



# De Jager Mest om Natten

Et D&D 3.5 Action Horror Scenarie  
Af  
Stefan Laegteskov

En Jesu Bar Mitzvah Produktion



# Indholdsfortegnelse

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Introduktion.....</b>                     | <b>4</b>  |
| <b>Scenariets Baggrundshistorie.....</b>     | <b>7</b>  |
| Hvad der er sket før spillerne ankommer..... | 8         |
| Scenarie Flowchart.....                      | 9         |
| <b>Scener.....</b>                           | <b>10</b> |
| Scenariets Start.....                        | 10        |
| Ankomst i Nostromo.....                      | 10        |
| Jeg bliver kaldt for Salamander.....         | 11        |
| Forsøg på at komme gennem byen.....          | 11        |
| Åh gud åh gud vi skal alle sammen dø!!.....  | 12        |
| Ankomst på borgen.....                       | 12        |
| Githzerai Introduktion.....                  | 12        |
| Her kommer kavaleriet.....                   | 13        |
| Skaffe grej.....                             | 13        |
| Hold fortet.....                             | 13        |
| Angrebet på Ilithid Enklaven.....            | 14        |
| Dværgelandsbyen.....                         | 15        |
| Flere faldne.....                            | 15        |
| En Ilithid får sig en snack.....             | 15        |
| Dræb mig!.....                               | 16        |
| Fællesspisning.....                          | 16        |
| Kanonføde.....                               | 17        |
| Kampen imod Eider Brainen.....               | 17        |
| En bitter hjemkomst.....                     | 18        |
| <b>Nostromo.....</b>                         | <b>19</b> |
| Nostromo Slot Oppefra.....                   | 20        |
| Nostromo Slot Gatehouse & Overlook.....      | 21        |
| Nostromo Slot Basement.....                  | 22        |
| Nostromo Slot Level 0.....                   | 23        |
| Nostromo Slot Level 1.....                   | 24        |
| Nostromo Slot Level 2.....                   | 25        |
| Nostromo Slot Level 3.....                   | 26        |



# Indholdsfortegnelse

|                                  |           |
|----------------------------------|-----------|
| Nostromo Slot Level 4.....       | 27        |
| Nostromo Slot Level 5.....       | 28        |
| Nostromo Slot Level 6.....       | 29        |
| <b>Ilithidernes Enklave.....</b> | <b>30</b> |
| <b>Scenariets Monstre.....</b>   | <b>33</b> |
| Ilithids.....                    | 33        |
| Phthisic.....                    | 35        |
| E lder Brain.....                | 36        |
| Finale kampen.....               | 38        |
| Brain Golem.....                 | 39        |
| <b>NPCere.....</b>               | <b>40</b> |
| Bura'kha.....                    | 40        |
| Salamander.....                  | 40        |
| E ventyrer gruppen.....          | 41        |
| Sir Gorman.....                  | 41        |
| Mordun "Præst".....              | 41        |
| Crowe.....                       | 42        |
| Keela.....                       | 42        |
| Diane.....                       | 42        |
| Drake.....                       | 43        |
| Valerian.....                    | 43        |
| Frost.....                       | 43        |
| <b>Tips til Spillederen.....</b> | <b>44</b> |



# Introduktion

Falken der fløj højt over jorden studerede landskabet under sig. Den brune farve af det høje stride græs der dækkede de det bølgede landskab svajede dovent i vinden. Det var ved at være efterår og der var en kold snært i luften. Falkens øjne fulgte den lange kolonne på landevejen under sig mens den sneglede sig af sted nordpå. En gruppe af riddere i sorte rustninger udgjorde spidsen af kortegen, efterfulgt af en lukket hestevogn, med endnu en gruppe ryttere bag den, så endnu to vogne og til sidst en gruppe riddere mere som bagtrop for hele rækken. Fuglens øjne skannede de omkringliggende områder endnu en gang for tegn på noget mistænkeligt, men indtil videre havde turen været helt igennem begivenhedsløs. Falken gjorde sin herre opmærksom på at den var sulten. Den mentale godkendelse fra trolldmanden kom med det samme og falken begyndte at trække væk fra kolonnen mens den spejdede efter bytte.

Nede på jorden, liggende i det høje græs var Arcas ved at blive rastløs. Han kunne se kortegen komme nærmere. Da den kom tæt nok på hans skjulested udløste han besværgelsen og så sig selv forsvinde ud af syne. Han trak sin kniv og kunne mærke blodet pumpe i årene.

"Kom nu....kom nu.....kom nu! Dit svin, din gud kan ikke beskytte dig imod min klinge her præstemand!"

T ænkte han for sig selv.

"Køl ned....halvmænd."

Han hørte den telepatiske besked fra Feyda og en trækning gik igennem ham. Han hadede når hun kaldte ham det. Hun gjorde det kun hvis hun var irriteret på ham.

"Ser bare frem til at passe mit arbejde, kan ikke vente til jeg får fjernet det ondskefulde røvhul fra jordens overflade, ham og alt hans religiøse hads-propaganda. Som halv-ORC har jeg en personlig interesse i hans død."

"Ja ja, men vent på signalet. Du skal ikke lave ged i tingene med din impulsivhed."

Han hørte hende gennemgå en besværgelse i hovedet, hvordan hun tjekkede alle delene af den før hun manifesterede.

Det næste han så var en flammende kugle med et spor af gnister komme flyvende herover græsset. Den hamrede ind i den midterste vogn med et enormt brag. Siden af vognen eksploderede og træstumper fløj omkring, mens resterne af vognen væltede om på resterne af dens tag.

Ekspllosionen blev hurtigt efterfulgt af seks staccato brag, da en serie mindre eksplosioner ramte resten af kortegen.

"Yeah! Tag den hr. ypperstepræstemand, TAG den!"

Råbte Arcas mens han sprang op fra græsset.

"Ok Mal har brugt sine sprængbolte, go go go, han er i den sidste af vognene, den havde skjold."

Han var allerede i fuldt firspring da han hørte signalet, han styrede hen mod den bagerste vogn. Den havde overlevet uden en skramme og han kunne se luften flimre omkring den. Selv om de skrækslagne heste blev drevet hårdt havde han ingen problemer med at løbe dem op. Hvert af hans skridt sendte ham 3 meter eller mere fremad. I et sidste spring kastede han sig fremad op på vognens ene

side. Han tog fat i kanten af taget med den ene hånd og med den anden flåede han døren af dens hængsler.

På den anden side kunne Arcas høre Mals Repeater fyre armbrøstbolte af i raskt tempo, dens klang klang klang og skrigende fra de sorte ridders heste der blev ramt, fyldte luften omkring ham. Han kiggede op fra sit skjul og så hvordan dværgens evner med armbrøsten skar sig ind i rytternes rækker. Han tog sin vånd og pegede på den største gruppe af ridderne der trodsede stormen af bolte og udtalte et kommando ord. En aura af isnende rædsel skød frem fra spidsen imod rytterne. Med det samme begyndte hestene at hvine og stejle, da frygten bølgede ind over dem, nogle enkelte af rytterne, der var i stand til at kontrollere deres panikslagne gangere, fortsatte fremad, men blev hurtigt skudt ned af dværgens skånselsløse armbrøst.

"Han er inde," sagde Feyda: "Præsten er nede og han smider ham ud af vognen nu."

Trolkvinden bag dem begyndte endnu en besværgelse.

En grøn lysstråle skød frem fra hendes fingerspidser imod ypperstepræstens lig, som nu lå med ansigtet nedad på den støvede vej. Da strålen ramte og det grønne lys omsluttede kroppen og forvandlede ypperstepræstens lig til støv.

"Han er disintegreret." Sagde hun uden følelse.

Arcas følte en isen løbe ham ned af ryggen, måske var det hans elversjæl men hver gang han så den besværgelse, fik han kvalme.

Halv-orcen så kroppen blive til støv foran ham med stor personlig tilfredsstillelse. På vejen herskede totalt kaos; brændende vogne, panikslagne heste og mænd der løb i alle retninger, mens en konstant regn af armbrøstbolte stod fra de andres position.

"Flot arbejde" tænkte han til Feyda "Det bliver svært for ham at komme tilbage fra den omgang."

Han kiggede efter de andre og bandede for sig selv.

"Mager klokken seks! Mager klokken seks! Pas på ryggen for helvede!" Råbte han inde i hovedet.

"Lort, jeg har set ham, jeg har set ham....han er beskyttet, knive og bolte ryger forbi, Arcas også" "Jeg fjerner hans besværgelser men han har allerede fået fremmanet noget." Arcas så den flyvende trolldmand falde til jorden som en sten. Som han faldt blev han gennemboret af et halvt dusin bolte og knive.

"Han er nede, lad os komme væk herfra...A A aarrgghh!"

Han hørte hende skrig og begyndte at gå i panik. Deres venskabsbeskyttelse havde ikke virket, han havde i hvert fald ikke mærket nogen smerte.

"Hold ud! Jeg kommer!"

Han styrtede hen imod de andre så hurtigt han kunne, med en kniv i sin ene hånd og sin katana i den anden.

Han så et væsen, nøgent og blegt, stå i grøften de havde lavet tidligere, foroverbøjet ved Feyda skikkelse på jorden.

Han brølede af raseri og som den vendte sig imod ham, med dens tænder og kløer dryppende af rødt blod, kastede han sig imod den. Han hakkede den hoved af med sit sværd mens hans kniv sank dybt ind i brystet på den.

Tingsten sank sammen og forsvandt i en sky af stinkende rådden røg. De to andre sad på jorden og gispede efter



vejret, elveren holdt om sin arm mens dværgen var i gang med at lade sin armbrøst. Feyda lå på jorden, hendes før så smukke ansigt et blodigt rod.

"Hel hende så meget du kan spidsøre og lad os så komme væk herfra, A rcas du bærer hende." S agde dværgen mens han rejste sig op. Han løb så hen til der hvor troldmanden var faldet til jorden.

E t blåt skær skinnede imellem elverens fingre da han brugte en besværgelse til at hele hende. Farven vendte tilbage til hendes krop og hendes blødninger standsede.

"Det er hvad jeg kan gøre for hende lige nu, vi må have hende ud til skjulestedet først."

Halv-orcen løftede hende blidt fra jorden og tog hende så over skulderen hvorefter de begyndte at bevæge sig østover mod de træ-klædte bakker.

....

"Hvordan har hun det?"

S purgte han uden at tage øjnene fra guitarens strenge mens han spillede.

"Bah hun overlever, hun bliver ikke køn, men hun overlever. Det er det vigtigste."

Dværgen kom hen og satte sig på verandaen ved siden af elveren, han tog en cigarstump fra sin brystlomme og tændte den.

"Gid du ville holde op med at ryge de tingester; det tager flere dage før stanken forsvinder og gør det umuligt at snige sig ind på noget med en næse."

"Pas nu bare dit klimperi spidsøre, i vores branche betyder hver eneste dag man er i live noget. Og hver dag jeg er i live er en dag hvor jeg lader alle mine laster styre. Bare tænk på hende derinde, hun skulle have udnyttet chancen for en smule kærlighed i tilværelsen da hun kunne. Nu er der ingen der kommer til at interessere sig for hende, i hvert fald ikke på den måde. Det kan ikke fikses med den magi vi har, hun bliver bare nødt til at leve med det, et stykke tid endnu i hvert fald..."

"Har du altid været så munter, eller er det noget der er kommet af den tid du har brugt sammen med os andre?"

"S om om du skulle snakke, af alle de elvere jeg har mødt er du den kedeligste. Det vil sige... jeg har jo ikke slået dig ihjel endnu så det kunne være du ku' muntre mig lidt op når den dag kommer."

"E r du aldrig alvorlig, er der ikke noget der betyder noget for dig mere, andet end de der stinkende tingester?"

"Næh! Hvorfor skulle jeg være det? Bare tænk på abeffæset derinde, sidder derinde og lader som om han bekymrer sig om hende. Selv om han ved hun aldrig ville have noget at gøre med en halvblods. Han er nødt til at være andstændigheden selv, den eneste gode person i hele verden og alt det lort. Han er mere fanget nu end hvis han havde været smidt i hullet. Han er nødt til at bevise overfor hele verden, hver eneste dag, at han ikke er dum orc, der har tænkt sig at smadre alt og alle. Han er nødt til at være bedre end alle andre civiliserede racer, bare fordi han kun er halvt menneske. Og hvad får han så ud af det? Respekt? Nej medlidenhed, det er det eneste han nogensinde vil få ud af alle sine gode gerninger. Jeg burde hade ham for hans urene blod, men jeg kan ikke få mig selv til det, han bliver straffet hårdere for hans grønne side, end jeg kunne gøre det, som det er nu."

"Du er simpelthen den værste dværg jeg nogensinde har mødt."

"Ha, og det skulle betyde noget når det kommer fra dig? Kom nu spil noget mere muntert, jeg er ved at brække mig over al den melankoli."

Mens han sad og nynnede falskt til elverens melodi begyndte dværgen at skille sin repeater ad, mens han pulsede på sin cigar, hans øjne fæstet på hans hænders arbejde.

E lveren kiggede ud af øjenkrogen på dværgen i gang med sin opgave. E t lille smil formede sig på læber og han koncentrerede sig igen om sit spil.

De to sad sådan et stykke tid i stilhed. S å nikkede dværgen, tilfreds med sit arbejde og rejste sig op. Han slukkede sin cigar, stak den tilbage i lommen og begyndte at bevæge sig ud i mørket. A banderas kunne se han skikkelse falde i et med træerne omkring deres gemmested. Dværgens mørkegrønne bukser med deres mørkere pletter skjulte ham lige så godt som magi. E lveren spillede videre et stykke tid, så rejste han sig, samlede sit sorte hår i en hestehale og gik indenfor i træhytten.

"Mal tager en runde, hvordan har hun det?"

"O kay, hun sover lige nu, jeg tror ikke hun har mange smerter, i hvert fald ikke lige nu."

Halvorcen kiggede op et kort øjeblik.

"Vi kunne virkelig godt bruge en præst lige nu."

"Det ved jeg godt."

"Det kunne måske godt lade sig gøre, hvis en af os nu kunne..."

"Det har vi snakket om A rcas, hold nu op, hvordan ser det ud med forsyningerne?"

"Det ser fint ud, med hvad Mal får nedlagt skulle vi kunne blive her i flere uger."

"Jeg misunder jer to og jeres mørkesyn, i vores branche er der brug for det hele tiden."

"Når man tænker på hvad det er vi laver så er det vel ikke så sært. S kurkene bruger mørket til at skjule hvad de laver, så derfor må vi gøre det samme."

"S kurkene? T ror du stadigvæk på det? A t vi er heltene og de er skurkene?"

"Det er jeg nødt til. Hvad har jeg ellers tilbage hvis ikke? I er mere eller mindre alt hvad jeg har tilbage, alle andre er døde. Hvis de bare er døde for ingenting, tja så har jeg jo intet, vel?"

"Du har da stadig hende."

"Lad være med at tale ned til mig, ikke? Jeg er jo ikke dum vel, jeg ved jo godt det er håbløst. Men du kender mig, forkæmperen for dem uden håb."

"Det er vi vel alle sammen heromkring. Pas nu godt på hende ikke, sig til hvis hendes tilstand ændrer sig."

"Ja ja....selvfølgelig."

Mumlede halvorcen, langt væk igen.

E lveren gik udenfor igen, det var en kølig efterårsnat, kulden føltes rart på hans ansigt. Det fik ham til at føles bedre end han havde i flere uger snart.

Dværgen kom løbende ud fra skovbrynet, han havde et bekymret udtryk i ansigtet.

"Vi har fået selskab, et eller andet stort monstrum. S e at komme indenfor og barrikader døren, det kan godt gå hen og blive grimt."

Han løb de sidste 10 meter hen til hytten, vendte sig om og satte sig på hug på verandaen, hans armbrøst rettet mod træerne.

"Og få halvaben i gang, der er ikke tid til at flæbe og holde i hånd."

Råbte han bagud til elveren der var på vej indenfor.

"Ok hvordan ser situationen ud Mal?"

S purgte A rcas, mens han spændte de sidste af sine våben fast. Han satte sig på hug ved siden af dværgen og stirrede ud i mørket.

"S er ud til de har været i stand til at spore os eller søge os på en eller anden måde, for helvede da også, det er det der sker når vi har så travlt!"

Da A rcas havde spændt det sidste spænde, begyndte han at bevæge sig langsomt og med hovedet nede, væk fra verandaen og ud i mørket og træerne på hyttens østside. Malvolios øjne blev pludseligt smalle, han kastede sig ned på verandaen.

"NE D!"

Da han råbte sin advarsel ramte et stærkt rødt lys stedet hvor han havde siddet. Flammer eksploderede omkring stedet da den brændende stråle satte ild til træet. S trålen bevægede sig et kort øjeblik fra verandagulvet og op ad væggen hvor ilden også tog fat, før strålen forsvandt igen.

"Det er en Retriever! De har kraftedme sendt en forbandet dæmon efter os!"

Dværgen kastede sig frem i et rullefald, og satte sig op bag en træstub og begyndte at fyre bolte imod monstret så hurtigt han kunne. Den enorme tingest kom frem fra træerne overraskende hurtigt og stille. Den lignede en kæmpe stor edderkop med panserplade. Fire lysende øje skinnede fra dens hoved. Den var mere end dobbelt så høj som A rcas, mindst.

"Pis, pis, pis!"

Bandende i takt til hver bolt han skød. De fleste af boltene ramte målet men prellede harmløst af på dens pansrede side, andre trængte igennem, men så ikke ud til at gøre den store skade. E dderkoppetingesten sprang frem imod hytten, med dens otte ben til afsæt fløj den gennem luften. Mens den sprang fremad vendte den hovedet imod dværgen. E n lysende blå stråle skød frem fra dens øje og ramte træstubben Malvolio sad bag.

S tubben eksploderede i en elektrisk energiudladning, som kastede dværgen bagud på jorden, mens ozonlugten vældede fra stedet. E dderkoppen landede på verandaen og med dens to forreste lemmer brækkede den store huller i hyttens brændende forside og tag. S å kom A rcas løbende ud fra mørket med sin katana i begge hænder og spyttet flyvende fra hans læber, mens han brølede med beserkervrede. Han hamrede ind i ryggen på dæmonen og med det ene kraftfulde slag efter det andet hakkede han ud efter edderkoppen. Med lynsnar bevægelse vendte edderkoppedæmonen sig imod ham og fangede hans arme med dens forlemmer. Den løftede A rcas op som var han en kludedukke, op til dens lysende øjne. A rcas skreg da en grå stråle ramte ham og begyndte at forvandle hans krop til sten. S å hørtes en fast røst inde fra resterne af den brændende hytte og pludseligt stod et lyn op igennem dæmonens krop og eksploderede ud gennem dens brystkasse og op i nattehimlen. Monstret faldt sammen, dens øjne mistede langsomt deres glød. A rcas rejste sig op med anstrengelsen malet i ansigtet. Han humpede hen til resterne af hytten. He gik indenfor og kom kort efter ud igen, med Feyda i armene, A banderas kom ud derfra med

deres grej og smed dem på jorden foran resterne af deres gemmested. S å løb han hen til dværgen og undersøgte ham for livstegn. Hen koncentrerende sig og et blå lys bredte sig mellem hans fingre. Dværgen hostede tørt og satte sig op.

"Hvor blev min cigar nu af, de er sgu dyre og jeg har snart ikke flere tilbage."

"Godt at vide at du er okay."

