



INLEDNING

Hej och välkommen till årets AD&D nostalgiska äventyr. hoppas du kommer att finna det roligt och spelbart. Jag har försökt skapa en stämning i äventyret som ska efterlikna en blandning av ett klassiskt "rädda-prinsessan-dramat" i ett universum som faller Gary Gygax logik. Äventyret är gjort för att underhålla och fascinerar utan något som helst rollspel vilket kräver att det händer fantastiska saker överallt och hela tiden för att fånga spelarnas intresse. Märker du att tempot fallnar eller att magin försvinner så dra dig inte för att skapa klassiska scener själv, säkert finns det en hel del fallor och monster som du vill ha med som inte ryms i detta äventyret. Eftersom spelarna är mäktiga finns det en hel del de kan hitta på som inte ryms i äventyret och då blir det upp till dig att komma på vilka följder det får, men kom ihåg att ju mer fantastiskt och logiskt ologiskt det är desto mer magiskt blir det.

Vänliga hälsningar Fredrik Carlsson, Grottmästare.

KORT HÄNDELSEFÖRLOPP

046/394882

Spelarna kommer först att få en invitation från Ondoelak att bege sig till den stängda grottan för att rädda en hop prinsessor och en prins. Väl inne på FÖRSTA NIVÅN måste de hitta en kristall som skall placeras över en diamant i en spegelsal varvid de förflyttas till ett av ondoelaks plan. De kommer även här att möta Ondoelaks favoritdrake Smiorglin. På ANDRA NIVÅN måste de slakta sig igenom ett grottsystem för att få tag i en röd diamant som fungerar som en slags hiss som tar dem till Ondoelaks nästa plan. På denna nivå får de även ledtrådar till hur de skall döda Ondoelak och övertyga en guldrake att gå med på deras sida. Möjligtvis förstår de också att någon annan mäktigare person står bakom Ondoelak. De får också chans att åter igen slå ihjäl sin gamle flende Dao. NIVÅ TRE består av olika hinder som bla testar spelarnas kunnskap i AD & D. Till slut kommer de fram till ONDOELAKS TEMPEL där han byggt upp ett rum till varje spelare där de ska försöka få tag i sin prinsessa (prins). När de gjort det (mer eller mindre framgångsrikt) kommer de att attackerats av Ondoelak och hans svarta drake Smiorglin. Här tror spelarna antagligen att äventyret är slut, men antagligen kommer de att förflyttas till en ARENA ute i rymden där ett sista slutslag står mellan dem och Orcus innan de slutligen kan återvända hem och sova.

SPELEDARENS BAKGRUND

En gammal och ondskefull trollkarl har beslutat sig för att ta kål på spelarna som hatar för att de är så äckligt snälla och goda.

För att klara detta har han gjort ett ondskefullt avtal med Orcus där Ondoelak hjälper Orcus att släppa ut sina legioner i Fantastiska och Införliva landet med Orcus rike. Länge har de planerat och slutligen efter att Ondoelak har byggt upp en grotta där spelarna förhoppningsvis döer och Orcus samlat sina legioner så går de till verket. Orcus öppnar den stängda grottan som alltid

varit stängd. Här har Ondoelak gjort en ingång till sin uppbyggda grotta....Alea acta est....

SPELARNAS BAKGRUND

Spelarna är gamla hjältar som efter att ha plundrat många grottor, räddat kontinenten fyra gånger och världen en gång slutligen fått ihop tillräckligt med pengar för att köpa sig sitt eget kungarike som de kallar Fantastiska. I landet består av en gigantisk halvö som kantas av de Höga bergen som enligt legenden sträcker sig ända upp till Olympen. Fantastiska är ett avskilt, mystiskt land med många

kvarlämningar från den tiden då Gudarna gick landet. Främlingar kallar Fantastiska för Vidderna där solen går upp. Folket består till stor del av glada och harmlösa bönder som noggrant plöjer sina åkrar varje dag året ut. tack vare en urgammal besvärjelse är det aldrig vinter i landet och sköna briser från havet sköjer landet.

I de urgamla ekskogarna råmar nymfer, stora eldflugor och andra tidlösa varelser nöjt omkring. Men tiderna håller på att vända....

I det skyddande mörkret långt nere i fuktiga grottor smider en genomelak trollkarl sina planer och muttrar för sig själv:

- "Ondoelak ska komma tillbaka och denna gången är han inte snäll!"

ONDOELAKS INVITATION

"Som vanligt ligger ni och sover i ert slott "Mirakula" vid kusten och drömmar söta drömmar om ära och berömmelse. ni står på en stor kulle där vinden blåser genom ert hår och solen skiner på era vapen och rustningar och ni ska precis sätta den avgörande stöten i drakens hjärta....när plötsligt en gigantisk skugga i form av en spinkig gubbe i trasig munkkåpa förmörkar himmelen och en iskall vind som skär genom ben och mår för med sig en hemsk röst. - "Äckliga sötersliksiga varelser, er undergång är här. Ondoelak är tillbaka och denna gången är jag inte glad, ha ha ha". Medans skrattet ekar ut över landskapet börjar blixtar slå ner och en vindande snöstorm börjar blåsa. Försten fortsätter - "Jag har under många år gömt mig i den stängda grottan vid de höga bergen och byggt upp en grotta som ni aldrig kommer att kunna ta er igenom levande....Redan nu strömmar mina legioner från Hades ut och bränner ert land till oigenkännlighet. Ni ska komma hit ensamma och dö annars döer de små prinsessorna från grannländerna jag kidnappat. låt nu ert sista äventyr börja...". Efter er hemska dröm vaknar ni upp i era rum av att hela slottet ramar och känner iskalla vindar som för med sig snö som faller ner i era sängar. När ni skakat sömnen ur era kroppar märker ni att en blixt har rämmat slottet och delat det på mitten."

DMS info: Ondoelak har gett sin invitation till spelarna som förhoppningsvis kommer att packa sina grejor och bege sig. I annat fall kommer diplomater på flygande kvastar från grannländerna Storland, Alvhem (alver), Stengrus (dvärgar), Fotrike (halvlängdsmän) och Klenland att besöka dem inom en timme och begära att de slår ner Ondoelak och räddar deras prinsessor/prins.

Hur diplomaterna beter sig kan du förhoppningsvis märka på ländernas namn.

Information som spelarna kan känna till är följande:

- 1) Alla prinsessorna/prinsen är mycket vackra och giftaslysta.
- 2) Den stängda grottan är en av de äldsta grotorna i Fantastiska och porten in har varit stängd så länge någon kan minnas och ingen har kunnat bryta besvärjelsen på den.
- 3) För att öppna dörren och bryta väderbesvärjelsen över landet krävs det en oerhört mäktig magiker med nästan gudalika krafter. (för dms öga kan det sägas att ondoelak inte har krafter tillräckligt för detta utan det är Orcus verk som stöder Ondoelak.)
- 4) Ondoelak är en gammal mäktig ärkernagiker som försvann för över fyrahundra år sedan.
- 5) Den som styr Hades är Orcus.

