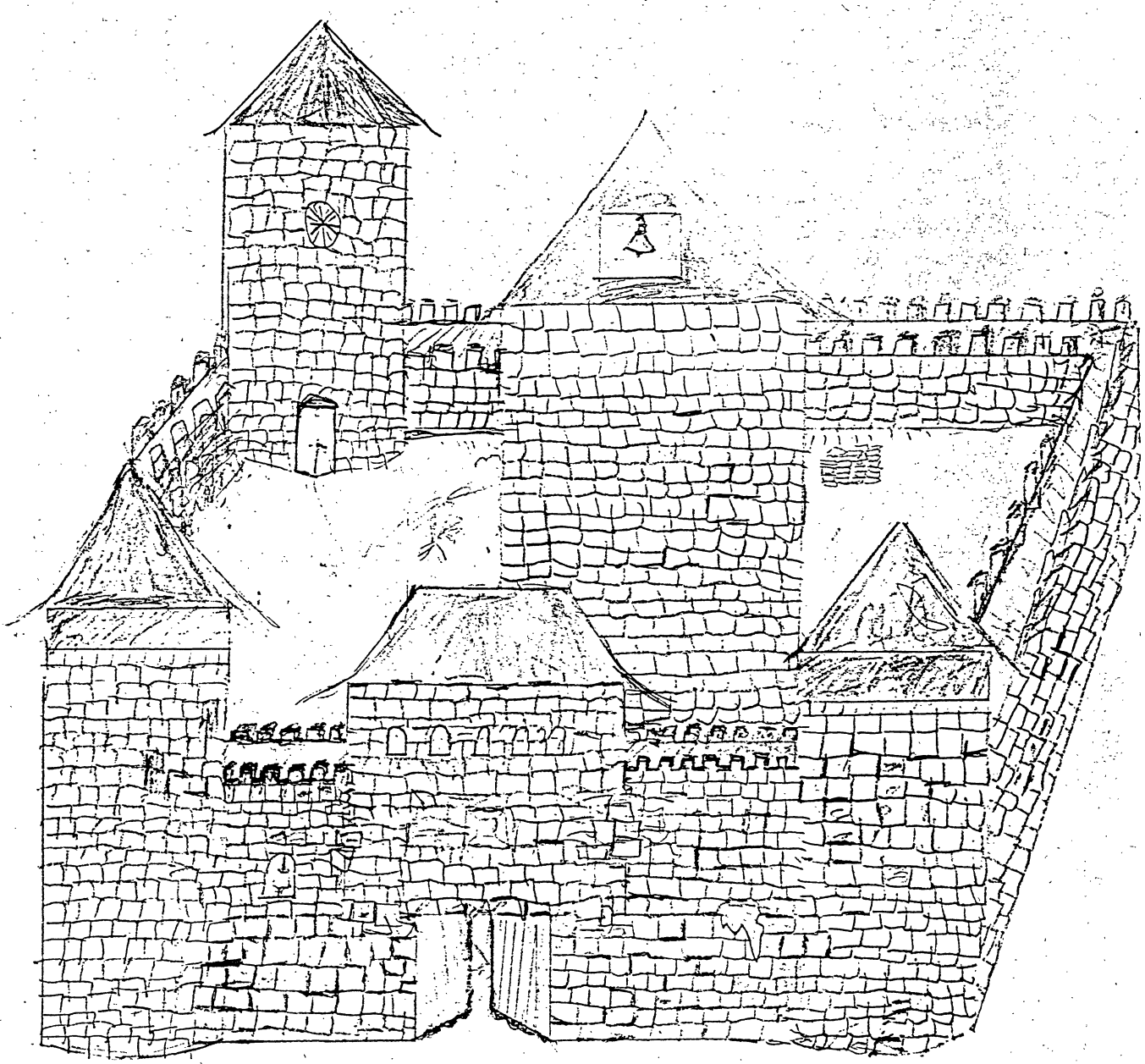
Modet Med...
(Ondskaben)

SAI KLOSTER



Mødet med ...

af

Michael Paulsen 1992.

Mødet med...

INDHOLD :
Mellem hver del af scenaiet er stiblede linjer(-------- osv.).

1. del: Informationer/baggrund til DM.
2. del: At få spillerne til klosteret.
3. del: Ankomsten til klosteret.
4. del: Miljøet/rumene.
5. del: Usagn/hjælp.
6. del: Kælderen.
7. del: Monster data.
8. del: Guder/religion.

Hver del bør spilles hvert for sig. Dvs. ikke noget Final Battle før de har fundet ud af, at noget er galdt!!!

1. DEL.

Introduktion:

Scenariets handling udspiller sig i Middelalderen, hvor magi, myter (og ondskaben, hæ, hæ) hersker.
Verdenen hedder Caldinien, året er 444 efter krigene. (forkortes ef. K). Under disse rasede kampen mellem det gode og onde. Byer sank, kontinenter blev skabt og godheden sejrede, men ikke uden omkostninger...

Stemning:

Stemningen i scenariet følger vejrlinjen. I starten er vejret pragtfuldt - dermed idyllisk stemning. Efterhånden som vejret ændre sig til det dårligere - gør stemingen det samme. Dvs. mere og mere uhyggelig og næsten call of Cthulhu-agtig stemning.

Sted:

Eventyret finder sted i bjerge - i et barsk område. Gruppen vil ankomme til en kro lige før bjergene. I bjergene kommer de hurtig til en slugt - hvor 2 ultimative monster tvinger dem til flugt mod et kloster. Her vil den største del af scenariets handling udspille sig.

Set up:

Følgende er en kort oversigt over eventyrets gang:

1. Gruppen er på rejse mod gøremål - mod vest. (De skal Feks. befri nogle elverstammer fra en huserende grøn drage!).

2. Kommer til kroen: "Det glade sted". Her hører de rygter om at der er sket et mystisk dødsfald i et SAI-kloster inde i bjergene.

3. Spillerne møder nu 2 ultimative monster i en slugt i bjergene. Monsterne er så ultimative, at flugt er eneste mulighed og eneste vej er ned mod SAI klostret. Bag dem sker et stenskred.

4. Ankommer til klostret om eftermiddagen, pga. af stenskred er det ikke muligt at komme fra klostret den næste uge.

5. Gruppen opdager nu at "noget" er galdt på dette kloster. Mystiske munke - udøde - det spøger om natten - mord - uhyggelig stemning. Det må være djævle, eller anden ondskab der er på spil!

6. Ophobning af klimaks - problemer !

7. En opklaring fra spillernes side går igang. DM går samtidig i gang med en rovjagt på spillerne. Hvis spillerne overlever disse angreb og binder alle de løse tråde sammen, skulle de finde, at det er nekromantigere(onde munke) der er på spil dybt under jorden. De vil ydermere finde ud af at disse har udsendt en dødlig virus der hærger levende både fysisk og psykisk - derfor de mange mystiske dødsfald mm. Det med virusen er selvfølgelig et falsk spor. Der er en virus, men denne er blot undsluppet fra en ung studerende munk ved en fejltagelse. De skulle helst frem til at ondskaben kommer fra kælderen.

8. The final Battle. Spillerne er nu rede til kampen mod ondskaben under jorden - da de nu kender ondskaben.

9. Munkene bliver normale og takker gruppen skønt deres tempel - højst sansyligt - er ødelagt. De takker med at give spillerne en beskyttelse mod de ultimative monster i slugten. De kan nu rejse videre.

Hvordan får spillerne hjælp:

I starten er mange munke normale(ikke angrebet af ondskab eller virus) og vil hjælpe gruppen, men efterhånden bliver flere og flere angrebet og spillerne kan ikke stole på nogen!
Ved alle munke slås 2t20; hvis de 2r20 [illegible] PSY --> Ond reaktion.

DM's Baggrund:

Følgende er baggrund til DM om hvad der virkelig sker og er sket.

1. afsnit. Før ankomsten:

For 445 år siden, da krigene rasede led en af de ondeste ærkepræsters armeer et stort nederlag til de godes hærer. Ærkepræsten Gladiudus nået dog at flygte op i bjergene. (netop de bjerge hvor klostret ligger). De gode lod deres bedste profeter og magere søge efter ham. De fandt ham og det blev en voldsom kamp. Han havde gemt sig i en sjult kælder under et SAI-kloster.
Efter flere dages kamp rundt i kældersystemet(hvor en del monster blev skabt ved fejl fra magerene), lykkes det at jage ærkepræsten op i en krog. De kunne dog ikke uden videre dræbe en så magtfuld ærkeprst, så de lagde en fælles forbandelse på ham. Denne jo ham ned i en sort krypt hvor han måtte blive for evig tid.