S agde elveren.

"Jeg har ondt i ryggen, det samme gør mit hoved, men det kunne godt være det bare var fra elverstanken ellers tror jeg at jeg er nogenlunde hel."

"Vi må se at komme væk herfra."

E lveren satte sig ned ved siden af dværgen.

"Jeps, men hvorhen, vi kan ikke forvente nogen form for støtte før om flere dage, så vi har ikke mulighed for at krydse vestover. Syd er af gode grunde udelukket ligesom østpå er længere ind i fjendeland."

Malvolio tændte en ny cigar.

"S å må vi jo forsøge os med det nordlige pass."

S varede elveren.

"Det er befæstet og så vidt jeg har hørt er baronen der regerer over området en værre satan. Hvis de har fået nys om vores lille tilløbsstykke er det helt sikker lukket. Hvis det sker, er vi dødsens."

S agde dværgen eftertænksomt.

"Ikke nødvendigvis, jeg tror vi får nemmere ved at komme igennem en enkelt befæstet by end hundreder af kilometer fjendtligt land, også selvom den ene by er befæstet."

T ænkte elveren højt. "Desuden skal jeg jo nok tage ind og se nærmere på byen først så vi ikke bare gladelig vandrer ind i en fælde."

"Jah det ser godt nok ud til at det er vores eneste mulighed lige nu og så længe hun er oppe og i stand til at klare turen kan vi lige så godt se at komme af sted.

De gik begge to over til de andre.

"Godt skudt, kvindemenneske" S agde elveren med et smil.

"I sidste øjeblik og det hele."

A rcas kiggede på elveren.

"Jeg tror jeg tager en runde og jager noget vildt før vi tager af sted, mit sværd skal nok få lappet mig sammen inden længe. Der er ingen grund til du spilder dine kræfter på mig, så vidt jeg kan se fik hun ikke en skramme."

"Godt nok A rcas, bare sørg for at indhente os andre når du er færdig. Vi tager nordpå imod Nostromo passet."

E lveren nikkede til halvoren og de tre andre begyndte at vandre nordpå mens A rcas forsvandt mellem træerne.

Og således begyndte vore helte deres rejse nordpå.

Det er her historien begynder....



# Scenariets Baggrundshistorie

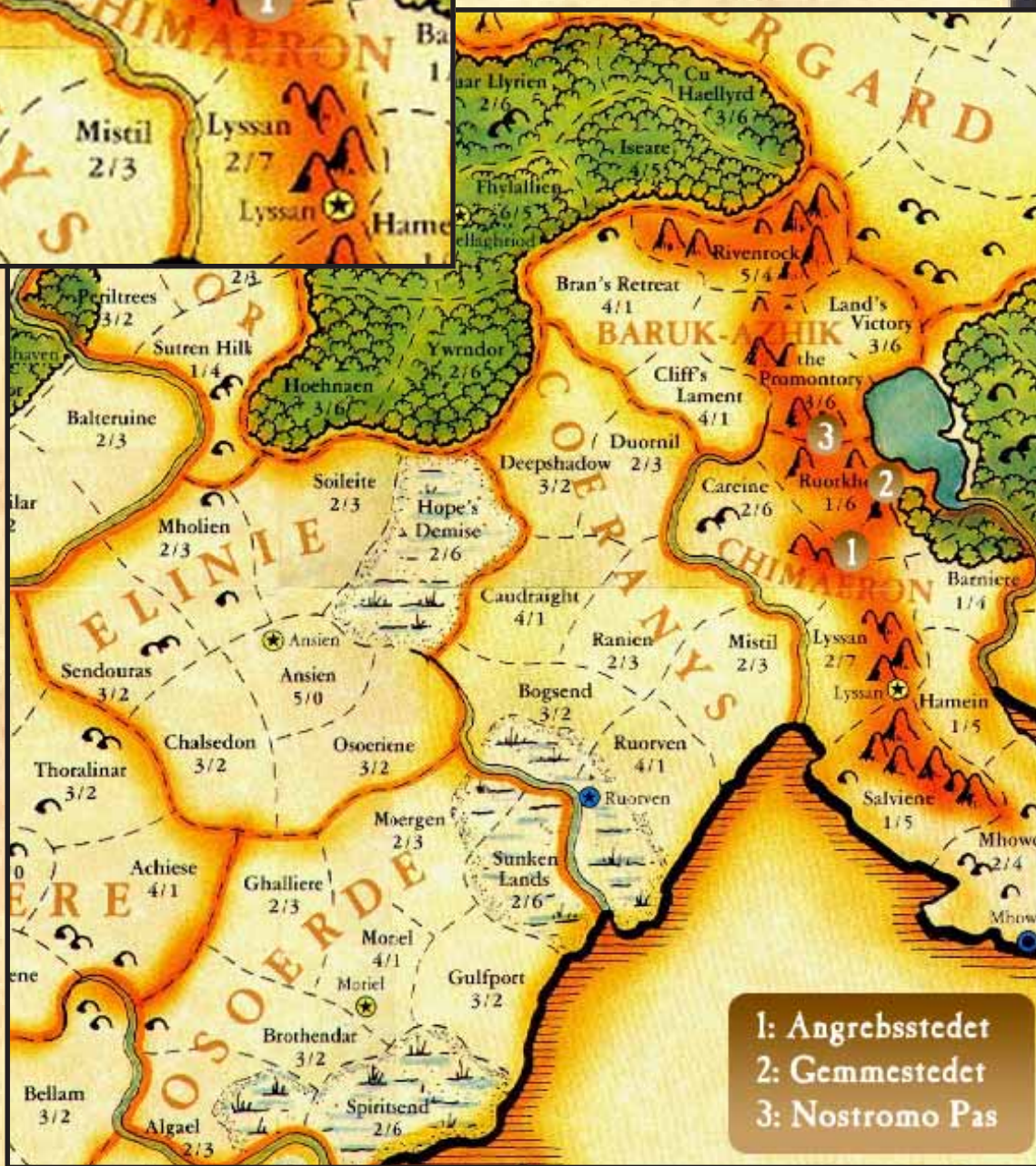


S pillerne er en gruppe af noget lignende CIA for landet Coerany's, dvs. et regeringsorgan der tager sig af politiske problemer i naborigerne. Den sidste mission gik ud på at snigmyrde en højtstående Hextorpræst der havde været aktiv i naboriget Chimaeron og havde opfordret til hellig krig, oppisket en hadsk stemning imod de fremmede og være t med til at arrangere folkemord mod personer med baggrund i Coerany's. Mens de udførte deres mission blev spillerne angrebet af et udødt monster

der blev fremkaldt af en af præsterne's livvagter. Monstret sårede gruppens troldkvinde hårdt og de blev nødsaget til at gemme sig i et af deres "safehouses" for at genvinde styrke nok til at komme hjem. De har nu brug for at komme hjem, problemet er bare at de befinder sig dybt inde i fjendeland og de har en såret i gruppen.

De kan ikke tage syd eller østpå, vest er direkte gennem de områder der er

kontrolleret af Hextor kirken, så den eneste vej er nordpå mod Nostromopasset og Baruk A zhik. Derfra kan de komme vestover og til sidst tilbage til Coerany's.



1: Angrebsstedet  
2: Gemmestedet  
3: Nostromo Pas

Scenariets handling tager udgangspunkt i Nostromo passet, hvor en lille befæstet by er blevet næsten udslettet af Illithider, også kendt som mindflayers. For at komme igennem passet er de nødt til



at gøre op mod truslen, "heldigvis" støder de på en gruppe uerfarne eventyrer netop på vej mod passet for at besejre en ondskab der har overtaget byen.

De kan også finde hjælp i byens fort hvor resten af beboerne har forskanset sig, bag en nyankommet Githzerai's psionistiske skjold. Men Mind flayersne har heller ikke siddet stille, de har skabt en ny art monstr ud fra den ødelagte psyke af deres tilfangtagende slaver.

S temningen og ideen omkring scenariet er bygget op omkring filmen A liens 2.

Pointen er at det skal være skræmmende og uhyggeligt, med underlige og meget farlige monstre der truer med at dræbe dem alle sammen, på trods af alle deres evner og magi.

## Hvad der er sket før spillerne ankommer

For nogle måneder siden begyndte folk at forsvinde fra byen. Et par stykker hist og her til at starte med. Efter at der blev lavet undersøgelser i hvad der var på færde forsvandt der flere grupper af folk der begyndte at grave i mysteriet.

T ruslen imod byen består af en enklave af mind flayers, der har bosat sig nær ved. De har i en periode drevet rov på byens hjerner og bortført en del af befolkningen. Det billede vendte dog da der ankom en githzerai til byen. Han er en ilithid jæger og brugte nogle af beboerne som lokkemiddel til at opspore mind flayersne. Selvfølgelig stødte faktisk op til bejrgpasset. Der går nogle lange tunneller under hele byen og disse er forbundet med den nordlige byports bygningers kælder.

Da han fandt ud af deres tilholdssted tog han sammen med Baron de fleste soldater fra byen og angreb enklaven. Angrebet fejlede og baronen døde, men Bura'kha overlevede og vendte tilbage til byen i svækket tilstand.

Mind flayersne har svaret igen ved at skabe en gruppe Phthisics, psioniske monstre, fra deres fangers sind. Disse monstre holder nu borgen belejret. De kunne dog ikke tage fortet på grund af Bura'kha og hans psionistiske artefakt. Byen er dog stadig i overhængende fare da spillerne ankommer. Da de ankommer er det aften og monstrene, de jager mest om natten.

### Baggrundsfakta

- Baronen var en kujon og det kostede ham livet, han var også nærig og holdt de fleste af sine magiske ressourcer tilbage på fortet i tilfælde af at angrebet slog fejl og de skulle forsvare fortet.
- Bura'kha dræbte Baron de fleste soldater da han forsøgte at flygte med de sidste af sine mænd, Bura'kha selv teleporterede sig derefter væk og lod de sidste overlevende soldater i stikken.
- Baronen var lensherren i området og der kommer til at gå lang tid før der kommer nogen og hjælper byen, da andre lensherres tropper ikke har adgang i området. Det samme gælder tropper nordfra fra Baruk A zhik, hvis de sender soldater ind i lenet er det en krigserklæring.



# Scenarie Flowchart

## Hovedscener

### Introduktion

Scenariets start

Ankomst i  
Nostromo

Å h gud åh gud vi  
skal alle sammen dø!

### 1. Akt

Ankomst på  
borgen

Møde med  
Githzerai

Hold fortet

### 2. Akt

Angrebet på  
Ilithidenklaven

Underjordiske  
dværg landsby

Flere Faldne

Ilithid enklaven

Finalekamp mod  
Elderbrain

### Afslutning

En bitter hjemkomst

## Flydende Scener

Disse scener er ikke obligatoriske

De er mulige tillægsscener

De kalder mig  
Salamander

Forsøg på at komme  
igennem byen

Samle grej

Her kommer  
kavaleriet

En Ilithid får  
sig en snack

Fællesspisning

Kanonføde

Dræb mig



# Scener

## Scenariets Start

Spillerne er på vej mod passet det er sent om eftermiddagen og vejret ser ud til at blive dårligt. Længere oppe af den støvede landevej kan de se en gruppe rejsende. De rejsende har også set dem og giver tegn til at de gerne vil snakke. De virker fredelige og man kan se at to af dem ihvertfald er religiøse eller har et tilhørsforhold til S t. Cuthbert kirken, da de har brystplader med hans hellige symbol på.

### Hvad der sker i scenen:

- Spillerne møder en gruppe eventyrer på vej mod byen
- Spillerne hører om at der er sket noget i byen

### Handout 1

### Atmosfæren i Scenen:

Denne scene er præludiet, det er her selvet scenariets baggrund bliver sat. De møder en flok kække eventyrer der er på vej for at sparke røv og være helte. De er ved godt mod og moralen er høj, de har ikke noget imod at prale med de ting de har lavet op til nu og om hvor meget ondskab de har besejret. Nu er de så på vej til byen fordi der åbenbart er sket noget og en eller anden form for ondskab har taget hold i byen. De tilbyder at rejse sammen med spillerne og hjælpe dem igennem byen. Det skal dog være klart for spillerne at det er en gruppe unge uerfarne folk de har med at gøre. De er håbløst underlegne i forhold til spillerne, men også i forhold til monstre.

## Ankomst i Nostromo

Da de kommer ind i byen ser det med det samme at den er øde. Gaderne er tomme og husene forladte, der er tegn på kamp flere steder.

### Hvad der sker i scenen:

- Spillerne kommer ind i byen og finder den øde
- Spillerne møder eneten en halving kvinde eller monstre hvis de forsøger at nå igennem byen,
- De ender oppe ved fortet

### Atmosfæren i Scenen:

Denne scene er starten på det hele,, atmosfæren i denne scene er den der skal sætte standarden for resten af scenariet. derfor er det vigtigt at netop i denne scene at få sat den rigtige atmosfære. Det er en blanding af mystik og spænding der er nøgleordene. Til det formål er der masser af redskaber der kan bruges:





1. beskrivelsen af byen i sig selv, der er øde med tegn på bitter kamp, rester af blod, sprængte døre ødelagte barrikader etc.
2. U nødige terningslag, lad spiller lave spot og listen checks for at høre ting, selvom der ikke er noget.
3. Brug fortælle teknikker, forsøg at gøre rummet i spiller i så mørkt som muligt, lad din stemme være monoton mens byen beskrives og ændre så på stemmelejet når der skal til at ske noget, fra hvisken og til råben når monstre kommer. Rollespil er jo på nogen områder godnathistorier med terninger så det er ingen skam at bruge nogle af historiefortællingsvirkemidlerne til at gøre det lidt mere spændende.
4. Brug NPC'erne, ved at lade NPC'erne være nervøse og bekymrede overfører du den følelse til spillerne.
5. Sørg for at det ikke går op i terninger og regler., der er ikke noget der kan dræbe en intens atmosfære som regler og terninger, når der er action så lad der være action, lad folk være seje men lad dem også vide når en situation er håbløs. Hvis der er regelnørder der begynder at gå for meget op i flanking og 5 foot steps og det er ved at ødelægge stemningen så lad dem vide det. Det er et enaftensscenarie ikke en kampagne, det er ligegyldigt om de giver 20 eller 30 i skade den rundeder er masser af monstre at tage af. Det er D&D regler fordi alle kender dem og det er et nogenlunde dynamisk og hurtigt system.

## Jeg bliver kaldt for Salamander

Inde i byen støder de på en halfling pige der er i gang med at skaffe sig ting i de forladte huse. Hun kender til væsnerne, hvor de holder til henne og hvornår de er aktive. Hun vil forsøge at ovetale spillerne til at tage med hende hen på fortet for at møde resten af de overlevende. Hun har ingen kvaler med at lyve, snyde eller på anden vis få dem derhen ved hjælp af ufine metoder

### Hvad der sker i scenen:

-De møder en halfling kvinde der roder rundt i husene efter noget af værdi

### Atmosfæren i Scenen:

Denne scene er en måde at få spillerne gelejdet derhen hvor de skal være for at få næste scen igang, den kan også bruges til at skabe lidt uro omkring monstre, da hun ikke ved hvad de er for nogle og derfor bare beskriver dem som kæmpestore monstre med kløer og pigge og som æder folks sind.

### Handout 2

## Forsøg på at komme gennem byen

Man kunne meget vel forestille sig spillerne ville forsøge at tage direkte igennem byen for at komme væk hurtigst muligt. Hvis de får lov til det bliver scenariet noget kortere og noget kedeligere. Derfor er der flere faktorer der skal sørge for at det ikke bliver helt ligetil bare at vandre ud af byen. 1. i den anden ende af byen skal man igennem et mindre fæstningskompleks for at komme ud af porten på den anden side, dette kompleks er blevet spærret af, da det er her tunnellerne ned til enklaven starter. 2. Da det er et ret strategisk vigtigt sted er der temmelig stor bevogtning af det, en gruppe på omkring 20 Phthisics befinder sig der næsten hele tiden. hvis de mener at det er gode odds så lad dem da endelig forsøge sig ad men lad NPC'erne gøre deres for at minde dem om det problematiske i situationen. hvis det heller ikke virker må de bare tage nogle kløer for at forstå budskabet. I sidste ende skulle det være klart for dem at det ikke kan lade sig gøre at vandre igennem byen på den måde. Hvis de i stedet forsøger at klatre ned fra murene ved hjælp af reb eller lignende er der et ret åbenlyst problem der. For det første er der ret langt ned til dal bunden på den anden side. For det andet så er det ret nemt at gøre lede ting ved folk der hænger og dingler 100 meter over jorden i et reb.



**Hvad sker der i scenen**

- Spillerne bliver angrebet hvis de forsøger at gå ned igennem fæstningskomplekset ved porten

**Atmosfæren i scenen**

En god måde at få scenen til at få noget intensitet er at lade spillerne kæmpe sig forbi barrikader og igennem afspærrede døre, for lige pludseligt at åbne indtil en kæmpe flok monstre med alt for store tænder.

**Handout 3****Åh gud åh gud vi skal alle sammen dø!!**

De bliver angrebet af væsnerne da de er på vej ind i borgen. de får lov til at se en af eventyrerne blive snuppet og hans hjerne ædt af en Mindflayer.

**Hvad der sker i scenen:**

- På vej ind i fortet bliver de angrebet
- En af NPC'erne bliver fanget

**Handout 3****Atmosfæren i Scenen:****Ankomst på borgen**

De kommer ind på borgen og kan se de sørgelige rester af byens befolkning. De bliver mødt med masser af spørgsmål om byen og om der er flere på vej hertil. De bliver så ført ind i borgens forskellige rum og kan undersøge stedet lidt nærmere. blandt andet kan de finde en oversigt over borgen. De bliver så ført hen til Githzeraien for at de kan møde ham.

**Hvad der sker i scenen:**

- De ser de sørgelige rester af byens folk
- De får historien om rædslerne at vide
- Mange af beboerne sprøger dem om de har set overlevende, om de vil hjælpe og om der er anden hjælp på vej.
- En panisk stemning bliver bygget op, den skal håndteres

**Atmosfæren i Scenen:****Githzerai Introduktion**

De kommer ind i borgen og møder Githzeraien der sidder og holder skjoldet oppe. Han er i dyb koncentration og har ikke hvilet i flere dage. Han kan holde skjoldet oppe i et godt stykke tid endnu, men når han fjerner det bliver borgen rendt over ende. Han har ledet et angreb på Flayersne sammen med de fleste af soldaterne og borgens herre. Angrebet slog fejl og han var eneste overlevende. Han vil ned og gøre arbejdet færdigt, og vil ikke hjælpe spillerne med at stikke af, med mindre de hjælper ham med at få udraderet truslen.

**Hvad der sker i scenen:**

- De møder Bura'kah og får hans historie at vide
- Han giver dem tilbuddet om at tage ned og ordne truslen
- Paladinen vil efter sin ven
- De andre vil vente på forstærkninger



**A tmosfæren i Scenen:**

Denne scene er ment som værende tvetydig. Githzerai'en vil gerne hjælpe dem, men på sine præmisser. Han virker som om han ved meget om det hele men også at han holder en del tilbage. Lad spillerne være i tvivl om hvor han står og om de skal gøre som han siger.

**Handout 4****Her kommer kavaleriet**

De kan i stedet for at gå med til Githzerai'en plan gå med på Paladinens plan om at sende bud efter hjælp fra hans orden. De kommer så inden for en dags tid, uheldigvis om aftenen hvor de bliver slagtet i et baghold.

