buse som slåss till döden. Han yttrar inga ord medan han strider, eftersom hans stämband förvreds och förstördes vid hans förvandling. En rollfigur kan testa Läkekonst (SG 15) för att inse att denna varelse en gång varit en kobold.

Kobolder, armborstskyttar (8): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 4; Init +1; Fart 9m; PK 15 (+1 storlek, +1 Hän, +1 hårdhud, +2 läderpansar), b 12, hf 14; GAF +1; Br –4; Atk Litet långsvärd +1 närstrid (1t6–1/19–20) eller litet lätt armborst +4 avstånd (1t6/19–20); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –1; Sty 9, Hän 13, Fys 10, Int 10, Vis 9, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare) +2, Leta +2; Vapenfokus (lätt armborst).
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Litet lätt armborst, 10 lod, litet långsvärd, litet läderpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Koboldisk halvdrake: UG 2; Liten drake; LT 1t10+1; lp 6; Init +1; Fart 6m; PK 22 (+1 storlek, +1 Hän, +5 hårdhud, +5 ringpansar), b 12, hf 21; GAF +1; Br –4; Atk Liten stridsyxa +4 närstrid (1t6+2/×3); SA Andedräktsvapen; SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet, halvdrake; LÅ LO; RS Fast +3, Ref +1, Vilja +0; Sty 14, Hän 13, Fys 13, Int 10, Vis 10, Uts 10.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +8, Smyga +8, Yrke (gruvrbetare) +2, Leta +2; Ducka.
Andedräktsvapen (Öv): Denna koboldiska halvdrake kan andas ut kyla i en 6 meter lång kon som ger 3t6 poäng köldskada. Ett lyckat Reflexräddningsslag (SG 16) halverar skadan.
Halvdrake: Immun mot sömn och förlamning. Immun mot köldskada.
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Liten stridsyxa, litet ringpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Nivå tre: De inre valven

Denna sista nivå består av Tsamnor Koths valv, denna hemska profets tempel till de Yttre gudarna och boningen för de derro och kobolder som blivit förledda till att dyrka de Yttre gudarna. Reglerna för hallucinationer och de allmäna riktlinjer som finns i inledningen till nivå två, gäller även här. Använd dessa hallucinationer för att få spelarna ur balans och förvirra dem om vad de egentligen ställs inför. Som beskrivs senare använder slutstriden mot Tsamnor Koth dessa hallucinationer som en dimridå för att skapa en farlig gåta som spelarna måste lösa innan de kan besegra de Yttre gudarnas profet och undnröja det hot han utgör för världen.

I motsats till dramatiken på nivån ovanför, är detta en tyst, avslappnad plats av frid och samförstånd. De Yttre gudarna har tvingat fram fred mellan kobolder och derro efer att de grupperna råkat i handgripligheter. Några av dem har förbjudits att lämna sina rum, medan andra har blivit matade till den skrämmande maskin som håller på att ge Tsamnor Koth den fysiska form han behöver för att sprida de Yttre gudarnas evangelium över världen. När maskinens arbete är klart, kan den återskapa den energipuls som förvred kobolderna och senare snärjde derro. Snart kommer hela trakten runt valvet att befinna sig i de Yttre gudarnas våld och redo att bege sig på korståg över världen.

Första gången spelarfigurerna sover efter att ha kommit in i detta område, erhåller de en drömsyn av sina gudar som varnar dem för faran som denna plats utgör. Drömmen visar en myllrande hord av varelser som ylar av smärta medan de förvandlas till hemska, halvdrakoniska varelser. Horden stormar ut ur det glömda valvet och sprider sig som en gräshoppssvärm som slukar allt i sin väg. Denna dröm återkommer varje gång spelarfigurerna sover tills de besegrat Tsamnor Koth. När det skett kommer varje spelarfigur att erhålla en personlig drömsyn från sin gud (eller en mäktig tjänare till guden) som gratulerar honom till segern över de Yttre gudarna och deras onda plan. När spelarfigurerna erhållit den första drömsynen, kommer de att erhålla sin guds välsignelse under sitt uppdrag. Så fort de hamnar i strid på denna nivå, erhåller de automatiskt fördelarna av en välsignelse. Gudarna kan inte själva ingripa direkt i denna sak, eftersom det skulle påfresta verkligen till den grad att de Yttre gudarna själva skulle kunna nå denna värld, så de begränsar sin påverkan till ett minimum.

Utveckling: Denna nivå är den sista delen av det fotfäste de Yttre gudarna skaffat sig i denna värld. Eventuella förluster hos monstren här ersätts inte. Varelser som tvingas fly styr kosan mot andra nivån där de försöker samla ihop eventuella överlevande för en attack mot inkräktarna. Som tur är för spelarfigurerna sträcker sig de Yttre gudarnas järnvilja inte till den nivån. Derro som tvingas fly råkar ut för bakhåll och dödas om det finns kobolder kvar på andra nivån. Belöna spelarfigurerna med EP för att ha besegrat dessa derro som vanligt.

