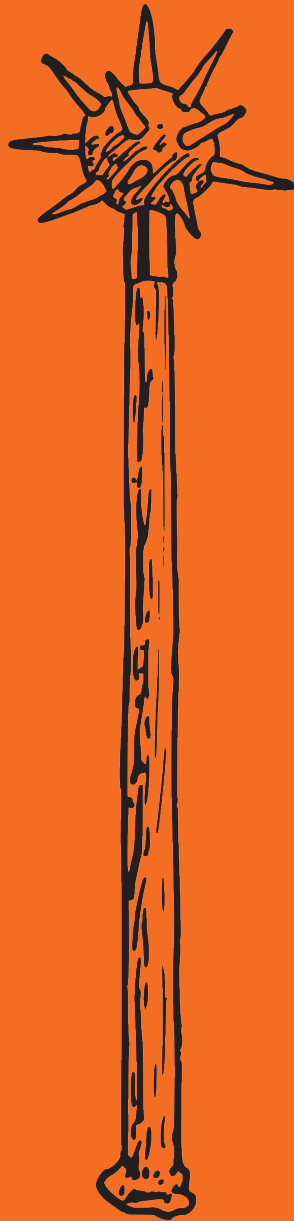


# Sheobats spira



av Åsa Roos

Ett äventyr till Dungeons & Dragons 5th Ed  
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

*När solen gick ner över Sheobats trollkarlstorn den kvällen rådde tystnad i nejden. En trettio år lång konflikt hade precis avslutats, med mordet på den visa Sheobat som kronan på verket.*

*Tornet stod nära en sjö, på en gigantisk häll som sluttade ner mot en vacker sandstrand. Vassen var bränd. Under en tunn yta av sand hade värmen från magin förvandlat sanden till glas och mitt i förödelsen låg den visa Sheobat döende med sin hand hårt slutet om spiran som lett till det långdragna kriget.*

*Caladan stod lutad över den döende Sheobat med ett svärd glittrande av frost i handen. Han sade ”ge mig spiran”. Blodet rann ur Sheobats mun när hon med en stämman våt och dränkt i blod svarade ”om du hade bett mig innan förödelsen hade jag givit dig spiran själmant. Nu när jag sett in i ditt hjärta och i hjärtat på alla män förbannar jag den. Ingen man skall ostraffat röra Sheobats spira”. De sista slingorna magi som besvärjerskan kunde uppstå snodde sig runt spiran och med en sista väsande hostning dog Sheobat. Hennes hand var fortfarande hårt slutet om spiran.*

*Av Caladan hördes inget mer, förutom att han försvann efter att han trots Sheobats förbannelse skurit spiran ur hennes hand.*

## Caveat Lector!

Sheobats spira är ett äventyr i 20.000-teckenserien, och som sådant är det vare sig korrekturläst eller speltestat. Det är också ett relativt kort äventyr, så om du känner att du behöver komplettera med information är det helt okej. Det är ditt äventyr nu.

Jag rekommenderar till och med att du gör det, och kanske läser igenom äventyret en extra gång för att inte missa något.

## Stämningen i äventyret

Sheobats spira är i grund och botten ett standardäventyr med old school influenser och Indiana Jones-stämning. Det är också ett äventyr som straffar manliga rollpersoner. Anledningen till att jag skrev äventyret på det här viset är för att jag alltid blir så förbannad över hur mycket jag har fått kämpa för att tillhöra nördkretsar på samma sätt som män. Äventyret kräver lite fingertopp-skänsla eftersom tanken inte är att peka finger åt transpersoner. Eftersom jag själv är cis är jag definitivt öppen för feedback. Om du upplever att äventyret är problematiskt, så kontakta mig på [info@discordia.se](mailto:info@discordia.se) så tar jag ner det och rättar till probemområden så gott jag kan.

Sheobats spira är ett äventyr som inte låter män och manlighetsnormen stå i centrum. Precis som i Imperatrix och i många andra av mina äventyr tillämpar jag body horror och spelmekaniska metoder för att försöka göra en poäng. Om jag lyckas är upp till spelledare och spelare.

## Bakgrund

En gång för länge sedan levde två magiker i harmoni med varandra. Caladan och Sheobat var varandras motsatser och komplement. Sheobat var livlig, entusiastisk och eftertänksam medan Caladan var lugn, skeptisk och ibland impulsiv. De båda älskade, jobbade och mer eller mindre bodde hos varandra.