Det starter med at der kommer 8 Mind blast fra forskellige sider, der bliver fulgt op med 20 monstre der popper frem i nærkamp med rytterne. Derefter bliver de resterende kampdygtige pacifiseret med telekinese angreb. efter de alle sammen er blev ukampdygtiggjort tager monstrene en person hver og teleporterer væk.

**Hvad der sker i scenen:**

-En gruppe ryttere ankommer til byen, de falder i baghold og bliver udslettet

**A tmosfæren i Scenen:**

Det er her meningen at der skal være en følelse af håb, at når forstærkningen kommer så kan de komme væk fra stedet. Det håb bliver så knust når hjælpen falder i baghold og bliver udslettet. Det er også her en chance for at vise mind flayersnes snilde

**S kaffe grej**

Det er et stort fint lager af magiske ting og sager i borgens skatkammer, MEN borgherren er død og hans nøgle væk. Døren er stor og tyk og der er et antimagisk felt ved den. Den eneste måde at få døren op på er ved at smadre den, eller dirke den. Der også en mekanisk fælde med ti spyd der spidder en evnetuel tyv (10D6 dam Ref 25 for half DC to disarm 25).

Kammeret er fyldt med en masse brugbare ting, eks scrolls med create undead, potions of healing, og sidst men ikke mindst en clay golem der adlyder enhver der har enten Orben eller en af de 4 rods.

Der kan også findes 4 rods of enemy detection der virker sammen the Orb of Nostromo, det er en hvid facetskåret kugle. Når man rører ved den skyder der en lysstråle ud fra den, der skaber den ti oversigtskort over borgen på en valgfri overflade i nærheden (som en overhead projector). Hver bærer af en rod kan scanne et område og det områdes informationer kan så ses af dem der er ved Orben. Når man så bruger de 4 rods kan man overskue hele fæstningen og let koordinere et forsvar.

**Hvad der sker i scenen:**

-De får åbnet op til skatkammeret, hvor der er masser af brugbart grej

**A tmosfæren i Scenen:****Hold fortet**

Spillerne skal holde borgen i den tid det tager Githzerai'en at hvile sig og få genopbygget sine psionistiske reserver. Illithiderne laver et storstilet angreb for at få udraderet den sidste rest af modstand og vidner. De skal holde til et kombineret angreb i flere bølger der tager flere timer. Hvis det så lykkedes dem kan de tage med Githzerai'en ned og tæve de sidste Illithider og deres enklave, for til sidst at møde Elder Brainen som de ved dens ødelæggelse endeligt kan gøre op med flayernes trussel.



Ved at bruge Orben kan de lave et koordineret forsvar af borgen hvor de kan se hvor fjender er og hvor de er på vej hen til. De kan så med Malvolio's hjælp lave fælder en masse til at forsinke og skade deres modstandere så meget som muligt. Den nemmeste måde at gøre det på er at de forskellige ting give skade eks. 5d6 for en firball trap, og når der så er delt skade nok til at dræbe et monster så er der et monster mindre, ellers skal man til at lave individuelle fortegnelser over hvem der er skadet hvor meget. Dvs. hver gang de har givet 40 i skade dør der et monster. skal have lavet 50 markater til at lægge på kortet.

Monstre kommer i to bølger, den første ret hurtigt efter at skjoldet er nede, den anden efter nogle timer.

Den første bølge starter med at monstre kommer forfra i et stort frontalt angreb med en 20-30 stykker, der kommer samtidigt en gruppe på 8 bagfra, oppe fra bjergsiden hen mod udhænget på bagsiden. Gruppen forfra arbejder sig fremad mens gruppen bagfra forsøger at skabe adgang til fortet og folkene derinde.

Den anden bølge starter med et stort stenskred fra klippesiderne, det er skabt af mind flayerne der bruger deres telekinetiske kræfter. efter stenskrædet, begynder mind flayerne at sende stenene rundt inden for murene og begynder at lægge hele fortet øde. efter en halv times tid med bombardementer stilner de af og endnu en bølge af monstre angriber, denne gang er der kun omkring 20 med da resten bliver holdt i baggrunden som reserve. Hvis der er for hård modstand stadigvæk trækker de monstre tilbage og begynder bombardementet igen. Det stopper så efter et par timer mere da fortet er ved at være møntet godt og grundigt. Her kommer oversigtskortene og de fire rods of enemy detection til at blive brugt, der er fire klare plastcirkler, disse er rodsnes radius for hvor langt de rækker, derfor betyder det noget hvor de bliver placeret. hvis de går tabt betyder det så at de ikke længere kan holde styr på hvad der sker i det område.

#### Hvad der sker i scenen:

- De skal forsøge sig i fortet i 8 timer uden skjoldet for at Githzeraien kan få sine evner genvundet
- 1. bølge der bliver angrebet frontalt samtidigt med at der kommer monstre ned fra bjergsiden
- 2. bølge der bliver angrebet frontalt igen men denne gang bliver fortet også bombarderet med klippestykker ved hjælp af telekinese

#### Atmosfæren i Scenen:

Denne scene skal være intens, det skal være sådan at spillerne skal blive nervøse over om de rent faktisk kan holde stedet eller ej. Det er tit svært at føle sig for alvor nervøs som spiller når det er D&D da man har alle mulige måder at blive helet genoplivet etc. derfor er det vigtigt at de ved der ikke kommer hjælp, der ikke er nogen måde at blive helet genoplivet etc. når det gælder monstrenes special angreb. De skal også vide at hvis de bliver fanget af monstre bliver det ikke bare døden de går i møde, det er et liv som slave af en så ekstrem grad at det er værre end døden.

Igen brug NPC'erne, brug tid på at beskrive ventetide, hvor folk bare sidder uden at kunne finde ro og hvor man ved at angrebet kommer bare ikke hvornår.

Når angrebet så kommer skal det være action, der skal ikke være lange tænkepauser, folk der ikke kan snakke sammen kan ikke snakke sammen uden for spillet, og sørg for at sætte tempo på tingene.

Handout, her skal bruges fortets kort til at være på bordet som oversigt, mærkaterne bruges for at gøre tingene overskuelige. Kortet og mærkaterne er den magiske orb og de fire rods of enemy detection i spil. Hver af de klare cirkler repræsenterer en af rodsne og det område den dækker.

## Angrebet på Ilithid Enklaven

En rimeligt ligetil aktion hvor Githzeraien aktiverer sit mentale skjold der beskytter spillerne så længe de er indenfor 6 meter af ham, med det kan de tage uset ned i enklaven og slagte den modstand de



møder. De går direkte mod E lder Brainen for at uskadeliggøre den og det er her den store finalekamp står.

#### **Hvad der sker i scenen:**

-De tager ned i tunnellerne for at angribe ilithiderne

#### **A tmosfæren i S cenen:**

Det er nu at scenariet går fra at være frygt for en ukendt modstander, til at være spillerne der er angriberne. Det giver en ny dynamik og det skal også kunne mærkes igennem NPC'erne: Nu skal vi ned og nakke de skide spruttefjæs!!

## **Dværgelandsbyen**

Spillerne når som det første mellem stop ned til en dværglandsby der skjuler tunnellerne ned til Ilithidenkliven. Hele byen er en stor slagmark og der er ingen overlevende. Blandt de døde er der en masse dværge hvoraf mange har fået hugget hovedet af og en del menneskesoldater. Soldaterne er fra Nostromo det her er nogle af de faldne fra det første angreb. Der er meget mørkt hernede, kun lidt selvlysende svampe på væggene lyser stedet op. Selve landsbyen er ret lille (se enklavekortet) og der er ikke noget særligt tilbage. Der er 143 faldne mennesker og 227 dværge, dværgene er Baruk A zhikanere.

#### **Hvad der sker i scenen**

- Der sker ikke noget i landsbyen, det er kun en stemningsscene

#### **A tmosfæren i scenen**

Her er der lidt af krigens rædsler at se, folk der er døde i kamp er ikke noget kønt syn. Det er muligt at gre spillerne lidt nervøse ved at vise dem hvor mange der er døde i kampen mod mind flayersne allerede. De kan også se hvor ligeglad Bura'kha er med ofrene, han har dræbt en stor del af dværgene som alle sammen var slaver af mind flayersne, han gjorde helt uden anger, hvilket ikke passer paladinen helt. Men som Bura'kha siger, det er en bedre skæbne at dø end at være ilithidernes træl.

#### **E nklavekortet**

## **Flere faldne**

E fter at de er taget videre ned i tunnellerne støder de på endnu en gruppe faldne soldater, denne gang 17 mand. Disse her er faldet i kamp mod enklavens byvagter i form af urophions. Disse monstre ligner kæmpestore stalagmitter med en stor tandbesat mund i midten og fire lange tentakler rundt om munden. de faldne har fået ædt deres hjerner og der er store huller i deres hoveder.

#### **Hvad der sker i scenen**

-Der sker ikke noget i scenen, det er blot endnu en stemningsscene

#### **A tmosfæren i S cenen**

Her får spillerne mulighed her at se flere underjordiske rædsler. Synet af alle de døde begynder at gå nogle af NPC'erne på, men på grund af paladinens aura af mod er der ikke nogen tøven i rækkerne. E ndnu i hvertfald. Igen Bura'kha er fuldtændigt ligeglad med de døde.

## **E n Ilithid får sig en snack**

På vej igennem tunnellerne kommer gruppen forbi et beboet rum. Her er en Ilithid ved at få sig en snack mens dens 5 slaver står og kigger på i baggrunden. det er en næsten nøgen fyr, afmagret med et



dødt udtryk i øjnen der er spændt fast i en gabestok.

#### Hvad der sker i scenen:

- De ser en Ilithid få sig en hjerne
- Githzeriaen vil bare gå forbi men er med på at dræbe den
- Slaverne forsøger at slå alarm og kan kun stoppes hvis de bliver fuldstændigt pacificeret

#### A tmosfæren i scenen:

Et nemt kill der viser sig  
besværligt på grund  
S c e n e n



at være lidt mere af de dominrede slaver. bygger op til at det er nemt at dræbe mind flayeren (hvilket også skulle være den første af dem de har mødt indtil videre). Det skal være en blanding af afsky overfor monstret der er godt igang med at fortære en hjerne direkte fra baghovedet af et menneske, samtidigt med at de skulle blive noget fortørnede over

slavernes loyalitet selv efter Ilithiden er død. Igen brug NPC'ernes reaktioner til at hjælpe med at opbygge den rette stemning, du skal heller ikke være bange for at bruge levende beskrivelser af hjernædningen, hvordan tentaklerne vrider sig rundt på ansigtet af ofret, den slubrende lyd fra tingesten lugten af hjernemasse blandet med pis og lort da ofret mister kontrollen over sine kropsfunktioner.

#### Handout 5

### Dræb mig!

De møder et af byens ofre, vedkommende er ved at udvikle en phthisic, og den vælter frem fra staklens pande i en pøl af blå ectoplasma.

#### Hvad der sker i scenen:

- De møder en af ofrene for Ilithidernes evner og ser en Phthisic blive til

#### A tmosfæren i Scenen:

Her får de lov til at se hvad der er i vente for dem der bliver fanget af mindflayersne. Det er endnu et horror element med ret åbenlys reference til A liens filmen. Det er en forfærdelig skæbne disse stakler bliver udsat for og derfor skal der ikke holdes igen med beskrivelser af slanger og rør der nærmest er banket ind i kroppen på personerne. S pecielt et stort glastrør i baghovedet hvorfra blålig væske pumper ind og ud af ofrets hoved kunne være godt til at gøre folk utilpasse.

### Fællesspisning

På vej hen til E lder Brainen kan de se paladinens ven blive gjort klar til at blive spist foran de sidste Ilithider samlet i et amfiteater





#### Hvad der sker i scenen:

- De ser NPC'eren blive slået hen og sat fast i en gabestok
- Paladinen vil redde ham
- Githzeraien vil lade ham være og direkte hen til E Ider Brainen

#### Atmosfæren i Scenen

Her er der endelig en mulighed for at få skovlen under Mind flayersne, de er mange smålet på et sted de er sårbare og ved ikke at spillerne er der endnu.

ME N staklen kan ikke reddes, han er død lige meget hvad de gør, selv om paladinen vil forsøge af al magt at redde ham hellere end at dræbe Illithiderne.

SÅ hvis de beslutter sig for at tage sig af mind flayersne her bliver det en sejr, men bittersød, da E Ider Brainen så er advaret og de når ikke at redde fyren.

#### Handout 6

### Kanonføde

Illithiderne sender resten af deres slaver efter spillerne. De ødelagte og udmagrede byboer har ingen nævneværdige kampevner og er kun ment til at skulle forsinke spillerne, men de kæmper sammenbidt til døden. Det er kvinder, mænd, børn og gamle. De har ingen våben og er dækket af lort, mange af dem har åbne sår. Githzeraien har ingen kvaler med at dræbe dem i flæng, det er en bedre skæbne i hans øjne. Paladinen deler ikke helt hans opfattelse. Der er omkring hundrede af dem de har alle sammen 2 hitpoints og en AC på 10.

#### Hvad der sker i scenen:

- De sørgelige rester af byens folk angriber spillerne i en stor bølge

#### Atmosfæren i Scenen:

Her kan de virkelig se de forskellige holdninger NPC'erne har. Bur'akha er fuldstændigt ligeglad med at dræbe staklerne i flæng, det er en udfrielse som han ser det. De andre er meget forfærdede over at skulle tvinges til at dræbe gamle, kvinder og børn indsmurt i deres egen afføring.

### Kampen imod E Ider Brainen

E Ider Brainens kammer ligger bagved en stor dobbeltdør, fyldt med indgraveringer. Selve kammeret er en halvkugle på omkring 30 meter i diameter. Der er et kæmpestort bassin i midten. Bassinet er fyldt med grumset blåt vand hvor en masse små firehaalede haletudser svømmer rundt. Nede på bunden ligger der en gigantisk hjerne med fire 10 meter lange tentakler. I rummet er der en enkelt Illithid og to Brain Golems langs kanten af rummet står de sidste phthisics og et par håndfulde slaver. Det endelige mål er at få tilintetgjort E Ider Brainen. Den er selve nervecentret for hele illithid enklaven og den drivende kraft for alle de onde plot og planer de laver. Da spillerne kommer ind i rummet kan de





mærke E Ider Brainens psionistiske kraft bølge ind over sig, selv igennem Bura'khas nulskjold. Det er som en meget dyb bas der dunker inde i hovedet. De to Brain golems træder frem foran bassinet phthisics angriber og mind flayeren slår mentalt alarm hvis ikke det allerede er sket, det udløser kanonfødeslaverne. Se sidste side for at se hvordan kampen kommer til at foregå.

### Hvad der sker i scenen

- Spillerne kommer ind til bossmonstret
- Bura'kha bruger sin kystal til at tilintetgøre E Ider Brainen og skrider så.

### Atmosfæren i scenen

Det her er så(tror de) afslutningen på det hele. Når de har besejret hjernen i karet kan de endelig komme videre. Det er finaleslaget og derfor skal det være den mest intense af actionsekvenserne. Det skal være et spørgsmål om hvorvidt nogen af dem dør(hvilket godt kunne ske eks. A rcas ville være en god kandidat). Der skal være kæmpe syremættede tentakler der svinger vildt omkring, kæmpe eksplosioner af rå psionistisk energi skrig og skrål og kaos. Det skal føles som om spillerne skulle anstrenge sig for at vinde i sidste ende.

### Handout 7 & 8



### En bitter hjemkomst

Da de kommer triumferende tilbage til borgen bliver de mødt med en brain golem der har været oppe og dræbe resten af beboerne mens de har foretaget deres angreb.

### Hvad der sker i scenen:

- Da de kommer tilbage til fortet finder de en Brain Golem der, den har dræbt resten af de overlevende

### Atmosfæren i Scenen:

Det er lykkedes for dem at besejre de forfærdelige mind flayers, men som i en hver standard horro rfilm er der lige et gys tilbage. En god måde at skabe stemning på er at lade dem møde folk der er blevet splattet godt og grundigt lige så snart de kommer hen til fortet. Derfra skal der være en stribe af lig der er blevet flået fra hinanden hele vejen hen til deres hovedkvarter. Her venter som en blodsplattet Brain golem dem. Den er dog uden hjerne efter at E Ider Brainen er død så der er ikke nogen sidste klimatisk kamp, bare rædslen ved at alle folk er døde undtagen dem.

### Handout 8 igen



# Nostromo

Denne by ligger i et bjergpas, den ene side om midten af passet har byen mens på den anden side ligger der et fæstningsværk op ad klippen. Der er en bred rundet plads der som afsats hæver sig over byen ved dens side. to mure går fra borgen og tværs over passet og omkranser byen. De fungerer som bymure samtidigt med at den blokerer for passage gennem passet.

Borgen er bygget op sådan at dens grundplan ligger tre etager over byens. Den er bygget på en afsats oppe på den ene side af passet og er på den måde afskåret fra byen, den eneste måde at komme derop på er ved enten at flyve eller ved at gå over vindebroen der fører op til afsatsen.

Byen rummer omkring 70 huse med en befolkning på omkring de 500.

Da spillerne ankommer til byen er byens porte sprængt åbne med stor kraft. Der er ingen vagter på væggene men der er tydelige spor efter kamp, gaden har nogle hurtigt opførte barrikader af vogne tønder og hvad man ellers lige kunne finde. Barrikaderne er også væltede og ødelagte og der er gammelt indtørret blod sprøjtet ud over det meste af området.

Der er en hovedgade der går fra byporten, begge sider er der huse hvilket gør at man kun kan gå videre ind i byen eller ind i gadens huse, der er først sideveje et par hundrede meter længere oppe hvor der er en plads med en krydsende gade som gør det muligt at komme videre ind i byen. det venstre gade fører op mod borgen mens den højre fører ind i resten af byen. Fortsætter man lige ud kommer man igennem byen ud til byporten på den anden side, den anden port ligger i et meget lavere niveau selvom muren går lige så højt op på denne side, hvilket betyder at for at komme ned til muren skal man igennem et portkompleks der går fire etager nedad. Byporten på den modsatte side er ødelagt, kæderne der åbner og lukker porten er blevet sprængt og det er derfor ikke muligt at komme til at åbne porten uden at de bliver repareret. Man kan så gå hele vejen op igen og så komme helt op på bymuren, herfra er der et fald på mere end 60 meter ned på den anden side og på denne side er der masser af gode venner til at tage imod en kravlende. Alle murene er opført af sten hakket ud af klippen da man lavede borgen.

I selve byen kan man finde alle mulige huse, værksteder, butikker der udgjorde befolkningens beboelse. Disse huse er nu alle sammen tomme, men de er ikke blevet plyndret, de står urørte bortset fra at de fleste har fået brudt deres døre ned eller vinduer smadret. Igen er der tegn på kamp, blod og indvolde, tænder, den slags men der er ingen faldne der kan afsløre hvem det er der er blevet dræbt eller hvordan beboerne er blevet slået ihjel.

Op imod borgen kan man når man kommer tættere

på se at der er folk deroppe endnu. der er et svagt lyskær fra et par af vinduerne og når man kommer helt op til murene kan man se bevægelse deroppe, der er dog ingen der råber an eller skaber kontakt før spillerne selv giver sig til kende. Når det sker vil de blive råbt an af en ung mand der ikke helt ved hvad han skal sige.