Område 34
De nya kropparnas odlingskammare

Utseende: När dörren till denna kammare öppnas, träffas spelarfigurerna av en varm, fuktig vind. Luften härinne är närmast tropisk vad gäller värme och fuktighet. Rummet är en gigantisk trädgård med höga, palmliknande växter som sträcker sig upp mot det 12 meter höga taket. Varje trädstam har en enda människostor fröskida som växer ut från den. Närmare studier visar att något rör sig inne i fröskidorna. Denna kammare är där Tsamnor Koth odlar sin erövringsarmé. Förblindade av sin nyfunna fanatism, placerade kobolderna och derro många av sina allierade, sällskapsdjur och fångar i dessa fröskidor. Dessa stackare har påbörjat den lång, smärtsamma förvandlingen till en elitstyrka av drakoniska odjur. Spelarfigurerna kan enkelt skära upp fröskidorna och avrätta styggelserna inuti, eftersom de alla har mer än en månad kvar till full mognad. När de öppnas, rinner en sörja av tjock, vit vätska ner på marken och ett halvformat odjur vrider sig i smärtor däri. Dessa varelser är fullkomligt hjälplösa och kan dräpas med en nådastöt.

Belöna spelarfigurerna med EP för att ha övervunnit en utmaning av UG 3 om de offrar den tid som behövs för att dräpa alla dessa varelser, cirka 2 timmar.

Område 35
De Yttre gudarnas tempel (RN 3)

Utseende: Detta rum avslöjar en scen som verkar hämtad från helvetets djup. Ett stort altare är placerat mitt i rummet, omgivet av två höga ljusstakar. Altaret är tillverkat av de ännu levande resterna av de kobolder och derro som vägrade underkasta sig de Yttre gudarnas makt. Deras lemmar har avlägsnats och deras kroppar har sytts ihop till ett primitivt bord. Ljusstakarna är tillverkade av levande kobolder vars skelett uplöstes av de Yttre gudarnas kraft och sedan återformades så att deras kroppar tvingades in i ställningar som är lämpliga för att hålla vaxljusen under gudstjänsterna. Koboldernas ansikten och käkar är placerade så att de passar ett vaxljus och deras armar sticker rakt upp från kropparna och

håller ett vaxljus vardera. Deras ben är hälften så långa som normalt, eftersom de delas upp så att fyra korta ben sticker ut från deras underkroppar och ger ett stabilt stöd.

Väggarna är täckta av levade hud och inre organ från andra varelser som fångats in och förvridits av de Yttre gudarnas tjänare. Organ pulserar, vener dunkar och om spelarfigurerna kommer nära någon vägg rör sig huden och organen som om de försökte sträcka sig efter dem.

Borta i sydöstra hörnet av detta rum finns templets förråd, en enkel trälåda fylld med 100 svarta vaxljus, flinta och stål samt tre läderinbundna böcker med underliga skrift som inte kan tolkas (SG på Tolka skrifter är över 40). Dessa böcker är värda 150 gp vardera för en samlare.

Invånare: Den nuvarande överprästinnan för de Yttre gudarna, Marza Kham, sköter om altaret och templet vid alla tider på dygnet. Hon var en gång en kobold, men fast hon behållit mycket av sin ras grundläggande särdrag har hennes kropp förändrats enormt. Hennes hud, ögon och fjäll är helt vita vilket får henne att se ut som en obestämd, vit fläck klädd i pansar. Ett andra ansikte har växt ut på baksidan av hennes huvud. Detta ansikte talar med henne och förklarar de Yttre gudarnas vägar och instruerar henne om hur de skall tillbes. I strid mumlar ansiktet förbannelser över hennes fiender med en låg, dämpad röst.

Utveckling: När spelarfigurerna kommer in i rummet befinner sig Marza i djup meditation. Om spelarfigurerna kliver in i rummet helt öppet, kommer altaret och ljusstakarna omedelbart att inse att de är fiender till de Yttre gudarna. Dessa förmål hoppar fram mot spelarfigurerna med en fart av 2 meter och pladdrar på i en korus av Allmänspråk, Underjordiska och Drakspråk med böner om att få bli befriade ur sina våndor. Altaret har PK 6 och tål 20 livspoäng innan det dör, medan ljusstakarna har PK 10 och 8 livspoäng vardera. Dessa föremål blockerar förflyttningen i rummet. Altaret är Stort och täcker 2×2 meter, medan ljusstakarna är Medelstora är bara täcker 1×1 meter. Slå initiativ för dem som vanligt (fördel +0) och flytta dem så att de placerar sig intill den närmaste spelarfiguren. Förblindade av sina våndor, kan dessa stackars varelser råka hjälpa Marza Kham genom att gå ivägen för spelarfigurerna eller ge henne skydd i striden. Marza strider till döds för att försvara sitt tempel. Hon använder *hejda person*, *injaga fruktan* och *ljudvåg* för att bekämpa spelarfigurerna. Om dessa formler inte räcker för att övermanna dem, använder hon sina försvarsformler (*godhetsskydd*, *trons sköld*) innan hon beger sig in i strid.

Spelarfigurerna får EP som för att övervinna en utmaning av UG 1 om de dräper altaret och ljusstakarna.