Spelarna kan vilja använda en kristallkula eller liknande för att se vad som händer i landet. De kan då se att det råder snöstorm i hela landet, från bergen pyr det ner demoner och zombies. Bergsby som ligger närmast bergen brinner redan och här efter kommer Ondoelaks legioner att dra fram med en fart på en mil i timmen så att efter 32 timmar kommer hela landet att vara erövrat. Flyktingströmmar kommer att börja gå från städer så fort legionerna är två mil från dem.

Spelarna kommer att ha mysslyckats med äventyret om legionerna får fortsätta i mer än 28 timmar och gör klart för spelarna att det bara är en tidsfaktor innan landet är skövlut och bränt.

Spelarna borde också misstänka att det är någon bakom Ondoelak som omöjligt kan ha sådan makt (okey, inget är omöjligt här egentligen). Hur spelarna tar sig dit är deras eget val. Om de nu inte teleporterar sig får du själv utveckla resan och missären beroende på hur snabbt de tar sig fram. När de kommer fram till gränsen där Ondoelaks härar drar fram kommer de dock att möta 30 stycken Bendjävlar (mm1, s21).

DEN STÄNGDA GROTTAN

Spelarna kommer fram till den stängda grottan som befinner sig ca två kilometer upp för en lodrätt bergsvägg dit man endast kan ta sig längs en smal slingrande bergsvägg, berget fortsätter sedan utom synhåll lodrätt upp. Ingången är vid en platå som är ca nio gånger nio meter, längs hela platån går ett par enorma bronsdörrar som är över tjugo meter höga, nu dock uppsprängda på vid gavel.

En bit in i gången står två lejonstatyer av marmor.

När spelarna står här kommer sex harpyor att dyka upp rakt ovanför dem med höga elaka ekande skratt och försöka slänga ner dem för bergsmassivet med sina vassa klor (ingen fri runda för ngn). För att lyckas med detta ska de lyckas med en träff, och sedan slå ett färdighetsslag (sty 16 mot sty), vinner Harpyan detta kastas spelaren ner för massivet, men då de är hjältar får de försöka med ett dex-slag, lyckas de med slaget får de precis tag i det enda trädet som växer ut från klippan. Trädet tål dock max två hjältar sedan brakar det!

IN I FÖRSTA NIVAN

FÖRSTA RUMMET är nästan fyrkantigt och 15 gånger 21 meter. Väggarna är släta och uthuggna direkt ur berget, det luktar unket härinne och är så pass kallt att frost finns på väggarna och kondens kommer ur munnen. Precis innanför portarna står två stora statyer av brons formade som fejon. Längst in i rummet finns den enda synliga vägen vidare i form av ett gigantiskt demonhuvud vars käftar står vidöppna och släpper ut ett pulsaktigt rött sken vilket är det enda som ger ljus i rummet.

Dms info: När spelarna kommer in i rummet kommer en spinkig figur i trasiga munkkläder att materialisera sig i rummet. De känner igen figuren från den hemska drömmen de hade innan, det är Ondoelak (Huh). Figuren kommer att peka mot demonhuvudet varvid eld kommer att slå ut från dess käft och sedan gå igenom elden och försvinna.

Ifall spelarna inte förstår att det är en illusion (save vs illusion) tar de två t10 i skada.

ANDRA RUMMET är oktagonalt gjort och ett pulserande rött ljus kommer härifrån, när spelarna kommer in märker de att alla väggar är täckta med speglar och hur de tappat orienteringsinnet och glömmier var de kom in och plötsligt blir medvetna att det inte finns någon utgång härifrån utan bara spegelbilder på dem.

I mitten av rummet finns en pedestal med en stor röd ädelsten på varifrån det pulserande ljuset kommer ifrån, runt om pedestalen finns ett tjugotal skellet från olika varelser.

Dms info: Spegelarna är placerade så att alla utgångar blir maskerade plus att en Mazeformel finns i ädelstenen som också är skyddad med en glyph of warding, om ngn rör stenen omväxels han omedelbart av blåa blixtar som ger 10 hp i skada per runda, skulle stenen vara borta från pedestalen i mer än tre rundor kommer alla speglar i rummet att explodera och göra sju d6 i skada på alla i rummet. En trollkarl kan förklara detta fenomen med att pedestalen antagligen fungerade som ett fokus för kanalisering av negativ energi vars flöde kontrollerades av stenen som användes som katalysator för att undvika att behöva ladda upp formelns effekt varje gång den används, när stenen sedan flyttades attraherades den positiva energin i speglarna in i det negativa planet, som tur är drogs inte ngt annat som tex levande materia in.

(A) Om en spelare vill krossa en spegel är det femtio procents chans att han ramlar in genom en korridor istället varvid det för de andra ser ut som om han ramlar igenom spegeln. Skulle han träffa en spegel går den sönder och en del av illusionen upphör plus att alla spelarna mår lite illa och får plötsligt ont i kroppen. krossas alla speglarna börjar plötsligt stenen i mitten att vibrera och ryka, efter två rundor exploderar den, alla som är i rummet kommer först att få fem d10 i skada och sedan sugas in i det negativa planet, därefter kommer rummet att vara för alltid mörkt och varje person som går in där har 25% chans att komma in till ett annat plan.

(B) När spelarna varit i rummet ett tag kommer plötsligt pilar att flyga ut genom speglarna. Det är goblins som står i en annan korridor och skjuter in mot spelarna som syns hur bra som helst för dem. räkna här bara med spelarnas rustnings-AC när goblinarna skall slå för att träffa. Sammanlagt är det 25 goblins med diverse vapen. Glöm inte att fighters över lvl nio slår ihjäl lika många goblins som deras sammanlagda skada jämfört med goblinens hp.

OBSERVERA att det är härifrån spelarna kommer vidare till plan två genom att sätta kristallen de hittar i rum sju över diamanten i mitten. När väl det händer så märker spelarna hur alla spegelbilder av dem i rummet verkar dras ut från speglarna och med ett stort ljussken gå in i dem. när de åter får synen befinner de sig på nivå två. Om spelarna nu har krossat några speglar så innebär det att inte hela deras essens förflyttas med till nivå två utan att en del förflyttas till det negativa planet. I speltermen innebär detta att för varje spegel de krossar förlorar de en level plus en näsa eller öra och något finger. Ifall de har krossat alla speglarna så har spelarna ingen annan utväg än att gå in i det negativa planet och yra runt i all evighet eller gå tillbaka till sitt land som Orcus införlivar med sitt eget plan.

RUM TRE är en tre gånger femton meter lång korridor också den uthuggen direkt ur berget. Det är mörkt härinne och luktar dött.

Hela golvet är täckt med nyligen döda lik av goblins, orcer som ser ut att ha frätts sönder.

