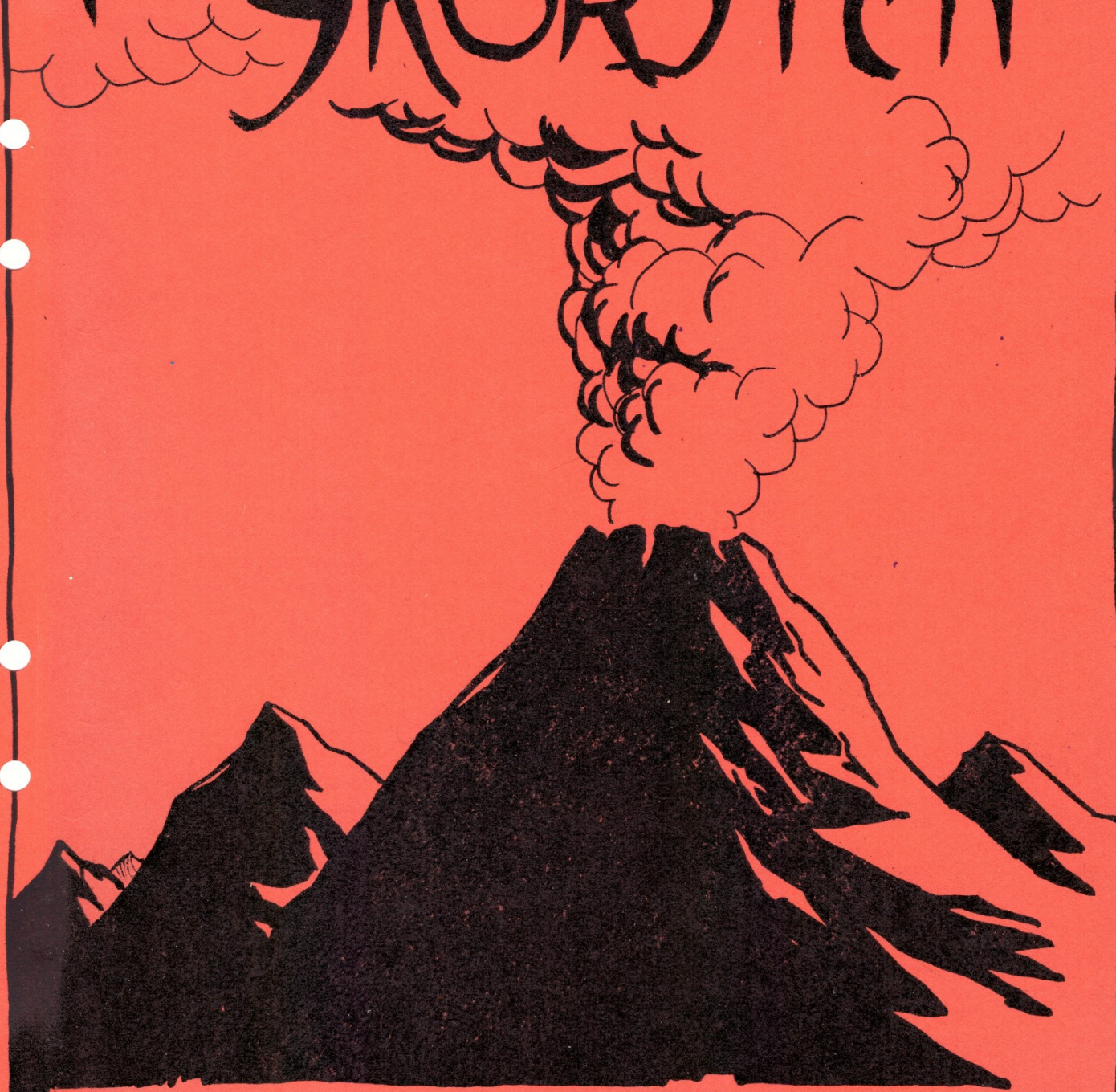


XENON- HELVETETS SKORSTEN



ETT AD&D-SCENARIO FRÅN LINCON 85
Av: Åsa Hedenskog, Peter Printzén och Håkan Ackegård

Inledning

Meriam satte sig upp i sängen med ett ryck. Hon var genomblöt av svett, hjärtat slog hårt i hennes bröst och den otäcka drömmen ekade fortfarande i hennes medvetande. Någonting hade hänt Celeste, hennes älskade syster. Någonting farligt och fruktansvärt. Meriam hade i drömmen tydligt sett systemns ansikte framför sig och hört den förtvivlade bönen: "Hjälp mig! Fort innan det är försent!" Drömmen hade varit mycket verklig och skrämmande.

