

10

Gnome kuin unelma

Sisällysluettelo

1.1 Taustatarina.....	6
1.2 Kohtaamispuku.....	7
1.3 Pelaajahahmot.....	8
1.4 Lähdeluettelo ja copyleft (copyright).....	8
1.5 Tekijältä.....	9
2 Osa I Baldurs Gate.....	10
2.1 Paladiinit.....	11
2.2 Elffinlaulun Majatalo.....	12
2.2.1 Elmeri Kotkankatse.....	12
2.2.2 Egor Liikkuvainen - Ryhmänjohtaja 2.....	12
2.2.3 Kalle Itäpuu - Ryhmänjohtaja 3.....	13
2.2.4 Erasmus Jalokatse - Ryhmänjohtaja 4.....	13
2.2.5 Nasser Kilpi - Ryhmänjohtaja 5.....	13
2.3 Hallintopalatsi.....	13
2.3.1 Ramrez Majaz.....	14
2.4 Lintusen lihakauppa	14
2.5 Se Vanha Majatalo	14
2.6 Sampitörsääjän kuppila.....	15
2.7 Alalyhdyn Majatalo.....	15
2.8 Kypärä ja Kaapu.....	15
2.9 Kolme Vanhaa Tynnyriä.....	15
2.10 Miekka ja Tähdet.....	16
2.11 Purppuraisen Wyrmin majatalo	16
2.12 Kärsimyksen Alttari.....	16
2.13 Punastuva Merenneito	16
2.13.1 Takahuoneen pelihalli.....	17
2.13.2 Elävä 10.....	17
2.13.3 Kuollut 10.....	18
2.14 Ihmeiden Halli	18
2.14.1 Salaluukku 1 (Pelihuone).....	18
2.14.2 Salaluukku 2 (Portinvartijan asunto).....	19
2.14.3 Nafaari Jumalkivi - Ryhmänjohtaja 1	19
2.14.4 Gnome Kaapo Ajatus.....	19
2.15 Vesikuningattaren talo	20
2.16 Neidon Halli.....	20

2.17 Valpas Kilpi	20
2.18 Oghman temppeli	20
2.19 Drakenin Majatalo.....	20
2.20 Satama.....	20
2.20.1 Turska.....	20
2.20.2 Takapakki.....	20
2.20.3 Kaukokatse.....	20
2.20.3.1 Perämies	22
2.20.3.2 Rivimerimiehet	22
2.20.3.3 Punaiset Velhot.....	22
2.21 Lipas.....	22
3 OSA II - Tornitelakka.....	23
3.1 Innarlithin Linna	23
3.1.1 Ransar Pristoleph.....	24
3.2 Tornin kellari	25
3.2.1 Room #1: Koe-eläimiä	25
3.2.1.1 Teurastushaamu (Slaughter Wight) x 2.....	26
3.2.1.2 Kentsu Takinkääntö s.....	26
3.2.2 Room #2: Odotushuone	26
3.2.3 Room #3: Helyjä	26
3.2.4 Room #4: Työpaja	26
3.2.4.1 Marilith Zombie 1.....	27
3.2.5 Room #5: Eteinen	27
3.2.6 Room #6: Munia	27
3.2.7 Room #8: Ruokasali	28
3.2.7.1 Han Zolo	28
3.2.7.2 Liisa Piemeäkävelijä	29
3.2.7.3 Vihreä Slaadi (Green Slaad) 4 kpl.....	30
3.2.8 Room #9: Varaosavarasto	30
3.2.9 Room #10: Pukuvarasto	31
3.2.10 Room #11: Näyttelyhuone	31
3.2.11 Room #12: Aarrekammio	32
3.2.11.1 Möö Kulkevainen.....	33
3.2.11.2 Muk Kulkevainen.....	34
3.2.11.3 Noop Kulkevainen	35
3.2.11.4 Paa Kulkevainen.....	36
3.2.12 Room #13: Temppeli	37
3.2.12.1 Fav Molotuk.....	37
3.2.12.2 Paula Gorer.....	38
3.2.12.3 Naomi Gazbel.....	39
3.2.13 Room #14: juomavarasto	40
3.2.13.1 Nas Pahasilmä.....	41

3.2.13.2 Zevor Pahasilmä	42
3.2.14 Room #15: Kidutuskammio	43
3.2.14.1 Mytnor Johan Kierosilmä.....	43
3.2.15 Room #16: Varasto	43
3.2.16 Room #17: Ensiapu	44
3.2.17 Room #18: Labra	44
3.2.17.1 Punavelho (Red Wizard) Erik Derik, taso (level) 18.	45
3.2.18 Room #19: Kyniä	46
3.2.18.1 Vihreä Slaadi (Green Slaad) Zombie, 2 kpl.....	46
3.2.19 Room #20: Päänsinöörin huone	46
3.2.19.1 Radox Wadz.....	46
3.2.19.2 Marilith Zombie, 2 kpl.....	48
3.2.19.3 Ella Haave	48
3.2.19.4 Nasse Takavarvas	48
3.2.20 Room #21: Ruokakomero	48
3.2.21 Room #22: Scrolleja	48
3.2.22 Room #23: Paperia	48
3.2.23 Room #24: Vierashuone 1	49
3.2.23.1 Juhana Eläin.....	49
3.2.24 Room #25: Varasto	49
3.2.25 Room #26: Asevarasto	49
3.2.26 Room #27: Varasto	49
3.2.27 Room #28: Keittiö	50
3.2.27.1 Harmaa Repijä (Gray Render) Kokki.....	50
3.2.28 Room #29: Makuusali	50
3.2.28.1 Rafael Erond Lyn	51
3.2.28.2 Kaspero Pitkänenä	51
3.2.29 Room #30: Huolto	51
3.2.29.1 Birgitta Vähämieli.....	51
3.2.29.2 Görelade Vähämieli.....	52
3.2.29.3 Randal Pikkuvarvas.....	53
3.2.29.4 Lamel Rautakäsi.....	54
3.2.29.5 Enalem Rautakäsi.....	55
3.2.29.6 Galen Rautakäsi.....	55
3.2.29.7 Haver Rautakäsi.....	56
3.2.30 Room #31: Vierashuone 3	56
3.2.30.1 Vihreä Slaadi (Green Slaad) Zombie 2 kpl.....	56
3.2.30.2 Marilith Zombie 2 kpl.....	56
3.2.31 Room #32: Vierashuone 2	56
3.2.32 NPC t.....	56
3.2.32.1 Punavelho (Red Wizard) Taso (level) 17	56
3.2.32.2 Vihreä Slaadi (Green Slaad) Zombie.....	58

3.2.32.3 Marilith Zombie.....	58
3.3 Torni.....	58
3.4 Tornin ohjaamo	59
3.4.1 Projektio	60
3.5 Metsä tornin alapuolella	60
4 Travelling without moving.....	61
4.1 Gnome 11 : Arcadia - St. Cuthbertin Temppele.....	61
4.1.1 Room #1: Temppelel eteishuone	63
4.1.2 Room #2: Miehistön makuuhuone	64
4.1.3 Room #3: Ruokasali	64
4.1.4 Room #4: Ruokavarasto.....	64
4.1.5 Room #5: Gnome 11:n työhuone	64
4.1.5.1 Gnome 11.....	64
4.1.6 Room #6: WC1	65
4.1.7 Room #7: Kirjasto	65
4.1.8 Room #8: Papin asunto	65
4.1.9 Room #9: WC2	65
4.1.10 Room #10: Keittiö	65
4.1.11 Room #11: Varasto	65
4.1.12 Room #12: Juomavarasto	65
4.1.13 Room #13: Miehistön bossin makuuhuone.....	65
4.1.14 Room #14: Temppele	66
4.2 Gnome 4 : Tower Of Gnomes / Endless Sokkelo (Maze) Abyss taso (level) 600.....	66
4.2.1 Kerros 1	67
4.2.1.1 Huone #1: Eteinen.....	67
4.2.1.2 Huone #2: Portaati ylös	67
4.2.1.3 Huone #3: Kiillokevarasto.....	68
4.2.1.4 Huone #4: Tiskihuone.....	68
4.2.1.5 Huone #5: WC	68
4.2.1.6 Huone #6: Miehistön ruokala	68
4.2.1.6.1 Huone #7: Asehuone	68
4.2.1.7 Huone #8: Miehistön makuuhuone	68
4.2.1.8 Huone #9: Vartiohuone	68
4.2.2 Kerros 2	69
4.2.3 Kerros 3	70
4.2.4 Kerros 4	71
4.2.5 Iso Huone (Kerrokset 5-13).....	72
5 OSA IV Kaiken takana on Gnome.....	73

Esittely

Gnomet. Tunnetun ja tuntemattoman maailmankaikkeuden uljain rotu. Ainakin omasta mielestään.

Seikkailu johtaa pelaajat kosmisen salaliiton arvaamattomiin pyörteisiin, tarinaan joka kuljettaa heitä planelta toiselle. Jumalaiset suunnitelmat on tehty, tarvittava on hankittu, toteuttajat ovat valmiina eikä mikään voi mennä pieleen. Pieleen. Pieleen&

Luvassa on juonitteluja, petosta, vahinkoja, väärinkäsityksiä, ennenäkemättömiä esineitä ja kiperiä pulmia joiden ratkaisut eivät ole itsestäänselvyyksiä. Ja ennen kaikkea lupsakkaa huumoria.

Seikkailu etenee kaupungeissa, luolastoissa, maastossa, ilmassa, vedessä, tulella, jäässä ja keinutuolissa. Eikä siinä vielä kaikki.

Tasot: 17+. Pelaajia 3-5. Peli toimii parhaiten 4 hengen ryhmällä.

Huumoristaan huolimatta tai ehkä juuri sen takia, tätä peliä ei ole tarkoitettu lapsille.

1.1 Taustatarina

Kaiken takana on Gnome. Tarkemmin sanottuna Gnome 10.

Päähenkilöt ovat gnomeja keksintöineen ja heidän asiakkaitaan .

Gnomet ovat rakentaneet planeilla liikkumiseen tarkoitetun aluksen, joka on naamioitu torniksi ja huoltotilat sen alla olevaksi luolastoksi. Paikalliseen kulttuuriin sulautumiseksi gnomet ovat kehittäneet kohtauspuvun (kts alempana).

10 pettää kollegansa, koska on joutunut Keksijän Sormuksen valtaan. Keksijän Sormus taas on kotoisin eräästä toisesta tarinasta, jota pelasimme ajat sitten. Sen alkuperäinen omistaja kuoli onnettomasti, mutta hänen keksimänsä sormus jäi jäljelle. 10 löysi sormuksen ja siksi on nyt päättänyt saada laivan itselleen voidakseen laajentaa keksintömarkkinansa planeettojen väliseksi ja siksi on suunnitellut salajuonen, jossa houkutteli demoni Juxin hyökkäämään laivaan Punavelhojen (Red Wizardien) avulla kun laiva kävi Abyssissä.

Koska laivan turvajärjestelyihin kuului, että sitä pystyi liikuttamaan vapaasti vain kun ohjauspanelissa olevat avaimet olivat paikallaan, otti jokainen ohjaamon gnome yhden avaimen mukaansa kun laiva seilasi planelta toiselle taistelun aikana. Gnomeilla on päällä kohtaamispuvut. Juxille on luvattu laivan hallinta, mutta kun hän on avaimet saanut, dumpkaa 10 hänet tornin alla olevaan jätemylyyn.

Joissain planeilla Gnomeille on käynyt huonosti, joissain hyvin, mutta yhteistä on, että he kaikki ovat hyvin paranoidisia ja etsittyjä. Gnomet yrittävät hämätä, pettää ja piiloutua keinolla millä hyvänsä koska he eivät voi tietää onko heidän kohtaavansa henkilö sitä miltä näyttää tai yhteydessä heitä etsiviin. Kohtaamispuku on kääntynyt näin omistajiaan vastaan.

Ensimmäinen virta-avain löytyy material planelta, gnomelta 10. Jokaisen gnomen nimi (1..10) on tatuoitu hänen otsaansa. 10 on löytänyt osan avaimista ja osa vielä puuttuu. Muut avaimet kuin 10 eivät ole 10:n mukana vaan hänen turvapaikassaan Avernumissa. Numerot on tatuoitu Gnomejen otsaan. Metsästys on käynnissä.

Avainten etsintä on kuitenkin rankkaa ja vaarallista puuhaa eikä 10 halua liata siinä käsiään. Niinpä hän värvää pahaa-aavistamattomat pelaajien hahmot tekemään puolestaan likaisen työn. Heidän tehtävänäään on löytää nämä avaimet ja laittaa ne paikoilleen tornissa ainoa johtolanka on kohtauspuvussa material planelle lähtenyt gnome 10.

Kohtauspuvussa oleva erottuu oikeista planejen kansalaisista omanlaisensa käyttäytymisen takia, eivätkä gnomet ole tässä poikkeuksia vaan ovat keksijöitä henkeen ja vereen. Gnomet ovat yleensä linnoittautuneet johonkin keksintöönsä tai sitten ne on tapettu ja virta-avain on jonkun hallussa joka joko ymmärtää sen arvon tai sitten ei tai sitten haluaa vain tietää sen ennen kuin luopuu siitä jos luopuu.

1.2Kohtaamispuku

Kohtaamispuku muuttaa kantajansa tietyn planelle valitun luokan ja rodun näköiseksi. Nämä on kerrottu pelin kappaleissa. Puku muuttaa kokoa Max 2 kokoyksikköä, small->iso tai iso ->small.

Puku on kokovartalopuku ja vasemmalla puolella on symboli jossa on keskellä plane jonka ympärillä on kehä. Samaan tapaan kuin Star Trekin haalareissa, mutta myös silmä-aukot on peitetty kankaalla koska ei tiedä missä kohdehahmon silmät ovat.

Kehän avulla voidaan vaihtaa 3 olomuotoa: pois päältä, planelle valittu (lukee kappaleiden alussa) ja pelaajan valitsema 'toteemieläin'. Vaihtaminen tapahtuu koskettelemalla pukua järjestyksessä, jonka käyttöä voi opastaa kuka tahansa gnome joka on kotoisin laivasta.

Puku on suljettu vetoketjulla, joita ei tietty ollut siihen aikaan, joten voi kuvailla sen metallihakasilla suljetuksi aukoksi jonka yläosassa roikkuu ketju joka on kiinni aukon molemmilta puolilta.

Kohtauspuvun vaikutus kestää vain niin kauan kun (maaginen) vetoketju on kiinni ja toisin kuin Muodonmuutos (Polymorph), se on suojattu vahvasti (DC 45) erilaisia

dispellejä vastaan.

Käyttäjä säilyttää omat spellinsä. Puvun mukana tulee kohdehahmon Erikoishyökkäykset ja ominaisuudet (Special Attacks/ feats) pelaajan tasoihin (level) mukaan. Käyttäjä voi syödä hahmon syömiä ruokia ja juomia. Puku tuo kyvyn puhua paikallista kieltä ja myös ääntämisen/ymmärtämisen sekä suojan paikallisilta olosuhteilta eräänlainen paranneltu Muodonmuutoskaapu (Cloak of Polymorphing).

Myös NPC:t käyttävät niitä, esim. musta lohikäärme (black dragon) näyttää sitä material planella käyttäessään paladiinilta. Kun lohikäärme taistelee (combat) niin käytetään lohikäärmeen statteja ja ominaisuuksia ja kerrotaan että, esim. Gnome avaa suunsa luonnottoman suureksi ja puhalttaa tulisen lieskan (cone) tehden xxx täppiä ja sen jälkeen kouraisee palan haarniskastasi vasemmalla ja sitten oikealla viiltää kilpesi riekaleiksi.

Kuollessaan puvun käyttäjä palautuu omaan olomuotoonsa ja puvussa käynnistyy itsetuhomekanismi joka muuttaa sen kimaltelevaksi tomuksi yhdessä rundissa.

1.3Pelaajahahmot

Hahmojen alkutaso on 17.

Jokaiseen pelaajaan on valittava toteemieläimensä eli eläin johon samaistaa itsensä tai jota ihailee. Tätä käytetään kohtauspuvun kanssa.

1.4Lähdeluettelo ja copyleft (copyright)

Tämä seikkailu on Wizards of The Coast Dungeons ja Dragons 3.5:n [tm] maailmaan tehty. Seikkailua voidaan jakaa vapaasti, mutta tekijän nimi pitää säilyttää eikä seikkailua saa käyttää kaupallisiin tarkoituksiin ilman minun lupaani. Epäselvissä tapauksissa kannattaa mailata minulle.

Lyhenne	Kirja
MIC	Magic Item Compendum
PHB	Players Handbook
DMG	Dungeon Master Guide
FFO	Fiends Folio
HOA	Hordes of Abyss

MOP	Manual of the Planes
SC	Spell Compendum
ELH	Epic Taso (level) Handbook
LMO	Libris Mortis

Lisäksi lähteinä käytetty Judge Dreddiä ja Paranoiaa.

1.5Tekijältä

Olen pitkän linjan pelaaja. Kaikenlaisia pelejä olen rakastanut ihan pikkumuksusta asti. Eka tietokonepeli oli muistaakseni Pong, pelilaitteen isä toi kerran Saksasta Hannoverin messuilta, oisko ollu v. 74-75. Eka tietokonepeli oli Dungeon, joka toimi v79 firman VAX:illa, tehty Fortranilla ja sen ja nykyhetken väliin on mahtunut pari-kolmesataa erilaista peliä laudalla, kirjoista ja tietokoneelta eikä loppua näy. Pääasiassa harrastan fantasia- ja scifigenrejä. Pelaaminen on ollut ja on edelleen mielestäni edelleen erinomainen iästä riippumaton harrastus.

Dungeons & Dragonsiin hairahduin vuonna 94 ollessani UK:ssa (Englanti) töissä. Kollega eräänä päivänä pyysi hakemaan tavaraa kotoaan ja siellä odotellessani huomasin hänen alakertansa muistuttavan omaani - toistasataa lautapeliä yhden seinän hyllyillä. Alettiin pelata joka sunnuntai ja viikonloppuja putkeen. Tämä sama jatkui palattuani Suomeen kun huomasin yhdellä kollegalla Assemblyn paidan ja alettiin keskustella harrastuksissa ja pian huomasin sunnuntaiden 12-24 kuluvaan Kurry:ssä. Tätä jatkui vuosia ja sinä aikana olin pelaajana ja DM:nä. Kun tieni Kurry:n erkani ja etäisyydet kavereihin muuttuivat, jatkoin pelaamista irkissä, sekä Englanniksi että Suomeksi vaihdellen kieltä peliporukan kielitaidon mukaan. DnD:n lisäksi olen pelannut Rolemasteria ja Paranoiaa, mutta Rolemasteriin kyllästyin laskemisen takia. Paranoian peluuseen palaan vielä jonain päivänä.

Vuosien varrella DnD ja pelityylini on muuttunut aika lailla. Pelikaupan kirjat ovat vaihtuneet nettikauppoihin ja d20.org materiaalin ja erilaisten tietokonepohjaisten työkalujen käyttöön. Siitä huolimatta hyllystäni löytyy kymmenittäin DnD-kirjoja versioista 2, 3, 3.5 ja muuta tarvittavaa.

Pelatessani aloin miettiä oman pelin tekemistä. Eniten vaikutti se, että DnD-materiaali valitettavasti on aika mättöpainoitteista ja oikeita tarinoita on aika vähän ja niistäkin monet aika lailla totisia. Avataan ovi, tapetaan kaikki, avataan isompi ovi, tapetaan isommat monsut jne. Tai pahuus nousee, maito happanee, synkät pilvet kerääntyvät ja kirkasotsainen sankari nousee ja pelastaa maailman. Yksin. Taas. Ihan kivaa, mutta muutaman vuoden jälkeen alkaa kaivata vaihtelua.

Toinen asia on, että juonellisia DnD-pelejä kirjoitetaan Suomeksi vähän. Minua on aina kummastuttanut mitä häpeämistä meillä on omasta kielessämme. Ei sen puoleen että Englanti olisi minulle ongelma, mutta monelle se on kynnyks. Tämä kirja on siis kirjoitettu Suomeksi Suomalaisille pelaajille tarkoituksella. Englantia on säästetty sen verran että tavarat ja loitsut löytyvät kirjoista ja viitteistä jossei muuten niin sulkuihin kirjoitettuna. Sitä paitsi kääntäminen on hauskaa, varsinkin kun se tehdään vähän kieli poskessa. Semminkin kun en ole koskaan suomenkielistä laitosta pelannut.

Mikään ei estä englanniksi tätä kääntämästä, mutta itse en aio siihen ryhtyä koska alkuperäinen kieli on paras oli alkuteoksen kieli mikä tahansa.

Kaiken kaikkiaan, toivon teidän viihtyvän pelini kanssa. Minulle saa ja toivonkin saavani palautetta, hyvää ja huonoa. Minut saa kiinni osoitteesta cngnome@gmail.com En ole aina langan päässä, mutta luen boksiani (epä)säännöllisesti.

Myös irkkipelaaminen jatkuu ja jos asia kiinnostaa, mailaa. Pelaamme kerran viikossa ja genren varmaan arvaattekin ;)

t. Leo Vanhatalo

2Osa I Baldurs Gate

Aloituspaiikka on Baldurs Gate.

Hyvän karttapohjan löytää esim. sorcerers.net:stä jossa on jokaisen paikan nimi. Voi antaa olettaa, että pelaajat tietävät paikan ja tulevat sinne irrottelemaan pitkän seikkailun jälkeen. Pelaajat voivat samota pitkin kaupunkia, tehdä kauppaa ja kysyä huhuja.

Kun pelaaja kysyy suosituksia hyvästä paikasta, hänelle neuvotaan aina Johalins Tavern. Vartijat saavat siitä vähän lisätienestiä, mitä ei kerrota kenellekään. Johalinsiin menevä joutuu yleensä vaikeuksiin.

Tavara kaupoissa on sitä samaa roinaa ja mikään ei maagista. Ihmeetkin ovat silmäkääntötemppeja ja kaupunkilaiset ovat ylpeätä porukkaa joka mielellään huijaa muualta tulleita. Rahayksikkö on hopeatanko, kulta on hyvin harvinaista.

Kun pelaajat ovat saaneet tutkia paikkaa jonkun aikaa, tulee jossain vaiheessa paikalle paladiineja jotka näyttävät gnomen kuvaa jonka otsaan on tatuoitu 10 jonka he haluavat elävänä tai kuolleena. Kun paladiini näkee jonkun uuden hahmon, se työntää paperin hahmon nenän eteen: oletko nähnyt tätä gnomea ? Palkkio löytäjälle on jotain nohtumatonta hänen loppuiäkseen (joka ei jatku kovin montaa rundia löytämisen

jälkeen). Syytä he eivät paljasta, mutta aika pian pelaajille tulee mieleen että gnomen sijaan halutaan joku tietty tavara siltä ja se, onko Gnome 10 elävä tai kuollut ei ole niin väliksi.

