# Recap

* Kobold kaptajn angriber med skygge krudtaberne.
* Løser gåden og kommer ned til kælder med døre der fører til hen hvor man har lyst. KRaken har sagt ”Befri. Bryd lænkerne. Dræb troldmanden”, og en af dørene fører til hans troldmandstårn.

# Klokketårnet og piraterne

## **Udøde Piratskibet**

Dækket og to etager under. Alle redningsbåde mangler.  
**0. dækket.** Det sædvanlige, samt 4 kanoner. Ved roret er der en halskæde med en fløjte lavet af elfenben. Puster man i fløjten begynder de udøde pirater at ro.   
Kaptajnen er ikke til at finde i hans kahyt, men den kan lootes for:

* 203 gp
* Flot pirat hat, med en fjer fra en sjælden fugl der reflekterer lys i alle farver.
* Magic item: *Genopfyldelig flaske rom*. Bliver hver dag fyldt op ad sig selv. Gælder som Greater Healing Potion.
* Concertina (”Klovneharmonika”). Kan kun bruges af Bards. Giver +1 til spellcasting når man spiller piratsange.

**1. Padler**: udøde pirater uden hoved sidder ved padlerne. For enden står en stor muskuløs mand i bar overkrop med olivenfarvet hud foran tromme.

**2. Opbevaringsrum og sovekahytter.** Krudt til kanonerne. 5 skud i alt. Loot: pirattøj, 39 flasker rom, mad, 83 sølvstykker.

## Kaptajnens hævn

Kaptajnen ”Råddentand” flygtede fra hendes skib (til hendes store misfornøjelse) da det blev ramt af en forbandelse. Råddentand har en flot jakke der matcher hatten med fjeren, en klap for øjet der har et hul i midten så hun kan se ud, og perfekte hvide tænder.

Nu leder Råddentand en ”flåde” bestående af 4 redningsbåde og dens bemanding er piraternes hoveder, og prøver at få sit skib tilbage. Redningsbådene har alle fået et lille sejl, og de kommer fremad ved at hovederne puster meget hårdt i sejlene. Bådene går i stykker hvis de rammes af et kanonskud.

Kaptajnen kan forhandles med, og kan fortælle at de har prøvet at komme væk fra det her sted i alt evighed. Tror at klokken er løsningen, men aberne der bor på øen, bliver ved med at stjæle hendes ting. De har stjålet hendes papegøje, og hvis de hjælper hende med at få den tilbage fortæller hun dem hvor på øen hun har nedgraver hendes skat.

## **Den Øde Ø**

Ca. 100 meter i diameter. Fyldt med palmer og der bor tyve aber på øen. De tager alt ståldent med tilbage til et alter af en kæmpe abe.

## **Det sorte glas klokketårn**

Stort tårn står på den øde ø. I toppen er en klokke.   
Hver gang man ringer med klokken:

* kommer der kæmpe bølger i alle retninger væk fra tårnet,
* ens venner bliver et kort øjeblik til skygger (som langsomt mister hovedet som man laver fejl i gåden)
* man hører i baggrunden en lille pige synge en piratsang: ”*Hvad skal vi gøre med den fulde sømand?*”

I tårnet er der en gåde, som hvis løses, lader en komme til Drageheksen.

Ved tårnets indgang står der over døren:

*“Fra dag til nat og fra hav til storm,*

*I korrekt rækkefølge skal I ringe klokken.*

*Følg solens vej og himlens tegn,*

*En hemmelighed vil åbenbares.”*

I bunden af tårnet er der fire plader i gulvet, med følgende symboler:

1. En sol
2. En sky med lyn
3. En stor bølge
4. En halvmåne

Hver gang man laver gåden forkert, er man tættere på at miste hovedet. Det kan man se ved at skyggerne man ser når man ringer med klokken langsomt, mister halsen.

På en søjle i midten er der skrevet følgende i guldskrift:

*”Solens stråler lyser morgenen op*

*Tordenskyen varsler storm*

*Bølgen bruser over det dybe hav*

*Månen vogter over nattens stilhed”*

Når man træder på en sten, går den kun halvvejs ned. Man skal ringe med klokken for at pladen går helt ned. Træder flere personer på en sten uden den er helt nede, går alle op. Man skal blive stående på stenpladen ellers går den op.

For at trække i rebet og ringe med klokken skal man op ad trapper.

Booob:

A close up of a text

AI-generated content may be incorrect.

Det Omvandrende Imperium

Finder en magisk portal af en skør magiker. Hurtig vej, men meget crazy.

Der kommer monstre efter dem.

# Forventet scener:

1. Tager tilbage til Imperium. Får deres gevinst på 450 gp?
2. Ankommer til Acheron

A page of a book

Description automatically generated

Andre jobs:

1. Lolth Drow og [Draeghloth Heritor](https://homebrewery.naturalcrit.com/share/GhaRQ76XLDV-)
   1. Lolth kultister har skabt en ustabil portal mellem normale verden og Helvede, og sender fanger til Helvede for at omdanne dem til Draeglolth.
   2. Tempel.

Er teleportet til Underdark.

Der er en individuel Mind Flayer som er modstander af Mørkelverne og dens tidligere Elder Brain.

Hook horror eksperiment af Elder Brain. Targeter hoved, giver dobbelt skade men alle i en radius af 30 ft tager 3d6 psychic.

Duergar by plejede at have handelsalliance med Drow by, men efter at en højestepræst overtog styret i Drow by er de blevet meget mere fjendtlige, og har angrebet Duergar handelsfolk.

Partiet møder en Duergar prinsesse som var på vej for at møde Mørkelvere der er modstandere af Mørkelverne.

Mørkelver højestepræsten er hemmeligt kontrolleret af en Elder Brain.

* 22: BOOOB
* 20: Mr Richie
* 16: Hook horror
  + -
  + 60
* 10: Herbal
* 10: Ragnarok
* 9: Duergar

## Luanara: Månegud.

**Halskæde**:

* +1 AC i månelys.
* 1x Moonbeam per dag.

+20 Concordance

A screenshot of a computer

Description automatically generated

2000 gp til at starte fabrik.

700 gp katapult.