

Högt ärade Mästare

Här har du ett litet sadistiskt äventyr som vi hoppas ska bereda dig och möjligtvis dina spelare mycket nöje. När du läst igenom det första gången kommer du antagligen att känna dig mycket förvirrad, det är bara att vänta sig. Här kommer därför några utlåtanden om hur det är tänkt att fungera.

* Det tar ungefär en dag att ta sig från varje "händelse", men spelarna kan ju om de vill slå lägger och vänta på bättre tider. I sådana fall får du utnyttja alla dina älsklings knep för att ge dem lite eld i baken

* Demonerna ska förvirra spelarna så till den grad att de inte måste charma spelarna i slutstriden - "Camberan, gamle polare det är klart att vi ska öppna portalen åt dig!" är något som kan tänkas slinka ur en spelare om de har lyssnat ordentligt på dina utmärkta framställningar av dessa trevliga demoner.

*Spelarna bör hela tiden efter att de lämnat byn vara i dålig kondition eftersom det är mycket roligare med ett gäng som släpar sig fram genom gytjan än några töntar som raskt slår ner allt i sin väg och åker rulltrottoar fram till slutstriden.

*Under hela tiden ska spelarna fås att förstå att hela världen är en rätt skrämmande plats efter några massiva vulkanutbrott. Alltså, när du beskriver miljön, lägg tyngdpunkten på den mörka dager som råder under stoftmolnen och askan som mycket sakta lägger sig på marken.

*Slutligen är det meningen att du inte ska följa vårt eminenta äventyr helt slaviskt (bara nästan). Du är själv ansvarig för att t ex eventuella eskapader i byn blir en kul grej. Vad vi inte vill hör är kommentarer av typen "Det går inte för det står ingenting om det" självklart är vi alla överens om det och blidar klubb mot oliksinnade, eller hur?

Om du hellre vill att spelarna ska springa omkring och utveckla sina karaktärer i byn så står det dig fritt att ändra äventyret, meningen med ett konvent är trots allt att man ska ha kul!

Randargast The Faithful
Half-Elf Cleric 6th level
alignment: NG

str 11	int 16	hp 40
dex 15	wis 17	THAC0: 18
con 12	cha 15	AC: 4 (chain mail)

weapon prof: Footmans mace, Footmans flail, Staff

Non-weapon prof.: Spellcraft (int-2), Healing (wis-2), Astrology (int)

Equipment: Footmans mace, Chain mail, Wineskin, holy symbol, flint and steel, penn , paper and ink.

Money :50gp

Randargast är en något spenslig man med ett brandrött hår som når honom ner till axlarna. Håret ramar in ett kantigt ansikte med en högt välvd panna, hans mörka ögon sitter djupt och har fått många att efter en genomträngande blick skänka en extra slant till prästernas förmån. Trots att man lätt tror det då man ser Randargasts magra ansikte är han på inget vis en asket. Han lever till fullo och njuter av vad skaparen och hans herre har sett för gott att sända i hans väg.

Du har i många år tjänat Avish Skaparguden, i dennes tjänst försöker du alltid bevara skapelsen så som den var avsedd att se ut. Många är de gånger du har gett dig ut i strid mot ondskan, detta beror på att världen aldrig var avsedd att vara ond, allting skapades med goda avsikter, åtminstone är det så din orden har tolkat det och det är din personliga övertygelse att så är fallet. Din orden (och du) strävar alltid efter att genomföra det som ni betraktar som goda gärningar, vare sig det är lagligt eller inte.

Saves:

Paralyzation, Poison	: 9
Rod, Staff or Wand	: 13
Petrification	: 12
Breath weapon	: 15
Spell	: 14
Magic defence: +3	

Spells:

5	1:st
5	2:nd
3	3:rd

Lorinmar

Elf Ranger 6th level

alignment:CG

str 15 int 12 hp 50

dex 17 wis 14 THAC0: 15 (Swords & bows: +1)

con 15 cha 13 AC: 4 (studded leather)

weapon prof: Long sword, Short sword, Long bow, Dagger, Javelin

Non-weapon prof.: Tracking (wis+2), Hunting, Survival, Swimming

Equipment :Long sword, Short sword, Long Bow, Studded Leather, 20

arrows

Money : 20gp

Lorinmar är en kraftigt byggd och mycket smidig alv. Hans vackra anlete ramas in av korpsvart hår som hålls på plats med ett pannband. Han går alltid klädd i skinnkläder och har ett flertal amuletter som skydd mot det onda som han fäster stor tilltro till. Lorinmar är den ende i gruppen som för ett sunt leverne, det betyder att när de andra somnar med ölstopet i hand lyckas han alltid ta sig till sin riktiga säng, han är följdaktligen den ende som inte har ont i hela kroppen morgonen efter en kväll på ett värdshus (bara i huvudet).

