DESSA VISDOMSORD HAR GUDINNAN DOMINE GIVIT TILL SINA PRÄSTER ATT VIDAREBEFODRAS TILL DE UTVALDA:

1. I rummet med åtta, inte fyra, undvik prästernas väg.

2. Stör ej i de tysta salarna.

3. Undvik skönheten och odjuret i ett.

4. Hörsamma de visa, varnande väggarnas varningar.

LINCON 84, The Althon Affair, del 1

Denna del består dels av en utomhusdel i tropisk miljö och en inomhusdel i ett tempel.

INLEDNING

Templet på den här ön är inte det där Althon hålls fången. Detta tempel har istället under många år varit övergivet av de Bachradpräster som här förut hade en högborg för sin religion och en avancerad piratverksamhet.

Numera har lokalerna övertagits av en Medusa och en Mind Flayer som använder dem som högkvarter för sina illdåd. Till sin hjälp har de ett antal Grimlocks och Bugbears. Förutom dessa trogna tjänare bor här också två Rakshasas. Det finns dessutom en del andra monster som fungerar som vakter eller husdjur.

På ön finns ett par mindre båtar väl gömda. De används för transporter av matvaror, stöldgods och annat. Äventyrarna kommer inte att finna dessa båtar.

Det tempel i övärlden som gudinnan Domine syftat på ligger på en ö i närheten, och dess existens är helt okänd i omvärlden. Det kan nås genom en Teleportationsspegel i det övergivna templet.

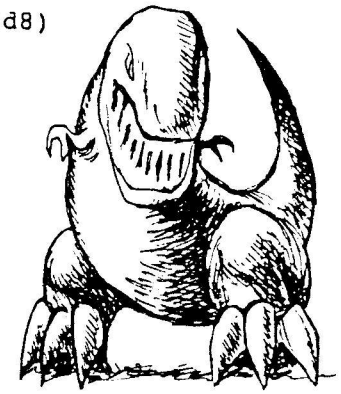
FÄRDEN TILL TEMPLET

> Ni ser ön på ganska långt avstånd i månljuset. Den är hög och vulkanisk med ett bälte av tät skog kring hela ön och en kal topp. Klockan är ungefär två på natten då ni landsätts på en sandstrand, den enda platsen på ön som är landningsbar eftersom det ligger vassa rev i havet kring ön. Det är nu 22 timmar tills tidsfristen går ut, dvs vid midnatt kommande natt. Den modige fiskaren som seglat er ut skyndar sig att lasta ur era tillhörigheter och klargör sedan att han, som överenskommet, tänker lägga ut från land och inte återkomma förrän vid 09.00 på morgonen för att se om ni vill bli upphämtade.
>
> Natten är ljus eftersom himlavalvets två månar lyser upp ön. Tio meter in mot ön tornar den mörka urskogen upp sig, och överallt hörs nattens ljud. Ni ser hur träden på ett ställe verkar lite glesare och något som ser ut som en stenbelagd gång slingrar sig upp mellan träden.

När äventyrarna kommer fram till skogsbrynet hör de plötsligt brakande ljud i skogen och ljudet av skrämda fåglar. Efter en round ser de nu hur en stor Tyrannosaurus kommer fram till stranden och anfaller dem. Den har ett gott luktsinne och spårar dem även om de gömmer sig.

Tyrannosaurus Rex (AC 5; SZ L; MV 15"; HD 18; #AT 3; D 1d6/1d6/5d8)

Hp 90:



Den är hungrig, och så pass dum att den inte gör skillnad på folk med och utan skal, dvs rustning.
Om druiden lägger en Speak with Animals, eller om munken försöker tala med den har de en god chans att övertala den att gå någon annan stans, speciellt om de övertygar den om att det finns mat där.

Tyrannosaurusen kommer aldrig att svälja någon hel!

Efter ca 20 minuters gångväg genom djungeln går gången förbi en liten glänta med ett litet vattenfall (ca 3m brett) som störtar från några klippor ner i en liten damm.

I en grotta bakom vattenfallet ligger en Mist Dragon och gör just ingenting.

Mist Dragon (AC 1/-2; SZ L; MV 6"/33"; HD 10; #AT 4; D 1d4/1d4/2d12/2d4;
30% magiresistans om den är i gasform)

Hp 50:

Vattnet i dammen är ca 1m djupt och om gruppen kommer på iden att kika bakom vattenfallet får de först vada ett par meter i dammen. De kommer att upptäcka att man kan passera genom vattenfallet.

Bakom vattenfallet finns en mörk grotta som verkar vara fylld av tjock dimma och vattenånga.

Om någon går in i grottan drar ångmolnet snabbt ihop sig och antar formen av en Drake, ganska genomskinlig och blåvit till färgen.

Draken är inte särskilt stridslysten och attackerar inte om den inte blir anfallen. Den försöker först tala om för äventyrarna att den vill vara ifred, till och med efter att de har attackerat den en gång. Sedan förlorar den tålamodet och lägger ett moln av tät vattenånga över fridstörarna. Trots att molnet egentligen kan bli mycket stort begränsas det nu av vattenfallet vid grottans mynning och drabbar endast de figurer som står där inne. De förblindas då d4 rounds och om de missar sitt save mot breathweapon tar de 3d4 i skada och sedan lika mycket varje round de befinner sig i molnet. De som klarar sig tar ändå d4 i skada på samma sätt. Molnet ligger kvar i 8 rounds och går man åter in i det efter att först gått ut får man göra sitt save igen.

Draken försöker nu återigen övertyga spelarna att lämna den i fred och om den åter blir attackerad går den i fysisk strid. Om det visar sig lägligt kan den åstadkomma ytterligare två vattenångsmoln. Då den blir svårt skadad återtar den gasform och flyr.