DMs info: dessa miserabla kräk har blivit utsatt av syre-attacker från den svarta draken som finns i rum fyra. Bland liken finns 200 kopparmynt, 150 silvermynt, 70 guldmynt, en blå dryck (helar 1-8hp), en flaska med rök i (gasform) och ett kortsvärd+1 som lyser med svag aura. med "read magic" kan man lätt läsa vad det är för potions och genom att jämföra hur svagt kortsvärdet lyser med ett annat magiskt vapen kommer spelarna lätt fram till att det är plus ett. Om spelarna inte har handskar på sig när de letar igenom bråten tar de ett i skada varje runda som de letar. det tar en d6+2 rundor att hitta allt. letar de inte tiden ut hittar de det sämsta först och det bästa sist (naturligtvis). Om spelarna lyssnar vid järndörren (-4 open doors) in till rum fyra kan de höra tunga andetag.

RUM FYRA är oktagonalt och utkar vat direkt ur berget fast väggarna här ser smälta, glänsande ut och formade i onaturliga gestalter. det finns inget synbart tak i rummet heller fast man kan ana ljus högt uppifrån som letar sig ner för de glittrande väggarna och ner på pengahögen som ligger mitt i rummet. ovanpå syns en stor mörk skepnad med stora gula intelligenta ögon, en svart drake...

DMs info: om inte spelarna är försiktiga när de öppnar dörren kommer de att mötas av en syreattack från Smiorclin den svarte. alla som står närmare än tio meter från dörren tar 8d4+16 i skada.

Smiorglin kommer inte att andas syra om ngn spelare väl kommer in i hans bo då det kan skada hans skatt. Om spelarna väl skulle överleva syreattacken kommer Smiorglin att prata med dem med en mörk mäktig stämma: *"Små infidiller, pröva er lycka någon annanstans. Smiorglin den svarte kommer inte att övervinnas av någon dödlig, så är det sagt och så blir det."* Smiorglin bluffar fastän han själv inte vet om det han tror verkligen att han är odödlig och är därför väldigt kaxig, skulle han dock förlora mer än hälften av sina hps så flyr han och återfinns helad i kampen mot ondoelak. Det är inte meningen att varken spelargänget eller draken ska dö här utan försök styra så att båda överlever efter en någurlunda hård strid. Smiorglin använder följande magiska saker i strid:

- Rod of absorption (41 used, 9 free), medallion of stoneskin (nästa sju träffar gör ingen skada oberoende vapen), amulett of aging (cursed, gör en tre ålder kategorier äldre, egentligen är Smiorglin bara young adult), ring of waterwalking

(A) I boet finns följande skatter: 10.000 kopparmynt, 7.000 silvermynt, 500 electrumbitar, 200 guldmynt, 2 opaler värda 100 gm styck, två blåa drycker (helar d8), en genomskinlig (osynlig) och en pergamentsrulle med "wizard mark, explosive runes, stoneskin och permamency"

(B) Om ingen av spelarna kommer på det så kan du påminna dem om att en så gammal drake borde ha mer pengar än så här, taltså är det antagligen ngt skummt med draken, han kanske inte är så gammal som han ser ut.

RUM FEM

Rummet består av en korridor som öppnar upp sig i ett större rum i vilket en bred trappa upp till ett högre plan finns. Längs alla väggar i rummet finns fresker av knäböjande orker som är vända mot en stor staty som finns på den högre nivån. Statyn föreställer en stor ful ork uthuggen direkt ur berget. I statyns händer finns en rikt dekorerad brunn ur vilken ett svart korntigt sken kommer upp. Luften känns elektrisk och ohelig.

DMS info: när spelarna kommer in i korridoren kommer de att höra ett tungt studsande och se ett stort runt stenblock komma rullande mot dem från brunnen. Spelarna kan dock se att stenblocket är en illusion och inte riktigt. Det är detta som är fällan. I illusionen finns ett riktigt stenblock som gör 2d10 i skada på varje spelare den kör över. När spelarna kommer in i rummet kommer statyn ögon att lysa upp och rök att komma ur näsborrarna. Brunnen är en kontakt med orcus direkt som sätts igång när någon kommer in i rummet, det är härifrån Ondoelak gjort avtal med Orcus. Orcus kommer dock inte att prata med spelarna utan bara lakta och möjligtvis lägga fram ett stort skratt. Om någon spelare tittar ner i brunnen kommer han att se ett stort rött öga och känna igen det som Orcus symbol. Skulle spelarna kasta ner något i brunnen blir Orcus riktigt sur och börjar spruta ut blod ur brunnen i bästa splatterstil.

flödet kommer att fortsätta i en månad och bilda en ny damm nedanför berget. Blodets färg går dessutom inte att få bort förutom med en "limited wish".

RUM SEX

Ett par gigantiska trappor av marmor leder upp till ett par lika gigantiska järndörrar. Trapporna är nedsmutsade av något brunt kletigt och illaluktande material (JUCK-goblinbajs).

DMS info: trappan leder upp till en gobblinernas rike (rum sju). goblinerna använder trappan som avskrädeshög (renliga goblins).

Spelarna kan om de lyssnar höra stön från bakom en pelare. Tittar de efter bakom ser de en ytterst liten goblin som gör sina behov.

De kan lätt tvinga goblinen till att visa ingången ovanför dörren. Dörren är annars ganska lätt att få upp då den inte är låst (sammanlagd str 32). Goblinens har aldrig tänkt på att låsa den då de inte kan tänka sig att det finns någon varelse så stark att han kan få upp dörren. det där med samarbete finns inte i deras tankevärld. Själva går de ut genom ett hål som finns uppe på högra dörren.

RUM SJU

Spelarna kommer in i en ca 250 gånger 450 meter stor grotta täckt av självlysande mossor och svampar i olika färger. runt grottan finns ett trettio-tal enkla hyddor. Vad som roligare är att överallt i grottan står, sover jobbar en massa goblins!!! Från kvinnor med stekpannor till 30 cm höga goblinungar beväpnade med gafflar och alla skriker de MÅT!!!! och springer mot spelarna.

DMS info: det finns ca X hundra goblins i grottan som attackerar spelarna med diverse tillhugg.

Ta inte striden här helt regelrätt utan improvisera så mycket du kan för att få striden actionladdad och humoristisk. om ngn spelare kastar iväg en "fireball" så förklarar bara hur ett trettio-tal goblins förvandlas till aska. Du behöver inte heller slå to hit för kräken utan alla spelare får en d6 i skada varje runda av gaffelhugg, bett, sparkar, påkar, rörelseproblem, klipulver, katapult m.m. Det kommer åt cirka 15 goblins att attackera VARJE spelare som är överallt över spelarna. När ett antal goblins har dött (ca två tredjedelar) kommer goblinerna att riva palladerna till fångdörrarna A och B. varvid en green slime kommer att flyta in genom dörr A och en Umber Hulk att ångvälja sig in genom dörr B Dessa monster kommer först och främst att käka/krossa goblins tills de är slut eller en spelare attackerar dem innan de inriktar sig på spelarna. vid den tiden kommer green slimet att uppta ungefär en tredjedel (WOW) av rummet och resten av grottan att vara så sörjigt av blod m.m att spelarna får minus två på ac och to hit. Om Umber Hulken blir mycket skadad kommer han att springa in i dörrarna (vid sex) och rasa dem över sig plus taket och förevinna samtidigt som han raserar hela rum sex och gör vägen ogenomkomlig. Det är upp till dig hur lång tid det tar för spelarna att ta sig ut och igenom tillbaka....