Sheobat ägnade sig mycket åt efterforskningar runt magiska föremål och hon byggde en spira i rosenträ med inlägg av silver och guld. När Caladan såg spiran drabbades han av ett outsläckligt begär, en eld som brann i hans hjärta.

Utan att fråga Sheobat, stal Caladan spiran och när Sheobat frågade efter den svarade Caladan med att attackera. Sheobat försvarade sig, men lät aldrig sina trupper anfalla. Hon bad Caladan att sluta kämpa, men Caladan var förblindad av sin girighet.

Sheobats spioner stal tillbaka spiran, och kriget var ett faktum. Till slut vann Caladans trupper över en allt mer resignerad Sheobat. När hon låg döende utanför sitt trollkarlstorn förbannade hon spiran som sått sådant hat i Caladans hjärta. Hon lade en besvärjelse på den. Ingen man av kvinna född kan någonsin röra spiran igen utan allvarliga konsekvenser.

Caladan, djupt ångerfull, försvann från området och har inte setts till sedan dess och det har heller inte spiran.

På senare tid har dock rykten gjort gällande att det i ett bibliotek hittats en gammal skrift som dels berättar om Sheobat och dels om Caladan och vart han och spiran tog vägen efter Sheobats död.

## Synopsis

Rollpersonerna befinner sig av någon anledning i det mest magnifika bibliotek som finns i den här delen av världen (placera biblioteket där du tycker att det passar). De kan vara här för att studera magi eller kanske leta information till en uppdragsgivare, anledningen är inte så viktig. I sina efterforskningar avbryts de en dag av att en av bokpelarna i biblioteket plötsligt viker sig och rasar. Ingen i biblioteket skadas, men pelaren har rasat och blockerar vägen ut ur salen där de befinner sig.

För att komma ut måste de hjälpas åt att röja böcker och rullar ur vägen. När de arbetar kommer en skriftrulle att söka sig till den bland rollpersonerna som är minst våldsam eller kvinna (eller båda). Skriftrullen är en beskrivning av Sheobats sista strid och dold i rullen finns en karta.

Rullen verkar vara skriven av Caladan, magikern som stred med Sheobat. I de sista styckena beskriver Caladan hur han, vild av sorg, flydde Sheobats torn för att gömma den magiska spiran som orsakat honom så mycket sorg, självförvållad eller ej.

Caladan beskriver en magisk skog, utmärkt på kartan, där han hoppas på att finna ro ifrån sina hemska gärningar.

Böckerna i biblioteket röjs undan och rollpersonerna kan ge sig av, men senare upptäcker rollpersonen som hittade skriftrullen att rullen inte givit sig av. Den ligger i rollpersonens packning (vilket inte är oväntat om gruppen stulit rullen). Alla försök att göra sig av med rullen misslyckas, liksom alla försök att göra något annat än att bege sig till den magiska skogen där Caladan dragit sig tillbaka. Till en början handlar det om slumpmässiga hinder, som till exempel att det regnar så mycket att en bro rasar, eller att deras hästar blir stulna av banditer som ”råkar” ha sitt näste åt det håll som den magiska skogen ligger.

Efterhand blir det mer och mer tydligt att rollpersonerna vare sig kan göra sig av med kartan eller bege sig åt något annat håll än den magiska skogen utan att olyckor och missöden kantar deras väg. Det går att göra sig av med rullen, men enbart genom att använda Dispel Magic på den.

Om rollpersonerna slutar att streta emot och istället tar sig till den magiska skogen blir livet mycket lättare. De hittar karavaner som skall åt samma håll, de slår följe med handelsmän som har allt de behöver och träffar personer som bara vill hjälpa dem vidare.

Väl framme i den magiska skogen börjar det gå sämre. Alla män i gruppen utvecklar diverse olika symptom på sjukdom. I första hand känner de sig svaga och febriga, medan kvinnorna mår bättre än normalt.

Skogen bjuder på en rad utmaningar, men till slut hittar rollpersonerna ett trollkarlstorn mitt i en glänta i skogen.

I tornet finns en mycket gammal person som i sin ägo har Sheobats spira, ett magiskt föremål. Personen är (så klart) Caladan som under århundraden arbetat vidare på spiran. Nu är han färdig och tänker släppa lös den bland folk. Det är en magisk formel som tar bort alla former av aggression vilket på ytan kanske är bra men i det långa loppet leder till en katastrof. Tänk Miranda i Serenity.