Grottan är ca 10m djup, 8m bred och 4m hög. Här har Draken sin skatt på 7000gp och 3 ädelstenar till ett sammanlagt värde av 5000gp. Grottan innehåller i övrigt inget av intresse.

Efter ytterligare 10 minuters gång efter fallet tar djungeln slut och ett kalt och stenigt landskap breder ut sig. Längre upp kan man skymta en ruin i månskenet.

Då överraskas de av att fyra Stonetrolls dyker upp från ingenstans. De är stora trolliknande varelser som ser ut att vara i sten. Dessa smälter in i stenar och **överraskar alltid** och får en hel attackserie innan gruppen hinner reagera.

Stonetroll (AC 0; SZ L; MV 6"; HD 7+7; #AT 3; D 2d4+4/2d4+4/2d6;
SD +1 eller bättre vapen för att träffa)

1. Hp 40: 40
2. Hp 43: 43
3. Hp 51: 51
4. Hp 47: 47

Trollen tar 1 hitpoint/tärning i skada av eld eller köldbaserade attacker. Attackerar man med en köldbaserad och en eldbaserad attack under samma round tar den normal skada av båda. Elektricitetsbaserade formler ger halv skada. Stone Shape har ingen effekt.

Trollen omringar genast gruppen i avsikt att döda och äta upp dem och har inga tankar på att fly.

Om gruppen fortsätter längs stigen kommer de fram till ruinen efter ett par minuter. Den är endast några få pelare som fortfarande står.
Mitt inne bland de nedrasade stenmurarna finns ett hål i marken (2x2m) som leder ner till en mycket bred trappa. **Detta är nedgången till templet.**
Gruppen kommer genast att hitta hålet om de går in i ruinen. I annat fall bör man tala om att stigen slutar vid ruinen och att runt om finns intet.

TEMPLET

Äventyrarna har nu kommit fram till det tempel där Medusan och Mind Flayern huserar. Alla rum i templet är 6 meter till tak.

1. ENTREHALLEN

Trappan är 9 meter bred och fortsätter brant ner i ca 50 meter.

> Efter trappan öppnar sig ett stort, kolsvart rum. Några manstora humanoider kommer springande mot gruppen då de kommer ner.

Humanoiderna är sex Grimlocks som står på vakt, två och två, vid dörrarna på de andra tre väggarna. Om gruppen har god belysning ser de att Grimlocksen är kraftigt byggda, har gråaktig hy, stripigt hår och är klädda i trasor. Deras ögon är blanka och de ser blinda ut. De är beväpnade med bredsvärd.

Grimlocks (AC 5; SZ M; MV 12"; HD 2; #AT 1; D 2d4)

A1. Hp 8: †	C1. Hp 10: †	C3. Hp 13: †
A2. Hp 14: †	C2. Hp 15: †	C4. Hp 9: †

Grimlocks är blinda och orienterar sig med hörsel och lukt. De är därför naturligtvis immuna mot magi som berör synen. T.ex. Light.
De kommer att hindra gruppen från att komma längre in i rummet och slåss till sin eller motståndarnas död.

> Rummet är kalt med släta stenväggar. På tre av väggarna finns dörrar, en röd, en blå och en grön. Mitt på golvet ligger en stor (9x9m) tjock, brun matta och vid bortre änden av denna står en 3m hög staty föreställande en bödel med en stor yxa. Framför honom finns en stupstock (ca 60cm hög) i sten. På dess framsida finns en kaossymbol i metall. Sju av dess pilar är svarta medan den åttonde, som pekar rakt upp är brun.

De tre dörrarna kommer vid en kontroll visa sig vara skickligt målade på stenväggen. Under mattan finns ett rörligt golv som fungerar som hiss till våningen under. Genom att rotera kaossymbolen på stupstocken ett halv varv så att den bruna pilen pekar nedåt får man golvet (9x9m) att sjunka ljudlöst nedåt (0.5m/round) i ett schakt med släta stenväggar. Stupstocken sitter fast i golvet och kan ej rubbas. Efter ca 6 meter (12 rounds) kommer statyn att aktiveras om en god person (varelse) står på hissgolvet. Statyn, som är en Stonegolem släpper då sin yxa och försöker Slowa de som står inom 3m, 180 grader framför den innan den går till attack. Denna Slow varar i 16 rounds [redacted]. Varannan påföljande round upprepar den sitt försök att Slowa och det bör noteras att Slowen är ackumulativ!

Stonegolem (AC 5; SZ L; MV 6"; HD 13; #AT 1; D 3d8; SD +2 vapen för att träffa)

1. Hp 60: [illegible]

Omagiska eller +1 vapen skall göra sitt save mot crushing blow eller bli förstörda. Stonegolems är immuna mot all magi utom Rock to Mud, Mud to Rock och Stone to Flesh. Om någon försöker oskadliggöra statyn innan hissen gått 6m kommer den att animeras omedelbart.

> Efter 12m (24 rounds) slutar schaktet och hissgolvet verkar sänka sig ned i ett rum.

2. CENTRALHALL

> Rummet som hissen sjunker ljudlöst genom är upplyst av fyra gröna glasklot (1.5m dia) som sprider ett mjukt grönt sken. Rummets väggar är målade i en djupröd färg och golvet är av röd blank marmor. Taket är täckt av speglar. Åtta gångar strålar ut från rummet och vid väggarna mellan dem står 8 stora blankpolerade rustningar. Under varje ljusklot finns en liten bassäng i blank vitmetall omgiven av tre mjuka röda fåtöljer.

