En gammel historie (SKAL IKKE LÆSES OP!):

Den gamle mand satte sig tilrette i den store egetræs stol foran pejsen og med en håndbevægelse bad han jer om at slå jer ned på de andre stole.

Han begyndte at fortælle:

"Tusinder af år før kejser Alveon den første, blev kronet i Cronenburg, eksisterede der en civilisation i den ø gruppe, der idag hedder Joloitterne. Hovedstaden for denne blomsterene kultur, hed Teara, var henlagt til hovedøen Terillon.

Teara var en lærdommens og magiens by, som styredes af et råd på 9 mægtige Arch Mages, kaldet Alwaldeciat - de mægtige 10.
I århundrede voksede kundskaben, og med den rigdommen, i Teara, indtil Tearaanernes hovmod var så stort at selv yppeste præster og stormænd blev respektløst modtaget i Teara. Endog guderne havde de ikke respekt for, og lod templerne forfalde.

I år 3491 før vor tidsregning modtog rådet, efter lang tids stigende uro, et kryptisk profeti:

"Der vil komme en tid, hvor den som tjener Troadins dunkle side, vil kaste sin skygge over dragens tunge. Mørket vil dække himlene og skyggen vil så frygten i menneskernes sind. Da vil Troadins diakon vil vække elfenbenspaladsetets emirer, der vil binde asken med ilden, tiden med evigheden og døden med livet.
Dem der holder guder for dødelige, og dødelige for guder. Dem som knytter tid til evighed. Dem som med deres legen med krafter der ikke tilhører de der undfanges i den inderste cirkel. De vil sande at de ikke brød cirklernes evige gendannelse udstraffet. Ederne vil vælte ud af de brudte cirkler og med ild lave aske, med tiden fortære evigheden og med døden forevige livet."

Efter nærmere undersøgelser, der dog ikke klarlagte profetien helt, fandt Alwadeciat ud af at det måtte være Troadins tjener, guden for forfald/aske/affald, Zargoth, der måtte være nævnt.
Undersøgelserne fandt også ud af at den stigende aktivitet af undeads og andre monstre der var observeret blot var en spæd forsmag på noget meget værre. Rådet var alameret over disse informationer. I 100 dage og 100 nætter arbejdede de på at finde en måde at forhindre Zargoths forehavende.
De tilkaldte Zargoth for derefter at undertvinge ham og hans medhjælpere i en mægtig kamp der varede i adskillige timer og ødelage store dele af rådsbygningen. Zargoth blev bundet af mægtige formularer og de af hans tjenere der ikke kunne flygte blev tilintetgjort.

Således befriet for Zargoth levede borgerne i Teara i 666 år inden et stort vulkan udbrud sprængte halvdelen af Terillon væk og begravede resten under mange meter lava.".

Zargoth er efter 5000 år ved at vågne. Det sker langsomt, men hans opvågnen har allerede tiltrukket store mængder af demoner, djævle og andre ekstraplanetarer væsener. Hans opvågnen har også gjort det nemmere for alle at komme fra Astral og Etheral plane ind og ud af Prime Material plane. Melkers mor er djævle tilbeder (hun ER sindsyg) og har en særlig amulet. Derfor er der særlig mange væsener omkring Moselund, da hun bare inviterer hvem som helst til jorden. Alle væsenerne er endnu uden ledelse og mange er forvirrede af, at blevet tiltrukket til dette sted, hvorfor letter åndsvage hændelser kan forekomme.

Punkt 1: Start

Spillerne starter på vej til landsbyen Moselund, hvor de vil slappe af vinteren over. De er alle på heste.

Læs introduktionen for dem:

"Lige da solen var ved at gå ned, drejede de rundt om bakken og med et kom Laknos bugten til syne. Det havde været en lang sæson med mange bekymringer og få glæder, Göran og Melissa var begge døde.
Michil standsede hesten og skuede udover bugten. Inderst i bugten kunne man lige ane røgsøjlerne fra landsbyens ildsteder, hvor kvinderne sikkert var ved at tilberede aftens-måltidet.

Det var småkoldt selvom solen skinnede fra en klar himmel; ude mod øst kunne man ane mørke, regntunge skyer over den mægtige Paquitva vulkan.
Snart ville sneen ligge som et tykt tæppe over træer og huse, og vejen til Cronenburg vil være lukket indtil Alwadesiats fordrivelse ved forårssolværv og Moselund vil være afskåret fra omverdenen.

Efter at have skuet ud over bugten for en stund, vente Michil sig om og sagde til resten af gruppen: "Hvis vi presser hestene kan vi være hjemme inden mørket for alvor sænker sig..."

Værsgo, ordet er spillernes, de har nu 5 timer til at blive komme til Moselund, reagere på hændelserne der, og (forhåbentlig) tage til Cronenburg over vulkanen, Paquitva.

Udlever spiller kortet over øen Joloi(den ø det hele foregår på) til spillerne.

Punkt 2: Et underligt monster

Et stykke længere fremme(ca 30 m) på vejen kan I se et meget underligt væsen, det ligner en hjerne på 4 ben! Den står ubevægelig midt på vejen.

Det er en speciel udgave af en intellect devourer. (AC 4, Mov 15', HP: 15, THAC0 13,

attack 1-4/1-4/1-4/1-4 + special, Size: S)
Dens special er et psionic attack:
Save vs. spells
Klarer: Der sker intet
Kiks med 1 - 5: Stunned næste runde, 10% af total HP i skade.
Kiks med 6 - 9: Paralyzed 2-8 runder, 25% af total HP i skade.
Kiks med 10+: Feebleminded indtil cure spell og permanent 2 mindre i int.
Der kræves +3 og bedre våben for at skade den, og selv da giver våbenet kun 1 hp. i skade (uanset + og styrke).

Hvis spillerne ikke angriber, står den på vejen i 3 runder for derefter at trisse ud til siden, ind imod skoven.

Punkt 3: Moselund.

Moselund er en lille landsby, udlever kortet og give lidt farvefuld landsbybeskrivelse.

Michil og Melker er vokset op i byen og kender, og er kendt af, derfor de fleste indbyggere. Alle indbyggere er ikke beskrevet, improviser, men lav ikke noget drastisk.
Der er rygter blandt bønder og landarbejdere om underlige væsener og lys i skorven, men de afvises af borgerne som overtro.