Rollpersonerna kan kämpa emot Caladan eller hjälpa honom. Oavsett så försöker han släppa magin fri med hjälp av en kristall i hans trollkarlstorn.

Caladan behöver dock andras livskraft för att släppa lös magin, något han inte avslöjar för rollpersonerna.

I källaren i trollkarlstornet sitter en rad inspärrade män. Caladan har experimenterat på dem med magi och tänker använda dem om rollpersonerna inte "hjälp" honom.

Hjälper de honom dör de. Hjälper de honom inte försöker han döda dem innan de kan fly.

## Introduktionen till äventyret

Äventyret börjar i ett bibliotek. Rollpersonerna kan vara där av flera skäl. Om någon av dem kan läsa och skriva kan de vara där för att någon som förlorat förmågan att gå har skickat dem för att införskaffa en textrulle åt dem. Personen betalar hutlöst bra för att de skall springa ärenden åt henne.

Biblioteket är massivt, men efter lite efterforskningar kommer rollpersonerna till sist till ett litet undangömt rum där böckerna som de letar efter finns.

Deras efterforskningar avbryts plötsligt av ett herrans liv ute ifrån biblioteket, utrop som "det rasar!", "se upp!" och "undan, undan!" åtföljs av ett mäktigt brak. In i öppningen till rummet där de befinner sig blåser en vindpust som för med sig både damm och lösa blad in i rummet. Öppningen ut har blivit mörk. Rollpersonerna är fångade i rummet av ett gigantiskt bokras.

För att komma ut ur rummet måste de hjälpas åt att röja undan böcker och rullar som har hamnat i vägen för dem. Det är slitsamt arbete men även på utsidan pågår uppröjningen.

Under arbetets gång hittar den person som är 1. kvinna 2. minst våldsamt i gruppen en skriftrulle. Den innehåller en egenartad skrift som rollpersonerna uppfattar som magisk. Det är en form av dagbok som handlar om ett magiskt krig mellan Sheobat och Caladan. Den handlar om Sheobats och Caladans sista strid och beskriver i ingående detalj den fantastiska spira som Sheobat nekade Caladan. Spiran är minst sagt en mäktig artefakt i rollpersonernas ögon, ett föremål som väcker ett obeskrivligt begär.

Rullen beskriver inte enbart striden mellan Sheobat och Caladan, utan även spirans sista viloplats i ett trollkarlstorn som verkar ligga inte långt ifrån det område rollpersonerna befinner sig i nu.

Lusten att stjäla rullen är stort. Om de inte vill ta med sig rullen så slå för var och en av dem för att se om de kan stå emot den. Använd Will.

Efter ytterligare någon timme av röjande är vägen ut såpass öppen att rollpersonerna kan ge sig av ifrån biblioteket.

## Rullen följer efter

Om rollpersonerna inte har stulit rullen rakt upp och ner hittar de den så småningom i en av rollpersonernas packning. Om ingen av dem har lagt den där känns det kanske lite mysigt.

Försöker rollpersonerna lämna tillbaka rullen till biblioteket, eller lämna över den till någon annan börjar tillvaron mer och mer likna en slapstick-komedi, om än med sinistra övertoner. Det sker olyckor, biblioteket är stängt, bibliotekarien är sjuk, vaktmästaren har brutit benet, någon misstar rollpersonerna för en grupp banditer och skickar stadsvakten på dem och så vidare och så vidare. Det går helt enkelt inte att bli av med rullen hur de än försöker.

## Alternativ

Ett alternativ till att rullen följer med rollpersonerna automatiskt är att de vid upptäckten av rullen i biblioteket väljer att plocka upp den. Det är om du som spelledare upplever att det är bättre att låta rollpersonerna själva välja sina bojar.

Den sortens val är mer i linje med OSR rollspelens credo, att rollpersonerna själva är de som sätter sig i knipa. I det fallet blir det mindre motsträvighet från omvärlden eftersom spelarna med största sannolikhet är intresserade av att följa kartan. Det betyder dock inte att du inte kan göra livet knepigt för dem. Det hela beror ju på hur bokstavligt de måste följa kartan. Att gå och hämta ved till en lägereld kan plötsligt bli väldigt besvärligt.