Marza Kham, kvinnlig kobold Prs3: UG 3; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 3t8+6; lp 23; Init +2; Fart 6m; PK 19 (+1 storlek, +2 Hän, +1 hårdhud, +5 ringpansar), b 13, hf 17; GAF +2; Br –2; Atk Mästerlig liten tung stridsklubba +4 närstrid (1t6) eller mästerligt litet tungt armborst +6 avstånd (1t8); SA Teurgiformler; SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet, domänförmågor; LÅ LO; RS Fast +5, Ref +3, Vilja +6; Sty 10, Hän 14, Fys 14, Int 12, Vis 16, Uts 12.
Färdigheter och Knep: Koncentration +8, Hantverk (fällmakeri) +3, Läkekonst +9, Gömma sig +6, Lyssna +5, Kunskap (religion) +7, Yrke (gruvarbetare) +5, Leta +3, Upptäcka +5; Vaksam, Stridskastning.
Domäner: Förstörelse, Ondska.
Formler (7/3+1/2+1): 0 – *Läka små skador*, *upptäcka magi*, *vägledning*, *motståndskraft*, *laga*, *upptäcka magi*; 1 – *Onda ögat*, *befallning*, *godhetsskydd*, *trons sköld*; 2 – *hejda person*, *splittra*, *ljudvåg*.
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Mästerlig liten tung stridsklubba, mästerligt litet tungt armborst, 20 lod, litet ringpansar, pergament med *kraftsten*, pergament med *hejda person*, pergament med *mäktigt mörker*.

Område 36
Själsskådandets kammare (RN 3)

Utseende: Dörren till detta rum är låst (Öppna lås, SG 15). En fruktansvärd stank slår emot spelarfigurerna när de öppnar dörren. Två derro levde här, men bara en har överlevt och har dessutom försvunnit längre ner än vanligt i vansinnets avgrund som en följd av de Yttre gudarnas påverkan. Golvet är täckt av avföring och andra sopor och den magra, galna dvärgen pladdrar och skriar till sin döde kamrat. De splittrade resterna av ett träbord och tre stolar är spridda i rummet.

Invånare: Dessa två olycksaliga derro utsattes för de direkta energierna från de Yttre gudarna, vilket trasade sönder deras sinnen och dömde dem till ett liv i vansinne. Översteprästinnan, Marza Kham, släpar in överlevaren i templet under gudstjänsterna. Hans yrande och pladdrande betraktas som heliga lovsånger av kobolderna. Derron bär de vapen och pansar som han hade när de först anlände hit. Ett stålhalsband försett med en lång kedja sitter runt halsen på honom för att göra det lättare att släpa ut honom ur rummet när hans närvaro behövs i templet.

Utveckling: Denna derro anfaller i raseri. Han

använder sitt armborst tills han tvingas in i närstrid. Om en spelarfigur faller i strid, kastar sig derron över hans fallna kropp, oaktat gratisattacker han drar på sig i farten, och biter honom i sin galenskap och hunger. Hantera detta som vapenlösa attacker.

Derro: UG 3; Liten monstrositet; LT 3t8+3; lp 16; Init +6; Fart 6m; PK 19 (+1 storlek, +2 Hän, +2 hårdhud, +3 nitat läderpansar, +1 sköld), b 13, hf 17; GAF +3; Br –1; Atk Litet kortsvärd +1 närstrid (1t4/19-20) eller litet magasinarmborst +6 avstånd (1t6 plus gift); SA Gift, formelliknande förmågor, tjuvhugg +1t6; SD Galenskap, formelmotstånd 15, solljusöverkänslig; LÅ KO; RS Fast +2, Ref +5, Vilja +6; Sty 11, Hän 14, Fys 13, Int 10, Vis 5*, Uts 16*.
Färdigheter och Knep: Bluffa +5, Gömma sig +10, Lyssna +1, Smyga +8; Strid i blindo, Förbättrat initiativ.
Galenskap (Ex): Immun mot förvirring och galenskap. Använder sin Utstrålningsfördel på Viljeräddningsslagen. *Galenskapen ger derro –6 på Visdom och +6 på Utstrålning.
Tjuvhugg (Ex): +1t6 på skada enligt samma regler som för en rackare.
Formelliknande förmågor (Kastargrad 3, RS SG baserat på Uts): *mörker*, *spökljud* (obegränsat); *förbrylla* (1/dygn), *ljudvåg* (1/dygn).
Solljusöverkänslig (Ex): Derro erhåller 1 poäng Fysikskada varje timma de utsätts för solljus och dör om deras Fysik når 0. Denna skada läks bara hälften så fort som vanligt (1 poäng per dygns vila).
Ägodelar: Litet Magasinarmborst, 10 lod, litet kortsvärd, liten bucklare, gift (3 doser, Fast SG 14, 2t6 Sty/2t6 Sty), litet nitat läderpansar.

Område 37 Förrådsrummet

Utseende: Detta rum är fyllt av lådor, lårar och tunnor. Dessa behållare innehöll en gång mat, dryck och andra förnödenheter för Tsamnor Koth och hans anhängare. När valvet sögs över till de Yttre gudarnas rike, föll allt detta material sönder till rå, protoplasmisk sörja. Om någon av dessa behållare öppnas, rinner en underlig, rödaktig slamma blandad med öron, skelettdelar och andra organ ut på golvet. Den förvridande energin från de Yttre gudarna har förvandlat maten och grönsakerna i lådorna till andra organiska former.

Område 38 Rannsakandets kammare (RN 2)

Utseende: Golvet i detta prydligt möblerade rum är täckt av en tjock sammetsmatta. Hopkrupen på mattans mitt sitter en stor kobold som förvandlats till en drakliknande varelse. Dess huvud är mycket större än normalt och dess kluvna tunga far ut ur dess mun för att slicka på de variga sår som täcker dess kropp. En guldinramad spegel (värd 300 gp) hänger på östra väggen och på ett litet träbord ligger en tallrik, gaffel och kniv av guld (värda 200 gp totalt). Ett färskt koboldhjärta ligger på tallriken.