Du växte upp i de ljusa skogarna i väster, där du strövade omkring i många år innan orcherna kom och högg ner och brände träden. Efter det gav du dig ut i världen för att hämnas alla oförätter som hade drabbat dig och ditt folk. Det var du som för ett trettiotal år sedan lärde känna Ardrigon, på den tiden då han fortfarande var ung och vid liv. Därefter slog du dig samman med de övriga i gruppen och ni har de senaste 25 åren vandrat över större delen av den kända världen.

Saves:

Paralyzation, Poison : 11

Rod, Staff or Wand : 13

Petrification : 12

Breath weapon : 13

Spell : 14

Hide in shadows : 37%

Move silently : 47%

Dargon

Dwarf Figther 6th level

alignment:TN

str 18.55	int 10	hp 60
dex 9	wis 13	THAC0: 13
con 16	cha 8	AC: 2 (plate mail + sheild)

weapon prof: Battle axe (spec.), Footmans mace (spec.), Dagger (spec.)

Non-weapon prof.: Mining, Stonemasonry,

Equipment: Battle axe +2, Platemail, Sheild

Money :25gp

Stort skägg, stor näsa, kropp mycket lik en öltunna och ett hetsigt humör, Dargon i ett nötskal. En järnhjälm som håller det styva håret på plats och en stupe som ständigt längtar efter mer öl hör också till bilden. Trots sitt utseende är han en dvärg som har en väldig kraft i nävarna och trots sitt humör är han en av de bästa vänner (eller fiender) man kan få. Dargons stora stolthet, förutom den ogre-skalp han bär i bältet, är att han aldrig någonsin har förlorat i en dryckestävlig, något som han gärna skyter med efter några glas.

För femtiotvå år sedan, när du förtfarande var ung och grön, blott förttio år gammal, gav din far dig din myndighetspresent -en rejäl yxa och en rustning- och följde dig på din väg ut ur bergets skyddande grottor för att ta farväl av dig då du gav dig iväg på jakt efter rikedom och berömmelse. Efter många års letande och många strider fann du inte så mycket rikedomar, men du hade skaffat dig tre vänner för livet.

Saves:

Paralyzation, Poison : 11

Rod, Staff or Wand : 13

Petrification : 12

Breath weapon : 13

Spell : 14

+4 mot poison och magicbased saves

Alsdar Quickfinger
Halfling Thief 6th level
alignment:CG

str 9 int 13 hp 30
dex 18 wis 11 THAC0: 18 (Slings & thrown weapons +1)
con 10 cha 12 AC: 4 (leather)

weapon prof : Dagger, Sling, Shortsword

Non-weapon prof.: Set snares, Tumbling, Tightrope Walking, Rope Use

Equipment: 2 Daggers, Sling, Sling bullets Shortsword, Lock Picks, 50' rope, 2 torches, Leather Armor, Pipe & tobacco.

Money : 30 gp

Alsdar har fem saker han skattar över allt annat: god mat, god dryck, sin pipa, goda vänners lag och guld. Dessa preferenser har format hans kropp och vanor som följer, han har en något väl tilltagen buk efter alla festmåltider, han har något svårt att hålla sig ifrån ädla drycker och andras börsar och det finns inget han inte skulle göra för sina vänner bara han får avsluta det hela med en pipa god tobak. Alsdar framstår lätt som lite lat och slö, något som han också är men bakom det yttre av en liten fetknopp som sakta blåser rökringar mot taket döljer sig en ständig tankeverksamhet. Han sysselsätter sig då med att fundera ut hur han ska göra vad det än är han ska göra med så lite ansträngningar som möjligt, vare sig det är frågan om att äta upp den läckra maten eller att göra ett husbesök i kungens skattkammare.

När du var liten lärde du dig många nyttiga saker av din far, han sa att om du skulle ta över efter honom var det ju bäst att han lärde upp dig ordentligt. När han sedan låg för döden gav han dig sina yrkesverktyg och bad dig att göra allt det han själv inte hunnit med, så efter en månads sorg gav du dig iväg och efter bara några år träffade du på dina kamrater som du nu har haft sällskap med i många år.

Pick Pockets :50%
Find/Remove traps :60%
Hide in shadows :51%
Climb Walls :60%

Open Locks :70%
Move Silently :50%
Detect Noise :60%
Read languages : 0%

Saves:

Paralyzation, Poison : 12
Rod, Staff or Wand : 12
Petrification : 11
Breath weapon : 15
Spell : 13
+2 mot poison och magicbased saves

Limited infravision

Handlingen i korthet

Ardrigon har i många år studerat demonologi och blev med tiden mycket skicklig, han försökte hitta en kraftkälla som han skulle kunna använda till att hindra demoner att av egen makt ta sig över till de levandes sida. För ett år sedan kom han över en gammal bok som han trodde skulle visa vägen till den kraft han sökte. Han började undersöka de skrifter han kommit över och fann att det låg en gammal stängd portal precis i närheten av dalen där han bodde. Men trots alla försiktighetsåtgärder så blev han upptäckt och iakttagen av demoniska tjänare, även Thalín - Ardrigons ärkefiende - upptäckte vad han höll på med. Demonerna bestämde sig för att försöka utnyttja Ardrigon och vilseleda honom så att han skulle öppna portalen utan tillräckliga försiktighetsåtgärder. Thalín å sin sida vet ingenting om demonerna, men vill inget hellre än att sno åt sig Ardrigons upptäckt och utöka sin makt.