## Mot den magiska skogen

När rollpersonerna har accepterat att det absolut inte kan bli av med skriftrullen råkar de på nästa överraskning. De kan inte bege sig i någon riktning utöver mot den magiska skogen som är utmärkt på kartan i skriftrullen.

Försöker de bege sig åt något annat håll - eller för den delen om de vilar för länge - så händer samma "olyckor" som när de försökte lämna tillbaka skrift-rullen. Hästarna kastar sina skor, det blåser upp till orkan. Broar rämningar och banditer anfaller, stjäla allt de har (utom rullen) och alla spår pekar i riktning mot den magiska skogen. Det är som att försöka kämpa emot ödet.

De kan till och med tro att de är på väg åt ett specifikt håll, och sedan visar det sig så klart att så inte är fallet. De har gått mot skogen hela tiden utan att veta om det.

För den som är bevandrad i magi framstår det som att någon lagt en förbannelse på rullen, fast ändå inte riktigt. Det är någon form av vägvisare. Som spelledare har du fria händer att hitta på något. Caladan är trots allt en skicklig magiker, om än helknäpp.

Vänder de däremot mot den magiska skogen blir resan en helt annan. Det är vackert väder större delen av tiden. De hittar gott om bete till sina hästar, vägen är behaglig att ta sig fram på och det är gott om bra platser att slå läger vid.

De träffar på handelsresande som har precis vad de behöver till bra priser och bybor och vaktpatruller de stöter på utanför byar och städer är vänliga och hjälpsamma. Hade det inte känts så suspekt hade det nästan varit komiskt.

Det är uppenbart att rullen har "adopterat" rollpersonerna, och att det med den "adoptionen" följer vissa villkor. Gör de vad rullen vill går allt mycket lättare.

Det blir så klart extra intressant om rollpersonerna inte har upptäckt rullen i deras packning.

## I den magiska skogen

När rollpersonerna äntligen kommer fram till den magiska skogen börjar underliga saker ske. Männen i sällskapet måste slå ett lätt motståndslag mot sin Con för att inte ta ett HP i skada. Magi och läkande drycker hindrar skadan från att ske. Slaget slås en gång om dagen.

Skogen är fientlig mot män och vänlig mot kvinnor.

Skogen har bara en plats som absolut måste vara med i äventyret och det är trollkarlstornet. Resten går att välja fritt från nedanstående lista.

## Händelser, slå 1T10

### 1. Dubbelhövdade hjorten

Det börjar braka och knaka ibland växterna vid sidan av stigen. Något stort är på väg genom skogen mot dem. Plötsligt flyger en hjort ut framför dem. Den stannar en bit framför dem på vägen. När den vänder sig mot dem ser de att den har två huvuden. Ett av huvudena ropar ut en lögn, ett ropar ut en sanning och båda ropar ut en framtidsförutsägelse.

## 2. Gläntan

En liten glänta öppnar sig i skogen. Gräset som växer här pulserar fram och tillbaka längs marken. Det är vackert och lugnt och lockande. Låt rollpersonerna slå ett medelsvårt motståndslag mot Wis eller Int, eller ett lätt mot Perception. Lyckas de ser de att det ligger skelettdelar i gräset. Misslyckas de och kliver ut i gräset snärjer det sig runt deras fötter och börjar suga blod ifrån dem. Det gör ont och gräset gör 1T4 i skada per minut som det är i kontakt med hud.

## 3. Kaninen

Rollpersonerna hör hur det rasslar bakom dem. När de vänder sig om ser de något vitt försvinna under en ormbunke vid sidan av vägen. Det är en kanin med människoansikte och människohänder som förföljer dem. Om de inte fångar den kommer den tillbaka när de slagit läger och ger var och en av dem en pärla. Pärlan är på egen hand värd minst 2 guldmünt, men de har också särskilda egenskaper. Blå - Stoppas den i munnen släcker den törst Brun - Stoppas den i munnen släcker den hunger Röd - - Stoppas den i munnen läker den sår med 1 HP/ timme i tre timmar Gul - hålls den över huvudet lyser den Vit - läggs den på någon som är döende undgår personen döden Svart - håller man den i handen och tänker på en fiende förolyckas fienden "laddar om" en gång om dagen.