En månad tidigare hade Celeste och hennes vänner givit sig av för att undersöka en gammal tempelplats belägen i en sägenomspunnen, döende vulkan. Sägner berättade att platsen för mycket länge sedan var högsäte för onda makter och ofta besökt av vidriga varelser från ett annat plan. Det sägs att det så småningom inträffade en katastrof som drev bort bergets invånare och nu stod det fritt för den som vågade att genomsöka efter kvarglömda skatter och mörka hemligheter.

"Rena söndagsutflykten", hade Celeste sagt med ett skratt strax innan hon begav sig upp bland de dimhöljda bergen i öster för att söka äventyret.

"Nåväl", sa Gelber och lutade sig tillbaka i värdshusets bekväma fåtölj, "jag förstår att det känns angeläget för dig och för egen del har jag inget emot att undersöka saken. Just nu har vi ju ingenting för oss och jag börjar frukta att svärdet skall rosta fast i skidan." De andra nickade instämmande, det var dags att röra på sig igen...

Powell föreslog att de först skulle ställa kosan till hans hemby som låg helt nära vulkanen, och där han inte varit på snart 7 år. De andra tyckte att det lät som ett bra förslag. En dag av häktiska förberedelser följde och morgonen därpå stod alla redo att ge sig av. Det tar två dagars ritt att nå bergen. Där måste gruppen lämna sina hästar och fortsätta till fots under fem dagar för att nå Powells hemby och vulkanen.

Bakgrund

Den stora vulkanen Xenon var för länge sedan högkvarter för en kult av onda, djävulsdyrkande präster. Deras främste guddom var den vedervärdige Baalzebul och till hans ära höll man ceremonier och offer i vulkanens innanmäten. Det fanns gott om vakter, tjänare och präster och man lät också uppföra ett mäktigt försvarsverk kring vulkankraterns rand. Här levde och frodades sen kulten länge tills den så småningom drevs bort.

Numera är vulkanen högsäte för BC. Denne är en mäktig magiker och dessutom en halvdjävul vilket gör honom till en fruktad stridsman. Han är tekniskt intresserad och har genom sitt ursprung goda kontakter med en högre djävul som hjälper honom. BC har utarbetat en metod för att binda smärre djävulars andar i sina maskinkonstruktioner och hans djävulsvän bistår honom med sina undersåtar för ändamålet. BC har nämligen en plan på att erövra landet med en fruktansvärd stridsmaskin och den iden faller djävulen i smaken. BC upptäckte att vulkanen kunde bli ett utmärkt högkvarter för verksamheten.

Tillsammans med sina henchmen Fermi, Dirac och Spike har han med hot och mutor tuktat Uruk-haier och Orcer och använder dem som arbetskraft och vakter. Försvarsverket vid kanten har rustats upp, liksom prästernas gamla bostadsavdelning där BC nu bor med sina henchmen.

På kraterns botten har den stora maskinen sedan konstruerats, bit för bit. Under tiden har BC dragit upp riktlinjer för sin erövring, samt skaffat slavar som gräver en gång ut ur vulkanen, där maskinen sedan skall fraktas ut.

Nu har arbetets sista fas inletts, en ande skall bindas i maskinen och ge den liv.

Celeste och hennes vänner tillfångatogs vid vulkanen. BC blev förtjust i henne och har tagit henne till sin egen bostad, för att genom skryt och påtryckningar lyckas vinna hennes gunst.

Överfallet

Dagen börjar närma sig sitt slut och om ytterligare två timmar beräknar ni vara framme i Powells lilla hemby. Ni har planerat att vila där över natten innan ni påbörjar bestigningen av vulkanen som nu syns ganska tydligt. Dess svartbrända sidor ger den ett hotfullt utseende och den verkar nästan vänta på er.

Då den smala, steniga stigen som ni följer svänger runt en klippa ligger en djup dal på er högra sida. Nere på dess botten ligger en by, närmaste granne till den ni är på väg till. Ni kan se att allt inte verkar stå rätt till där nere. Tjock svart rök stiger upp från byn och man kan urskilja eldsken.