Det viktigaste i detta rummet är att tillfredställa spelarnas slaktlystnad. säg inte hur många goblins det finns i rummet utan kör vidare med striden så länge det är underhållande. Lägg in roliga effekter med klantiga goblin-trollkarlar som bränner sig själva och uppmuntra spelarna till att göra vansinniga saker och låt dem lyckas med det!!!

Om spelarna letar igenom grottan (en timme) kan de hitta sammanlagt 2000 kopparmynt, 1500 silvermynt, 200 guldmynt. I den största hyddan kan de vidare hitta en stor låst kista med en vanlig pilfälla på (save vs poison eller bli confused i fyra timmar). I kistan finns ytterligare 500 guldmynt, cloak of poison, a figurine of wondrous power (marble elephant), en ihålig rund kristall gjord speciellt för att bryta ljus på ett visst sätt (att använda i rum två) inlindad i ett papper med följande text:

"Om du vidare vill vandra se på dig själv många gånger. En illusion kan tyckas men förvandla dig till en och hitta den rätta vägen..."

NIVÅ TVÅ

Alla korridorer på andra nivån är gjord av skrovlig gråsten med insprängda silverådror (för varje fem minuter man skrapar ut silver ur väggen får man fram silver till ett värde av en guld per person, eller två guldmynt för dvärgar). alla korridorer och rum är upplysta av svävande gröna ljuskäglor som flyter omkring och kastar ljus i gångarna. Överallt finns det också massvis med skellet från diverse monster. Här ligger också sönderrestade vapen, förmultnade rep, säckar m.m. För varje "turn" som spelarna letar i varje gång eller rum kan du slå på tabellen för "slumpvis hittade skatter" för att se vad de finner.

För att kunna komma vidare från denna nivån måste de in i mittenrummet och hämta en sten som sitter i en staty som var tionde minut skrattar ut ett elakt skratt varvid ett monster framkallas till nivån. När spelarna tar denna stenen till rum nio kan de fortsätta vidare till nivå tre. Nivå två är uppbyggt av Ordoelak och befinner sig mitt i rymden vilket kan märkas om spelarna börjar hacka sig genom väggar. En dvärg kommer att tycka det känns märkligt här då han inte kan bestämma långt nere i grottan de är. *Det känns också som om grottan gungade ungefär som om de vore på havet*, vilket beror på att planet också gungar fram i rymden. Att spelarna kommit till ett annat plan får vissa konsekvenser som:

- (1) alla magiska vapen är ett steg sämre
- (2) De lyser med ett gyllene sken ju snällare alignment de har.
- (3) Eftersom de befinner sig nära det negativa planet, är det för 20% chans för magikers formler att bara skapa ett regnbågs skimmerande moln utan effekt.
- (4) Pga av gravitationen kan spelarna lyfta ca 20 gånger tyngre saker än normalt och för varje 10 poäng riktad skada en spelare får eller ger ska han/motståndaren slå ett dexslag eller flyga

tre meter bak....(Ingen större effekt för speltermen).
 (5) spelare som väger/bär på mindre än 100 kg leviterar fram.

RUM ATTA

Spelarna befinner sig i en korridor som luktar unken bräd död. Åt ena hållet försvinner korridoren i en krök där en järnskylt finns uppspikad på väggen med texten "För att vidare här vandra till eld-andarnas plan sjung en gammal listlåt med omöjlig refräng med refräng av både da-o-di-da-o-da" och åt andra hållet (mot rum nio) sluttar golvet svagt neråt och svart vatten kan ses rinna neråt slutningen från väggarna.

Dms info: Vattnet kommer direkt från Hades plan och består delvis av döda själar som blivit offerade eller tillbytta Orcus och som är på väg mot hans plan. Om spelarna ser ner i vattnet kan de då och då se skepnader i form av humanoider som åker med strömmen. Spelarna kan prata kort med dem innan de sköljs vidare med strömmen. De har inget speciellt att säga förutom att de är på genomresa på väg till ett annat plan för att bygga ut Orcus slott.

För att komma vidare till rum tio måste spelarna sjunga (llve) den gamla MTV-pínan Dao-di-dao-da (du vet vilken!!!) annars bildar de gröna ljuskäglorna som glider fram genom luften en oigemontränglig mur.

RUM NIO

Spelarna kommer in i ett runt mörkt rum där vattnet rinner ner i ett stort hål i mitten. Frunt rummet går en hal gångväg. Hålet i mitten går uppåt och neråt så långt man kan se. Längs väggarna lysor en skrift på alla möjliga språk som lyder:

"Vad som som hörs nära kan ta er långt bort. ni som här nedstiger låtom hoppet fara men inte utan att ni hört skriet från Xerneyani."

Dms info: Ramsan försöker ge en ledtråd att för att man ska kunna fortsätta vidare till nästa nivå måste man hämta stenen i rum XX och låta den ljuda en gång. Uppåt genom hålet kommer man till ett av ondoelaks många uppbyggda plan (nivå tre) och neråt till Hades, skulle dock någon spelare hoppa ner här utan stenen i rum XX kommer han att hamna vid floden Styx i Hades och forslas vidare. Om spelarna däremot har stenen från rum XX och låter den skrika sitt hemiska rop kommer en röd aura att dyka upp framför hålet och sakta att börja stiga uppåt genom hålet. om spelarna hoppar på den kommer de iväg till nivå tre (se nivå tre).

Efter att spelarna varit härinne ett tag kan de höra ett hemskt genomträngande skratt som ekar ut genom alla rum. rösten känner de igen som ondoelaks röst (hugaligen. skriet kommer från stenen då).

Andra gången spelarna kommer in här kommer de att se en gyllene, lysande människoöskopad iförd enbart bara toga som flyger upp genom hålet och stannar framför spelarna och med mäktig god stämma säger: -"Vet o tappra hjältar att det finns större makter inblandade i detta än ni känner till. Jag har valt att beskydda er så långt jag kan utan att bryta någon allians, när ni besegrat Ondoelak måste ni ta hans amulett runt halsen och bryta den. Hälsa den gyllene från Aulatei och säg att ni är hans skyddslingar. Efter detta försvinner Aulatei vidare uppåt tills bara en ljuspunkt syns som sakta försvinner, strax därefter kommer ett hundratal skrikande djävlar av olika former och skepnader uppflygande efter honom som också de försvinner bort.