Invånare: En ensam koboldisk halvdrake bor här. Detta är den första av Tsamnor Koths nya armé som har överlevt hela förvandligsprocessen. Han är de Yttre gudarnas ögonsten och bor här i lyx och passas upp av överprästinnan Marza Kham.

Utveckling: Halvdraken kastar sig med glädje in i strid. Han är övertygad om att han är utvald av de Yttre gudarna och kan inte föreställa sig att han kan besegras i strid. Uppfylld av självsäkerhet tar han upp kampen och strider till döds. Han använder sitt andedräktsvapen för att mjuka upp motståndarna innan han drar sin yxa och stormar mot dem.

Koboldisk halvdrake: UG 2; Liten drake; LT 1t10+1; lp 6; Init +5; Fart 6m; PK 22 (+1 storlek, +1 Hän, +5 hårdhud, +5 ringpansar), b 12, hf, 21; GAF +1; Br –4; Atk Liten stridsyxa +4 närstrid (1t6+2/×3); SA Andedräktsvapen; SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet, halvdrake; LÅ LO; RS Fast +2, Ref +1, Vilja –1; Sty 14, Hän 13, Fys 13, Int 12, Vis 10, Uts 12.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +3, Gömma sig +8, Smyga +8, Yrke (gruvarbetare) +2, Leta +3; Förbättrat initiativ.
Andedräktsvapen (Öv): Denna koboldiska halvdrake kan andas ut kyla i en 6 meter lång kon sm ger 3t6 poäng köldskada. Ett lyckat Reflexräddningsslag (SG 16) halverar skadan.
Halvdrake: Immun mot sömn och förlamning. Immun mot köldskada.
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Stridsyxa, ringpansar.

Område 39 Väktarkammaren (RN 4)

Utseende: Denna stensal är försedd med åtta pelare som går från golv till tak. De är utan utsmyckningar och har en rå yta som om de huggts ut ur berget och placerats direkt här utan att slösa tid på ytterligare stenarbeten. Rummet har en tung doft av ozon och om man lyckas med ett test av Upptäcka (SG 15) märker man svagt gröna energifält som delar upp rummet i åtta delar.

Kartan visar var de olika kraftväggarna finns och ger varje del av rummet ett nummer från 1 till 8. När en spelarfigur kliver igenom någon av kraftväggarna slår spelledaren 1t8. Resultatet visar vil-

ken del av rummet som spelarfiguren omedelbart teleporteras till. Spelarfiguren dyker upp mitt i den fastställda sektionen.

Invånare: Tolv gardeskobolder vaktar detta rum. De utgör Tsamnor Koths personliga garde och tillhör eliten av kobolder här. De många och långa timmar de tillbringat här har anpassat deras sinnen till rummets teleportationskraft. När någon av dem passerar genom en kraftvägg, kan han fritt välja vilken sektion han teleporteras till eller att inte teleporteras alls.

Dessa kobolder har vitt, fjälligt skinn. Stora horn står ut från deras skallar och långt skägg växer från deras ansikten. Vid första anblicken ser de mera ut som humanioda getbockar än som kobolder.

Utveckling: Kobolderna samlar sig vid rummets norra ända och hoppas att spelarfigurerna skall splittras upp i smågrupper av teleportations-väggarna. De hoppar då snabbt igenom kraft-väggarna för att slå ner på de personer i gruppen som tycks svagt beväpnade och bepansrade. Kobolderna strider tills döds för att försvara de Yttre gudarnas helgedom.

Kobolder, elitsoldater (12): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 6; Init +2; Fart 6m; PK 21 (+1 storlek, +2 Hän, +1 hårdhud, +5 ringpansar, +2 sköld), b 13, hf 19; GAF +1; Br –4; Atk Liten lätt stridsslaga +3 närstrid (1t6) eller litet tungt armborst +4 avstånd (1t8/19–20); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +3, Ref +2, Vilja –1; Sty 10, Hän 14, Fys 12, Int 10, Vis 8, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare), Leta +2; Vapenfokus (lätt stridsslaga).
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Liten lätt stridsslaga, litet tungt armborst, 10 lod, litet ringpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Område 40
Blodvågens kammare (RN 5)

Utseende: Denna underliga kammare är en effekt av de bisarra energier som flödar ut från de Yttre gudarnas helgedom i väster. Golvet är täckt av tre decimeter djupt blod. Även om dörren är öppen rinner inte blodet ut ur rummet på grund av det underliga sätt som gravitationen fungerar i denna kammare. Ett rörligt fält av omvänd gravitation sveper fram genom rummet och får det att se ut som en våg av blod som sträcker sig upp till taket och som oavbrutet rullar fram genom rummet. I strid bryter denna våg siktlinjen för stridande. När spelarfigurerna kommer in i rumet, slå 1t12 för att avgöra var i rummet vågen befinner sig just då. Den rör sig från norr till söder, 3 meter varje runda. Den bildar en metertjock barriär som sträcker sig tvärs över hela rummet. När den når södra änden av rummet, försvinner den helt under en runda innan den återuppstår vid norra väggen.

Utrymmet som vågen upptar befinner sig under påverkan av omvänd gravitation. En spelarfigur som hamnar i detta utrymme faller omedelbart upp till taket (3m upp) och får skada som vanligt. En spelarfigur kan ta sig säkert igenom området med omvänd gravitation genom att lyckas med ett test av Hoppa (SG 10) och ta ett skutt igenom. Om testet misslyckas, tappar spelarfiguren balansen, faller upp i taket och sedan ner på golvet igen på andra sidan. Han får skada för fall som vanligt.

