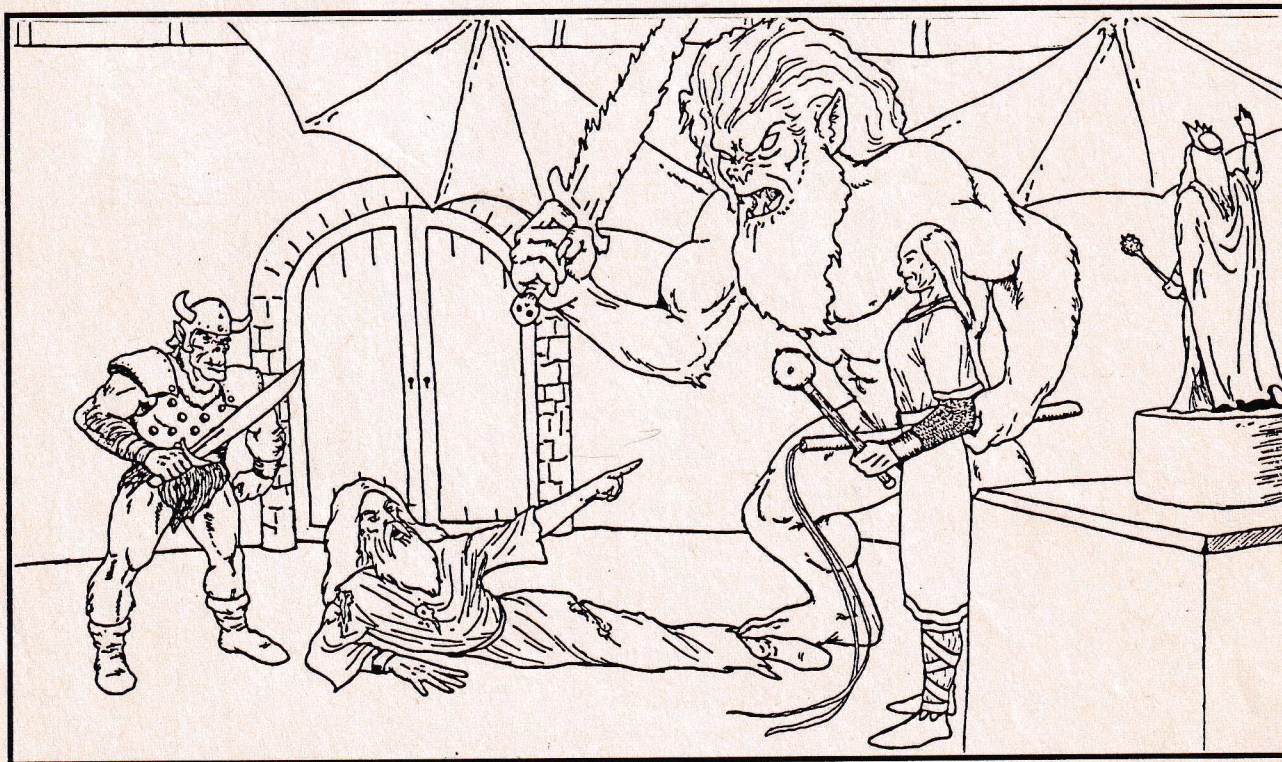


ÄVENTYRSMODUL

# DEMON PORTEN

FÖR LAG AD&D  
GOTHCON XII

*Er hemby har anfallits av orcher ledda av en demon. Bara ni kan stoppa demonen, men det måste ske snabbt och uppgiften känns övermäktig.*

KONSTRUKTÖRER

Ulf Sjölander &amp; Mikael Palo

TECKNARE

Anders Gislén



# BAKGRUND

För en vecka sedan var prästen Halvard nere i templets gömda bibliotek och läste några av de otaliga böckerna som finns där. I en mattsvart bok med röd text på fann han ett tunt silverhalsband som låg dold i bokens ryggbindning. Utan att tänka sig för tog Halvard på sig halsbandet.

För många, många år sedan tillverkades halsbandet åt en ond sekt och deras kraftfullaste präster gav halsbandet mäktiga krafter. Den varelse som tog på sig halsbandet och inte klarade av att stå emot halsbandet magi fick samma åsikter som sekten.

Den onda sekten utnyttjade väl halsbandets krafter, men sekten bekämpades av mäktiga fiender. Till slut fanns bara huvudtemplet kvar och även denna gick mot sin undergång. När bäraren av halsbandet stupade vid sin översteprästs sida tog översteprästen halsbandet och gömde den i en av sektens böcker. Översteprästen insåg att deras sekt var dömd, men han hoppades att boken skulle bevaras och i framtiden skulle någon finna och ta på sig halsbandet så att sekten åter skulle uppstå. Några av sektens böcker och däribland boken med halsbandet förstördes aldrig och efter diverse omvägar kom två lika böcker till skogstemplets. Boken med halsbandet förvarades i templets avskilda och gömda bibliotek och dess dublett utan halsband förvarades i översteprästens privata bibliotek.

Halvard vars förut sjuka kropp hade blivit laddad av halsbandets kraft och inte bara tillfrisknat utan till och med blivit väldigt kraftfull. Halvards mentalitet har blivit ond och han eftersträvar att bygga upp en ny och kraftfull sekt. Halvard insåg att han behövde lämna skogstemplets för att bli kraftfullare och han begav sig norrut till en stor grotta i bergskedjan. Grottan har Halvard ofta begett sig till när han har velat vara ensam under en längre tid.