Det tar ytterligare 12 rounds innan hissen tar mark med ett "CROUNNK". Genast kommer två Grimlocks ut ur rum 3A. De går fram mot hissen och stannar ca 5m från den, ganska förvirrade (surprised i 4 seg). De har nu anat oråd och kommer att försöka larma sina artfränder i rum 3B-L genom att skrika. Om dessa två (A3 och A4) inte oskadliggörs innan de hinner larma, eller om gruppen efter att ha oskadliggjort dem öppnar någon av dörrarna 3D-L, kommer en strid att bryta ut. Denna är beskriven under rum 3.

Om man tittar ner i bassängernas stilla vattenyta ser man bilder som snabbt skiftar med varandra. I nummer

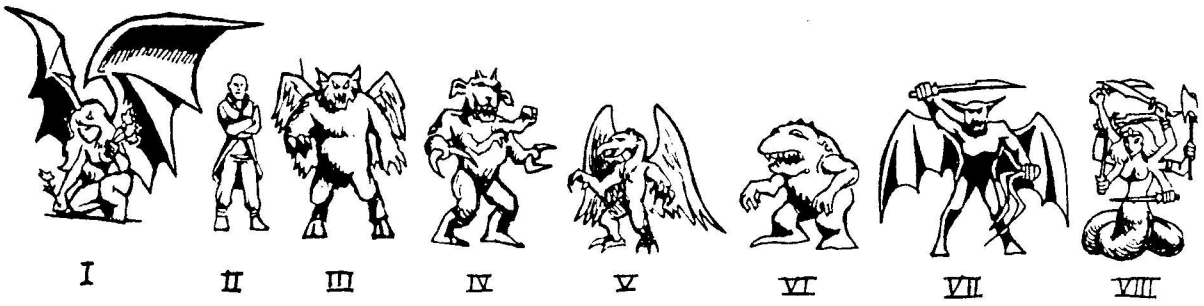
1. Fantasifulla havsutsikter
2. En sprudlande fest i lyxig miljö
3. Vilda naturscener
4. Brinnande hus, byar och åkrar

Dessa brunnar har ingen praktisk betydelse. Rör man vattenytan försvinner bilderna och man ser botten 1 meter ner. Bilderna återkommer efter 5 rounds.

PILKORRIDORERNA

Alla pilkorridorerna har rött marmorgolv och rödmålade väggar. I spetsen av varje pil står en staty (mansstora) som föreställer en demon.

OBS! Nämn inte Demonernas namn för spelarna, utan visa bara hur de ser ut genom att visa "spelpjäserna".



Följande Demoner finns:

I. Succubus
II. Ser ut som en vanlig man
III. Nalfeshnee
IV. Glabrezu
V. Vrock
VI. Hezrou
VII. Balrog
VIII. Marilith

OBS! Det är Succuban som vers 3 syftar på. Detta för att gruppen inte skall konfronteras med Rakshasas om de förstår den och följer rådet.

3. GRIMLOCKS QUARTERS

I rum 3A-L bor totalt 32 Grimlocks. Varje Grimlock är benämnd med en bokstav som talar om i vilket rum de hör hemma. Observera att sex av dem stod på vakt i rum 1. Alla rum i denna avdelning är minutiöst rena och saknar belysning.

Rum 3D-K är boplats för vardera tre Grimlocks. Dessa rum innehåller tre hårda träbäddar, gamla trasor och diverse utströdda föremål.

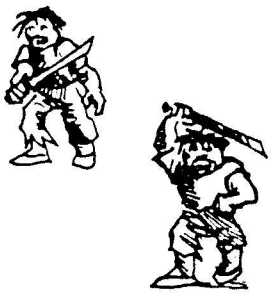
Rum 3A-B är identiska med 3D-K förutom att de härbärgerar fyra Grimlocks.

I rum 3L befinner sig två Grimlock leaders. Detta rum är välstädat och innehåller två något komfortablare bäddar och ett skåp. I skåpet finns en flaska vitt vin och en läderpung med 17gp och 44sp.

Rum 3C är ett vapenförråd. Här finns 9 Hand axes, 3 Battle axes, 27 Bredsvärd samt 4 Spjut. Alla vapen ligger i en stor hög mitt på golvet utom spjuten som står mot den norra väggen. Inget vapen är magiskt.

Om gruppen öppnar dörren till ett rum med Grimlocks försöker de slå larm genom att ropa. När larmet gått, antingen genom vakterna A3 och A4 eller som ovan, kommer under påföljande round Grimlock #1 från varje rum att "kika" ut för att se vad som står på.

Dessa åtta kommer att varna de andra i resp rum och sedan gå till anfall nästa round. Det kan strida två Grimlocks i bredd i korridoren.



Under tredje rounden är alla Grimlocks ute i korridoren. De två ledarna från rum 3L banar sig fram för att försöka varna Grimlockchampions i rum 12 resp Bugbears i rum 28-33. Om gruppen försöker hålla tillbaka sina motståndare i korridoren kommer de två Grimlocks som slåss främst varje round att kunna komma ut i rum 2 för att omringa gruppen. Detta gäller endast om de inte faller under rounden. Om ledarna lever round 5 har de nått första ledet och försöker genast fly till ovan nämnda rum och varna om gruppens ankomst. Det tar dem en round att nå dörren och ytterligare en att öppna den. Om Grimlocks förlorar initiativet då de skall förbi har gruppen en chans att slå dem i flykten. En round efter att någon av ledarna varnat kommer de ut genom dörren med förstärkning

Den ledare som försöker nå rum 8 kommer också att varna Mind Flayern i rum 14. Denna kommer att varna Medusan i rum 13 och sedan ställa sig vid "m" och vänta.