Måden man kommer ind i borgen er forbi de to vagttårne op ad vindebroen og ind gennem porten hen over borggården og ind igennem hoveddøren. Når man kommer igennem porten kan man mærke en underlig sitren, som når man går under højspændingskabler, det er det psionistiske skjold som Githzerai'en har oprettet for at beskytte borgen mod Illithidsne. Det virker som en confusion spells og går dem ude af stand til at bruge deres psionistiske kræfter.

Oppe på borgmuren er der et stort fladt område, hvorfra man kan kigge ud over brøstvænet, ned på byen og passet på begge sider. Fra afsatsen er der flere hundrede meter ned på begge sider. det er også herfra at der er adgang til selve borgen. Der er en brønd i midten af gården der går endnu dybere end den i den anden gård, vandet er også meget koldt og klart.

## Inventarliste til skatkammeret:

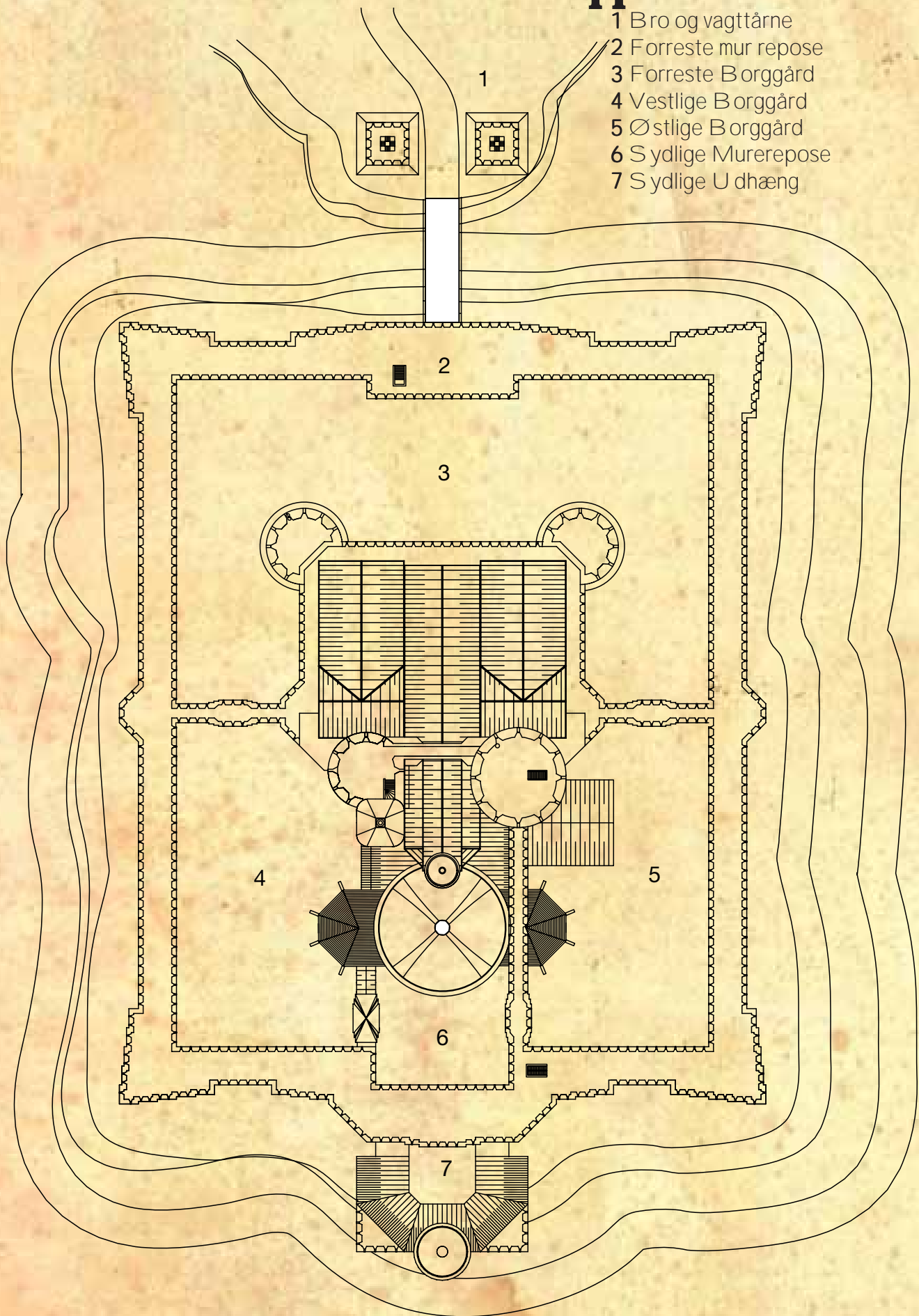
Orb of Nostromo  
4 Rods of E nemy Detection  
Clay golem  
3 Scrolls of Create U ndead  
10 Longswords +1  
10 Large Steel Shields +1  
10 Chainmails +1  
10 Heavy Crossbows +1  
10\*10 +1 Bolts  
Wand of Magic Missiles lvl 7  
Wand of Scorching Ray lvl 7  
2 Scrolls of Exploding Rune lvl 10  
3 Potions of Lesser Restoration  
4 Potions of Remove Disease  
3 Potions of Neutralize Poison  
16 Potions of Cure Serious Wounds  
20 Alchemist fire  
10 Thunderstones  
10 Tanglefoot Bags  
50 Smokesticks  
Kister med ca 41.000 guldstykker

Ud over det kan de finde mere eller mindre alt i almindeligt udstyr og forsyninger rundt omkring i borgen.



# Nostromo Slot Oppefra

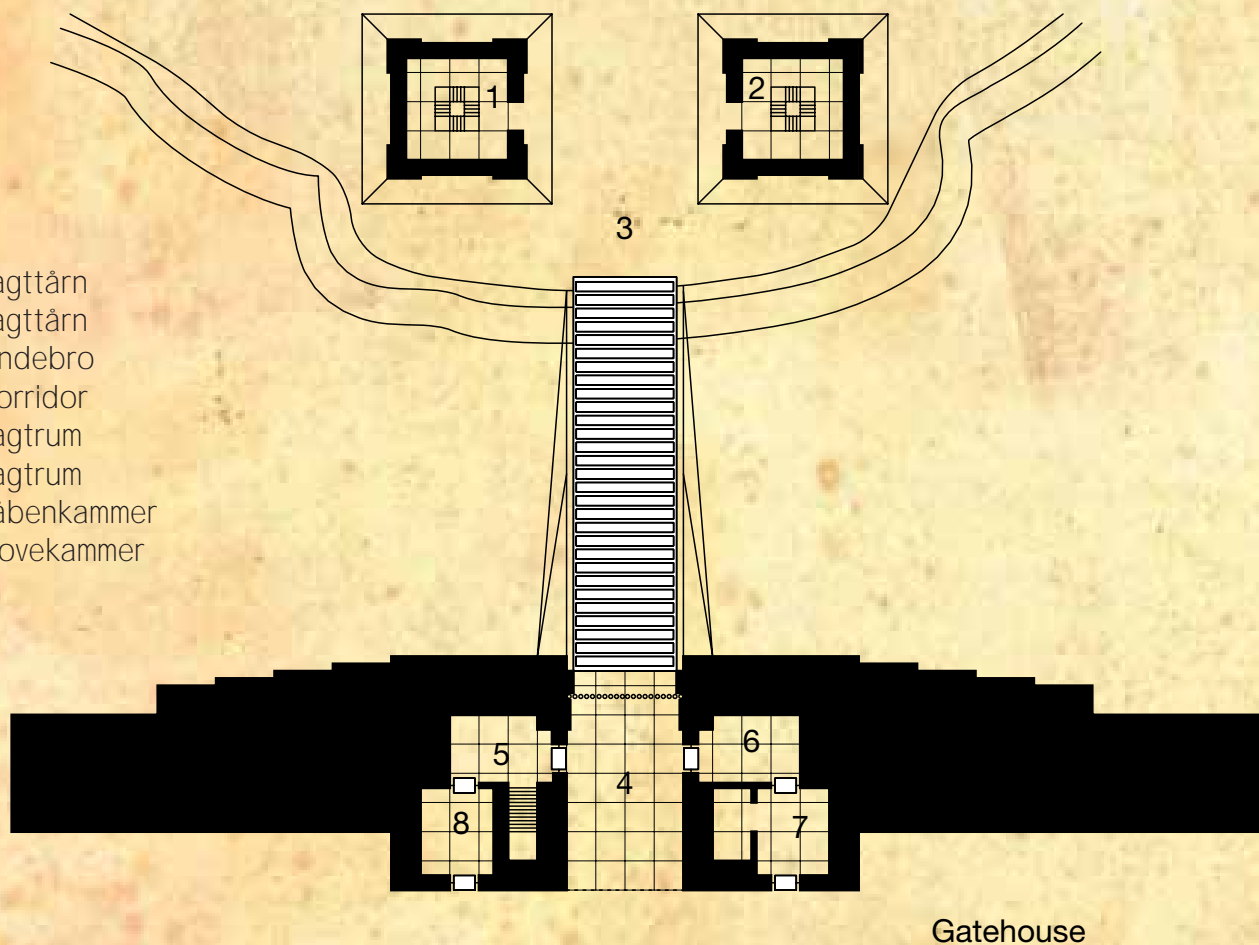
- 1 Bro og vagttårne
- 2 Forreste mur repose
- 3 Forreste Borggård
- 4 Vestlige Borggård
- 5 Østlige Borggård
- 6 Sydlige Murerepose
- 7 Sydlige U dhæng



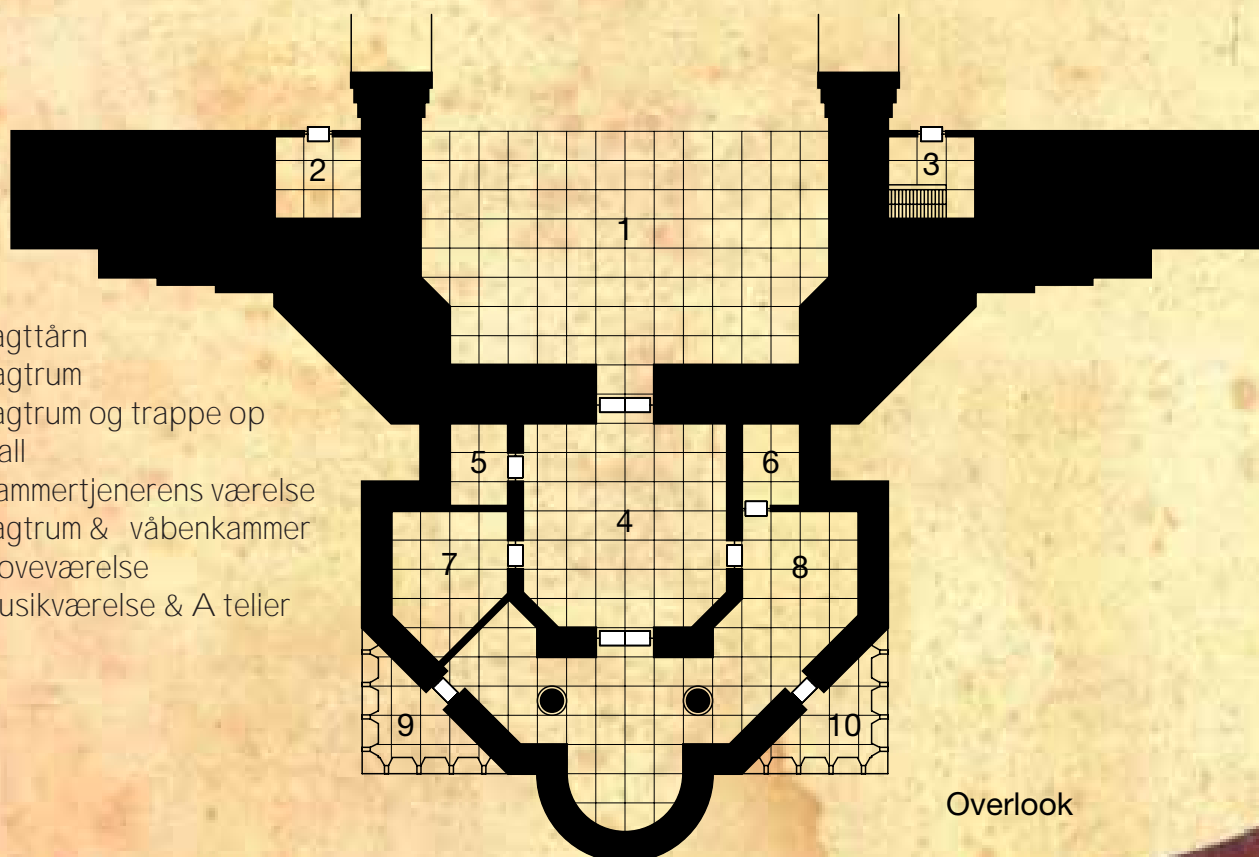


# Nostromo Slot Gatehouse & Overlook

- 1 Vagttårn
- 2 Vagttårn
- 3 Vindebro
- 4 Korridor
- 5 Vagtrum
- 6 Vagtrum
- 7 Våbenkammer
- 8 Sovekammer

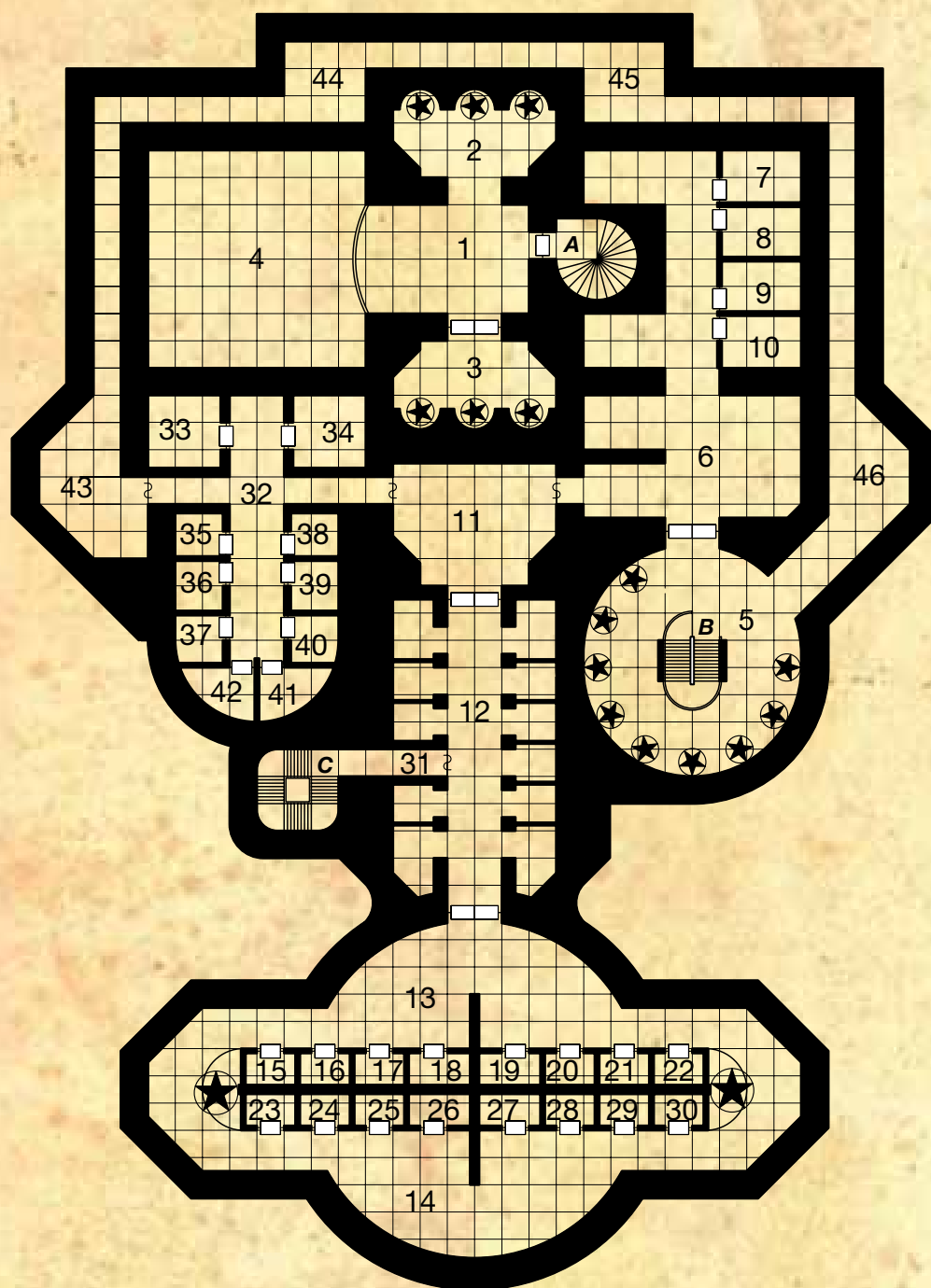


- 1 Vagttårn
- 2 Vagtrum
- 3 Vagtrum og trappe op
- 4 Hall
- 5 Kammertjenerens værelse
- 6 Vagtrum & våbenkammer
- 7 Soveværelse
- 8 Musikværelse & A telier