2.1 Paladiinit

Paikalliset tietävät, että kaupunginjohtaja Ramrez Majaz on palkannut paladiinit yllättäen selvittämään murhia joita tapahtuu öisin, vain riekaleita jää jäljelle ja oma vartiokaarti on jätetty syrjään ja palkatta ja jonka takia vartiokaarti hankkii rahaa petoksilla, kiristyksellä ja palveluksilla.

Tosiasia on, että Paladiinit itse ovat murhien takana ja jälki johtuu heidän käyttämistään kuulustelutekniikoista. Ramrezin on korvannut tuplaajahemmo (Dobbelganger). Paladiinit on lähettänyt kauppiana tunnettu Punainen Velho (Red Wizard) Lich Radox Wadz, joka löytyy sataman laivasta Kaukokatse.

Myöskään Radox ei halunnut itse joutua tulilinjalle, vaan manasi joukon demoneita hakemaan avaimen pois ja varusti heidät Gnomelaivan kohtauspuvuilla. Avain on lippaassa joka on Gnomen 10 hallussa ja siellä on vain tuo avain. Lipas on Keksijän Sormuksen avulla tehty keksintö jotta avain on suojassa tavallisilta varkailta.

Paladiinit tarkkailevat öisin ulkonaliikkumiskiellon aikaan kuka liikkuu ja kun näkevät liikettä lähettävät partion tutkimaan syvällisesti ja liikkujilta on saatava tietää mahdolliset yhteydet g10 n. Tarkkailuun käytetään Elfsongin takahuoneesta löytyvää scry-pöytää (ei liikuteltavissa ja särkyy jos pelaajat yrittävät ottaa sen mukaan). Jos joku Loitsii (Cast) jotain niin sitä aletaan seurata scryllä.

Paladineja on 66. Päällikköpaladiin Elmeri Kotkankatse jakaa käskyjä. Ryhmässä liikkueissa jokaisessa on 9 paladiinia. Alipäällikköjä on 5 : (Nafaari Jumalkivi, Egor Liikkuvainen, Kalle Itäpuu, Erasmus Jalokatse ja Nasser Kilpi).

Yksikään ryhmä ei mene toisen avuksi koska jokainen haluaa kunnian Ramrezilta ja koska jokainen joka ei tuo avainta, on Ramrezin mielestä petturi ja epäonnistuja eikä niille ole tilaa kuin Ramrezin epäkuolleiden joukoissa.

Koska Paladiinit ovat demoneja kohtauspuvussa, ne myös käyttäytyvät hyvin epäpaladiinimaisesti ja häikäilemättömästi saadakseen tietää missä Gnome 10 tai avain on. Paladiini on röyhkeä eikä anna muille suunvuoroa. Jos paladiineja seurataan, huomataan että he myös yleensä kuulustelevat heikompiin kurkusta kuristamalla ja vain potentiaalisesti vahvempiaan kohteliaammin.

Demonit ovat Mane p. 45 HOA ja sitä isommalla määrällä Alkits, p. 46 FFO.

2.2Elffinlaulun Majatalo

Kartassa Elfsong Tavern

Tunnettu sekkailijoiden paikka. Vieraiden oletetaan olevan aseistettuja ja vastuussa omasta turvallisuudestaan. Rakennus on suuri kaksikerroksinen, hienosti rakennettu mutta vähän kulunut. Nimi tulee epätavallisesta aavesta: Aavemainen, kaunis ja surullinen elffin laulu kuuluu silloin tällöin hiljaisena, mutta selvänä. Laulaja on tuntematon, mutta laulu selvästi kertoo rakastetun kadonneen merelle. Mitään muuta musiikkia ei sallita tavernassa. Tarjolla on kaikkia tunnettuja viinoja ja se on tunnettu sämpylöistään, pikkelisistä ja kalasta.

Paikka on myös paladinien tukikohta ja he hallitsevat sitä rautaisella otteella.

2.2.1Elmeri Kotkankatse

Paladinien päällikkö. Goristo, s, 40 HOA. Koodi EF1. Hän tietää mistä Radox löytyy.

Varusteet:

Scrollinlukukivi (Gem of scroll reading B2/527), kirottu : 1d100, 01-20 Tulkittava spelli iskee käyttäjään, 21-50 epäonnistuu. 50-100 luku onnistuu.

Valtavan Suon Torvi (Horn of the vast Swamp). B4/1549, kutsuu (summon) 1d6+6 jättiläissammakkoa avuksi. Sen jälkeen käyttäjä heittää will save DC 25 tai torvi drainaa käyttäjältään Wiz-3 pysyvästi.

Varusteet :

4 x Kaasumuotopulloa (Potion of gaseous form)

8 x Juttele Kuolleille scrolli (Scroll of talk with dead)

2.2.2Egor Liikkuvainen - Ryhmänjohtaja 2

Koodi BS2 : Modydus P 46/HOA. KDI BS2.

Varusteet :

Haarniskarannesuojat (Bracers of Armor) +4

Suojasormus (Ring of protection)+3

Vedenhengityssormus (Ring of water breathing)

2.2.3Kalle Itäpuu - Ryhmänjohtaja 3

Koodi 3 BS3 : Epälumoaaja (Disenchanter), FFO 62

2.2.4Erasmus Jalokatse - Ryhmänjohtaja 4

Koodi BS4 : Demonilihan Golemni (Demonflesh Golemn), P 87/FFO

Varusteet :

Tilaisuuden rannesuojat (bracers of opportunity) init +2 kahdesti päivässä

Vastustuskyvyn kaapu (kaapu of resistance)+2

Jättiläisen voimien vyö (belt of giant str) +4

Jättiläisen kaatajan taisteluhansikkaat (Gauntlets of giantfelling), Bonuksen saa seuraavaan vastustajaan, joka on isompi kuin sinä: yhden koon 1d6, kahden koon 2 2d6, kolmen koon 3d6. Sivuu 103 MIC.

2.2.5Nasser Kilpi - Ryhmänjohtaja 5

Koodi BS5 : Epälumoaaja (Disenchanter), FFO 62

Varusteet :

Sormuksia x8, lumottuja haarniskarannesuojia x2 drainattuja, syöpyneitä

2.3Hallintopalatsi

Kartassa Duchy Palace

Täällä asuu kaupunginjohtaja Ramzer Majaz. Jos pelaajat tulevat tänne ennen kuin paladiinit on tapettu, Ramzer ei ole paikalla.

Dobbelgangeri on jo ajat sitten syönyt alkuperäisen Ramrezin iltapalaksi ja korvattu Tuplaajahemmolla (Dobbelganger). Ramzerilla on sihteeri, nainen Emol Saze, ihminen (human).

Seinässä on pieni luukku, 0.5 ft halkaisijaltaan, sähköänsa dmg 50 pts ref save DC 15.

Sisällä kirje :

Vihreä hauki : ottakaa se avain takaisin keinoja kaihtamatta ja jos ette löydä, tuokaa 10 tänne niin kaivetaan se esiin. Terveisin Sininen kala.

2.3.1 Ramrez Majaz

Koodi RM1.

Tuplaajahemmo (Dobbelganger) :

<http://www.d20srd.org/srd/monsters/doppelganger.htm>

Ramrezin taktiikkana on puhua, pettää, iskeä selkään, paeta. Siksi myös sen loitsut ja varusteet perustuvat suojautumiseen ja pakenemiseen. Hahmoluokka Salamurhaaja (Assassin). Kykyjä Selkäänpuukotus (Backstab), Piiloudu Varjoihin (Hide in Shadows) jne.

Kun Tuplaajahemmo huomaa pelaajien tulevan kuulustelemaan häntä, se tappaa Emolin ja vaihtaa hahmonsa siihen ja kertoo Ramzerin paenneen. Sihteeri on pöydän takana lattialla. Jos pelaajat alkavat kuulustella sitä tai eivät lähde Ramzerin perään heti, niin Tuplaajahemmo kulauttaa Suladu Kiveen-juoman (Mend to Stone) ja liukuu kiviseinän lävitse ja sieltä pakoon Punastuvaan Merenneitoon jossa se ottaa Varjovarkaiden Killan (Shadow Thiefs) johtajana toimivan baarimikon hahmon. Baarimikon golemnit eivät huomaa vaihtoa vaan suojelevat sitten Tuplaajahemmoa.

Varusteet :

3 x Suladu Kiveen-juoma (potion of mend to Stone)

4 x Kaasumuotopulloa (Potion of Gaseous form)

4 x Maagin Haarniskajuoma (potion of Mage Armor)

2.4 Lintusen lihakauppa

Kartassa Pouyltrys store

Kinkkuja ja makkaroita. Omistaja itkee lattialla paladiinit kävivät kuulustelemassa sitä ja sen kaveria. Kaverista on jäljellä vain märkä läiskä seinässä + möykky lattiassa.

2.5 Se Vanha Majatalo

Kartassa : Ye old Inn

Poltettu.

2.6 Sampitörsääjän kuppila

Kartassa Splurging Sturgeon

Ravintola vähän Punastuvasta Merenneidosta (Blushing Mermaid) etelään yläkaupungilla (Upper City). Pieni kaksikerroksinen rakennus.

2.7 Alalyhdyn Majatalo

Kartassa The Low Lantern

Kolmimastoinen alus, ankkuroitu sataman NE puolelle Myrskyrannikon (Stromshore) kadun viereen.

Kuuluisa juottolastaan, peliluolastaan, prostituoiduistaan ja satunnaisista murhistaan. Vieraita kehoitetaan tulemaan vahvasti aseistettuna ja taskut täynnä ja jättämään moraalinsa kannelle. Laivasta on käytössä kolme kerrosta.

2.8 Kypärä ja Kaapu

Kartassa : The Helm and Cloak

Korkean tason majatalo. Tarjoaa majoitusta. Sijaitsee yläkaupungissa (Upper City) Kellotullin kadulla (BellToll Street). Paikkaa suosivat hyvin toimeentulevat paikalliset ja rikkaat kauppiat. Se on suosittu ruokailu- ja keskustelupaikka korkealuokkaisen tarjontansa vuoksi. Kokoinen kerros on omistettu pitkäaikaisemmille matkustavaisille.

Kypärässä ja Kaavussa käy useimmiten paikallisia mahtimiehiä sekä kaupungista että kauenpaakin. Sisustus on hyvällä maulla toteutettu. Väitetään että sinne on piilotettu itse Balduranin kypärä ja kaapu, mutta kukaan ei ole vielä löytänyt niitä.

Ruuan lisäksi tarjolla on simaa ja kanelimaitoa, mutta ei minkäänlaista väkijuomaa.

2.9 Kolme Vanhaa Tynnyriä

Kartassa Three Old Kegs

Hiljainen, korkealuokkainen majatalo. Tarkoitettu rauhalliseen ja hiljaiseen lepoon. Sijaitsee Hallintopalatsin itäseinämällä. Kolme kerrosta korkea ja keskikoinen. Suurinta osaa seinistä peittävät kirjahyllyt ja useimmat vieraat viettävät aikaansa nokosilla, lukemassa ja pienten panoksien pelejä pelaten. Suurin osa äänistä imeytyy paksuihin seinävaatteisiin. Vierailijat eivät saa kantaa aseita, ne pitää jättää majatalon omistajalle kuittia vastaan vierailun ajaksi. Häiriöitä aiheuttavat heitetään ulos. Tarjolla on

monenlaisia viinilaatuja.

Ensivierailun jälkeen on paikalla enää savuava raunio seuraavan kerran koska pelaajia seurataan ja kaikkia kuulustellaan jotka pelaajat tapaavat.

2.10 Miekka ja Tähdet

Kartassa The Blade ja Stars

Sijaitsee alakaupungissa (Lower City) Tuuliloitsun tiellä (Windspell Street). Keskiluokan majatalo joka on nimetty lumotun kylttinsä mukaan. Kyltti varastettiin tuhotusta kylästä Amnissa vanhan kauppasodan päätyttyä. Se kuvaa ihmisen kädessä olevaa sapelia jonka ympärillä lumotut tähdet hiljaa pyörivät. Kyltin tausta on musta.

Majatalo itsessään on hyvin pitkä ja korkea, kahden kerroksen korkuinen. Sisustus on yksinkertainen, puhdas ja juuri uusittu. Miekka ja Tähdet on tunnettu turvallisuudestaan ja on erittäin tehokas huolehtimaan sekä varkaista että häiriköistä.

Jos pelaajien joukossa on varas joka on ollut Punastuvan Merenneidon baarimikon kanssa tekemisessä, tulee porttikielto koko seurueelle. Porttikiellon voi kumota vain Gnome 10.

Gnome 10 pakenee pelaajien kanssa tänne jos paljastuu.

2.11 Purppuraisen Wyrmin majatalo

Kartassa Purple Wyrm Inn

Kuten Punastuva Merenneito, mutta suosittu seikkailijoiden parissa kuin järjestäytyneen alamaailman organisaatioiden jäsenien. Vierailijoiden oletetaan tulevan aseistettuina ja pitävän huolta itse omasta turvallisuudestaan.

2.12 Kärsimyksen Alttari

Kartassa Shrine of the Suffering, Ilmattaren (Ilmater) alttari.

Sijaitsee yläkaupungin NE kulmauksessa.

2.13 Punastuva Merenneito

Kartassa The Blushing Mermaid

NE kulmassa yläkaupungissa. Laittoman liiketoiminnan tyyssija, bordelli. Varjovarkaiden Killan (Shadow Thiefs) päämaja. Meluinen paikka, jonne kävijöiden oletetaan mentävän

raskaasti aseistettuna jos he aikovat elää vanhoiksi.

Baarimikko tarjoilee killan jäsenille viskiä tai viiniä, muille asiakkaille tilanteen vaatiessa tyrnästippoja. Killan jäsenille tarjoilu on ilmaista. Vaikka asiakas tietäisikin, että tämä on Varjovarkaiden Killan päämaja, ei sen johtajan puheille turvallisuussyistä pääse kukaan. Baarimikko lupaa kuitenkin niin haluttaessa välittää viestit, mutta ei kerro kenellekään että hän on itse tämä johtaja. Baarimikon henkinvartijana on 2 x Rautagolemnia (Iron Golemn) jotka ovat odottamassa hänen omassa toimistossaan yläkerrassa ja juoksevat tarpeen tullen paikalle auttamaan.

Tarjontaa löytyy kaikkea joka makuun alkaen juomista Henkilökohtaisiin Palveluihin (Personal Services) . Tarkkailemalla näkee että välillä asiakkaita ja henkilökuntaa piipahtelee yläkertaan ja tulee alas tyytyväisen näköisenä ja joskus ei taas palaa ollenkaan.

2.13.1 Takahuoneen pelihalli

Välillä varakkaita asiakkaita menee takahuoneeseen iloisena ja juopuneena ja palaa vähemmän iloisena takaisin. Siellä on pelihalli, jota johtaa paladiini Ratface.

Takahuoneen peliä dicepoker pelataan heittämällä 5d6 ja muodostetaan pareja ja suoria. Korkein voittaa. Alkupanos 1 gp per peli. Gnome voittaa teknologialla (=huijaa) joka 4:n pelin. Pelaajia on 4 + pelinjohtaja + PC:t. Tässä pelissä voi yrittää huijata käyttämällä Esityskykyään (Perform) DC 20 per heitto. Onnistunut save ja vastaukseksi tulee mitä varas haluaa. Epäonnistuminen ja tulee ulosheitto ja porttikielto jos ei ole killan jäsen. Epäonnistunut killan jäsen saa DM:n valitseman epämiellyttävän sovitustehtävän.

2.13.2 Elävä 10

Koodi G10.

Uskomattoman komea paladiini Ratface on Gnome 10 koska kohtaamispuku tekee kaikista puvun käyttäjistä paladiineja materiaalitasolla (material plane).

Ratface ei luota pelaajiin edes näyttäytyäkseen, varsinkaan kun ei käyttäydy kuten paladiini vaan kuten keksijä. Ratface ei tiedä temppeleistä mitään tai paladiinien käyttämistä palvontamenoista.

Jos 10 paljastuu, se yrittää päästä eroon tunnistajista ja tarjoaa heille Punastuvassa Merenneidossa tyrnästippadrinksuja. Tunnistajille se kertoo haluavansa suojelusta ja jatkoille lähdetään kaupungille kunnes saavutaan Miekkaan ja Tähteen.

Taso (level) 17 Gnome Illusionist: STR 10, DEX 8, INT 20, WIZ 4, CHA 16.

2.13.3Kuollut 10

Aamulla Miekassa ja Tähdessä kaikki on toisin.

Pelaajat nukkuvat. Kuuntelu (Listen) check DC 15. Se joka sen selvittää huomaa, että on täysin pimeää ja vierestä kuuluu karjumista huuto 'Kello 2 ip ja onko kaikki hyvin - haluatteko aamiaista!'. Jokainen sana sattuu päähän ja on huono olo. Int check DC 15 ja osaa avata silmänsä, jolloin viiltävä valo saa ne sulkeutumaan takaisin ja miettimään missä on.

Kun ne saa auki, onkin aika heittää laattaa ja siihen heräävät ne jotka eivät onnistuneet Kuuntelussa (Listen check) ja siirtyvät tekemään samaa.

Yksi nukkuu sängyssä ja muut lattialla. Gnome 10:stä on jäljellä vain palasia, yhdessä näkyy 10. (Mitä hadintuskin havaitsee päänsäryn takia). Oven takaa kuuluu taas 'onko kaikki hyvin, voinko tulla tuomaan aamiaista'. Huutaja on palvelustyttö.

Kaikkien rahat ovat kadonneet illan iloissa, myös Gnomen 10. Reputkin ensin tuntuvat kadonneen, mutta ne löytyvät selästä kunhan pelaajien hahmot heräilevät.

Palaset eivät itse asiassa ole kotoisin 10:stä vaan siannahkaa. 10 on paennut Avernumiin.

2.14Ihmeiden Halli

Kartassa The Hall of Wonders. Gondin (Gond) temppeli.

Olette suuren temppelin edessa, jonka sisasta kuuluu tikitystä ja kilinää säännöllisesti. Sisällä on koneita joka puolella ja gnomeja tapettuna ja leikeltynä pitkin lattiaa. Sisällä seisoo paladiini Nafaari Jumalkivi on juuri kuulustellut gnomeja.

2.14.1Salaluukku 1 (Pelihuone)

Luukun takana on pimeää, mutta normaali valoloitsu (Light) onnistuu. Kun astuu huoneeseen, katto alkaa valaista koko alaltaan. Pelihuoneessa on tuoli ja pöytä. Jos kuuntelee, DC 20, kuuluu vaimeaa juttelua ja naurua jo ovelta. Jos menee sisälle, kuuluu ääni selvästi ilman heittoa.

Pöytä on maaginen pelipöytä, toimii ikkunana Punastuvan Merenneidon pelipöytään alhaaltapäin. Siinä on suorakaiteita, joilla saa haluamansa noppaluvun pelinjohtajalle tai pelaajille hipaisemalla niitä. Pelaajien ylävaratalot näkyvät alhaalta päin. Painamalla Kaapo Ajatus gnomen kertomaa yhdistelmää tämän avulla näkee myös kohtauspuvun

lävitse, eli Gnome 10 näkyy itsenään, samoin demonit jos niitä on paikalla. PJ:n kommentit kuuluvat pöydän päästä ja jos painaa oikeaa suorakaidetta, myös huoneessa olijan.

Pöydän alla johtoja ja laatikoilla ja kaiken keskellä on rubiini, johon menee johtoja. Arviointi (Appraise) DC 25 ja huomaa että se on lasia ja ontto. Rubiini on pommi, joka hajoittaa huoneen, Poista Laite Käytöstä (Disable Device) DC 30.

2.14.2 Salaluukku 2 (Portinvartijan asunto)

Seinässä on luukku DC 28. Luukku on ansoitettu molemmin puolin (eli sinne mentäessä ja sieltä palatessa), Poista Laite Käytöstä (Disable Device) DC 25 poistaa vain yhden puolen kerrallaan eikä toisen puolen ansaa huomaa, jollei sitä erikseen etsi. Jos heitto epäonnistuu ulkopuolella, huoneessa oleva pommi hajoittaa kaiken niin ettei nähnyt mitä siellä on ja jos epäonnistuu sisällä, todisteet katoavat. Pommin lisäksi tulee hirveä katku.

Huoneessa on tuoli ja pöytä.

Täällä asuva Gnome Kaapo Ajatus tuntee museon ja voi kertoa siellä kävijöistä. Hän on paennut Nafaariä tänne eikä halua tulla näkyviin. Jos Kaapo lähtee muualle, hän laittaa lapun pöydälle ystäville sekä Nosta Kuollut (Raise Dead)-juomansa.

2.14.3 Nafaari Jumalkivi - Ryhmänjohtaja 1

Koodi BS1.

Mustakivijätti (Blackstone Giant). Atks 8/rnd johtuen Nopeusamulettista (Amulet of Nopeus). Osuma kivettä.

Varusteet:

Nopeusamuletti (Amulet of Speed): 2 x päivässä 6 rundin ajan kaksinkertaiset hyökkäykset per rundi jotka aiheuttavat kaksinkertaisen vahingon (damage). Toimii vain taistelijan (fighter) hahmoluokalla.

2.14.4 Gnome Kaapo Ajatus

Koodi GA1.

Taso (level) 3 Gnome : STR 9, DEX 12, INT 18, WIZ 3, CHA 10.

Gondin temppelein ovenvartija.

Varusteet :

2 x Nosta Kuolleista-juoma (Potion of Raise Dead)

2.15Vesikuningattaren talo

Kartassa The Water-Queen's House . Umberleen temppeli. Suljettu.

2.16Neidon Halli

Kartassa The Lady's Hall. Tymoran temppeli.

2.17Valpas Kilpi

Kartassa The Watchful Shield. Helmin temppeli.

2.18Oghman temppeli

Hallintopalatsin pääporttien vieressä.

2.19Drakenin Majatalo

Kartassa Draken Tawern

Drakenin majatalo on suljettu, koska paladiinit kävivät 'kuulustelemassa' omistajaa kun sen kaveri oli kuulemma kuullut Punastuvassa Merenneidossa puhuttavan siitä. Omistajasta ei jäänyt kuin riekaleita.

2.20Satama

Satamasta löytyy 3 laivaa : Turska, Takapakki ja Kaukokatse.

2.20.1Turska

Turskan kapteeni on Jaakko Varpunen. Jaakko ei lähde merelle mistään hinnasta vaan tyytyy rommipullonsa ja baarityttöjen seuraan.

2.20.2Takapakki

Takapakin kapteenista ei ole tietoa ja miehistö ei halua osallistua keskusteluun.

2.20.3Kaukokatse

Kaukokatseen kapteeni (Kauppias) on Lich Punainen Velho Radox Wadz, kotoisin Innarlithista (matkaa 500 mailia), Kts Osa II: Pääinsinöörin huone. Radoxilla on

mukanaan NPC:t Kentsu Takinkääntö, Severi Pahasilmä, Rafael Lunni, Ella Haave, Nasse Takavarvas, Kasper Pitkänen ja Johan Kierosilmä (kts Red Wizard Taso (level 17 tai tarkemmin OSA II huoneet)).