Grimlocks (AC 5; SZ M; MV 12"; HD 2; #AT 1; D 2d4,Bredsvärd)

A3. Hp 15:	A4. Hp:16:	
D1. Hp 10:	F3. Hp 10:	I2. Hp 11:
D2. Hp 13:	G1. Hp 11:	I3. Hp 11:
D3. Hp 11:	G2. Hp 13:	J1. Hp 11:
E1. Hp 12:	G3. Hp 12:	J2. Hp 12:
E2. Hp 13:	H1. Hp 13:	J3. Hp 13:
E3. Hp 11:	H2. Hp 12:	K1. Hp 14:
F1. Hp 12:	H3. Hp 13:	K2. Hp 11:
F2. Hp 12:	I1. Hp 13:	K3. Hp 13:

Grimlock leader (AC 4; SZ M; MV 12"; HD 3; #AT 1; D 1d10,Tvåhandssvärd)

L1. Hp 18:	L2. Hp 18:

4. GALLERI

I taket finns en lampa med cont light som lyser upp hela rummet. Golvet är grå sten och väggarna är diskret brunmålade. Längs rummets västra vägg hänger 16 stora porträtt i utsnidade ramar. Det finns också sex tomma platser på väggen där man ser att det tidigare hängt tavlor.

Alla tavlorna föreställer Bachradpräster i bruna kåpor med kaossymbolen på. De är också utrustade med yxa. Samma man förekommer på tre av tavlorna. Han har svart hår, tjocka svarta ögonbryn och blå ögon. Alla tavlorna är mer eller mindre skändade med påmålade mustacher eller överstrukna kaossymboler. De andra två väggarna är täckta med gobelänger som föreställer ett sjöslag resp Abyssens 666 nivåer.

Mitt på golvet står en stor pösig soffgrupp och ett bord i röd blank marmor. Under möbelgruppen ligger en tjock svart matta. På bordet står ett magnifikt schackbräde med röda och bruna pjäser.
Hela rummet är minutiöst rent.

Det finns inget utom det ovan beskrivna i rummet.

5. STÄDRUM

Detta rum är litet, mörkt och kalt och här finns ett tiotal säckar fyllda med damm, samt borstar, hinkar och andra städverktyg.

6. BADRUM

Detta rum är upplyst av en cont light. Dess väggar, golv och tak är klädda med kakelplattor, omväxlande i rött och brunt. Det finns ett stort nedsänkt badkar i golvet, och en tappkran till det från en stor vattenbehållare som man kan elda under. Här finns också en träbänk med tvättfat och kannor i emalj.

I övrigt innehåller rummet inget av intresse.

7. TOALETT

Här finns tre torrtoaletter och en tunna med sågspån. Väggarna är av kal sten och odekorerade.

8. HALL

Helt brunmålat i väggar, tak och golv. Här är upplyst med en cont light.

9. BIBLIOTEK

Detta rum är inte upplyst. Längst väggarna finns tre meter höga bokhyllor, fyllda med praktfulla läderband. Här finns en bekväm soffgrupp i rött och en läspulpet. Allting är otroligt dammigt.

De flesta böckerna är skönlitteratur, men har till största delen massakrerats av bokmaskar. Inget av intresse finns i övrigt här.

10. STÄDPERSONALENS RUM

I detta kala, tråkiga rum befinner sig 12 Grimlocks. De kommer genast att gripa sina svärd och de slåss sedan till döden.

Grimlocks (AC 5; SZ M; MV 12"; HD 2; #AT 1; D 2d4,Bredsvärd)

1. Hp 8:	5. Hp 11:	9. Hp 12:
2. Hp 8:	6. Hp 12:	10. Hp 12:
3. Hp 7:	7. Hp 11:	11. Hp 12:
4. Hp 6:	8. Hp 9:	12. Hp 12:

Rummet innehåller sex tvåvåningsängar och ett runt bord med åtta trästolar kring.

Inget av intresse finns i rummet.

11. TOMT RUM

Helt mörkt. I bortre högra hörnet ligger en skräphög (1m hög).

Skräphögen är en skräphög. I övrigt tomt.

12. GRIMLOCKCHAMPIONS' SOVRUM

Detta är ett mörkt och ganska kalt sovrum. Här finns tre stora sängar och ett runt träbord som är översållat med flaskor och matrester. Runt bordet står tre stora snidade trästolar.

I detta rum bor tre Grimlockchampions.

Grimlockchampions (AC 3; SZ M; MV 12"; HD 4; #AT 1; D d10,Tvåhandssvärd)

1. Hp 25:
2. Hp 18:
3. Hp 30:

Om dessa Grimlocks inte tidigare har blivit varnade och deltagit i strid sitter de nu i sina stolar kring bordet och tar igen sig.

De är alerta och kommer genast att anfalla då dörren öppnas. Oväsendet kommer att störa Medusan och Mind Flayern i rummen bredvid, och under stridens andra round kommer de ut för att se vad som står på.

I en kista vid en av väggarna i detta rum finns 3000gp.

13. MEDUSANS RUM

Om Medusan inte tidigare har blivit varnad och deltagit i strid, sitter hon vid sitt bord med ryggen mot dörren. Hennes huvud är täckt av en kåpa och man ser inte ormarna som slingrar på hennes huvud om man öppnar och kikar in. Slå initiativ för att se om hon hinner vända sig om och titta på den som står i dörren om han tänker stänga den igen. Hinner hon titta, slå save mot Petr. Om dörren blir stängd om henne försöker hon ta sig ut och ropar på Mindflayern som kommer till hennes undsättning efter en round.

Medusa (AC 5; SZ M; MV 9"; HD 6; #AT 1; D d4+poison)

Hp. 42:

Medusan kommer i strid alltid att först försöka förstena sina motståndare, och om de inte är beredda slås alltid deras save mot Petr. Om de försöker att inte se på henne går hon i stället i närkamp och låter sina ormar bita (en/round). **Ormarnas gift är dödande.** Efter en rounds strid med Medusan har Mind Flayern och Grimlockchampions varnats och kommer till hennes undsättning.