I året 435 efter krigene nået et pergament dragepaladset. (De ondes hovedborg, flere 1000 km. væk). Pergamentet blev læst af en sort yperstepræst ved navn Arkines Elvisa. (En ond elverkvinde). Pergamentet var fra krigene og berettede om hvordan Gladiudus havde lidt nederlag og var blevet opmagasineret i en krypt. Hun hånede ham indvendigt for dette nederlag og besluttede at bruge hans kraft i krypten til et forfærdelig retual. Hvis bare hun kunne finde den og få den åbnet.
I året 437 nået hun til klostret og fandt krypten. Hun fik den også åbnet. Hun undervurderede dog Gladiudus. Han havde i de ca. 437-440 år frembragt skrækkelige ting i krypten klar til brug. Han elimnerede hende i det hun åbnede krypten.
Han stod op af sin over 400 år gamle krypt. Han ville (og var klar til at) vinde hele verden med den største ondskab der hidtil var set. Han kunne få en ondskab til at spræde sig fra krypten og ud i verden. Det eneste han behøvede var 12 nekromantiker-munke og de dæmoner disse kunne fremane.

I de næste 5-6 år arbejdede han på sin plan. Han fik indkaldt 12 nekromantigere og de gik i gang med fremmaningen af dæmonerne. I netop dette år lod han krafterne fra dæmonerne slippe løs i sin krypt. Noget gik galgt. I hvert fald opstod 2 ultimative monster i bjergene. Disse har siden smadret rundt.
Gladiudus og sine 12 nekromantikere prøvede igen for nyeligt og da lykkes det. Onskaben spræder sig langsomt fra klosteret og ud over verden. Blot skal krypten hele tiden "fodres" med dæmoner og deres kraft.

2. afsnit. **Fra ankomsten:**

Når gruppen ankommer til klosteret har ondskaben kun sprædt sig op af kælderen og i en radius af 1 km. omkring klosteret. Ondskaben dræber nogle, forvandler andre, ødelægger psykisk andre igen. Nogle bliver til udøde andre til monster osv. osv.
Derfor bliver det værre og værre efterhånden som tiden går på klosteret. Munkene bliver ramt af ondskaben. Gruppen gør ikke - da de ikke har opholdt sig længe nok i ondskaben. Går de ned i kælderen - hvilket bør forhindres med alle midler i starten af scenariet - vil der også ske et par mystiske "småting" med dem: fobier, kaste blod op, skifte hudfarve, livsmål, få hjørnetænder osv. Brug bare fantasien !!!

---

2. DEL.

Ser kroen: *>Solen skinner, vejret er glimrende. I ridder i den varme eftermiddagsol da nogle bygninger skimtes i horisonten, få km. fra bjergenes start.<*

>Da i er ca. 100 meter fra bygningerne kan i se omridset af 2-3 bygninger. Ud for jeres gangere står et skilt. "100 meter til kroen: Det glade sted". Dugen er så småt ved at ligge sig, mens i ridder ned mod kroen. Den friske vind fra øst gør dog at støvet står op fra grusvejen under jeres hestes hove.<

Kroen: "Det glade sted".

Når de kommer ind: *>I svinger døren op og kikker jer rundt i kroen. Det er en typisk landevejskro. 6-7 almindelige runde borde, 2 langborde og aflangt bord, en kamin, et par tønner øl, en kroskranke, en trappe der førrer op og et forhæng i et hjørne - tæt på kaminen. Folkene i krostuen kikker et kort øjeblik på jer og vender derefter deres ansigter mod maden. I er sultene!<*

1. Her sidder en bard og sliber en dolk over et krus øl. (Vidra)
DM. Personen kan komme med følgende oplysninger/rygter:
1. Der har været stenskred i bjergene.
2. Der ligger et SAI-kloster.
3. Heste kan ikke klarer vejen med ryttere på i bjergene.

2. Her sidder 2 handelsrejsende mænd midt i 30'erne. De har været nord på og skal mod syd for at sælge deres pælse.

3. En bjermand har slået sig ned her. Han er klædt i pelsklæder med dusinvis af dyreknogler - tænder mm. Hans navn er Faul.
DM. Manden er fra bjergene sur men ærlig. Han kender til følgende:
1. Der har været stenskred i bjergene.
2. På et SAI-kloster skal der være begravelse.
3. Han er flygtet ned fra bjergene, da de røster.
4. Der er ikke meget vildt at skyde - forsvundet.

4. Tomt.
5. Tomt.
6. Tomt.

7. Tomt. (her kan spillerne evt. sidde.)

8. En vandringsmand. Kommer øst fra og skal mod nord. Ca. 50 år gammel. Stort fuldskæg og masser af lædertasker. Spiser suppe.
DM. Manden er vis og kan bidrage med historisk viden.

9. Langbord: Her sidder 8 minotauer. De er de klart mest larmende i kroen. Bordet er fyldt med mad og de holder åbentbart æde og drækkegilde.
DM. Disse er ikke onde men heller ikke venligsindede. De ønsker ikke at hjælpe og har heller ikke den store viden! Er dog villige til at udveksle et par våben med krigerne i gruppen.

10. Langbord: Tomt.

11. Kro-skranken. Her står krofatter og foran sidder en ung mand ved navn Benn Daibatas.
DM. Han er udsendt fra Bondo(hovedstaden) for at inspisere denne del af landet. Han kan hjælpe med en hel del. Han har en god orienteringssans og er villig til at hjælpe med geografiske spørgsmål mm. Han kender til SAI-klostret men ikke nogle nyelige oplysninger.

DM. Krofatteren hedder Gus. Han er villig til at give en hver oplysning. Vil dog diskret bede om lidt til forsørgelsen. Han ved der sidder en Sholakmunk bag forhænget og spiser. Munken er på vej mod Bondo for at repotere et eller andet. Han vil dog ikke lade spillerne forstyrer munken umidelbart.

12. Her sidder Sholakmunken: Vladimis. Hvis spillerne trækker forhænget fra sidder han krumbøjet hen over stolen i en lidt mærkelig stilling.
DM. Munken er død. Han er blevet ramt af ondskaben inden han drog fra SAI-klostret. Han bærer lidt droger og andre småting men intet der kan identificere ham. Hvis de klæder ham af - har han nogle sort pletter på kroppen - nærmest som byldepest.

Der er ellers intet af mystisk i kroen og ikke flere oplysninger at hente før de skal til at begive sig afsted da: (Det forventes at de overnatter i kroen)

>Da i kommer ned i krostuen kommer krofatter næsten løbende hen til jer. "I skal ikke drage op i bjergene. I går aftes da i var gået i seng kom en bjergmand. Han var totalt rædelsslagen og fortalte mig at han kunne mærke ondskaben oppe i bjergene. Han kunne mærke hvordan den kom sivende og han forsvandt derefter ud i natten - hvor han løb mod sydøst ud over sletten.<

Vejen til bjergene: Denne går fint. Vejret er godt trods lidt småskyer på himlen.

I bjergene: Midt på dagen når de til en slugt der strækker sig ca. 10 km. Midtvejs i slugten går en vej op til SAI-klostret.
Vejret: Efterhånden som de kommer frem bliver vejret dårligere og dårligere. Dog ikke regn - i nu!

Når spillerne er nogenlunde midt i begynder alt at ryste omkring dem. Nærmest som om nogen går oven på bjergene. I det næste kommer 2 enorme - ultimative - fantatiske monster frem i hver sin ende af slugten. Med rasende fart kommer de trampende ned mod spillerne med ildflammer stående ud af munden. Overalt rasler det ned med sten og monsternes vægt gør at laviner højt oppe sættes i gang.

Monsterne:
De er ca. 20 meter høje og 6-8 meter brede. De er sorte som kul - skønt deres hud nærmest ligner forstenede tarme. Deres øjne er på størelse med en dværg og omkring dem er et grønt skær der tydeligvis beskytter dem mod mentale og magiske angreb. Ud af munden på dem kommer en 48 meter lang ildkegle med 6 meter i radius. Bag dem strække en enorm lang hale sig, der banker mod klippebunden. ALDRIG har i set noget så stort og ødelækkende som dette. De rykker i bogstavligste forstand bjergene foran sig!!!

Flugt:
Eneste mulighed er flugt op til Sai Templet. Vejen derop ligger mellem 2 af de største bjerge og disse vil trods alt være umulige at rokke. (Hvis de ikke vil flygte kan du dræbe en spiller eller på anden måde skræmme tåberne!)

Når spillerne indser denne mulighed - og flygter op af denne vej vil et enorm stenskred lyde bag dem, da de næsten når templet. Det var nok monsterne der prøvede at komme op af den 3 meter brede vej!