Invånare: Koboldernas härförare, Zoraz Kham, vaktar detta område tillsammans med fyra elit-soldater. Zoraz Kham är höjdpunkten i de Yttre gudarnas program för att skapa en ras av mäktiga, drakoniska varelser. Han har förvandlats till en kraftigt byggd humanoid vars huvud är en vit drakes, armarna är långa och kloförsedda och fötterna är som en rovfågels. Två små vingstumpar växer ut från hans rygg. Gardeskobolderna är på väg att få särdrag liknande sin ledares. Deras hud är täckt av tjocka, vita fjäll och de har alla långa huggtänder och vassa klor.

Utveckling: Zoraz Kham och hans soldater strider alla till döden. De utnyttjar sin kunskap om blod-vågen till sin fördel och rör sig bakom den för att komma närmare formelkastare och bågskyttar.

Kobolderna erhåller alla en kompetensfördel av +4 på sina tester av Hoppa när de vill ta sig genom blodvågen.

Raderna i denna kammare är numrerade från 1 till 11 på kartan för att göra det enklare för dig att avgöra var vågen befinner sig i ett givet drag (om tärningen du slår i början visar ”12”, är vågen helt försvunnen i första draget). Slå för initiativ för vågen (fördel +0) och flytta den på sitt initiativ.

Zoraz Kham, manlig koboldisk halvdrake Bbr2: UG 4; Liten drake; LT 2t12+2; lp 28; Init +1; Fart 12m; PK 22 (+1 storlek, +1 Hän, +5 hårdhud, +5 ringbrynja), b 12, hf 21; GAF +2; Br +0; Atk Mästerlig liten stridsyxa +7 närstrid (1t6+2/×3); SA Andedräktsvapen; SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet, raseri, hög fart, sjätte sinne; LÅ NO; RS Fast +3, Ref +2, Vilja –1; Sty 14, Hän 14, Fys 12, Int 10, Vis 10, Uts 12.
Färdigheter och Knep: Klättra +7, Gömma sig +4, Kuva +6, Hoppa +7, Lyssna +5, Smyga +4; Vapenfokus (stridsyxa).
Andedräktsvapen (Öv): Denna koboldiska halvdrake kan andas ut kyla i en 6 meter lång kon sm ger 3t6 poäng köldskada. Ett lyckat Reflexräddningsslag (SG 16) halverar skadan.
Halvdrake: Immun mot sömn och förlamning. Immun mot köldskada.
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Mästerlig liten stridsyxa, liten *+1 ringbrynja*, *läkeelixir (läka lätta)*.

Kobolder, elitsoldater (4): UG ¼; Liten Humanoid (Reptilartad); LT 1t8; lp 6; Init +2; Fart 6m; PK 21 (+1 storlek, +2 Hän, +1 hårdhud, +5 ringpansar, +2 sköld), b 13, hf 19; GAF +1; Br –4; Atk Liten lätt stridsslaga +3 närstrid (1t6) eller litet tungt armborst +4 avstånd (1t8/19–20); SD Mörkersyn 18m, ljuskänslighet; LÅ LO; RS Fast +3, Ref +2, Vilja –1; Sty 10, Hän 14, Fys 12, Int 10, Vis 8, Uts 8.
Färdigheter och Knep: Hantverk (fällmakeri) +2, Gömma sig +6, Smyga +4, Yrke (gruvarbetare), Leta +2; Vapenfokus (lätt stridsslaga).
Ljuskänslighet (Ex): Kobolder drabbas av en nackdel av –1 på attackslagen i klart solljus eller inom effekten av en dagsljus eller liknande magi.
Ägodelar: Liten lätt stridsslaga, litet tungt armborst, 10 lod, litet ringpansar, hängsmycke av guld (10 gp).

Område 41
Slutstriden (RN 6)

Special: Denna plats är den inre kammaren för de Yttre gudarna - ett litet fragment av det virvlande kaos som utgör deras främmande existens. Denna situation kräver lite förberedelser och förlitar sig på att utsätta spelarfigurerna för samma sorts hallucinationer som de har stött på under sin strävan att besegra Tsamnor Koth. Direkt när spelarfigurerna kommer in i rummet, slår du ett Viljeräddningsslag (SG 15) för var och en av dem i hemlighet. De som misslyckas för sina sinnen uppslukade av en vision av detta rum så som det existerar i de Yttre gudarnas rike. Dessa spelarfigurer kan strida mot Tsamnor Koth och i övrigt påverka hans gömställe. De som lyckas med sina räddningsslag sliter sig loss från denna vision. De ser bara rummets sanna form här på primalplanet. De kan dock bli tvingade till att frivilligt ge efter för hallucinationerna för att kunna hjälpa sina kamrater att besegra Tsamnor Koth.

Denna situation förlitar sig på spelarfigurernas tidigare erfarenheter av dessa hallucinationer. Hantera denna situation på samma sätt som du hanterade de tidigare hallucinationerna. Använd skrivna meddelanden för att kommunicera med de spelare vars rollfigurer kan se Tsamnor Koth och beskriv hans handlingar och anfall mot dem på detta vis. Antyd inget om dessa "hallucinationers" samma natur för de spelare vars rollfigurer inte påverkats. Spelarna måste använda rollspelande och förtroende för varandra för att kunna besegra Tsamnor Koth. De spelarfigurer som klarar sina räddningsslag och inte kan uppfatta de Yttre gudarnas rike är immuna mot alla attacker från Tsamnor Koth, kan inte se effekten av hans handlingar, såsom skador på kamraterna, och uppfattar rummet som helt normalt. De kan givetvis se sina påverkade kamraters handlingar, även om de inte förstår varför de beter sig som de gör.