Under spelarnas färd till dalen har Bergskedjan skakats av flera vulkanutbrott och himmeln är nu mörk av all aska som vulkanerna har spytt upp. Utbrotten är till följd av Camberan och Dregans ankomst till detta existensplanet. Strax efter deras ankomst bröt de sig in hos Ardrigon och mördade honom, Fagram, Ardrigons tjänare, bevittnade dådet och då han blev utsatt för både de magiska krafter som släpptes loss, den fasansfulla chock det är att se demonernas sanna skepnad till sammans med den magiska tortyr demonerna sedan utsatte honom för har haft till följd att tjänaren är som han är -en babblande och lallande galning . Efter deras lilla illdåd lämnade demonerna huset och tjänaren till deras öden. När tjänaren upptäcktes av byns andra invånare drev de honom från byn i tron att han var besatt och full av ondskan. Demonerna å andra sidan har jobbat hårt, efter att ha polymorfat sig till människor (avskryvärt men dessvärre nödvändigt) har de charmat byns innevånare och inbillat dem att de är fredliga handelsmän som varit på besök hos sin gamle vän Ardrigon, som nu dessvärre råkat ut för en liten "olycka" men all vet ju att det bara var en tids fråga innan den tokige magikern hade ihjäl sig i ett av sina magiska experiment. Det enda demonerna väntar på är att en god präst ska komma så att de kan lura honom att använda Ardrigons bok och öppna portalen, detta måste nämligen göras av en god präst för att portalen ska bli permanent. Eftersom demonerna vet om att spelarna är på väg har de lämnat kvar boken hemma hos Ardrigon i hopp om att spelarna ska hitta den. Eftersom demonerna har fixat till den lite till sin egen fördel framgår det i boken att portalen öppnar en väg in i paradiset - men i själva verket öppnar den en väg rakt in till helvetet där legioner av demonkrigare väntar på att få storma och förvandla ännu ett plan till ett helvete, detta är vad som menas med paradiset ...för demoner.

Inledning

Läs följande för spelarna och ge dem brev 1 innan ni sätter igång.

För mer än en månad sedan fick ni Ardrigons brev där han bad om er omedelbara hjälp. Ni satte genast igång med att förbereda er för den långa vandringen till den ensliga dalen där han bor.

Redan när ni kom upp i bergen började ni misstänka att något var på tok. Varhelst ni mötte någon så hade de bara mörka saker att tala om, det rycktas om att de döda har lämnat sina gravar och drar fram över bergen och sprider förruttnelse och död i sina spår. Hur det än är med den saken så har ni lyckats undgå strid med både levande eller döda och ni har heller inte satt spår efter några sådana livets händelser. Vad ni däremot inte har kunnat undgå att uppmärksamma var de våldsamma vulkanutbrott som skakade bergen för två dagar sedan. Hela världen tycktes plötsligt stå i brand, det var som om gudarna ville straffa hela världens befolkning för någon oförrätt den hade begått. Men efter några timmars rasande utbrott blev allt helt plötsligt stilla, gudarna verkade besinna sig och det enda som vittnar om deras fruktansvärda vrede är de tunga moln av stoft från jordens inre som nu täcker skyn och förvandlar dagen till mörk halvnatt.

Byn

Byn ligger vid en liten å som flyter genom dalen, en liten stig leder därifrån över ån fram till Ardrigons hus. Byn utgörs av ett trettiotal låga trähus på vars tak man ibland ser en get eller två stå och beta. Då man stiger in i ett hus möts man av ett dunkelt sken från glöden i den öppna eldstaden och en stark doft av rovor som står på långkok. När ens ögon har anpassat sig till det svaga ljuset ser man också ett bord, en eller två halmsängar och maten som är upphängd i taket för att vara utom skadedjurens räckhåll. På golvet sprätter några magra höns i jorden på jakt efter något ätbart.

Bönderna i byn är alla öppenhjärtade och vänliga men skrämde av vad som hänt den senaste veckan. De tror att onda tider stundar och vem vet, de kanske har rätt.

Dalen

Hela dalen är täckt av en tät blandskog som på några få ställen öppnar sig för att ge vika för böndernas små åkerlappar, vilka alla ligger längs med ån som flyter genom dalen. Byn ligger i dess södra ända med ån och en liten bergsstig som enda väg till kontakt med värden utanför. I den norra delen lever en trogdolyt stam som håller sig för sig själv så gott det går, även om oförsiktiga vandrare har en viss tendens att hamna i grytan. Xradors krypa ligger en bra bit upp i bergen ovanför dalen.

1 : Ankomsten till dalen

Vid ankomsten till dalen har spelarna gått i bergen i mer än en vecka. De är alla mycket trötta och ser fram emot att få vila sig, föga vet de vad ödet har planlagt för deras närmsta framtid!