> Detta rum är dunkelt upplyst av en oljelampa som står på ett runt bord i rummets mitt. Rummet är propert och feminint möblerat i grå och blå färgtoner. Här finns en stor himmelssäng och i ett av rummens hörn står en stenstaty av en vacker ung man.

Under sängen har Medusan en kista där hon förvarar 1700gp, en **Potion of Healing** och en liten burk med **Keoghtom's Ointment**. Denna salva kan användas för att hela sår (d8+4), bota sjukdommar eller neutralisera gift. Den kan göra en av dessa vid fem tillfällen innan den tar slut. Om gruppen använder sin Identify-scroll kommer de att få reda på detta.

På sig har Medusan en **Ring of Warmth** som ger +2 på saves mot köldbaserade formler och -1 på varje skadetärning från en sådan formel. Den gör också så att man regenererar 1 hitpoint/turn av köldskador.

14. MIND FLAYERNS RUM

Om Mind Flayern inte tidigare blivit varnad och deltagit i strid ligger han på sin säng och vilar.

Mind Flayer (AC 5; SZ M, MV 12";HD 8+4; #AT 4; D 2 each, om träff tar det 2 rounds innan hjärnan slits ur offrets skalle; 90% magiresistans)

Hp. 51:

Psionic Blast (20p)

Psioniska Discipliner:

Levitation (3p/turn)
Domination (5p +1p/nivå på offret)
ESP
Body Equilibrium
Astral Projection
Probability Travel (10p + 5p for extra person/plane)

Psionisk attack styrka 144p:
Psionisk försvars styrka 144p:

Observera att poäng för användande av disciplinerna alltid tar hälften av sin kostnad från vardera attack och försvarsstyrkan.

Han börjar alltid en strid med att använda sin psioniska disciplin Levitation för att komma utom räckhåll för fighters. Han kan levitera med en hastighet av 6 m/round.

Väl i säkerhet kommer han att under tre på varandra följande segment lägga iväg tre Psionic Blasts, och försöker täcka in så många som möjligt. Han aktar sig för att skada Medusan om hon är inblandad i striden.

Rounden därefter använder han sig av ytterligare en Disciplin, Domination. Han försöker dominera en av gruppens fighters att skydda honom från de andra och anfalla dem. Misslyckas figuren med sitt save mot spell lyder han. Det kostar Mind Flayern **dubbelt** att Dominera då det strider mot figurens natur att anfalla gruppen. Dessutom måste han hela tiden vara koncentrerad då man använder Domination.

Han kan inte störas ut, men kan inte göra något annat under tiden.

Han kommer aldrig att använda fler poäng än att han kan fly med Probability Travel (kostnad 10p) och han vill då gärna ta med Medusan (extra kostnad 5p). Han väljer att fly då han blir halvskadad eller mer, eller då Medusan faller, vilket som nu kommer först.

Striden med Mind Flayern kommer att varna Medusan och Grimlockchampions som kan komma till undsättning under stridens andra round.

> Detta rum är upplyst av fyra oljelyktor på piedestaler, en i varje hörn av rummet. Rummet är lyxigt inrett i brunt och rött. Det ligger dyrbara mattor på golvet och väggarna är behängda med psykedeliska konstverk. Det finns ett bord i rummet och på det står dryckesbägare och en karaff i grönt glas. Här finns också en bekväm fåtölj och en bred säng samt två garderober.

Garderoberna innehåller dyrbara kläder och under sängen finns en kista som innehåller 3000gp, 6 ädelstenar a 50 gp, en mace, en potion of Extra Healing samt två scrolls. Den ena är en **Dispel Magic** (Cl, level 9). Den andra är en **Maze** (MU, level 16). Det bör noteras att det krävs en Read Magic för att avslöja dess identitet.

15. KARTRUMMET

> Dörren hit in är gjuten i brons samt behängd med ett stort svart sigill med kaossymbolen och några lustiga skrivtecken i relief.

Sigillet är både ont och magiskt och kommer att ge utslag på Find Traps. En Dispel Magic på sigillet kommer inte att lyckas då det är lagt av någon med mycket hög nivå. Dörren är hermetiskt tillsluten och det går inte att passera den ens i gasform! Enbart beröring kommer inte att påverka sigillet men om man gör någon åverkan på det eller försöker öppna dörren kommer det att börja pulsera häftigt i en stark grön färg och innan någon hinner reagera slår det ut en intensiv ljusstråle från det och slår i golvet vid position "d".
Ett mullrande ljud hörs och genast står där en typ VI Demon, Balrog.
Om gruppen skulle få för sig att fly eller låsa in sig i kartrummet kommer Balrogen att genast Teleportera sig för att stoppa dem.

Balrog (AC -2; SZ L; MV 6"/15"; HD 8+8; #AT 1; D d12+1 långsvärd,
Piska & Lågor 4d6; 75% magiresistans)

Hp 72: [illegible]

Det krävs +1 eller bättre vapen för att träffa demonen och den tar bara halv skada av formler som bygger på kyla, elektricitet, eld eller gas.

Observera att då demonen slänger en formel "at will" kan den redan under samma round utföra en fysisk attack.

Den inleder med att lägga en **Fear** (at will) mot de som står vid dörren. Fearen har utsträckning som en kon med längden 6" och basen 2". Alla som står inom den måste göra sin save mot spell eller springa skräckslagna från platsen under 6 rounds. Demonen attackerar sedan med svärdet.