## 4. Handelsresanden

En handelsresande är på väg genom skogen med sin last av magiska och helt normala varor. Hens åsna har dock under vandringen både utvecklat intelligens och egenheten att ifrågasätta allt. Handelsresanden vill gärna byta ut sin åsna mot ett annat dragdjur. Åsnan är djupt förorättad över detta. Rollpersonerna kan fylla på sina lager hos handelsresanden.

## 5. Statyn

En staty står som en vägdelare vid en korsning i stigen. En av stigarna ser ut som den rollpersonerna har gått hela tiden. Den andra är belagd med röd och gul sten och träden som kantar stigen ser ut att vara planterade. Enligt kartan skall de ta vägen som är stenbelagd. Fortsätter rollpersonerna på den andra stigen kommer de att få svårare och svårare att röra sig. Lyckas de med ett medelsvårt Con-slag undviker de att förvandlas till sten. Det enda man behöver göra för att bryta förbannelsen är att kliva av stigen. En person som förvandlats återgår till sitt ursprungliga jag om de lyfts av stigen. Lyfter de av statyn av stigen förvandlas hen långsamt tillbaka till människa och ger rollpersonerna varsitt lermünt. "Använd myntet när ni behöver hjälp ur fara". Myntet kallar på en pegas eller en grip som räddar rollpersonen. Myntet kan bara användas en gång, sedan smulas det sönder.

## 6. Nymferna

En glänta öppnar sig vid sidan av stigen. Där sitter två nymfer och spelar kort. Det är vänliga och välkomnande och om rollpersonerna vill kan de äta en måltid tillsammans. Nymferna kan berätta lite om legenden om Caladan och Sheobat om rollpersonerna frågar. Nymferna vet vart tornet ligger och har även pratat med Caladan.



## 7. Bålet

Plötsligt börjar det lukta bränt. Det stiger svart rök mellan trädkropparna, något som syns till och med genom det tjocka lövverket i skogen. Skrik hörs på avstånd. Något är mycket, mycket fel. Om rollpersonerna ger sig av i riktning mot röken måste de kliva av stigen. Väl framme ser de mellan träden hur en ung man släpas mot ett bål av tre svartklädda figurer. På bålet ligger redan någon som nu är svartbränd, men fortfarande rör sig svagt i den enorma hettan. Det är tydligt att mannen inte vill bli kastad på bålet. Befriar de mannen berättar han att han är som till en diplomat som sökt audiens hos Caladan. De blev kidnappade på vägen och när deras kung vägrade att betala lösensumma avrättade banditerna dem en efter en på bålet rollpersonerna räddat honom ifrån. Han kan inte ge dem särskilt mycket som ersättning, men han har en ring undangömd värd 100 silvermynt som han ger dem. Om rollpersonerna är snabba nog och har kvar pärlan som haren gav dem kan de rätta mannens far. Den via pärlan helar mannen, men han kommer att lida av ärren resten av sitt liv.

## 8. Katterna

Det är en lugn och fridfull dag. Ett gäng katter följer efter rollpersonerna i hopp om att de skall få något att äta. Om de matar katterna hittar den som matade katten en gyllene mus vid fötterna när personen vaknar. Musen är magisk. Om man ger den en enkel order, till exempel ”släck ljuset” eller ”hämta nyckeln” kan den göra det.

## 9. Den döda byn

När rollpersonerna färdas genom den magiska skogen hamnar de i en by. Allt är tyst och stilla här. Om rollpersonerna undersöker byn upptäcker de att alla är döda. Det är inget våldsamt som har skett. De har bara slutat leva. Det finns en stark känsla av magi här. Något har hänt som har lämnat ett starkt avtryck. Om det finns en magiker i gruppen kan de koppla känslan här med magin Caladan tänker använda senare i äventyret. För att rollpersonerna skall ha en chans att förstå vad Caladan faktiskt tänker göra kan det finnas andra spår som leder till att deras ögon öppnas. Kanske finns det spår av magi kvar här som gör att de helst bara vill lägga sig ner och sova, inte kämpa för sina liv längre. De blir passiva. För att kämpa sig loss måste de slå ett lätt slag för Will/Wis. Lyckas slaget kommer också insikten om vad en total brist på aggression kan åstadkomma.

## 10. Friskt regn

Allt är lugnt och fridfullt. Ett lätt regn faller när rollpersonerna går genom skogen. De känner sig pigga och uppfriskade efteråt. Om de är skadade har skadorna läkt.