Beskrivelsen af Moselund og dets indbyggere er delt op i to dele. 1) Beskrivelse af personer og steder og 2) Beskrivelse af hændelser den første uge af spillernes ophold i Moselund.

a) Tempel til Helmion, de handlendes gud.
Præsten *Niels Leungsson* (Lvl 3, AC 2, Hp 19, AL: LN, Spells: Cure Light*2, Bless, Command, Know Alignment) er en stædig, selvsikker og lettere intolerant person som er helt sikker på hvordan man kurerer en eventuel djævle besættelse eller djævletilbedelse: Heksen brændes eller troldkarlen lægges på hjul og stejle. Han jagede i sin til Flora (se 5b) ud af byen for at gøre folk og fæ syge af heksekunster. Han kommer i aktion på dag 7, når han vil brænde Michils mor og lillesøster.
Spil ham som en veltalende, bestemt inkvisator, der er sikker på at han gør det bedste for Moselund. Han har mange borgerne med sig, sålænge at borgerne ikke risikerer at blive angrebet.

b) Rådhuset, her er 5 city guards(Lvl 0, AC 5,hp 4-7, THAC0 20) og nogle kontorister, samt engang i mellem borgmesteren *Salam Laban* (Lvl 0). Han er en forsiktig og lidt kujon agtig borgmester når det kommer til kamp og fysisk balade, men som den rigeste mand i byen er aldeles hård og veltalene når det kommer til penge- og administrative spørgsmål. Han er 50 år, halvskaldet og med øl (Mjød) mave. Han er kendt for at være dygtig og også en smule hård og nærig over for sine landarbejdere.
Han bor i huset *e)*
Under rådhuset er fangekælderen med 2 celler, en fangevogter og 1-2 fuldebøtter.

c) Her er Melker igang med at opføre et flot hus i sten til sin mor. Det bliver det flotteste i byen når det er færdigt. Der var rejsegilde sidste sommer og det er så tilstrækkeligt færdigt at arbejderne nu bor i de udekorerede værelser. Men koldt er det, så spillerne kan ikke bo her.

d) Dette er en gammel bondegård Melker købte til sin mor. Her mor den bondefamilie der dyrker jorden for Melkers mor og det er også her hun bor. Spillerne kan bo her, men det bliver presset. Der er meget bedre plads hos Michil (Men Michil vil måske ikke....)
Spil bondefamilien med mange børn i alle aldre, enkelte nysgerrige andre bange, men alle har de stor respekt for spillerne og Melkers mor.

e) Salam Labans hus der er omgivet af en hvidkalket mur. I gården er der en brønd.

Han er beskrevet under *b)* Her bor hans kone, der er fed og faktisk temmelig grim og deres 5 børn (også grimme) og deres 5 tjeneste folk.

f) Havnen. Her ligger Thorals *k)* hanse kogge, samt en række større og mindre fiskerbåde. Nogle fiskere arbejder med at vedligeholde deres både og net. Det tid for efterårsstormene så ingen sejler mere end 500 m. fra land. Ingen vil sejle spillerne til Cronenburg eller noget andet sted mere end 500 m. væk. Hvis spillerne køber/skaffer sig en båd, råder fiskerne dem KRAFTIGT fra at sejle nogen steder (vinden, strømforhold) på denne årstid. De bliver rådet til at tage over vulkanen hvis de nu *absolut* skal til Cronenburg inden sommeren. Hvis de alligevel sejler ud, så kommer der storm halvvejs og de drukner - de skal ikke have en chance!

g) Tempel til Seladian, de rejsenes gud. Et fattigt udstyret 40x40 rum udgør tempelet. En gammel godmodig præst uden indflydelse i byen passer tempelet sagtmodigt og omtaler byen og dets indbyggere med en stille ironi. Han er første level og kaster gerne sine to spells til dem der har brug for dem. Han bor i et lille baghus til tempelet.

h) Her bor *Niels Leungsson* alene, men bekvemmeligt. Se *a)*

i) Diverse bondegårde. Disse gårde er af mellemstørelse. Improviser.

j) Fisker boligere. Fiskerne er hjemme fortiden. Årstiden er ikke til fiskeri. De er ikke bland de rigeste i Moselund. Overalt hænger fiskenet og fiskelugten er gennemtrængende. Improviser.

k) Thoral Snorreson. Grosser og købmand. Den næstrigeste mand i Moselund. Han er 34, en stor kraftigt muskuløs mand (Str:18) mand med mørkt hår og fuldskæg. Han er en konkurrent til Michils far, men de to mænd har et godt venskab alligevel. Torral er en venskabelig mand der gerne snakker.

l) Her bor Michils familie.
På nederste etage er købmandsforretningen, opholdsstuen, ildstedet og gæsteværelserne. Ovenpå et lillesøsterens værelse, forældrenes soveværelse og faderens

studerkammer.

En præsentation af Michils familie(alle er lvl:0):

Far, Jigan, 46 år, en rar mand der gerne inviterer sine og Michils venner på øl og mad. Han skammer sig ikke over sin kone og er ligeglad hvad man siger ude i byen (til forskel for Michil). Han kender til Floras eksistens og beder de om råd om heksekunster beklager han at han ikke kan hjælpe dem, men han henviser til at de fattige plejer at gå til hende. Han kan nemt finde ud af hvor hun bor (han spørger en af sine kunder).
Han siger at Helga var bedre tidligere og det er især de sidste 3 måneder det er gået helt galt med hende.
Han er hyggelig og nysgerrig.

Mor, 44 år, Helga (har ladet sig omdøbe til Grinuajxe Klfoksjks og bliver rasende hvis de kalder hende Helga (: 7 års ulykke , åhhh, skrig...!!!/&¤%/#). Derfor kalder alle hende for mor, som ikke udløser scener. Hun er absolut sindssyg, hun sidder i sin seng med paranoide øjne, halvt gemt ind under dynen. Soveværelset har tunge sorte fløjls gardiner trukket for vinduerne døgnet rundt. Hun siger mærkelige ting uden nogen form for fornuft og beskæftiger sig med sin tarok og sine stjerne kort, når hun ikke laver alle mulige obskure og obskøne ceremonier. Hun vil sikkert prøve at læse spillernes hænder når de kommer, det kommer ikke andet ud af, end at hun siger en masse sludder, samt at de skal møde Zargoth og hun spørger "Er du en del af processionen til Zargoth?".
Derudover skriger, vrøvler og hvisker hun. Nævner navne som Zargoth er vågnet og et andet navn hun gentager hele tiden Ghenaon, navnet for Asmodeus på Nine Hell tunge-målet. Det ved spillerne ikke, men Flora *5)* kan oversætte det.
På dag 7 om natten prøver hun at ofre sin datter Alvira. Se under dag 7.
Hun har et flot dekoreret sortskrin der har bly på indersiden (ingen detect igennem)
Inden i er der:
En masse scrolls med alt mulig om djævle, demoner, cermonier. Opfind! Improviser!
Et *Stjernekort* som en person med astrologi kan tyde. For 3 måneder siden er der en konjuktion der betyder Genkomst i en ondplanets bane. Om 3 måneder er der et akopolyptisk tegn over øen: ondskab, destruktion, undergang.....
Amuletten er nødvendig for ofringen den 7.dag. Den er ond og magisk. Holy water for den til at blive rødgløende og flække - ødelagt. Uden den samler demonerne sig ikke længere specielt om Moselund, men spreder sig mere jævnt ud over øen.
Taroken er umagisk og uden væsentlig spilleteknisk værdi, selvom du som DM nok kan lave en masse sjov ud af det.

Lillesøster, Alvira, 11 år. Albino og 100% blind. Hvidt hår, hvid hud, røde øjne. Er synsk. Hun har for sin alder ret kraftige psionic powers. Der ingen powers der kan skade folk. Hun kan nogle gange gå på Etheral plane! Hun kan ikke skelne virkelighed fra drøm. Etheral plane er således den grå zone, ligefør man sover. De lyserøde skyers land med store bamser er blot en behagelig drøm. Beskriv og vær kryptisk.
Hun taler ikke om zoner før dag 7! HUSK DET. Før dag 7 er hun kun angst over mors mareridt, samt forudsiger vejret og er generelt kryptisk og synsk.
Hun kan forudsige vejret med 100% sikkerhed. Gør det for at overbevise spillerne om at hun er synsk.