Passwall → [illegible]

Efter denna första attack börjar det flamma lågor kring Balrogen.

Under stridens följande rounds har demonen följande målsättning:

Han ritar en **Symbol of Stunning** i luften. Detta tar 8 segment och under denna tid kan han inte störas ut. De som ser honom göra detta, i första hand de som står närmast kan drabbas. Det finns ingen save på denna Symbol, utan demonen kan stunna så många figurer att deras sammanlagda maxhitpoints inte överstiger 160. De som drabbas blir skakis och raglande och kan inte hålla i något eller lägga formler under 6 rounds.

Demonen försöker också lägga en **Suggestion** (at will) på den som för tillfället förefaller honom farligast, företrädesvis Loric, då demonen vet att dvärgar har goda saves. Demonen säger till figuren: "Du ser trött ut, gå och vila dig ett par timmar på ett lugnare ställe"! Om figuren missar sitt save mot spell går han till biblioteket (oavsett om han varit där tidigare) och kommer inte självmant tillbaka på en timme. Gruppen kan övertala figuren att sluta sova om de kommer med vettiga argument, som t.ex att det blir lugnare och tystare om han först hjälper till att slå ihjäl Demonen.

Balrogen försöker också vid lämpligt tillfälle att dra in en person som stör honom i sin eld mha piskan. Lyckas han träffa offret med den drar han genast in sin fångst i lågorna och den olycklige tar skada. Varje round som någon befinner sig i elden tar han ovan angiven skada. Han får också varje round en chans att försöka bryta sig loss med bend bars/lift gates. Då demonen väl har snärjt någon i piskan har den bägge händerna upptagna och kan inte längre rita symboler i luften, men däremot attackera fysiskt och "at will".

Om någon figur lägger eller har lagt en formel som gör den märkbart mer stridbar, exempelvis Haste kommer demonen att försöka Dispella den (at will). För enkelhets skull bestäms att denna Dispel alltid avlägsnar de formler som figurerna lagt på sig själva, men att Potions alltid klarar sig.

Balrogen lyckas inte kalla in någon annan Demon till sin hjälp, och slåss till döden eftersom han blivit inkallad.

Rummet är helt mörkt och luktar ganska instängt. Det finns inga möbler här inne förutom ett stort skåp i mörkt trä. Dörren in till rummet har en kraftig tillbomningsanordning på insidan. Det finns ytterligare en dörr i rummet och den står halvt på glänt. Mitt på golvet finns en stor karta (2x3m) inristad (visa bild). Det finns också en stor spegel (3m bred, 2m hög) vid den norra väggen.

Bakom dörren som står på glänt ser man ett kompakt stenras. Detta döljer den korridor som tidigare ledde upp till den lönndörr som finns vid altaret i tempelrummet.

Det stora skåpet innehåller mässkrudar för präster, alla bruna med en röd kaossymbol på.

Kartan visar en del av Terchs fastland och dess övärld. På sex platser på kartan finns små röda juveler insatta, och från fem av dem går ett tunt streck till en plats på en symbol som markerar solens lägen under dygnet. Det skall noteras att på en ö ca 12 timmars båtfärd från den ö äventyrarna nu befinner sig, finns en insatt juvel. Då den tid infaller som finns markerad på kartan för en viss plats börjar dess juvel att lysa. Spegeln ser plötsligt krossad ut, med flisor och skärvor kring kanterna. I dessa skärvor kan man vagt se delar av raserade rum. Det går att ta sig igenom de skärvor av spegeln som ännu finns kvar. Bilden av den krossade spegeln finns kvar i ungefär fem minuter, och sedan ser spegeln återigen normal ut.
och även till vaka igen.

Följande exakta klockslag gäller för dessa händelser:

04.00
06.00
~~19.00~~ 14.00
20.00

Klockan 21.00 uppenbarar sig en ny bild och då ser spegeln inte längre trasig ut. Man kan ana ett mörkt rum bakom och några blanka metallpelare en bit in.

Nu kan man gå genom spegeln. Om någon provar med att sticka in huvudet ser de inte mycket mer än tidigare. Man har fem minuter på sig för att gå igenom, och har man väl gått helt igenom kan man inte återvända.

OBS! När gruppen passerat spegeln slutar del 1
De spelare som inte väljer att ta teleportationsspegeln till det rätta templet kan segla dit, men de skall vara införstådda med att turen tar 12 timmar, och att det är omöjligt att läsa in formler under resan.

16. TEMPELAVDELNINGEN

> Detta rum verkar vara stort och dunkelt. Rakt fram finns något som ser ut som ett altare och därifrån strömmar ljus.

Då de två första leden stigit in i rummet anfalls de genast av fem Spindlar som hoppar fram från sina gömställen bakom pelare och bänkar.

Web spiders (AC 5; SZ L; MV 18"; HD 4+4; #AT 1; D 2d4+poison)

Dessa spindlar spottar ut stora klumpar av klibbigt nät för att snärja sina offer. (Range 2")

1. Hp 18:
2. Hp 17:
3. Hp 27:
4. Hp 23:
5. Hp 17:

Spindlarna kommer från alla håll och inleder med att spotta ut sina nät från betryggande avstånd (range 2"). Man slår ingen tohit för detta utan låter offret göra en save mot breathweapon. Missar de detta är de rejält nedkletade och får svårt att både se och röra sig, dvs: **-4 tohit och +4 på AC**

Spindlarna kan spotta sina nät tre gånger/dag och försöker alltid snärja sina offer innan de går i närstrid. De övergår då till att bita och om de träffar gäller **save mot poison eller döden.**

Om en eller två av spindlarna blir ensamma kvar flyr de bort i de mörka hörnen om anfaller inte igen om de inte blir attackerade.