Äventyrarna befinner sig ca 4km från byn och kan inte se fler detaljer än de ovan beskrivna. Det är omöjligt att ta sig ner i dalen snabbt. Klättringen ner skulle ta ca 2-3 timmar och vara mycket farlig. Om någon använder Riegels Eyes of the Eagle ser han följande:

I byns utkanter pågår en ojämn och blodig strid. Stora svarta gestalter hugger vilt ner byns försvarare och några konstiga fågelliknande varelser flaxar klumpigt över stridsplatsen. De byggnader som stuckits i brand brinner allt häftigare och sveper in byn i en sotig dimma. På en plats verkar byns invånare bli hopfösta av de mörka gestalterna och de bevakas noga. Någon försöker fly men blir genast dödad av de flygande varelserna.

Då ni står och kisar ner i dalen hör ni plötsligt klirret av rustningar och vapen. Över randen på en kulle längre fram på stigen dyker en samling råbarkade figurer upp. De är väldigt stora, mörka och håriga. Deras anletsdrag för tankarna till Orcer men dessa varelser ser båda starkare och vildare ut. De har purpurfärgade uniformer under skinande banded rustningar och de är beväpnade med väldiga kroksablar. Framför dem i koppel springer stora, dreglande hundar som har läderrustningar med metallnitar och taggiga halsband. Hundarna släpps genast lösa och rusar mot er, tätt följda av sina herrar.

Detta är en vaktpatrull med uppgift att stoppa alla som försöker lämna dalen. Uruk-haierna är tuffa och grymma legosoldater och ger sig aldrig i strid utan slåss till slutet. Också deras hundar är blodtörstiga och viker inte undan.



Uruk-hai (AC 4, MV 9", HD 5+5, £AT 1, D d8+4, M)
Hp: 23, 29, 30, 39, 27, 22

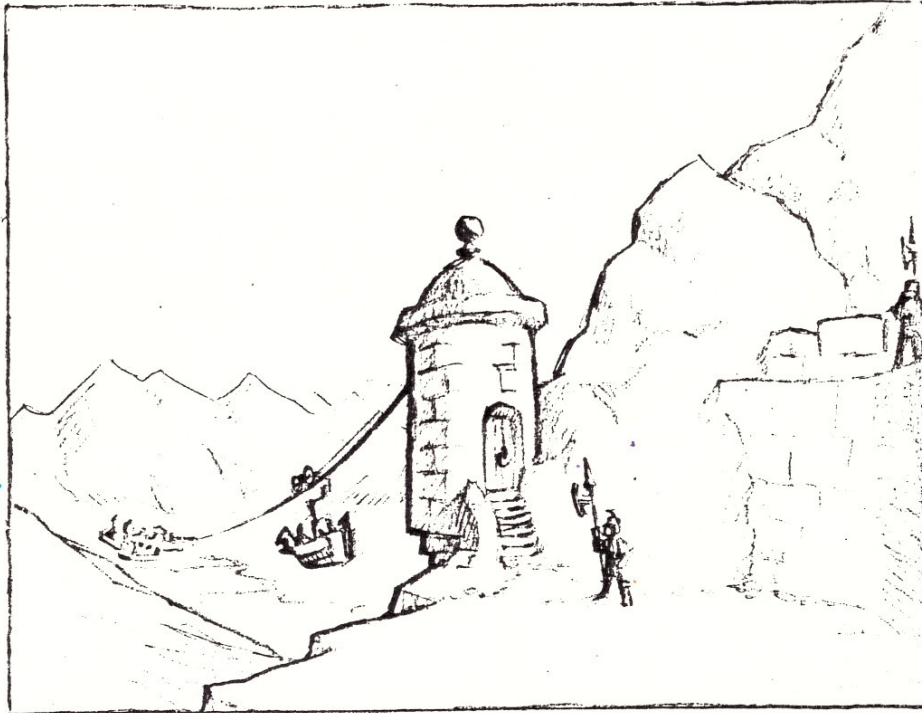
Fighting Dog (AC 4, MV 18", HD 2+4, £AT 2, D d10, M)
Hp: 14, 15, 12, 14, 19

Efter striden bör Uruk-haierna presenteras med namn för kommande referenser. De har, förutom rustningar, uniformer och vapen, totalt 12cp på sig. Om gruppen väljer att stanna kvar en stund och betrakta överfallet i dalen ser de hur Uruk-haierna ger sig upp mot vulkanen och att de har med sig en grupp fångar.

Powells hemby

En aning försenade närmar ni er Powells hemby. På spetsen av en klippa ligger ett torn omgivet av en mur. Powell kan berätta att den lilla fästningen bevakar en linbana som leder ner till byn i dalen. Framför murarna finns en liten öppen plats.