Hun er urolig og bliver det mere og mere som dagene går.
Hun siger at kan se sine mors mareridt i den grå zone (hun beskriver den demon der er i 4) og et par djævle rimeligt nøjagtigt.) Hun græder engang imellem.
Hendes værelse er fyldt med dukker og tøjbamser, desuden har hun en Wand of Paralyzation under hovedpuden som hun har fundet i den grå zone. Hun ved ikke hvad det er, udover det "lyser". Desværre kender hun ikke command word (som kun kan fåes ved Legend Lore) så den er ikke til nogen hjælp for spillerne.

m) Her bor diverse håndværkere, skolelæreren samt andre byboere.

n) Fattig kvarteret. Her er Melker vokset op. Fattige lettere overtroiske folk der lever et hård liv. Improviser!

p) Kroen "Den gyldne ål". Er optaget af Melkers arkitekt og elitehåndværkere der er igang med at bygge det nye hus. En venlig krovært serverer god mad og stærk øl.
De lokale vil gerne snakke med spillerne, kun Melker prøver de høfligt at undgå.

1. Dag/aften.
De ankommer, vælger hvor de vil sover, siger goddag og sover så sandsynligvis.

2. Dag
Godt vejr til udforskning af byen. En skummel handelsrejsende ankommer. Skal bruges til at give tyven paranoia!

3. Dag
Sneen falder tungt hele dagen. Man kan ikke se mere en 3 m. frem.

4. Dag
Sneen falder tungt hele dagen. Man kan ikke se mere en 3 m. frem.
Fra nu af kan man ikke komme tilbage til Cronenburg på nogen anden måde end over vulkanen Paquitva. Og spillerne vil vide det.

5. Dag
Smuk solskin med høj frost.

6. Dag
Smuk solskin med høj frost.

7. Dag
Smuk solskin med høj frost.
På denne dag vågner spillerne på til tusinder af purpur-røde sommerfugle som ligger døde ude på sneen. Ved nærmere eftersyn er de af en ukendt race. De er enorm hård, som om de var lavet af metal. Og aligevel er de tynde og lette. Hvis de knækker dem kan de se metalglans fra brudfladen. Ingen har nogen ide om hvad det er for noget.
Disse sommerfugle er fra Etheral Plane, hvad ingen udover Alvira ved (grå zone).

kl.11.00 kommer der hastebud fra rådhuset. Panik, Angst. Da der blev åbnet for en af

fulderikkernes celler kom der en brutalt udseende arm ud af cellen og hæv vagten ind i cellen under højlydte, men kortvarige skrig. Nu har de afstængt kælleren og vil have hjælp af spillerne. Både vagter og borgmester er ekstremt angste. ROLEPLAY!!

I den ulåste celle sidder en djævel (BESKRIV PÅ GRUSOMSTE VIS):
(Lesser Baatezu, Hamatula (se fotokopi af ark), AC 1, Mov 12, HD 7, HP 51, TACH0 13, 2-8/2-8/3-12 + powers, magic weapon +1 req. MR 30%)

Den angriber når spillerne står udenfor cellen, og kæmper indtil døden.
Bagefter er borgmesteren taknemmelig over at spillerne ordnede den "lille formalitet". Der gives som sædvanligt ingen belønning, hvis det kan undgåes.

kl.14.00 Kommer Michils far og siger at Alvira er forsvundet. Da de går op på værelses dukker hun frem fra Etheral plane med en levende sommerfugl, som dog hurtigt dør på dette plan. Derefter følger hele hendes snak om alle zonerne og flere advarsler om mors mareridt.

kl.18.00 En ophidset mængde anført af *Niels Leungsson* dukker op foran Michils hus for at brænde heksene. Efter en brandtale begynder de at slå døren ned, hvis ikke spillerne kommer ned og griber ind. Hvis Melker blander sig, bliver han også kaldt for djævle yngel (med hinvisning til hans half-orc blod). Hverken Niels eller mængden vil gå til angreb på spillerne og ved første rigtige slag flygter folk til alle sider, medens Niels vælger en mere ærefuld retræte med trusler som "Jeg kommer tilbage". Hvis de ikke kommer til blodsudgydelser når spillerne holder mængden og Niels på plads, udvikler der sig diskussioner et godt stykke tid indtil folk (og Niels) går hjem.

Kl.21.00 Alvira vågner og er meget bange. Hvis spillerne ikke er i huset, så tilkaldes de.
Kl.23.00 Alvira vågner igen og er meget bange. Hvis spillerne ikke er i huset, så
Kl.23.45 Helga kalder på Alvira for derefter at gå ud og tage fat i hende og slæbe hende ind i sove værelset (under skrig og protester, hun kan ikke flygte) for at ofre hende til Asmodeus. Dette stopper spillerne forhåbentligt og ødelægger amuletten. (Ingen DM hints please, de skal selv finde ud af det). Hvis ofringen lykkedes dukker en Pit Fiend op (Max HP.). Hvis den afbrydes bliver Helga ude af sig selv for derefter ligge og græde de næste 3 dage og derefter blive apatisk.

8. Dag
Smuk solskin med høj frost.
Tid til at besøge f.eks. Flora eller Goblin Lair.

9. Dag

Tid til at besøge f.eks. Flora eller Goblin Lair.

10. Dag
Herefter skulle spillerne gerne have forladt Moselund mod Cronenburg over vulkanen. Ellers lad Alvira komme til dem og tig spillerne om at gøre noget ved det hun er bange

for, selvom hun ikke ved hvad hun er bange for.

Punkt 4: Goblin hule

NB. Dette encounter er ikke nødvendigt for at løse missionen!
På vej ud til hulen så lav et encounter med et par goblins der flygter så snart de ser spillerne. Hvis de går på jagt, så lad dem møde monsteret fra *4)*. Der kommer kun kamp hvis spillerne ønsker det.
Denne hule har spillerene hærvet for 2 år siden, hvor goblinsne der boede her begyndte at blive en alvorlig plage. Efter et succesfuldt raid hvor alle goblins i hulen blev udraderet blev hulen kortlagt og skatten taget. For 3 måneder siden rykkede nogle 12 nye goblins ind, desværre fik de kort efter besøg af en demon, der prompte dræbte alle bortset fra en goblin.

a) Støvet gang, ved nærmere eftersyn kan enkelte spor ses i støvet.
b) Soverum efterladt pinligt rent og med redte senge!
c) Soverum efterladt i totalt kaos, alle senge er multi destruerede.
d) Soverum ødelagt. Bagerst i rummet spejder et par øjene frem fra en bunke destruerde senge. Hvis spillerne nærmer sig kommer goblinen frem og kaster næsegrus ned på gulvet og siger på goblin: "Slå ikke, slå ikke, jeg overgiver mig, jeg overgiver mig, spar mit liv, lad mig leve".
e) Opholdsrum med rester af 11 goblins skåret, snittet og brændt i stykker sammen med det sparsomme inventar.
f) Når de åbner denne dør får de en slem overraskelse. Bag den står en kvindelige demon med 8 arme med våben i hver! (AC -3, HP 45, THAC0 13, 1-6 * 8, MR 75%)
g) Her var der engang en skat - det er der ikke mere.