Översteprästen i skogstemplets och de övriga prästerna noterade att Halvard hade försvunnit, men eftersom detta har hänt ofta ödslade de ingen tid på att ta reda på varför eller vart han har tagit vägen. Efter några veckor brukar Halvard återvända och frågade någon honom vad han varit och gjort svarade han att han ville vara ensam ett tag så han begav sig norrut till bergen.

I den inredda grottan började Halvard att frammana demonen med hjälp av boken han tog med sig och efter det att han funnit en stor bergkristall. Tillsammans med demonen tillkallade han orcher från bergen i väster. Halvard kände att hans ord lyddes utan protester från orcherna.

Halvard och demonen insåg att skogstemplets var ett hot och att upprätta den nya sekten i skogstemplets skulle vara mycket passande.

Idag steg solen upp utan att lysa upp som den borde (mycket långvarig solförmörkelse). Orcharmén ledda av demonen och Halvard tågade hela morgonen mot skogstemplets och strax före tio nådde de och stormade byn. Byns invånare som var helt ovetande om orcherna blev dödade i ett kort och blodigt slag och det innebar att ytterst få byinvånare lyckades fly ut i skogen. Demonen och Halvard gick i spetsen vid stormandet av själva templet som försvarades fanatiskt av den lilla tempelvakten som till sist nedkämpades till sista man. Väl i tempelsalen fanns översteprästen och när denne såg Halvard och demonen insåg han vad som hade hänt. Strax innan översteprästen döddes av demonen utslungade han några sista ord.

Översteprästen Varlin insåg att Halvard hade förtrollats och frammanat demonen med hjälp av boken som fanns i det gömda biblioteket och som Varlin hade en egen dublett av i sitt privata bibliotek. Översteprästen minns även några rader som stod i boken.

*“....En stor kristall måste anförskaffas och placeras i en rymlig plats i närheten av en stenvägg. Efter detta utföres följande ceremonier....När väl porten till Abyss är öppnad kan de varelser som namnges komma till detta plan och vem som helst kan gå genom porten och komma till Abyss....Porten kan endast stängas genom att kristallen krossas, men detta förhindras genom att det bildas ett mycket mäktigt magiskt fält som är tre meter i diameter och cirkelrunt runt omkring kristallen....Varelser som kommer från Abyss måste befinna sig inom trettio meter från kristallen (som ej kan flyttas) under halva tiden av varje dygn, annars förlorar varelsen sina krafter och dör efter två dygn....”*

Varlin som såg att Elgar och Irja bevittnade hans sista tid, men han kunde ej tala till dom för att ej röja dem. Varlin uttalade “Må fältet som skyddar porten till Abyss förstöras innan solens sanna nedgång” i hopp om att hans guds skulle förstöra eller åtminstone försvara det mäktiga fältet (tills solen går ner för denna dag) och ge Elgar och Irja en ledtråd om vad de borde göra.

Efter anfaller begav sig demonen och några dussin av orcherna tillbaka till grottan eftersom demonen måste vara i närheten av kristallen under halva dygnet. Halvard och knappt hundra orcher stannade kvar i byn. De flesta orcherna fick ledigt, men några blev utkommenderade ut i skogen för att finna och fånga bybor som lyckats undkomma det första anfaller. Halvard stannade i templet för att förbereda för nästa uppgift.



# STARTEN

Berätta följande till spelarna:

Solens läge visar att klockan är tre på dagen och det var närmare fem timmar sedan orcherna anföll byn. Ni befinner er fem kilometer öster om byn och ett hundra meter söder om vägen. Solen är uppe men är skymd av månen och det innebär att hela området ligger i halvmörker och ni befärar ett det kommer att vara så ända tills solen går ner vid tiotiden. Man ser drygt tjugo meter utan problem.

Ni är skilda åt. Severin och Torulf är på jakt och ni andra väntar på deras återkomst.

Skicka ut alla i korridoren, utom de som spelar Severin och Torulf.

Berätta följande till Severin och Torulf:

Ni har ~~med~~ rådjuret och är på väg tillbaka till era vänner när ni upptäcker en patrull om åtta orcher som är beväpnade med spjut och de är sakta på väg rakt mot gläntan där ni lämnade dom andra, cirka hundra meter bort. Ni är tjugo meter bakom orchpatrullen. Vad gör ni?

## Orchpatrullen

Individ	AC	NA	D	HD	HP
Chef	6	1	Spear 1t6+1	1	4
2	6	1	Spear 1t6	1	4
3	6	1	Spear 1t6	1	4
4	6	1	Spear 1t6	1	4
St Chef	6	1	Spear 1t6	1	4
6	6	1	Spear 1t6	1	4
7	6	1	Spear 1t6	1	4
8	6	1	Spear 1t6	1	4

Upptäcker orcherna spelarfigurerna kommer de att anfälla. Om orcherna blir färre än motståndarna eller om bägge ledarna har fallit och orcherna inte är dubbelt så många som motståndarna kommer de att fly tillbaka till byn.

Finner orcherna tydliga spår av att några människor har varit här nyligen (tex en nyligen dödat rådjur ligger på marken) kommer gruppen att dela sig i två delar. Chefen och tre man undersöker omgivningen noga, medan st chef och tre man beger sig tillbaka till byn för att rapportera.