Linbanan bevakas av sex unga män från byn. Dessa är mycket nervösa eftersom det finns gott om Uruk-haipatruller i omgivningarna. De vet också om att grannbyn blivit anfallen eftersom de kan betrakta den från tornet. Om Powell använder Eyes of the Eagle känner han igen någon i tornet som en vän. Då gruppen kommer in i det öppna området kommer en ballistapil från tornet att slå ner 2-3 meter framför första person och en av vakterna ropar: "Halt! Vem där?"



Vakterna kommer att vara mycket fientliga tills det att Powell ger sig tillkänna. Då vakterna försäkrat sig om gruppens goda avsikter släpps de innanför muren och kan ta linbanan ner till byn. Linbanan är svagt sluttande och nedfärden tar ca 3min. Vakterna vill inte diskutera överfallet mot grannbyn, Uruk-haipatrullerna eller dylikt, utan hänvisar till byäldsten.

Väl nere i byn blir ni omringade av nyfikna. Det dröjer dock inte länge förrän byäldsten, den ärevördige Gooz, kommer fram och ber er följa honom till hans hus. Trots att han är glad att återse Powell verkar han också mycket bekymrad.

Efter att ha bjudit på vin och kakor kan Gooz berätta:

Vulkanen som länge varit lugn och stilla har åter blivit en onskans plats. Uruk-haipatruller genomkorsar bergen och dalen för att döda och plundra. I överfallet mot grannbyn, som Gooz sett på avstånd från en utkiksplats, verkade de också ta många fångar. Gooz har försökt skicka bud efter kungens trupper men budbärarna har inte återvänt. Däremot kom en annan person till byn häromdagen och den gamle Gooz tror att ni vill träffa honom. Ni blir visade till ett dunkelt sovrum där en alv ligger nerbäddad i en stor säng. Hans vänstra arm saknas och han är mycket blek. Han presenterar sig som Willow och ni känner igen namnet. Det är tjuven ur Celestes äventyrargrupp.

Alven Willows berättelse

Efter en halv dags färd siktade vi kraterns kant. Likt en krans längs kanten löpte en hög mur och vi såg till vår förvåning att några humanoida figurer tycktes vakta den. Vi tog skydd bakom några klippor för att överlägga om vad vi skulle ta oss till då vi plötsligt hörde ett hundskall. Vi hann nätt och jämnt dra vapen innan fyra svarta hundar var över oss. Medan vi fortfarande hade fullt upp med att värja oss mot de vilda bestarna dök stora Uruk-haier i rustning upp. Efter några minuters hård kamp föll mörkret för mig.

Jag vaknade, yr, svettig och med ena armen mycket svårt skadad i en dunkel och fuktig fängelsecell. Utanför i en stor grottsal såg jag hur ett tiotal människor föstes ihop av några Uruk-haivakter och fördes in i en gång i berget. Det var ovanligt varmt och jag misstänkte att jag var inne i vulkanen. Strax efteråt föll jag åter i medvetsslöshet...

Jag återfick bryskt medvetandet när en vakt sparkade på mig och pekade ut i salen. Jag föstes ihop tillsammans med femton andra genom en mörk gång nedåt i berget och hörde ljud som påminde om ett stenbrott. Det var uppenbart att fångarna användes som slavar och jag insåg att mina chanser att överleva var små.

"Nu eller aldrig!", jag bröt mig ur ledet och smög in i ett mörkt hörn av gången där jag stod orörlig tills alla passerat. Ingen av vakterna tycktes ha upptäckt mig. En stund senare var jag tillbaka i fängelsehålan. Jag skymtade Celeste och Galaim, vår paladin, i en cell. Båda var skadade med levde. Jag kände mig svag och insåg att vår enda chans var att skaffa hjälp utifrån.

Jag väntade i skuggorna och efter en stund fick jag ett tillfälle att ta mig ur fängelset och smög ut genom en stor port med brinnande facklor vid sidorna. Jag såg mig omkring och upptäckte att jag hade kommit ut i kratern!

Det var mörkt och rökigt och långt nere i djupet såg man ett flackande eldsken och hörde ett metalliskt ljud, som smedens slägga mot städet. En ramp löpte längs kraterns vägg och jag började följa den uppåt. Jag passerade flera stora portar i bergets sidor men fortsatte uppåt i hopp om att finna en väg ut innan krafterna tog slut.

Efter vad som kändes som en evighet skymtade jag krateröppningen långt ovanför mig. Den var upplyst av många eldar och det verkade finnas gott om Uruk-haier där uppe. Då jag stod och samlade mig fick jag syn på en svagt upplyst liten öppning på motsatta sidan mot där jag stod. Väl inne i öppningen kände jag ett svagt vinddrag av frisk luft och fortsatte med nytt mod upp i en lutande gång.