Laivassa on 8 hengen Epäkuollut (Undead) miehistö: 1 x Muumioloordi (Mummy Lord), 7 x Muumio (Mummy).

Alemmille 'Paladineille' Radox on Mestari ja ylemmille Kumppani.

Jos pelaajilla on lipas tai avain, Radox nappaa heidät, koska se on helpoin tapa täyttää tehtävä riippumatta siitä kuinka monta paladiinia on jäljellä kaupungissa. Muuten heitä ei pääsetä laivaan ja pelaajat näkevät vain normaaleja merimiehiä ja ystävällismielisen kauppiaan Radoxin joka yrittää myydä heille taikajuomia kuten Paranna Pikku Haavat (Cure Minor Wounds) edulliseen hintaan 1000 gp kappale.

Kun pelaajat astuvat laivaan, laukeaa ansa johon on loitsuttu Ajan Pysäytys (Timestop) +Lykkäysvyöhyke (Zone of Respite) (ei voi tehdä Teleporttia)+Mahtavampi Taikuuden Kumoamisseinämä (Wall of Greater Dispel Magic) Voimahäkin (Forgecage) päälle jonne pelaajat jäävät. Radox käyttää pelaajien kanssa juttelemiseen pientä ansassa olevaa kivensirua johon hän on loitsunut Vatsastapuhumisen (Ventrologism).

Radox kiittää lippaan tuomisesta. Merimiehiin on castattu Heijastava Valepuku (Reflective Disguise) joka on päällä 12h jonka jälkeen näkyy että he ovat epäkuolleita (Undead) ja jatkavat hommiaan. 4 merimiestä pelaa noppaa, 4 tekee hommia ja yksi Demonilihan Golemni (Demoflesh Golemn) vartioi ruuman luukkuu kunnes Radox lähtee. Demonilihan Golemni seuraa Radoxia jääden Tornitelakan vierashuoneeseen vartioimaan sieltä käsin.

Radox Loitsii laivaan Upota Alus (Submerge Ship) ja lähtee merelle. Kun puhuminen on loppu, Radox ja hänen apulaisensa lähtevät alas toivottaen hyvää merimatkaa ja poistuvat laivasta käyttäen ruumassa olevaa Teleporttia (ruuman pohjassa on luukku jossa on ansa) josta pääsee tornin kellarin (OSA II) vierashuoneeseen.

Kun Radox on poistunut, laiva pysähtyy keskelle merta meren pohjaan. Meren pohjasta pintaan on yksi maili. Voimahäkissä (Forgecage) on ilmaa joten pelaajat eivät heti huku. Voimahäkki on kooltaan 5ftx7,5ft/pelaaja jotta pelaajat mahtuvat siihen tiiviisti ja muodoltaan suorakaide eli pelaajat ovat siellä jonossa eivätkä kovin helposti mahdu toistensa ohi.

Matkalla merimiehet laittavat Voimahäkin päälle toisen häkin, rautaa, ja jonka tarkoituksena on pitää mahdollisesti hukkuneet tallessa jotta lipas ei katoa. Häkin ulkopuolelle on loitsuttu Hulluuden Symboli (Symbol of Insanity). Sitkeämmille on kuulustelua varten ilmaa n. 10 cm korkea ilmatila joka täyttyy ilmatasolta (Air Plane) suoraan häkin kiinteästä yläpinnasta. Jos häkki viedään korkeammalle kuin sille

korkeudelle mille se on asetettu, ilman tulo lakkaa. Jos nostaa häkkiä enemmän kuin 300ft, Teleporttaa se taisin kannelle. Alemmas sen voi viedä, eli jos ei ole Vesihengitystä (Water Breathing). Ainoa tapa hengittää on ottaa mukaan ainakin 10 cm häkin kattoa (koko 5x5ft*pelaajien lkm). Häkin katon saa kyllä sahattua irti ja vietyä mukanaan alaspäin.

Navigointivälineitä ei ole, tarkoituksena on näännyttää pelaajat Voimahäkkiin ja pakoa ei ole keskeltä merta.

Nopat : Kdi R1K31, 1d8 :

1 +100.000 exp

2 -100.000 exp

3 Välitön kuolema, ei nostettavissa

4 Välittömästi +1 taso

5 Välitön muodonmuutos (polymorph) satunnaiseen hahmoon, ei paluuta

6 Pelaaja muuttuu välittömästi epäkuolleeksi (Undead), ei paluuta

2.20.3.1 Perämies

Demonilihan Golemni (Demonflesh Golemn) ffo86

2.20.3.2 Rivimerimiehet

8 x Muumio (Mummy) HP 80, Hyökkäys (Attack) +4, Fort:+2, ref:+2, will+6

2.20.3.3 Punaiset Velhot

Punaiset Velhot löytyvät kappaleesta OSA II Tornitelakka, jonne he siirtyvät mikäli pelaajat eivät tapa heitä laivassa.

2.21 Lipas

Lipas on Gnomen 10 tekemä ja tehty suojaamaan avainta tavallisilta varkailta. Punaiset velhot ja Tuplaajahemmo (Dobbelganger) tietävät miten se avataan. Paladiineille tätä ei ole kerrottu, joten he yrittävät avata sen väkivalloin ja kärsivät seuraukset.

Lipasta suojaa illuusio, jossa näkyy jossa on 3 numeroa arvoilla 0-9. Kombinaatiolukko. Tosinäkö (True Seeing) tai Kumoa Taikuus (Dispel Magic) paljastavat sen olevan

laatikko jossa on näppimet : 'Mato', 'Torakka', 'Lude' ja 'Avaa' ja siinä kulkee johtoja ristiin rastiin. Jos kombinaatiota käyttää tietämättä illuusiosta, muttuu 4 rundiksi joko oikeaksi punaiseksi madoksi, torakaksi tai luteeksi tasolle 1. Avaa-näppäin avaa lippaan.

Lippaassa on virta-avain 10, maaginen monimutkaisesti kaiverrettu metallilevy, joka on yhdistetty ketjulla toiseen litteään metallilevyyn johon on kaiverrettu numero 10.

3OSA II - Tornitelakka

Tornille pääsee joko Kaukokatse-laivan ruumasta tai matkustamalla Innarlithiin ja sieltä menemällä Linnan kellariin.

Itse torni on leijuu ilmassa demiplanella S.153 MOP jota käytetään tornitelakkana. Teleportaatio (Teleport) ei onnistu. Takaisin ei pääse samaa tietä kun tuli.

Jos tulee matkustamalla, niin Innarlithin kartaksi käytetään Sutulakin karttaa, joka löytyy Cityscape-kirjasta.

Innarlith on Nelanther Isles'ssa, fcrs sivu 100 koko kartta, sivu 150 tarkka kuvaus.

Matkaa Innarlithiin on Baldurs Gatesta n. 500 mailia. Kaupungin kuningas on Ransar Pristoleph. Kaupunki on merirosvojen saaristoa jossa suosittuja tulijoita ovat Red Wizardit, mutta muihin suhtaudutaan epäluuloisesti.

Kaupungissa työt tekevät orjat ja orjamarkkinat löytyvät numeroista 4, 14 ja 3. Linna löytyy kohdasta 13.

3.1 Innarlithin Linna

Porteilla on vartijat ja 100m jono. Uudet tulijat pistetään jonoon, jossa keskustelemalla voi saada selville että siinä voi joutua olemaan ikuisesti ilman lahjuksia. Myös Pristolephin puheille pääsee vain lahjuksilla.

Jos tulee taistelu, kaupungista vyörytetään kunnon taistelijoita ja sitten pelaajat heitetään dungeoniin jossa viedään kaikki tavarat. Kun viesti löytyy, niin se viedään Kuningas Pristolephille, joka kyselee lisää.

Aina vähän väliä joku tarkistamaan oleskelulupaa jonka puuttumisesta saa sakkoja 100gp/kerta.

Linnan kartta on muokattu kartasta Vampyre Lords Castle (www.wizards.com).

Kun seikkailijat kysyvät 10:stä Ransar alkaa nauraa ja iskeä silmää ja hoviväki kanssa. Paikalle tuodaan tervassa ja hoyhenissa pyoritetty Gnome, jota on sen jälkeen telottu ja poltettu ja lopuksi ripustettu koyteen. Katsokaas, se uusi gnomejen keksinto ei ihan

toiminut niinkuin piti. Olenkin 10 stä nähnyt että olette ylimmät ystävykset ja jo vanhoja tuttuja ennestäänkin. Hänen varastamaansa lipasta (avainta) olemmekin jo kaivanneet.

Vaikkakin olenkin varma ettette puhuisi tasta kenellekaan, minun **täytyy** pyytää teidät vieraikseni. Saatte oman palvelijan Juhana Eläin joka huolehtii täällä oleskelunne aikana kaikista tarpeistanne'. Tarina on luonnollisesti puppua avaimen saamiseksi. Mutta Ransar ajattelee ottavansa sen sitten kun vieraat ovat kuolleet nälkään.

Jos tulee ongelmia, Ransar Loitsii Massateleportaation (Massa Teleport) viedäkseen vieraat ja Juuhanin vierashuoneeseen heti.

3.1.1 Ransar Pristoleph

Koodi RP2.

Kyyrisistien Tuliloordimaagi (Fire Lord Cyricist Mage, CE Miespuolinen Fire Genasi Sor8/Dev5 of Cyric).

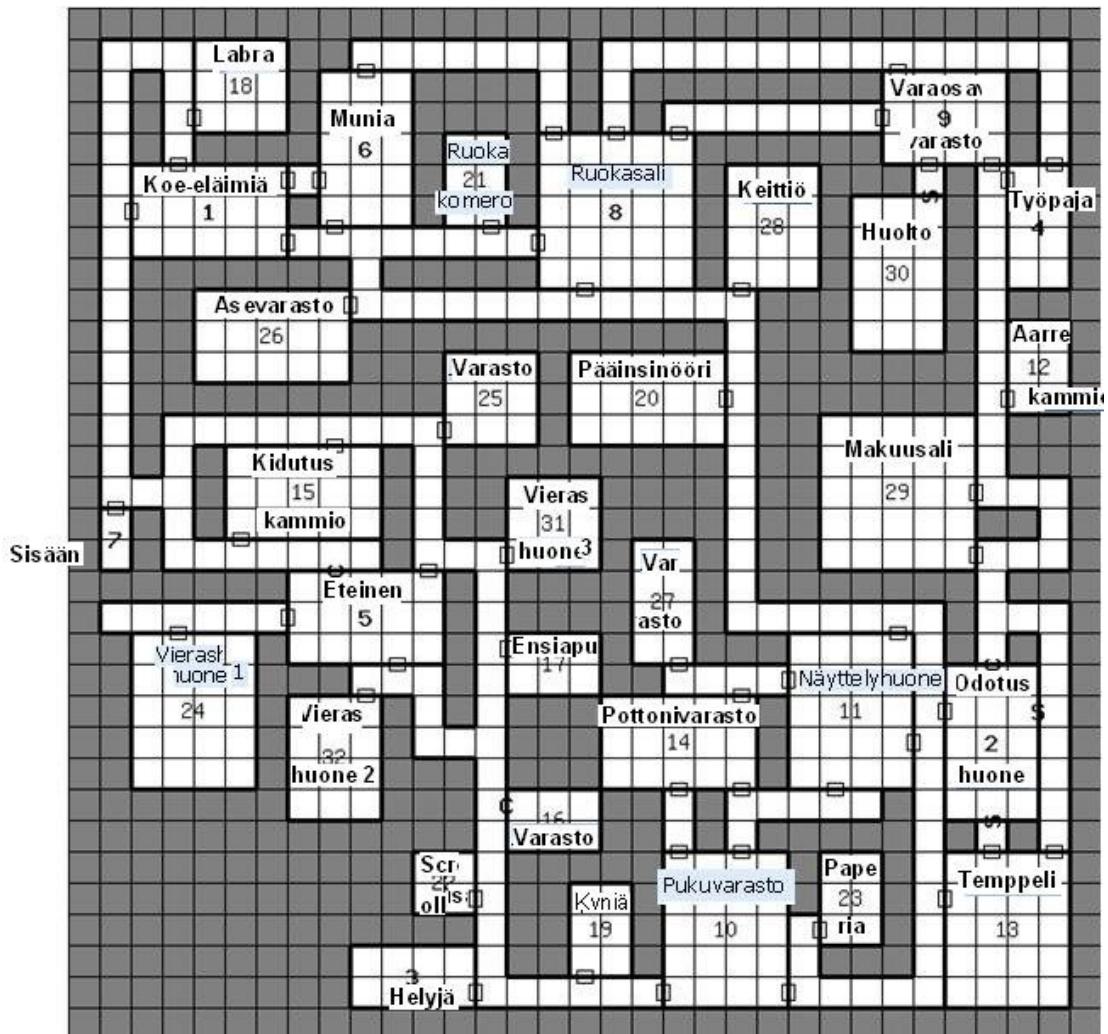
Mustanpunainen Tuligenasi on puoliksi ihminen (human), puoliksi efreeti ja tulielementalisti. Keskikokoinen alkuperäiskansan Ulkopuolinen (Medium size Outsider, native). Ransarin punainen kihara tukka näyttää liekehtivän. Tukka on edessä ylhäällä ja lyhyeksi leikattu. Ransanilla on mustat silmät ja hän pitää lämpimästä. Pituus 5,5ft. INT 22, CHA 20, WIZ 7. Immuuni muille loitsuille kuin Ulkopuolisten (Outsider). Tuliloitsut parantavat Ransaria. Nopeus 30 jakaa. Pimeänäkö (Darkvision) 60 jalan etäisyydelle.

Tuliloitsuihin, myös metamagic tuliloitsuihin Ransar saa +1.

Ohjaa Liekkiä (Control Flame) (Sp), 1x pvä, kesto 5 min: Ransar voi tehdä tavallisen tulen halutessaan 10 jalan päähän, Sen hehku voittaa päivänvalon tai hiilivalkean ja se näkyy 2 x tavallista tuleaa kauammas.

Kielet: Tavis (Common), Ignan, Druidic.

3.2 Tornin kellari



Teleportaatio kellarista (Teleport) ei onnistu.

Linnasta tulevat seikkailijat ohjataan vierashuoneeseen 24 huoneen 7 kautta, laivasta tulevat Teleporttaavat vierashuoneeseen. Huone 7:n menee laivasta yksisuuntainen Teleportti eli takaisin ei pääse.

3.2.1 Room #1: Koe-eläimiä

Huoneessa on mitä erilaisimpia kuolleita eläimiä ja munia eri tavoin paloitetunuita. Eläimien joukossa on myös ihmisiä, kääpiöitä, elffejä ja muita tavallisempia rotuja. Yksi ihminen näyttää olevan elossa kun saavutte huoneeseen, mutta juuri sillä hetkellä toinen huoneessa olevista punasilmäisistä ja riekaleisista otuksista leikkaa sen pään poikki. Huoneessa on myös Punainen Velho, joka katsoo punasilmän töitä ja hänellä on silmälappu, jossa on safiiri ja kuukivi.

Dm-versio :

Eri tasoilta (plane) kerättyjä koe-eläimiä ja munia eritavalla paloitetuina, mukana myös dwarffeja, elffejä, humaaneja ja planetaareja.

3.2.1.1 Teurastushaamu (Slaughter Wight) x 2

Libris Mortis, p. 121. .

3.2.1.2 Kentsu Takinkääntö s

Koodi PV2.

Kts Punavelho (Red Wizard) taso (level) 17.

Varusteet (Items) :

silmälappu tekosilmällä safiirista ja kuukivi (1300 gp)

sormus punaista kultaa, taottu pitkään ketjuun joka muistuttaa miniatyyrikäärmettä joka kietoutuu omistajan sormen ympärille. Kaksi pientä rubiinia on upotettu sen päähän silmiksi (200 gp)

Taikavarusteet :

Sykkivä Huilu (Pipe of Throbbing). Sitä soittaessa kukaan 60Ft etäisyydellä oleva ystävä ei kuole eli ei mene alle 0 hp. Kaatuu kyllä, mutta jää makaamaan. Kun soitto loppuu, jäljellä on 1 hp. 1/pvä max 1/turni per käyttökerta. Ei toimi jos on on loitsuttu Hiljaisuus (Silence). Kdi C1R1. Toimii vain Bardin käsissä.

3.2.2 Room #2: Odotushuone

Huoneessa on penkkejä molemmin puolin, sekä lattialla upeasti kirjailtu matto.

Piilotettu aarre (Etsi (Search) DC 37):

Havaitsemattomuuden juoma (Potion of nondetection) (750 gp)

3.2.3 Room #3: Helyjä

Erilaisia lasihelyjä ja muuta rihkamaa. Näyttävää, mutta arvotonta.

3.2.4 Room #4: Työpaja

Ruuvipenkki, kirveitä, sahoja, nautoja hyllyillä. Ketjuja ja renkaita. Johtoja, hammaspyöriä. Hajonnutta lasia lattialla.

Ruuvipenkin ääressä Gnome Zombie hakkaa kirveellä ketjua 5ft palasiksi.

3.2.4.1 Marilith Zombie 1

Koodi R4MZ1

3.2.5 Room #5: Eteinen

Komeita ryijyjä. Tarkemmin katseltaessa näkyy tapahtumia, joissa Gnome tappaa sankarillisesti lohikäärmeen konejousella.

Ovi (NE, 2): rautaa, lukittu, ansoitettu [ansa: lattia muuttuu hapoksi (CR6) (Etsi/Poista käytöstä (Find/Disable) DC 37)]

Ovi (pohjoiseen (N), 5 lännestä): puinen, vahvistettu, juuttunut

Ovi (etelään (S), 4 lännestä): puinen, vahvistettu, lukittu

Ovi (pohjoiseen (N), 2 lännestä): (piilotettu) illuusioseinän taakse

3.2.6 Room #6: Munia

Sadoittain erilaisten otusten munia. Niitä on hyllyillä, lattialla ja joka puolella. Ehjiä ja rikkinäisiä. Silmään pistaa yksi joka kimmeltää kuin jalokivi ja on lasikaapissa. Munan koko 2ft.

Munista 75% rikki, niistä on tehty joko ruokaa tai käytety kokeisiin.

Kaappi on ansoitettu sähköllä DC 30 10d6 Pallosalama (Lightning Bolt).

Kun kaappi on auki tai poissa, heittää pelaaja will save DC 28 tai muuten käyttäjälle tulee tunne että muna on pesä jonne pitää päästä sisään. Jos sen särkee, tulee siitä tuhansittain matoja, jotka ekalla rundilla peittävät avaajan 12cm kerrokseen, tässä auttaa tuli vähintään 20 pts, toisella rundilla madot kaivautuvat sisään. Tähän auttaa Paranna Tauti (Cure Disease) ja kolmannella madot syövät uhrinsa ja siitä syntyy uusi muna joka yrittää saada valtaansa muita ja taas will save DC 28 per muna. Munan HP 100 ja sen voi tuhota vain tulella.

Muna yrittää vallata joka rundin alussa ympäriltään jokaisen 5ft säteellä, will save DC 28.

Ovi (länteen (W), 4 pohjoisesta): kiveä, lukittu

Ovi (pohjoiseen (N), 2 lännestä): puinen, vahvistettu, juuttunut

Ovi (etelään (S), 1 lännestä): puinen, yksinkertainen, auki

Room #7: Sisäänkäynti

Portaat alas. Kiviseinät. Tänne tulee yksisuuntainen Teleportti, portaiden yläpäässä kiviseinä.

Ovi (pohjoiseen (N), 1 lännestä): puinen, vahvistettu, lukittu

3.2.7 Room #8: Ruokasali

Pitkä pöytä, jonka tuoleilla ääressä syö Punaisia velhoja. Pöydällä syötyjä erilaisia munia sekä munakkaita.

Ovi (pohjoiseen (N), 5 lännestä): rautaa, lukittu, ansoitettu [ansa: piikkikuiluansa (60 ft. syvä) (CR4) (Etsi/Poista käytöstä (Find/Disable) DC 37)]

3.2.7.1 Han Zolo

Koodi PV9.

Punavelho (Red Wizard) taso (level) 16.

HD 16d4+28; hp 70; Init +3 (+3 Dex); Nopeus 30 ft.; AC 13 (+3 Dex); Hyökkäys (Attack) +5/+0 lähtaistelu (melee), tai +10/+5 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +6, Ref +7, Will +10; AL LG; Str 7, Dex 16, Con 15, Int 13, Wis 12, Cha 18.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Alkemia (alchemy) +16, Keskittyminen (Concentration) +17, Ammatti (Craft) +8, Piiloutuminen (Hide) +3, Arkaainen tietämys (Knowledge arcana) +8, Kuuntelu (Listen) +3, Liiku Hiljaa (Move Silently) +3, Ammatti (Profession) +9, Etsi (Search) +3, Havaitse (Spot) +3; Ammatti (Craft) taikahaarniskat ja aseet (magic items and Haarniska), Väistele (Dodge), Kopioi Loitsu (Scribe Scroll), Jäljittäminen (Track).

0th --Kaikki Silmänkääntötemput (All Cantrips).

1st -- Suurena Henkilö (Enlarge Person); Tunnista (Identify); Taikahaarniska (Mage Haarniska); Taikaohjus (Magic Missile); Peittävä Sumu (Obscuring Mist); Heikkouden Säde (Ray of Enfeeblement); Nuku (Sleep)

2nd -- Happonuoli (Acid Arrow); Sokeus/Kuurous (Blindness/Deafness); Kissan Viehkeys (Cat's Grace); Peilikuva (Mirror Image); Vastusta Energiaa (Resist Energy); Kutsu Hirviö (Summon Monster) II

3rd -- Kumoa Taikuus (Dispel Magic); Tulipallo (Fireball); Lennä (Fly); Energiasuoja (Protection from Energy); Hidasta (Slow); Ehdotus (Suggestion)

4th -- Lumoa Hirviö (Charm Monster); Ulottuvuuden Ovi (Dimension Door); Heikennä (Enervation); Näkymättömyys (Invisibility), Mahtavampi Huuto (Greater Shout); Kutsu Hirviö (Summon Monster) IV

5th -- Kylmyyden Tötterö (Cone of Cold); Lähtökäsky (Dismissal); Hallitse Henkilöä (Dominate Person); Tyhmistä (Feeblemind); Mielen Sumennus (Mind Fog); Muuta Muta Kiveksi (Transmute Mud to Rock)

6th -- Varaudu (Contingency); Pirsto (Disintegrate); Kumoa Taikuus (Dispel Magic), Mahtavampi Sankaruus (Greater Heroism), Mahtavampi Muuta Kivi Lihaksi (Greater Stone to Flesh); Tosinäkö (True Seeing)

7th -- Viivästetty Tulipallo (Delayed Blast Fireball); Voimahäkki (Forcecage); Rajoitettu Toive (Limited Wish); Maagin Miekka (Mage s Miekka); Kumoa Painovoima (Reverse Gravity)

8th -- Kauhea Kuivuminen (Horrid Wilting); Sokkelo (Maze); Mielen Tyhjennys (Mind Blank); Talvisäde (Polar Ray)

3.2.7.2 Liisa Piemeäkävelijä

Koodi PV10. Punavelho (Red Wizard) taso (level) 16.