Så har ni nu äntligen kommit fram. Ni kan se ljusglimtar nere i några av byns små hus men än är det inte natt, det är de tunga stoftmolnen som ligger för solen och förhindrar en fantastisk solnedgång. Efter mer än en vecka på march ska ni nu slutligen få ett ordentligt mål mat och en varm brasa att värma er vid, om ni håller god fart bör ni komma fram till byn innan natten sätter in.

Ni har inte hunnit gå mer än några hundra meter förrän ni hör ljudet av strid, då ni skyndar på era steg når ni strax fram till en liten öppning i den annars täta skogen som omger stigen. Det är fyra stackars bönder som har blivit överfallna av dubbel så många banditer, det är tydligt att de behöver hjälp!

Det är några av byns bönder som har blivit överfallna av sju av Thalins odöda tjänare då de var på hemväg efter en dags hårt arbete i skogen. Om spelarna vill kan de så klart smita och gå runt alltihop men det bör framgå att bönderna behöver hjälp och det snabbt. Det syns dock inte på håll att det är skelett som överfaller bönderna. När de har gått in i närstrid upptäcker spelarna naturligtvis vad det är för typer de slåss mot. Allting bör gå bra för våra hjältar (annars bör du utnyttja dina gudomliga krafter och hjälpa dem lite, fuska alltså) och skeletten ska nedgöras till sista benflisa. Om spelarna ingrep någorlunda snabbt och inte stod och velade för länge huruvida de skulle hjälpa till och slås eller ej, så har alla bönderna klarat sig undan med smärre blesyrer. Bönderna är självklart mycket tacksamma och slår följe med spelarna ner till byn. De är vill gärna veta vad spelarna är för typer och om de säger att de är Ardrigons vänner blir de något sorgsna och en av dem tar till orda:

"Ack, om ni kommit blott tre dagar tidigare då vår käre Ardrigon ännu var i livet. Ja det är tyvärr sant, er vän finns ej längre bland oss här på jorden han har för evigt slagit sig till ro."

Om spelarna frågar om Ardrigons hädanfärd svarar bonden:

"Det var sent på kvällen, dagen efter de stora utbrott som nu förmörkar himlen, då alla låg och sov. Plötsligt vaknade vi alla av några kraftiga knallar, jag hörde strax därefter att det var någon som skrek att det brann i Ardrigons hus. Jag, och flera andra, begav mig genast dit för att försöka rädda honom, men det var för sent huset brann redan som helvetet självt. I all respekt mot Ardrigon måste man ändå säga att det visar att man inte ska hålla på med sånt där, det leder bara till olycka."

'Det där' är självklart magi och annat som bönder inte vet ett dugg om.

2 : Ardrigons hus

Väl framme i byn blir de visade till Ardrigons hus.

Huset ligger precis som ni minns det, fastän det var mer än sju år sedan ni var här sist, avskiljt ifrån byn på andra sidan ån. Undervåningen som var av sten verkar ha

klarat sig rätt bra medans det bara är förkolnade brädbitar kvar av ovanvåningen, där Ardrigon hade sitt laboratorium.

Hela övervåningen, där Ardrigons laboratorium låg, är helt utbränd medans undervåningen, fränsett rökskador, är relativt oskadd.

På bottenvåningen finns det fyra rum:

1. Fagrams kammare, som inte inne håller någonting intressant överhuvudtaget.
2. Huvudrummet, här finns en stor eldstad för matlagning och ett matbord, mot ena väggen leder en trappa upp till den sönderbrända övervåningen.
3. Studiekammaren, här finns Ardrigons bibliotek, samtlig litteratur i hyllorna är på författad på för spelarna okända språk. På skrivbordet ligger en bok, i den ligger brev 2.
4. Ardrigons kammare har bara en möbel - Ardrigons säng.

Boken som ligger i studiekammaren är den som Ardrigon sysslat med (demonerna också för den delen) under sin sista tid i livet. det mest är helt otydbart men det finns en del anteckningar i marginalerna och små lappar instuckna här och där mellan sidorna. Mellan pärmen och det främsta bladet ligger ett pergament adresserat till spelarna. För övrigt är det enda de kan få ut av boken att Ardrigon var i princip färdig med sina efter forskningar och redo att göra vad det nu var han ville göra som var så viktigt.

På övervåningen har bara golvet klarat sig, resten är helt förkolnad men den uppmärksamme kan ändå finna ett litet spår. Om någon anstränger sig och verkligen söker igenom bråten så kommer han att finna flera avtryck av klor i de brända plankorna. Det är demonerna som inte har lyckats få undan alla spår, även om detta inte kan leda till några direkta slutsatser är det meningen att spelarna ska få någonting att grubbla på.