Gången var lång men öppnade sig så småningom i en grotta och jag såg en skymt av stjärnorna. Jag började smyga längs grottans väggar men upptäckte till min förtvivlan att det var en återvändsgränd. Det visade sig vara en plåtå på bergets utsida med stup på alla sidor.

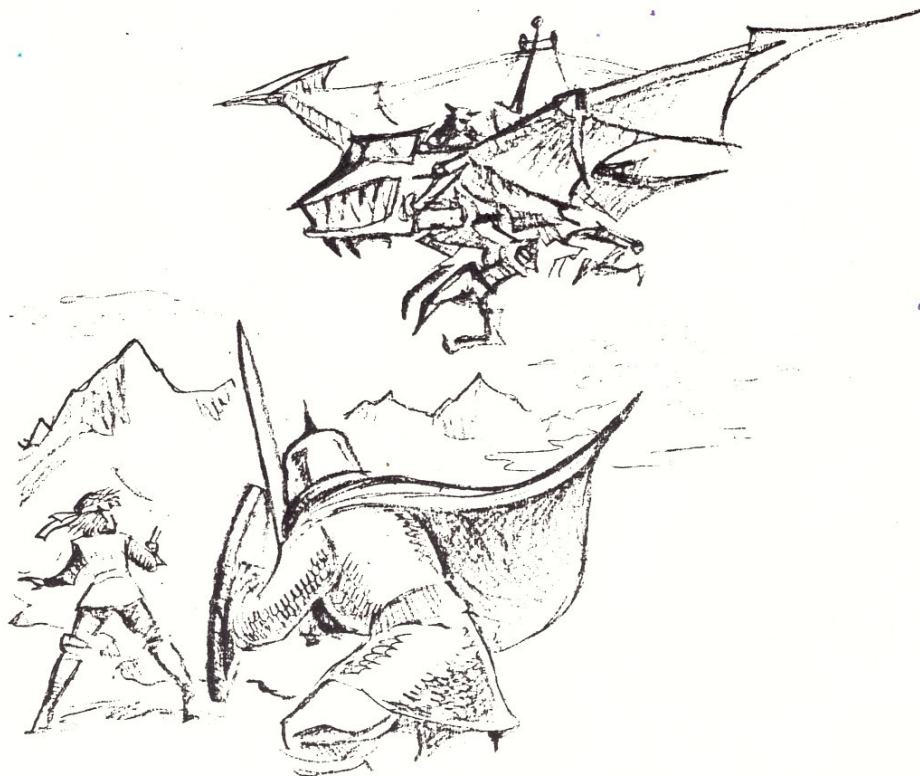
Då hörde jag grova röster och såg fackelsken bakom mig. Jag kastade mig in bland klipporna för att söka skydd. Efter en stund försvann ljuset och jag upptäckte en smal gång bakom mig i klippväggen, väl dold av växtlighet. Jag var för trött för att tänka på eventuella faror och började treva mig fram i en låg slemmig gång. Gången var lång men mynnade sedan ut i friheten bakom ett litet vattenfall. Hur jag lyckades ta mig till byn minns jag inte men jag har fått god vård och jag ber er, ni måste ge er in och rädda de andra. Använd den hemliga gången, men gå på dagen. Ni människor ser ju inte så bra i mörker och facklor drar till sig uppmärksamhet...

Efter att ha sagt detta sjunker Willow kraftlös ner i sängen och Gooz föser er vänligt men bestämt ut ur rummet. Gooz berättar att några jägare funnit Willow och talar om att han tror sig veta var vattenfallet ligger.

Om gruppen är skadad tillkallar Gooz byns präst som kan lägga sammanlagt 5 Cure Light Wounds. Gruppen förväntas övernatta i byn och ge sig iväg mot vulkanen morgonen efter. Om några planer på att ge sig iväg på kvällen uppstår kommer Gooz att försöka övertala dem om att vänta till morgonen.

Vägen till Xenon

På väg mot vattenfallet har ni efter någon timmes vandring kommit till slutet av dalen och skogen börjar tunnas ut. Vulkanen reser sig hotfullt framför er. Plötsligt sveper något tätt över trädkropparna. Det ser ut som någon slags stor raggig fågel. Den verkar få syn på er och går till anfall.



Denna fågelmaskin är ute på spaningsuppdrag. Då den har gjort sin första dykning mot äventyrarna kan de få följande beskrivning:

Det verkar som om fågeln i själva verket är någon sorts maskin. Den verkar vara sammanfogad av trä, metall och läder och har ett par väldiga skräckinjagande klor på undersidan. I dess innandöme kan man ana ett par Orcer som verkar manövrera vidundret.