## Vad kan förväntas!

**6 Poäng:** Severin och Torulf vilseleder orcherna utan att röja att det finns människor i närheten (1p). Ett exempel är att kasta en sten en bra bit vid sidan om orcherna så att de blir nyfikna och går och kontrollerar vad det var för ljud. Efter vilseledningen skyndar sig Severin och Torulf runt orcherna till gläntan (1p) där vännerna väntar och de får ej glömma att ta med sig rådjuret (1p). Väl vid vännerna berättar de exakt vad som hänt (1p) medan de ställer iordning och avlägsnar alla bevis på att människor har varit här (1p). Till sist är det dags att bege sig mot byn innan orcherna kommer(1p).

**4 Poäng:** Sällskapet arrangerar ett bakhåll som lyckas till hundra procent. Utfrågning av orcherna ger inget vettigt, de begav sig från byn direkt efter anfallet och vet bara att det är över hundra orcher och de kommer från orchbergen. De säger inget om grottan som ligger i norr.

**2 Poäng:** Sällskapet arrangerar inget bakhåll, men lyckas oskadliggöra hela orchpatrullen.



# VARGAR

Berätta följande till sällskapet:

Ni har tillryggalagt två kilometer när ni lägger märke till att en flock vargar kommer strövande mot er. Det är sju vargar och de är tjugo meter framför er. Vad gör ni?

## Vargflock

Individ	AC	NA	D	HD	HP
Ledare	7	1	Beat 1t4+1	2+2	15
2	7	1	Beat 1t4+1	2+2	11
3	7	1	Beat 1t4+1	2+2	11
4	7	1	Beat 1t4+1	2+2	11
5	7	1	Beat 1t4+1	2+2	11
6	7	1	Beat 1t4+1	2+2	11
7	7	1	Beat 1t4+1	2+2	11

Vargflocken attackerar endast ensamma varelser och de kommer att förfölja sällskapet om inget speciellt görs. Först framme vid byn kommer flocken att avsluta förföljandet och bege sig tillbaka in i skogen.

Blir vargarna serverade ett ordentligt skrovsmål (exempel ett rådjur) kommer de att stanna och äta av skrovmålet, istället för att förfölja sällskapet. Attackeras vargarna och någon varg dödas kommer de att dra sig undan, men annars är det inget som skrämmer iväg vargarna.

## Att notera

Är Severin ensam i täten kommer han att upptäcka vargarna i tid för att hinna springa tillbaka till sina vänner och säkerheten. Är någon annan än Severin ensam kommer denne att attackerar av vargarna innan säkerhet nås.

## Vad kan förväntas!

**6 Poäng:** När sällskapet färdas mot byn går de ej på vägen utan vid sidan om en bit in i skogen (1p) och låter Severin gå en liten bit i förväg och spana (1p). De ser till att ingen blir ensam med vargarna (1p) och har de fortfarande med sig rådjuret är det utmärkt att mata vargarna med eller så kan tex Ulrik fälla en hjort han skyttar på andra sidan en glänta (3p mata vargarna).

**5 Poäng:** Sällskapet tar sig fram på rätt sätt (2p) och de ser till att ingen blir ensam med vargarna (1p), men de matar inte vargarna. De får iväg vargarna (1p) genom att döda en och sedan döljer de varglivet mycket noggrant (1p).

**3 Poäng:** Sällskapet tar sig fram på rätt sätt och ingen lämnas ensam med vargarna (totalt 3p), men de gör inget åt vargarna som förföljer dom.

*Döda 1 varg*

2p



# PATRULL

Denna insident inträffar endast om någon av nedanstående förutsättning gäller:

- Orchpatrullen vid starten upptäckte tydliga spår av människor och patrullen oskadliggjordes aldrig.
- Severin går ej en liten bit i förväg och spanar.
- Sällskapet färdas på vägen.
- Vargarna har följt efter sällskapet ända fram till byn.
- Sällskapet är ovanligt oförsiktiga när de närmar sig byn, typ skriker och vrålar när de närmar sig byn.

Har spelarna uppfört sig förståndigt stöter de aldrig på dessa patruller och du kan hoppa över resten av sidan och gå till nästa (och ge laget 2p).

Berätta följande till sällskapet:

Ni närmar er byn och kan inte vara längre bort än några hundra meter, då ni helt oförberett står öga mot öga mot orcher som verkar lika överraskade som ni.

## Orchpatruller

Individ	AC	NA	D	HD	HP	STR	STO	FIS	SMI	INT	PSY	KAR	SB	CH	RP	Spår
Chef	6	1	Spear 1t6	1	7	18	13	16	13	13	13	10	0	11	15	4/4/3
2	6	1	Spear 1t6	1	4	11	11	11	10	11	11	7	0	6	11	7/11
3	6	1	Spear 1t6	1	4											1/6/11
4	6	1	Spear 1t6	1	4											1/6/11
5	6	1	Spear 1t6	1	4											1/6/11

Orchpatrullen kommer genast att attackera sällskapet och samtidigt kalla till sig den andra patrullen som finns i närheten, den kommer efter två stridsomgångar.

Individ	AC	NA	D	HD	HP	STR	STO	FIS	SMI	INT	PSY	KAR	SB	CH	RP	Spår
Chef	6	1	Spear 1t6	1	6	22	16	10	13	13	13	10	0	11	15	2/8/11
2	6	1	Spear 1t6	1	4	11	11	11	10	11	11	7	0	6	11	7/11
3	6	1	Spear 1t6	1	4											1/6/11
4	6	1	Spear 1t6	1	4											1/6/11

Om orcherna blir färre än motståndarna efter att bägge grupperna har kommit i strid eller om bägge ledarna har fallit och de ej är dubbelt så många som fienden kommer de att fly tillbaka till byn.