Medans de går omkring och rotar i ruinerna av sin vänns hem kommer en gammal skröplig gubbe fram till dem. Det är byns åldermann, han står och mumlar ett tag för sig själv innan han tar mod till sig och talar ut:

"Mmm, ja jag måste framföra mmm, mina mmm, sorger, nä inte de', beklagelser, så var det ja mmm mmm ja det var ju mycket sorgligt det här mmm" gubben börjar gå därifrån men hejdar sig och tar ny sats "mmh ja mm stackars pojck, stackars pojck mmm helt vanskapt mmm det fanns inget annat att mmm, mmm, öh? ... göra, ja just det inget annat, nä. hmm Ja, ni kan sova i byastugan, ni vet... mmm nähänä inte det, ja alltså stora huset, där han mmm ja han alltså bor."

Sedan linkar gubben bort hem till sig, en av bönderna som gör spelarna sällskap kan komma med vissa förtydliganden om de undrar. Pojken som gubben pratar om är Fagram, Ardrigons tjänare som blev fördriven från byn då det visade sig att han hade blivit "besatt av djävulen" i samband med Ardrigons död. Bonden visar dem även till byastugan om de vill.

3 : Camberan presenterar sig

När spelarna börjar bli färdiga med att undersöka Ardrigons hus kommer Camberan fram till dem.

En fint klädd medelålders man kommer fram till er, han ser inte riktigt ut att höra hemma hör uppe i bergen men bonden hälsar glatt på honom så han har bevisligen varit här ett tag. Han tar till orda "Goddag mitt namn är Camberan, jag var god vän med Ardrigon liksom ni om jag har förstått saken rätt. Jag kom hit till byn för tre dagar sedan och hann knappt träffa honom innan han gick hädan. Ni måste vara de gamla vänner han berättade om, ni skulle visst hjälpa honom finna något av står vikt, eller misstar jag mig kanske? Nej det måste vara ni han skrev att ni borde ankomma ungefär samtidigt som jag och att han då skulle få chansen att presentera oss för varandra ordentligt. Det var ju oerhört sorgligt med hans bortgång men det var väl egentligen bara en fråga om tid nu när han hade börjat åldras så snabbt. Om ni vill mig något så är det bara att komma över, jag har låtit min tjänare slå upp mitt tält i andra ändan av byn. Han heter förresten Dregan, han har inte mycket i huvudet men han är tapper och stark som en ox."

Om spelarna frågar någon i byn om Camberan så kommer den tillfrågade bara att bekräfta vad Camberan sa då han presenterade sig.

På morgonen dagen därpå så söker Camberan i sällskap med Dregan upp spelarna igen. Dregan står och tittar på dem med en surmulen och inte alltför intelligent uppsyn, medans Camberan ger dem ett halsband med en stor amulett av jade. Han påstår att han hade tagit med den till Ardrigon men då han har gått bort så är det bara rätt att spelarna får den. Det är nämligen frågan om en helande amulett (1d4 per person och dag). Visserligen är den av demoniskt ursprung så att den som blir helad med den förlorar en del av sin själ (lyckat spell save eller missa automatiskt charmsavet i slutstriden), men det berättar han inte. Amuletten är inte god och det kommer även att visa sig om prästen undersöker den, även om han inte kan få några som helst tydliga svar. Camberan hävdar att han inte vet någonting om vad den har för andra krafter vid sidan om de helande.

4 : Möte med Fagram

Sent på kvällen, samma dag som de gett sig av från byn, strax efter det att spelarna har slagit sig till ro för natten, hör de ett prasslande ljud i skogen. Efter ett tag kommer en fruktansvärt vanskapt individ fram, mer lik ett troll än en människa. Han uppträder bara konstigt och på inget sätt hotfullt. Han håller sig hela tiden borta från elden och muttrar "farligt, farligt". Är spelarna hyggliga mot honom kommer han efter ett tag sätta sig ner i en hopkrupen ställning och stamma fram:

"F-f-f-f-fagram." och peka på sig själv, han fortsätter sedan "D-d-dom är f-f-farliga... A-arrdrig-g-g-gon. F-f-farliga"

Han snackar mycket men det är det enda som på något sätt går att förstå. Om spelarna får för sig att hota honom så kommer det bara att ha till effekt att Fagram sjunker djupare in i sitt delirium. Efter att han har stammat fram sin varning sitter han apatisk och stirrar in i skogen i flera minuter, så helt plötsligt springer han iväg. Spelarna kommer sedan inte att se honom igen. Visst kan man få Fagram att stanna genom att lägga en charm eller något liknande på honom, men han kommer inte med några andra vettiga upplysningar överhuvudtaget.

5 : Kung Xradors Krypta

I. Ingång, väl gömd bakom buskar och träd. Bakom döljer sig en tre meter bred smutsig gång och en stank av förruttnelse väller ut över PC:na då de träder in. Golvet är täckt av jord och damm. små humanoida spår syns i smutsen (lyckat tracking avslöjar att de är efter en halfling). I väggen har någon för länge sedan huggt in bokstäver som nu är halvt täckta av lavar och slem. Det står "Förbannelse och död över den som stör min vila".

1. Förkammare, här vilar Xradors mest trogna krigare som följt honom in i odödheden.

12 skeletons

Skeletten slåss tills de är förstörda.