De anfaller med maskinen och crossbow tills maskinen är halvskadad eller mer och flyr sedan. Om maskinen kommer under noll hit points störtar den och Orcerna dör av fallskadan. Observera att Orcerna har AC 2 pga det skydd som maskinen ger.

Fågelmaskin (AC 2, MV /24", HD 3, £AT 1/2, D 3d8, L) Hp: 30

Orc (AC 2, MV 9", HD 1, £AT 1, D d4, M) Hp: 6, 5

Om Orcerna flyr varnar de Uruk-haierna och följderna blir att bevakningen av krateröppningen skärps. Detta bör inte få någon praktisk betydelse.

Den hemliga gången

Efter ytterligare två timmars vandring kommer ni fram till den angivna platsen och lyckas utan större svårigheter hitta ingången till den hemliga passagen. Innanför finns en smal fuktig gång. Väggarna verkar vara slarvigt bearbetade och grovt tillyxade trappsteg leder brant uppåt. Från det låga taket hänger gröna, slemmiga trådar ner och ljudet av strilande, droppande vatten hörs svagt.

Om Powell letar spår finner han att en enstaka person har varit här för några dagar sedan. De gröna trådarna är helt ofarliga.

Gruppen kan endast färdas någorlunda säkert med ljus eller med Meriam först (infravision). I annat fall ramlar någon med 10 meters mellanrum och faller de bakomvarande. När de insett detta ser de följande:

Gången gör ibland tvära kast och verkar zic-zaca sig upp genom berget. Ibland mynnar gången ut i små naturliga håligheter i och fortsätter sedan på nytt.

Klättringen i den hemliga gången, från början en nödpassage för templets präster oupptäckt av de nuvarande invånarna, tar ca 1 timme. Efter en halvtimmes promenad kommer gruppen ut i en liten grotta. Här finns fladdermöss och om gruppen har ljuskällor med sig ser de:

Taket i grottan verkar röra på sig. Plötsligt frigör sig en mängd fladdermöss från det låga valvet. De är ovanligt stora och verkar irriterade över er närvaro. De anfaller på stora svarta vingar.

Om gruppen släcker sin belysning lugnar fladdermössen ner sig och återvänder till sina platser, hängande i taket.

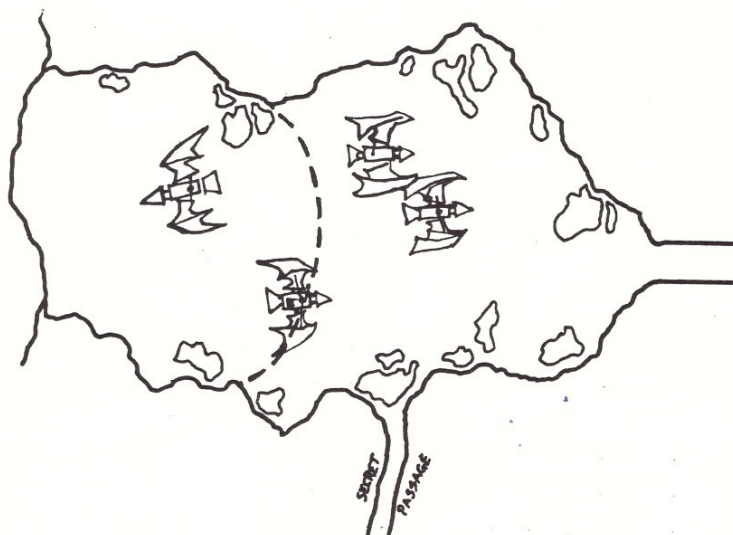
Giant Bat (AC 8, MV /18", HD 1, £AT 1, D d4, S)
Hp: 3, 7, 2, 2, 8, 7, 3, 3, 2, 4, 8, 5

Eftersom de är ointelligenta slåss de tills de dör.

Slutligen ser ni ca 10 meter längre fram i gången ett svagt ljussken. Det visar sig vara slutet på gången. Öppningen är trång och de gröna trådiga växterna täcker den nästan helt.

Flygplatån

Utanför öppningen finns en stor grotta som öppnar sig ut mot en liten bergsplatå. I grottan står fyra fågelmaskiner uppställda och fyra Orcer är sysselsatta med att putsa dem och en femte sopar förstrött golvet. De är klädda i likadana uniformer som Uruk-haierna ni slogs mot tidigare.