# Nostromo Slot Basement



1 Hall med træningsvåben

2-3

4 T ræningssal

5 S tatue galleri og den store trappe

6-10 Lagre og spisekamre

11 E livevagtrum ind til skatkammeret

12 Våbengalleri (kun almindelige ting)

13-14 S katkammeret

15-30,

31 Hemmelige trappe ned og indgang til våbengalleriet

32-42 Hemmelige lagre,

43-46 Løngange og gallerier

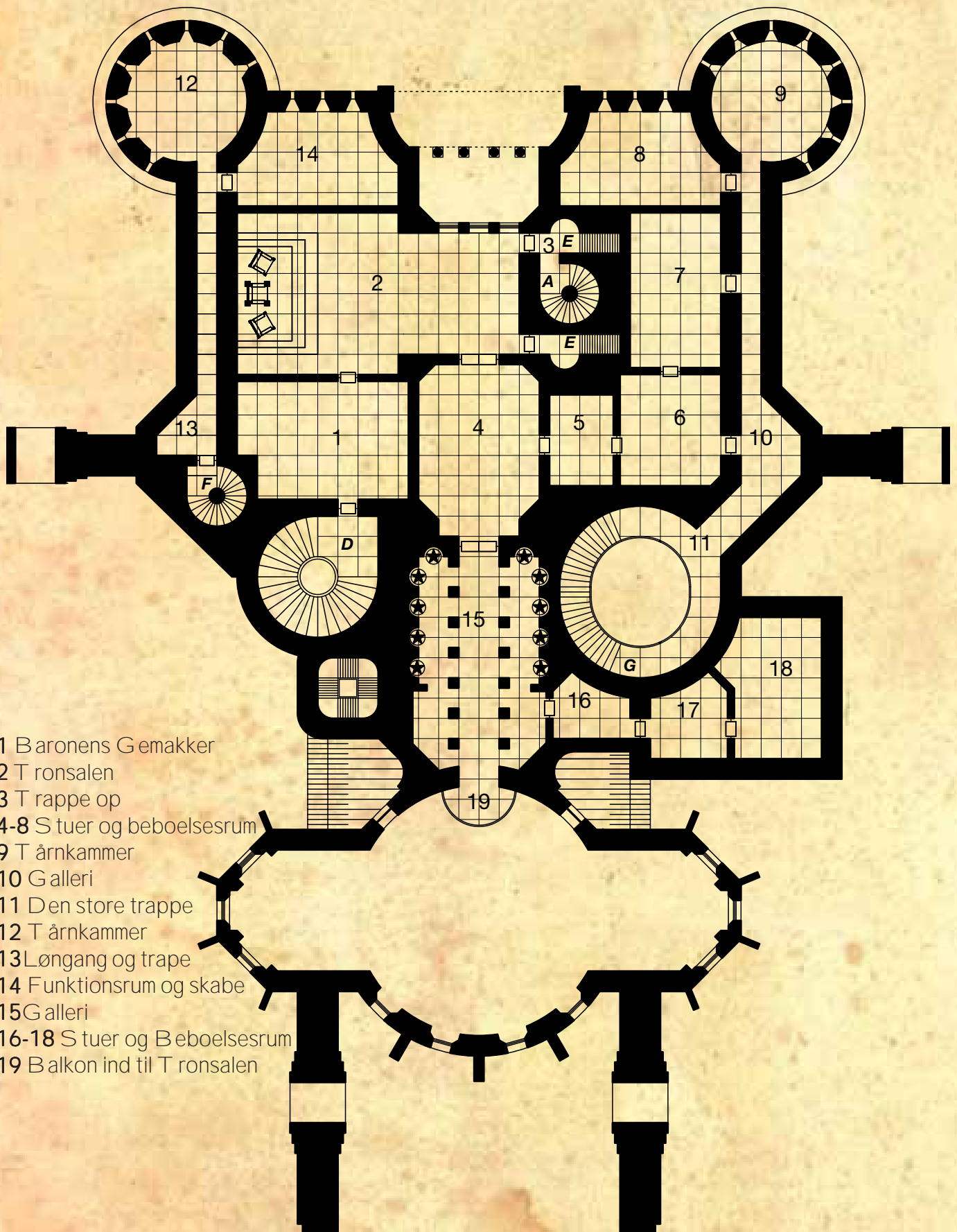


Jesu Bar Mitvah  
Productions





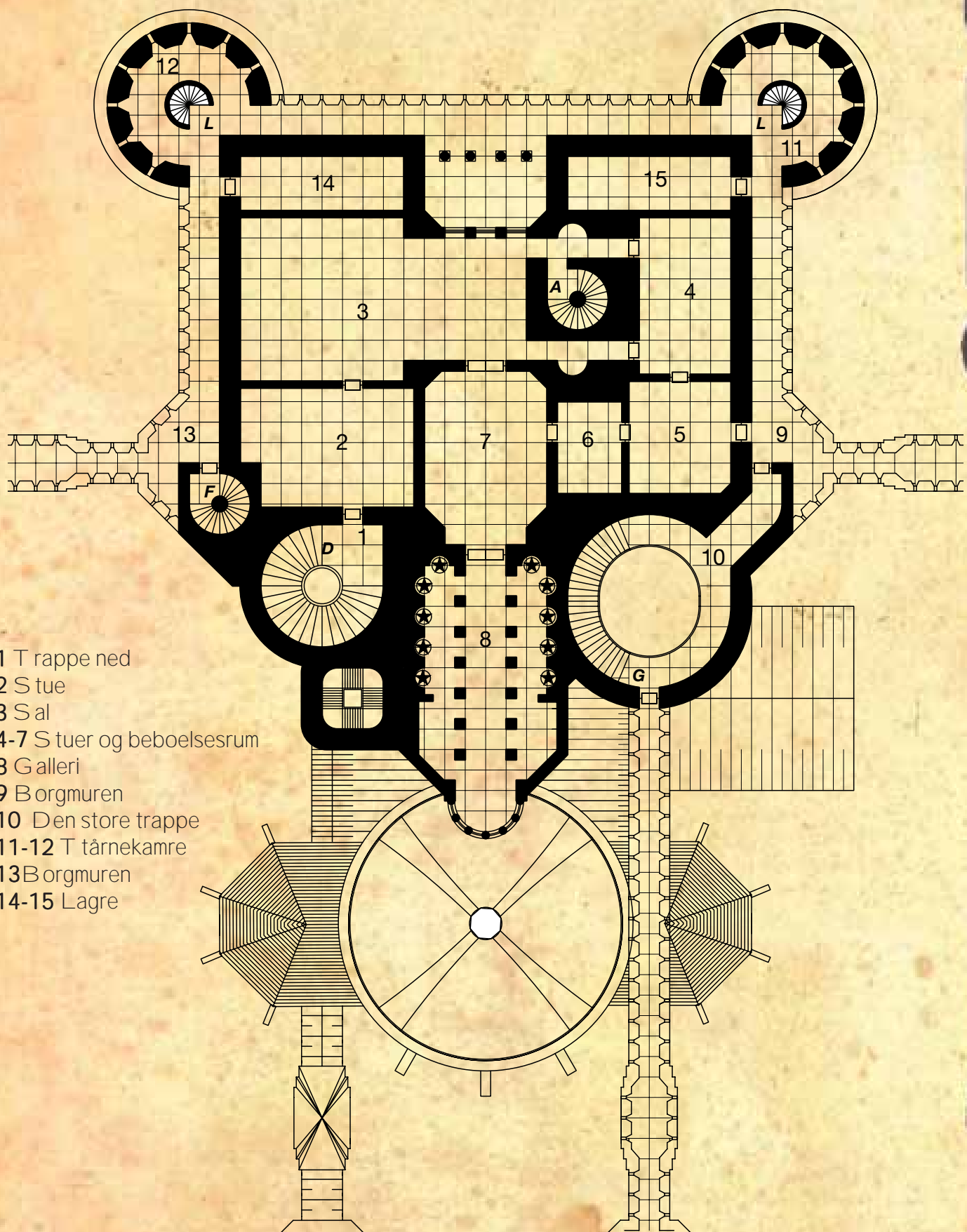
# Nostromo Slot Level 1



- 1 Baronens Gemakker
- 2 T ronsalen
- 3 T rappe op
- 4-8 S tuer og beboelsesrum
- 9 T årnkammer
- 10 G alleri
- 11 Den store trappe
- 12 T årnkammer
- 13 Løngang og trape
- 14 Funktionsrum og skabe
- 15 G alleri
- 16-18 S tuer og Beboelsesrum
- 19 Balkon ind til T ronsalen

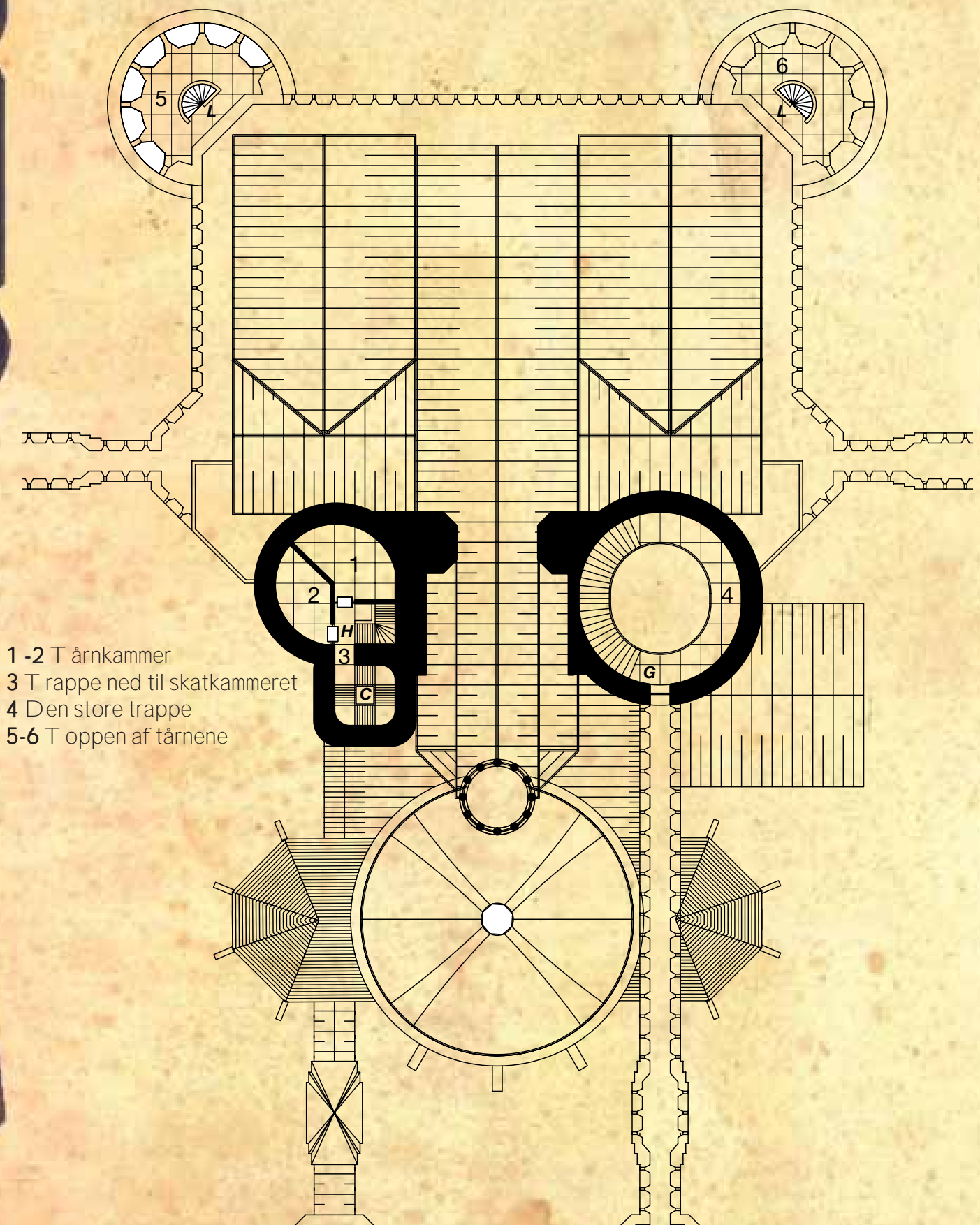


# Nostromo Slot Level 2



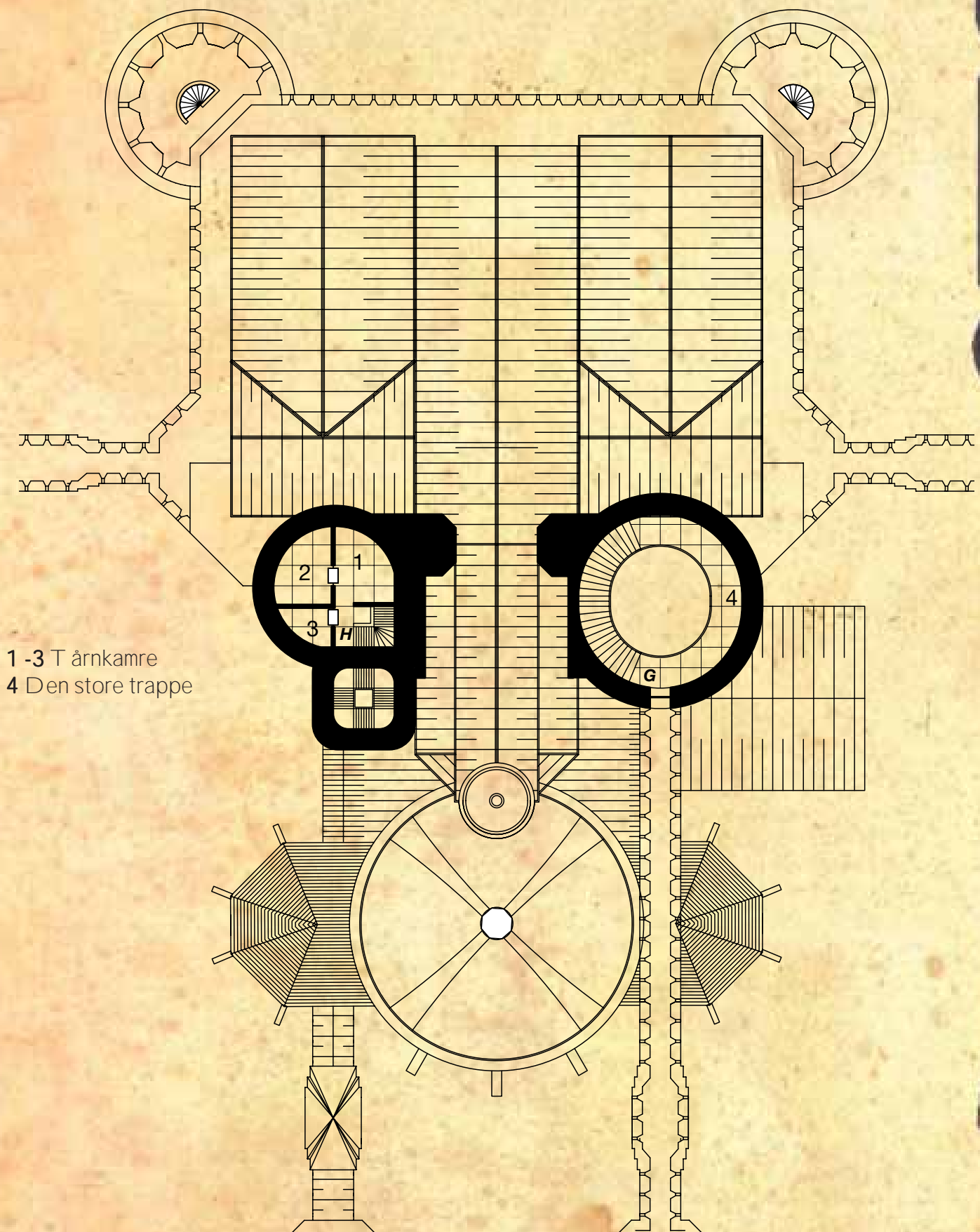
- 1 T rappe ned
- 2 S tue
- 3 Sal
- 4-7 S tuer og beboelsesrum
- 8 Galleri
- 9 Borgmuren
- 10 Den store trappe
- 11-12 T tårnekamre
- 13 Borgmuren
- 14-15 Lagre