HD 16d4+28; hp 70; Init +3 (+3 Dex); Nopeus 30 ft.; AC 13 (+3 Dex); Hyökkäys (Attack) +5/+0 lähtaistelu (melee), tai +10/+5 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +6, Ref +7, Will +10; AL LG; Str 7, Dex 16, Con 15, Int 13, Wis 12, Cha 18.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Alkemia (alchemy) +16, Keskittyminen (Concentration) +17, Piiloutuminen (Hide) +3, Tietämys (Knowledge) (arcana) +8, Kuuntelu (Listen) +3, Liiku Hiljaa (Move Silently) +3, Etsi (Search) +3, Havaitse (Spot) +3, Väistele (Dodge), Kopioi Loitsu (Scribe Scroll), Jäljittäminen (Track).

Varusteet :

Hopeainen pinssi joka on muotoiltu griffonin pään mukaiseksi, rubiinisilmäinen (1100 gp)

0th --Kaikki Silmäkääntötemput (All Cantrips).

1st -- Palavat Kädet (Burning Hands); Värispray (Color Spray); Ymmärrä Kieliä (Comprehend Languages); Pikapoistuminen (Expeditious Retreat); Rasvaa (Grease); Pidä Portti Auki (Hold Portal); Suojaa Kaaokselta/Pahuudelta/Hyvältä/Lailta (Protection from chaos/evil/good/law)

2nd -- Sokeus/Kuurous (Blindness/Deafness); Härän Voima (Bull s Strength); Liekehtivä Pallo (Flaming Sphere); Peilikuva (Mirror Image); Köysitemppu (Rope Trick); Näe Näkymättömät (See Invisibility)

3rd -- Arkaaninen Katse (Arcane Sight); Tulipallo (Fireball); Kiirehdi (Haste); Pidätä Henkilöä (Hold Person); Saastepilvi (Stinking Cloud); Kielet (Tongues)

4th -- Mustat Lonkerot (Black Tentacles); Lumoa Hirviö (Charm Monster); Hämmennys (Confusion); Ulottuvuuden Ovi (Dimension Door); Mahtavampi Näkymättömyys (Greater Invisibility); Tuliseinämä (Wall of Fire)

5th -- Murra Lumous (Break Enchantment); Kylmyyden Tötterö (Cone of Cold); Kangastus (Mirage Arcana); Kutsu Hirviö (Summon Monster V); Teleportaatio (Teleport); Voimaseinämä (Wall of Force)

6th -- Happosumu (Acid Fog); Varaudu (Contingency); Pirsto (Disintegrate); Tosinäkö (True Seeing); Rautaseinämä (Wall of Iron)

7th -- Arkaaninen Katse (Arcane Sight), Mahtavampi (Greater); Rajoitettu Toive (Limited Wish); Maagin Miekka (Mage s Miekka); Loitsunkääntö (Spell Turning); Teleportaatio (Teleport), Mahtavampi (Greater)

8th -- Mielen Tyhjennys (Mind Blank); Luo Mahtavampi Epäkuollut (Create Greater Undead); Hulluuden Symboli (Symbol of Insanity)

3.2.7.3Vihreä Slaadi (Green Slaad) 4 kpl

Koodi R8Z1, R8Z2, R8Z3, R8Z4.

MM 230.

3.2.8Room #9: Varaosavarasto

Rikkinäisiä ruoreja, ruuveja, muttereita, väkipyöriä ja esineitä joista ei ole selkoa, mutta jotka räjähtävät näyttävästi 2D6 kun niitä kosketetaan ja hälyttävät huoltomiehet huoneesta 30.

Ovi (länteen (W), 2 pohjoisesta): kiveä, juuttunut

Ovi (etelään (S), 4 lännestä): puinen, yksinkertainen, auki

Ovi (etelään (S), 2 lännestä): puinen, vahvistettu, auki, ylösliukuva

Ovi (pohjoiseen (N), 1 lännestä): puinen, yksinkertainen, auki

3.2.9 Room #10: Pukuvarasto

Varastohuone, S seinällä naulakko, joissa 6 kokovartalopukua. Länsiseinällä on peili.

Puku peittää jalat, kädet, huppu on pään muotoinen, ja silmien kohdalla on lasit, suun kohdalla ohuempi harso. Jaloissa on sukat ja käsissä hansikkaat. Vasemmalla puolella on planen kuva jonka ympärillä on kehä ja keskellä on jonkinlainen pikku hakasista tehty aukko, jonka alaosassa on jonkinlainen 1x5cm levy ja aukko on kaulasta jalkojen väliin asti.

DM: Nämä ovat kohtaamispukuja, vetoketjun kera. Ja kun sen sulkee, muuttuu (kts. Kohtaamispuku). Täydellinen Haarniska, kiiltävä ja jalot piirteet, luottamusta herättävä hahmo. Virnistyskin näyttää herättävän luottamusta.

Ovi (länteen (W), 5 pohjoisesta): rautaa, auki, ansoitettu [ansa: imaisee ilman huoneesta (CR5) (Etsi/Poista käytöstä (Find/Disable) DC 37)]

3.2.10 Room #11: Näyttelyhuone

Koristeltu huone, jonka molemmilla laidoilla gnomepatsaita 4 kpl. Keskellä sitä on hohtava pallo, jonka sisällä on joku esine, joka kelluu vedessä.

Dm-versio:

Huone on iso ansa, korkeus 40ft. Pallo on maaginen, ja sisältää happoa, jossa esine kelluu. Jos palloon koskee tai tulee sitä 5ft päähän, Teleporttaa huone sisälläolijoihin voidiin. Gnomet avaavat suunsa ja alkavat suihkuttaa huoneeseen happoa johon koskeminen aiheuttaa 3d6 per rundi. Lattia kastuu ekalla rundilla ja lisää tulee 1ft/rundi, joka rundilla tulee lisää 1d6. Samalla gnomejen vatsat avautuvat ja niistä hyökkää gelatiineja (gelatious cube x4). Ansan voi sammuttaa murskaamalla patsaat, jolloin happo valuu niiden aukoista pois, HP 20 per patsas. Kun lattia on kuiva, teleporttaa huone takaisin kellariin. Happo täyttää huoneesta 30ft.

Pallossa on laatikossa Yhdeksän Hengen Sormus (Ring Of Nine Lives, MIC, p. 126). Jos menee alta 0 hp tai 0, paranee automaattisesti 20pts ja käyttää yhden chargen ja kerran päivässä voi epäonnistuneen saven välttää. 3 latausta. Kdi R11.

3.2.11 Room #12: Aarrekammio

Huoneessa on arkku ja erilaisia pusseja.

Edessä Punaisia Velhoja.

Ovi maaginen, ansa sähköä DC 37, 10D6.

Ovi (länteen (W), 3 pohjoisesta): puinen, hyväkuntoinen, juuttunut

Arkku 1 :

- tulppaaninmuotoinen 1 pintin vetoinen tuoppi joka on kaiverrettu kirkkaasta vuorikristallista (90 gp)

- Teräsreunainen kirja jossa on kullasta taotut kannet. Se on maalattu hienostuneilla toistuvilla kuvioilla ja sen keskellä on kuva soturista taistelemassa lohikäärmeen kanssa. Soturi pitää lohikäärmettä kurkusta kiinni. Kirja kertoo miten lohikäärmeiden ilmeistä voi päätellä minne ne seuraavaksi iskevät. Se jonka kirjan avaa ei voi irrottaa siitä silmiään 24h aikana. Kun kirja on luettu, se katoaa ja tulee INT+2 ja DEX +5 kohdattaessa lohhareita.

- Silkillä ja sametilla kirjailtu puku jossa on kuukiviä (1600 gp)

- Luusta kaiverrettu patsas (100 gp)

Arkku 2 :

- kultainen käsikoru jossa on neljä akvamariinia (6000 gp)

- kultakruunu helmiäisupotuksin (3000 gp)

- Miekka ja tuppi, jossa on kultaupotuksilla tehty haukka lennossa. Kahva on haukan pään muotoinen. Koska miekka on puhdasta kultaa, sitä ei voi käyttää kuin näyttelyesineenä (20 gp)

- Norsunluusta kaiverrettu harppu zircon jalokiviupotuksin (300 gp)

Arkku 3 :

Kullalla pinnoitettu korkkiruuvi jonka kahvassa on upotettuna verikiveä (90 gp)

Pusseja :

3,000 gp

5,000 gp

Nurkassa :

Lentävä matto 5x5 ft.

Haarniskarannesuojat (Bracers of Haarniska)+5

5 x Vakavan parannuksen juoma (Potion of Cure serious).

3.2.11.1Möö Kulkevainen

Taso (level) 15 Punavelho (Red Wizard).

Koodi PV12.

HD 15d4+28; hp 67; Init +3 (+3 Dex); Nopeus 30 ft.; AC 13 (+3 Dex); Hyökkäys (Attack) +5/+0 lähtaistelu (melee), tai +10/+5 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +6, Ref +7, Will +10; AL LG; Str 7, Dex 16, Con 15, Int 13, Wis 12, Cha 18.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Alkemia (alchemy) +16, Keskittyminen (Concentration) +17, Piiloutuminen (Hide) +3, Tietämys (Knowledge) (arcana) +8, Kuuntelu (Listen) +3, Liiku Hiljaa (Move Silently) +3, Etsi (Search) +3, Havaitse (Spot) +3; Väistele (Dodge), Kopioi Loitsu (Scribe Scroll), Jäljittäminen (Track).

0th --Kaikki Silmänkääntötemput (All Cantrips).

1st -- Lumoa Henkilö (Charm Person); Värispray (Color Spray); Höyhenenputous (Feather Fall); Rasvaa (Grease); Taikahaarniska (Mage Haarniska); Taikaohjus (Magic Missile); Tosi Isku (True Strike)

2nd -- Muuta Itsesi (Alter Self); Pimeys (Darkness); Koputa (Knock); Peilikuva (Mirror Image); Pöllön Viisaus (Owl's Wisdom); Tyhmyyden kosketus (Touch of Idiocy)

3rd -- Arkaaninen Katse (Arcane Sight); Kumoa Taikuus (Dispel Magic); Tulipallo (Fireball); Lennä (Fly); Kiirehdi (Haste); Näkymättömyyspallo (Invisibility Sphere)

4th -- Lumoa Hirviö (Charm Monster); Ulottuvuuden Ovi (Dimension Door); Heikennä (Enervation); Muodonmuutos (Polymorph); Kivimuoto (Stone Shape); Kutsu Hirviö (Summon Monster) IV

5th -- Murra Lumous (Break Enchantment); Hallitse Henkilöä (Dominate Person); Tyhmistä (Feeblemind); Estävä Käsi (Interposing Hand); Teleportaatio (Teleport); Väsymyksen Aallot (Waves of Fatigue)

6th -- Ketjusalama (Chain Lightning); Varaudu (Contingency); Pirsto (Disintegrate); Kumoa Taikuus (Dispel Magic), Mahtavampi (Greater); Lihasta Kiveksi (Flesh to Stone); Tosinäkö (True Seeing)

7th -- Kuoleman Sormi (Finger of Death) x 3, Priskaspray (Prismatic Spray)

8th -- Kauhea Kuivuminen (Horrid Wilting); Mielen Tyhjennys (Mind Blank)

3.2.11.2Muk Kulkevainen

Koodi PV11.

Taso (level) 15 Punavelho (Red Wizard).

HD 15d4+28; hp 67; Init +3 (+3 Dex); Nopeus 30 ft.; AC 13 (+3 Dex); Hyökkäys (Attack) +5/+0 lähtaistelu (melee), tai +10/+5 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +6, Ref +7, Will +10; AL LG; Str 7, Dex 16, Con 15, Int 13, Wis 12, Cha 18.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Alkemia (alchemy) +16, Keskittyminen (Concentration) +17, Piiloutuminen (Hide) +3, Tietämys (Knowledge) (arcana) +8, Kuuntelu (Listen) +3, Liiku Hiljaa (Move Silently) +3, Etsi (Search) +3, Havaitse (Spot) +3; Väistele (Dodge), Kopioi Loitsu (Scribe Scroll), Jäljittäminen (Track).

Varusteet :

Leimuavan Nyrkin Eliksiiri (Elixir of Flaming Fist) MIC 159 nyrkit syttyvät tuleen aseettomassa taistelussa +1d6 3 min ajan.

0th --Kaikki Silmäkääntötemput (All Cantrips).

1st Hälytys (Alarm); Lumoa Henkilö (Charm Person); Värispray (Color Spray); Ymmärrä Kieliä (Comprehend Languages); Taikahaarniska (Mage Haarniska); Taikaohjus (Magic Missile); Nuku (Sleep)

2nd -- Muuta Itsesi (Alter Self); Näkymättömyys (Invisibility); Koputa (Knock); Peilikuva (Mirror Image); Kärventävä Säde (Scorching Ray)

3rd -- Kumoa Taikuus (Dispel Magic); Tulipallo (Fireball); Lennä (Fly); Kiirehdi (Haste); Hidasta (Slow)

4th -- Mustat Lonkerot (Black Tentacles); Ulottuvuuden Ovi (Dimension Door); Näkymättömyys (Invisibility), Mahtavampi Jääseinämä (Greater Wall of Ice)

5th -- Tappava Pilvi (Cloudkill); Teleportaatio (Teleport); Voimaseinämä (Wall of Force)

6th Antimaaginen kenttä (Antimagic Field); Ketjusalama (Chain Lightning);

Haavoittumattomuuden kehä (Globe of Invulnerability); Muuta Kivi Lihaksi (Stone to Flesh); Tosinäkö (True Seeing)

7th -- Vision; Kuoleman Sormi (Finger of Death); Priskaspray (Prismatic Spray); Kumoa Painovoima (Reverse Gravity)

8th -- Kauhea Kuivuminen (Horrid Wilting); Mielen Tyhjennys (Mind Blank)

3.2.11.3 Noop Kulkevainen

Epäkuollut (Undead) Punavelho (Red Wizard) taso (level) 15.

Koodi PV13/2.

HD 15d4+28; hp 67; Init +3 (+3 Dex); Nopeus 30 ft.; AC 16 (+3 Dex, Haarniskarannesuojat (Bracers of Haarniska) +3); Hyökkäys (Attack) +5/+0 lähtaistelu (melee), tai +10/+5 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +6, Ref +7, Will +10; AL LG; Str 7, Dex 16, Con 15, Int 13, Wis 12, Cha 18.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Alkemia (alchemy) +16, Keskittyminen (Concentration) +17, Piiloutuminen (Hide) +3, Arkaainen Tietämys (Knowledge Arcana) +8, Kuuntelu (Listen) +3, Liiku Hiljaa (Move Silently) +3, Etsi (Search) +3, Havaitse (Spot) +3; Väistele (Dodge), Kopioi Loitsu (Scribe Scroll), Jäljittäminen (Track).

Varusteet :

+4 valoa säteileviä nuolia (50) (32350 gp)

Kissan Viehkeys (Cat s Grace) juoma (300 gp)

Ultra Savant Hansikkaat: Jääsäde (Ray of Frost) haluattaessa 3 x pva. Voi siirtää sen myös aseeseen 5 rundiksi. MIC 107.

Käsisuojat (Bracers of Armor) (+3) (9000 gp)

Hikisukat (Socks of Sweating). Suojaa tulelta (Fire Protection) 6 rundin ajan, minkä aikana hikoilee 2 hp verran per rundi. Joka 6. pts vähenee str, con ja cha -1. Jos joku näistä laskee 2:n niin ei voi enää tehdä mitään ja jos 0:n niin kuolee. Veden juonti koko ajan vähentää dmg 1 pts.

0th --Kaikki Silmäkääntötempot (All Cantrips).

1st -- Värispray (Color Spray); Taikahaarniska (Mage Haarniska); Taikaohjus (Magic Missile); Suojaa Kaaokselta/Pahuudelta/Hyvältä/Lailta (Protection from

chaos/evil/hyvä/law); Heikkouden Säde (Ray of Enfeeblement); Tosi Isku (True Strike)

2nd -- Happonuoli (Acid Arrow); Muuta Itsesi (Alter Self); Kissan Viehkeys (Cat's Grace); Näkymättömyys (Invisibility); Peilikuva (Mirror Image); Näe Näkymättömät (See Invisibility)

3rd -- Kumoa Taikuus (Dispel Magic); Tulipallo (Fireball); Lennä (Fly); Kiirehdi (Haste); Energiasuoja (Protection from Energy)

4th -- Lumoa Hirviö (Charm Monster); Hämmennys (Confusion); Ulottuvuuden Ovi (Dimension Door); Vakoile (Scrying); Kivinahka (Stoneskin); Kutsu Hirviö (Summon Monster) IV

5th -- Teleportaatio (Teleport); Muuta Muta Kiveksi (Transmute Mud to Rock)

6th -- Happosumu (Acid Fog); Ketjusalama (Chain Lightning); Pirsto (Disintegrate); Mahtavampi Kumoa Taikuus (Greater Dispel Magic); Kutsu Hirviö (Summon Monster) VI

7th -- Maagin Miekka (Mage's Miekka); Kutsu Hirviö (Summon Monster) VII

8th -- Kauhea Kuivuminen (Horrid Wilting); Mielen Tyhjennys (Mind Blank)

3.2.11.4 Paa Kulkevainen

Koodi PV13.

Taso (level) 15 Punavelho (Red Wizard).

HD 15d4+28; hp 67; Init +3 (+3 Dex); Nopeus 30 ft.; AC 13 (+3 Dex); Hyökkäys (Attack) +5/+0 lähtaistelu (melee), tai +10/+5 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +6, Ref +7, Will +10; AL LG; Str 7, Dex 16, Con 15, Int 13, Wis 12, Cha 18.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Alkemia (alchemy) +16, Keskittyminen (Concentration) +17, Piiloutuminen (Hide) +3, TKuuntelu (Listen) +3, Liiku Hiljaa (Move Silently) +3, Etsi (Search) +3, Havaitse (Spot) +3; Väistele (Dodge), Kopioi Loitsu (Scribe Scroll), Jäljittäminen (Track).

Tiirikasormus (Lockpick Ring) MIC 115.

0th --Kaikki Silmäkääntötemput (All Cantrips).

1st -- alarm; Palavat Kädet (Burning Hands); Höyhenenputous (Feather Fall); Taikaohjus (Magic Missile); Peittävä Sumu (Obscuring Mist); Kilpi (Shield); Nuku (Sleep)

2nd -- Kissan Viehkeys (Cat's Grace); Koputa (Knock); Peilikuva (Mirror Image)

3rd -- Kumoa Taikuus (Dispel Magic); Kiirehdi (Haste); Sankaruus (Heroism); nondetection; rage; Kielet (Tongues)

4th -- Hämmennys (Confusion); Näkymättömyys (Invisibility), Mahtavampi (Greater); Muodonmuutos (Polymorph); Vakoile (Scrying); Kivinahka (Stoneskin); Tuliseinämä (Wall of Fire)

5th -- Tappava Pilvi (Cloudkill); Kylmyyden Tötterö (Cone of Cold); Teleportaatio (Teleport)

6th -- Varaudu (Contingency); Pirsto (Disintegrate)

7th -- Kuoleman Sormi (Finger of Death); Rajoitettu Toive (Limited Wish); Maagin Miekka (Mage s Miekka); Kumoa Painovoima (Reverse Gravity)

8th -- Kauhea Kuivuminen (Horrid Wilting); Vastustamaton Tanssi (Irresistable Dance)

3.2.12 Room #13: Temppele

Pitkänomainen huone 20x25ft, jonka päässä alttari, jolla makaa gnome puukko rinnassaan. Ympärillä kumartuneina kaksi Punaista Velhotyttöä ja yksi, joka pirskkottaa verta jumanlankuvalle.

Tikari on kullasta tehty ja jalokiviupotuksin, arvo gp 200, plus 2. Kdi R13/0.

3.2.12.1 Fav Molotuk

Red Wiz Miespuolinen elf (wild) Sor14: CR 14; Size M (4 ft., 11 in. pitkä); HD 14d4+28; hp 67; Init +1 (+1 Dex); Nopeus 30 ft.; AC 11 (+1 Dex); Hyökkäys (Attack) +7/+2 lähtaistelu (melee), tai +8/+3 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +8, Ref +5, Will +9; AL CN; Str 10, Dex 12, Con 15, Int 13, Wis 11, Cha 16.

Kielitaito: Common, Elven, Orc.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Alkemia (alchemy) +9, Keskittyminen (Concentration) +13, Piiloutuminen (Hide) +1, Kuuntelu (Listen) +2, Liiku Hiljaa (Move Silently) +1, Etsi (Search) +3, Havaitse (Spot) +2;

Varusteet : 6x Vakava Parannus (Cure Serious). Tuskan Meisseli (Mace of Pain) - +2 ja 5% per rundi kasvava tsena että vastustajalla on niin kovat tuskat että tulee -4 vastustajan attakeihin. Kdi R13/1.

Sorcerer Loitsulista (6/7/7/7/6/6/5):

0th -- *Tanssivat Valot (Dancing Valo (Light)s), Tunnista Taikuus (Detect Magic), Ghost Sound, Valo (Light), Maagin Käsi (Mage Hand), Avaa/Sulje (Open/Close), Ray of Frost, Read Magic.*

1st -- *Höyhänenputous (Feather Fall), Reduce, Kilpi (Shield), Nuku (Sleep), Tosi Isku (True Strike).*

2nd -- *Blur, Ghoul Kosketus (Touch), Peilikuva (Mirror Image), Kutsu Hirviö (Summon Monster) II, Verkko (Web).*

3rd -- *Kumoa Taikuus (Dispel Magic), Tulipallo (Fireball), Lennä (Fly).*

4th -- *Ulottuvuuden Ovi (Dimension Door), Muodonmuutos (Polymorph) Other, Kutsu Hirviö (Summon Monster) IV.*

5th *Voimaseinämä (Wall of Force).*

6th -- *Tosinäkö (True Seeing).*

3.2.12.2 Paula Gorer

Munkki Naispuolinen elf (wild) Sor14: CR 14; Size M (4 ft., 11 in. pitkä); HD 14d4+14; hp 57; Init -1 (-1 Dex); Nopeus 30 ft.; AC 9 (-1 Dex); Hyökkäys (Attack) +8/+3 lähtaistelu (melee), tai +6/+1 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +5, Ref +3, Will +10; AL N; Str 12, Dex 8, Con 12, Int 14, Wis 12, Cha 16.

Kielitaito: Common, Elven, Goblin.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Alkemia (alchemy) +15, Piiloutuminen (Hide) +0, Kuuntelu (Listen) +3, Liiku Hiljaa (Move Silently) -1, Etsi (Search) +4, Havaitse (Spot) +7.5; Äänetön Loitsu (Still spell).

Varusteet : 6x Vakava Parannus (Cure Serious).

Hyökkääjän Meisseli: lisädmg 3d10 sähköä Kdi R13/2.