Personen som spelarna träffade är Fantastiskas egna Gud som försöker hjälpa spelarna genom att berätta om amuletten som Ondoelak skapat speciellt ifall Orcus skulle förräda honom vilken tvingar Orcus till ett av Ondoelaks plan där Orcus inte har så mycket krafter. Med den gyllene menar Aulatei gulddraken som Ondoelak lurat.

RUM TIO

På vägen in mot rummet kan spelarna känna hetta och varma vindar som blåser mot dem, de kan också höra dunkande från hammare och slaggor. Inne i rummet kan möts de av en enorm hetta och kan se in i ett rökigt svartbränt rum, rummet ser ut att hålla på att byggas ut med gångar här och där, ut i ett stort eldhav och runt gångarna ses tio troll i kedjor som med stora slaggor traccar ut väggarna och hämta sten i en stor brunn i mitten av rummet. Längst borta i rummet finns en stor upphöjnad med en stor tronstol på. På tronen sitter en stor (ca fyra meter hög) svart mansliknande figur med armarna i kors och iförd orientaliska kläder, han tar till orda:

- "MINA VÄNNER! så ses vi igen, ni trodde kanske att ni förgjorde mig förra gången HÅ HÅ HÅ, nåja välkomna till mitt hem och denna gången på mitt plan HÅ HÅ HÅ. Eftersom jag är förvisad från ert plan är det trevligt att ni besöker mig här... Men innan jag sllter er i stycken för era fräckheter så ska ni få en sista måltid....", framför spelarna dyker ett stort dukat bord upp med alla tiders läckertreter som du kan tänka dig.

DMS info: Personen som sitter på tronstolen heter Dao och är en gammal fiende till spelarna som gång på gång dykt upp i jobbiga situationer, hans mål har hela tiden varit att ta över spelarnas land och förslava folket, han har varit snubblande nära att lyckas.

Till det värsta hör att det var spelarna själv som befriade honom ur en flaska i ett av deras första äventyr i ett gammalt tempel.

Dao kommer gärna att skrävla ett tag med spelarna om de vill då han är övertygad om att han kommer att vinna (klassiska Bad-guy-misstaget), han kan berätta följande:

(a) Han träffade Ondoelak av misstag och då båda kände till gosingarna (spelarna då) som de

gärna båda ville bli av med dem, kom de överens om att de skulle lura in spelarna i ett äventyr de aldrig skulle klara sig ur.

(b) Ondoelak har byggt upp en nivå med fällor speciellt bara för spelarna.

(c) En av prinsessorna vaktas av en god drake som lurats av Ondoelak att spelarna är ondskefulla människor som ska döda henne.

(d) Hur långt Ondoelaks arme kommit (lar fram hologramm).

(e) att han skall bli general för Ondoelaks arme.

(f) Ondoelak har gjort en pakt med en enormt mäktig varatsa.

Om spelarna sätter sig vid bordet och äter så är dels maten giftig (verkar efter fem minuter, save vs poison-4 eller bli paralyserad i två dagar) och golvet där bordet står är en falllucka.

Fallluckan: om spelarna sitter vid bordet faller de automatiskt ner i den, om de står inom tio meter ska de med metall-rustning slå mot styrka för att inte dras ner, alla lösa metall föremål dras också ner i luckan. Nere i fallluckan som är sju meter djup finns en magisk magnet som är så pass stark att folk med järnrustning måste lyckas med bend bar för att kunna röra sig. När väl fällan utlöst kommer Dao att fångla de spelare som inte åkte ner i fällan med hjälp av stoneshapes så att de är helt fast.

Om någon fortfarande inte är fast kommer han att grilla denna med fireballs. När Dao väl har läget under kontroll kommer han att gäcka med spelarna och undra vem som vill dö först och börja plåga dem långsamt, om spelarna inte utnyttjar detta tillfälle på något sätt kan de plötsligt se hur Dao rycker till och skriker av smärta:

"Förrädare du lovade... arghhh!" och sedan försvinna i en kaskad av eld. Spelarna kan sedan se en figur i munkåpa komma fram (ondoelak)

"Vi kan ju inte låte er dö ännu eller hur era små sliskiga morsgrisar, vi vill ju gärna se er förnedras än mera ni söcker söta hjältar, annars hade jag byggt upp ett plan för er skull i onödan och dessutom hade jag inte fått glädjas över att se de rälligt gulliga prinsessornas gråt och skrik över att se sina hjältar dö och plågas... plågas framför deras öga. he he he..." efter det slutar fällan att fungera och alla spelare blir fria från sina fällor. Om spelarna klarar av Dao bra kommer Ondoelak också fram och säger samma sak förutom att han gratulerar dem i början till segern men att inget annat var väntat.

Trollen i rummet kommer inte att attackera spelarna utan försöka springa därifrån ifall möjlighet uppstår. I bästa fall kan spelarna tvinga dem till att bli bärare åt dem. Men om möjlighet uppstår kommer trollen att försöka attackera spelarna i så fall. De skräms enbart av eld eller värme.

GROTTSYSTEMET

Resten av denna nivå består av en massa rum där en massa monster strövar omkring framkallade från "monster-summoning-stenen" i mitten av rummet. Alla gångar är fyllda med skellet och lik och diverse förmultnade saker. Rummens beskrivning är väldigt spartanska och det är upp till dig att göra dem så märkliga så möjligt, om spelarna misstänker att det finns fällor så finns det. Låt spelarnas fantasi i så stor grad som möjligt bestämma innehållet i rummen. Det

finns dock några gemensamma saker i alla gångar och rum:

- (a) Alla gångar är täckta med en orange dimma längs golvet som flyter omkring. (en maze-formel) Vilket ger till effekt att spelarna inte får rita någon karta.
- (b) Gångarna reparerar sig själva från skada efter fem minuter.
- (c) Alla gångar är gjorda av stora bruna block av sandsten.

RUM A

Belysning och lukt: Gröna ljuskäglor, unket

Faror: fem stycken Piercers lurar i taket

Innehåll: två stenstayer av Orger (orsakat av medusa), mace+2

RUM B

Belysning och lukt: En continual darkness, föruttnelse

Faror: tio stycken shadows

Innehåll: fyra kistor med 100 guldmünt, necklace of strangulation

RUM C

Belysning och lukt: gröna ljuskäglor, unket

Faror: En beholder "Xanacku" svävar i mitten av rummet

Innehåll: fem potions of speed gömda i ett fack, två skattkistor var vid den första är skyddad med en eldformel som förstör allt i kistan om inte dispel magick kastats, den innehåller två scrolls med fireball, web, dig och raise dead. Den andra kistan är en mimic.

RUM D

Denna grotta är ca 250 gånger 250 meter stor och består av helt svart sten. I mitten av rummet finns ett högt, smalt utsökt torn gjord av svart marmor. Från den kupolliknande toppen kommer ett rött sken. Dms info: Spelarna har nu kommit in på ett annat plan igen långt nere i ett naturligt grottsystem. I tornet bor Halakaster den svarte, en gammal trollkarl som flyttat in i ett gammalt drawelf torn för att ostört kunna studera fram nya formler.