Varva gärna händelserna med händelselösa dagar, annars kan det bli lite för mycket action. Du kan också hitta på helt egna händelser så klart.

## Trollkarlstornet - Caladans hemvist

Mitt i skogen öppnar sig den upp i en magnifik glänta. Ur en välkött trädgård med raka rader av buskar och blommor reser sig en majestätisk spira som skimrar vit i solskenet. Tornet är byggt i marmor och liknar ett sagoslott där det reser sig över trädkropparna.

I trädgården rör sig personer. Deras främsta uppgift verkar vara att ta hand om trädgården. Rör sig rollpersonerna närmare någon av dem upptäcker de att alla som arbetar i trädgården är automatoner, robotar.

Studerar rollpersonerna robotarna märker de att de återvänder till en uppvidningsstation varje helt klockslag. Det tar en kvart för dem att bli helt uppvidna. Att vara medvetna om robotarnas schema kan vara viktigt i senare delen av äventyret.

## Trädgården

Trädgården som omger spiran är magnifik. Nedan följer ett par av de platser rollpersonerna kan springa in i.

### Fontänen som vrider tillbaka klockan

Fontänen är en liten och oansentlig sak i form av ett vattenur. Om någon av rollpersonerna dricker av fontänvattnet (som är klart och kallt) så ”sparas” de där. Dricker de igen så förs de tillbaka till den tidpunkten, men de har kvar minnen av vad som hänt medan de var i ”framtiden”. Det är Groundhog Day i en fontän.

### Laddningsstationerna

Varje timme, på klockslaget, återvänder alla robotar hit för att bli uppdragna. Laddningsstationen är en rad pelare med fyrkantiga små balkar som sticker ut ur pelarna. Robotarna backar in mot pelarna och blir uppvidna av balkarna.

Balkarna i sin tur är styrda av ett intrikat maskineri som slutar i ett vattenhjul. Saboterar man vattenhjulet så slutar laddningsstationen att fungera.

### Statyn med ögon

På en hög pelare står en staty som består av tre ögon. Ögonen ser oerhört realistiska ut. De tre ögonen bevakar Caladans trädgård, och roterar hela tiden för att få en översikt över hela trädgården.

Statyn har dock ett par blinda fläckar. Mellan de tre ögonen och strax under statyns bas. Det betyder att listiga rollpersoner kan ta sig runt i trädgården utan att ses av Caladan.

Ögonen är också drivna av ett vattenhjul som finns i samma byggnad som vattenhjulet som driver laddningsstationen.

### Vattenhjulet

En å flyter genom trädgården och in i ett hus. Huset är tillbommat och låst, men en skicklig tjuv kan dyrka upp låsen.

I huset finns en mängd vattenhjul som är kopplade till kedjor. Kedjorna försvinner in i ett rör under trädgården.

Om rollpersonerna saboterar hjulen slutar alla mekaniska apparater i trädgården kan fungera, något som kan vara fördelaktigt om de skulle få för sig att neka Caladan hjälp.

## Trollkarlstornet

Trollkarlstornet är magnifikt. En massiv ekdörr med kopparbeslag är den enda syniga ingången till tornet.

Tornet befolkas även det av ett gäng automatoner. Beroende på hur de tar sig in i tornet blir mottagandet lite olika.

Kommer rollpersonerna som gäster och knackar på blir de också behandlade som gäster. Kommer de som inbrottsstjuvar blir de behandlade som sådana och slutstriden kommer lite tidigare.

## Rum i tornet

### Fängelsehålan

Längst nere i tornet sitter tio män fängslade. De är den energi som behövs för att genomföra ritualen. De vet om att deras tid är räknad och de kan berätta en del om Caladans ritual.

### Alkemirummet

Alkemirummet är ett rum fullt av diverse behållare och glasskär. Väggarna är prydda av hyllor fyllda med ingredienser avsedda för alkemiska experiment.

Mitt i rummet står ett stort bord fyllt av glasskär i olika storlekar. I ett ställ finns en rad olika drycker i olika färger. Deras effekter rör sig från helande till dödliga. Det är upp till spelledaren att avgöra vilka.

### Vapenrummet

Vapenrummet är fyllt av diverse vapen, både normala och magiska. Det är hit robotarna går om de får order att slåss.