Punkt 5: Mosen og den gamle heks

Flora blev i sin tid smidt ud fra Moselund af den emsige præst. Du laver hun urte opkog og andre ting til de fattige i Moselund, samt læser gamle bøger og eksperimenterer med alkymi. Hvis spillerne rejser herud, eller hjem, om natten får de et encounter undervejs

a) Forekommer kun om natten. Det kommer ikke præsist hvor krydset er, blot et sted på vejen. 8 special giant frogs der bærer skjold og sværd vil overfalde spillene på vejen og vil fortsætte indtil de er døde. (Special Giant Frog: AC 4, HP 25, TACH0 15, dam 1-6).

b) Floras hytte. Hvis de kommer om dagen vil hytten være tom. Flora er ude og samle urter og snakke med nogle af mosens dyr. Hytten består af et stort rum. En kraftif lugt af en myriade af urter slå spillerne i møde når de går ind af døren. Der en reol med tonsvis af glas og krukker med alle mulige ting i. En anden reol er med bøger. Overalt hænger der tørrede urter ned fra loftet. Der er et ildsted hvor der hænger en stor sort lænkegryde over. Over i hjørnet er det en hængekøje og under den er der spredt halm ud på gulvet. Kl. 23.00 kommer Floras kæle dyr hjem, en ulv. Den lusker stille over i hjørnet og lægger sig, hvis den altså ikke bliver angrebet. Hvis de dræber eller skader den flipper Flora ud og smider dem øjeblikkeligt fra hytten - Encounter slut!

Hvis de har følgende kan Flora sige:

Scrolls fra Helga	Det står på nine hell dialekt, som Flora læser dårligt. Men der står noget med tilbedelse og hidkaldelse af Asmodeus. Herunder får de at vide at Ghenaon står for Asmodeus. Finder en skabelses beretning om Zargoth, med denne kan hun lægge horoskop, som viser at Zargoth falder sammen med begge de to hændelser der kan læses af stjernekortet(se moselund, Helga)
Spørger om Ghenaon	De får oversættelsen til Asmodeus.
Stjernekortet	Hun er ikke sikker, men det ser vist foruroligende ud!!
Indtakt Amulet	Interessant, må jeg købe den?
Ødelagt amulet	Bruges til at summone djævle med. Meget kraftig ting.
Spørger om Zargoth	Hvis de vist scrolls fortæller hun endnu engang, hvad hun ser, ellers kender hun ham ikke.

Hvis de får foruroligende oplysninger, eller hvis de intet har med fra Helga men spørger om Zargoth, beklager hun at hun ikke kan tyde tingene mere præsist. Hun råder dem derefter stærkt til at tage til Cronenburg over vulkanen (den eneste vej) og spørge den vise mand Ralidoc, som hun i sine ungdomsdage har læst bøger om. Hun ved kun at han sandsynligvis bor i Cronenburg.

Punkt 6: Vejen til Paquitva

Vejen gennem skoven er rolig medens de følger den varme å, op mod bjerget.
Når de når til snegrænsen ser de store spor.

6) De møder den afskyelige snemand. (Ejeren af fodsporene). Han dukker op af sneen med surprise. (En Yeti, AC 6, Mov 15, HD 4+4, HP 36, THAC0 15, 1-6/1-6 med 2-16 ekstra i skade, hvis der slåes 20). Ildskade giver 50% skade til Yeti.

6b) Udspringet af åen, her damper det. Lige ved udspringet starter en trappe op mod krater kanten.

6c) Her når de toppen. Det er umuligt at gå på krater kanten, de skal gå ned i krateret ad trappen. Ved indgangen står to sorte sten monoliter, de indfødte (se 7) tør ikke under nogen opstændigheder pasere dem - de tror de dør.
Det er dog ikke dem der springer i øjnene. Hele krateret har tropisk klima fra den jord varme som vulkanen giver, hele dalen er dækket af frodig grøn jungle.
De kan se en landsby (7a), en lagune (7b) og et bjerg på den anden side af krateret (8).

Punkt 7: Peonloa og Peonlanerne

Her, fuldstændigt afskåret fra omverdenen lever Peonlanerne. Landet de lever i hedder Peonloa (det hedder landsbyen også). De taler et andet sprog, hvorfor kommunikation kun

kan foregå ved hjælp af Tongues eller fagter.

Der er en række ting der er anderledes i den Peonlanske kultur:

Magi er kvindeligt. Hvorfor folk der blærer sig med magiske kræfter (ikke fra items) vil blive betragtet som kvindagtige.

Mændene har et udvekslingssystem, hvor de giver gaver til hinanden for at få et bestemt item. De siger ikke at nu bytter vi den ting for den ting (det regner de som ukultiveret), derimod roser de den ting hos den anden som de ønsker at få og derefter forærer de deres ting til vedkommende. Dette kræver øjeblikkelig gengave; en god handelsmand vil i denne situtuation give et god ting tilbage, men ikke den ønskede. Dette vil fremprovokere endnu en gave (og mere værdifuldgave) og dermed gengave o.s.v. Tilsidst skal man dog give det ønskede item (ellers bliver man en social paria), men man kan ved dygtig gavegivning få en betydelig profit. Man kan ikke sige nej til en gave.

Spejle, eller overflader der er gode at spejle sig i er tabu. De vende hoved den andenvej. De forklarer at blankeflader kan opsuge dem der kikker i dem, fordi ånderne tillader ikke mennesket betragter sig selv (denne overtro er nyttig i 8b)!

Der er en manddoms prøve, der består af at de unge drenge blive ført til et afsiddesliggende sted, hvor de indvies i voksenlivet. Derefter skal de lave en gave til den røde drage og præsentere den for dragen. Mænd der ikke tør går til dragen blive kastreret af de voksne mænd der er med. Mænd der klarer det for tatoveret et firben (en drage) på armen.
Hvis spillerne viser deres utatoverede overarme bliver de behandlet som børn (bortset fra Stella der er kvinde), hvis spillerne så vil prøve at overbevise Peonlanerne om at de er nogle satans karle ved at udfordre mandlige peonlanere til tvekamp, så bliver de håndligt afvist - man kæmper ikke med børn. Ligeledes vil kvinderne behandle mænd udtatovering, enten som børn eller med foragt da de regner med at de er blevet kastrerede fordi de kiksede prøven. (En undtagelse er Oulula, se nedenfor). Hvis spillernes overarme er tildækkede bliver de betragtet som mænd.
Hvis det kan kommmunikeres kan der arrangeres et indvigelses ritual for ikke indviede spillere. Det er her vigtigt at de ikke får noget at vide om ritualet (tabu), medmindre at en af spillerne kommer sammen med Oulula.