---

3. DEL.

Ser klostret: *>I spænder ned mod et kloster, brag og larm lyder bag jeres rygge. Dels fra de 2 ultimative monster - der prøver at klemme sig ind på den 3 meter brede sti og dels fra de udløste laviner.<*

Porten: *> Da i når porten slår et lyn ned foran jer kun få centimeter fra den jerbeslåede egetræsport.*
Bag den kan i hører træbjælker skyde tilside, og få sekunder senere går porten op.<

Da klostret består af mange rum og kroge - og mange munke mf. har jeg ikke beskrevet hvert enkelt sted. Du må selv ud fra kortene fortælle hvad spillerne ser og oplever de forskellige steder. (Det er bevidst at klostret ligner en borg - sådan er SAI kloster - hvor alle religioner er(kan værre) repræsenteret.)

Modtagelsen:

Gruppen vil blive modtaget som en hver anden - godt, men med en hvis mistænksomhed. De vil blive sport om hvem de er, hvor de kommer fra, deres gøremål osv. Er der en munk i gruppen, vil de hurtig få anvist værelser og bedsked om at de kan blive så længe uvejret raser. Hvis ikke - går der blot lidt længere tid.

Værelserne er 2,3,8 og 9.

Ved porten vil det værre portvagter der fører dem til en prior der har audiensrum på 3 sal i "bedetårnet".

Her vil de få de nævnte spørgsmål og vil få anvist de nævnte værelser. Prioren vil give dem lov til at gå frit omkring hvor de vil - blot de gør det sammen med Akyloten Bemius. (En 16 årige dreng).

DEL 4.

Miljøet:

Når spillerne ankommer og frem til næste dag vil der ikke være det store mystiske ved klostret. Ondskaben har ikke bredt sig/været der længe nok - til at mange er blevet ramt.

De vil kunne sove næsten trygt hele natten. Hvis nogle holder vagt - vil de hører et par lyde - men undersøger de det finder de intet.

De følgende beskrivelser til stederne på klostret + personerne kan og skal selvfølgelig bruges i de følgende dele af scenariet. Ved hver person står der hvad der sker når han bliver ond - altså hvilken reaktion (især over for spillerne). De fleste kan DM selv bestemme hvornår de bliver besat af ondskaben for alvor - andre står der en tidsangilvelse. Feks. hvis de skal dræbe eller bliver dræbt på et bestemt tidspunkt.

Prøv at få et klostermiljø skabt. Dvs. få hverdagen på et kloster med. At alle munke udfører en form for arbejde: Bøn, skrivning, droger, urtehave, kamptræning, sturderer, læser, smeder, passer dyrene osv.

De vigtigeste steder:

1-10: Gæsteværelser.

Disse er spartansk indrettet. 4 senge, et rundt bord, et lille skrivebord med pind og blæk, et skab til tøj og diverse ting, et uldtæppe på gulvet og et lille ildsted. Der er tynde vægge mellem rumene. Som alt andet er disse lavet i sten. Loftet af solide træbjælker.

11: Austrikkens-abbedens audiensrum.

Her tager Austrikkens-abbeden eller en Austrikkens-prior imod dem der ønsker at betræde Austrikkens munkes gemakker. Et bord, et par skabe med bøger og lignende. En olielampe på væggen og en 7-armet lysestage på bordet.

12: Trapperum - op/ned.

Trappen op fører til 2. sal. Trappen der går ned, er til et enkelt rum, hvor der er fyldt med en masse gamle støvede ting. Der er adgang forbudt nedaf. Rummet er selvfølgelig i forbindelse med den øvrige kælder, blot ca. 1 meter fra nærmeste koridor. Dvs. man må igennem masivt sten for at komme fra dette rum til den øvrige kælder.

13: Det frie sted.

Dette er en bedesal, hvor der kan bedes om fred og ro. Den er ikke forbundet med nogen religion men følelsen af fred overmaner en hver der betræder salen.
Der er et alter, olielamper på væggene, en trappe der fører op, broderet tæpper på gulvene.
Denne bedesal er åben døgnet rundt, men der vil kun være en præst tilstede om dagen. "Fredspræsten".

14: Austrikkens bedesal.

Dette er en almindelig bedesal - ligesom en kirke. Alter, bænke, orgel osv. Trappen fører op til austrikkens gemakker.

15+16: Sholak-bedesale.

Dette er almindelige bedesale - ligesom i en kirke. Alter, bænke, orgel osv. I rum 15 fører en trappe op til Sholaktroens gemakker.

17: Sholak-abbedens audienssal.

Her tager Sholak-abbeden eller en Sholak-prior imod dem der ønsker at betræde Sholak-troens munkes gemakker.
Et bord, et par skabe med bøger og lignende.

18+19: Bibliotek. (det lille).

Dette er det officielle bibliotek.
I følge de skriftkundige munke her findes der ikke andet bibliotek end dette på klostret.
Samlingen af værker af ikke videre imponerende og de fleste emner spillerne ønsker er der ikke!
(Hvis spillerne kommer her mere end en gang så husk mordforsøget! - se senere).

20: Indgang.

Denne er svært bevogtet. En solid port, et faldgitter og yderligere en port. I mellemrummet mellem de 2 porte kan der angribes med pile og kogende olie fra klostermuren.

21: Drogesal.

Her opbevares klostrets mange droger, urter, ingredienser og botaniske ting. Her er alt fra helbredende droger til dyrehår til giftige svampe. Her går botanikere og dervisher og holder orden i de mange droger mm.
Det er ikke muligt at få nogle af disse ting - hvad mindre man kan akkumentere for, at man har virkelig brug for det. Drogerne bliver ikke lavet her - men blot opbevaret.

24: Ingangsrum til Element-templerne.

Her sidder 4 "elementernes vismænd" omkring et bord. De er meget uvenlige over for folk med krtisk syn på elementarlæren - men stiller sig til gengæld meget hjælpende over for folk der virker interesserede. Der er intet særligt i rummet.

25-28: Elemetar-templerne.

Disse er almindelige bedesale - bortset fra, at hver er præget af netop dennes element. Trapperne fører op til de munkes gemakker.

29: Gang.

I denne lange gang findes flere skrifter på væggene. Disse kan findes hvis man kikker særligt på væggene. Hvis spillerne ingen interresse har for vægge i denne gang kan du bruge nogle af skrifterne andre steder:

Skrift 1:

Denne er skrevet på oldsprog. (Et urgammelt sprog).

En fisk med hvide vinger som skærer gennem vandet, jeg stryger gennem det glimtende øde.
Jeg er bundet af reb, drevet af klæder,
så alle handelsmænd for det må bøde.

(Svar = et skib).

Skrift 2:

Denne er skrevet på elvisk.

Det er nede, skønt det er højt oppe.
Det er nede, skønt der er stor af kraft.
Det er nede, skønt det vil op.
Det er kommet op...

(svar = ondskaben i krypten)

Skrift 3:

Skrevet på oldsprog.

Vejen er i det glitrende øde, thi her er jeg.
Lyset er stærk som jorden thi mørket er stærkt som vinden - men hvem er stærkest?
Den som har to glamhuller og hvor intet kan ses vil sejre.
Hos sejresherren er vejen til det glitrende øde, thi her er jeg.

(svar: I mørkets tempel(rum 26) er der 2 vinduer /glamhuller, kan kun komme til dette rum ved at tænke på mørket. Oplyses overalt, bla. i rum 24. Ligeldes kan man komme fra rummet til rum 46, ved tanken. I rum 46 er en trappe til kælderen).

Skrift 4:

Skrevet på Dragesprog.

I det funklende mørke, er vejen til souterrainen, men hver varsom hvor lyset møder mørket.

(Svar: I rum 46, de sorte magters tempel, falder lyset fra Sølvmånen ved midnat på et punkt i muren, der lukker trappegangen. Hvis der trykkes på dette punkt går muren til side.).

Skrift 5:

Skrevet på Sholakmål.

Som ordet er skrevet og livet spået, vil SAI gå en tid i møde hvor kun .....
thi mørket vil komme snigende.

30-33: tjenestefolkenes sovesale.

Her sover tjenestefolkene. Det er mennesker der har syndet men ønsker at leve et liv som ydmyge tjenere for munkene. De gør "det beskidte" arbejde.

34-38:

Disse rum er soveværelser for "finere" gæster eller munke der ønsker et værelse for dem selv. I hver rum findes en seng, et lile natbord, en lille skrivepult, en kamin, et klædeskab og et uldtæppe på gulvet.

I 34 og 35 har 2 sorte nekromantigermunke holdt til - forklædt som Vandringsmænd. Disse vil være forsvundet om morgnen - når spillerne vågner op, efter de har sovet en nat.
I rum 34 kan der findes et brev ved skrivepulten:

Den som læser disse ord vil rammes af giften thi ordene er forsvundet.....