H:et på kartan betecknar halflingen som efter att ha smugit sig in i rummet blev oförsiktig, missade en fälla och blev spetsad på en påle som flög upp ur golvet och in i bröstet på honom - ser riktigt trevligt ut.

2. Härinne står sex sarkofager längs väggarna, i dessa vilar Xradors fru och barn. Sarkofagernas utsida har en tunn guld legering medan insidan består av vanlig marmor. Skulle någon vara dum nog att öppna en sarkofag så kommer den inneboende naturligtvis att attackera.

6 Juju zombies

Även dessa vidriga varelser slåss förståss tills de är fullständigt mosade. När en väl väckts kommer även de andra att stiga fram och anfälla. Vill man verkligen kan man skrapa av guld till ett värde av 200 gp / sarkofag.

3. Rummet är tomt så när som på trampplattan i mitten som utlöser en skur av pilar från högra väggen (varsin THAC0: 15 dam: 1-6). Och de två Ochre Slimsen som hänger i taket, de är väl medvetna om fällan och låter gärna PC:na gå in i den först, så att se blir försvagade av pilarna. Efter det lilla roliga avbrottet hoppar Slimsen ner på varsin middag (slå surprise).

2 Ochre Slimes

4. Xradors kammare. Här ligger Xradors mumie . När PC:na kommer in i rummet öppnas kistlocket sakta med genomträngande gnissel. Ur kistan reser sig Xrador och säger med en röst ihålig som inte har använts på århundraden.

"Så ni harkommit för att störa min vila? Dåså, gravplundrare, ni har lyckats - lyckats att finna er död, min grav ska nu även bli er!"

Kung Xradors mummy

Spec: Mummy rot by touch, dödlig inom 1-6 veckor -2 cha per vecka, enbart botad av cure disease.

I Xradors kista ligger en äggformad svart opal, en av de magiska nycklarna till portalen.

5. Hemligt rum, här finns gamla krukor i mängder staplade längs väggarna, på golvet ligger det krukskärvor i drivor blandat med det utspilda innehållet. Krukorna är fulla med olja, i två av dem finns det 100 sp och en annan innehåller ett longsword +2 i utmärkt skick.

6 : Troglodytgrottan

Se kartan för värden på troglodyterna

I. Ingång, vid bergets fot finns en undanskymd grottmynning. Utanför står två troglodyter på vakt.

1. Vaktrum, här inne sitter fyra vakter och äter. Deras motto lyder "spetsa först - fråga sen".

2. Här håller troglodyternas shaman till. Väggarna är täckta med bokhyllor fyllda med böcker, på skrivbordet vid den södra väggen står det mängder av provrör, puttrande byttor och kolvar. Shamanen är en gammal man som helst undviker strid. Han kan informera spelarna om att kungen har den svarta roden och om de ber honom kan han föra spelarna till kungen.

3. Fängelse (matförråd). Här finns nio smutsiga men tomma celler, om spelarna fångas kommer de att bli inlåsta här (levande mat håller sig längre).

4. Kök. Diverse matlagnings doningar och en stor fet troglodytkock som ger sig så fort spelarna kommer in, om han får leva hugger han den som går ut först i ryggen. Bakom dörren österut förvaras dagens mat (här hamnar spelarna om de dör).

5. Sovsal. Om spelarna kommer in under dagtid ligger här elva troglodyter och sover. kommer de nattetid finns här bara sex, de andra är ute och jagar.

6. Kungens sal. Om de kommer in utan shamanen anfaller vakterna, går det dåligt för vakterna hjälper kungen till. Kommer de med shamanen och förklarar vad de vill går kungen med på att sälja roden för ynka 6000 gp. Eftersom PC:na inte har pengarna föreslår kungen en envig mellan honom och en av spelarna. Vinner kungen måste de stå för middagen (dvs vara middag) om spelaren vinner så får han roden.

7 : Överfallet

Dagen efter besöket hos troglodyterna blir spelarna överfallna. De följer en gammal stig som ska leda dem till den gamla kultplatsen när plötsligt ett

tiotal skelett stormar fram ur skogen, de är utsända av Thalín för att ta nycklarna ifrån spelarna.

Ni vandrar i lugn takt fram längs stigen i den täta skogen då ni plötsligt blir medvetna om att fåglarna har slutat sjunga. Ni hinner inte mer än lägga handen på era vapen innan tystnaden bryts då ett tiotal skelett stormar fram ur skogen.

När skeletten besegrats kan ders spår upptäckas med ett lyckat tracking-slag. Det avslöjar att de kom längs stigen från andra hållet. Om spelarna kollrar efter spår och lyckas med tracking-slag så kommer de att kunna finna spår efter skeletten hela vägen fram till gläntan som de når fram till på nästa dags kväll.

8 : Framme vid portalen

Hur spelarna än gör kommer de fram till gläntan på kvällen. Stora stenblock är resta så att de bildar en femhörning, två av dem bildar tillsammans med ytterligare ett block ett slags port in i femhörningen. Hela gläntan lysas upp av flammorna från en eld i mitten av femhörningen. Framför "porten" ligger ett altare. När Spelarna träder fram ur skogen kommer från andra sidan gläntan en man i svart kåpa på hans båda sidor går, med ryckiga steg, två enorma skelett var ögon tycks lysa av ren ondska (skeleton warriors). Bakom trion syns flera andra skelett.