Peonlanerne er et matriakat, d.v.s. at de ældste kvinder bestemmer, men de laver også alt arbejdet. Mændene går en smule på jagt, lidt på krigsstigen mod andre slægter hvis der er en blodfejde, ellers sidder de i skyggen og snakker sammen medens de tygger betelrod, som virker som en slags tobak. Betelroden giver røde tænder, hvilket alle mænd har.

7a) uden for landsbyen vil de blive opdaget og straks vil de blive omringet af nysgerrige peonlanere. Spillerne vil blive venligt modtaget af peonlanerne. Hvis de ikke viser deres bare overarme, vil der blive vist stor interesse for Michils necklage og missiles, og han få mange komplmenter (dette kan godt gøres uden tongues) og vil få mange gaver. I første omgang er gaverne umagiske (de regner med at hans necklage er magisk, men vil prøve at få den "billigt"). I anden omgang og tredie omgang er gaverne magiske (ikke metal våben

eller armor, eller bestemmer du sålænge det ikke er for drastiske items. Du må ikke kunne klare den røde drage, eller rejse på planer, under nogen omstændighedder). Den tredie gang er der lidt utilfredshed, og hvis han ikke giver halskæde den fjerde gang, så bliver de sure og vil ikke snakke med ham mere (Ja først alt den opmærksomhed, og så den fuldstændige kulde?). Hvis han opfører sig "rigtigt" vil han blive respekteret.

Hvis spillerne går til angreb på Peonlanerne, så er der 25 0-level mænd, 200 1.level mænd, 50 2.level, 30 3.lvl, 5 4.lvl, 3 5.lvl, 3 6.lvl, 1 7.lvl og 1 8.lvl. De har ingen metal våben og genstande. Dem på 7-8 level har magiske spyd, de andre almindelige. Der er 100 1.level M-U blandt kvinderne, men 3 har offensive spells. Der er 5 2.level MU (kun magic missile og charm er offensiv), samt Oulula.

Det giver ingen point at udrydde den århundrede gamle peonlanske kultur, da dette strider mod FN's charter om indfødte folks rettigheder.

Lederen af landsbyen er den gamle kvinde Enxaxa (55 år, MU 2, hp 4, AL: TN, Str 6,int 13, wis 14, dex 7, cons 6, char 13). De 13 i charisma dækker over en kraftig personlighed og et hæsligt ydre. Hun er en stædig kvinde der er nærvøs for de nykomne. Det kunne rykke hendes magt. Især er hun bange for Stella.

En anden person af vigtighed er den unge troldkvinde Oulula: (27 år, MU 8, HP 26, Str 11, int 17, wis 15, Dex 15, Con 13, Cha 17) (Hun har Tongues). Som det ses er hun rigtig køn.
Oulula er den dygtigste kvinde i generationer. Hun har talent og i modsætning til de andre kvinder hos peonlanerne, kender hun drage hulen og har udforsket den. Hun lykkedes at besnakke dragen og fik en række spells af den. Oulula ved at hun lang overgår de andre kvinder i magisk kraft, men hun overholder alders rangordenen - så længe de andre ikke presser den for langt! Oulula er rolig og åben af sind, og en af de mandlige spillere behandler hende godt, vil hun forelske sig i den der taler mest med hende og har højst charisma. Hvis spillerne derefter skal bestå manddomsprøven eller ellers har brug for hjælp med de peonlanske skikke og personligheder, vil hun være en kilde til nyttige informationer. Hun vil ikke forlade dalen under nogen omstændigheder (ikke fordi hun tror at man dør når man forlader dalen, men hun hører hjemme her), men vil give en guldring til den udkårne som et evigt minde og ønske at han snart kommer tilbage.
Hun er ligeglad om spillerne er tatoverede eller ej, sålænge spillerne ikke opfører sig som børn. Der er heller ingen problemer med den udkårne når hun først har fundet ud af at det mellem benene stadig er indtakt.
Hun er meget nysgerrig om spillernes kultur og verden.

7b) Ved denne sø kan det pusige syn ses af fiskere der fisker med find for øjnene for at undgå at se deres spejlbillede.

Nyd at rollespil Peonanerne, og sørg for at spillerne for brugt lidt tid her, så din morskab ikke slutter alt for hurtigt.

Punkt 8: Ralizara, the ancient red dragon

Ralizara har levet her i tusinder af år, og er nu ved at dø af alderdom. Han er blevet blind, men hører rimeligt og hans sjette drage sans er perfekt - han kan mærke det hvis bare et eneste kopper stykker bliver taget fra bunken.
Han har brugt stedet som base og angrebet andre øer en Joloi (man skal ikke besudle sin rede) og har tidernes løb udslette hele hære. Han er berygtet overalt og spillerne kender ham fra legender.
Her bliver han brugt som manddomsprøve, de unge mænd skal bringe ham en gave og ligge det foran næsen på ham! Desuden fodres han med en jomfru i ny og næ (ellers tager han for mange af sønnerne!). Han vil ikke angribe hvis han ikke bliver angrebet først, bortset fra hvis de stjæler fra ham (han hidser dog sig gevaltigt op først i 2 runder, hvor spillerne bør løbe hvis de har hjerne). Han vil under ingenomstændigheder forlade sin hule (udgang gennem hul i taget). Han taler langsomt med rigtigt røddrage patos og han er ikke bange for noget (bortset fra at blive bestjålet). Han ved at Demiguden Zargoth er på vej tilbage og er klar om 3 måneder og vil gladeligt fortælle spillerne det, hvis de spørger da han regner spillerne for harmløse. Han glæder sig til den nok sidste gang rigtig hærv i hans liv, når han reddet af en demon vil blande sig i kampen.
Han har en ædelsten, som han fik forærende af en demon, den vil han gerne bytte væk (når demoner forærer noget væk, må der ligge en skummel bagtanke! Dette fortæller han selvfølgelig ikke spillerne. Istedet forgiver han at være interesset i et eller andet magic som spillerne kunne give ham). Ædelsstenen er 5000 gp. rubin, den lyser magisk og en lille smule ondt ved detection spells. Inde i den er der en lysende menneskelignende skikkelse (det ved dragen ikke). Hvis de fortæller ham det, så foreslår han, at de knuser ædelstenen udenfor hans hule. (Han gætter på Trap the Soul, hvilket er korrekt. Han fortæller ikke at det er trap the soul). Hvis de knuser stenen kommer en Imp ud. Det er troldmanden Jotun. Se bilag om Jotun.

a) Her står en gong-gong som besøgende bruger når de vil snakke med ham. Hvis spilerne bruger den kommer der et "KOM IND", hvis ikke så laster Ralizara dem for ikke at banke på før de går ind, men er ikke rigtigt sur over det.

b) For enden af gangen hænger et stationært Mirror of lifetrapping. Hvis spillerne ikke straks ser væk når du siger at de kan se faklens lys skimte i spejlet vil den første spiller blive fanget (TO BAD, ingen vej ud, da spejlet sidder fast med soverign glue, og der er en permanent, un dispelable forcewall over spejlet for at beskytte det).
Det er dette spejl der er årsagen til peonlanernes overtro med at se deres reflektioner.

c) Her er Ralizara, ovenpå sin 1000000+ gp skat.
Alt magic er i d). Han taler til dem. Se istarten af 8)
Ralizara (Age 12, AC -11, HP 160, dam 1-10,1-10,3-30 Breath 24d10+12,MR 65%)
De burde være indlysende at de dør hvis det kommer til combat. Giv dem ingen chancer.

d) Magic treasure (inklusive ædelstenen), hvis andre en en drage passerer indgangen blive vedkommende teleporteret til 9b). Spillerne må ikke få fat i denne skat, da det vil makulere modulet totalt!