Underskrevet M.a.N. (DM: M.a.N.= Munke af Nekromanti.)

På pergamentet er en gift med skade 2t20. Afværgelsen er 2t20.

40: Kutterum.

Her opbevares et stort antal munkekåber. Dvs. brune kåber, hvilke bæres af alle neutralt troende.

41-44: Se 34-39.

45: Skrivesal.

Dette er en skrivesal fuld af skrivepulte. I denne sidder alle de skriftkloge og studerer eller nedfælder vise ord.
Det er strængt forbudt for "ikke-munke" at betræde dette sted. Hvis en munk prøver at få en anden til at oversætte noget, vil denne svarer med et "har ikke tid". Hvis munken taler sin sag godt - kan det være den skriftkloge vil forbarme sig og oversætte teksten.

46: De sorte magters tempel.

Her har kun onde adgang. Desværre er en af engangene til kælderen i dette rum - så hvis spillerne vil benytte denne må de finde på en måde at komme ind.

Salen har et sort alter - starinlyse i holdere på væggene - skønt der kommer et sort skær fra dem. Desuden er der bænke hvorunder der ligger et helsyet sort tæppe med de sorte magters tegn på.
I salen er der en trappe der går op og ned.
Den der går ned fortsætter dog kun ca. 13 trin, da er den muret til.

Hvis man ankommer om natten kl. 24 vil lyset fra sølvmånen kunne ses netop på dette sted - altså der hvor den er muret til. Hvis man trykker hårdt der hvor skæret fra sølvmånen ses - vil muren glide til side.

Hvis man ankommer om dagen kan du lade solens lys ramme istedet.

47: Hemmeligt bibliotek.

Dette kan man kun komme til fra studierummet ved siden af.
I studierummet er en hemmelig svingdør. Denne bør de ikke finde - hvad mindre de virkelig leder efter en dør netop der.

Biblioteket rummer en fantastisk samling af bøger. En trappe fører op til næste sal - hvor biblioteket fortsætter helt til øverste etage - 4 sal.

48: Studierum.

Her sidder klostres munke og oversætter skriftruller og tyder gamle skrifter. Andre skriver selv. Det er også her klosterbøgerne bliver skrevet. (Disse opbevares på det hemmelige bibliotek - som IKKE er tilgængligt.

49: Stalde.

I Staldene er der kvæg og heste -
K = kvæg.
H = heste.

Der er hele tiden stalddrenge/piger der passer hestene.

50: Forrådskammer.

Dette bliver angivet som nød-forrådskammer. Der er ingen dører til rummet - men munkene påstår at i nød vil de brase en væg ned for at komme ind til rummet.

Kammeret er selvfølgelig ikke forrådskammer, men et gammelt eksperiemtarie. Der er fyldt med støv, edderkopper, gamle ting osv. Foran de 2 vinduer i rummet står solide jernskabe.

Der går en skjult trappe(lem) fra rummet og ned til kælderen.

51-56: Træningsrum.

I disse rum træner elitemunkene.

---

5. DEL.

Udsagn/hjælp:

Historiske:

1. Under krigene skete mystiske ting.
2. En ond ærkepræst flygtede op i disse bjerge under krigene.
3. En af de ondeste armeer led et stort nederlag - hvorefter deres leder flygtede med de godes magikere og præster i hælene. Det skulle være ondskaben selv.
4. I dette kloster har der været kamp mellem ondskaben og godheden.
5. "Legenden om den sorte krypt." Denne titel så jeg en gang på et kongeligt bibliotek under emnet: SAI-Kloster.
6. En ond ærkepræst skulle en gang være blevet forbandet på dette sted.
7. For ca. 6 år siden kom en sort ypperstepræst til vores kloster. Hun kon direkte fra dragepaladset på en sort drage. Hun var mægtigere end selv ærkeabbeden. Hun gik selvfølgelig til de sorte magters tempel. Hun er aldrig kommet ud derfra. De sorte siger hun teleporterede sig væk.
8. De sidste 5 år er der kommet særlig mange onde til templet - som ikke har forladt det - skønt de heller ikke har vist sig.
9. For 2 år siden kom en nekormantikermunk til klostret. Han sagde disse ord: "Jeg ønsker at tale med ham". Han stod ude i regnen. Da vi spurgte hvem sagde han: "Den sorte". Vi forstod at han vel mente abbeden hos de sorte magter og henviste ham til de sorte magters tårn.

Om ondskaben:

1. Jeg har kunne mærke en ondskab de sidste par uger.
2. Jeg husker en nat for ca. 3 måneder siden, hvor jeg følte at som om djævlen var kommet til klostret. Jeg kik op i klokketårnet og så at langt rystede nogle bjerge. Jeg blev dog klar over at det blot var en lavine. Jeg følte dog stadig ondskaben og forhørte mig om nogen var kommet til klostret og fik det svar, at ingen havde passeret porten.
3. Jeg har i flere år kunne mærke en ondskab der gennemløb klostret. Den kommer nærmest snigende. Måske nede fra. Man siger jo at djævlen har sit bo under jorden.
4. Dette kloster vil grunde. De vise ord har vkst mig at ondskaben er på vej - hælvedet er brudt løs og inden længe vil vi alle være i dets hænder - samun være forbandet.

Om virusen:

1. Jeg har set munke falde om, og fundet årsaagen: En virus breder sig. Nogen har fremsakbt en virus.
2. Der dør en efter hver dag af virus - kort efter vi alle har bedt og sunget i salmebøgerne.
(I en salmebog er en lille stykke voks med virus i. Vokset er blevet utæt og virusen(giften) er løbet ud i bogen. Vokset er bundet ind i et lille stykke vidt stof - fra en sholakkåbe. Ud fra dette kan man finde frem til hvem det er: En ung adept der indrømmer med det samme. Han er sholak-tilbeder og kom til at lave den med en fejlagelse og gemte den i salmebogen).

5
9
15
16
21
24

Følgende er et tidskema.

Dag:	KL.	begivenhed.
-2	09.40	munk faldet om og død på gårdspladsen.
2	17.30.	ankomst
2	17.40.	forhør hos prior på 3 sal.
2.	17.45.	for anvist værelse + akylotten Bemius.
2.	18.30.	Mad.
2.	12.00.	Et par lyde.
3.	08.00.	Bøn.
3.	09.40.	munk falder død om ved døren til det fri sted.
3.	10.00.	Nyhed om at 2 vandringsmænd er forsvundet.
3.	12.00.	Mad.
3.	12.30.	Dødsfald - prioren de snakkede med.
3.	15.00.	Begravelse af 1. død.
3.	15.05.	Når han bliver puttet i kisten eksplodere den.
3.	16.30.	Dervich(austrik)har slået en sholakmunk ihjel.
3.	16.35.	Dervishen dræber sig selv.
3.	17.00.	Et lyn slår ned i smeden og dræber en lerling.
3.	18.00.	Midterste standdør smækker i og bliver sort. Foran den ligger en bunke knogler fra heste, stanldrenge og kvæg.
3.	18.30.	Mad. Pludselig forvanles en prior til et afskyligt sort monster og går til angreb på en sholak-tilbeder.
3.	22.00.	Slå 1t20 for alle - klostret er ved at blive sindsygt. Der hersker kaos. Rundt omkring ligger skeletter, blod i spandevis og uden for raser uvejret. Nogle steder kæmper munke mod hinaden andre steder har folk buret sig inde. Unge adepter og akylotter hænger rundt omkring

(De meget nøjagtige tidspunkter skal ikke forstås som at alle render rundt med digitalure - men er en hjælp til dig.)

---

6. DEL.

Kælderen :

1: Trappe.

Foran døren, er der et jerngitter 1 meter fra døren. Jerngitteret går kun op hvis døren går op. Lige foran døren er der et sort forhæng, så man ikke kan se døren. På døren er der 3 låse.

2: Gang.

I gangen ligger et slør af tåge og ud af tågen kommer et hæsligt væsen til syne. Det er dobbelt så stort som et menneske og har 2 kæmpe flagermuslignende vinger på kroppen. Det bruger både ben og arme til at sidde på. Dens krop er mørkerød og dens 2 hvide skarpe horn og dens tænder lyser faretruende i mørket. Bag den snor en lang læderagtig hale sig.

Dette er en Quasit-imp - den venter lidt afventende, som om den ønsker gruppen skal gøre noget bestemt - sige kodeordet - men da de ikke kender dette angriber den!

Quasit-impen er den ondeste inden for sin race - tjener som regel onde magere og præster. Den er dybt egoistisk, men loyal under stor betaling.