## Att notera

Det finns ingen chans för sällskapet att hinna hindra första patrullen att kalla till sig den andra patrullen med hjälp av rop.

## Vad kan förväntas!

2 Poäng: Denna episod inträffar aldrig.

1 Poäng: Ingen orch lyckas undkomma till byn.



# BYN

I byn finns det femtio orcher och i templet finns Halvard. Utanför byn en bra bit in i skogen patrullerar cirka fyrtio orcher.

När sällskapet har nått byn efter en halvtimmes marsch kan tex Severin klättra upp i ett stort träd bredvid byn och då ses följande:

Byn verkar oskadad och är upplyst av ett flertal lägereldar. Då och då skymtar man några orcher som går från ett hus till ett annat hus. Från de flesta hus hörs oväsen och speciellt från värdshuset tycks det festas ordentligt. Vid pallisadingångarna står ett par vakter och framför templet står åtta kraftiga vakter utplacerade.

Om man tar sig över pallisaden tyst vid prästhuset lär nog ingen orch lägga märke till detta.

Det stämmer att sällskapet kan ta sig över pallisaden oupptäckt genom att utnyttja en levitate eller liknande trick.

Sällskapet har ingen chans att fånga någon enstaka orch, utan måste attackera en grupp på minst två orcher för att lyckas fånga någon. Utförs en sådan attack och den ej är snabb och tyst kommer larmet att gå.

## Orchgrupp

Individ	AC	NA	D	HD	HP	SP	ST	FR	EN	INT	BY	KAR	SB	CHL	SP
1	6	1	Spear 1t6	1	5	14	11	11	11	11	7	6	7	10+	7
2	6	1	Spear 1t6	1	3									4+	6

Om orcherna utfrågas vet de ej mer än att ledaren Halvard är i templet och demonen har de ej sett till sedan anfallet.

## Att notera

Så snabbt sällskapet kommer in i byn och någon av prästerna yttrar något liknande "Athena, må din välsignelse vara med oss" strax utanför eller inne i byn kommer sällskapet att känna följande:

Ni känner att någon vakar och beskyddar er.

Athena stöder sällskapet extra och låter en prayervila över byn. Detta innebär att sällskapet och deras fiender påverkas av en prayer så länge de finns i byn.

## Att poängtera

Endast om sällskapet uppför sig mycket klantigt (typ stormar byn med våld) låter du larmet gå och roar dig med en stor strid med orcherna ledda av Halvar mot sällskapet.

## Vad kan förväntas!

**3 Poäng:** Spanar mot byn, tex Severin klättrar upp i ett stort träd (1p). Slår sig inte in i byn utan smyger in (1p). Forcerar pallisaden snabbt och tyst (1p).



# PRÄSTHUSET

Prästhuset vilket är familjen Björnstjärnas hem innehåller nödvändig utrustning tillhörande prästerna och paladinen. (ej längre)

Inne i huset finns tre orcher som inte gör allt för mycket oväsen.

Se separat kartblad för exakt information om platser och placeringar.

## Orcher

Individ	AC	NA	D	HD	HP
1	6	1	Spear 1t6	1	3
2	6	1	Spear 1t6	1	4
3	6	1	Spear 1t6	1	4

Orch nummer ett ligger och vilar på bottenplanet och är inte alls vaksam. Rummet som orchen vilar i är mörkt, men orchen syns med värmesyn om man tittar genom fönsteröppningen. Severin får en chans att hugga ner den ensamma orchen i ryggen om han smyger in ensam i rummet. I vilket fall som helst är orchen överraskad.

De två andra orcherna är på övervåningen och letar efter värdeföremål och något gott att äta. Sällskapet överraskar även dessa två om de smyger sig upp på övervåningen, men de får ej något gratislag. Antingen öppnar sällskapet dörren till rummet som orcherna befinner sig i eller så kommer de gående till platsen som sällskapet befinner sig på.

Följande är lämpligt att säga till Severin om han tittar in genom fönsteröppningen till rummet som orchen ligger och vilar i:

Rummet är mörkt, men med hjälp av din värmesyn ser du en orch som ligger och vilar på soffan. Du tror att du borde kunna smyga dig fram till orchen utan att han upptäcker dig.

Lämpligt att säga när sällskapet öppnar dörren där de två orcherna befinner sig:

Oj, där står det två orcher som vänder sig om mot er och de verkar inte alls vänta besök.

## Att notera

All utrustning som står angivet att det skall finnas i detta hus finns också i respektive rum.

## Att poängtera

Förs det oljud i bottenvåningen kommer de två orcherna på övervåningen att gå ner för att se vad som för oljud.

Sällskapet har en och endast en stridsrunda på sig att tysta orcherna innan de kan skrika och larma hela byn.

Frågar man ut en fångad orch vet han bara att prästen är i templet och demonen har inte setts till sedan anfallet.

## Vad kan förväntas!

**5 Poäng:** Att bege sig först till detta hus är smartast (1p) och att överhuvudtaget gå hit och hämta utrustningen är bra (1p). Att titta in och lyssna innan man går in i huset är försiktigt och bra (1p). Att tysta orchen i bottenvåningen utan att larmet går är en stor fördel (1p) och likadant med orcherna på övervåningen (1p).



# VÄRDSHUSET

Värdshuset innehåller Severins och Torulfs utrustning, men här finns även en mängd orcher.

Nere i barsalen finns det tio orcher som "testar" värdshusets mat och speciellt dess dryck.

Se separat kartblad för exakt information om platser och placeringar.