# Nostromo Slot Level 3

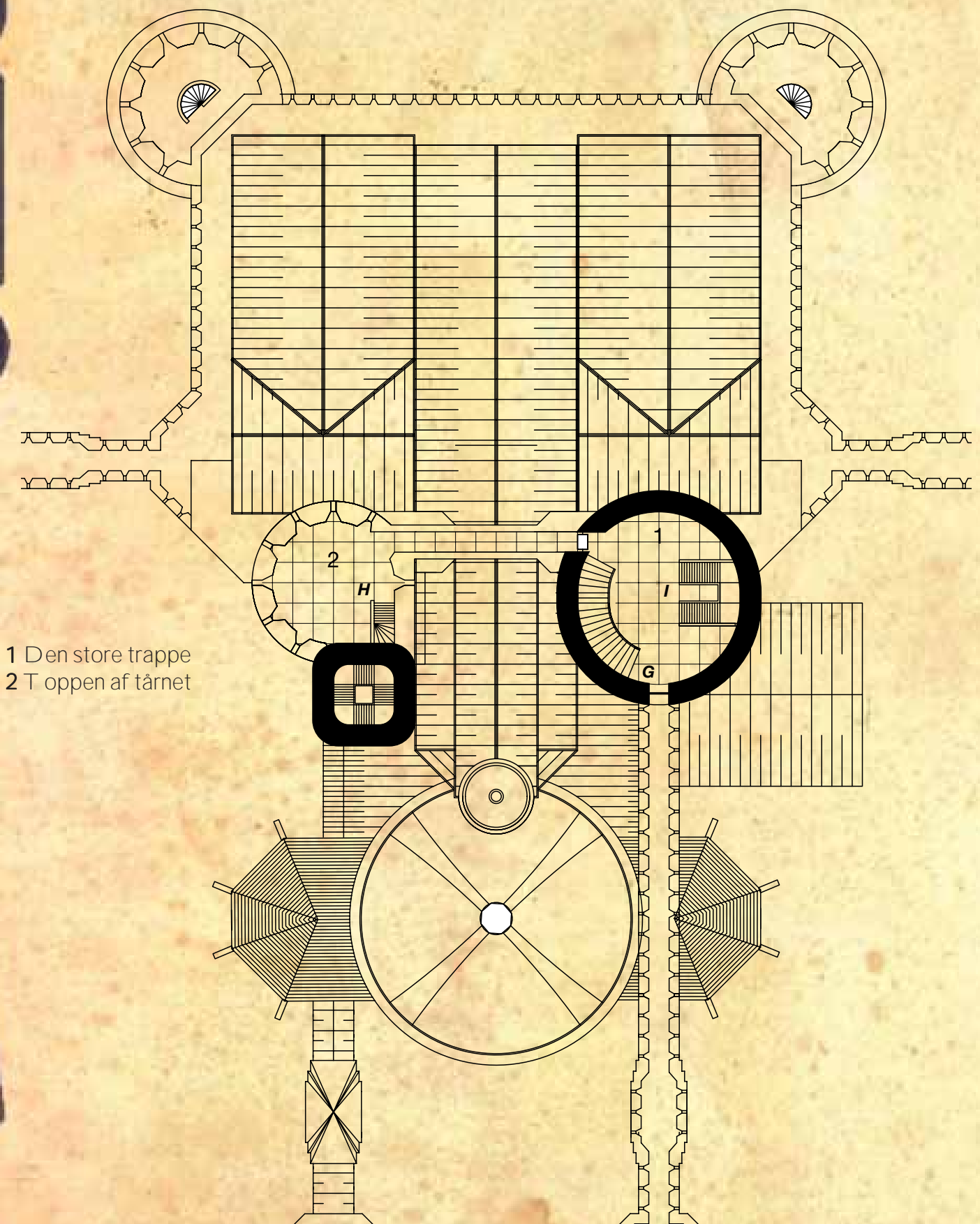




# Nostromo Slot Level 4

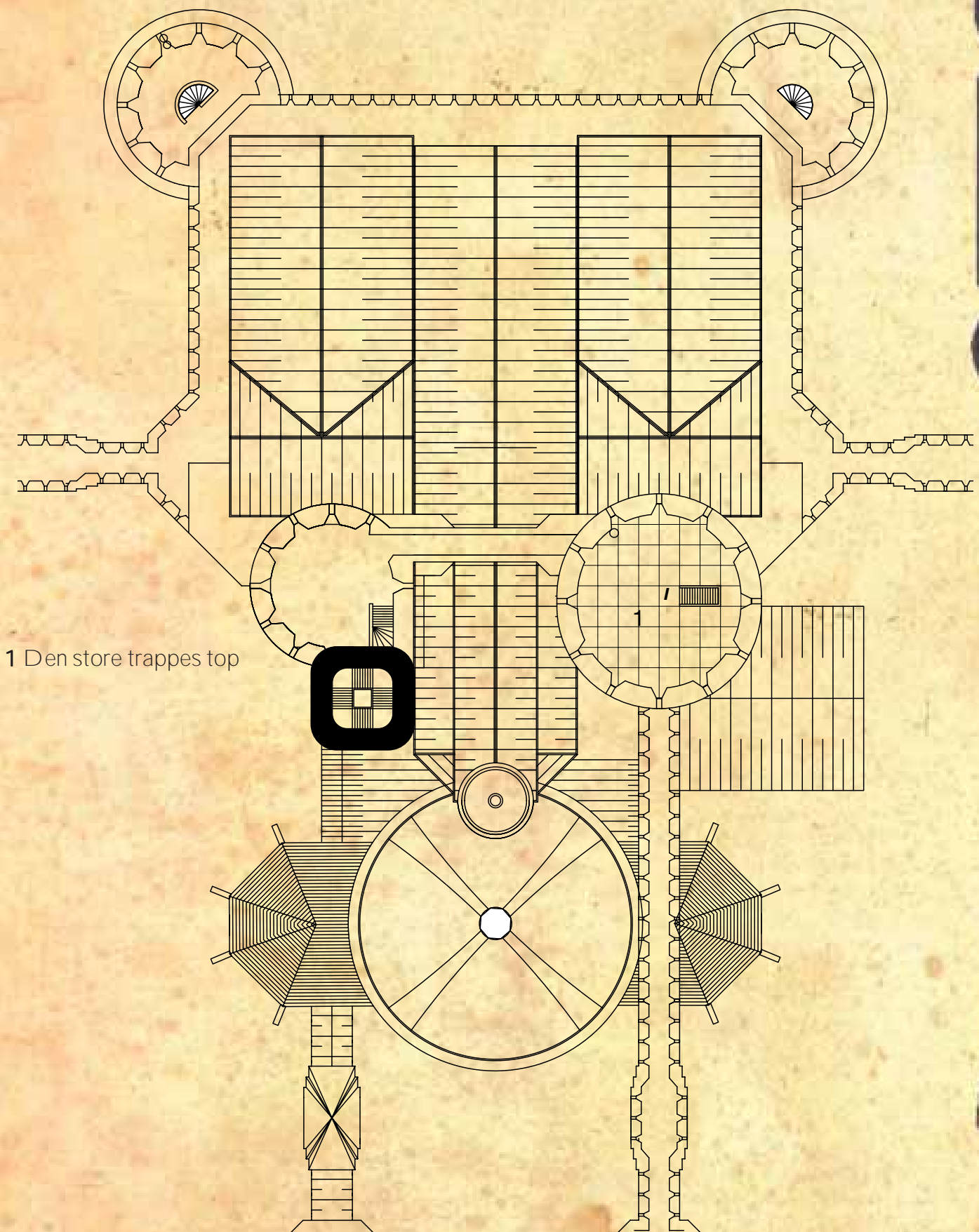


# Nostromo Slot Level 5





# Nostromo Slot Level 6



# Ilithidernes Enklave

Enklaven ligger under en landsby der tidligere var hjem for en gruppe dværge fra Baruk Azhik. De blev alle sammen slavebundet af ilithiderne og senere dræbt under byens angreb på enklaven. Landsbyen ligger nu forladt hen da ilithiderne ikke har haft id til at genbefolke den med slaver. Der ligger en hel del lig her endnu, da ilithiderne ikke har prioriteret oprydningen af landsbyen særligt højt. Disse kan bruges til at skabe udøde med, som kan være til hjælp imod de sidste mind flayers. Ellers er byen tømt for de fleste værdier. Der kan sikkert findes noget brugbart men det vil tage lang tid at lede igennem og Githzerai'en vil gøre dem opmærksom på at uret tikker. Selve landsbyen består af lave bygninger i en enorm hule. Husene er bygget af jord, sten og træ. De er funktionelle uden nogen form for udsmykning. Rundt om husene er der en lille sø med meget klart koldt vand og marker med forskellige svampe. Der har også været en indhegning til Rothés men den er ødelagt og dyrene døde.

Fra byen går der en tunnel længere ned i dybet. Denne tunnel snor sig nedad og efterhånden som den kommer dybere bliver væggene mere slimede og temperaturen lavere. Et stykke nede støder de på et par Urophions, omgivet af ligene af soldater fra byen. Urophions er stalagmit lignende væsner med fire lange tentakler og en stor næbbet mund i midten. De er en bizar mutation imellem en roper og en ilithid. De bliver normalt brugt som vagter ved enklaver som denne og er normalt meget farlige. Disse er dog døde, da de faldt under den første angrebsbølge. Ligene er ved at rådne og deres hoveder mangler hjernerne. Væggene begynder også at have underlige ingraveringer. Disse reliefer er Qualith, ilithidernes skriftsprog. Det er ulæseligt uden telepatiske evner, og selv da meget svært at forstå. Tunnellen bliver bredere og der kommer nogle udstikkere på begge sider, i disse er der forskellige rum som udgjorde forskellige ilithiders hjem. De er nu tomme de fleste af dem og der er ikke noget af særlig interesse i dem, kun rædselsvækkende udstyr, brugt af de dystre mind flayers.

Et sted er der dog en enkelt mind flayer, omgivet af nogle af sine slaver, han skal til at æde hans hjerne da spillerne kommer derhen. Hvis de er stille og forsigtige opdager ingen af slaver eller ilithiden deres tilstedeværelse. Den er nem at overrumple så det er et nemt kill for spillerne. Slaverne er desværre loyale til døden og de er nødt til at gøre det af med dem, hvis de vil forhindre dem i råbe om hjælp. De kan selvfølgelig også forsøge at pacificere dem uden at dræbe dem, men det er noget sværere.

Githzerai'en vil også her minde dem om at de er presset for tid og ønsker ikke at dvæle ved unødvendige ting. Husk også på som spilleren at det er meningen at det skal være et action horror scenarie, ikke investigation.

Endeligt efter ret lang tids vandring i mørket kommer de så ned til selve byen. Githzerai'en leder dem af den mest direkte vej imod Eder Brainen, dvs. den højre gang hvor den deler sig. De kommer herfra hen til torvet hvor ilithidernes underlige bygninger tårner sig op omkring et stort fontænekompleks der sørger for at holde luftfugtigheden oppe. Der er de samme ingraveringer som i tunnellen overalt her. Her og der er der åbninger der fører ind i forskellige bygninger, men de er nogle gange placeret i bizarre vinkler i forhold til hvad man som menneske forventer. Der er nogle gabstokke rundt omkring på pladsen i midten; spiseborde for ilithiderne. I hele byen er der dødsstille. Selv når de bliver angrebet foregår det i uden anden nævneværdig lyd en grynt fra slaverne når de anstrenger sig eller bliver sårede og hvad spillerne selv laver af støj. De fleste af ilithiderne befinder sig, på det tidspunkt de kommer ind i byen, henne ved amfiteatret, da der er en performance eating igang. Det er



eventyrergruppens psychic warrior der skal fortæres. De har her muligheden for at uskadeliggøre det meste af enklavens resterende befolkning af mind flayers, men det vil dog betyde at deres tilstedeværelse så helt sikker vil blive afsløret. Det vil give E Ider brainen har tid til at forberede sig imod deres angreb og gøre den kamp det sværere. Til gengæld vil, hvis de gør det af med de fleste af mind flayersne, så ikke have dem i ryggen når de begynder deres angreb imod E Ider brainen. Et dilemma de må tage stilling til. Under alle omstændigheder er eventyren død.

Da de kommer helt tæt på E Ider brainens kammer beboere fra Nostromo. De er spændt op i ledninger forbundet til deres kroppe forskellige ind i væggen. Det er her phthisicerne et sted imellem drøm og vågen tilstand rædselsbilleder sendt direkte ind i sidst når kritisk tilstand i en pøl af ectoplasma de kommer derhen er ofrene der får mental vende hovedet imod indtrængende slå hende ihjel. "mig!" når hun at få en phthisic bryder hende, vælter ned mens den hastigt

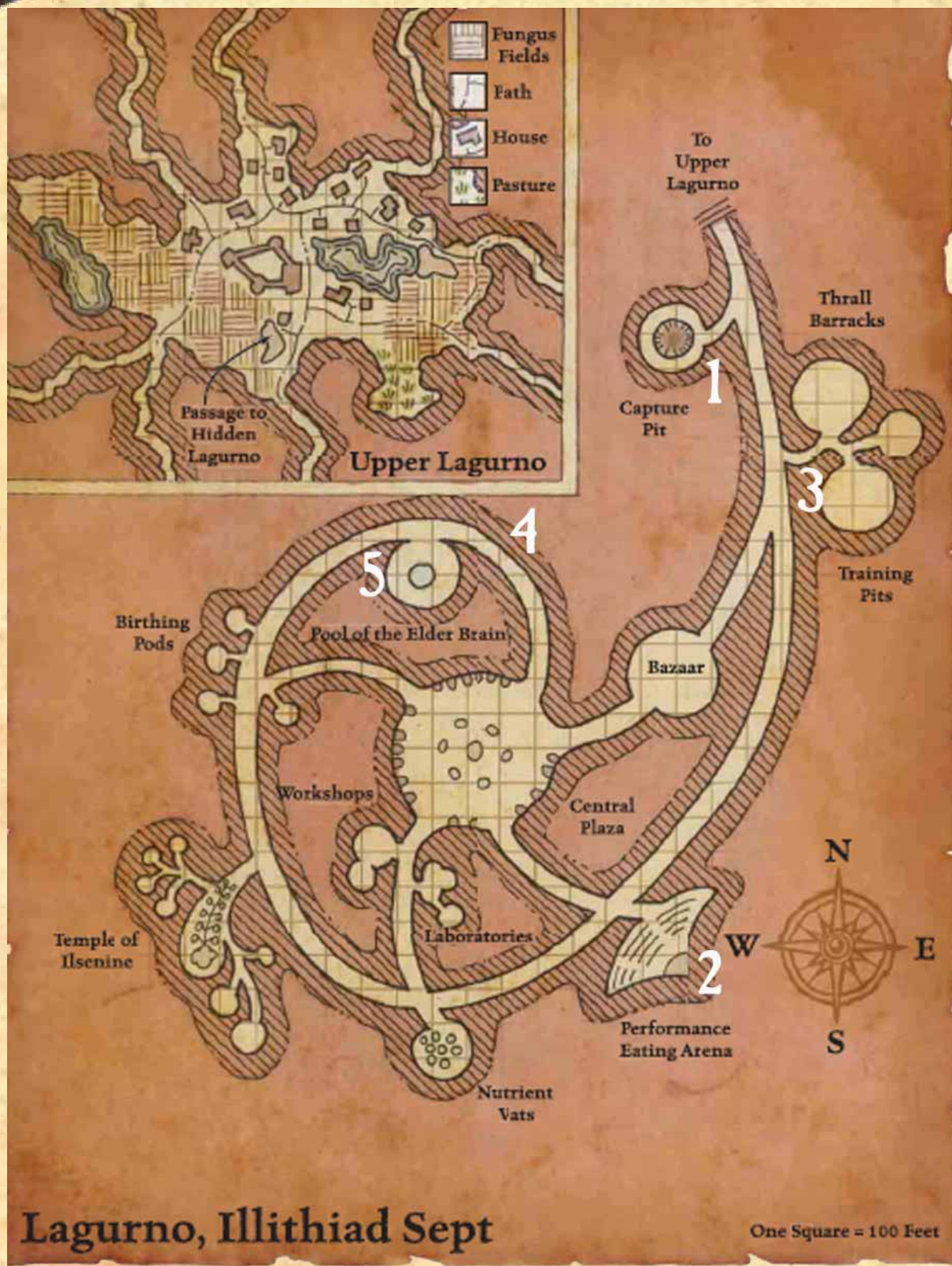
E Ider Brainens en stor dobbeltdør, indgraveringer, en halvkugle på diameter. Der er bassin i midten, med grumset blå små firehalede rundt. Nede på en gigantisk 10 meter lange rummet er der en Ilithid og to Brain langs kanten af de sidste phthisics og et håndfulde slaver.

kommer de forbi en masse af de resterende underlige maskiner med tuber og steder. Disse tuber og ledninger går bliver skabt. Ofrene befinder sig og de får hele tiden forskellige deres hjerner. Når de til bliver der født et monster fra ofrets pande. Da der et enkelt af klarhed nok til at spillerne og dem om at dræb ud inden staklen dør og frem fra panden af på gulvet foran dem, vokser.

kammer ligger bagved fyldt med. Selve kammeret er omkring 30 meter i et kæmpestort Bassinet er fyldt vand hvor en masse haletudser svømmer bunden ligger der hjerne med fire tentakler. I enkelt Golems rummet står par







1 Ilithid der får sig en snack

2 Fællesspisning

3 Kanonføde, bemærk slaver angriber først som et sidste desperat forsøg fra Ilithidernes side

4 Dræb mig

5 E Ider Brain



# Scenariets Monstre

## ILITHIDS

Der er ialt et begrænset antal Mind Flayers, hele enklaven har ikke flere end 13 Ilithider, derfor er det vigtigt at holde regnskab med hvor mange af dem der er blevet dræbt.

Mind flayersne har nogle standard metoder de bruger til at uskadeliggøre deres fjender med.


### COMBAT

Mind flayers like to fight from a distance, using their psionic abilities, particularly **mind blast**. If pressed into melee combat, a mind flayer lashes its enemies with the tentacles ringing its mouth.

**Mind Blast (Sp):** This psionic attack is a cone 60 feet long. Anyone caught in this cone must succeed on a DC 17 Will save or be stunned for 3d4 rounds. Mind flayers often hunt using this power and then drag off one or two of their stunned victims to feed upon. The save DC is Charisma-based. This ability is the equivalent of a 4th-level spell.

**Psionics (Sp):** At will—charm monster (DC 17), detect thoughts (DC 15), levitate, plane shift, suggestion (DC 16). Effective caster level 8th. The save DCs are Charisma-based.

**Improved Grab (Ex):** To use this ability, a mind flayer must hit a Small, Medium, or Large creature with its tentacle attack. It can then attempt to start a grapple as a free action without provoking an attack of opportunity. If it wins the grapple check, it establishes a hold and attaches the tentacle to the opponent's head. A mind flayer can grab a Huge or larger creature, but



Mind Flayer

*Mindflayer* only if it can somehow reach the foe's head. If a mind flayer begins its turn with at least one tentacle attached, it can try to attach its remaining tentacles with a single grapple check. The opponent can escape with a single successful grapple check or an Escape Artist check, but the mind flayer gets a +2 circumstance bonus for every tentacle that was attached at the beginning of the opponent's turn.

**Extract (Ex):** A mind flayer that begins its turn with all four tentacles attached and that makes a successful grapple check automatically extracts the opponent's brain, instantly killing that creature. This power is useless against constructs, elementals, oozes, plants, and undead. It is not instantly fatal to foes with multiple heads, such as ettins and hydras.

| Medium Aberration    |   |
|----------------------|---|
| Hit Dice:            | 8d8+8 (44 hp)   |
| Initiative:          | +6  |
| Speed:               | 30 ft. (6 squares)  |
| Armor Class:         | 15 (+2 Dex, +3 natural), touch 12, flat-footed 13   |
| Base Attack/Grapple: | +6/+7   |
| Attack:              | Tentacle +8 melee (1d4+1)   |
| Full Attack:         | 4 tentacles +8 melee (1d4+1)  |
| Space/Reach:         | 5 ft./5 ft.   |
| Special Attacks:     | Mind blast, psionics, improved grab, extract  |
| Special Qualities:   | Spell resistance 25, telepathy 100 ft.  |
| Saves:               | Fort +3, Ref +4, Will +9  |
| Abilities:           | Str 12, Dex 14, Con 12, Int 19, Wis 17, Cha 17  |
| Skills:              | Bluff +11, Concentration +11, Diplomacy +7, Disguise +3 (+5 acting), Hide +10, Intimidate +9, Knowledge (any) +12, Listen +11, Move Silently +10, Sense Motive +7, Spot +11 |
| Feats:               | Combat Casting, Improved Initiative, Weapon Finesse   |

Hvis de bliver angrebet af fjender frontalt eller andre slags direkte fremstød.

### Runde 1

S mider et mind blast efter så stor en gruppe som muligt mens de holder deres slaver tilbage for at de ikke skal blive ramt. Deres phthisics bruger deres brain lock på kriger typerne.

### Runde 2

Hvis der er mange der ikke er berørte eller hvis de ser ud som om de ikke er berørte af af mindblastet sender de deres slaver ind mens de selv kommer væk, enten ved dimension door eller andre sikre metoder.

Hvis der er mange der er berørte skyder de endnu et balst af eller bruger nogle af deres andre evner eks telekinesis, til at enten gøre det af med de sidste rester eller pacificere dem så de kan tages med tilbage.

### Runde 3

Æ de hjerner!! hvis der ikke længere er nogen modstand tilbage.

E llers holde presset på modstanderne ved at sende slaverne frem og selv blive tilbage og fyre psionistiske angreb af.



Hvis de lægger et baghold for modstandere.

### Runde 1

Tre eller flere mind flayers har omringet fjenderne ved at bruge deres psioniske evner som eks. dimension door, de bruger alle sammen deres mind blast samtidigt, med som mange overlappende områder som muligt for at maksimere skaden. De sender derefter deres slaver ind for at angribe i nærkamp og holde fjenderne samlet.

### Runde 2

Endnu en omgang krydsild, med særligt henblik på at stoppe folk der forsøger at bryde væk. De kan standses effektivt med telekinese og ellers er deres slaver meget mobile.

Hvis alle modstandere er nede efter første omgang, Æd hjerner!!

### Runde 3

Hvis modstanderne ikke er særligt berørt lader de deres slaver blive tilbage for at holde modstanderne væk og så forsøger de at komme væk, igen ved at bruge dimension door eksempelvis.

Hvis modstanderne er pacificerede, hen og guffe grå celler.



## MIND FLAYER, PSIONIC COMBAT

Denizens of the lightless deeps far below the surface world, mind flayers—or illithids, as they are also known—are perhaps the most infamous and widely feared of those creatures who wield mental powers. Mind flayers are described in detail in the *Monster Manual*, but mind flayers in a psionic campaign should be adjusted from the version appearing in the *Monster Manual* as follows.

### Mind Flayer

#### Medium Aberration (Psionic)

**Special Attacks:** Extract, improved grab, *mind blast*, psionic powers

**Special Qualities:** Power resistance 25, telepathy 100 ft.

**Skills:** Bluff +11, Concentration +11, Disguise +3 (+5 acting), Hide +10, Knowledge (psionics) +12, Listen +11, Move Silently +10, Sense Motive +7, Spot +11, Use Psionic Device +7

#### Feats: Combat

Manifestation,  
Improved Initiative,  
Weapon Finesse

A psionic mind flayer relies on tactics similar to those described for mind flayers in the *Monster Manual*. Its most dangerous weapon is its *mind blast* ability, but it also commands a variety of psionic powers, ranging from attacks such as *ego whip* and *mind thrust* to will-crushing compulsions such as *psionic dominate*.

A psionic mind flayer prefers to use its *mind blast* as its primary attack form, since this does not cost it power points.

A psionic mind flayer does not possess spell-like abilities of standard illithids. Instead, it has psionic powers.

**Psionic Powers:** A psionic mind flayer manifests powers as a psion (telepath) of 9th level. The save DCs are Intelligence-based.

**Typical Psion Powers Known** (power points 90, save DC 14 + power level): 1st—*defensive precognition*, *detect psionics*, *mind thrust* (DC 15\*), *psionic charm* (DC 15\*), *vigor*; 2nd—*body equilibrium*, *ego whip* (DC 16\*), *id insinuation* (DC 16\*), *psionic levitate*, *psionic suggestion* (DC 16\*), *read thoughts* (DC 16\*); 3rd—*body adjustment*, *dispel psionics*, *mental barrier*; 4th—*intellect fortress*, *psionic dimension door*, *psionic dominate* (DC 18\*); 5th—*mind probe* (DC 19\*), *psionic plane shift*.

\*Power can be augmented.