Dets kampmetoder er beseret på rå vold kombineret med magi. Den er IKKE villig til at kæmpe til døden, normalt.

Kamp: Magi virker ikke på den. Skades kun af koldt jern og magiske våben.

1. Angriber med halen(gift) 6t6+g(1t20), klør på hænderne 3t10 eller horn 3t8+5.

2. Forvandler sig til slange og skyder op i munden på en. (Hvis slangen dør, forvandles den til imp igen uden nogen tab).

3. Gør sig usynlig.

4. Bruger magi - magisk hypnose. (Beskyttelse mod magi N.E.).

5. Forvandler sig til ulv og angriber.

6. Healer sig selv.

3: Rummet med de 3 døre.

Dør 1 (venstre): Mindst 2 skilte lyver. Dette er vejen.

Dør 2 (midten) : Jeg lyver lige så meget som døren til højre.
Dette er den sikre død.

Dør 3 (højre) : Kun 1 skilt lyver. Dette er vejen.

4: Drgaens hule!

Her bor en lommedrage. Det har den gjort i fred i adskillige år. Skulle gruppen være så dumme at åbne denne dør har de en dødbringende modstander: Ildsput skade 6t6, 8 meter lang kegle.

5: Sammenstyrtning!

Vælgerne spillerne denne dør vil hele kælderen - og klostret - begynde at ryste og efter 3 min. vil hele kælderen styrte sammen. Der hvor døren er går der ikke mange sekunder før dette er styrtet sammen. Gruppen vil følgelig havde besejret det onde i første omgang, men uden ud for vil de 2 ultimative monster vente og Gladiadus vil jagte dem.

6: under "forrådskammerer".

Dette rum er næsten styrtet sammen. Der har tidligere gået en trappe fra "forrådskammeret" og ned til dette rum.
I rummet findes dog en flok rovfluer - 8 stk.

7: Underjordisk kanal.

Fra denne kommer vandet i brønden og der er ikke mindre en 5 meter bred. Dette gør at nekromantigerne har en lille flådehavn hvor fra de kan sejle ud af bjergene - vest på til en sø i skovene. Den østlige fører ud til en bjergsø 10 km. væk - dvs. mod strømmen.

8: Forkammer.

Dette kammeret er helt muret inde og bliver dermed ikke brugt af nekromantigerne.
Her er 12 betydningsfulde munke blevet befravet for hundreder af år siden. Kisterne er belagt med guld og på hver af dem står navn og årstal:

(efter Orgre krigene).

1. Givulus Askreus 275 efter O.K.
2. Favus Belebanus 289 efter O.K.
3. Daneyd Leasgaard 346 efter O.K.
4. Husafeluas Demekritors 412 efter O.K.
5. Kimeus Juvilas 423 efter O.K.
6. Gaalaavas Juvilos 489 efter O.K.
7. Tulk Hiroskein 518 efter O.K.
8. Chaos Verdenkein 546 efter O.K.
9. Gilas Sturrkein 599 efter O.K.
10. Vimard Sabelkein 628 efter O.K.
11. Fasdemus Ulydius 688 efter O.K.
12. Fanmarl Stasgall 752 efter O.K. "han bliver nok den sidste".

9: Anneks.

En lille symbolsk kirke. Et alter uden nogen symboler eller andre tegn. Der lugter krydret og meget gammelt. Et del gamle røgelseskar. Mindst 400 år gamle. Måske mere.

10: Gravkammeret.

Dette er der gamle kravkammer eller krypt. Rummet er dog omdannet til et retualkammer hvor Gladiudus kiste står i midten.

Kisten/krypten står åben. Ud fra den breder et sort skær sig. Hvis man kan udholde at kikke ned i den(PSY-3t20) vil man se en ondskab uden lige. Kisten ser ikke ud som den størrelsen den har men som en helt lille verden af dæmoner der flå, dræber og ødelægger.

Krypten beskyttes af 3 nekromantiger-munke.
De vil straks tage kampen op - men går det dårligt vil de flygte af den hemmelig port ved at sige: "Gladiudus være med os" og den åbner og lukker lige efter dem med et smæld. De vil løbe til tilholdstedet for at alarmere Gladiudus og de andre nekromantiger-munke.

Munkenes bønner:

"Deadfall": Denne vil de lave 3 af i gang(18). Skaktene vil være 15 meter dybe, men der kan slås et N.V. mod magi. Hvis det mislykkes vil man slå sig frygtlig hård. Andre der kikker skal ligeledes slå et N.V. mod magi. Hvis dette mislykkes viol de også se skagten. Personen(er) der falder får en skade på 8t6 i den kropsdel(eller flere) som de lander på.
Hvis de har kattefod eller lignende da 6t6 i skade.

"Resurrection": Denne vil de bruge i kamp. Den laver en om til aske, der vil havne i munkens hånd. Han kan da lave asken tilbage til dets menneskelige form hvis asken er intakt.
Man må slå N.V. mod magi + 20 %

"Efaringhedsdræner": Denne dræner 10 % af personens efp. Der kan slås et N.V. mod magi - 20 %

"Dødsdom": Med denne skaber munken et utrolig psykefelt omkring en person så han/hun ogalle andre ser personen som en udød. Huden og blodet raser af ham, øjnene springer ud, han ældes i løbet af 1+ sekunder og er derefter et udød skelet: Der kan slås afværgelse mod illlusionisme 3t20, hvis man er opmærksom på det.
Hvis det lykkes vil psykefeltet fjerne sig og personen blive normal igen, dog vil han/hun miste 1t4 i PSY og 1t4 i INT.

"kræftstråle": Munken sender en rødviolet stråle mod en person. Fra denne vil der drænes 2t6 kp. hver 6 sek. Personen kan slå PSY-afværgelse 3t20. Hvis det lykkes for han/hun vristet sig løs fra strålen. Der må slås en gang pr. 6 sekunder.

"Froststorm": Denne nedfryser sit ofrer ind til der kommer en modsatvirkende kraft på ofret. Man skades ikke yderligere af formularen. Man kan slå N.V. mod magi - 10 %

"Dræning": Dette er almindelig kp.-dræning 1t8 ned i en kropsdel.
(+ overall).

11: Skatkammer.

Dette har fra gammel tid været et skatkammer på klostret. Gladiudus og hans følge har ikke fjernet så meget af skattene, der hovedsagelig består af mønter og bestik.
I rummet har de dog sat 2 Gladiatorøgler til at holde vagt:

Gladiatorøgler:

- Reptillignende.
- En form fore firben i kæmpe størrelse.
- Stærk som minotauer.
- Utrolig muslekløs og kæmper fantastisk.
- Et næsten ugennemtrængeligt panser. (N.V. 15).
- De kaldes Gladiatorøgler fordi, de kan overleve i et hvilket som helst terræn.
- Hoved(N.V.25) er mere solidt en det bedste jern.
- Klobesatte kæmpeføder.
- Skuldre og ryg er klobesatte.
- Væsnet har ingen ingen hænder, men 2 1 meter lange klør.
- Når de møder en modstander går de totalt amok - men angriber alligevel med stor perfektionisme og taktisk sans.
- kæmper til døden.

Skat: 137 PM
24678 GM
212050 SM
186001 KM

Søvbestik og fade:(30 BEP) værdi: 20000 GM.

12: Vagtrum.

I dette rum befinder 4 sorte draguser sig. De er klar til kamp hvis munkene er kommet i gennem den hemmelige dør, men ellers ikke.

Sort dragus:

2 meter høj, over 1 meter lange lodne arme, røde øjne, sort byllede hud, vinger på kroppen, en 3 meter lang hale med pigge(gift). Den har røde horn på hovedet.

Den kan ikke skades før hornene er hugget af. Hverken af normal eller magisk skade.

Angreb: 1. Den spyr ild ud af munden. (Ild 4 meter, skade 2t10+2)
2. Den kan bruge sine stødtænder. (2t12)
3. Hale slag. (Skade 3t10 + gift 1t20(afv:2t20)
4. Stangen. (2t8 i skade).
5. Atmenene: Lyn. (Skade 1t10).

Kan parerer med vingerne.

13,14.15: gamle murbrokker.

I disse rum ligger en del ødelagte ting. Der har ikke været nogen i rummene i århundreder. Man kan finde et par gamle våben, lidt bestik, et par mønter osv.

16: Gang.

Denne fører ned til den underjordiske kanal. På modsat side ligger en havn. Hvis munkene på et tidspunkt virkelig flugter vil de gøre det fra havnen og der vil ikke ligge træstammer fra denne gang til havnen, men ellers vil der.