## Festande orcher

Individ	AC	NA	D	HD	HP
1	6	1	Spear 1t6	1	8
2	6	1	Spear 1t6	1	4
3	6	1	Spear 1t6	1	4
4	6	1	Spear 1t6	1	4
5	6	1	Spear 1t6	1	4
6	6	1	Spear 1t6	1	4
7	6	1	Spear 1t6	1	4
8	6	1	Spear 1t6	1	4
9	6	1	Spear 1t6	1	4
10	6	1	Spear 1t6	1	4

På grund av för mycket drickande har orcherna -1 på attack och räddningsslag, men moralen är på topp. *härskad*

Orcherna överraskas automatiskt, men måste tystas inom två stridsomgångar för att de ej skall komma på tanken att ropa på hjälp. Första omgången är de helt överraskade och gör inget, andra omgången börjar de slåss och först i början av tredje omgången kommer de på att de borde ropa på hjälp och larma hela byn.

Lämpligt att säga när sällskapet kikar in:

Totalt tio orcher dricker och äter under livade former i det fackelupplysta rummet. Deras spjut ligger bredvid dom, men de är inte alls på sin vakt. Tyvärr ligger Severins och Torulfs rum så dumt till att orchernas måste passeras. Ingen chans att smyga in och genom dörrarna, även om man vore osynlig lär orcherna märka när dörrar öppnas.

## Att notera

All utrustning som står angivet att det skall finnas i detta hus finns i respektive rum. Det kan påpekas att en viss häst har blivit medförd av demon för att närvara vid middagen.

Utfrågning av någon orcher ger ej mer än följande: Ledaren, alltså prästen är i templet och demonen har inte syns till sedan anfallet.

## Att poängtera

Eftersom orcherna i vanliga fall för ett sådant väldigt oväsen uppmärksammar ej omgivningen att strid råder förrän efter två stridsomgångar.

## Vad kan förväntas!

68 Poäng: Att bege sig till detta hus före man går till templet är smartast (1p) och att överhuvudtaget gå hit och hämta utrustning är en fördel (2p). Att titta in och lyssna innan man går in i huset är försiktigt och bra (1p). Att tysta orcher första stridsomgången utan några som helst oljud ger (2p).

54 Poäng: Utför allt rätt utom att man tystar orcherna först i andra stridsomgången (1p).



Bor Alvin i templet?

# TEMPLET

För att få vetskap om var porten finns och hur man stänger den måste templet uppsökas. Sällskapet bör gå runt templet och in via den hemliga ingången för att inte alla orcherna i byn skall bli alarmerade.

I templet finns Halvard och totalt femton orchvakter.

Se separat kartblad för exakt information om platser och placeringar.

Endast Alvin klarar av att öppna lönndörren och han har lovat översteprästen att aldrig visa någon hur lönndörren öppnas (och det kommer han aldrig att göra eftersom översteprästen stod högre i rang än Elgar och Irja).

Öppnas lönndörren ses följande (berätta för spelarna):

Lönndörren glider sakta upp och inne i rummet ser ni två orchvakter som står vid porten och på andra sidan rummet står Halvard som vänder sig förvånad om. Orcherna drar sina svärd och ni lägger märke till att den ena orchon har Alvins välsmidda långsvärd.

Under alla omständigheter kommer sällskapet att inte överraska Halvard och de två orchvakterna.

## Halvard och orchvakter

Individ	AC	NA	D	HD	HP
1 Halvard	6	1	Club 1t6	5	40
2 Orch 1	4	1	Long Sword 1t8+1	2	11
3 Orch 2	6	1	Long Sword 1t8	1	85

### Halvard har följande formler

~~Cause Light Wounds~~

~~Cause Light Wounds~~

~~Command~~

~~Command~~

~~Penetrate Disguise~~

Dust Devil

~~Hold Person~~

~~Hold Person~~

Spiritual Hammer

Wyvern Watch

Animate Dead

~~Cause Blindness~~

Halvard börjar genast använda formler mot sällskapet och orch nummer 1 attackerar genast. Orch nummer två försöker öppna porten för att kalla på hjälp.

Har sällskapet fått en *prayer* av Athena så fördubblas dess styrka så länge de befinner sig i templet.

Stoppas inte orch nummer två under första stridsomgången så går larmet och först kommer tretton orcher efter en stridsomgång och två stridsomgångar sedan kommer de åtta vakter som stod framför templet osv (mycket dumt att låta orch nummer två varna de övriga orcherna).

## Att notera

Förhoppningsvis har sällskapet märkt att Halvard ser mycket friskare ut och bär ett silverhalsband som aldrig har setts förut. Frågar spelarna hur Halvard är klädd visa då framsidan av äventyret. Om tex Alvin använder detect evil märks att endast halsbandet ger utslag och inte Halvard.

## Vad kan förväntas!

**9 Poäng:** Sällskapet smyger till baksidan av templet (1p) och går in via lönndörren (1p). Orch nummer två stoppas innan han hinner öppna dörren och larma (1p). Orch nummer ett nedkämpas (1p) och Alvin återtar sitt svärd (1p). Halvard nedkämpas (1p), men det upptäcks att han kontrolleras av halsbandet (1p) och halsbandet avlägsnas (1p). Sällskapet ser till så att Halvard befinner sig i sådant skick att han kan tala (1p).



# TEMPELKÄLLAREN

Har sällskapet tagit av silverhalsbandet från Halvard och han är vid medvetande berättar han följande:

Ohh, mitt huvud... vad det snurrar. Nej, vad har jag gjort... Ni måste genast bege er till kristallen och förstöra den, genast. Kristallen finns i min grotta i berget i norr, det är knappt två mil dit. Vänta demonen är där också och ni kan inte stoppa den, men ni borde kunna hindra den tills någon av er kan krossa kristallen.