Punkt 9: På vej ud fra Paquitva og 10000 kranier

a) Her passerer de endnu to sten monoliter ligesom ved 6c).
b) Her i det snævre pas, har dragen (8c) stablet 10000 kranier op i 3 nydelige pyramider, som spillerne må zig zagge igennem. Bortset fra kuldegysninger sker der intet.

Punkt 10: Vejen til Cronenburg

Udsynet fra toppen af Paquitva er storslået, beskriv hvordan spillerne kommer fra den sne dækkede top ned til skov grænsen, hvor der er en gruppe hytter kaldet hunters lodge. Der møder de nogle jægere. Ingen af dem har været oppe ved toppen af vulkanen og er tydeligt imponerede af spillernes fortælling. Derefter går spillerne igennem lavlands skovene, hvor der kun er lidt sne for tilsidst at komme til de store kornmarker (der nu står bare) foran Cronenburg. 4 dage efter de forlod Paquitva kommer Cronenburgs gyldne bymure til syne ligesom solen kaster sine første stråler over horisonten.

Dette afslutter første del af "Til minde om Zargoth".

Bilag: Impen Jotun

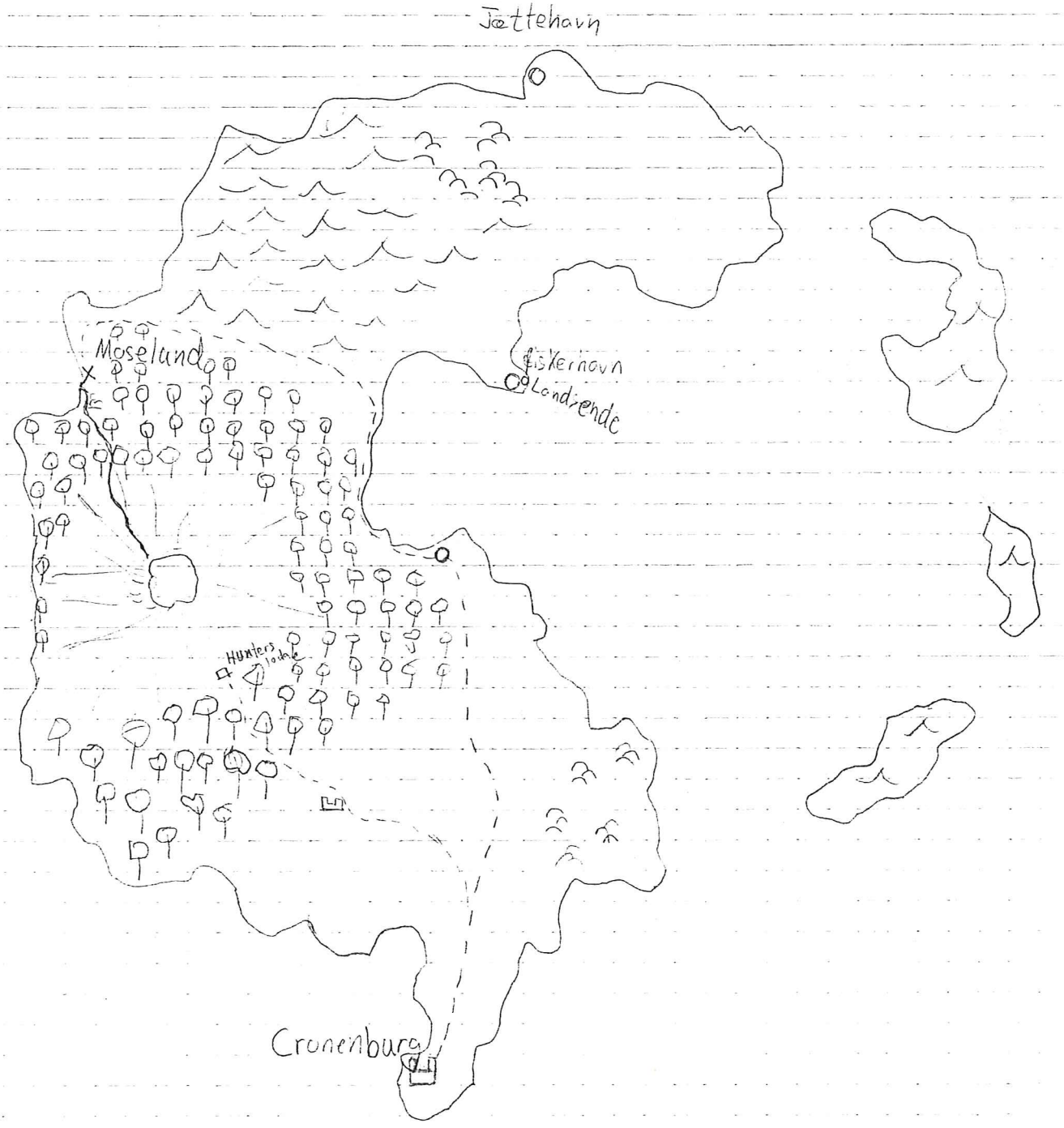
Han er en almindelig imp bortset fra at han har 120 HP. Han er Lawful Evil.
Jotun er den sidste af de mægtige troldmænd i Teara (Han var ikke med til at dræbe Zargoth og han så ikke vulkanudbruddet). Han solgte sin sjæl til djævlen for at opnå denne position og da han døde kom han i helvede og blev en djævel. Han havde inden sikret sig med mægtige formularer, at han ville beholde sin personlighed.
Efter 200 år som djævel begyndte det at kede ham og han begyndte at forberede sin flugt. Han stjal sin spell book, hans djævle amulet(den kan bringe ham tilbage til menneskeform) fra Asmodeus skatkammer og begravede det et sted i hells. Derefter sørgede han for at blive til en Imp der blev sendt til Prime material som familiar. Han skred fra hans magic user, men her begyndte det at gå galt. Først blev hans skat fundet ved en tilfældighed og den er blevet foræret til Zagoth af en djævel der vil indynde sig. Og derefter fandt magic useren ham og fangede ham med trap the soul og forærede den utro imp til en demon, der igen forærede den til dragen, som betaling for dens støtte til Zargoth (men dragen var som altid mistroisk og valgte at bytte den væk).