Nätet kollapsar efter 1 turn men kan lösas upp med vin istället.

Rummet är stort och ganska dunkelt och det ligger tjockt med damm överallt. Väggarna är brunmålade och golvet är av svart sten. Det finns flera pelare oregelbundet utplacerade och dessa är av svart sten och är fyllda med konstiga inristningar. I hörnet mitt emot ingången finns en trekantig upphöjning i röd marmor (ca 1m hög), och upp till denna leder två korta marmortrappor. Väggarna kring upphöjningen är behängda med tjocka bruna draperier dekorerade med röda kaossymboler. Mitt på upphöjningen finns ett offeraltare i svart sten (2x1x1m), med en metallring i varje hörn. Altaret är lite urgröpt och sluttar lite mot mitten där det finns ett hål (10cm diameter, 20cm djupt).Hela altaret verkar vara insmetat med torkat blod. Bakom altaret finns en grov piedestal (1,5m hög). På denna står en staty av en Demonisk figur med en stor yxa. Statyns huvud verkar vara ihåligt och ur dess ögon strömmar det ljus. Detta är templets enda ljuskälla.(detta ljus lyser upp som en kon med längden 20m och basen 12 m). På golvet framför upphöjningen finns en kaossymbol i rött inlagd. Mellan pelarna står träbänkar utsatta på ett slumartat sätt, och det finns också en bassäng (diameter 2m) med en liten fontänanordning, men den är helt torrlagd. På den norra väggen, vid upphöjningen, sitter en panel i blank vitmetall med tre spakar. De har två lägen markerade, ON och OFF, och de står just nu i läge OFF.

Bakom draperierna finns en lönndörr till en korridor som efter en bit slutar i ett massivt stenras som är omöjligt att forcera utan dagars arbete.

De tre spakarna har följande funktioner:

1. Reglerar vattnet i fontänen som genast börjar sprudla.
2. Kallar in en Demon, en Glabrezu (typ III demon), som anländer på den röda kaossymbolen framför altaret.(se nedan för beskrivning)
3. Denna spak släpper ner en tung, vass metallpåle från taket ovanför offeraltaret. Denna påle är menad att perforera ett fastbundet offer och passar precis i hålet.

Glabrezu (AC -4; SZ L; MV 9"; HD 10; #AT 5; D 2d6/2d6/d3/d3/d4+1;
60% magiresistans)
Tar halv skada av samma formler som Balrogen i rum15.

Hp:52

Då Demonen gör något "at will" kan den samma round göra fysiska attacker.

Först lägger den en **Fear** (at will) och försöker i första hand täcka in fighters (kon med längden 6"och basen 2"). Missar de sitt save mot spell springer de i panik under 6 rounds bort från demonen.

save vs spell

Den kommer också att försöka levitera upp de personer som gör den mest skada (at will) och låter dem sedan hänga uppe i taket. Detta kan den försöka högst en gång per round. De som ev. hänger i taket ramlar ner efter 10 turns, och tar då 2d6 i skada.

Den kommer sedan att övergå till att slåss med klor, händer och bett.

Den använder sin **Teleport** (at will) för att komma i ett bättre läge om den blir trängd.

Eftersom den har blivit inkallad för att försvara templet kan den inte fly, utan måste slåss till sin eller inkräktarnas död. **Då den blir halvskadad eller värre försöker den kalla in en Demon till hjälp, och den kommer alltid att lyckas.** En Hezrou (typ II demon) dyker upp på ett strategiskt ställe i rummet.

Hezrou (AC -1; SZ L; MV 6"; HD 9, #AT 3; D d3/d3/4d4; 55% magiresistans)

Hp 45:

Den börjar med en **Fear** på samma sätt som Glabrezun ovan, och går sedan i närstrid. **Om den blir svårt skadad Teleporterar den genast till sitt hemplan.**

17. GENOMGÅNGSHALL

> Denna hall är kal och grå och upplyst av facklor som sitter i hållare längs väggarna. Här finns också en liten pojke och en liten flicka i tioårsåldern. De är klädda i trasiga och smutsiga kläder och håller på att sopa och skura golvet.

Barnen är egentligen två Rakshasas som lagt en illusion på sig själva. Om äventyrarna misstror har det ingen effekt!!

Rakshasas (AC -4; SZ M;MV 15"; HD 7; #AT 3; D d3/d3/d4+1)

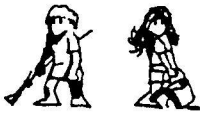
Immuna mot alla formler under 8:e nivån. De skadas inte av omagiska vapen och vapen med färre plus än tre ger 1/2 skada.

Flickan. Hp 35:
Pojken. Hp 42:

Båda två har följande formler inlästa:

Magiker formler
Första nivån: Magic Missile (x3) 3-delade
Andra nivån: Mirror Image, Stinking Cloud
Tredje nivån: Lightning Bolt

Präst formler
Första nivån: Command



De små barnen berättar att de blivit bortrövade från sitt hem i en liten fiskeby vid kusten, av Grimlocks. Detta hände för ca 1 månad sedan och sedan dess har de fått hjälpa till att städa och laga mat. De påstår att de inte har varit i några andra rum än detta, matsalen (22) och i köket (23). Om gruppen går in i rum 21, berättar barnen att där bor en ond präst. Eftersom de har ESP har de lyckats ta reda på att gruppen letar efter en person som de tror hålls fången av onda präster. Därför berättar de att de har en storebror som hålls fången av präster i en hemlig fängelsehåla vid ett tempelrum, för att offras. De vet inte ens säkert att han lever. **Om gruppen ställer frågor kan de alltid svara det som gruppen helst vill höra pga ESP.**

Pojken säger att han sett var prästerna går ner till sitt hemliga tempel och erbjuder sig att visa vägen. Om gruppen går med på detta tar han täten och leder dem in i pilkorridor II. Flickan försöker hålla sig långt bak i ledet under förevändning att hon är rädd. Väl framme i pilspetsen säger pojken att det finns en hemlig dörr här, men att han inte vet hur den öppnas. Då ett par eller flera figurer befinner sig i pilspetsen börjar barnen mumla på varsin formel. Slå initiativ! Pojken försöker lägga en **forkad Lightning Bolt** tvärs över pilspetsen och flickan lägger en från sin position i ledet.