Efter detta svimmar Halvard. Hans kropp återgår till sin vanliga skröpliga utseende och han beter sig som om han just har blivit återuppväckt. Kan inte göra något den närmsta veckan och resten av denna dag är han medvetslös.

Om prästerna och/eller paladinen letar efter översteprästens privata bibliotek kommer de att finna den efter en halvtimme. Var tionde minut kommer de att finna en *glyph of warding* (level 9), prästerna och paladinen kan uttala rätt ord för att desarmera dess. Severin och Torulf kommer att utlösa *glyph of warding* om de inte har förvarnats, medan Ulrik blir misstänksam.

Inne i översteprästens privata bibliotek finns alla möjliga böcker. Efter tio minuter kan Irja finna den mattsvarta boken med röd text och följande kan fås fram:

....En stor kristall måste anförskaffas och placeras i en rymlig plats i närheten av en stenvägg. Efter detta utföres följande ceremonier....När väl porten till Abyss är öppnad kan de varelser som namnges komma till detta plan och vem som helst kan gå genom porten och komma till Abyss....Porten kan endast stängas genom att kristallen krossas, men detta förhindras genom att det bildas ett mycket mäktigt magiskt fält som är tre meter i diameter och cirkelrunt runt omkring kristallen....Varelser som kommer från Abyss måste befinna sig inom trettio meter från kristallen (som ej kan flyttas) under halva tiden av varje dygn, annars förlorar varelsen sina krafter och dör efter två dygn....

I biblioteket finns även mängder av kartböcker och en är signerad Halvard. Letar någon bland kartböckerna kommer boken de att lägga märke till boken. Boken innehåller en tydlig karta om vägen till Halvards grotta och hur grottan ser ut. Berätta för spelarna att de inte kan missa grottan med denna bok och ge dem kartan över grottan.

## Att notera

Tar någon på sig halsbandet kommer denne person att genast larma orcherna och tillsammans med orcherna fånga (döda) de övriga i sällskapet.

Orcherna i templet vet att demonen är i grottan och de vet även vägen dit. Med lite övertalning kan en orch visa vägen till grottan (men det blir huvudingången). Orcherna vet att templets överstepräst har bränts till aska och spridits ut på tempelgången, detta berättas om det frågas om översteprästen.

Orcherna kommer ej att gå in i översteprästens rum om inget speciellt händer (typ sällskapet lurar in en orch).

## Vad kan förväntas!

10 Poäng: Sällskapet letar efter översteprästens bibliotek (1p) och finner den (1p), utan att utlösa någon *glyph of Warding* (1p). Man finner den svarta boken (1p) och läser igenom de första sidorna som ger intressant information (1p). Finner Halvards kartbok (1p). Utfrågar en orch om var demonen är och hur man kommer dit (1p). Läger Halvard på en skyddad plats tex inne i någon av översteprästens skyddade rum (1p) och letar fram mat och vatten så att Halvard klarar sig ett tag (mat och dryck finns i rummet som Halvard och orcherna befann sig i) (1p). Frågar ut en orch om var översteprästens lik finns någonstans (1p).



# GNOMEN

På vägen mot grottan blir sällskapet vittne till strid mellan två orcher och en ensam gnome.

Berätta följande för spelarna:

Ni har nu gått en bra bit och det kan inte vara mer än några hundra meter kvar, då ni hör stridslarm från höger. Ni uppskattar att det är högst fyra stridande och det låter som orcher mot någon gnome.

Skyndar sig sällskapet mot ljudet kommer de att se en gnome i strid med två orcher. Visa teckning.

## De stridande

Individ	AC	NA	D	HD	HP
Orch 1	6	1	Spear 1t6	1	7
Orch 2	6	1	Long sword 1t8	1	6-4
Gnome	5	1	Hammer 1t4+1	1	5-3

Skyndade sig sällskapet direkt när de hörde striden kommer gnomen att fortfarande stå upp och slås, men skadad. Tog sällskapet god tid på sig innan de begav sig till striden kommer gnomen att bli nerhuggen innan sällskapet kommer att kunna hindra det (ytterligare 5 träffar i gnomen).

Beger sig inte sällskapet till striden kommer de att strax senare möta de två orcherna (och då är gnomen död).

Kan orcherna ej fly kommer de att slås till döds.

Berätta följande:

Orcherna ser er och börja springa iväg. De springer mot norr, alltså mot berget ni är på väg.

## Att notera

Gnomen ger sällskapet en liten kopparhammare som tack om sällskapet räddade hans liv och säger följande:

Som tack för att ni räddade mitt liv får ni denna lilla hammare. Den ser liten och ynklig ut, men slår man på en stenvägg med den så spräcks väggen.

Frågar sällskapet om han vet något om grottan så svarar han att han inget vet. Han är inte intresserad över att följa med sällskapet.

## Att poängtera

Lyckas någon av de två orcherna fly som kommer orchvakterna vid ingångarna till grottan att vara beredda och kommer således ej att överraskas.

## Vad kan förväntas!

**8 Poäng:** Severin går en liten bit i före övriga sällskapet och spanar under färden till grottan (1p). Sällskapet inser att det bara är några få stridande, så att de kan skynda sig (2p). Sällskapet räddar livet på gnomen (1p) och hindrar orcherna att fly (2p). Frågar gnomen om han vet något om grottan (1p) och om han vill följa med (1p).