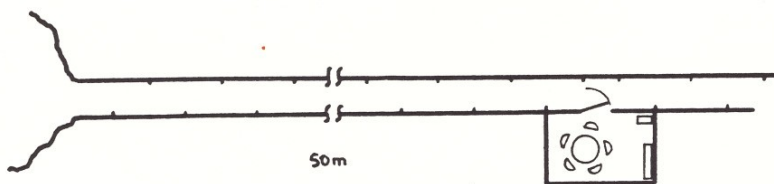


Platån används som start och landningsplats för fågelmaskinerna. Eftersom platån är omgärdad av lodräta stup är bevakningen här högst blygsam. När gruppen visar sig anfaller Orcerna genast med longsword som de har inom räckhåll. Den av dem som står lämpligast till försöker fly genom en uthuggen, av facklor upplyst gång som leder in i berget. Efter femtio meter finns det ett litet vaktrum där fyra Uruk-haier är posterade. Det tar dessa en round att begripa vad Orcen försöker säga samt hitta sina vapen. Om Uruk-haierna inte blir varnade hör de ingenting av striden.

Orc (AC 6, MV 9", HD 1, £AT 1, D d8, M) Hp: 8, 6, 4, 6, 3

Uruk-hai (AC 4, MV 9", HD 5+5, £AT 1, D d8+4, M) Hp: 25, 26, 25, 36

Om gruppen försöker bruka fågelmaskinerna finner de strax att vingar och klor sköts mekaniskt inifrån. Det finns även en panel som används för att styra Levitationfunktionen. Om någon som inte är LE tar i denna får han en 5 hit points elchock och släpper automatiskt panelen.



Om vakterna ej varnats av Orcen hör äventyrarna högljudda röster efter ca 30 meter i gången. De spelar kort, dricker dåligt öl och för mycket oväsen. De sitter i ett vaktrum bakom en dörr och kan lätt passeras utan risk för upptäckt.

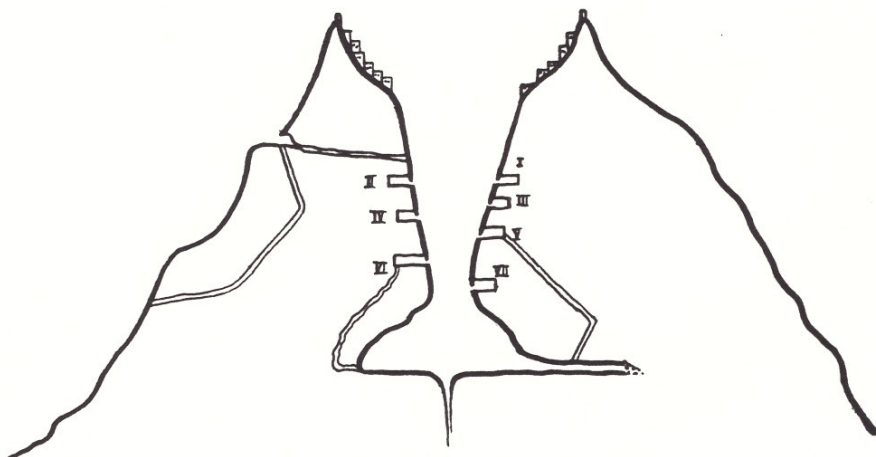
Gången är ca 300 meter lång och sluttar svagt nedåt. Den innehåller inget av intresse och gruppen möter ingen i den.

Kratern

Gången tar slut och ni kan se ut i vulkanens enorma krater. Längs Bdiameter verkar vara ungefär 300 meter på den höjd där ni befinner er. Ovanför er vid krateröppningen kan ni se en mängd bostadsutrymmen som liksom klamrar sig fast vid berget. Mellan byggnaderna går då och då Orcer och Uruk-haier. Ni kan i det dunkla ljuset se väldiga portar in i bergssidorna längre ner i kratern. Luften här inne är varm och lätt rökig. Långt under er kan ni, under de allt tätare dimmorna se ett rött, glödande ljus. Ni ser ingen som rör sig på rampen.

Det finns sammanlagt sju portar av olika storlek och utformning och de ligger någorlunda jämnt fördelade längs rampen. Man ser endast fem härifrån pga röken. De sista två ser man när man passerat de första två portarna. Rampen går i en spiral längs kraterväggen och sjunker ca 50 meter varje varv. En tjuv kan klättra på väggen mellan ramperna. Det tar ca 30 minuter att gå hela vägen ner, dvs ungefär fem mellan varje port.