Han driver även en affär för de äventyrare som drar fram genom ondoelaks grottor. Halakaster är i 25 leveln och välskyddad på alla sätt och vis. Om spelarna börjar bråka med honom teleportar han sig själv och hela tornet någon annanstans. Spelarna kan köpa vad de vill av honom till dubbla priset (även magiska saker förutom de unika och allra mäktigaste). Han kan berätta följande:

- (1) Han har bosatt sig här för att studera nya formler.
 (2) Då och då kommer äventyrare förbi till vilka han säljer utrustning.
 (3) Ondoelak har kopplat ihop en massa befintliga grottsystem på de mest märkliga sätt och även byggt upp en del egna. Han brukar locka in äventyrare i sina system för att ta kål på dem och ta deras saker så att han får råd till sina experiment.
 (4) För en mycket magisk sak kan han berätta hur man kan besegra ondoelak. Ondoelak har rest så mycket i tiden att han existerar på flera tider samtidigt och är väldigt nära att råka ut för en tidsparadox och fastna utanför tiden om han reser fler gånger. För ytterligare en mycket magisk sak kan han sälja dem en scroll som han själv gjort som flyttar andra i tiden vilket om den användes på Ondoelak skulle få honom att kollapsa i tiden. Det enda man måste akta sig för är att vara på något av hans plan då alla hans plan antagligen kommer att börja kollapsa allt

RUM E

Belysning och lukt: ett gyllertje sken från en kungakrona i mitten av rummet som står på en pedestal.

Faror: en larva

Innehåll: inget speciellt

Dms info: Kungakronan är helt vanlig förutom att en continual light har kastats på den. Larvan som gömmer sig under kronan påstår sig (naturligtvis) vara en mäktig kung från landet ...öhh...Mäktiga... som blivit förvandlad av en hiskelig trollkarl. Larvan kräver att spelarna ska ta honom till hans land och lovar stora belöningar till dem om de lyckas. Meningen med larvan är att irriterar spelarna så mycket så möjligt och ställa till problem för dem genom att väsnas när de smyger, beordra dem idiotiska saker, kräva en av prinsessorna mm. Allt för att roa speledaren. (och vem vet kanske är han en Kung).

RUM F

Belysning och lukt: gröna ljuskäglor, svett

Faror: Hela rummet upptas av en stor frostgiant som sitter ihopkrupen i rummet för att få plats.

Innehåll: apparatus of kwalish

Dms info: jätten kom hit när han var mindre och kunde komma in rummet. Efterhand som han ätit och vuxit har han blivit så stor att han inte kan komma ut och är inspärrad i rummet och käkar de varelser som kommer förbi (huh).

RUM G

Belysning och lukt: vitt ljus från väggarna som strålar ut.

Faror: inga

Innehåll: 43.000 kopparmynt, 11.000 silvermynt, 4.000 guldmynt, två potions extra-healing, elixer of madness, potion of growth, bag of dislocation*, girdle of femininity, ioun stone (+2 str), longsword +2

* ser ut precis som en bag of holding förutom att saker som varit i säcken längre än en timme förflyttas till ett annat plan tillsammans med säcken varvid allt i säcken töms ut igen.

RUM H

Belysning och lukt: gröna ljuskäglor, roet

Faror: Dland en massa bråte gommer sig två stycken rustmonsters

Innehåll: inget av värde

RUM I

I mitten av rummet finns en stor järndörr som skimrar i olika färger och inte ser ut att leda någonstans. På dörren finns ett ansikte uthugget.

Dms info: detta är en dörr som Ondoelak använder sig av för att åka till olika plan. Om spelarna rör dörren kommer ansiktet att börja prata: *"Att vara här eller att inte vara här, frågan är vart ni skall?"*. Spelarna kommer aldrig att kunna svara rätt och dörren kommer inte att öppna sig utan är bara till för att irriteras så att de tror att de missat något!

RUM J

Spelarna kommer in i ett runt rum vars väggar är fyllda av fresker med människor och andra varelser. I mitten av rummet finns en gigantisk stor staty av brons. statyn är så hög att man endast kan se benen innan resten av kroppen försvinner bland moln.

Dms info: statyn är ca tre kilometer hög och högst upp på den i huvudet sitter en röd diamant fast i pannan. För att komma upp måste man ta sig igenom molnen vilka kommer att bombardera

spelaren(na) med blixtar som gör 1d10 i skada styck. En tjuv måste lyckas med sju climb walls slag för att komma upp och kommer att bombaderas med fyra blixtar sammanlagt. Andra som klättrar måste lyckas med fjorton dex-3 slag och bombaderas med åtta blixtar. En flygande person bombaderas med tre blixtar. I statyn har dessutom tio harpyor besatt sig och attackerar spelare som de upptäcker när de kommit upp till molnhöjd genom att försöka riva ner dem från statyn. För att lyckas med det måste de träffa spelaren plus att spelaren ska misslyckas med ett dex-slag. Diamanten är lätt att få väck. På den finns runor inskrivna som en trollkari kan tolka att de har något med monster summoning att göra samt planeitavel.

LEVEL TRE

Spelarna svävar sakta upp genom hålet och medan de stiger märker de hur väggarna runt dem försvinner tills de befinner sig ute i en rymd genom vilken de sakta glider framåt. Efter fyra timmar (30 minuter i deras egen värld) kan de se ett komplex nedanför dem som liknar en spiral som går nedåt mot en ö i mitten där ett palats syns. Spiralen består av en gångväg i djämma proportioner och tjocktekar. Slutligen landar den röda sfären längst ute på spiralen och spelarna kan känna en kall rymdvind som blåser mot dem.

Dms info: detta är planet med fällor som Ondolok byggt upp åt dem. Längs vägen kommer de att råka ut för en rad fällor som de förhoppningsvis kommer att ta sig igenom. Det går inte att lämna spiralen på något sätt utan spelarna måste gå på den eller iallafall ha kontakt med marken ovanpå.

HINDER I

När spelarna kommer hit märker de hur marken under dem börjar skaka och sväva ut i rymden.

Dms info: spelarna kan antingen försöka hoppa vidare från sten till sten var vid de måste lyckas med tre dex-slag eller sväva ut i rymden. Det ska vara enkelt att komma över fällan med hjälp eller annat och beroende på vad spelarna gör är det upp till dig att om de lyckas.

HINDER TVÅ

Spelarna kan framför sig se fem stycken triumfbågar som börjar på varje sida om kanterna. På varje triumfbåge står det en text inristad.

Dms info: På varje triumfbåge står det en gåta som de måste besvara eller råka ut för vissa konsekvenser.

Blåge ett: "Vem var upptecknaren till AD&D?" svaret är Gary Gygax. Ifall spelarna svarar fel förlorar alla fem i wisdom.