**6 Poäng:** Som ovan, men de skyndar sig inte (1p) och lyckas bara stoppa den ena orchen (1p).



# STORA INGÅNGEN

Sällskapet kommer automatiskt att komma till denna ingången om de inte har funnit kartboken och i så fall vet om den lilla ingången.

Vid den stora ingången står fyra orcher på vakt.

Se separat karta över hela grottan för platser och placeringar.

Tar sällskapet lilla ingången så vänder du till nästa sida och ger sällskapet (4p).

Följande ser sällskapet när de närmar sig grottingången:

Ni ser en stor grottöppning i berget och på varsin sida av berget står en spjutbeväpnad orch som lutar sig vilande mot bergsväggen.

Inne i den mörka grottan skymtar ni ytterligare två vakter.

## Orchvakter

Individ	AC	NA	D	HD	HP	STR	STU	EN	SMU	INT	PSY	MAK	SB	CH	LP
1	6	1	Spear 1t6	1	5	14	11	11	10	11	4	7	0	8	11
2	6	1	Spear 1t6	1	5										
3	6	1	Spear 1t6	1	5										
4	6	1	Spear 1t6	1	5										

Orchvakterna är hyfsat uppmärksamma. Märker vakterna sällskapet kommer de att ropa på alarm och efter två stridsomgångar börjar de 30 orcherna i grottrummet längre in i grottan att komma till vaktens hjälp (2t4 orcher kommer per stridsomgång). Vakterna kommer att slåss till sista man för att försvara ingången.

Hör vakterna något konstigt ljud utanför grottan kommer de två främsta vakterna att gå och se vad det var och vakterna inne i grottan kommer att gå fram ett par steg för att övervaka.

## Att notera

Orchvakterna måste tystas på en stridsomgång för att de ej skall larma de 30 vakterna inne i grottan.

Om sällskapet lockar ut orcherna kommer Severin att få en chans att överraska en orch bakifrån.

Utfrågas en orch kommer denne att berätta hela grottans utseende, alltså följande:

Först kommer en grottgång till vänster som leder ut längre bort och sedan finns det en grottgång till höger där ett trettital orcher finns. Fortsätter man däremot rakt fram hela tiden kommer man till en port som vaktas av två ogres och bakom där finns demonen.

## Att poängtera

Tystas inte vakterna under första stridsomgången kommer larmet att gå och efter två stridsomgångar börjar det komma 2t4 orcher per stridsomgång tills 30 orcher har kommit.

## Vad kan förväntas!

4 Poäng: Går ej igenom denna ingång utan använder lilla ingången.

5 Poäng: Lockar ut två av vakterna (1p) och anfaller samtidigt alla vakter (1p). Hindrar orcherna från att larma (2p). Frågar ut en orch om hur grottan ser ut (1p).



# LILLA INGÅNGEN

Har sällskapet tagit sig in via den stora ingången så är det bara att vända till nästa blad.

Efter lite letande finner sällskapet denna ingång.

Här står endast en ensam orch på vakt.

Se separat karta över grottan för platser och placeringar.

Följande ser sällskapet när de närmar sig den lilla grottingången:

Det var besvärligt att finna den lilla grottingången, men till slut skymtar ni en liten grottingång som är halvt dold av en buske. Strax innanför den mörka grottingången skymtar ni en orch som står på vakt.

## Orchvakt

Individ	AC	NA	D	HD	HP	STY	SC	FIN	SPR	INT	PO	LU	SR
1	6	1	Spear 1t6	1	4	14	11	11	11	11	11	11	11

Orchvakten är ganska uppmärksam. Märker vakten sällskapet kommer han genast att springa in i grottan och ropa på hjälp. Om vakten hinner ropa på hjälp kommer de 30 orcherna inne i grottrummet att komma till vaktens hjälp (2t4 orcher kommer pers stridsomgång med början efter tre stridsomgångar. Vakten kommer att stanna inne i gången och slåss till sista blodsdroppen.

Hör vakten något konstigt ljud utanför grottan kommer han att gå ut och undersöka vad det var för ljud.

## Att notera

Orchvakten måste tystas på en stridsomgång för att han ej skall hinna larma de 30 orcherna.

Om sällskapet lockar ut orchen kommer Severin att få en möjlighet att hugga orchen i ryggen.

Utfrågas orchvakten kommer han att berätta följande:

Först kommer man till en T korsning, där den högra gången leder ut. Går man till vänster kommer man fram till en korsning där en gång fortsätter framåt och gången till höger leder in i ett rum där cirka 30 orcher finns. Går man gången framåt kommer man fram till en dörr som vaktas av två ogres och bakom dörren finns demonen.

## Att poängtera

Tystas intevakten under första stridsomgången kommer larmet att gå och efter tre stridsomgångar börjar det komma 2t4 orcher per stridsomgång tills 30 orcher har kommit.

## Vad kan förväntas!

3 Poäng: Hindra orchen ifrån att larma (2p). Fråga ut orchen om hur grottan ser ut (1p).



# ORCH GROTTAN

Inne i denna grotta finns 30 orcher som vilar och i största allmänhet tar det lugnt.

Se separat karta över grottan för platser och placeringar.

Lyssnar sällskapet kommer de att höra följande:

Från grottgången hörs ett flertal orchröster, ja minst ett dussin. Rösterna diskuterar sånt som är intressant för orcher, men inget som är av intresse för er.