För att hänge sig åt hallucinationerna, måste en spelarfigur behandla det de påverkade kamraterna ser som om det vore riktigt. Till exempel, kan en magiker skicka iväg en trollpil mot Tsamnor Koth, fastän han inte själv kan se honom, eller en präst som läker en kamrat som påstår sig vara skadad. I det läget kan spelarfiguren välja att frivilligt insupa de djävulska synerna från de Yttre gudarnas rike.

Verkligt utseende: Detta rum är en stor stenkammare som en gång tjänade som Tsamnor Koths besvärjelsekammare. Ett enkelt, svart altare står mitt i rummet och ett träskåp står utmed västra väggen. Skåpet är låst (Öppna lås, SG 20) och innehåller många föremål som Tsamnor Koth använde till sina försök till frammananden. En glasvial innehåller silverpulver för 100 gp, en annan guldpulver för 400 gp, en tredje diamantpulver för 800 gp och en fjärde mitrilpulver för 800 gp. En liten träask innehåller en *hopparing* och fyra elixir: *rävlist*, *ugglevisdom*, *mörkersyn* och *flimmer*. Ett pentagram är ritat med blod på golvet runt altaret.

De Yttre gudarnas rike: Kammaren har förvandlats till en helvetesscen. Svarta basaltklippor sträcker sig bort mot en ödslig horisont. En ensam, blek stjärna blänker på himlen och sprider ett svagt ljus. Sex meter framför spelarfigurerna finns ett klot av kroppdelar som vrider sig i plågor. Munnar dyker upp på klotet ibland, stönar och skriker av smärtor. Efter något ögonblick hörs ett vämjeligt ljud från klotet när det slits sönder och Tsamnor Koth kommer ut ur det. När hans fötter rör vid marken, exploderar klotet och omgivningen (och

spelarfigurerna) täcks av ett lager av blod, inälvor och slem.

Invånare: Tsamnor Koth har förändrats till en fruktansvärd demonisk varelse. Han har grön, fjällig hud, ett fågelliknande huvud ovanpå en lång, smal hals som ringlar sig under huvudet, klumpiga, böjda ben och två långa, kloförsedda händer som tycks pulsera när han lyfter dem. Hans kroppsform är fortfarande flytande. Den skälver och böljar när han rör sig. Då och då flyter något av hans inre organ upp ovanpå huden innan det på nytt absorberas av kroppen. Vanliga vapen tycks gå rakt igenom honom och endast någon enstaka gång träffa på något ben eller organ. Observera att fast Tsamnor Koth är UG 5, räknas situationen som RN 6 på grund av de miljöfaktorer som är till Tsamnor Koths fördel.

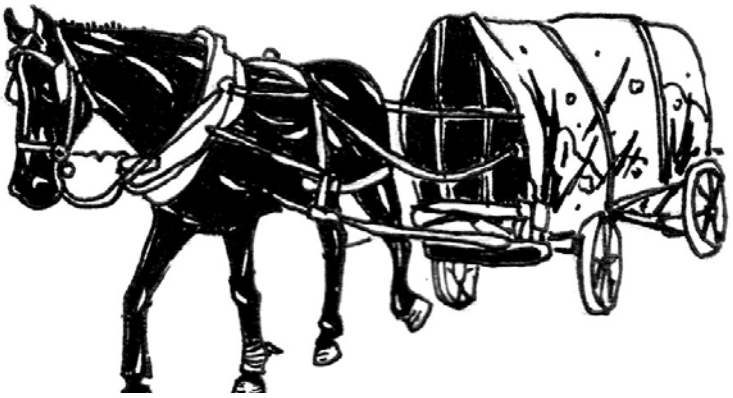
Utveckling: Organen som spreds ut av explosionen är fortfarande vid liv och försöker hjälpa Tsamnor Koth. Tarmar slingrar sig runt spelarfigurernas ben och sänker deras fart till hälften. Tänder, fingrar och tår klöser på dem. Varje runda måste varje spelarfigur klara ett Reflexräddningsslag (SG 10) för att inte få 1t4 poäng skada av detta. En gång per runda är det en tentakel bestående av mänskliga ben och senor som gör en enstaka attack mot någon spelarfigur (+4 närstrid, 1t6 skada). Första gången tentakeln anfaller måste målet för dess attack klara ett test av Upptäcka (SG 15) om inte anfallet skall räknas som en attack från en osynlig anfallare.