# PHTHISIC

Disse monstre er Mind F Layersnes fodtusser. Det er dem der har stået for det frontale angreb på byen efter Githzeraiens mislykkede angreb på ilithidernes enklave. Det er ilithiderne der har skabt dem igennem deres psionistiske eksperimenter. De er en fysisk repræsentation af deres slavers mentale neuroser hevet ud af deres ofre. Processen er ekstrem smertefuld og langsommelig og efterlader ofret som en lallende grøntsag.

## PHTHISIC

**Large Monstrous Humanoid (Psionic)**

**Hit Dice:** 6d8+30 (57 hp)

**Initiative:** +5

**Speed:** 30 ft. (6 squares)

**Armor Class:** 18 (–1 size, +1 Dex, +8 natural), touch 10, flat-footed 17

**Base Attack/Grapple:** +6/+16

**Attack:** Claw +11 melee (1d6+6)

**Full Attack** 2 claws +11 melee (1d6+6) and bite +6 melee (1d6+3 plus mind feed)

**Space/Reach:** 10 ft./10 ft.

**Special Attacks:** Mind feed, psi-like abilities

**Special Qualities:** Damage reduction 10/magic, darkvision 60 ft., regeneration 5, resistance to cold 10, scent

**Saves:** Fort +9, Ref +6, Will +8

**Abilities:** Str 23, Dex 12, Con 21, Int 10, Wis 16, Cha 16

**Skills:** Listen +11, Move Silently +7, Spot +11

**Feats:** Alertness, Great Fortitude, Improved Initiative

**Environment:** Any

**Organization:** Solitary or gang (2–4)

**Challenge Rating:** 6

**Treasure:** Standard

**Alignment:** Always chaotic evil

**Advancement:** 7–12 HD (Large); 13–18 HD (Huge)

**Level Adjustment:** —

*This 10-foot-tall humanoid is monstrously distorted. Despite its daggerlike teeth, claws, hoarfrost hide, and distorted features, the creature almost looks like a familiar person.*

A phthisic is a repressed neurosis wrenched from the subconscious mind to walk the world in living, breathing flesh. Phthisics feed on the mental energy of other beings, leaving their victims permanently damaged.

A phthisic stands 10 feet tall and weighs 600 pounds. It vaguely resembles the person whose mind the phthisic escaped from, but is severely distorted (someone who knows the individual from whom the phthisic sprung can make a DC 25 Spot check to note the resemblance).

A phthisic is initially drawn from a troubled psyche by means of an unknown psionic power, possibly a twisted version of psychic surgery. Once free, it is an independent creature and may very well attack its progenitor.

A phthisic speaks the primary language of the mind that birthed it, usually Common.

## COMBAT

Born of a damaged mind, a phthisic constantly craves the sweet nectar of sanity to soothe its mental torment, if only for a while. As it feeds on a living being's intelligence, the victim experiences a sensation of deadly chill.

**Mind Feed (Ex):** A phthisic that hits with its bite attack deals 1d4 points of Intelligence damage. If this effect reduces the opponent's Intelligence score to 0, the ability damage becomes ability drain.

**Psi-Like Abilities:** 3/day—*brain lock* (affects animals, fey, giants, humanoids, magical beasts, and monstrous humanoids, DC 15<sup>+</sup>), *dimension slide*, *ego whip* (1d4, DC 15<sup>+</sup>), *mental barrier*, *mind thrust* (ML 4th, 4d10, DC 15<sup>+</sup>), *skate*; 1/day—*body adjustment* (heal 1d12<sup>+</sup>), *catapsi* (DC 18). Manifestor level 6th. The save DCs are Charisma-based.

\*Includes augmentation for the phthisic's manifestor level.



*Phthisic*

De kan teleportere sig hen til steder de kan se, og de regenererer den skade de får med mindre der bliver brugt syre eller ild. Ud over det kan de dræne folks intelligens, all disse faktorer gør at de er meget svære at få bugt med, når de mister halvdelen af deres hitpoints teleporterer de sig bare væk fra kampen et stykke tid og vender tilbage helt friske igen. Normalt holder de sig et stykke væk fra deres modstandere og forsøger at stunne dem med deres Brain lock evne, derefter teleporterer de sig hen og snupper deres ofre og teleporterer sig væk igen, for i ro og mag at kunne fortære deres ofres sind.

Husk på at de har Scent, det gør at de kan lugte folk der er usynlige og forfølge folk selvom de er ude af syne.





## ELDER BRAIN

### Large A berration

**Hit Dice:** 26d8+364 plus 3 (484 hp)

**Initiative:** +5

**Speed:** 10 ft. (2 squares), fly 30 ft. (good), swim 30 ft. (E lder brains use their base speed only when they are relocating themselves to a new pool.)

**Armor Class:** 30 (-1 size, +1 Dex, +20 natural), touch 10, flat-footed 29

**Base A ttack/Grapple:** +19/+24

**A ttack:** T endril +20 melee (1d6+1 plus extract)

**Full A ttack:** 4 tendrils +20 melee (1d6+1 plus extract)

**Space/Reach:** 10 ft./10 ft.

**Special A ttacks:** E xtract, improved grab, *mind blast*, *psionics*,

**Special Qualities:** Blindsight 240 ft., bud brain golem, damage reduction 15/adamantine, regenera-  
tion 10, resistance to cold 10 and fi re 10, spell resistance 34, telepathic awareness

**Saves:** Fort +24, Ref +11, Will +24

**A bilities:** S tr 13, Dex 13, Con 38, Int 28, Wis 25, Cha 26

**Skills:** Bluff +37, Concentration +43, Diplomacy +41, Disguise +8 (+10 acting in character), Intimi-  
date +41, Knowledge (arcana) +38, Knowledge (history) +38, Knowledge (the planes) +38, Listen  
+38, Sense Motive +36, S pellcraft +42, S pot +36, S urvival +7 (+9 on other planes)

**Feats:** A lertness, Great Fortitude, Improved Initiative, Iron Will, Lightning Refl exes, Q uicken  
S pell-Like A bility (*charm monster*), Q uicken S pell-Like A bility (*mass suggestion*), T oughness,  
Weapon Focus (tendril)

**A lignment:** A lways lawful evil



Here lies a great, fibrous mass of fused brain tissue, covered in writhing tendrils. It pulsates and glows like an ember, releasing visible flares of psychic power. A n elder brain is the ultimate stage of the mind flayer life cycle. A malevolent being of godlike intellect, an elder brain serves as the center of any mind flayer city, guiding its host community toward the fulfillment of its dark dreams of illithid dominion. A n elder brain spends most of its existence floating within the depths of a briny pool in a protected cavern at the heart of a mind flayer city. Its visible psychic energy is a side effect of the power that allows it to remain active long after the bodily deaths of the individual mind flayers whose brains compose its form. A n elder brain can speak telepathically with any creature within 350 feet that has a language (see Telepathic Awareness, below).

## COMBAT

A n elder brain uses its quickened spell-like abilities in the same round that it makes melee attacks with its tendrils, if possible. It begins a combat against multiple foes with a mind blast.

**Extract (Ex):** A n elder brain that begins its turn with a tendril attached to an opponent and makes a successful grapple check automatically extracts the opponent's brain, instantly killing that creature. This power is useless against constructs, elementals, oozes, plants, and undead. Extraction is not instantly fatal to foes with multiple heads.

**Improved Grab (Ex):** To use this ability, an elder brain must hit a Small to Gargantuan creature with its tendril attack. If it gets a hold, it sinks the tendril into the opponent's head and can try to extract in the next round. The opponent can escape with a single successful grapple check or Escape Artist check, but the elder brain gets a +2 circumstance bonus for the deep attachment, and the opponent takes 1d6 points of damage from ripping the tendril free.

**Mind Blast (Sp):** This psionic attack is a cone 60 feet long. Anyone caught in this cone must succeed on a DC 31 Will save or be stunned for 3d4 rounds. A n elder brain can use this ability once every 1d4 rounds. The save DC is Charisma-based. This ability is the equivalent of a 4th-level spell.

**Blindsight (Ex):** A n elder brain has no visual organs but can "see" by using psychic energy to ascertain objects and creatures within 240 feet.

**Bud Brain Golem (Ex):** Once per day, an elder brain can bud a portion of its flesh, forming a golemlike creature composed of fused and hardened brains. A n elder brain can never have more than three active brain golems at a time.

**Regeneration (Ex):** A n elder brain takes normal damage from sonic- and acid-based attacks. Telepathic Awareness (Su): Within a radius of 350 feet, the elder brain detects all creatures whose minds are not shielded with an effect such as *mind blank*, even through solid rock. Within this same range, it can communicate with any creature that has a language.

**Typical Psionic Powers Known (power points 423):** 1st—defensive precognition, detect psionics, mind thrust (DC 20), psionic charm (DC 20), vigor; 2nd—body equilibrium, ego whip (DC 21), id insinuation (DC 21), psionic levitate, psionic suggestion (DC 21), read thoughts (DC 21); 3rd—body adjustment, body purification, dispel psionics, false sensory input (DC 22), mental barrier; 4th—intellect fortress, personality parasite (DC 23), psionic dimension door, psionic divination, psionic dominate (DC 23), schism; 5th—adapt body, mind probe (DC 24), psionic plane shift, psychic crush (DC 20), shatter mind blank (DC 24); 6th—energy wave (DC 25), mass cloud mind (DC 25), psionic disintegrate (DC 25), psionic true seeing; 7th—crisis of life (DC 26), insanity (DC 26), personal mind blank; 8th—mind seed (DC 27), psionic greater teleport, true metabolism; 9th—apopsi (DC 28), assimilate (DC 28), microcosm, psychic surgery (DC 28). A psionic elder brain does not cast spells or possess the spelllike abilities described as "psionics" in the main entry. Instead, it manifests psionic powers as a 20th-level psion (telepath). The save DCs are Intelligence-based.

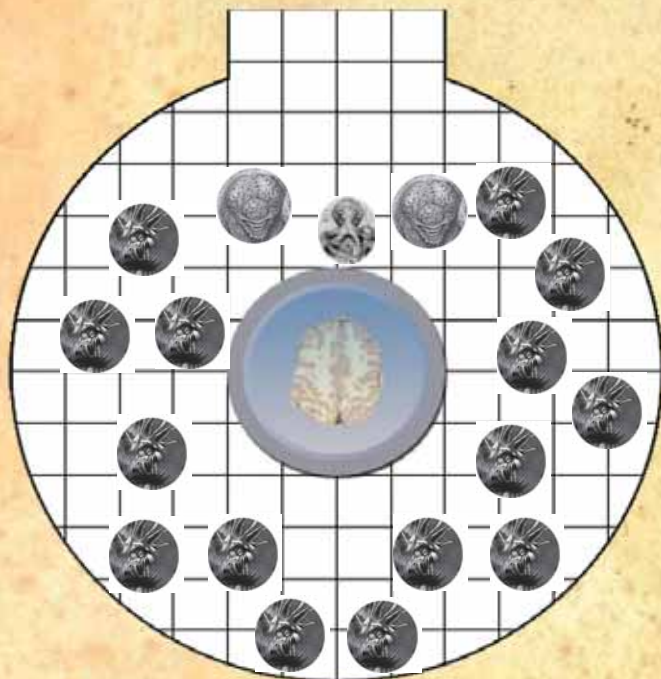
## ELDER BRAIN SOCIETY

A n elder brain is the physical and spiritual center of its illithid community. It serves as a living repository of the community's technology, history, and psionic expertise, as well as its advisor (or more often, as its *de facto* leader). It is the right and obligation of every illithid to merge with the elder brain when its natural life span nears its end. Though most illithids hope otherwise, their sacrifice is complete—their egos are subsumed, and their gray matter serves only to revitalize the elder brain. A n elder brain preys upon the thousands of illithid tadpoles that share its briny pool. The tadpoles that survive are deemed strong enough to be used to create true illithids.

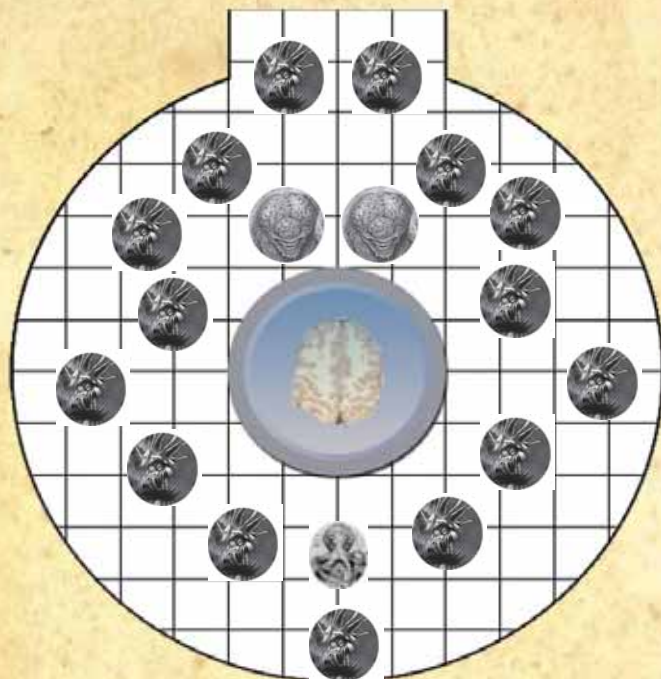


# Finale kampen

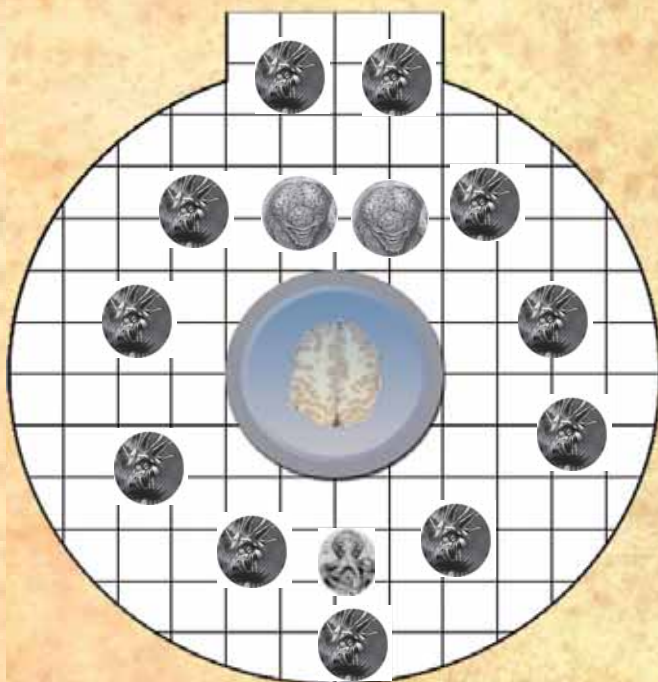
**Runde 1:** Mind flayeren slår alearm, brain golemsne træder ind foran bassinet, elder brainen langer ud med sine tentakler og phthisticsne angriber i nærkamp sammen med slaverne.



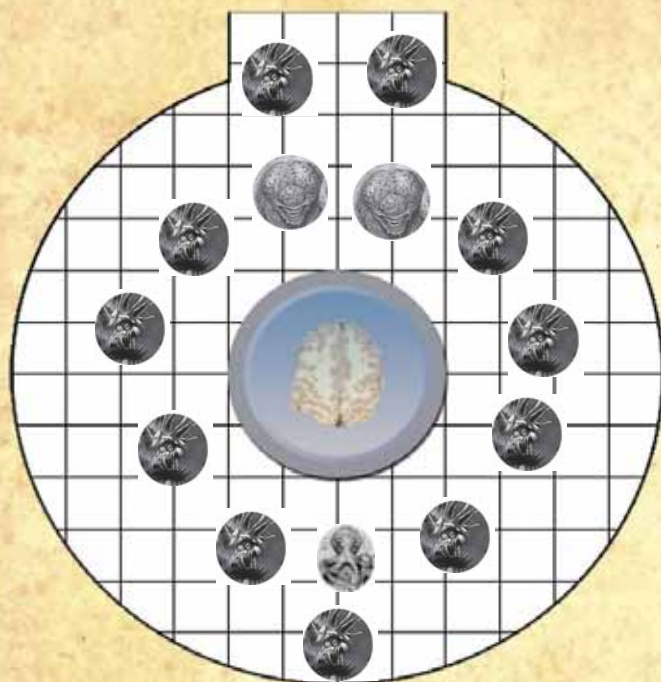
**Runde 2:** Bura'kha løber frem mod bassinet med krystallen i den ene hånd og katanaen i den anden. Mind Flayeren Løber om bag bassinet. Golemmerne S tiller sig foran bassinet.



**Runde 3:** Bura'kha bliver samlet op af en af de store tentakler og slynget væk fra bassinet, ind i en af væggene. Mind Flayeren bruger telekineseangreb.



**Runde 4:** Resten af slaverne strømmer ind i rummet sammen med de sidste overlevende mind flayers, Bura'kha springer op og løber hen til bassinet igen, mens han undviger angreb fra alle sider.



**Runde 5:** Bura'kha når frem og rører elder brainen med The Heart of the Psion, et indsug og lyden af elder brainens masse der imploderer ind i sig selv fylder rummet. Bura'kha bliver indtil den sidste mind flayer er dræbt, derefter forsvinder han med planeshift.



# BRAIN GOLEM

Elder Brainen skaber i alt tre Brain Golems, en til at tage sig af de civile, og to til at beskytte sig selv når spillerne kommer så langt som til at kunne angribe Elder Brainen direkte.

## Large Construct

**Hit Dice:** 12d10+30 (96 hp)

**Initiative** +0

**Speed:** 20 ft

**AC** 17 (-1 size, +4 inertial armor, +4 natural) 9, **Touch** flatfooted 17

**Base Attack/Grapple** +9/+19

**Attack:** Slam +14 melee

**Full Attack** Slam +14 melee

**Damage:** Slam 2d6+9

**Face/Reach:** 10 ft./10 ft.

**Special Attacks:** Mind blast

**Special Qualities:** Construct traits, DR 20/+2 inertial armor, SR 25

**Saves:** Fort +4, Ref +4, Will +4

**Abilities:** Str 23, Dex 11, Con -, Int 6, Wis 11, Cha 8

**Skills:** Listen +11, Spot +12

**Feats:** Alertness, Cleave, Power Attack, Skill Focus (Listen), Skill Focus (Spot)

**Alignment:** Always Lawful Evil

A creation of the mind flayers, a brain golem exists purely to fulfill their desires. A brain golem appears as a burly humanoid, about 8 feet tall and 5 feet wide, with an oversized brain serving as its entire head, in fact, the whole body is made up of brain tissue that is covered with a thin film of slimy skin. Brain golems do not speak or understand any language, despite their intelligence, but they respond to telepathic commands from any mind flayer.

## Combat

Brain golems enter combat with a mind blast and then focus their physical attacks on weak-looking opponents. They never attack mind flayers under any circumstances.

**Mind Blast (Su):** This attack is a 60-foot cone. Anyone caught in this area must succeed on a Will save (DC 15) or be stunned for 3d4 rounds. A brain golem can use this ability once per minute.

**Inertial Armor (Su):** A brain golem's body is surrounded by a tangible field of force similar to that created by the mage armor spell, granting it a +4 armor bonus to Armor Class. Unlike mundane armor, inertial armor carries no armor check penalty, speed reduction, or arcane spell failure chance. Because it is composed of force, incorporeal creatures can't bypass it the way they do normal armor.