Båge två: "Vad har en krigare i femte level för titel", svaret är Swashbuckler. Svarar spelarna fel försvinner alla deras fighters spårlöst (de får titta i regelboken om de är smarta att ha med en egen, det är ju nostalgical!!)

Båge tre: "vilken färg har alltid ens eget prime material planer?", svaret är grönt. Fel svar medför att de aldrig kan hitta tillbaka till sitt eget plan!!!

Båge fyra: "Vilken ingrediens kräver read magic för att fungera", svaret är en klar kristall eller ett mineral prisma. Vid fel svar glömmet alla magi-användare sina trollformler.

Båge fem: "När en Gud som (eller pantheon) finns med i den första utgåvan av Deitys and demigods som inte finns med i någon senare utgåva?", rätt svar är Cthulugudarna. Ett felaktigt svar innebär att alla präster mister sin kontakt med sina Gudar (inga spells längre).

HINDER TRE

Spelarna ser framför sig tre par pelare som sträcker sig cirka femtio meter upp i luften. På varje pelare finns ett otal runor inristade. Mellan de första pelarna syns en svag röd slöja. Mellan nästa par en blå slöja och slutligen mellan de sista pelarna en gul slöja.

Dms info: Om någon går igenom den röda slöjan kommer han att uppslukas av eld som gör åtta d6 i skada. Man kan få väck slöjan genom att kasta en icestorm på den. Den som går igenom den andra slöjan omgärdas av sylvassa, iskalla isbitar som gör sex d10 i skada. Fällan deaktiveras av en fireball på slöjan. Den gula slöjan består av elektricitet som gör tio d4 i skada på den som går igenom. Fällan deaktiveras av vatten.

HINDER FYRA

På gångvägen sitter det en spak fast i marken med en skylt där det står "Dra i mig".

Dms info: ifall spelarna drar i spaken åt hander följande (slå d6).

- 1: save vs disintegrate eller disintegreras
- 2: Save vs polymorph eller bli en groda (upphävs av en prinsessas Kyss).
- 3: Sväller upp som en ballong och svävar iväg ifall ingen håller honom i benet eller har honom i ett rep.
- 4: Blir förvandlad till metall (fem bättre i AC)
- 5: Blir immun mot syra
- 6: En metallbit i märklig design ramlar ner från rymden. (detta är en laserpistol som gör 2d10 i skada. ammunitionen varar tills äventyret är slut då batterierna tar slut.)

VÄL FRÄMME VID ÖN

Spelarna kommer fram till slutet av spiralen och befinner sig på en ca 100 gångt 100 meter stor ö. I mitten av ön finns ett svart fyrkantigt tempel. Från den stora öppningen i mitten av ön kan de se ljus strömma ut...

Dms info: Detta är ondoelaks tempel där han väntar på spelarna.

INNE I TEMPLET

Spelarna kommer in i templet som består av ett enda stort rum.

I mitten av rummet finns en brunn varifrån svart ljus strålar ut. Längst bort framför den finns en gigantisk stor tron varpå en liten varlse i slitna munkkläder sitter ihopkrupen. Runt om tronen slingrar sig en stor svart drake. Smiorglin deg svarte. Det finns fem dörrar av trä i rummet i olika storlekar.

Dms info: På tronen sitter Ondoelak som hälsar spelarna välkomna.

– "Välkomna hit. Jag har följt er på vägen och försökt underhålla er så länge det går. I hoppet ni uppekallat mitt arbete. Och nu vill ni väl besträva prinsessorna under jag..."

Ifall spelarna skulle vilja attackera Ondoelak direkt hotar han med att ifall han skulle dö så går hela planet under och de söta prinsessorna skulle dö smärtsamt. Det finns fem dörrar i rummet, en för varje spelare. Den minsta är för hjälplingen, den lite större för trollkarlen, den med ett kors på för prästen, dörren med ett svärd på för krigaren och den sista för alven. Varje dorr innehåller en utmaning för varje spelare att själv klara av.

Krigarens dorr

Spelaren kommer in i ett vackert sommarlandskap med sköna träd, en liten bäck och fåglar som kvittrar. Framför honom reser sig ett högt torn och högst uppe i det syns en vacker prinsessa med långt gyllene hår som slingrar sig ner för tornet. Runt tornet slingrar sig en massiv gyllene drake som tittar rakt på spelaren.

Dms info: Guldraken tror att spelaren är en ondskefull krigare som kommit för att döda prinsessan vilket han fått reda på av en god paladin kallad Iror. På inga villkor tänker han (Yurillor) låta krigaren ta prinsessan. Om spelaren däremot hälsar från Alatei kommer Yurillor att förstå att han blivit lurad och bli minst sagt förgrymmad. Han kommer med glädje att låta spelaren få prinsessan (puss och kram) och erbjuda sig att följa med spelaren tillbaka för att hämnas. När draken följer med kommer han att vilja döda Smiorglin direkt om inte spelarna hindrar det.

Frästens dörr

Spelaren kommer in i ett oktagonalt rum med en spegel på varje sida av rummet. I varje spegel syns en bild på en vacker prinsessa i lätta kläder som lysor upp av hopp när spelaren kommer in.

Dms info: För att få ut prinsessan behöver spelaren använda en ädelsten (med continual light) som placeras i mitten av rummet. Sedan måste spelaren ta kristallen de hittade hos gobblinsen och placera över ädelstenen. Ifall spelaren krossar en spegel kommer prinsessan att falla död ut ur speglarna. När vi provspelade krossade prästen en spegel varvid prinsessan dog. Sankle Arne tyckte dock inte att det var ett problem utan gjorde henne till Zombie och när han ville prata så använde han speak with dead. Prinsessan var ändå ganska gnatig!!!

ALVENS RUM

Spelaren kommer in i en vacker sal med utsökta väggbonäder och prydnadsaker. I mitten av rummet finns tre pedestaler varpå det ligger en sliten danska, en perfekt bäge och en tiara. En röst från Onddoelak hörs: -"välj rätt eller din prinsessa kommer inte att vara sig lik".

Dms info: det är här meningen att spelaren skall välja rätt sak för att få tillbaka prinsessan. Det finns dock en hakat Ingen av sakerna är rätt, vad spelaren än väljer kommer saken att förvandlas till en åsna med sorgsna ögon som tittar förebrående på spelaren.

I spelexemplet valde Rick Jägare skon som förvandlades till en åsna. Rick placerade tiaran på åsnans huvud och gick glatt därifrån med sin nya fina pilbäge (+4).

MAGIKERNS RUM

Spelaren kommer in i ett gammalt världshus som är helt täckt med klängrosor. I mitten av världshuset ligger en vacker yngling i skinnande rustning och sover på en kista av glas. På kistan står en dikt: -"tiden kan gå och hjärtat slå, tiden kan dock inte alla sår att läka få. Det som är rött och sött har kraft så att tiden inte sig längre kan klänga sig fast."