Observera att det bara är en save för varje Lightning Bolt, oavsett hur många gånger den studsar!

Efter detta lägger monstren gärna **Mirror Image** på sig själva och försöker sedan slå ut gruppen med **Stinking Cloud.** Då äventyrarna är besvärad av denna sätter de **Missiler** i fighters. De kan också försöka med **Command:"DIE".**

Illusionen som ligger på dem försvinner först då de går i fysisk strid.

OBS! Om Rakshasas inte får gå som planerat i ledet, eller om gruppen inte går på deras historia anfaller de ändå, och använder samma taktik.

18-19-20. KÖKSPERSONALENS SOVRUM

Dessa rum är alla mörka och övergivna. I varje rum finns en säng, ett sängbord och ett par stolar. Dammet ligger tjockt över de möbler som finns i rummen.

21. RAKSHASAS' SOVRUM

Detta rum är upplyst med en oljelampa i taket och är mycket lyxigt inrett. Det finns en tjock grön matta som täcker hela golvet och väggarna är klädda med träpaneler. Här finns en soffgrupp i läder och ett bord i polerad valnöt. Här finns också en stor garderob och en bred dubbelsäng. Längs en av väggarna finns tre bokhyllor fyllda med skönlitteratur i vackra läderband.

22. MATSAL

Rummet är mörkt. Väggarna är klädda med träpaneler och vid den östra väggen står fyra rustningar. Vid den västra väggen står två stora träskåp. Här finns också tre långbord med tillhörande stolar och under dem ligger trådslitna mattor på det grå stengolvet.

Skåpen innehåller porslin, glas och bestick av ganska god kvalitet.

23. KÖK

I taket hänger en brinnande oljelampa. Väggarna är vitrappade och golvet är belagt med plattor i vitt och svart. Här finns en stor öppen spis vid den södra väggen, men ingen eld brinner där. Vid den västra väggen finns tre stora skåp i trä och mitt på golvet finns en stor marmorbänk.

Skåpen innehåller köksgeråd.

24-25-26. FÖRRÅD

Dessa rum är mörkna och luktar unket. Här finns fullt av hyllor, både längs väggarna och fristående. De är alla fyllda med olika sorters matvaror i tunnor, burkar och säckar.

En del mat är förstörd och möglig, och den verkar vara ganska gammal.

27. KÖTTFÖRRÅD

Mörkt. I taket hänger flådda djur- och människokroppar på stora järnkrokar.

28. GENOMGÅNGSRUM TILL BUGBEARRUM

Denna hall är dunkelt upplyst med en oljelampa i taket. Väggarna är av grå sten och golvet är täckt av en sjabbig matta. Mellan hallens dörrar står enkla pinnstolar utsatta.

När gruppen stiger in i rummet observeras de av Bugbearledaren i rum 32 genom ett litet kikhål i dörren. (förutsatt att bugbears inte tidigare deltagit i strid). Ledaren ger signal till anfall då 3-4 figurer kommit in i rummet. Omedelbart rusar vältränade Bugbears ut ur rum 29-33. Tre ur vardera rum utom rum 32 där ledaren bor ensam. De kan komma ut två varje round och gör sitt bästa för att omringa gruppen.

Bugbears (AC 5; SZ L; MV 12"; HD 3+1; #AT 1; D 1d10,tvåhandssvärd)

1. Ledare AC4; HD 4 Hp 25:

2. Hp 17:
3. Hp 16:
4. Hp 18:
5. Hp 19:
6. Hp 21:
7. Hp 20:
8. Hp 15:
9. Hp 15:
10. Hp 18:
11. Hp 22:
12. Hp 23:

I denna hall finns också en hemlig dörr till en tunnel som tidigare ledde till en underjordisk hamn. Denna tunnel är nu raserad bortom all hjälp.

29 - 33. BUGBEARS SOVRUM

Dessa rum är upplysta med stearinljus och möblerade med enkla sängar bord och stolar. Borden är täckta med spelmarker och matrester.

I madrassen på sina sängar har varje Bugbear sin förmögenhet, ca 10-20gp.

34. FÄNGELSEAVDELNING

Här är mörkt och instängt. Det finns sex gallerdörrar som alla står lite på glänt.

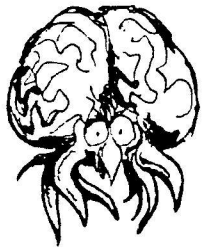
Cellerna är helt tomma så när som på lite torr halm.

35. GRELLENS TILLHÅLL

Rummet är kolsvart och det verkar stå en hög med bråte borta vid den norra väggen.

Då det första ledet kliver in i rummet attackeras en av figurerna genast av monstret. Det släpper sig ned på honom och slår efter honom med sina tio tentakler, samt biter. Då den träffar med en tentakel sprutar den in ett gift och offret måste klara sin save (får dock +4) eller vara paralyserad i en turn. Om offret paralyseras träffar Grellen automatiskt.

Grell (AC 4; SZ M; MV 12"; HD 5; #AT 11; D 10x1d4/1d6; SA paralys;
SD immun mot lightning)

Hp 34:

Den slåss till döden eftersom den är arg och hungrig.