Mannen i svart kåpa tar till orda med en hög röst, tydligen van vid att befalla: "*Ge mig nycklarna utan bråk så får ni leva!*"

Om spelarna inte genast lämnar ifrån sig roden och opalen så lyfter Thalín av sig kåpans huva, lägger händerna på de två metallringar han har på huvudet och yttrar med isande stämma "*Låt dem dö, nu!*". Då lyfter de två stora skeletten sina longswords och går på spelarna, även de andra skeletten går fram och börjar slåss. De två metall ringarna Thalín har på huvudet är det enda som gör att han har kontroll över de två stora skeletten, om han tappar ringarna så mister han kontrollen.

Medans allt detta pågår sitter Camberan och Dregan gömmda i skogsbrynet och tittar på. Om det går mycket dåligt för spelarna eller om prästen är i fara springer de fram och hjälper till, i sådana fall kommer spelarna att klara sig. Om spelarna undrar vad Camberan gör på en gammal kultplats mitt i natten, säger han att han och Dregan var på väg ut ur dalen då de såg ett eldsken och tänkte att de skulle undersöka det. Camberan erbjuder sig också hjälpa till med vad det nu kan vara spelarna håller på med.

På altaret finns svaga urgröpningar som visar var man ska placera roden och opalen. Om prästen välsignar altaret och lägger ned nycklarna så öppnas portalen, se nedan.

Skulle spelarna i sista sekunden ångra sig och plötsligt förstå att det är **mycket illa** att öppna portalen, så kommer demonerna att försöka charma dem (save eller charmed, prästen är imun) och därigenom få någon spelare att ivra för att de ska öppna porten. Fungerar inte det så kommer de att anfälla i hopp om att kunna tvinga prästen att öppna porten. De skadar prästen så lite som möjligt och försöker först och främst att knocka honom. När porten väl har öppnats, läs följande:

*Bomm, en hög knall rullar ut över dalen. Runt om i bergen startar en kedja vulkanutbrott, eld och aska spys ut. Eldgropen blinkar till och man kan se in i elden och en helt annan, förvriden värld, på andra sidan står tusentals demoner uppradade och marcherar mot portalen. De två handelsmännen Camberan och Dregan börjar plötsligt förvandlas till demoner de med. En av dem säger:
"-Ahh, tack dödliga, ni har öppnat porten till helvetet. Nu ska vår herre och hans krigare erövra denna löjlige värld, men... nu är det dags för er att dö."
Spelarna har inte en chans, de kan slåss om de vill men mot 66666 demonkrigare är man illa ute.*

Bestiarium

Demonerna

Två demoner anlände några dagar innan spelarna till dalen för att förmå dem att öppna portalen. De har lagt en speciell mass charm på allt folk i dalen som gör att de tror att Dregan och Camberan var goda vänner med Ardrigon. De har tagit rollerna av en handelsman och hans assistent som bor i ett litet tält i utkanten av byn. De är mycket noga med att inte avslöja sig och använder inga av sina special powers när de är i människoform. De kommer att göra allt för att vinna spelarnas förtroende. Om clerice försöker lägga "Know Alignment" så kommer detta inte att funka på någon av demonerna istället för att få reda på deras sanna alignment får han då reda på att de är LN (så lätt ska det inte vara).

Camberan Handelsman och Demon

AC: 2 HP: 45 THAC0: 13 #at: 2 MR: 30%

Int:18 size: M 7' (Human form 6') AL:NE

special powers:

Detect magic

Fear by touch

levitate (7 times per day)

polymorf self (3 times/day)

never surprised

mass charm (1 per day)

climb walls 95%

hide in shadows 80%

move silently 80%

Special defenses:

Immun to Poison,

Fire, Elekticity

Utåt sett är den här demonen en trevlig handelsman som dock är något av en högfärdig påfågel som inte skäms för att visa sin välfärd. Han och hans gode vän har lagt mass charm på nästan allt folk i dalen så att de tror att demonerna var goda vänner med magikern. I själva verket kom de till dalen för två dagar sedan och utlöste på sin väg mellan de olika existensplanen några smärre vulkanutbrott, detta har till effekt att det då och då regnar lite halv sotigt regn vilket ses som ett dåligt omen av dalens bönder.

Dregan Handlande Demon

AC: 1 HP: 60 THAC0: 14 #at: 4 MR:40%
Int: 7 size: L 8' (human form M 5') AL: NE
dam(in daemon form):1t4+4

special powers: darkness 15' rad
fear
sleap 2 times per day
polymorf self 3 times per day.