Sorcerer Loitsulista (6/7/7/7/6/6/5):

0th -- *Arkaaninen Merkki (Arcane Mark), Tanssivat Valot (Dancing Valo (Light)s), Tunnista Taikuus (Detect Magic), Valo (Light), Maagin Käsi (Mage Hand),.*

1st -- *Taikahaarniska (Mage Haarniska), Taikaohjus (Magic Missile), Kilpi (Shield).*

2nd -- *Koputa (Knock), Kutsu Hirviö (Summon Monster) II.*

3rd -- *Kumoa Taikuus (Dispel Magic), Lennä (Fly).*

4th -- *Tuliseinämä (Wall of Fire), Jääseinämä (Wall of Ice).*

5th -- *Kylmyyden Tötterö (Cone of Cold), Hallitse Henkilöä (Dominate Person).*

3.2.12.3Naomi Gazbel

Punavelho (Red Wizard) Naispuolinen elf (wild) Brd14: CR 14; Size M (4 ft., 11 in. pitkä); HD 14d6+28; hp 79; Init +9 (+5 Dex, +4 Improved initiative); Nopeus 30 ft.; AC 15 (+5 Dex); Hyökkäys (Attack) +11/+6 lähtaistelu (melee), tai +15/+10 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +6, Ref +14, Will +7; AL CG; Str 12, Dex 21, Con 15, Int 12, Wis 7, Cha 17.

Kielitaito: Common, Elven, Goblin.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Arvioi (Appraise) +14, Kiipeäminen (Climb) +14, Piiloutuminen (Hide) +5, Kuuntelu (Listen) +2, Liiku Hiljaa (Move Silently) +21, Esiinny (Perform) +18, Etsi (Search) +3, Tunnista Motiivi (Sense Motive) +11, Havaitse (Spot) +2, Kopioi Loitsu (Scribe Scroll).

Varusteet :

6x Vakava Parannus (Cure Serious).

Kynsi, kdi r13/3: Kun laittaa sormeen, muuttaa 10 arvokkainta esinettäsi kuparilanteiksi ja katoaa sitten. Järjestys: korut, raha, maagi-Varusteet.

Bardin Loitsulista (4/4/4/4/3/1):

0th -- *Tanssivat Valot (Dancing Valo (Light)s), Tunnista Taikuus (Detect Magic), Maagin Käsi (Mage Hand), Lue Taikuutta (Read Magic).*

1st Paranna Kevyet Haavat (Cure Light Wounds), Pikapoistuminen (Expeditious Retreat), Tunnista (Identify), Nuku (Sleep).

2nd Paranna Keskivaikeat Haavat (Cure Moderate Wounds), Kimalletta (Glitterdust), Pidätä Henkilöä (Hold Person), Pelloita (Scare).

3rd -- *Näkymättömyyspallo (Invisibility Sphere).*

4th -- *Murra Lumous (Break Enchantment).*

5th -- *Painajainen (Nightmare)*

3.2.13 Room #14: juomavarasto

Huoneessa on sadoittain erilaisia pulloja ja liemiä. Niitä on jokaisella hyllyllä, sinisiä, punaisia, vihreitä, värittömiä. Erityisesti silmään pistävät huoneessa nesteitä pullottavat velhot.

Dm-versio :

Hyllyjen keskellä on kauniisti koristeltu 8-kulmainen maaginen lasiastia. Siinä 16 erilaista ja eriväristä juomaa . Kesto 10 rundia. Kdi R14/0 juomat :

1. Amalgamous, B3, S. 854. gaseus form + invisibility samassa: ei kuule, maistaa ja haistaa, mv rate 9, 20 rnds kestää. x
2. Savi (Clay)
3. Korroosiokosketus (Corrosive Kosketus (Touch))
4. Elastinen (Elastium)
5. Juokseva (Fluidness)
6. Nero (Genious) (Int +4) .
7. Jättiläisen voimat Strength +4.x
8. Rautakäsi (Of Iron handness)
9. Metall-immuunit (Metal immunity)
10. Salamamuoto (Lightningform)
11. Pseudo treant
12. Rumuus (Ugliness)

13. Kivimuoto (Stoneform)

14. Anturimuutos (Sensory enhancement)

15. Regeneraatio (Regeneration, phb 270)

16. Uinti (Swimming)

3.2.13.1 Nas Pahasilmä

Punavelho (Red Wizard) Koodi PV16. Vedenhengityssormus (Ring of water breathing), kdi R14/1.

Miespuolinen mind flyer Sor18: CR 26; Size M (5 ft., 10 in. pitkä); HD 8d8+24 + 18d4+54; hp 156; Init +7 (+3 Dex, +4 Improved initiative); Nopeus 30 ft.; AC 16 (+3 Dex, +3 luonnostaan); Hyökkäys (Attack) +17/+12/+7 lähtaistelu (melee), tai +18/+13/+8 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +11, Ref +11, Will +21; AL CE; Str 14 6, Dex 16, Con 16, Int 24, Wis 14, Cha 24.

Kielitaito: Abyssal, Aquan, Auran, Celestial, Common, Dwarven, Elven, Giant, Gnoll, Goblin, Halfling, Ignan, Infernal, Orc, Sylvan, Terran, Undercommon.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Alkemia (alchemy) +27, Bluff +13, Keskittyminen (Concentration) +32, Diplomatia (Diplomacy +11), Pura Laite (Disable Device)+16, Väärentäminen (Forgery) +14, Piiloutuminen (Hide) +14, Uhoaminen (Intimidate) +18, Tietämys (Knowledge) +11, Kuuntelu (Listen) +15, Liiku Hiljaa (Move Silently) +19, Vakoilu Scry +26, Kielitaito (Speak language) +9, Spellcraft +28, Havaitse (Spot) +15, Taisteluloitsiminen [Combat casting], Rautainen tahto (Iron Will).

Varusteet : Pimeyden Liina (Blindfold of Darkness) MIC75.

Sorcerer Loitsulista (6/8/8/8/7/7/7/5/3):

0th -- *Tanssivat Valot (Dancing Valo (Light)s), Tunnista Taikuus (Detect Magic), Maagin Käsi (Mage Hand), .*

1st -- *Taikahaarniska (Mage Haarniska), Taikaohjus (Magic Missile), Nuku (Sleep),*

2nd -- *Koputa (Knock), Melfin Happonuoli (Melf's Acid Arrow), Peilikuva (Mirror Image).*

3rd -- *Kumoa Taikuus (Dispel Magic), Näkymättömyyspallo (Invisibility Sphere), Kutsu*

Hirviö (Summon Monster) III.

4th -- *Detect Vakoile (Scrying), Ulottuvuuden Ovi (Dimension Door), Vakoile (Scrying), Shadow Conjunction.*

5th -- *Tappava Pilvi (Cloudkill), Teleportaatio (Teleport).*

6th -- *Pirsto (Disintegrate).*

7th -- *Viivästetty Tulipallo (Delayed Blast Fireball), Patsas (Patsas (Statue)).* 8th *Massaluminium (Mass Charm).*

9th *Hallitse Hirviötä (Dominate Monster).*

3.2.13.2Zevor Pahasilmä

Koodi PV3.

Miespuolinen mind flayer Sor18: CR 26; Size M (5 ft., 10 in. pitkä); HD 8d8+24 + 18d4+54; hp 156; Init +7 (+3 Dex, +4 Improved initiative); Nopeus 30 ft.; AC 16 (+3 Dex, +3 luonnostaan); Hyökkäys (Attack) +17/+12/+7 lähtaistelu (melee), tai +18/+13/+8 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +11, Ref +11, Will +21; AL CE; Str 14, Dex 16, Con 16, Int 24, Wis 14, Cha 24.

Kielitaito: Abyssal, Aquan, Auran, Celestial, Common, Dwarven, Elven, Giant, Gnomish, Goblin, Halfling, Ignan, Infernal, Orc, Sylvan, Terran, Undercommon.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Alkemia (alchemy) +27, Bluff +13, Keskittyminen (Concentration) +32, Diplomacy +11, Pura Laite (Disable Device)+16, Piiloutuminen (Hide) +14, Intimidate +18, Kuuntelu (Listen) +15, Liiku Hiljaa (Move Silently) +19, Spellcraft +28, Havaitse (Spot) +15, Use rope +9; [Alertness], Väistele (Dodge), Rautainen Tahto (Iron Will)

Sorcerer Loitsulista (6/8/8/8/7/7/7/5/3):

0th -- *Tanssivat Valot (Dancing Valo (Light)s), Tunnista Taikuus (Detect Magic), Maagin Käsi (Mage Hand),.*

1st -- *Taikahaarniska (Mage Haarniska), Taikaohjus (Magic Missile), Nuku (Sleep), Hämähäkin Kiipeäminen (Spider Climb).*

2nd -- *Koputa (Knock), Melf's Happonuoli (Acid Arrow), Peilikuva (Mirror Image), Verkko (Web).*

3rd -- *Kumoa Taikuus (Dispel Magic)*, *Näkymättömyyspallo (Invisibility Sphere)*, *Kutsu Hirviö (Summon Monster) III*.

4th -- *Detect Vakoile (Scrying)*, *Ulottuvuuden Ovi (Dimension Door)*, *Vakoile (Scrying)*.

5th -- *Tappava Pilvi (Cloudkill)*, *Teleportaatio (Teleport)*.

6th -- , *Pirsto (Disintegrate)*.

7th -- *Viivästetty Tulipallo (Delayed Blast Fireball)*, *Massanäkymättömyys (Mass Invisibility)*, *Patsas (Statue)*.

8th -- *Massalumous (Mass Charm)*

9th Hallitse Hirviötä (*Dominare Monster*).

3.2.14 Room #15: Kidutuskammio

Huoneessa on rautaneitsyt, teliratas, pihtejä ja piikkejä. Hiljaa hehkuva hiilipata jossa punaisena hehkuvat pihdit. Tiedonhankintateknikko punaisessa kaavussaan on juuri lopettanut tiedon hankkimisen Gnomelta ja kääntyy teitä kohti. Gnomen otsassa näkyy tatuoituna numero 3.

Ovi (pohjoiseen (N), 4 lännestä): puinen, vahvistettu, juuttunut, ylösliukuva

Ovi (etelään (S), 1 lännestä): kiveä, lukittu

3.2.14.1 Mytnor Johan Kierosilmä

Koodi PV8.

Kts Punavelho (Red Wizard) taso (level) 17.

Pohjasuojat : Rautavahti (Iron Guard), Ylivertainen Vastustustuskyky (Superior Resistance)(saves +6), Kiviruumis (Stone Body), Mahtavampi vilkkuminen (Greater Blink) ja Pahuuden Seinämä (Wall of Evil) ympärillä.

Tiikerinnahkahaarniska (Tigerskin Haarniska) MIC 22.

3.2.15 Room #16: Varasto

Rikkinäisiä ja ruosteisia tavaroita joista ei enää saa selvää mitä ne ovat olleet.

10 metallista hahmoa, joilla jokaisella on vain yksi punainen silmä, joka siirtyy ohimolta toiselle, rinnassa välkkyviä valoja.

Ovi (länteen (W), 1 pohjoisesta): (piilotettu) puinen, hyvä, juuttunut, roskakasan takana.

3.2.16 Room #17: Ensiapu

Siisti huone, jossa on vuode. Seinällä valkoinen kaappi jossa punainen kämmenenkuva.

Kaappi on suljettu, mutta ei lukittu. Sisällä Haavansulkijarintaneula (Periap of Wound Closure) (15000 gp) . Ei koskaan tule avohaavoja ja luonnollinen paraneminen (luonnostaan healing) on 2x nopeampi.

KDI C1R17.

3.2.17 Room #18: Labra

Huoneessa on kaikelaisia putkia ja kojeita, kirjoja ja papereita hajan hajan. Yhdellä pöydällä näkyy olevan upeasti koristeltu lasilaatikko ja kaunis lipas. Pöydän takana on velho.

Laatikkoa tarkastellessa näkee sormuksen. Laatikon avaaminen ei ole kovin helppoa, koska se on maaginen ja ethereal-planella. Avaajan pitää muuttaa itsensä etherealiksi saadaakseen avattua sen. Siinä on Peruutuksen Sormus (Ring of Cancellation), joka toimii kuin Rod of Cancellation (11.000gp). mutta vain kerran.

Peruutuksen Sormus:

Tämä sormus on kirous kaikille luokille, koska sen kosketus poistaa maagiset ominaisuudet kaikista esineistä ellei savea pysty tekemään. Kosketus tehdään normaalina hyökkäyksenä (Attack).

DC	
Heitto	Item
10	Juoma
11	Scrolli
13	Sormus
16	Rodi
17	Sauva (Staff)
15	Wandi
12	Satunnainen taikaesine
17	Artifakti

11 (16)	Haarniska tai Kilpi (Shield) (jos +5)
11	Miekka
10	Satunnainen ase

Useampi pieni esine, kuten maagiset nuolet jotka ovat samassa viinessä, voidaan käsitellä yhtenä tavarana.

Peruutusta ei voi peruuttaa edes toiveella (Wish)

Myös lipas on maaginen ja lukko on ansoitettu (Etsi/Poista käytöstä (Find/Disable) DC 37) myrkkyä Fort DC 30, DEX-4 fail niin kädet jäykistyvät tikuiksi ja Hyökkäykset (Attack) eivät onnistu, ei myöskään kädenliikkeitä tarvitsevat loitsut. Kestää 24 tuntia saada taas liikutettua käsiään. Lippaassa Loitsukirja (Spellbook).

3.2.17.1 Punavelho (Red Wizard) Erik Derik, taso (level) 18.

Koodi R18PV1.

10 x Kriittinen Parannus (Cure Critical).

Rod of Reclose MIC 57.

Sähköankeriashaarniska (Suojaa sähköltä) MIC 19.

0th --Kaikki Silmänkääntötemput (All Cantrips).

1st -- Ymmärrä Kieliä (Comprehend Languages); Suurena Henkilö (Enlarge Person); Pikapoistuminen (Expeditious Retreat); Taikahaarniska (Mage Haarniska); Peittävä Sumu (Obscuring Mist); Kilpi (Shield); Nuku (Sleep)

2nd -- Sokeus/Kuurous (Blindness/Deafness); Härän Voima (Bull s Strength); Kissan Viehkeys (Cat s Grace); Kauhistuttava Nauru (Hideous Laughter); Näkymättömyys (Invisibility); Pöllön Viisaus (Owl's Wisdom)

3rd -- Arkaaninen Katse (Arcane Sight); Kumoa Taikuus (Dispel Magic); Energiasuoja (Protection from Energy); Kutsu Hirviö (Summon Monster) III; Vampyyrin Kosketus (Vampiric Touch)

4th -- Heikennä (Enervation); Näkymättömyys (Invisibility), Mahtavampi (Greater); Muodonmuutos (Polymorph); Vakoile (Scrying); Kutsu Hirviö (Summon Monster) IV; Jääseinämä (Wall of Ice)

5th -- Kylmyyden Tötterö (Cone of Cold); Voimaseinämä (Wall of Force); wall of kiveä

6th -- Kumoa Taikuus (Dispel Magic), Mahtavampi (Greater); Ehdotus (Suggestion), mass; Tosinäkö (True Seeing)

7th -- Viivästetty Tulipallo (Delayed Blast Fireball); Rajoitettu Toive (Limited Wish); Maagin Miekka (Mage's Miekka); Priskaspray (Prismatic Spray)

8th -- Sokkelo (Maze); Mielen Tyhjennys (Mind Blank); Loitsusuoja (Protection from Spells); Kutsu Hirviö (Summon Monster) VIII

9th -- Murskaava Käsi (Crushing Hand); Bansheen Ulvonta (Wail of the Banshee); Muodonmuutos (Shapechange); Ajan Pysäytys (Time Stop)

3.2.18 Room #19: Kyniä

Kyniä lattiasta kattoon. Kaikenlaisia. Huoneessa kaksi sammakkoa, joiden ruumiista näkyy sieltä täältä kyniä.

Ovi (etelään (S), 1 lännestä): rautaa, lukittu

3.2.18.1 Vihreä Slaadi (Green Slaad) Zombie, 2 kpl

3.2.19 Room #20: Päänsinöörin huone

Hieno asunto, mutta aivan täynnä erilaisia kojeita ja lappusia joka paikka täynnä. Täällä onkin jo tuttuja laivalta, Radox, kaksi kaapuveikkoa ja pari palvelijaa.

DM: Yleensä kyllä nykyinen omistaja polttaa sisustuksen ekalla rundilla niin etteivät pelaajat ehdi lukea tai käyttää niitä&

Ovi (itään (E), 2 pohjoisesta): puinen, hyvä, lukittu, ansoitettu [ansa: ansakuoppa (80 ft. syvä) (CR4) (Etsi/Poista käytöstä (Find/Disable) DC 37)]

3.2.19.1 Radox Wadz

Koodi PV1.

Lich Punavelho (Red Wizard) taso (level) 19.

Radox Wadz on Innarlithingistä.

Pohjasuojat : Rautavahti (Iron Guard), Ylivertainen Vastustustuskyky (Superior Resistance)(saves +6), Kiviruumis (Stone Body), Mahtavampi (Greater) blink ja Pahuuden Seinämä (Wall of Evil) ympärillä.

Tyyppi:	CE ihminen (human)
Hit Dice:	100
Nopeus:	20 ft.
Haarniska :	15 (+1 Dex, +4 luonnostaan), Kosketus (Touch) 11
Hyökkäys (Attack):	+9/+4
Saves:	Fort:+12, ref+12, will+17
Statit:	STR 13, DEX 13, CON 16, INT 22, WIS 11, CHA 12

9th -- Ajan Pysäytys (Time Stop) PHB294, , Heikentävä Henkäys (Enervating Breath), DC 24, Toista Loitsinta (Replicate Casting)

8th -- Hulluuden Kuiskaukset (Maddening Whispers) SC, Superior Näkymättömyys (Invisibility) SC, Mustatuli (Blackfire) SC, Mahtavampi Taikuuden Kumoamisen Seinämä (Wall of Greater Dispel Magic) SC

7th -- Voimahäkki (Forgecage), PHB, Upota Alus (Submerge ship) SC, Rautavahti (Iron Guard) SC, Lasi-isku (Glass Strike) SC 106, Paha Mulkaisu (Evil Glare)SC 85

6th -- Rataseinämä (Wall of gears) SC, Kiviruumis (Stone Body) SC, Massojen Heijastava Valepuku (Mass Reflective Disguise), Puhdistuksen Tulet (Fires of Purity) SC, Ylivertainen Vastustustuskyky (Superior Resistance)SC

5th -- Raajaseinämä (Wall of limbs) SC, Mahtavampi Vilkkuminen (Greater Blink) SC,

4th -- Pahuuden Seinämä (Wall of Evil) SC, Hiekkaseinämä (Wall of Sand) SC, Ruumiillinen Epävakaus (Corporeal Instability) SC, Palava Veri (Burning Blood) SC

Varusteet (Items) : Loitsukirja (Spellbook) jossa em. Loitsut.

Älykkyuden Otsapanta (Headband of Int) +6

Tikari +5

Paita +7

Suojelusormus (Ring of Protection) +5

Luusormus kuolemaa vastaan (Bone Ring vs. Death) MIC 75

3.2.19.2 Marilith Zombie, 2 kpl

Koodi R18Z1, R18Z2.

3.2.19.3 Ella Haave

Koodi PV5.

Kts Punavelho (Red Wizard) taso (level) 17.

Tikari +6

Suojelusormus (Ring of Protection) +5

3.2.19.4 Nasse Takavarvas

Koodi PV6.

Kts Punavelho (Red Wizard) taso (level) 17.

Tikari +3

3.2.20 Room #21: Ruokakomero

Paljon, sadoittain erilaisia munankuoria. Homehtunutta munakasta, munapiirasta, keitettyjä munia, paistettua munia jne. Munakeittokirjoja kymmenittäin, sadoittain erilaisia ohjeita joissa munatahroja.

3.2.21 Room #22: Scrolleja

Jäljellä 80 kpl Palavat Kädet (Burning Hands), kaikki tarkoitettu tulen tekemiseen liedelle, muut varastettu.

3.2.22 Room #23: Paperia

Paperivarasto.

Huone 19x15ft. Hyllyjä joka seinällä, hyllyillä paperia. 3 gnomea kulkee täyttelemässä ja tyhjentelemässä hyllyjä. Gnomejen otsassa on tatuoinnit : 6,8,12.

Epäkuollut (Undead) Zombie Gnomeja 3 kpl

Gnomet kuljeskelevat nostelemassa tyhjiä papereita hyllyiltä ja hyllyille edestakaisin. Gnomejen otsaan on tatuoitu numerot 6, 8 ja 12.

Nämä ovat viimeiset aluksen avaintenhaltijoista, tuomittuna loputtomaan turhaan työhön. Huoneeseen tulijat eivät Gnomeja kiinnosta.

3.2.23 Room #24: Vierashuone 1

Linnasta tulevat seikkailijat ohjataan tänne huoneen 7 kautta, laivasta tulevat Teleporttaavat tänne.

Juhana Eläin odottaa täällä. Toimii linnasta tulijoiden vartijoina, Teleportista tulevien kimppuun hyökkää. Juhana Eläin on ruma kun petolinnun perä ja haisee **tos**i pahalta, ei kovin älykäs, mutta sinnikäs, kova faitteri ja hyvä Havaitse (Spot)/Kuuntelu (Listen)-kyky.

Jos jää tänne, niin täältä ei tulla hakemaan kun vasta viikon päästä ja ovi lukitaan ulkopuolelta niin että Juhana Eläin jää näiden kanssa sisään.

3.2.23.1 Juhana Eläin

Demoninlihagolemni (Demonflesh Golemn) P 87/FFO.

3.2.24 Room #25: Varasto

Lakanoita, tyynyjä, patjoja. Erittäin mukavan näköisiä. Silkkipeittoja.

3.2.25 Room #26: Asevarasto

Erilaisia aseita, kaikki gnomekokoa. Ei maagisia.

Löytyy miekkaa (ls), meisseliä (mace), Tikariä jokasta 20 kpl. Ja kilpiä 10. Kaikki huonossa kunnossa ja ruosteessa ei ole gnomet hyviä faittaan kun koneilla eikä kovasti niilläkään ☺

3.2.26 Room #27: Varasto

Pöytä keskellä huonetta. Pöydällä on pullo, josta kuuluu huutoa: Päästäkää minut pois niin toteutan toiveenne!. Ympärillä on hyvin kiillotettuja miekkoja.

Dm-versio :

Huone on jätepuristin/tuhoaja.

Pöytä pulloineen ei ole pullon henki, vaan Mimic, joka sisältää paitsi pyöden ja pullon,

myös lattian sen ympäriltä. Mimic päästää seikkalijan lävitseen, lattia katoaa ja katosta tulee suurella nopeudella koko katon kokoinen puristin joka lasketuu 10ft alle lattiarajan. Kuilun syvyys 50ft, pohjalla vartioansa (glyph of warding), joka aktivoi Miekkamuurin (Blade Barrier). Kuilussa on 12 ft syvyydessä happogelatiini, jolla on Lennä (Fly) ja johon pelaaja mätkähtää ensin, jatkaa putoamistaan sen lävitse 10ft, sitten jatkuu kohti pohjaa, jonne sitten gelatiini laskeutuu niin että sen pinta on Miekkamuurin (Blade Barrier) yläreunassa. Mimic taas hyppää gelatiinin yläpuolelle muodostaen siihen kannen. Putoamisen aikana voi pyytää pelaajaa miettimään syitä miksi esineet olivat niin hyvin kiillotettuja: happo on kivaa kiilloketta.