För spelledaren är det fritt fram att peta in diverse roliga magiska vapen i vapenrummet.

### Biblioteket

Biblioteket tar upp en hel våning i spiran. Boksamlingen spänner över flera århundraden, somliga böcker på gränsen till att falla sönder på hyllorna. Det är som alltid upp till spelledaren att avgöra vad som finns i biblioteket.

### Rummet med spiran

Mitt i rummet som tar upp en hel våning står ett podie med en vacker spira i silver, guld och trä. I rummet finns också fyra robotväktare.

Knackar rollpersonerna på tas de först emot av Caladans robotar som visar dem in i tornet. Efter att robotarna serverat dem förfriskningar blir de emottagna av Caladan själv. Han är en gammal man. Hans hud är tunn som papper och han verkar sammankrympt i sig själv.

När de möts frågar han vad de gör i hans torn. Visar de honom rullen och kartan nickar han och säger att rullen måste ha funnit dem värdiga att vara en del av Sheobats arv till världen.

## Caladans vision

Caladan tänker använda spiran för att tvinga fred på sin omgivning genom magi. Den här magin har redan dödat och kommer med största sannolikhet att döda igen.

För att släppa lös magin måste Caladan koncentrera den i en kristall och dra kraft ifrån en mängd levande varelser. Kristallen har han runt halsen, de levande varelserna i källaren.

## Slutstriden

Det går att avbryta Caladans ritual på ett flertal sätt, låt spelarna använda sin egen uppfinningsrikedom. Kom ihåg att Caladan har robotar som hjälper honom.

Under ritualen kommer ett andeväsen att uppenbara sig för Caladan. Caladan viskar "Sheobot" när hon ser henne. Sheobot säger "jag kan inte stoppa dig nu, lika lite som jag kunde stoppa dig då. men Caladan, du måste förstå att fred inte kan vinnas genom tvång. Lika mycket aggression som att använda ett svärd är en fred uppnådd genom att binda den fria viljan. Du kommer att misslyckas nu som du misslyckades då. Jag ber dig..."

När Sheobot uppenbarar sig är det ett utmärkt tillfälle att slå till. Caladan kommer att genomföra ritualen trots Sheobats ingripande, eller kanske på grund av.

Hur som helst blir slutstriden episk. Låt rollpersonerna kämpa för att vinna. När Caladan är död rämnar dessutom tornet, så de måste skynda sig ut för att inte krossas i raset.

## Magiska föremål

### Sheobats spira

Sheobats spira tolererar inte att någon man rör vid den. En man som hanterar spiran kommer så småningom att transformeras till en kvinna. Så fort de ger bort spiran återgår förändringarna.

Kvinnor som använder spiran inga sidoeffekter, utöver att de läker snabbare och får ett kraftigt ökat tålamod.

Spiran är ett magiskt föremål som ger den som bär den +1 rustning och helar 2T4+2 HP. Sedan tar det en vecka för den att återhämta sig.

### Den magiska rullen

Rullen har en magiskt förmåga och det är att hitta vägen till trollkarlstornet. Besvärjelsen fungerar som Find the Path och en Bestow Curse liknande besvärjelse som drar till sig olycka om rullen inte rör sig åt "rätt håll".

## Spelldarpersoner

### Caladan

Caladan är en magiker som levt i flera hundra år. Han svor när han dödade sin älskade Sheobat att han skulle förändra världen och göra den till en fredlig plats.

Caladan har ersatt alla sina levande tjänare med robotar, eftersom robotar inte dör. Han är fortfarande en arrogant man som tror att alla problem kan lösas av honom allena. Han inser inte att det är samma skäl till att Sheobat dog som driver honom att tvinga fram en fred, hans egen övertygelse att han vet bäst.

Caladan älskar fortfarande Sheobat, och det är den kärleken som till sist får honom att lägga ner sin kamp och dö.