Berätta följande:

Det är ganska mörkt, men ni kan urskilja att två meter in i gången till orcherna står det en stenpelare mitt i gången som verkar ha byggts dit i efterhand och nu stöttar upp taket.

Inne i grottan finns det 30 orcher som ganska snabbt kan göra sig beredd för strid (1 stridsomgång).

## Orcher

Individ	AC	NA	D	HD	HP
Chef	4	1	Long sword 1t8	2	11
2-4	6	1	Long sword 1t8	1	8
5-10	6	1	Spear 1t6	1	6
11-20	6	1	Spear 1t6	1	5
21-30	6	1	Spear 1t6	1	3

Blir det strid kommer orcherna att slåss tills de är färre än fienden eller om ledaren har fallit och de är ej dubbelt så många som fienden.

## Att notera

Spräcks stenpelaren kommer taket till grottgången som leder till orcherna att rasa in.

## Att poängtera

Alarmeras de trettio orcherna kommer även överlevande vakter att komma. De två ogrerna vid dörren kommer ej att lämna sina poster.

## Vad kan förväntas!

**7 Poäng:** En fälla riggas upp av Severin. Hammaren stöter mot pelaren om någon går på repet och det medför att taket rasar in (4p). Efter att ha gillrat fällan fortsätter sällskapet vidare (1p) och har ej upptäckts av orcherna (2p).

**3 Poäng:** Sällskapet ser till att taket till gången rasar in (2p) ljudlöst (1p).

**2 Poäng:** Sällskapet stormar in (0p) och lyckas oskadliggöra alla orcher (2p).



# OGRES

Demonens sista vakter (frånsett han själv) är två ogres som står på vakt framför dörren.

Berätta följande:

Framför en dubbeldörr sitter det två ogres som genast reser sig upp för att attackera er.

Visa bilden.

## Ogres

Individ	AC	NA	D	HD	HP
Ledare	4	1	Morning Star 2t4+2	7	32
2	5	1	Club 1t6	4+1	11

Om ledaren faller kommer den andra ogren att ge sig om fienden är fler än två.

Morgonstjärnan är ej magisk.

## Att notera

Blir denna strid ej ljudlös kommer alla kvarvarande orcher i grottan att börja komma efter fyra stridsomgångar om detta är möjligt.

Ogrena vet ej vad som finns bakom dörren frånsett att ledaren är där inne.

## Att poängtera

Ogrena kommer ej att överraskas.

## Vad kan förväntas!

**6 Poäng:** Ogrena nedkämpas ljudlöst (1p) och snabbt (4-1 per stridsomgång, max 3p). Ogrena utfrågas (1p) och dörren genomsöks ordentligt innan den öppnas (1p).



# KRISTALLEN

Här inne finns kristallen som har öppnat en port till Abyss, men här finns även demonen.

Berätta följande när sällskapet har öppnat dörren:

Innan för dörren ser ni ett grottrum som är upplyst av ett gulgrönt sken.

Visa teckningen och fråga vad de gör.

## Demon

Individ	AC	NA	D	HD	HP
1	4	2	Flaming sword 3t4 Wipp 2t4	12	60

OBS! Kan bara skadas av minst +1 magiska vapen.

Demon kommer att slåss till det bittra slutet. Blir han inte attackerad av minst två personer kommer han att använda piskan mot den som försöker göra nått med kristallen.

## Att notera

Framför kristallen finns det en fallucka. Alla som springer rakt fram mot kristallen (eller försöker hoppa över när kraftfältet finns kvar) kommer automatiskt att ramla ner i falluckan. Under falluckan finns ett 25 meter djupt schakt med ett flertal utskjutande grottgångar och där finns 3 ochre jelly.

## Ochre jelly

Individ	AC	NA	D	HD	HP
1	8	1	Dissolve flesh 3t4	6	36
2	8	1	Dissolve flesh 3t4	6	30
3	8	1	Dissolve flesh 3t4	6	24

Ett osynligt kraftfält finns kvar runt kristallen, men den är kraftigt försvagad. Dock måste en *dispel magic* läggas på fältet. Magikern kan läsa ur sin formelbok i nödfall om han inte har formeln inmemorerad och formeln neutraliserar fältet automatiskt (om ej solen har hunnit gå ner, annars misslyckas det) med hjälp av Athena. Att sedan krossa kristallen är inte så svårt, träffa AC 10 (med +4 på träffslaget) och göra minst två träffar.

Krossas kristallen händer följande:

Kristallen krossas i småbitar och portalen börjar sakta avta. Demonens kropp tycks sugas in i portalen och samtidigt med att portalen försvinner är även demon borta.

## Att poängtera

Om paladin dödas i striden mot demonen fås ej några minuspoäng. Det är en mycket hedervärdig död för en paladin att offra sitt liv för att stoppa demonen.

## Vad kan förväntas!

22 Poäng: Falluckan upptäcks (1p). Kraftfältet neutraliserar (4p) och kristallen krossas (17p).



# SLUTET

Efter att sällskapet har lyckats krossa kristallen frågar du vad de gör nu.

## Vad kan förväntas!

73 p om 10

**3 Poäng:** Sällskapet beger sig till Tulsa för att där be om hjälp för att kunna driva bort orcherna som finns kvar i området.

**1 Poäng:** Beger sig tillbaka till byn för att få iväg orcherna.

## Vad skall göras?

Finns det tid över så är det upp till dig som spelledare att improvisera och underhålla dig själv och spelarna resten av tiden.

### Att poängtera

Vid spelets slut skall du säga var äventyret slutade och resten var din improvisation.