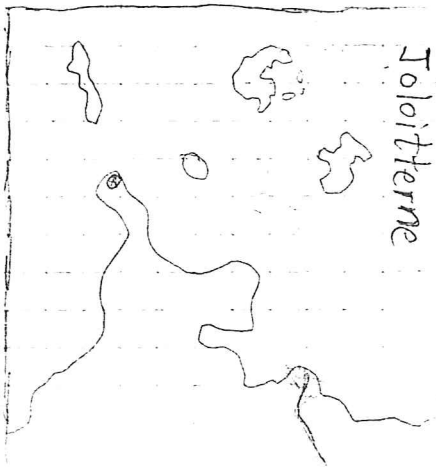
Jotun ved at Zaogth har hans amulet og spell book og han er derfor interesseret i at finde Zagoths skatkammer. Han ved at Zargoth er begravet i Teara, den gamle hovedstad - men hvor er dem? Han foreslår at man tager til den nærmeste store by og finder et bibliotek.

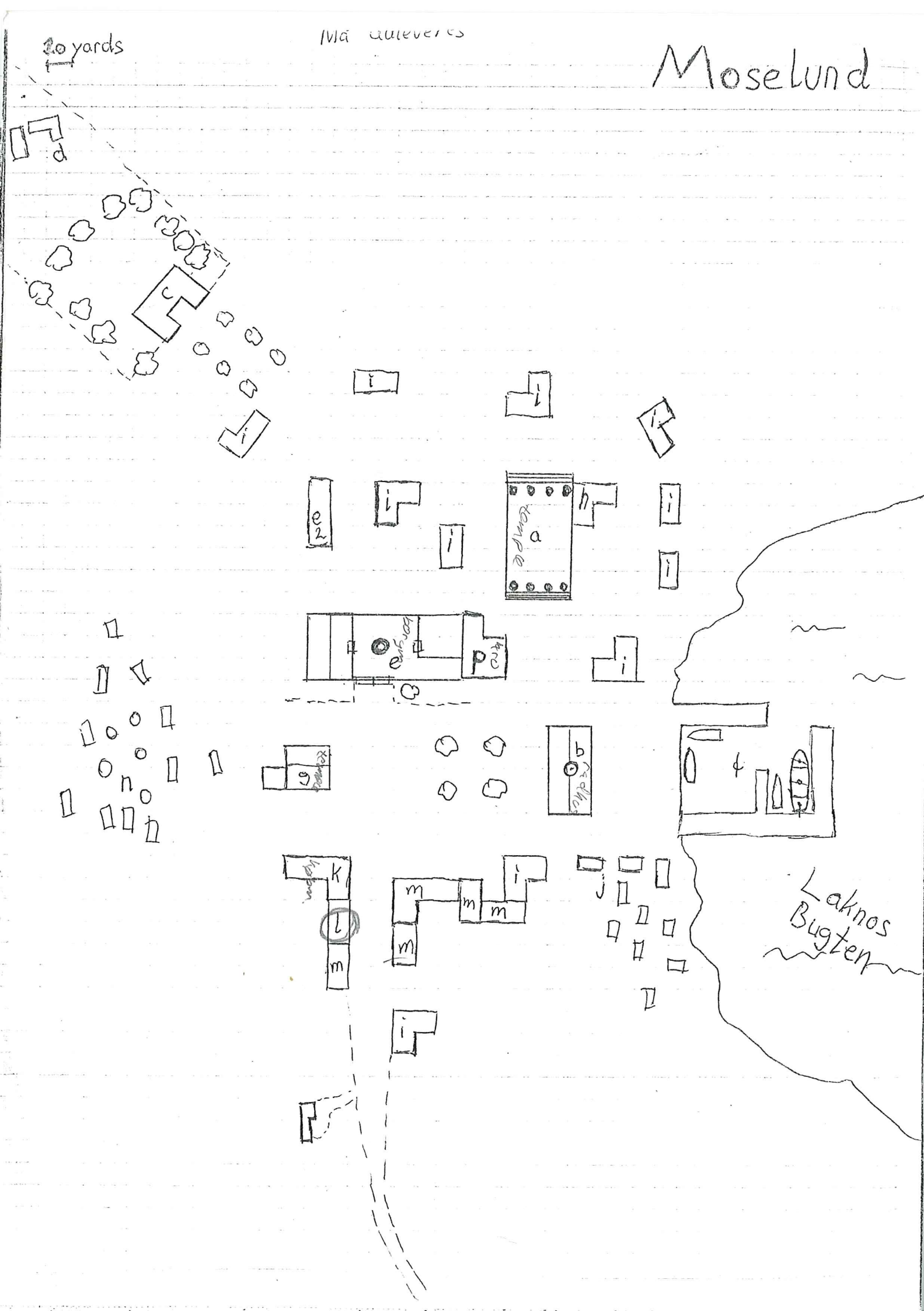
Han vil ikke angribe PC'erne under nogen omstændigheder, hvis de angriber ham, så pisser han dem til rent verbalt indtil han har 60HP tilbage, hvorefter han flyver væk for altid.

Han er en generel pest at have med, han blærer sig og siger at han havde bygget Teara og han kunne tæske Zargoth og ting som er væsentlig værre. DER IKKE DEN TING HAN IKKE KAN! (ifølge ham selv). Nogen gange opfører han sig barnligt bare for at provokere, men bliver helt stille i nærhed af djævle, da han er bange for at blive genkendt. Han kan opfører sig dumt for sjov, men har 19 i intelligens (Han var 24. level M-U), hvorfor han ikke dummer sig når det virkelig er vigtigt.