Special Defenses:
+1 or better to hit
Immun to Acid,Fire,Poison

Dregan har tagit formen av Camberans något rubbade assistent, detta på grund av att han i verkligheten har svårt för att komma med egna initiativ (dvs han är blåst!)
I mänsklig form slåss han med ett kort svärd, och anstränger sig för att inte visa sin skicklighet i strid (använder bara en attack). I sin sanna form har han fyra armar och gör sitt yttersta för att slå ihjäl så många som möjligt med dem.

Thalin BlackCloak

10th level Mage
str: 8 dex: 12 con: 7
int:16 wis:13 cha: 14
THAC0: 17 AC: 10 HP:20 AL:LE

Spell use: 1st: 4 2nd: 4 3rd: 3 4th: 2 5th: 2
spell book:

1st: Burning Hands, 3 Magic Missil
2nd: Flaming Sphere, 2 Melf's Acid Arrow, Web
3rd: Explosive Runes, Dispel Magic, Spectral Force
4th: Improved Invisibility, Stone Skin
5th: Animate Dead, Hold Monsters

En mager och högst ondskefull gammal man som har kommit till dalen med planer på att den en dag skall styras av honom och hans odöda slavar.

Han har normalt stone skin lagd på sig själv (för tillfället 6st).

Fagram Degenererad tjänare
AC :10 Hp:6 AL:CN (ex.NG)
THAC0:20

Fagram var Ardrigons tjänare och bevittnade mordet, då såg han demonerna i deras sanna skepnader, något som har haft allvarliga konsekvenser för hans mentala och fysiska välbefinnande. Den skräckupplevelse han fick genomgå medförde att han vanställdes och förvreds både kroppsligt och mentalt, han har nu endast svaga likheter med den människa han borde vara. Han har blivit fördriven från byn, då bönderna tror att han blivit besatt. Utöver detta så är han också fullständigt totalt och ytterligt galen och kommer att framstå som en lallande fåne knappt identifierbar som människa.

skeleton

Hp: 7 THAC0: 18 Ac: 6 At: 1 dam 1-6 (short sword) Sz: M (6')

Juju zomby

Hp: 20 THAC0: 15 Ac: 6 At: 1 dam: 3-12 Sz: M (6')

Ochre Slime

Hp: 30 THAC0: 15 Ac: 8 At: 1 dam: 3-12 Sz: M (7')

Mummy

Hp: 42 THAC0: 13 Ac: 3 At: 1 Dam: 1-12 Sz: M (6')

Troglodyte

Hp: 15 THAC0: 18 Ac: 5 At: 1 Dam: 2-8 Sz: M (6')

Warrior Troglodyte

Hp: 20 THAC0: 15 Ac: 3 At: 1 Dam: 2-8 Sz: M (6')

Troglodyte Kung

Hp: 40 THAC0: 13 Ac: 0 At: 2 Dam: 4-10 Sz: L (7')

Troglodyte Shaman/kock

Hp: 6 THAC0: 19 Ac: 9 At: 1 Dam: 1-4/1-8 Sz: M (6')/ L

Brev 1

Mina Värmer!

Jag skriver till er i vad jag fruktar kan vara en av de sista månaderna i mitt liv. Orsaken till att jag tycker mig känna Liemannen närma sig är enkel, jag har äntligen funnit Vägen jag så länge sökt, men Onda krafter är mig på spåren och vill stjäla min upptäckt och använda den för att breda ut onskans makt istället för att ge den det banesår den så länge har varit förtjänt av.

Jag är ännu inte riktigt säker på hur jag ska hantera den väldiga kraft som Gudarna har lagt i mina händer men jag måste be er att skyndsamt ta er lit, så ska jag förhoppningsvis ha kommit längre i mitt utforskande av denna kraft och hur jag skall använda den.

Men jag ber er än en gång att så skyndsamt ni kan ta er hit. Jag har hör rykten om en ond man som härjar i bergen med ett stort följe av nattens barn. Om den mannen skulle få tag på all min kunskap så skulle med säkerhet inte bara dalen där jag bor utan hela bergskedjan med omkringliggande skogar och vem vet, kanske hela kontinenten, falla under mörkrets styre.

Ardrigon

Brev 2

Jag känner att jag nu bara har några timmar kvar att leva och jag har sett i vilken skepnad döden skall komma till mig. En man vid namn Thalin skall dräpa mig, denna man lärde jag känna för länge sedan och jag har alltsedan dess försökt att avvärja hans onda anslag mot såväl mig som andra. Men nu skall han alltså lyckas, jag skriver därför detta brev till er i hopp om att ni finner det och så kan hämnas min död genom att fullfölja mitt sista slag mot onskan. Ni måste bege er till Kung Xradors viloplats uppe i bergen som överblickar dalens norra ände, där skall finnas en äggformad svart sten som tillsammans med en spira som jag tror är i Grottmännens ägo bildar nyckeln till onskans omintetgörelse. Då ni har dessa båda föremål i er ägo måste ni bege er till den gamla kultplatsen där kraften är bunden. Om ni helgar altaret i alla goda gudars namn och nedlägger nycklarna så kommer kraften att släppas ur sitt fängelse. Jag måste nu överge min post ty jag hör min banemans steg utanför min dörr.

farväl

Ardrigon