Armor class: 12

Hit points: 49

Speed: 30 ft

STR    DEX    CON    INT    WIS    CHA

14(+2)  14(+2)  9(-1)  20(+5)  18(+4)  13(+1)

Saving throws: Int +5, Wis +4

Skills: Arcana, History, Intimidation

Languages: Common, Draconic

Spellcasting: Level 15 spellcaster som använder Cha som sin spellcasting ability (Spell save DC 14; +6 Spell attack bonus)

Cantrips: Chill Touch, Minor Illusion, Shocking Grasp, Light, Mage Hand, Message

Level 1, 4 slots: Detect magic, Silent Image, Mage Armor, Magic Missile

Level 2, 3 slots: Blindness/ Deafness, Darkness, Detect Thoughts

Level 3, 3 slots: Dispel Magic, Fear, Hypnotic Pattern

Level 4, 3 slots: Dominate Beast, Polymorph, Confusion

Level 5, 2 slots: Dominate Person, Creation

Level 6, 1 slots: Circle of Death

Level 7, 1 slots: Finger of Death

Level 8, 1 slots: Power Word Stun

# Sheobats spira

# Dungeons & Dragons 5th Ed

## Robotarna

Armor class: 13

Hit Points: 13

Speed: 30 ft

STR    DEX    CON    INT    WIS    CHA

10(+0) 14(+2) 15(+2) 6(-2) 8(-1) 5(-3)

Damage Vulnerabilities: bludgeoning

Damage Immunities: poison

Condition Immunities: poisoned

Senses darkvision 60 ft., passive Perception 8

Challenge 1/4 (50 XP)

Fortitude. If damage reduces the robot to 0 hit points, it can make a Constitution saving throw with a DC of 5 + the damage taken, unless the damage is radiant or from a critical hit. On a success, the robot drops to 1 hit point instead. Slam. Melee Weapon Attack: +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 4 (1d6+ 1) bludgeoning damage.

Shortsword. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 5 (1d6 + 2) piercing damage.

## Sheobot (spöke)

När hon levde var Sheobot en nyfiken person som tillsammans med Caladan utforskade tillvaron. Som spöke har hon följt Caladan och inser att han är precis samma arroganta och egofixerade person som förr, och att hans "lösning" på problemet som han ser det enbart kommer att orsaka mer lidande.

## Banditer

Armor Class 14 (studded leather armor)

Hit Points 16 (3d8 +3)

Speed 30 ft.

STR    DEX    CON    INT    WIS    CHA

11 (+0) 14 (+2) 12 (+1) 9(-1) 9(-1) 11(+0)

Skills: Intimidation +2

Senses: passive Perception 9

Languages: Common

Challenge: 1/2 (100 XP)

Multiattack. The ruffian makes two melee attacks.

Shortsword. Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., 01 target. Hit: 5 (1d6 + 2) piercing damage.

## Övriga humanoider

Armor Class 10

Hit Points 4 (1d8)

Speed 30 ft.

STR    DEX    CON    INT    WIS    CHA

10 (+0) 10 (+0) 10 (+0) 10 (+0) 10 (+0) 10 (+0)

Senses: passive Perception 10

Languages: any one (usually Common)

Challenge: 0 (10 XP)

Club. Melee Weapon Attack: +2 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 2 (1d4) bludgeoning damage.

**Sheobats spira**

**Dungeons & Dragons 5th Ed**

# Sheobats spira

*När solen gick ner över Sheobats trollkarlstorn den kvällen rådde tystnad i nejden. En trettio år lång konflikt hade precis avslutats, med mordet på den visa Sheobat som kronan på verket.*

*Tornet stod nära en sjö, på en gigantisk häll som sluttade ner mot en vacker sandstrand. Vassen var bränd. Under en tunn yta av sand hade värmen från magin förvandlat sanden till glas och mitt i förödelsern låg den visa Sheobat döende med sin hand hårt slutet om spiran som lett till det långdragna kriget.*

*Caladan stod lutad över den döende Sheobat med ett svärd glittrande av frost i handen. Han sade ”ge mig spiran”. Blodet rann ur Sheobats mun när hon med en stämma våt och dränkt i blod svarade ”om du hade bett mig innan förödelsern hade jag givit dig spiran självmant. Nu när jag sett in i ditt hjärta och i hjärtat på alla män förbannar jag den. Ingen man skall ostraffat röra Sheobats spira”. De sista slingorna magi som besvärjerskan kunde uppbåda snodde sig runt spiran och med en sista väsende hostning dog Sheobat. Hennes hand var fortfarande hårt slutet om spiran.*

*Av Caladan hördes inget mer, förutom att han försvann efter att han trots Sheobats förbannelse skurit spiran ur hennes hand.*



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.  
Läs mer på <http://discordia.se>