Joloi


Jættehavn
Moselund
Fiskernavn
Landsende
Hunters lodge
Cronenburg

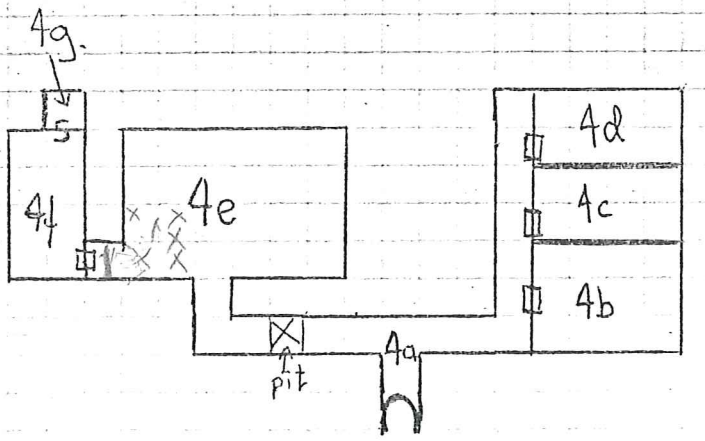

Joloitterne



20 yards
Moselund
d
c
i
e 2
a
h
e
p
b
g
n
k
l
m
j
Laknos Bugten

Må udleveres

Goblin Lair

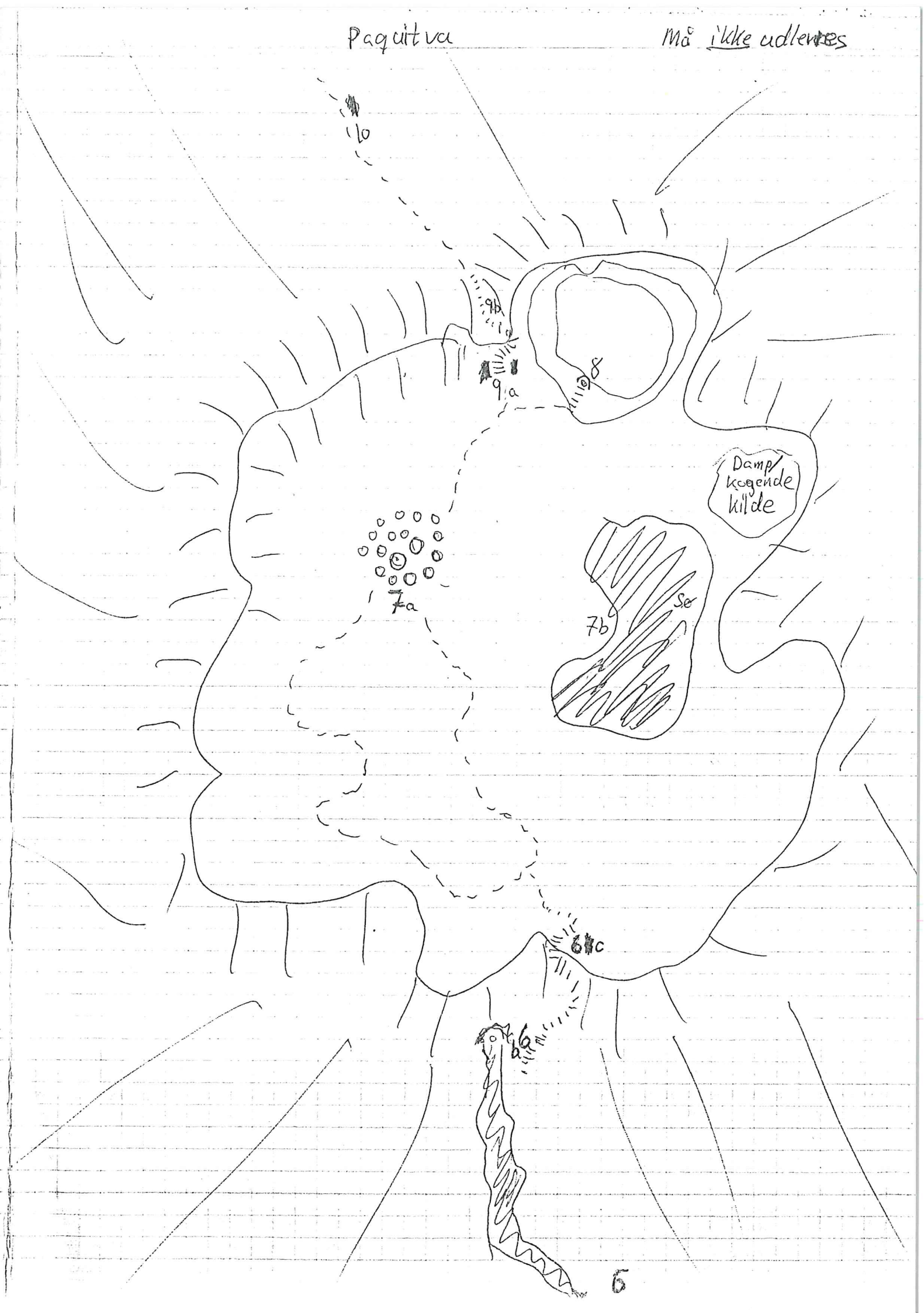


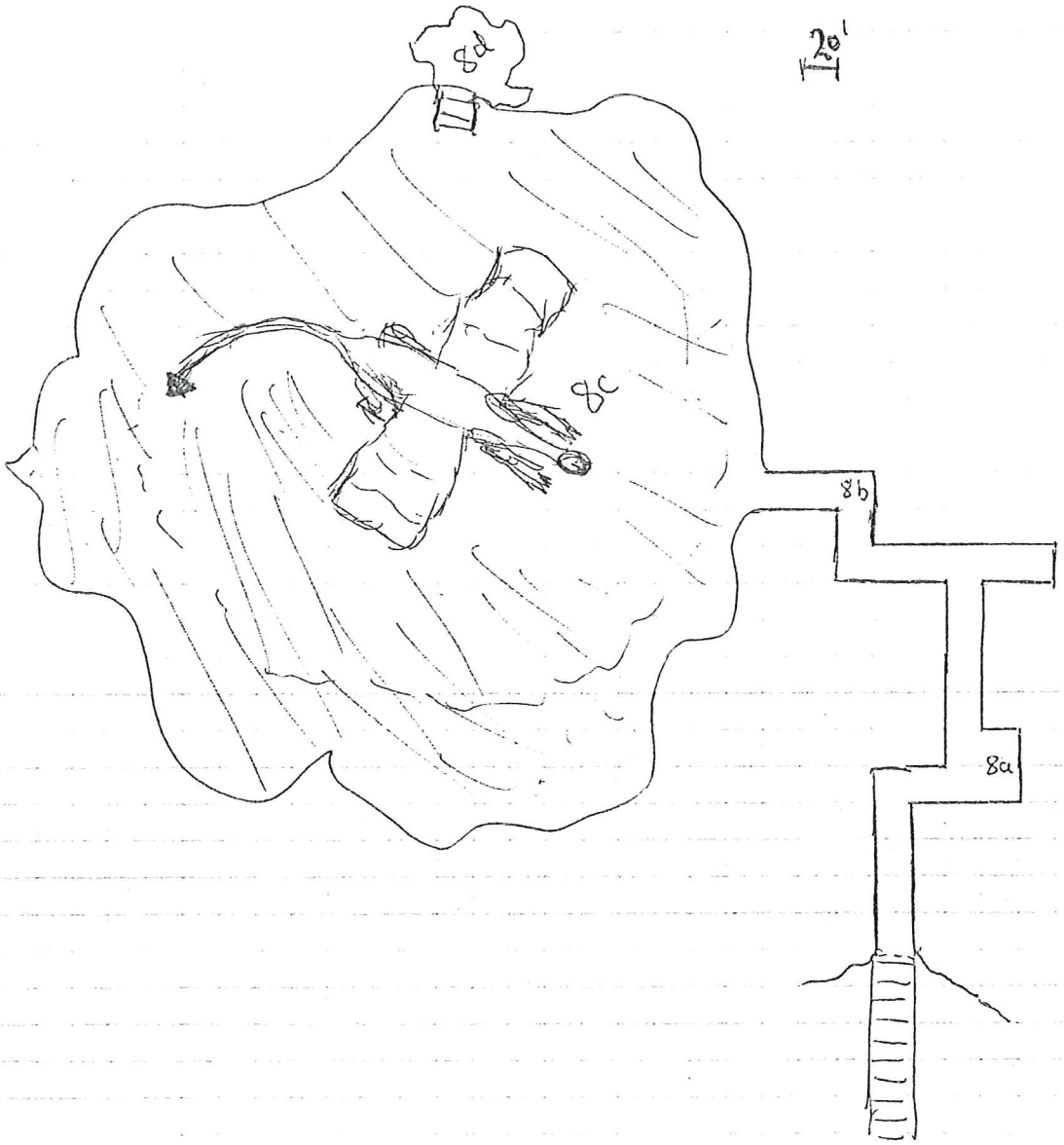
Må udleveres.

Moselundsomgivelser

Paquitva

Må ikke udleveres



Må ikke adleveres

Ralizarz, the ancient one.