Forenden af gangen, inde i en lille niche er ét slangehoved der vil angribe enhver anden en munkene. Det har et utal af slanger der skyder ud.

17: Havn.

Her ligger 5 kanoer. En dødridder og hans 8 skelleter styrer havnen og vil være her hvis gruppen kommer dertil. Der er intet særligt af værdi.

18+19: Gang til tilholdstedet.

Denne gang er ca. 300 meter lang og fører til nekromantigernes tilholdssted. I hver af er der en munk, hvis ikke de har været i kamp andre steder med gruppen. Der er desuden en trappe. Denne snår sig ca. 230 meter op hvor man kommer ud i det fri midt i bjergergene - et stykke fra den dal klostret ligger i.

49

Race: elver Køn: kvinde Alder: 50
Navn: Lavoria Profession: staldpige
Tit.: akylot
PSY: 10 KP: 26
Livsmål: livsglæde, passe dyr, hjælpe andre.
God reaktion: passer deres evt. dyr, venlig
Ond reaktion: hovedet flyver af og de stär med mordväbenet i händen - et langt sværd med hendes blod på.
Väben/angreb: langsværd

49

Race: menn. Køn: mand Alder: 19
Navn: Rhodp Profession: stalddreng
Tit.: akylot
PSY: 15 KP: 28
Livsmål: hjælpsom, flittig, høflig
God reaktion: nogle fä oplysninger, vil gerne hjælpe.
Ond reaktion: udød - vampyr.
Väben/angreb: sort kniv st10, bid, negle/flä.

57

Race: dværg Køn: mand Alder: 178
Navn: Glozell Profession: smed
Tit.: broder
PSY: 3 KP: 45
Livsmål: at smede godt, ryge en god pibe, härdt arbejde.
God reaktion: behjælpsom med f.eks. väben, nogle oplysninger.
Ond reaktion: gravänd ?
Väben/angreb: dræner niveauer/INT/PSY

57

Race: menn. Køn: mand Alder: 31
Navn: Gold Profession: smede-lærling
Tit.: adept
PSY: 9 KP: 33
Livsmål: gä-pä-mod, munter, syngende
God reaktion: venlig, smä oplysninger, behjælpsom.
Ond reaktion: falder død om, med en ?stav gennem brystet
Väben/angreb: -

3.sal

Race: menn. Køn: mand Alder: 98
Navn: Tachmann Ivvis Profession: ærkeabbed
Tit.: profet
PSY: 2 KP: 66
Livsmål: visdom, enhver tro har sin ret, balance.
God reaktion: mystiske udtalelser.
Ond reaktion: änd (poltergeist) ????
Väben/angreb: angrebsformularer

20

Race: menn. Køn: mand Alder: 38
Navn: Rillian Profession: portäbner/bevogter
Tit.: elitemunk
PSY: 20 KP: 64
Livsmål: ærlighed, respektfuld, være veltrænet.
God reaktion: høflig, informativ, videbegærlig.
Ond reaktion: falder død om som munken i kroen "Det glade Sted"
Väben/angreb: sværd

17/15/16/studiesal

Race: menn. Køn: mand Alder: 69
Navn: Auras Verbil Profession: Sholak-abbed
Tit.: Abbed
PSY: 9 KP: 27
Livsmål: ærlig, god magt, ambitiøs, respektfuld, vis
God reaktion: hjælpsom overfor Sholaks tilbedere
Ond reaktion: øjne har et mærkeligt skær, og han räder dem til de forkerte ting
Väben/angreb: PSY-dræner

11/14/studiesal

Race: elver Køn: kvinde Alder: 120
Navn: Cair Pavela Profession: austrikkens abbed
Tit.: abbed
PSY: 20 KP: 24
Livsmål: ærlighed, retfærdighed, balance, hjælpe ondt som godt.
God reaktion: er meget klog og vil være til stor hjælp.
Ond reaktion: udvise dem af templet af uvis grund
Väben/angreb: munkebønner

26/studiesal

Race: menn. Køn: kvinde Alder: 48
Navn: Geruna Sorlos Profession: mørkets abbed
Tit.: abbed
PSY: 13 KP: 22
Livsmål: elementerne styrer verden, mørket er vejen til fred
God reaktion: virker mystisk - men vil ikke være fjendtlig
Ond reaktion: udød - spektre
Väben/angreb: energistorm st20: -4 PSY, 1 ned i alle kropsdele, halvt ned i kræfter, -1 kar, helbredsslag +20

27/studiesal

Race: dværg Køn: mand Alder: 298
Navn: Glemstorm Profession: ildens abbed
Tit.: abbed
PSY: 13 KP: 84
Livsmål: elementerne styrer verden, smedje, väben, krig
God reaktion: snakker väben, krig og ??
Ond reaktion: angriber med sin "elementarhammer"
Väben/angreb: ildens hammer

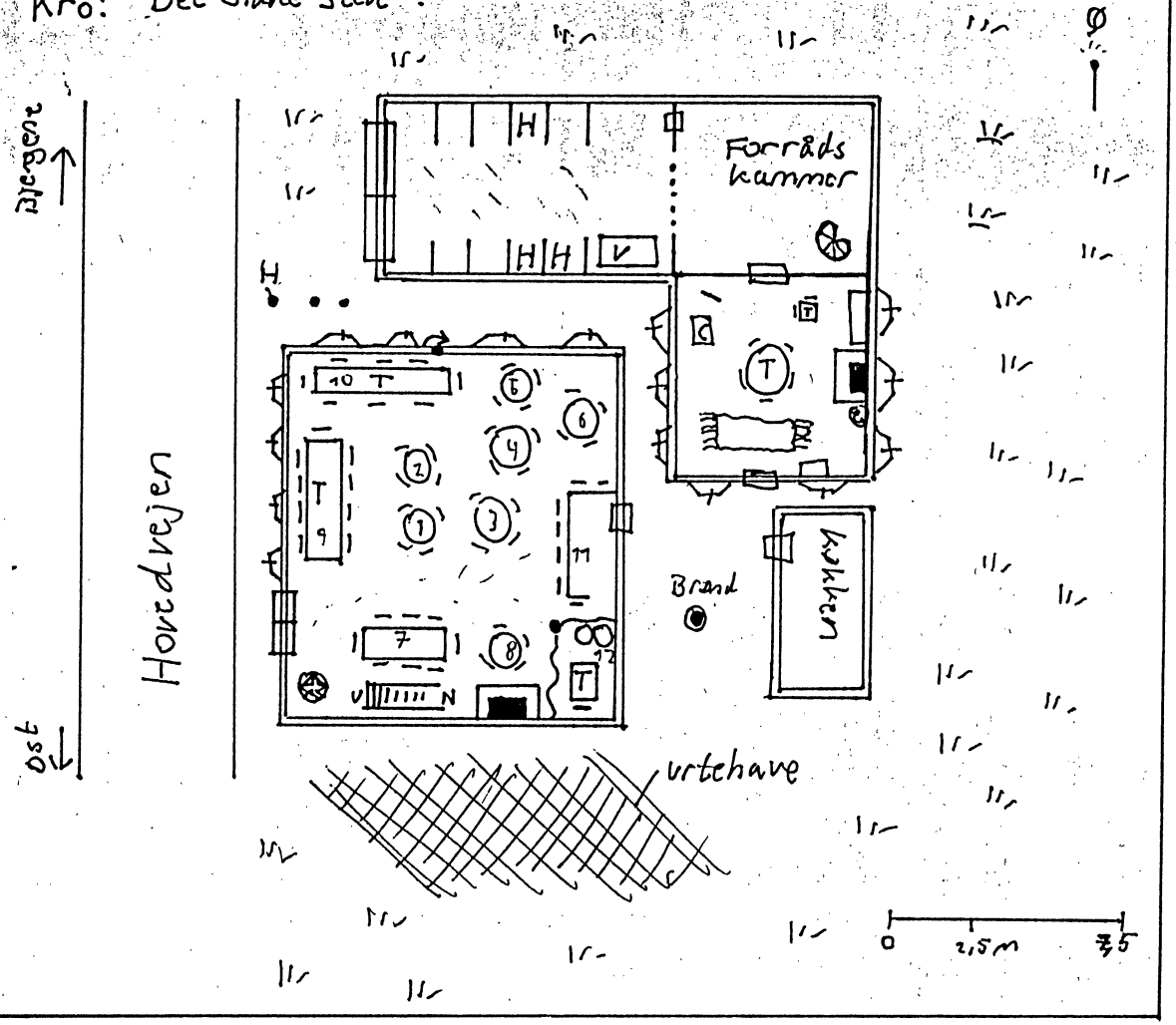
28/studiesal

Race: menn. Køn: mand Alder: 82
Navn: Restimar Profession: vindens abbed
Tit.: abbed
PSY: 19 KP: 36
Livsmål: elementerne styrer verden, alle bør tro på elementerne
God reaktion: kræver at omvende alle til elementartroen
Ond reaktion: sender folk væk, vil forfølge med kuldestorme
Väben/angreb: kuldestorme