KDI C1R27

Pohjalla 3,000 kultakolikkoja (3000 gp)

+2 iso Aaveen Kosketuksen Kilpi (Shield of ghost Touch), Vastustuskyky Tulelle (Fire Resistance)

Voimakilpisormus (Ring of Force Shield) (8500 gp). Kuten Voimaseinämä (Wall of Force), mutta kilpenä edessä 1xpvä, taso (level) 19.

Helmiäisenvalkoinen loun-kivi (Pearly white loun stone) (20000 gp) : Wis +3, Evasion vapaa käyttö

3.2.27Room #28: Keittiö

Huoneessa on patoja ja pannuja, pääasiallinen ruoka näyttää olleen munista valmistettua. Seinillä on kirjoja. Patojen äärellä on paladin kokkihattu päässään ja kauha kädessään. Se kääntyy katsomaan teitä.

Kirjat ovat munaruokien keitto-ohjeita.

3.2.27.1Harmaa Repijä (Gray Render) Kokki

Mahtavampi Epäkuollut Harmaa Repijä (Greater Undead Gray Render) Zombie mm 267

Kauha valmistaa kuolleesta paistin yhdellä kosketuksella ja lisää grillikastikkeen automaattisesti ja omenan suuhun.

Kdi C1R28.

3.2.28Room #29: Makuusali

Arkisen näköinen halli, jossa on lattialla 20 makuualustaa, jokaisen päässä arkku. Kaksi alustaa näyttää olevan käytössä, niillä nukkuu 2 punaista velhoa.

Arkku 3 : 2 x scrolli Vilku (Blink)

Arkun 15: pohjassa on salalokero, jossa on (Etsi (Search) DC 37): +2 Pitkämiekka (Is) (8335 gp)

3.2.28.1 Rafael Erond Lyn

Koodi PV4.

Kts Punavelho (Red Wizard) taso (level) 17.

Asekaapu (Cloak of Weaponry) MIC89.

3.2.28.2 Kasper Pitkänenä

Koodi PV7.

Kts Punavelho (Red Wizard) taso (level) 17.

Salamanterikaapu (Cloak of Salamander) MIC88.

Parannuskaulus (Collar of Healing) MIC89.

3.2.29 Room #30: Huolto

Ovi (pohjoiseen (N), 3 lännestä)

Tämä huone on täynnä erilaisia koneen osia, osa näyttää selvästi hajonneilta. Katossa on luukku ja tikkaat sen alapuolella. Koneiden ääressä hyörii kolme punaista velhoa ja neljä dwarffia on seisoo vieressä tuijottaen tyhjyyteen punaiset silmät hehkuen.

Dm-versio:

Tästä pääsee torniin.

3.2.29.1 Birgitta Vähämieli

Kdi C1R30W1.

Lich Naispuolinen Wiz14: CR 14; Size M (6 ft., 7 in. pitkä); HD 14d4+42; hp 83; Init +3 (+3 Dex); Nopeus 30 ft.; AC 13 (+3 Dex); Hyökkäys (Attack) +8/+3 lähtaistelu (melee), tai +10/+5 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +7, Ref +7, Will +11; AL CE; Str 13, Dex 16, Con 17, Int 24 (bonus 5), Wis 14, Cha 8.

Kielitaito: Abyssal, Common, Draconic, Giant, Gnoll, Gnome, Goblin, Halfling, Infernal, Orc, Sylvan, Terran, Undercommon.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Arvioi (Appraise) +11, Piiloutuminen (Hide) +3, Kuuntelu (Listen) +4, Liiku Hiljaa (Move Silently) +7, Esiinny (Perform) +3, Havaitse (Spot) +9, Kopioi Loitsu (Scribe Scroll)]

Varusteet :

Demoninnahkapaita (Shirt of Demonskin), MIC 134 DR3/Hyvä.

Älykkyyden otsapanta (Headband of int)+6, kdi PV1.

Tikari +5, kdi PV1.

Loitsukirja (Spellbook) (Radoxilta), PV1.

Gnome 10:n avain mikäli sitä ei saatu aiemmin.

Wizard Loitsulista (4/5/5/5/5/3/3/2):

0th -- Arkaaninen Merkki (Arcane Mark), Tanssivat Valot (Dancing Lights), Tunnista Taikuus (Detect Magic), Valo (Light), Maagin Käsi (Mage Hand), Avaa/Sulje (Open/Close),

1st -- Rasvaa (Grease), Tunnista (Identify), Taikahaarniska (Mage Haarniska), Taikaohjus (Magic Missile), Kilpi (Shield), Nuku (Sleep), Tosi Isku (True Strike).

2nd -- Sokeus/Kuurous (Blindness/Deafness), Lue Ajatukset (Detect Thoughts), Näkymättömyys (Invisibility), Leiju (Levitate), Melfin Happonuoli (Melf's Acid Arrow), Peilikuva (Mirror Image)

3rd -- Kumoa Taikuus (Dispel Magic), Lennä (Fly), Kutsu Hirviö (Summon Monster) III.

4th -- Lumoa Hirviö (Charm Monster), Parannettu Näkymättömyys (Improved Invisibility), Muodonmuutos (Polymorph) Self, Tuliseinämä (Wall of Fire).

5th -- Tappava Pilvi (Cloudkill), Kylmyyden Tötterö (Cone of Cold), Hallitse Henkilöä (Dominate Person), Tyhmistä (Feeblemind), Kutsu Hirviö (Summon Monster) V, Teleportaatio (Teleport), Voimaseinämä (Wall of Force), Kiviseinämä (Wall of Stone).

6th -- Ketjusalama (Chain Lightning), Varaudu (Contingency), Pirsto (Disintegrate), Tosinäkö (True Seeing).

7th -- Viivästetty Tulipallo (Delayed Blast Fireball), Massanäkymättömyys (Mass Invisibility), Teleportaatio virheettä (Teleport without Error).

3.2.29.2Görelade Vähämieli

Kdi C1R30W2.

Naispuolinen Sor12: CR 12; Size M (4 ft., 0 in. pitkä); HD 12d4+12; hp 46; Init +1 (+1 Dex); Nopeus 20 ft.; AC 18 (+1 Dex+shirt); Hyökkäys (Attack) +6/+1 lähtaistelu (melee), tai +7/+2 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +5, Ref +5, Will +8; AL CG; Str 10, Dex 12, Con 12, Int 15, Wis 10, Cha 15.

Varusteet :

Mithralipaita +7

Kielitaito: Common, Dwarven, Giant, Orc.

Tuskan Meisseli (Mace of Pain) - +2 ja 5% per rundi kasvava tsena että vastustajalla on niin kovat tuskat että tulee -4 vastustajan attakeihin.

Nopat, 2d10, kdi R1K31.

Juomalaatikko, koodi r14/0.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Arvioi (Appraise) +4, Keskittyminen (Concentration) +14, Piiloutuminen (Hide) +2, Kuuntelu (Listen) +0, Liiku Hiljaa (Move Silently) +1, Etsi (Search) +7, Havaitse (Spot) +1;

Varusteet : Loitsukirja.

Sorcerer Loitsulista (6/7/7/6/6/5):

0th -- *Tanssivat Valot (Dancing Valo (Light)s), Tunnista Taikuus (Detect Magic), Ghost Sound, Valo (Light), Maagin Käsi (Mage Hand).*

1st -- *Höyhenenputous (Feather Fall), Taikahaarniska (Mage Haarniska), Taikaohjus (Magic Missile), Nuku (Sleep).*

2nd -- *Sokeus/Kuurous (Blindness/Deafness), Näkymättömyys (Invisibility), Peilikuva (Mirror Image), Verkko (Web).*

3rd -- *Kiirehdi (Haste), Pidätä Henkilöä (Hold Person).*

4th -- *Lumoa Hirviö (Charm Monster)*

5th -- *Tappava Pilvi (Cloudkill).*

3.2.29.3Randal Pikkuvarvas

Kdi C1R30W3.

Miespuolinen Wiz12: CR 12; Size M (4 ft., 3 in. pitkä); HD 12d4+36; hp 69; Init +1 (+1 Dex); Nopeus 20 ft.; AC 11 (+1 Dex); Hyökkäys (Attack) +7/+2 lähtaistelu (melee), tai +7/+2 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +7, Ref +7, Will +11; AL N; Str 12, Dex 13, Con 17, Int 14, Wis 17, Cha 8.

Kielitaito: Common, Dwarven, Gnome.

Taidot ja kyvyt (Skills and Feats): Arvioi (Appraise) +4, Kiipeäminen (Climb) +2, Piiloutuminen (Hide) +1, Intimidate -0.5, Jump +4, Kuuntelu (Listen) +3, Liiku Hiljaa (Move Silently) +5, Esiinny (Perform) -5, Havaitse (Spot) +3, Pidennä Loitsua (Extend spell), Salamarefleksit (Lightning reflexes), Maksimoi Loitsu (Maximize spell), Kopioi Loitsu (Scribe Scroll)]

Varusteet : Loitsukirja

Wizard Loitsulista (4/5/5/4/3): 0th -- *Arkaaninen Merkki (Arcane Mark), Tanssivat Valot (Dancing Valo (Light)s), Tunnista Taikuus (Detect Magic), Valo (Light), Maagin Käsi (Mage Hand), Avaa/Sulje (Open/Close)*

1st -- *Lumoa Henkilö (Charm Person), Höyhenputous (Feather Fall), Tunnista (Identify), Taikaohjus (Magic Missile), Heikkouden Säde (Ray of Enfeeblement), Kilpi (Shield), Nuku (Sleep), Kutsu Hirviö (Summon Monster) I*

2nd -- *Koputa (Knock), Kutsu Parvi (Summon Swarm), Verkko (Web).*

3rd -- *Kumoa Taikuus (Dispel Magic), Tulipallo (Fireball), Lennä (Fly), Pidätä Henkilöä (Hold Person), Näkymättömyyspallo (Invisibility Sphere), Pallosalama (Lightning Bolt), Hidasta (Slow), Saastepilvi (Stinking Cloud), Kutsu Hirviö (Summon Monster) III, Kielet (Tongues).*

4th -- *Tuliseinämä (Wall of Fire).*

3.2.29.4Lamel Rautakäsi

Kdi C1R30D1.

Epäkuollut (Undead) Dwarf Miespuolinen Ftr12: CR 12; Size M (4 ft., 3 in. pitkä); HD 12d10+36; hp 123; Init +4; Nopeus 20 ft.; AC 10; Hyökkäys (Attack) +15/+10/+5 lähtaistelu (melee), tai +12/+7/+2 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +11, Ref +4, Will +2; AL LG; Str 17, Dex 10, Con 17, Int 9, Wis 6, Cha 12.

Kielitaito: Common, Dwarven.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Arvioi (Appraise) +1, Piiloutuminen (Hide) +0, Kuuntelu (Listen) -2, Liiku Hiljaa (Move Silently) +0, Havaitse (Spot) +0

Varusteet : Vuosituhannen ketjuhaarniska (Millennial Chainmail) MIC70. DEX +8

3.2.29.5Enalem Rautakäsi

Kdi C1R30D2.

Miespuolinen dwarf (mountain) Ftr12: CR 12; Size M (4 ft., 4 in. pitkä); HD 12d10+60; hp 133; Init +1 (+1 Dex); Nopeus 20 ft.; AC 11 (+1 Dex); Hyökkäys (Attack) +16/+11/+6 lähtaistelu (melee), tai +13/+8/+3 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +13, Ref +5, Will +4; AL NG; Str 18, Dex 13, Con 20, Int 10, Wis 10, Cha 11.

Kielitaito: Common, Dwarven.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Arvioi (Appraise) +2, Kiipeäminen (Climb) +15, Ammatti (Craft) +2, Piiloutuminen (Hide) +1, Kuuntelu (Listen) +0, Liiku Hiljaa (Move Silently) +1, Havaitse (Spot) +0, Taistelurefleksit (Taistelurefleksit (Combat reflexes)), Väistele (Dodge), Voimahyökkäys (Power Attack)

Varusteet : Sarvikuonoeliksiiri (Rhino Elixir) MIC 173. Suurkirves (Great Axe) +2.

3.2.29.6Galen Rautakäsi

Kdi C1R30D3.

Miespuolinen dwarf (mountain) Ftr12: CR 12; Size M (4 ft., 2 in. pitkä); HD 12d10+36; hp 98; Init +5 (+1 Dex, +4 Improved initiative); Nopeus 20 ft.; AC 11 (+1 Dex); Hyökkäys (Attack) +14/+9/+4 lähtaistelu (melee), tai +13/+8/+3 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +11, Ref +5, Will +3; AL LN; Str 15, Dex 12, Con 16, Int 10, Wis 9, Cha 11.

Kielitaito: Common, Dwarven.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Arvioi (Appraise) +5, Ammatti (Craft) +2, Escape artist +5, Piiloutuminen (Hide) +1, Kuuntelu (Listen) -1, Liiku Hiljaa (Move Silently) +1, Havaitse (Spot) -1; Taistelurefleksit (Combat reflexes),

Varusteet : Haarniskarannesuojat (Bracers of Haarniska)+3.

3.2.29.7 Haver Rautakäsi

Kdi C1R30D4.

Miespuolinen dwarf (mountain) Ftr12: CR 12; Size M (4 ft., 4 in. pitkä); HD 12d10+24; hp 97; Init +0; Nopeus 20 ft.; AC 10; Hyökkäys (Attack) +15/+10/+5 lähtaistelu (melee), tai +12/+7/+2 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged); SV Fort +10, Ref +4, Will +2; AL LG; Str 17, Dex 10, Con 14, Int 12, Wis 6, Cha 6.

Kielitaito: Common, Dwarven, Goblin.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Arvioi (Appraise) +3, Keskittyminen (Concentration) +8, Piiloutuminen (Hide) +5, Kuuntelu (Listen) +0, Liiku Hiljaa (Move Silently) +0, Esiinny (Perform) +3, Havaitse (Spot) +0, Taistelurefleksit (Combat reflexes),

Varusteet : Voimahanskat (Gauntlets of Str) +2.

3.2.30 Room #31: Vierashuone 3

Ovi (länteen (W), 3 pohjoisesta): puinen, vahvistettu, juuttunut

Ketjut lattiassa, ketjuissa vielä gnomen luuranko ja verijälkiä pitkin seiniä.

4 palvelijaa istuu sen vierellä ja pelaa noppaa.

3.2.30.1 Vihreä Slaadi (Green Slaad) Zombie 2 kpl

AC 26

3.2.30.2 Marilith Zombie 2 kpl

AC 32

3.2.31 Room #32: Vierashuone 2

Edellinen vieras, ihminen (human) faitteri makaa raatona täällä, nälkään kuolleena.

3.2.32 NPC t

3.2.32.1 Punavelho (Red Wizard) Taso (level) 17

Pohjasuojat : Rautavahti (Iron Guard), Ylivertainen Vastustustuskyky (Superior Resistance)(saves +6), Kiviruumis (Stone Body), Mahtavampi (Greater) blink ja

Pahuuden Seinämä (Wall of Evil) ympärillä.

Taidot ja kyvyt (skills and Feats): Alkemia (alchemy) +16, Keskittyminen (Concentration) +17, Ammatti (Craft) +8, Piiloutuminen (Hide) +3, Tietämys (Knowledge) (arcana) +8, Kuuntelu (Listen) +3, Liiku Hiljaa (Move Silently) +3, Etsi (Search) +3, Havaitse (Spot) +3; Väistele (Dodge), Kopioi Loitsu (Scribe Scroll), Jäljittäminen (Track).

PHB55

Tyyppi: NE ihminen (human)

Hit Dice: 82

Nopeus: 20 ft.

Haarniska : Ei, viitta

Hyökkäys (Attack)/Grapple: Hyökkäys (Attack) +5/+0 lähtaistelu (melee), tai +10/+5 taistelu kauemmalta etäisyydeltä (ranged);

Hyökkäys (Attack): +8/+5

Saves: Fort:+11, ref+11, will+16

Statit: STR 14, DEX 15, CON 15, INT 22, WIS 9, CHA 9

Loitsut :

9th -- Ajan Pysäytys (Time Stop) PHB294

8th -- Superior Näkymättömyys (Invisibility) SC, Jääteräkenttä (Field of icy razors) SC

7th -- Antimaaginen Säde (Antimagic Ray) SC, Rautavahti (Iron Guard) SC, Lasi-isku (Glass Strike) SC 106

6th -- Happomyrsky (Acid Storm), Kiviruumis (Stone Body) SC, Ylivertainen Vastustustuskyky (Superior Resistance)SC, Puhdistavat Tulet (Fires of Purity) SC

5th -- Prismatic Ray SC

4th -- Pahuuden Seinämä (Wall of Evil) SC, Palava Veri (Burning Blood) SC, Ruumiillinen Epävakaus (Corporeal Instability) SC

3.2.32.2Vihreä Slaadi (Green Slaad) Zombie

AC 26

3.2.32.3Marilith Zombie

AC 32

3.3Torni

Torni on 200ft korkea/13 kerrosta. Huoneen halkaisija 40ft. Se alaosassa on kone, joka on täynnä erilaisia rattaita ja pyöriä jotka pyörivät vinhasti. Koneen vierellä on kolme tynnyriä. Itäpuolella on kouru, jonka yläpuolella on iso pallo joka pyörii ja jonka sisällä on paperirullia. Kouruun on laskeutunut 10 kpl paperirullia. Tornin katossa näkyvä olevan luukku.

Tornia kellareineen voidaan siirtää planelta toiselle ohjaimilla

Muille demiplaneille kuin tälle tornitelakan planelle ei pääse eikä tällekkään enää kun kerran lähtee.

Dm-versio

Tornin seinämät ovat lasimaisen sileät. Kone ei ole tornin koneisto kuten voisi luulla, vaan maaginen lihamylly. Paperirullat ovat Lennä (Fly)-scrolleja, ja ilmeinen johtopäätös on lentää ylös. Kuitenkin 10ft ennen kattoa kuuluu **klik** ja ansa aktivoituu ja luo torniin antimagisen kentän ja lentäjät tippuvat saaden 19d6 täppiä ja päätyvät lihamyllyyn, josta saa täppiä 8d6 per rundi. Ansa toimii vain kerran. Lihamyllyn sisässä loitsut toimivat.

Lihamylly erottaa lihan yhteen tynnyriin, luut toiseen ja kolmanteen ei-maagiset tavarat. Tällä hetkellä tynnyrit ovat tyhjiä, mutta likaisia ja pahalle haisevia. Lihamyllyn alla, vaikeakulkuisessa paikassa on kaikenlaisia maagiesineitä, jotka ovat tässä prosessissa sinne joutuneet.

Putoaminen kestää yhden rundin, jonka aikana voi yrittää hypätä seinälle Dex check DC 25. Jos onnistuu, ei seinästä saa kiinni koska se on sileä ja vielä kuin voilla voideltu, mutta pystyy hidastamaan putoamista niin että saa vain puolet täpistä.

Ylhäällä oleva luukku on vain taitavasti maalattu siihen. Tästä ei pääse ulos. Sitä vastoin lihamyllyn alla, Etsi (Search) DC 25 on naamioitu painonappi, joka nostaa koneen keskeltä huoltotikkaat esiin puoleenväliin tornia, jonne ilmestyy parveke jota kautta pääsee ulos ja josta on toiset tikkaat ulkopuolelle. Ulkotikkaiden kautta pääsee tornin huipulle eli 50ft ennen ikkunaa ja ikkunan korkeus 10ft josta nakee ohjaamoon.

Keskustornin ovi on lukittu ja siinä on maaginen lukko. Vallankaappauksia on yritetty niin

usein, että ne eivät enää kiinnosta tornin ohjaajaa. Lukot on vain laitettu viimeisen päälle, samoin kuin matkalla olevat ansat.

Huipulta ohjataan linnaa. Sitä ohjaa Jux (Juiblex FFO) joka kiikkuu keinutuolissa ja vääntelelee vipuja. Ohjaamoon pääseminen on ehto sille, että voi ohjata linnaa.

Torni toimii taikuudella ja ohjaamo kestää mitä vaan tulta, happoa jne. mahdollisten vallankaappausyrityksten takia.

3.4 Tornin ohjaamo

Ohjaussysteemin hallintaan tarvitaan aina pelaajien lkm + 1 ruoria ja ne ovat liian kaukana toisistaan niin että sama ohjaaja vois hoitaa kaikkia yhtä aikaa. Jos pelaajien määrä lisääntyy kesken session, tulee systeemiin aina yksi ohjain enemmän tai vähenee siten että niitä on aina yksi liikaa. Bugi systeemissä.

Pääinsinööri/ohjaaja istuu keinutuolissa, joka on liian kaukana ohjaimista mutta ilman siinä keinumista ei torni pysy vakaana vaan alkaa itse heilua keinumisen ohjaa vakaajia jotka tasapainottavat heilumista.

Heti kun ohjaaja on lakkanut keinuttamasta, alkaa ohjaamo keinua ja pitää heittää Dex check DC 15/rnd ettei mene nenälleen. Ohjaamossa on Juxin (Juiblex HOA 66) takia myös yököttävä haju ja sehän tekee keinumisen kanssa gutaa joten myös Con checkkiä DC 15/rnd ettei ala heittää laattaa. Jokainen uusi laatanheittäjä nostaa DC +5 seuraaviin heittoihin.

Juiblexin aarteet ovat sen mahassa: Psykoaktiivinen Sankarin Nahka (Psychoactive Skin of Hero) / ac+3, +3 saves +3 Hyökkäyksiin (Attack). Ihosta tulee vihreä. MIC171. Memento Magica Spell MIC164. Kdi Ohjaamo.

Ohjaussysteemissä on 13 virta-avaimen paikkaa, joista 4 on täytetty (alla numerot 3, 6, 8 ja 12). Numerot 1,2,4,5,7,9,10,11 ja 13 ovat tyhjiä. Pelaajat tuovat mukanaan 10:n. Avainten oikealla puolella on iso avain, jossa on 9 asentoa, jolla avataan jonku planeista. Asento 3 on valittuna eli material plane.

Kun avain laitetaan lukkoon, se imaisee sen siten, että jo paikalleen laitettuja avaimia ei voi enää poistaa ja ison avaimen asennot vähenevät 1-kappaleessa kerrottu määrä.

Käytännössä ison avaimen paikalla ei ole mitään merkitystä, vaan torni seuraa vanhaa reittiään sen takia, että isomman avaimen lukko on rikki. Planeja on vähemmän kuin asentoja, johtuen rikkoutumisesta ja antaa pelaajille mukavaa epävarmuutta siitä milloin peli päättyy.