Tsamnor Koth, ohelig styggelse: UG 5; Medelstort vidunder; LT 6t8+30; lp 57; Init +2; Fart 9m; PK 17 (+2 Hän, +5 hårdhud), b 12, hf 15; GAF +6; Br +8; Atk Klo +6 närstrid (1t6+2); Full atk 2 klor +6 närstrid (1t6+2), bett +4 närstrid (1t8+1); Räckvidd 2m (klor); SA Vansinnets ansikte, svepande klo; SD Formelmotstånd 12, Skadereducering 5/magi, immun mot köld, mörkersyn 18m; LÅ LO; RS Fast +7, Ref +4, Vilja +6; Sty 15, Hän 14, Fys 20, Int 14, Vis 13, Uts 19. *Färdigheter och Knep:* Klättra +9, Gömma sig +9, Hoppa +9, Kunskap (mystik) +10, Formelkännedom +10, Upptäcka +9; Vapenhandlag, Förbättrad avväpning, Multiattack. *Vansinnets ansikte (Öv):* Tsamnor Koth består nu av oheliga energier som hålls samman i en sinnesrubbande form. När en varelse med färre än 6 LT betraktar honom, måste den klara ett Viljeräddningsslag (SG 15) för att inte tappa förståndet i 1t8 rundor (hantera som om varelsen påverkats av formeln *förvirring*). Tsamnor Koths fiender behöver dock bara utföra detta räddningsslag en gång per möte. *Svepande klo (Ex):* I sin nuvarande form kan Tsamnor Koth fara ut med armarna så att hans klor skär in i en avlägsen fiende. Han har därför 2 meters räckvidd med kloattackerna. När han använder sina klor på detta vis, får han omedelbart en extra attack mot en fiende som befinner sig intill målet om kloattacken träffar. Hans klor skär igenom en fiende och in i nästa.

Avslutning

När Tsamnor Koth blivit förstörd, skakar visionen av de Yttre gudarnas rike till, förvrids och försvinner plötsligt. Spelarfigurerna befinner sig i område 41 så som det existerar på primalplanet. Nu när de Yttre gudarnas plan misslyckats och deras kontakt med primalplanet skurits av, exploderar de varelser de har förvridit i en blodig kaskad av ben och organ när magin som förvandlade dem upplöses.

Spelarfigurerna har segrat denna gång, men de Yttre gudarna kan komma att söka hämnd mot dem. Även om de inte kan attackera spelarfigurerna direkt, kan de leta rätt på andra som likt Tsamnor Koth är villiga att göra vad som helst för makt och magisk kraft. Spelarfigurerna kan råka ut för mystiska sekter som försöker mörda dem och deras allierade, medan djävlar och demoner från andra existenser ständigt ofredar dem. De Yttre gudarna har förlorat den här striden, men kriget har bara börjat.



Detta äventyr är publicerat enligt *Open Game License Version 1.0a*
Allt textmaterial det innehåller (utom denna licens) är *Open Game Content* och får användas i enligt med *Open Game License Version 1.0a*

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

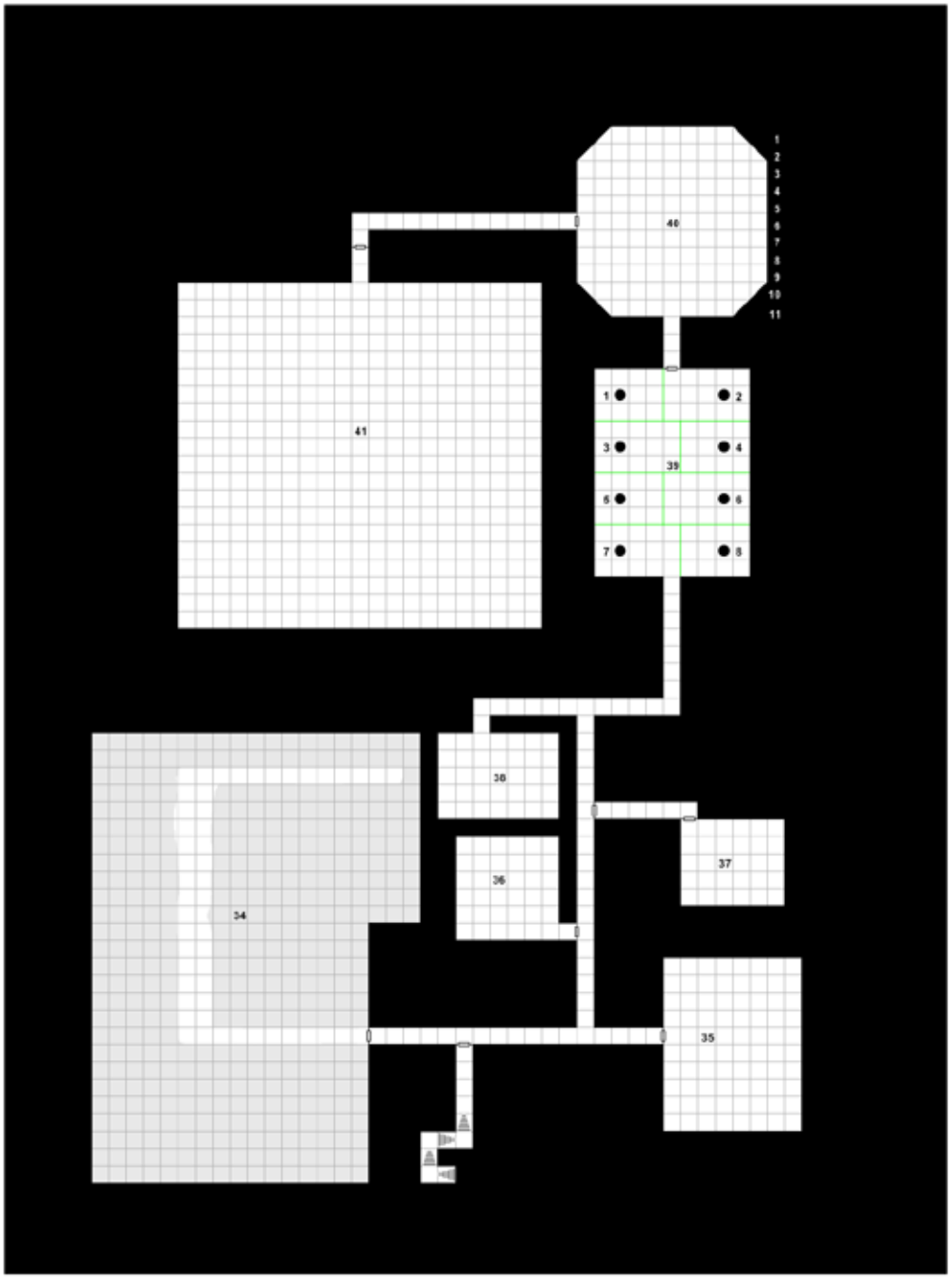
12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