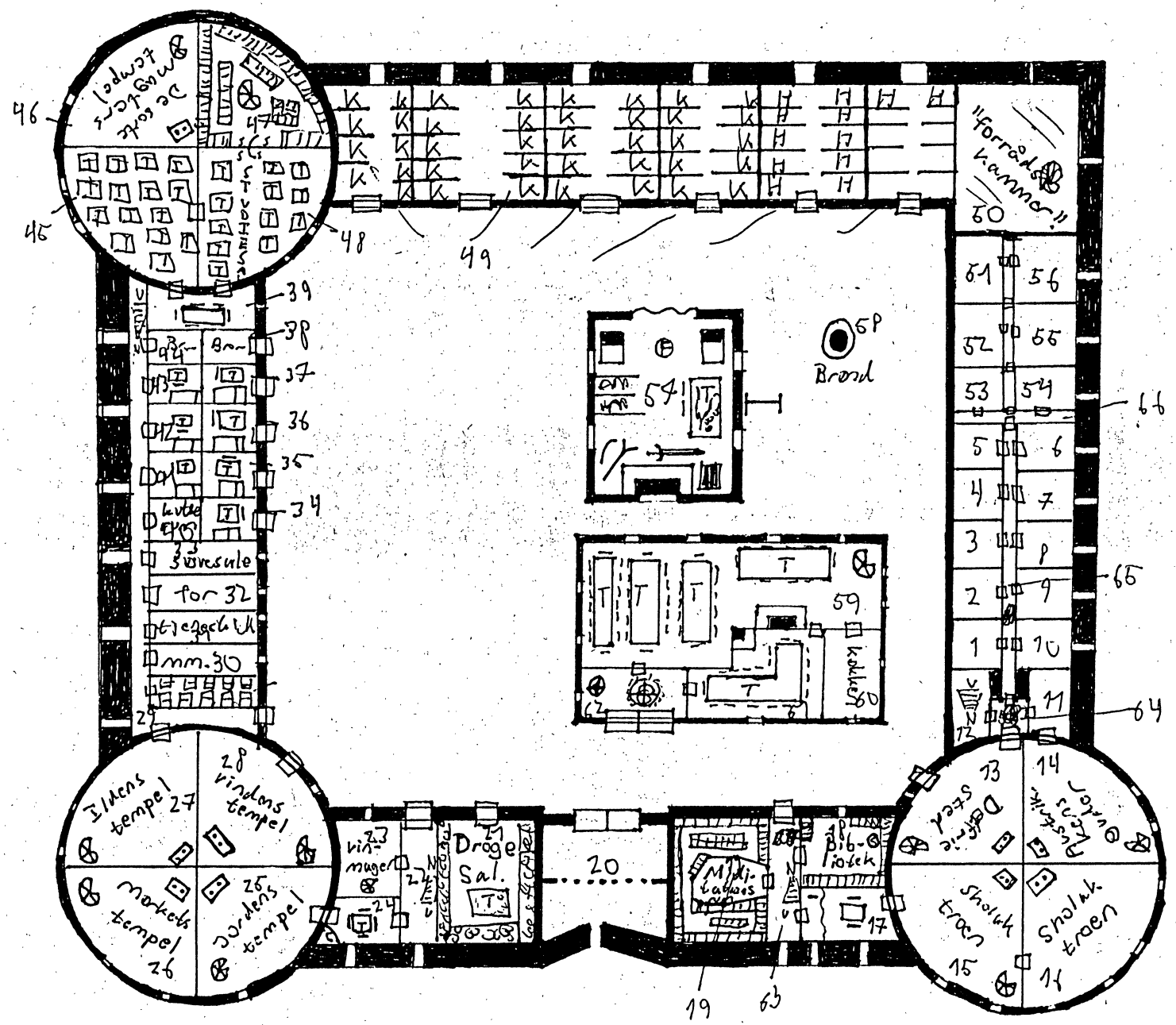
Race: Køn: Alder:
Navn: Profession:
Tit.:
PSY: KP:
Livsmål:
God reaktion:
Ond reaktion:

sai
monster

Kro: "Det Glade Sted".

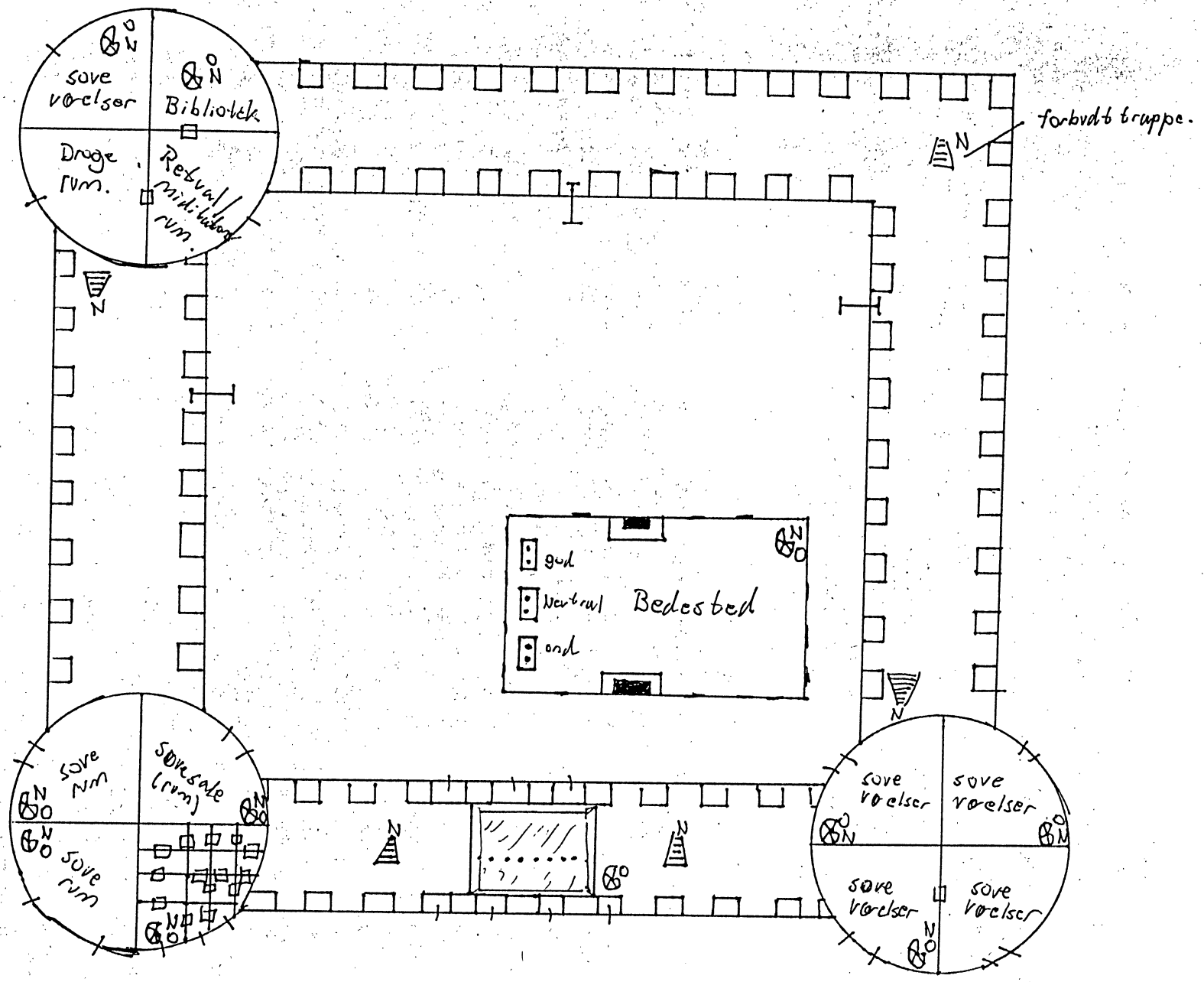


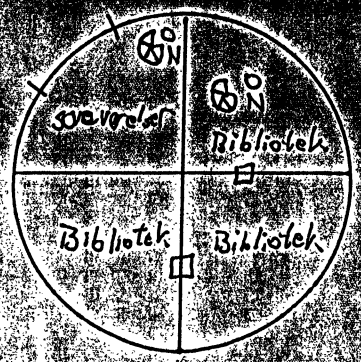
1 Sal/stue.