3.4.1Projektio

Ohjauslaitteista löytyy projektio, joka aktivoituu isosta punaisesta napista, joka on keskellä kojetaulua ja jossa lukee älä paina tästä alapuolella. Nappi ja sen ympäristö on palanut demonien lukuisista painalluksista. Painaminen avaa projektion :

Esiin ilmestyy lapinakyva gnome, joka katsoo ohitsenne aivan kuin ei näkisi teitä ja alkaa hätääntyneenä puhua :

Kapteeni Vissykolan päiväkirja, 212 päivä lähdön jälkeen. Matkasimme Avernuksessa ja katsoimme ohjaamosta, kun asiakkaamme yrittivät pyrkiä sisään torniin. Turhaan, kuten tiedämme. Mutta tällä kertaa heillä oli ennenäkemätöntä teknologiaa jonka joku kurja petturi oli myynyt heille. He murtautuivat torniimme alapuolelta joka kuten tiedämme, on suojaton! Jotta tornimme ei joutuisi vääriin käsiin, tiedegnomemme pakenivat kohtauspuvuissaan jokainen eri planelle vieden mukanaan avaimet pitääkseen niistä huolta siihen asti kunnes saamme tornin takaisin itsellemme. Ohjauskoneistoon vietiin oikeat kombinaatiot jotta ne saa takaisin jokainen gnome jonka älykkyys on ylemmän kastin tasoa. Muut kombinaatiot suojattiin.

Gnome huutaa puhetorveen :

Miehistö, täällä puhuu kapteeni, jättäkää alus!!!

Kuvaan kurottautuu vihrea uloke joka tarttuu Gnomea pillistä joka toteaa vielä :

Aarrgghh.....

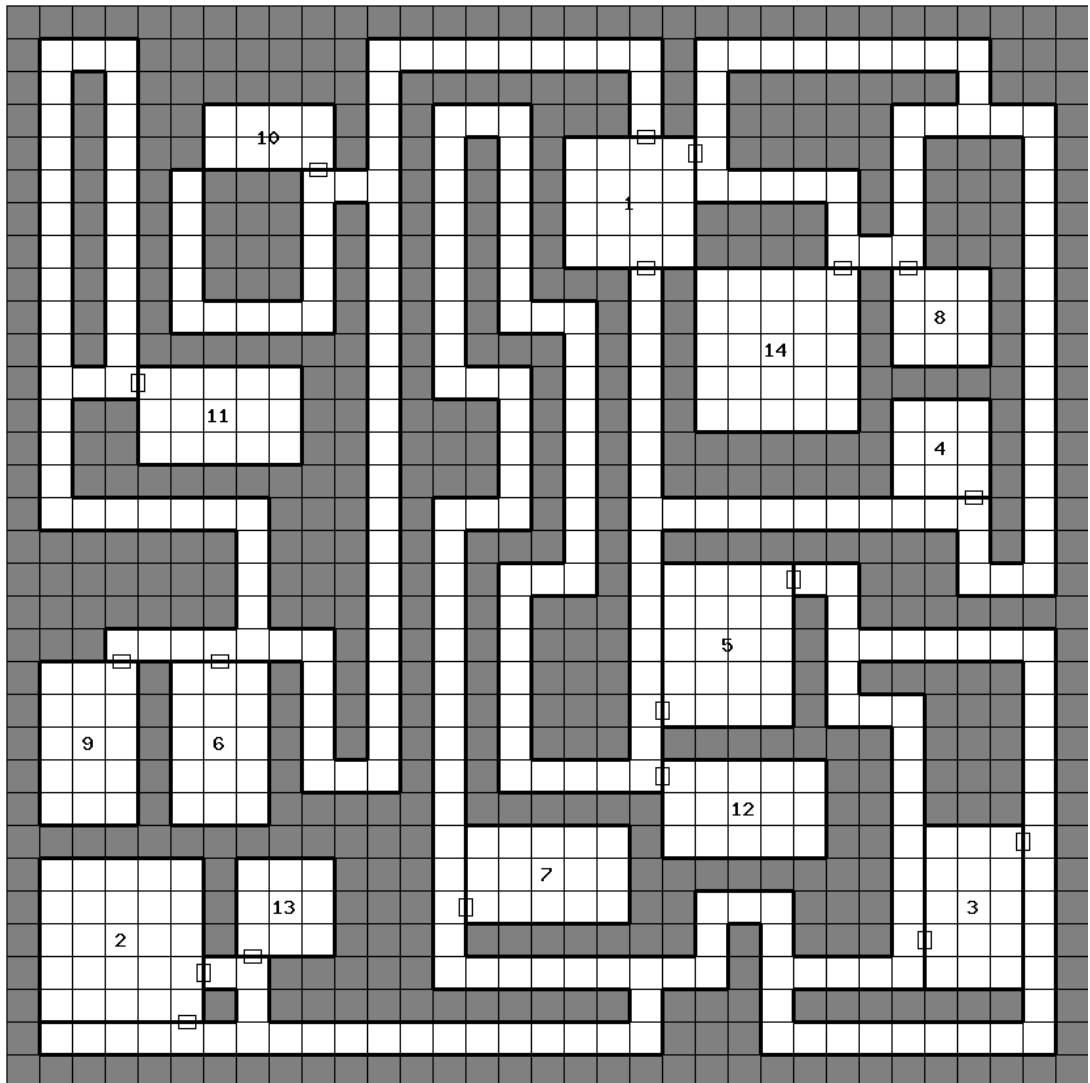
3.5Metsä tornin alapuolella

Loputon metsä.

Seikkailijat voivat myös leijua alas, jossa on random encountereita ja puita Fiend Folio P. 223, HOA p157. ja Umbral Bayan book of planes p. 170. Hirviöt kuolevat kuten HOA p9 kerrotaan.

4Travelling without moving

4.1Gnome 11 : Arcadia - St. Cuthbertin Temppeli



Kohtaamispuvun otus : Paladiini.

The Land of Perfect Order.

Paladin : http://en.wikipedia.org/wiki/Paladin_%28Dungeons_%26_Dragons%29

Paladins are devoted to St. Cuthbert (a LN deity of retribution).

Magia ei toimi.

Gnome 11 on käynyt kertomassa paladiiniasussaan planen paladiineille tornista, jossa saattaa saapua valepaladiineja ja siksi hän on keksinyt keinon millä todentaa että paladiini on oikea paladiini tai sellaiseksi haluava eikä demoni. Jokaiselle tulijalle annetaan sormus, jonka jälkeen sen pitäjä tottelee jokaisen täällä tapaamansa paladiinin

pyyntöjä. Sormusta pitää jokaisen tulijan pitää 2 vuorokautta.

Pelaajille ei mainita, että yksi vuorokausi kestää 100v, koska mitäpä se kuolemattomalle paladiiniehokkaalle täällä merkitsisi että onko täällä päivän vai 200v, mutta pelaajille voi kyllä vaikuttaa.

Kieltolaki voimassa, ulottuu lähes kaikkeen mitä tekee, aina joku neuvomassa että ei saa&

Keksintö on Moralizer Sormus ja joka sen joka sen sormeensa laittaa pakottaa oikeaan ryhtiin, liikuttaa suuta, kieltä oikealla tavalla jne.

Kun sormus on sormessa, alkaa todellinen roolipelaaminen.

Kun oikeassa elämässä viet autosi korjaamolle ja pyydät katsomaan sitä, et voi olla varma siitä tarkoittaako tämä korjaajalle että avataan konepelti, lyödään auto analysaattoritetsikkaan kiinni, tarkistetaan mekaniikka vai sitä että sitä vain katsotaan päältä että siinä se seisoo. Pelissä tämä tarkoittaa tuota jälkimmäistä, koska compulsio-tyyppisen spellin alla tehtävät pyynnöt toimivat eksplisiittisesti.

Vähän kuin sopimus pirun kanssa. Tai lakiteksti josta kaivetaan porsaanreikiä. Yleisesti ottaen pyynnöt toimivat erittäin hyvin taistelussa jonne ne on tarkoitettukin eli seiso hiljaa kun lyön, tai suojele minua tms. Vähän kuin ohjaisi robottia. Kun siirrytään abstraktimmalle tasolle, täytyy alkaa miettiä mitä kaikkea sanoo tai jättää sanomatta. Tässä voi miettiä että miten toteuttaa pyytö niin että sopimuksen kirjain täyttyy minimissään ja juuri niinkuin se siinä lukee, tosin oikeassa elämässä siinä varoo polttamasta näppejään mahdollisen raastuvan takia, mutta spellin alla ei harkintakykyä tarvitse olla jos sitä ei ole erikseen pyydetty ja tarkasti kuvattu kohteelle.

Ja sitten tulevat ne muut jotka voivat reagoida toimintaan. On aina helpompaa jos suhde on suoraan compulsioin tms. kohteeseen ilman muita ja taistelussa se onnistuuikin mutta isomman porukan keskellä voi herättää hämmästyä jos joku seuraa eksplisiittisiä käskyjä.

Ja sitten on mitä tehdään asioille mitä ei ole pyydetty mutta jotka syntyvät siinä sivussa tahallaan tai vahingossa ?

Jos nyt otetaan tämä leipurin apulainen-tehtävä niin mietitäänpäs mitä pyyntö tee leipää tarkoittaa ? Mitä jos paladiinit saavat liian pieniä leipiä ? Liian suolaisia ? Jauhojen sijaan hiekkaa ? Tosielämässä pelaajat saattavat osata tehdä leipää, mutta esim. wizard voi olla viettänyt aikansa kirjoja lukiessaan ja käsitys leipäresepteistä olla hyvinkin hutera joten tausta kannattaa ottaa huomioon. Ja jos ei ole kykyä, täytyy tehdä profikkaheitto. Ei riitä että on hyvät aineet ja ohjeet vaan kyvyt ovat myös tarpeen. Jos

LG:lle opettaa leivänvalmistusta, on sillä kova tahto tehdä seuraavalla kerralla ainakin yhtä hyvää, mutta sitävastoin jos pelaaja ei ole LG, voi sitoutuminen olla jotain aivan toista luokkaa.

Jos ei ole kokemusta (=profikkaa), kuvitelma siitä miten joku tapahtuu voivat olla hyvin vaarallisia. Profikka ei kasva spellin alaisessa opetuksessa. Mahdollisuudet tulkintoihin kasvavat mitä monimutkaisempi tehtävä on ja mitä vähemmän ohjeita annetaan. Ja mitä sitten voi sattua, jos pelaaja on esim. CN ja höpsismi näyttää tien ? Oletko koskaan korjannut ydinvoimalaa itse ?

Tästä on muuten ihan käytännön esimerkki - tein kerran synttäririkakun vieraalleni ja kun kirjassa ei lukenut että munat pitää vatkata niin en sitten vatkannut ja pohja ei lähtenyt vuuasta. Käytin sitten pohjana ranskisviipaleita :) Voisin kyllä väittää että niin olisi tullut parempi vaikka pohja olisikin lähtenyt vuuasta :)

St Cuthbert on LG maailma ja niinpä siinä eläneet olettavat automaattisesti muidenkin olevan LG koska muutenhan heitä ei olisi tänne tuotu. Ei Gnome 11:kaan ole koskaan tavannut muita koska laiva ei ole tullut tänne pakopaikkaan tätä ennen, on vaan paranoidinen ja siksi kyykyttää kaikkia sormuksellisia.

Gnomellakin on sormus, mutta hänen sormuksensa on väärennös, vesi on viskiä jne.

Mukavia tehtäviä puvussa vessan pesu hammasharjalla, temppeleihin rukoilemaan, vartiovuoro 24h putkeen ja muuta kasvattavaa. Ja eikun uudestaan ja koko ajan joku vieressä neuvomassa mitä saa ja ei saa tehdä ja moraalisia oppitunteja joissa saa koko ajan viitata ja kertoa moraalista.

Jos paladiinit saavat tietää että G11:n Sormus on valetta, G11 laitetaan tänne loppuiäkseen ja avain annetaan pelaajille.

Tämän voi ratkaista keksimällä miten täyttää annetut pyynnöt niin, että G11 jää kiinni. Esim. läikyttämällä G11:n viskiä päälleen jne.

Kun G11 paljastetaan, paljastuvat myös pelaajat. Ja vaikka he autoivat paljastumisessa ja saavat avaimen, LG ei voi jättää heitä tuomitsematta - he eivät voi koskaan palata sillä tornilla.

4.1.1 Room #1: Temppeleiden eteishuone

Kaapuja, penkkejä joissa meditoivia paladineja harras ilme kasvoillaan. Paladinen merkkejä ympärillä. Kultauputuksia, komeita ryijyjä joissa paladinit tekevät urotekoja.

4.1.2 Room #2: Miehistön makuuhuone

20 vuodetta, jokaisen päässä arkku. 7 vuoteessa paladin ilman Haarniskaia makaamassa, pari paladinia kiillottelee haarniskoitaan, pari lukee rukouskirjojaan.

4.1.3 Room #3: Ruokasali

Ruokasali. Paikalla 3 paladinia, jotka syövät nöyrästi kovaa leipää ja juovat vettä. He ystävällisesti kutsuvat teidätkin nauttimaan vähistä antimistaan.

Kaikkialla on tahrattoman puhdasta.

4.1.4 Room #4: Ruokavarasto

Huone on täynnä mitä erilaisimpia herkkuja järjestettyinä siisteihin pinoihin.

Pelaajat saavat vettä ja leipää, noviiseja kun ovat.

4.1.5 Room #5: Gnome 11:n työhuone

Huoneessa on gnome puku auki. Kun saavutte huoneeseen, hän aikoo juuri viedä jotain pöydän alle, mutta kun huomaa keitä te olette, laittaa aivan avoimesti pöydälle pullon ja ruokavadin, josta nousee herkullinen tuoksu ja tervehtii ja vetää vetoketjun kiinni :
'Tervetuloa Arcadiaan, mitäs pidätte paikallisesta ilmapiiristä', virnistää ja ottaa kulauksen pullosta joka hajusta päätellen ei sisällä vettä...

Dm:

Tässä vaiheessa voi rauhassa kuittailla ja heittää läppää. Jossain vaiheessa gnome 11 piilottaa ruuat ja juomat ja sisään tulee paladin joka kysyy onko mitään raportoitavaa. Gnome vastaa siihen 'nämä voivat jäädä tänne siivoamaan' ja antaa hammasharjan. Jos seikkailijat yrittävät väittää vastaan tai paljastaa gnomen, tulee suusta vain sitä mitä sormus antaa tulla.

4.1.5.1 Gnome 11

Taso (level) 17 Gnome Illusionist: STR 10, DEX 8, INT 20, WIZ 4, CHA 16.

4.1.6 Room #6: WC1

4 pyttyä.

Täällä käydäänkin vähän väliä siivoamassa.

4.1.7 Room #7: Kirjasto

Kirjahyllyt täyttävät huoneen joka seinän. Kirjat ovat rukouskirjoja.

4.1.8 Room #8: Papin asunto

Tämä yksinkertainen, mutta valoisa huone on St Cuthbertin pääpapin asunto. Pappismies istuu pöydän takana.

4.1.9 Room #9: WC2

Täällä käydäänkin vähän väliä siivoamassa.

4.1.10 Room #10: Keittiö

Tämä keittiö on täynnä patoja ja pannuja. Nurkassa on isoja tynnyreitä joista kokin apulaiset kädessään samanlaisia sormuksia kuin te laskevat juuri vettä ja toiset leipovat mustaa leipää. Pääkokki hymyilee teille hyväksyvästi ja pyytää auttamaan 10h.

4.1.11 Room #11: Varasto

Huoneen täyttävät erilaiset kiillokeaineet, joita on jokaisella hyllyllä. Ei epäilystäkään millä kaikki Haarniskait saadaan täällä kiiltämään niin upeasti.

4.1.12 Room #12: Juomavarasto

Tässä huoneessa on jokaisella hyllyllä hienosti koristeltuja pulloja, joissa on erivärisiä sisältöjä. Ilman täyttää huumaava alkoholin tuoksu.

DM: Täältä gnome 11 hakee täydennystä tai lähettää seikkailijat hakemaan ja tarjoamaan, kumartelemaan jne.

4.1.13 Room #13: Miehistön bossin makuuhuone

Vaatimattomasti kalustettu huone - vuode, yksinkertainen tuoli ja kirjoituspöytä, rukouskirja ja seinällä iso St Cuthbertin kuva.

4.1.14 Room #14: Temppele

St Cuthbertin temppele. upeasti koristeltu, lasileikkauksin koristellut ikkunat, n. 20 harrasta paladinia rukoilemassa.

4.2 Gnome 4 : Tower Of Gnomes / Endless Sokkelo (Maze) Abyss taso (level) 600

Gnome 4. Kohtaamispuvun otus on Gnome 4-klooni.

HOA 152.

Pelaajat saapuvat tornin eteen omalla tornillaan, ympärillä levittäytyy loputon sokkelo silmäkantamattomiin. Torni on samankaltainen kuin Tower of Science, mutta pienempi. Siinä on 13 kerrosta, korkeus 150ft, halkaisija 80ft, oviaukko on kerroksessa 1, huone 1 (eteinen).

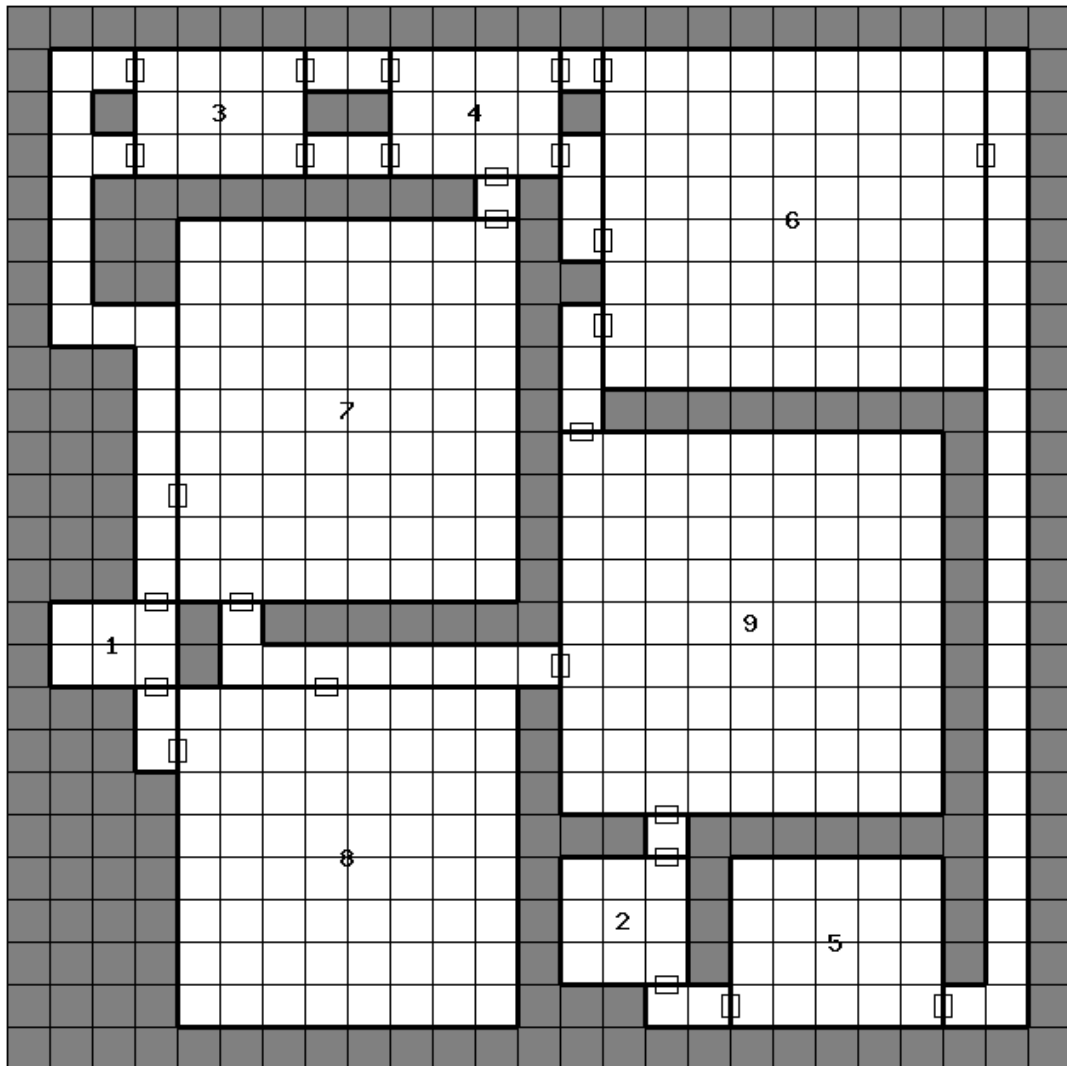
Kerrokset on ihan täynnä Gnomen 4 klooneja, joita on n. 1000 ja joka minuutti syntyy 1 lisää.

Ylimmässä osassa on kerrostalon korkuinen Goristo HOA40, mutta sinne ei paase ellei one Gnome 4'n klooni tai kohtaamispuku paalla vaan joutuu takaisin tasolta 4 tasolle1 tason 4 portaista.

Tornin herrana ylimmässä kerroksessa on Goristo, HOA40, taso (level) 16 nimeltään Aika Jyrä, kokoa kerrostalon verran ja sillä on lemmikkinä Lucent Worm p. 119/FFolio, taso (level) 17 jolle se syöttää kloonejaan.

Klooneja Aika Jyrä tekee Gnome 4:n keksinnolla, joka alkaa tehdä 1 min välein klooneja siitä joka meni koneeseen

4.2.1 Kerros 1



4.2.1.1 Huone #1: Eteinen

Eteinen. Hienoja tauluja, joissa näkyy iso demoni eri asennoissa virnistelemässä. Matto johon on kirjailtu sama demoni. Oveenkin on laitettu sen kuva. Kuvien alla lukee 'Ylhäisistä ylhäisin linnanhera, Aika Jyrä'.

Gnome jonka otsaan on tatuoitu 4 on vastassa.

Gnome katsoo pelaajia suu auki ja kuuraa eikä ymmärrä juuri mitään mitä ne sanoo.

Gnomen statit : STR 10, INT 4, CON 8, DEX 6, WIZ 1, CHA 10

4.2.1.2 Huone #2: Portaat ylös

Portaat vievät kerroksen 2 huoneeseen 1.

4.2.1.3Huone #3: Kiillokevarasto

Seinät ovat täynnä hyllyjä joissa on kiillokepurkkeja. Gnomet joilla on otsassa 4 kuljettelee niitä sinne ja takaisin.

4.2.1.4Huone #4: Tiskihuone

Täällä gnomet tiskaavat astioita. 8 gnomea joilla on otsassa 4 pesee lakkaamatta astioita.

4.2.1.5Huone #5: WC

10 gnomea hinkkaamassa hammasharjoilla huonetta.

20 pyttyä.

4.2.1.6Huone #6: Miehistön ruokala

Isoja pöytiä ja niiden äärellä paikalla 14 vartijagnomea.

Gnomet kiikuttavat tänne ruokaa yläkerrasta.