# NPCere

## Bura'kha

Githzerai'en 16th level Psychic warrior/Illithid Hunter

**Personlighed:** A fstumpet, Intens, Bitter, Hemmelighedsfuld.

**Udseende:** Gul hud, tynd men senet, sorte øjne og skaldet hoved med blå tattoveringer, han har en katana spændt på ryggen og går i en letvægtsringbrynje med en orange tunic ud over.

**Udstyr:** +2 Vorpal Katana, +2 Mithril Chainmail, Heart of the Psion krystal, knive og andre småting.

**Str** 16 **Dex** 24 **Con** 15 **Int** 13 **Wis** 19 **Cha** 9 **Speed** 40 **AC**: 26

**Hitpoints:** 141 **Attack:** +20/+15/+10 **Damage:** 1D10 +8 (Crit 17-20 = Beheaded) **F**:14 **W**:16 **R**:13

**Rolle:** Bura'kha er en Illithid Slayer, en der er specialiseret i at udslette mindflayers og deres slags. Han er über mægtig men også et røvhul uden sidestykke. Han har ofret næsten hele byens befolkning for at redde sit eget liv, så han kan få gjort kål på Illithid enklaven. Han har en masse forskellige pionistiske kræfter, men så længe han bruger krystallen til at beskytte sig selv og de andre med kan han ikke bruge dem, dog har han mulighed for at hele Feydas Charismaskade.

**Citat:** Her stinker af illithid!

**Sidste ord:** Ghaar'daach!!

**Heart of the Psion:** Denne krystal er et mægtigt våben imod psionister. Dens kræfter inkluderer evnen til at oprette et skjold over et stort område der virker imod andre psionister, det kræver dog at man bruger powerpoints for at opretholde det i længere tid. Ellers er den istand til at skabe et Null Psionics Field i en omkreds af 15 meter. Dens mægtigste evne er dog at den er istand til at udslette et psionistisk væsen ved berøring, en gang om året, det er den evne Bura'kha vil ned og bruge på Eider Brainen. Hvis det lykkedes ham mister krystallen dog sine kræfter i en uge, hvilket betyder at spillerne så pludselig kommer i stor fare hvis der er flere illithids tilbage. Men det er Bura'kha ligeglad med. Han har tænkt sig at planeshifte lige så snart den sidste mind flayer er død alligevel, så kan de sejle deres egen sø.

**BE MÆRK:** Det er ikke meningen at han skal styre scenariet, det er for alt i verden vigtigt at han ikke bliver en Deus ex Machina (GM'ens karakter) han er sej og han hugge hovederne af folk, men det er ham der har brug for spillerne for at få løst sin mission, så selv om han koster rundt med folk og opfører sig som om at de andre er ligegyldige så er det kun spil for galleriet.



## Salamander

2nd level Kvindelig Halfling Rogue

**Personlighed:** Forsigtig, Nervøs. True Neutral

**Udseende:** Ligner et menneskebarn, har beskidt tøj på og er selv kaget til med snavs, hun har vildt hår der går hende til skuldrene. Hun har blå øjne og leverpostejfarvet hår.

**Udstyr:** 2 Daggers, forskellige småting.

**Str** 9 **Dex** 17 **Con** 13 **Int** 13 **Wis** 15 **Cha** 14 **Speed** 20 **AC**: 14

**Hitpoints:** 11 **Attack:** **Damage:** 1D4-1 (Crit 19-20 x2, +1d6 sneak attack) **F**:+1 **W**:+2 **R**:+6

**Rolle:** Hun er der til at lede spillerne hen på fortet, ud over det kan hun give en smule information omkring byen, eks. alle er døde eller taget, de kommer fra den nordlige del af byen først og at de jager mest om natten.

**Citat:** De jager mest om natten.

**Sidste ord:** Moar!



## E eventyrer gruppen

Disse modige og uerfarne soldater er scenariets kanonfodder. Brug dem til at dø på spektakulære eller ubehagelige måder. De kan bruges til at vise hvordan monstre dræber deres ofre og til at skabe stemning i de forskellige scener. Sørg dog for at enten Gorman eller en af de andre lawful good karakterer i gruppen overlever til at være modvægt til Bura'khas afstumpethed.



### Sir Gorman

Lederen af eventyrer gruppen

2nd level Human Paladin

**Personlighed:** Retskaffen, ærekær, Loyal, Ædel, Lawful Good

**Udseende:** Høj, rank og imponerende, brunt hår blå øjne og overskæg

**Udstyr:** Hellebard med continual flame, Full Platemail, dagger, forskellige småting.

**Str** 16 **Dex** 13 **Con** 12 **Int** 11 **Wis** 13 **Cha** 17 **Speed** 20 **AC**: 19

**Hitpoints**: 18 **Attack**: +6 **Damage**: 1D8 +3 (Crit 19-20 x2) **F**: +7

**W**: +4 **R**: +4

**Rolle:** Han er lederen af gruppen, men også meget uerfaren, da han har haft en beskyttet oplæring inden for sin orden. Han er frygtløs og stærk, men ikke den store strateg. I kamp har han svært ved at holde styr på alle hvilket betyder at Diane og Drake tit gør hvad de har lyst til. Han er dog helt igennem en ædel og godhjertet mand der vil gøre alt for sine fæller og den gode sag. Han er modvægt til Bura'kha og hans samvittighedsløshed. Ham og Githzeraien er meget uenige og Gorman

tør godt tage den moralske kamp op.

**Citat:** Nu er det her er godt nok min gruppe så hvis du vil lade være med at blande dig ville jeg være taknemmelig.

**Sidste ord:** For Heironymous!... For lyset!

### Mordun "Præst"

Gormans bedste ven og rådgiver

2nd lvl Dwarfen Cleric of Moradin

**Personlighed:** Retskaffen, ærekær, Loyal, Ædel, Lawful Good

**Udseende:** Høj, rank og imponerende, brunt hår blå øjne og overskæg

**Udstyr:** Warhammer, Scale mail, Large Steel Shield, dagger, holy symbol of Moradin.

**Str** 15 **Dex** 11 **Con** 19 **Int** 14 **Wis** 16 **Cha** 10 **Speed** 15 **AC**: 16

**Hitpoints**: 22 **Attack**: +3 **Damage**: 1D8 +3 (Crit 19-20 x2) **F**: +7

**W**: +6 **R**: +0

**Rolle:** Han er fornuftens stemme i gruppen, hvor Gorman er den officielle leder så er det Mordun og Crowe der er de uofficielle ledere. Han er en dværg med lidt mere livserfaring og forståelse end den unge ridder og det er ofte ham der sørger for at han ikke koger over. Desværre er han ikke så erfaren som krigerpræst endnu hvilket gør ham sårbar i kamp. Han kan bruges til at få ting til at ske og få folk igang med pligterne. Han er noget træt af Diane og Drakes anarki efterhånden dog.

**Citat:** Skal vi ikke lige overveje det et øjeblik?

**Sidste ord:** Moradiiin!!







## Crowe

### 2nd lvl Halfelven Ranger

**Personlighed:** En no-nonsense kvinde, professionel og med styr på sine ting, går ikke let i panik, Neutral Good

**Udseende:** Rødt halvlængde hår og grå øjne, rolige bevægelser

**Udstyr:** Leather Armor, Composite Longbow, Longsword, dagger.

**Str** 12 **Dex** 17 **Con** 15 **Int** 14 **Wis** 13 **Cha** 15 **Speed** 30 **AC**: 15

**Hitpoints:** 16 **Attack:** +4/+4, +1/+1 **Damage:** 1D8+2 (Crit 20x3), 1D8+1 og 1D4 (Crit 19-20x2) **F**:+5 **W**:+1 **R**:+6

**Rolle:** Hun er endnu en af fornuftens stemmer i gruppen, sammen med Mordun er hun den der sørger for at tingene fungerer, at der er mad og vand at der er nogen der laver maden etc. Hun kan bruges til at få gang i tingene og til at komme med forslag til fælder og baghold. Hun er klar over at de er ude på dybt vand men har tænkt sig at overleve. **Citat:**

Hey, HEY, slap lige af ikke! Vi har en masse vi skal nå.

**Sidste ord:** For helvede da og.....



## Keela

### 3rd lvl Human Rogue

**Personlighed:** Flyvsk, flirtende, lader som om hun har styr på tingene, Chaotic Good

**Udseende:** Drilsk smil og naturlig ynde, rødt hår og blå øjne

**Udstyr:** Leather Armor, Short Sword, Daggers, Hand crossbow.

**Str** 13 **Dex** 16 **Con** 12 **Int** 15 **Wis** 11 **Cha** 14 **Speed** 30 **AC**: 15

**Hitpoints:** 15 **Attack:** +3, +5 **Damage:** 1D6+1 (Crit 19-20x2) 1D4 (Crit 19-20x2) +2D6 Sneak Attack **F**:+2 **W**:+1 **R**:+6

**Rolle:** Hun kan være et godt reskab til at skabe uro og nervøsitet da hun også har nemt til panik. Ellers kan hun bruges til at irritere Feyda ved at lægge an på A banderas..

**Citat:** Halløjsa...hvad har vi her?!

**Sidste ord:** Nej!.... Nej!..... Neeeej!!!



## Diane

### 4th lvl Human Fighter

**Personlighed:** Machokvinde, rapkæftet, overmodig, Chaotic Neutral

**Udseende:** Brune øjne og lyst halvlængde hår, mandhaftig

**Udstyr:** Breastplate, +2 Bastard Sword, Punchdagger +1

**Str** 16 **Dex** 17 **Con** 18 **Int** 11 **Wis** 12 **Cha** 10 **Speed** 20 **AC**: 18

**Hitpoints:** 51 **Attack:** +6/+5 **Damage:** 1D10+7 (Crit 19-20x2) 1D4+3, **F**:+8 **W**:+2 **R**:+4

**Rolle:** Hun er frontlinie kæmper, sammen med Drake som hun er nære venner med. Når han dør tager hun det meget hårdt. Hun kan bruges til at svine spillerne til hvis de ikke tør tage kampen op. Hun kan også bruges til at lave ged i tingene fordi hun er for hurtig på aftrækkeren og aggressiv.

**Citat:** Luk så røven tudefjæs! (til Valerian)

**Sidste ord:** Du har kraftedme altid været en nar Gorman.





## Drake

**3rd lvl Human Fighter**

**Personlighed:** Noget af en Brian, kæphøj og bralrende, går beserk når han panikker, True Neutral

**Udseende:** Stor stærk kriger med en overlegen attitude og et ar ned over ansigtet.

**Udstyr:** Chainmail, Maul, Daggere

**Str 18 Dex 11 Con 17 Int 10 Wis 10 Cha 8 Speed 20 AC: 15**

**Hitpoints: 34 Attack: +8 Damage: 1D10 +6 (Crit 20x3) F:+5 W:+1 R:+1**

**Rolle:** Frontkæmper sammen med Diane. Han er en god kandidat til at ryge først, da han er for dum til at forstå hvor farlige situationerne er. Kan bruges til at skabe kaos sammen med Diane i uovervejede manøvrer. Han kan også bruges til at svine spillerne sammen med Diane.

**Citat:** Ja! Luk røven tudefjæs! (også til Valerian)

**Sidste ord:** Skal du også smage fars hammer! Og dig...og... Arrghh!



## Valerian

**4th lvl Human Sorcerer**

**Personlighed:** Lidt en tøs, går let i panik, Hidsig med sine spells, Neutral Good

**Udseende:**

**Udstyr:**

**Str 9 Dex 16 Con 11 Int 12 Wis 14 Cha 16 Speed 30 AC: 17**

**Hitpoints: 12 Attack: +0 (+23) Damage: 1D8 (Crit 20x3) F:+1 W:+6 R:+4**

**Rolle:** Han er med sine magier faktisk i stand til at stille noget op imod monstre, da han både har adgang til syre og ildmagier. Det gør ham også til et udsat mål, hvilket kan gøre hans karriere kort. Han er også god til at sprede frygt og panik. Hans spells inkluderer: Acid Spray, Ray of fire, Magic Missile (2 stks), True Strike, Shield, Mage Armor, Scorching Ray (4D6 fire damage) og Invisibility.

**Citat:** Jeg er såret...gør noget!!

**Sidste ord:** Hjælp!...hjææælp miig!!



## Frost

**2nd lvl Human Psychic Warrior**

**Personlighed:** Tilbagetrukket, Mystisk, Kanonføde, True Neutral

**Udseende:** Tætbygget fyr i rustning, stirrer intenst på alle.

**Udstyr:** Breastplate, Shortsword, Dagger, forskellige småting.

**Str 18 Dex 14 Con 15 Int 13 Wis 17 Cha 11 Speed 30 AC: 17**

**Hitpoints: 17 Attack: +6 Damage: 1D8 +6 (Crit 20x3) F:+4 W:+5 R:+2**

**Rolle:** Det er Frosts rolle i scenariet at blive fanget af Phthisicsne og taget ned i mind flayer enklaven, hvor han senere i scenariet vil få sin hjerne ædt mens enklavens medlemmer kigger på.

**Citat:** Hmmm jeg har dårlig fornemmelse med det sted her.

**Sidste ord:** hv...hvad....hvad sker der.

# Tips til Spillederen

1. Stemning er ALT. Scenariet er ikke specielt kompliceret med hensyn til plot og det kan let blive meget railroadet. Det er meningen at scenariet skal virke på stemning og atmosfære. Ligesom en spøgelsehistorie ikke virker hvis der ikke er den rette stemning, er det derfor meget vigtigt ikke at ødelægge stemningen ved at gå for meget op i regler, småsnak, historier om fede ting man engang har lavet etc. Ligesom at det er vigtigt at sørge for ikke at fortælle spillerne hvad de skal mene eller gøre, men istedet give dem de grunde deres karakterer kender til for at få dem til at bevæge sig i den rigtige retning. E ks. de er nødt til at tage igennem passet for at slippe ud af fjendeland, der er ikke andre pas i miles omkreds, hvis de forsøger at tage væk løber de i armene på dem der er efter dem, de kan ikke komme over bjergene da de ikke har det rigtige udstyr eller evnerne etc. på den måde kan man dirigere historien uden at skulle diktere den.

## Handouts:

- #1 Eventyrgruppen
- #2 Salamander
- #3 Phthisic
- #4 Bura'kha
- #5 Ilithid Snack
- #6 Fællesspisning
- #7 E lder Brain
- #8 Brain Golem

2. NPC'erne er til for at blive ofret og dø på seje eller forfærdelige måder, glem ikke det.

3. Alle NPC'erne bruger samme initiativ, bare for at gøre tingene så enkle som muligt når det gælder kampene. De har en Init på +4 alle sammen. Jeg har heller ikke inkluderet NPC'ernes racemæssige og klassemæssige evner, du kan som spiller selv bestemme om hvorvidt en karakter har den relevante feat hvis situationen opstår, E ks. Bura'kha har great cleave og/eller whirlwind attack alt efter hvad der er passende, ligesom dværgen selvfølgelig har darkvision. Det skulle ikke være specielt relevant da eventyrerne ikke har så mange levels endnu og feats der hjælper specifikke våben, er blevet lagt til deres plusser til at ramme og skade.

4. Jeg har kun sørget for store kort af kælderens og op til anden sal. Det er med vilje fordi de sidste etager kun er tårne og der syntes jeg ikke det var nødvendigt med et stort oversigtskort.

## Karakternavne:

Arcas  
Malvolio (Mal)  
Feyda Raunn  
A banderas

Tak til Jes Mette for at hjælpe med korrekturen

Tak til Jes Anne Simon Thor Martin Kristian Mette for at spille det



## NPCernes Navne

Salamander, Halfling Rogue  
Burakha, Githzerai Ilithid Hunter  
Sir Gorman Brightspur, Human Paladin  
Mordun "Priest", Dwarven Cleric  
Drake, Human Fighter  
Diane, Human Fighter  
Crowe, Halfelven Ranger  
Keela, Human Rogue  
Frost, Human Psychic Warrior

## NPCnavne Byboere:

A deen, A gnar, A idan, A lbright,  
Bildon, Breanon, Camilde,  
Celorn, Cespar, Connell,  
Dakkone, Derik, E ard, E ckard,  
E ndor, E tar, Fenrirr, Fetmar,  
Firedorn, Gai, Galain, Gothar,  
Halmar, Hecta, Janus, Kiden,  
Milo, Orin, Reth, Sed,  
Stenwulf, T ibolt, Victor

## Scenariets Scener

### Scenariets Start

10

- Spillerne møder en gruppe eventyrer på vej mod byen
- Spillerne hører om at der er sket noget i byen

### A nkomst i Nostromo

10

- Spillerne kommer ind i byen og finder den øde
- Spillerne møder eneten en halfling kvinde eller monstrene hvis de forsøger at nå igennem byen,
- De ender oppe ved fortet

### Jeg bliver kaldt for Salamander

11

- De møder en halfling kvinde der roder rundt i husene efter noget af værdi

### Forsøg på at komme gennem byen

11

- Spillerne bliver angrebet hvis de forsøger at gå ned igennem fæstningskomplekset ved porten

### Å h gud åh gud vi skal alle sammen dø!!

12

- På vej ind i fortet bliver de angrebet
- En af NPC'erne bliver fanget

### A nkomst på borgen

12

- De ser de sørgelige rester af byens folk
- De får historien om rædslerne at vide
- Mange af beboerne sprøger dem om de har set overlevende, om de vil hjælpe og om der er anden hjælp på vej.
- En panisk stemning bliver bygget op, den skal håndteres

### Githzerai Introduktion

12

- De møder Bura'kah og får hans historie at vide
- Han giver dem tilbuddet om at tage ned og ordne truslen
- Paladinen vil efter sin ven
- De andre vil vente på forstærkninger

### Her kommer kavaleriet

13

- En gruppe ryttere ankommer til byen, de falder i baghold og bliver udslettet

### S kaffe grej

13

- De får åbnet op til skatkammeret, hvor der er masser af brugbart grej

### Hold fortet

13

- De skal forsøge sig i fortet i 8 timer uden skjoldet for at Githzeraien kan få sine evner genvundet
- 1. bølge der bliver angrebet frontalt samtidigt med at der kommer monstre ned fra bjersiden
- 2. bølge der bliver angrebet frontalt igen men denne gang bliver fortet også bombadereet med klippestykker ved hjælp af telekinese

### A ngrebet på Ilithid E nklaven

14

- De tager ned i tunnellerne for at angribe ilithiderne

### Dværgelandsbyen

15

- Der sker ikke noget i landsbyen, det er kun en stemningsscene

### Flere faldne

15

- Der sker ikke noget i scenen, det er blot endnu en stemningsscene

### E n Ilithid får sig en snack

15

- De ser en Ilithid få sig en hjerne
- Githzeraien vil bare gå forbi men er med på at dræbe den
- Slaverne forsøger at slå alarm og kan kun stoppes hvis de bliver fuldstændigt pacificeret

### Dræb mig!

16

- De møder en af ofrene for Ilithidernes evner og ser en Phthisic blive til

### Fællesspisning

16

- De ser NPC'eren blive slæbt hen og sat fast i en gabestok
- Paladinen vil redde ham
- Githzeraien vil lade ham være og hen til E lder Brainen

### Kanonføde

17

- De sørgelige rester af byens folk angriber spillerne.

### Kampen imod E lder Brainen

17

- Spillerne kommer ind til bossmonstret
- Bura'kah bruger sin kystal til at tilintetgøre E lder Brainen.

### E n bitter hjemkomst

18

- Da de kommer tilbage til fortet finder de en Brain Golem der, den har dræbt resten af de overlevende