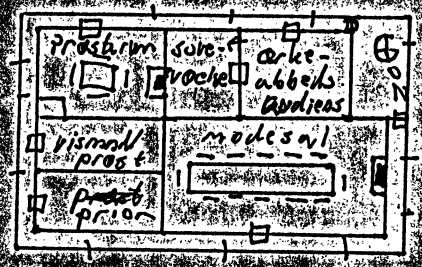


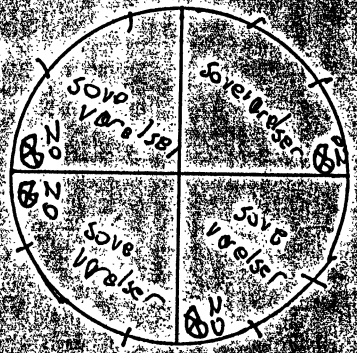
6
10
14
16

2 sal

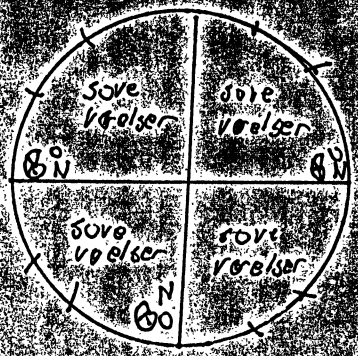

sove værelser
Bibliotek
Drage rum.
Retsvæsen/ militærrum.
forbudt truppe.
god
Neutral
ond
Bedested
sove rum
sovesale (rum)
sove rum
sove værelser
sove værelser
sove værelser
sove værelser


sovevoelser
Bibliotek
Bibliotek
Bibliotek

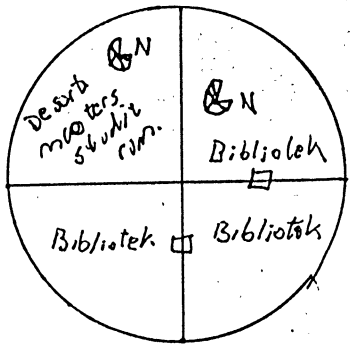

præstarum
sove-
vaerelser
aerke-
abbeids
audieas
vismand
præst
mødesal
præst
præst
præst

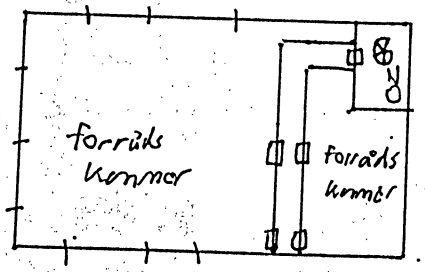

sove
vaerelser
sovevaerelser
sove
vaelser
sove
vaelser

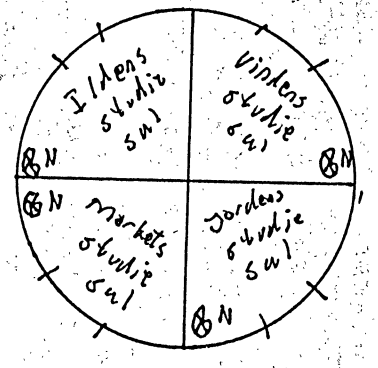
våbenhus

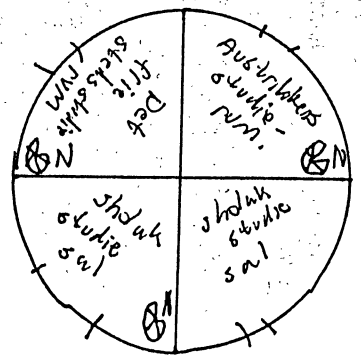

sove
vaelser
sove
vaelser
sove
vaelser
sove
vaelser

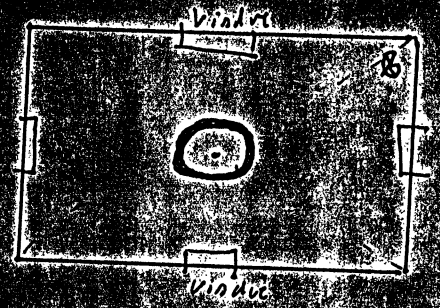
4 sal


Bibliotek
Bibliotek
Bibliotek

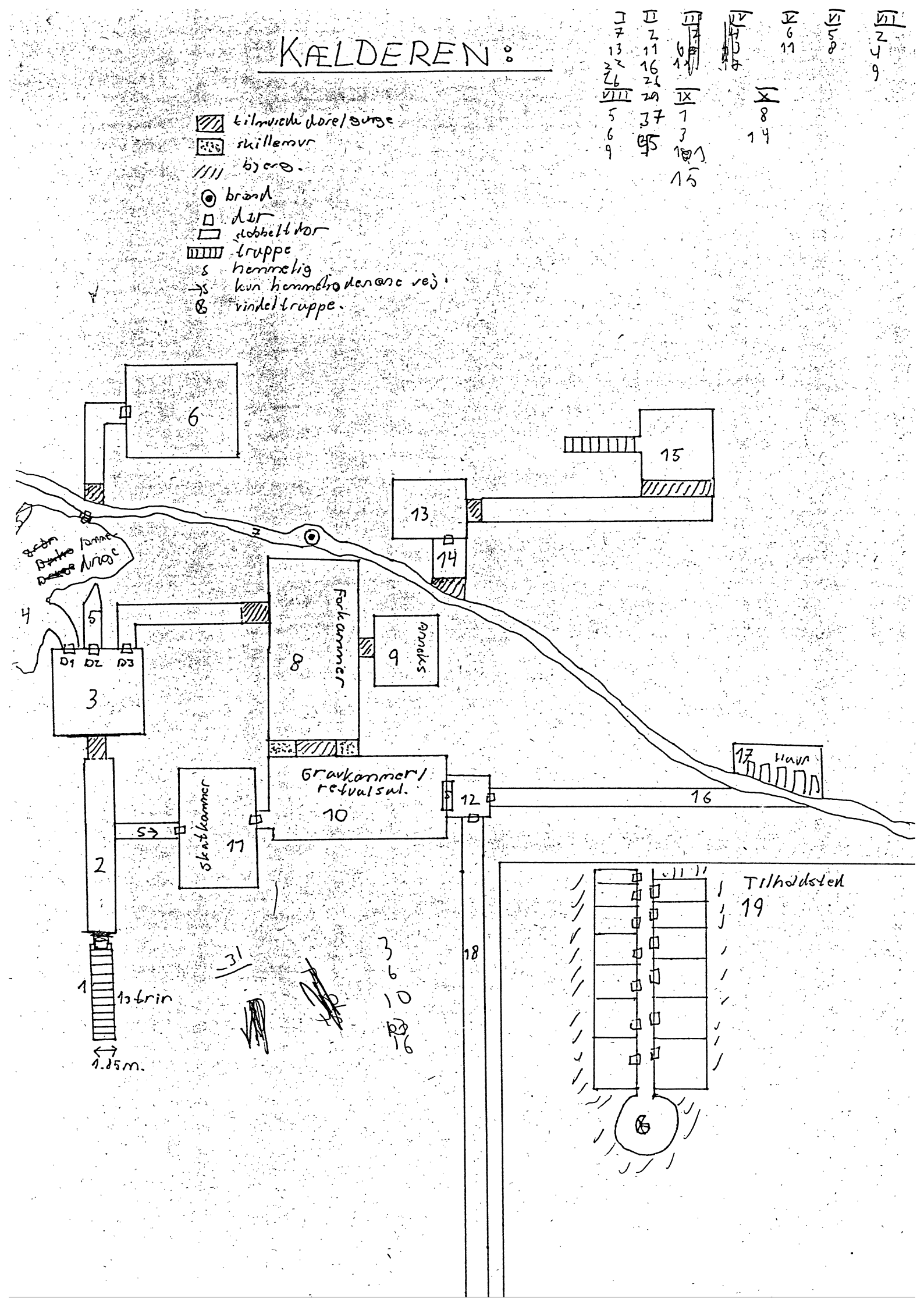

forråds kammer
forråds kammer


Ilmens studie sal
vintens studie sal
Markets studie sal
Jordens studie sal


Det stille skabs rum
Australiens studie rum
Ishavs studie sal
Ishavs studie sal


Violin
B
Viola

KÆLDEREN:


tilmurede dørelsninge
skillemur
bjerg.
brønd
dør
dobbeltdør
truppe
s hemmelig
kun hemmelig adgang vej.
vindeltruppe.
Forkammer
Arkadis
Gravkammer/ retvalsal.
Skatkammer
Havn
Tilhørdsted
19
D1
D2
D3
1,5 trin
1.85m.