Dms info: Enda sättet att väcka prinsen är att hugga ner alla ner alla klängrosor i rummet varvid Iror en äkta awful good paladin vaknar upp. Iror är en gammal kompis till Rick Jägare och de har slagits mot Onddoelak förut (förra Sydcon då). Om någon av spelarna dött kan han ta Iror som karaktär istället.

HALFLINGENS RUM

Spelaren kommer in i en typisk halflinghåla, och då rättare sagt i köket där en vacker halflingdam står och lagar mat. När hon får syn på spelaren utbrister hon: -"Jaha ja, dags att komma nu va. här har jag sittit i köket hela dagen helt själv utan hjälp och varit här du varit? Ute och slagit runt

*Sätt nu igång och städa åt mig medan jag
tittar på senaste modevisningen i kristallkulan... så så bli äka lite mer!*

Dms info: Här har Ondoelak gjort något hemskt. han har skapat en annulett of militant feministactivism. Så länge Sarah har den på sig är hon en militant kvinnokämpe som absolut inte tänker gå någonstans utan minsann tänker se till att hon blir underhållen av spelaren som en kvinna ska underhållas.

HURRA VI HAR PRINSESSORNA

Spelarna har nu alla prinsessorna mer eller mindre i gott skick och står återigen *framför en Ondoelak som kastar elaka glimtar på dem från sina gula ögon*: - "Så ni tror att ni vunnit nu va!!! Jag lovade att ni skulle dö och dö ska ni...". från Ondoelaks fingrar börjar flammor att slå upp och han går till attack...

Dms Info: Här blir det strid varvid guldraken kommer att sig an smörgåsen i en häftig strid som de helet vill vara ensamma i. Spelarna får slåss mot Ondoelak som de lätt kan förintä med hjälp av scrollen de köpt av trollkarlen Halakaster om de träffat honom! Annars kommer Ondoelak att agera enligt följande:

- (1) Kasta elaktorm på spelarna (10d6 i skada)
- (2) Förvandla sig till en ancient röd drake (shapechange)
- (3) Två clawattacks, en tailattack, två wing attacks, en stompattack, en biteattack
- (4) Burning hands (20+d4 extra i skada på clawattacksen)
- (5) Breath
- (6) Är inte spelarna eller Ondoelak döda nu så är det fantastiskt!

Ondoelak är skyddad av stoneskin (nästa tio träffar skadar honom inte), spellturning (alla spells tillbaka på kastaren"). Robe of the archmagi.
~ dock inte scrollen med timetravel

ONDOELAK DÖD

*Ondoelak dör med ett långt utdraget skrik och skrumpnar ihop framför spelarnas ögon. Kvar av honom finns bara en trasig munkåpa (robe of archmagi) och en annulett i form av ett öga.
Därefter märker spelarna hur hela planet börja skaka och rusa ihop.*

Spelarna kan ta sig ifrån planet antingen genom att gå fram till brunnen var på det finns en platta man kan snurra med följande färger, blått, svart, vitt, grönt och rött. Genom att snurra hjulet ändras färgen på ljuset som kommer upp ur brunnen. Om spelarna snurrar till grön färg och hoppar ner i brunnen kommer de hem till sitt slott (se hemma igen). Blått leder till Chronias (tidens plan), svart (hit där de är), vitt till seven heavens och rött till the elemental plane of fire. Kom ihåg att om spelarna svarade fel på frågan vid triumfbågen innan kan de inte komma hem!

Spelarna kan också bryta Ondolaks ögonamulett varvid de kommer till Kolloseumet (se nedan)

HEMMA IGEN

Spelarna virvlar fram genom rymden innan de slutligen landar ner i en snödriva, runt omkring dem blåser en iskall vind och de märker att det är natt ute. I månens sken kan de se hur demoner flyger omkring och på avstånd hörs vargar yla...

Dms info

Vad är det som hänt? Jo eftersom Ondolak inte stod bakom invasionen har Orcus fortfarande invaderat landet och börjat införliva Fantastiska med sitt eget plan. Spelarna kan sluta här eller bryta ögonamuletten och komma till kolloseum.

KOLLOSEUM

Spelarna bryter ögonamuletten och känner hur de virvlar fram genom tid och rymd. De kan bland annat se sin barndom passera förbi i ett rasande tempo. Till slut landar de i ett kolloseum som svävar fritt i rymden. Den enda belysningen kommer från ett stort gult ljus som pilrar mot dem från tomma rymden. Framför dem gapar tomma läktare och en arena varpå en varakt som liknar ett mellanting mellan en got och en orc, varoben tar till orda. - "Mitt namn är Orcus, det är jag som invaderat ert land och svält ert folks själar...". Orcus ska prata vidare när en vind drar fram och med sig drar den Ondolaks röst. - "Orcus om du befinner dig här har jag blivit sviken och för ditt föräderi ska du straffas antingen av mig eller om jag försvunnit av våra gemensamma fiender. Dera en av oss eller or kan komma härifrån när den andre eller andra dött. Lycka till mina söttslika vänner...". vinden dör ut och en tystnad sänker sig som om hela universum höll andan inför ett sista avgörande slag. "Nåväl en skall komma härifrån och det kommer att vara jag, Orcus" och därmed går Orcus till attack...

Dms info: Här uppstår en gigantisk kamp mellan spelarna och orcus som förhoppningsvis slutar med spelarnas seger. Orcus kommer att följa nedan schema:

- (1) fear, lightningbolt (tolv d6 i skada på en spelare), suggestion (stå still)
- (2) Symbol of death (på en spelare med mindre än 60 hp), används sin wand of death (automatisk

(3) wall of fire, används sin wand of death

(4) polymorpha spelare till stol, telekinesa en 500 kilos burning på en spelare (åtta d6 i skada)

(5) används sin wand of death, feeblemind

Orcus kommer alltid att ha möjlighet att slå på spelare då han flyger och går bara in i close combat de rundor han använder sin wand of death. Ifall striden går åt helvete för spelarna och bara en överlevande finns kvar kommer Alatei att komma flygandes bakom Orcus och med full kraft att penetrera honom varvid Orcus upplöses i ett svart moln som sprids ut i rymden.

AVSLUTNING

När spelarna (eller Alatei) dödat Orcus kommer Alatei att le mot dem: -"Hail er, Hail er hjältar som åter igen räddat Fantastiska från ett öde värre än döden.", där efter kommer spelarna att känna sig trötta och märka hur allting snurrar för dem. Efter en obestämmd tid vaknar de upp i slottet bredvid sina prinsessor. Utanför slottet kan de höra hurrarop. Väl ute på balkongen kan de se hela fantastikas befolkning stå samlade under stort jubel åt spelarna och deras prinsessor. Det är åter sommar i landet och ett stort lugn har sänkt sig över landet. Spelarna firar hela dagen och lianad kvällen lägger de sig igen, trötta men nöjda. Som vanligt drömmar de om ära och berömmelse. De står uppe på en kulle och solen lyser på deras vapen, vinden blåser genom deras hår när plötsligt en mörk skugga faller över dem....SLUT?