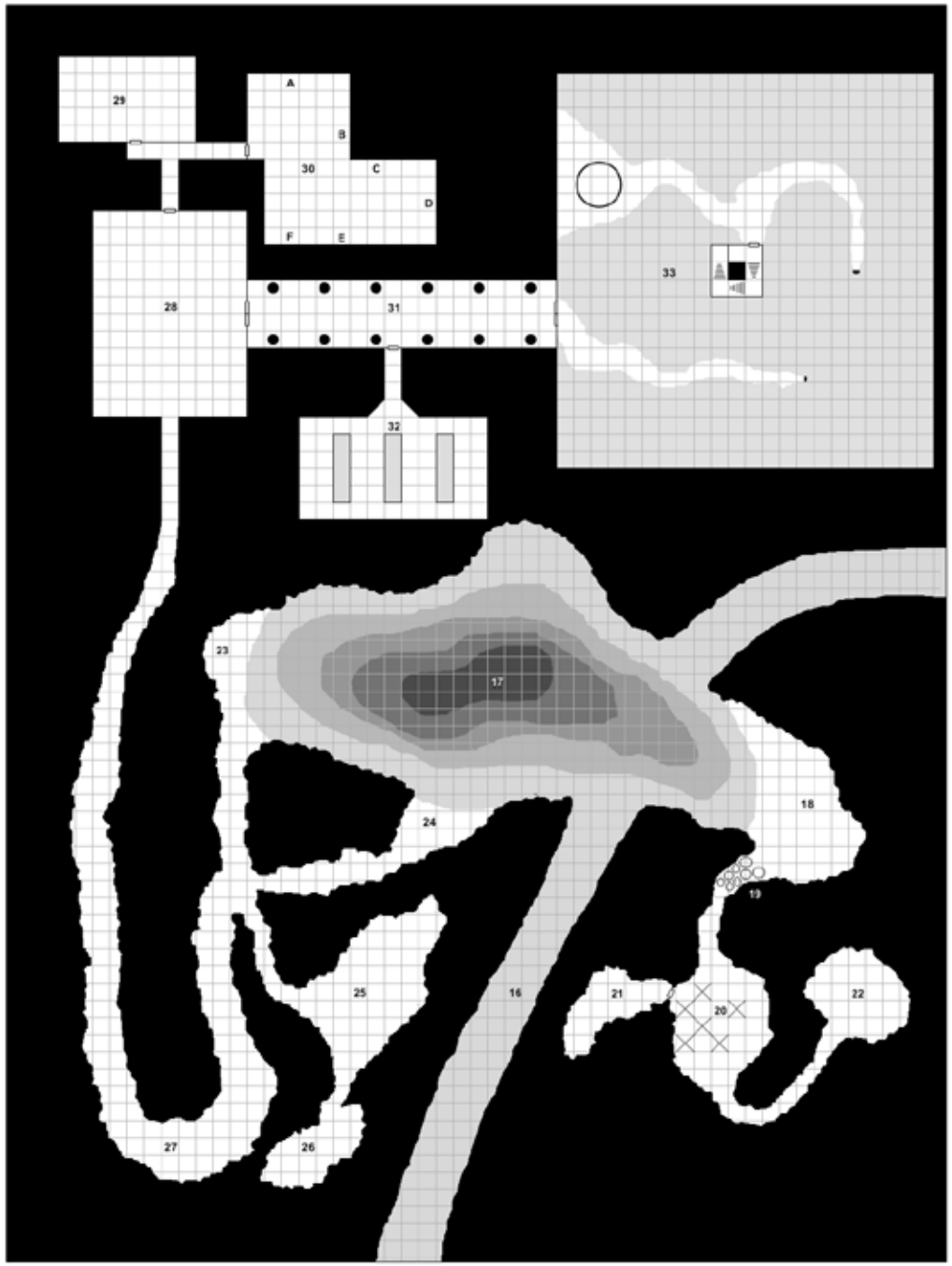
14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Dungeon Crawl Classics #2: Lost Vault of Tsathzar Rho by Michael Mearls, Copyright 2003 Goodman Games (contact goodmangames@mind-spring.com, or see www.goodman-games.com)
Dunder & Drakar Copyright 2002-2004, Mikael Börjesson (http://mikael.borjesson.net/dnd).
Tsamnor Koths glömda valv, Copyright 2005 Mikael Börjesson (http://mikael.borjesson.net/dnd).

Nivå 3


40
41
39
38
36
37
34
35

Nivå 2


29
A
B
30
C
D
F
E
28
31
33
32
23
17
24
18
19
25
16
21
20
22
27
26