4.2.1.6.1Huone #7: Asehuone

Huone on täynnä vartijoiden kirveitä joita gnomekloonit hiovat loputtomiin.

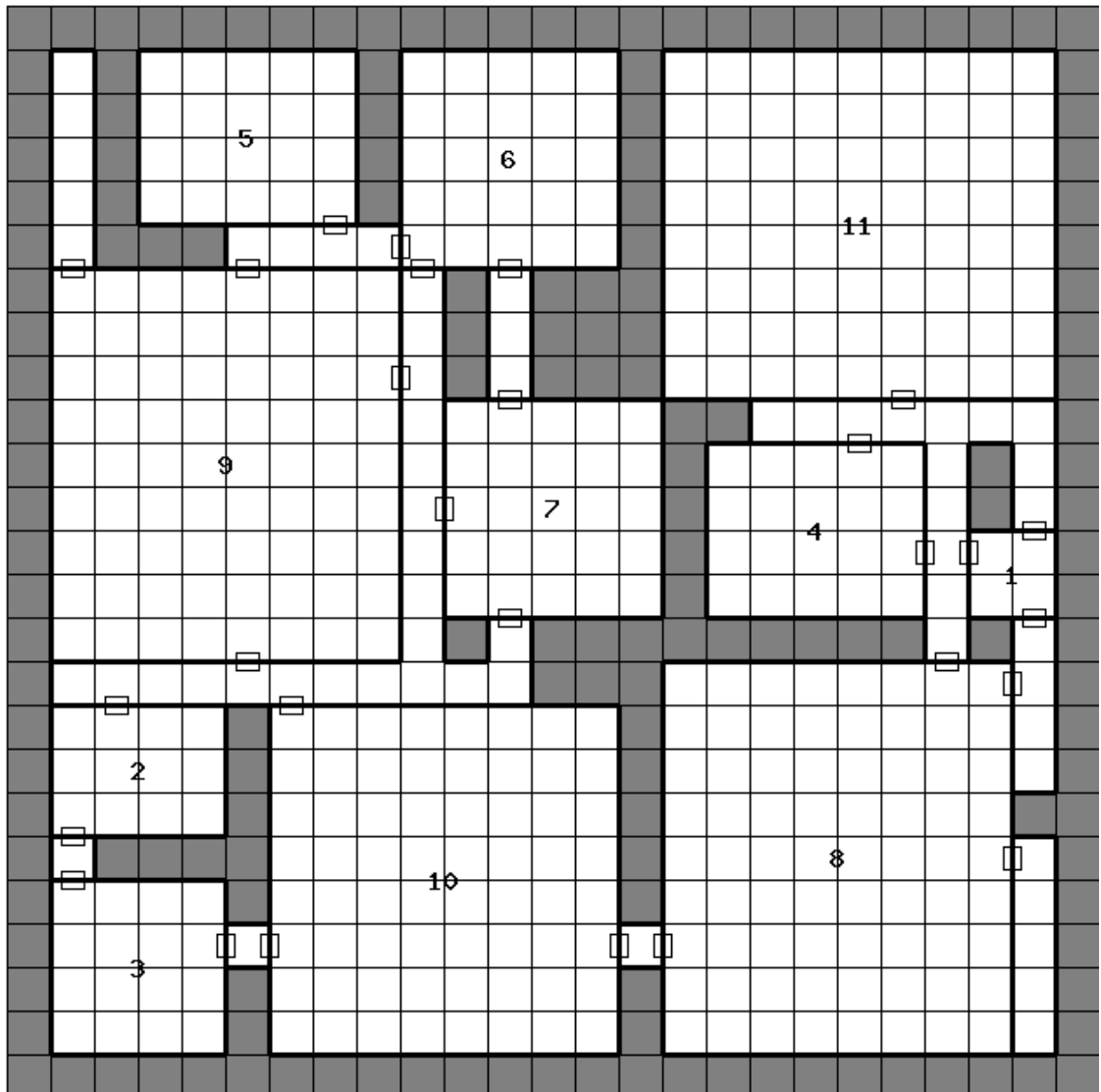
4.2.1.7Huone #8: Miehistön makuuhuone

300 makuualustaa. 9 nukkuu.

4.2.1.8Huone #9: Vartiohuone

Joka puolella huonetta on gnomeklooneja tarjoilemassa erilaisia juomia ja ruokia gnome4-vartijoille joilla on keittiveitsiä voissa.

4.2.2 Kerros 2

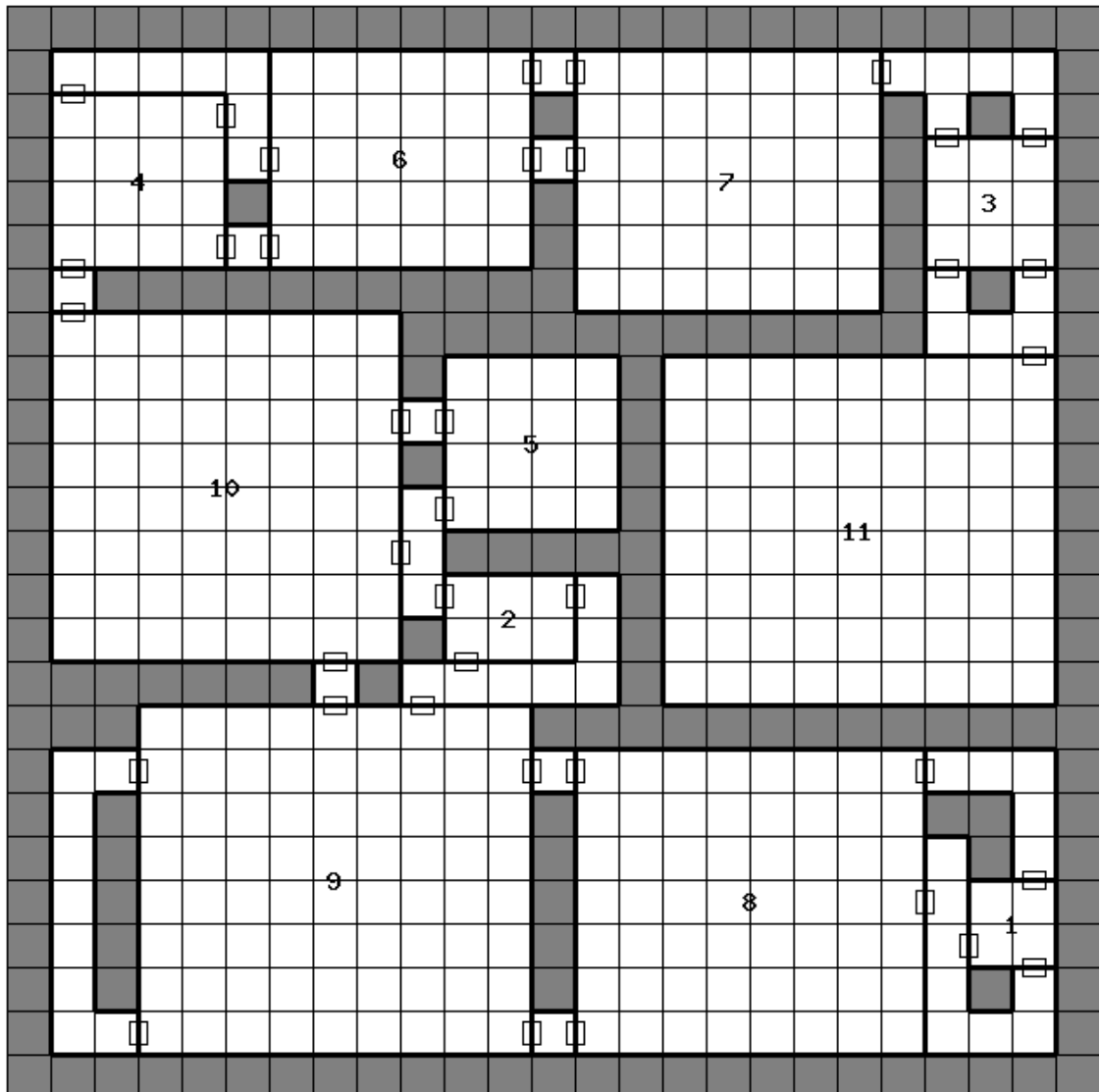


Jokainen huone paitsi huone 1 on ruokavarastoja, jossa on mitä erilaisempia raaka-aineita. Kymmenittäin gnomeja juoksee kuljettamassa tavaraa edestakaisin, kaikilla otsassa 4. Gnomeille itselleen on tarjolla kloonatuista gnomeista teurastettua laardia (=jauhoja ja ihraa) sekä pelkkää läskiä joilla ne lihovat nopeasti.

2: lihaa eri eläimistä ja gnomeista, 3: kastikkeita, 4: viiniä, viinaa ja olutta tynnyreissä, 5: elimiä kuten gnomen silmiä lasipurkeissa, 6: kaloja (kaikki samanlaisia kloonattuna), 7:gnomet syomassa madon jatteita, 8:laardia, 9:teurastamo, 10:läskiä, 11: jauhoja.

Huone 1 : Portaat alas kerros 1 huone 2. Portaat ylös kerros 3 huone 1.

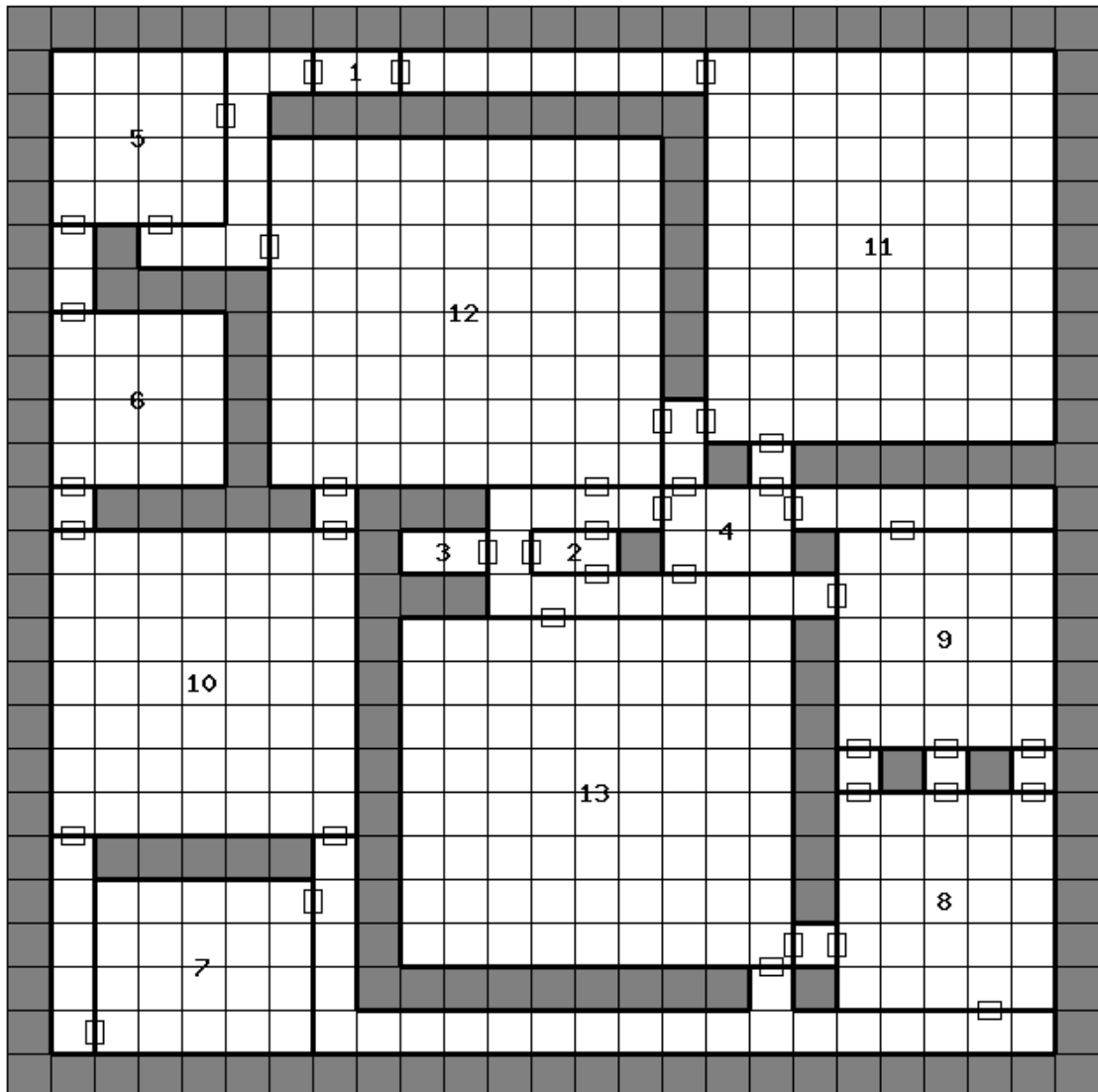
4.2.3 Kerros 3



Jokainen huone paitsi huone 3 on keittiö, jossa valmistetaan herkkuja. Jokaisessa on 100 gnomea jatkuvasti työssään, kaikilla otsassa 4 ja ne menevät jatkuvasti eri huoneisiin.

Huone 3 portaat ylös huone 3. Portaat alas kerros 2 huone 1.

4.2.4 Kerros 4



Jokaisessa huoneessa paitsi 5 jossa on portaat ylös ja alas on tarjoilijoita, jotka kiikuttavat ruokaa kerroksesta 3 ja tarjoilevat ylös. Täällä gnomet myös itse syövät tai ovat ruokaa.

Huoneet 11, 12 ja 13 ovat täynnä Gnomeja (600 kpl) jotka syövät laardia, läskiä ja jauhoja ja joista tulee itsestään ruokaa. Muut huoneet ovat täynnä tarjoilijoita jotka juoksevat viemään vartijoille ja pääpahikselle ja sen madolle herkkuja.

Jos ei ole kohtauspuvussa, päätyy takaisin tasolle 1 huoneeseen 8.

Portaat ylös huone 1, alas huone 4.

4.2.5 Iso Huone (Kerrokset 5-13)

Tornin herrana ylimmässä kerroksessa on Goristo, HOA40, taso (level) 16 nimeltään Aika Jyrä, kokoa kerrostalon verran ja sillä on lemmikkinä Lucent Worm p. 119/FFolio, taso (level) 17 jolle se syöttää kloonejaan.

Tanne paasee vain jos on Gnome 4 klooni tai kohtaamispuke paalla jolloin on Gnome 4'n kaltainen.

Klooneja Aika Jyrä tekee Gnome 4:n keksinnöllä, joka tekee 1 min välein klooneja siitä joka meni koneeseen. Bugi systeemissa on, että alkuperäinen tuhoutuu prosessissa ja klooneista tulee vastakkaisella alignmentilla varustettuja commonereita, eli STR 10, INT 6, CON 8, DEX 6, WIZ 1, CHA 10. HP 4. Klooneja siis tulee minuutin välein lisää, josta ne ohjataan alas tekemaan ruokaa tai lihotettavaksi ja 4-kerroksesta tulee syotavaksi tasainen virta. Kloonauskone on sen verran iso, että sitä ei voi ottaa mukaan, mutta toki joku muu voi mennä sisään... Tai tuhota sen, Kumoa Taikuus (Dispel Magic) DC 40 tai hakata palasiksi, HP 100. Sitä mukaa kun klooni syntyy, drainaa kone alkuperäiseltä yhden tason. Jos kone tuhoetaan, palaavat menetetyt tasot taikaisin ja kaikki kloonit katoavat ja jää vain alkuperäinen Gnome 4, avain taskussaan. Jokaisella kloonillakin on tuo avain, mutta ei maagisena ja sitä voi siis käydä ensin kokeilemassa turhaan.

Alkuperaisena tarkoituksena Gnome 4:lla oli tehdä itselleen armeija, mutta sitten jotain meni pieleen.

Lihotettuja klooneja tässä tilassa n. 300 ja ne muodostavat jonon joka kävelee madon suuhun yksi kerrallaan.

Kloonit kävelevät madon suuhun minuutin välein ja odottavat jonossa vuoroaan. Jyrä istuu madon päällä joka on tornina alla täyttäen puolet tornista.

Jyrän varusteet :

Tyhmennysauva (Wand of Feeblemind), 15 ch

Tikari +5

Haarniskahanskat +6

5OSA IV Kaiken takana on Gnome

Tarkemmin sanottuna Gnome 10. Paikka 9 hells Avernus.

Kohtaamispuvun otus : Imp. Ja Impithän tunnetusti saa kovasti kunnioitusta...

Näette suureen halliin jonka seinät vääntelehtivät täynnä jalkoja ja käsiä. Sen keskellä kelluu iso ovaalinmuotoinen himmeä läpinäkymätön pallo, halkaisija n. 20ft, korkeus n. 5ft. Hallin halkaisija 60ft.

Kun pelaajat astuvat saliin, välähtää ilmassa kelluva pallo läpinäkyväksi. Sen sisältä paljastuu gnome 10 valtava ohjauspöytä edessään ja päässä kypärä josta lähtee ohjauspöytään johtoja. G10:n silmissä palaa hulluus. Ohjauspöytä täyttää pallon alaosan ja 10:stä näkyy vain ylävartalo. Pallosta lähtee 4 sädettä, joiden päässä nuo 4 hahmoa ovat.

10:n suu liikkuu, mutta ääntäkään ei kuulu, vaan jokainen noista 4:stä puhuu yhtä aikaa yhtenä äänenä :

Maailma on pieni, eikö totta ? Haitte puuttuvat avaimet material planella tekemäni pikku johdatteluni jälkeen ihan niinkuin suunnittelinkin. Likaiseen työhön olettekin omianne.

Voitte riisua nuo tekemäni valepuvut, niistä näkee kuka tahansa läpi. Nyt keksinnöilläni on vihdoinkin tavoittelemani planeettojen väliset markkinat. Valitettavasti vain te olette vielä tavoitteeni edessä, joten pyydän teitä jättämään avaimet siihen eteenne ja siirtymään syrjään niin että pääsen laivaan ja matkaan. Muuten joudun käyttämään näitä aikaisempia avaimenetsijäkandidaatteja apunani siinä.

DM:

Tornille ja huoneelle on tehty oma living wall (ELHB). Tämä siksi, että sitä ei haluta muiden näkevän, koska Verisota (Blood War) on menossa ja torni on hyvin haluttu.

Pallo on illuusiokone, jolla pystyy luomaan max 4 Mahtavampaa Varjoa (Greater Shadown Conjuration) kerrallaan mistä tahansa kohtaamispuvun hahmosta, nämä neljä ovat peräisin niiltä planeilta joista avaimet haettiin. Sitä peittää teräslasi (glass-steel), 300hp. Lasin voi murtaa korkealla äänellä tai sitten vain hakkaamalla siihen 300hp reiän. Samaan aikaan pitää taistella illuusioita vastaan.

Alkuperäiset näistä neljästä ovat jo kuolleet. Will Save DC 25. Jos sen saveaa, tekee illuusio vain 60% täpistä, jos ei niin 100%. Koneessa on vika, jonka ansioista jokainen uudesti synnytetty illuusio heikentää Gnomen Wisdomia yhdellä. Wisdom oli ennen näitä neljää aluksi 16 ja nyt 12. Mitä enemmän G10 häviää, sitä enemmän hän haluaa luoda

lisää illusioita ja sitä hullummin silmät pyörivät kunnes vajoaa loputtomaan painajaiseen wisdomin mennessä nollaan. Muutos on permanent.

Gnome yrittää koko ajan päästä laivaan ja sen ohjaimoon ja sen avulla telakalle jotta pääsee irti pelaajista.

Hyökkäykset (Attack) ja ei ole näiden 4:n vaan gnomen koska hän vääntää vipuja joilla hyökkäys toimii. Paikalla odottavat Air Genasi Valinshar the Black, Blackguard Elimor Dionir, Drow Zunedae Valz of Sholnorr ja Monk Kirgirin-Gorath.

Elimor Dionir on 7' korkea ja leveäharteinen. Hänen tukkansa on muuttunut valkeaksi, mutta ruumiinsa kuin vasta 30-vuotiaalla. Hänen vasemman mustan silmänsä alapuolella on arpi joka jatkuu hänen päänsä päälle. Hänen adamantine Haarniskansa päällä kulkee komeita mustia kuvioita ja se sopisi arvokkaimmallekin sankarille, mutta hänen miekkansa näyttää siltä kuin sen kahvaan olisi vangittu demoni. HP 392. AC 15; Atk +15/+10. SV Fort +31, Ref +17, Will +19; Str 18, Dex 10, Con 25, Int 13, Wis 14, Cha 14. Dmg 4d6. Näistä 60% jos saveaa.

Valinshar the Black on Air Genasi. Str: 10, Dex: 12, Con: 14, Int: 22. Wis: 12, Chr: 12. Haarniska Class: 28, flat footed 34, Kosketus (Touch) Hyökkäys (Attack) 26 HP: 153. Fort +11, Ref+13, Will+14. Dmg 3d6. Initiative: +11. Näistä 60%.

Drow Zunedae Valz of Sholnorr on Miespuolinen Drowi, Fgt 10/Wott 5/Rgr 4/Bbr 1. 219 hp. Initiative: +14. AC: 20 (+10 Dex), Flatfooted AC 19, Kosketus (Touch) AC 30, lähtaistelu (melee) AC 41. Fort +11, Ref+13, Will+14. Lyö käsin 2d10. Näistä 60%.

Kirgirin-Gorath on Miespuolinen ihminen (human) (Psuedonatural) Mnk 23: Mediumkokoinen Outsider HD 23; hp 345; Init +8; AC 33; Atk +15/+10. SV Fort +25, Ref +26, Will +32; Str 45, Dex 26, Con 24, Int 16, Wis 38, Cha 16. Potkii 2d6. Näistä 60%.

Gnome 10 taso (level) 19 illusionist inventor INT 23, STR 6, CON 5, DEX 15, WIZ 12, CHA 7. HP 40. Atk +5.

Keksijän Sormus. Siinä on nimikirjaimet TC.

Miettimällä jotain keksintöä sen saa itselleen, varustettuna jollain vialla ja se kestää vain päivän. Joka käytöllä mahdollisuus kasvaa %1 saada ikävä sivuefekti. Aloituspöytä on 5. Esine ilmestyy heti käteen. DM keksii vian. 1D100 kertoo minkä esineen saa tehtyä.

Sivuefektit

1-40 Insanity. Käyttäjä uskoo olevansa Jumala. Mikään ei ole liian vaikeaa, kukaan muu

ei tiedä mitään ja kun on itse kuolematon niin ei tarte suojautua. Suhtautuu muihin alentuvan ymmärtäväisesti ja pitää kuolevaisia hyvinä koekohteina.

41-99 Persoona jakautuu: Kerran päivässä 1D6 mahdollisuus muuttua CE:ksi joka tietää toisen persoonallisuuden, mutta halveksuu tätä ja käyttäytyy kuten CE.

100 Tyhmistä (Feeblemind).

Vain 30th taso (level) restoration voi peruuttaa vaikutuksen tai sillä saada sormuksen pois sormesta.