Xenon



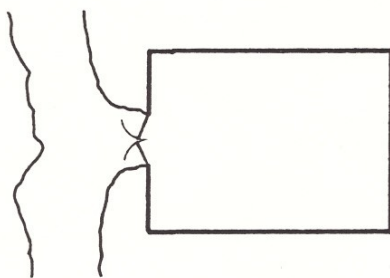
Om gruppen väljer att röra sig uppåt upptäcks de inom några minuter och det är sedan fritt fram att busa Uruk-haier på dem tills de är tillintetgjorda eller lyckas fly. Det finns ingen möjlighet att efter detta klara av att återvända och slutföra uppgiften.

Om de går nedåt passerar de i tur och ordning de nedan beskrivna portarna. Var noga med beskrivningarna!

Gruppen kommer inte att upptäckas uppifrån pga att avståndet och den rök som stiger upp genom kratern ger dålig sikt.

PORT I

Ni kommer fram till en enorm dubbelport med krökt valv. Den är ca sex meter hög och fyra meter bred. Den är klädd med kopparplåt och i en fresk runt porten finns små stenfigurer uthuggna. De föreställer ansikten, en del mänskliga med stora flugor som kryper över dem, in i de halvöppna munnarna och de av fasa uppspärade ögonen. Åter andra ansikten är ondskefulla och förvridna med horn och sneda ögon. Porten är stängd och har handtag av mässingsringar.



Detta är ingången till det som en gång i tiden var en tempellokal, helgad till Baalzebul, Lord of Flies, den djävul som främst dyrkades här. Porten är tung men går att öppna.

Bakom porten finns en stor, mörk sal, ca 15 meter bred och 20 djup. Väggarna är av släthuggen sten och på dem hänger rester av förrottnade, svartnade gobelänger. Golvet är täckt av tjockt damm, rester av träbänkar och annat skräp. Luften är instängd och har en svag sötaktig lukt.

I tempelsalen finns inget av större intresse. Om gruppen börjar rota i skräpet hittar de ett par silverljusstakar och ett tiotal gamla guldmynt. Om de befinner sig längre än två rounds här inne anfalls de av en Thoqqua som har sin lya i berget strax intill.

Thoqqua (AC 2, MV 12", HD 3, fAT 1, D 2d6 (4d8 charge), S) Hp: 24

Thoqquan inleder med en charge mot den som befinner sig längst in i rummet. Då den träffar klarar sig allting utom kläder som savar som vanligt. Den flyr då den blir mer än 3/4-dels skadad.

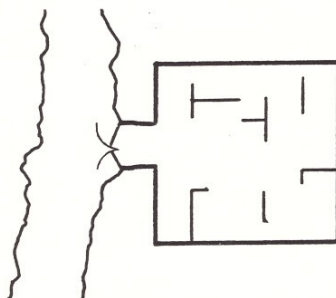
PORT II

Den här dubbelporten är mindre än den förra, ca fyra meter bred och tre meter hög. Den ser ut att vara av mörkt trä och är beslagen med järn. Runt porten står ett antal tecken som ingen av er känner igen. Den har hantag av järnringar och är stängd.

Tecknen är devilish och kan endast läsas med Comprehend Languages. Det står "Arbete ger frihet." Porten sitter fast men kan öppnas med en kombinerad styrka av 30.

Rummet bakom porten var förr ett logement för vakter, tjänare och lägre präster. Det var på den tiden prydligt avdelat med träväggar men dessa har nu ruttnat och fallit ihop.

Salen är mörk, ungefär 15 meter djup och 15 meter bred med sex meter i tak. Rester av något som ser ut som träväggar reser sig med jämna mellanrum. Golvet är dammigt och skräpigt och bland bråten syns ett och annat rostigt svärd och några sönderslagna krukor.

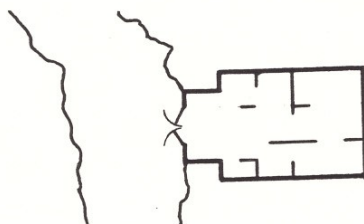


Rummet är helt tomt på värdesaker och monster.

PORT III

Dubbelporten är liksom den förra ca fyra gånger tre meter, gjord av mörkt trä och med järnbeslag samt järnringar till handtag. Den ena porthalvan står däremot öppen. Det lyser innanför och man kan urskilja röster.

Detta rum är av samma typ som bakom förra porten. Det är dock satt under upprustning och just nu håller några Orcer på att städa upp, övervakade av Uruk-haier. Om gruppen försöker smyga förbi blir de upptäckta med de följder som beskrivs nedan.



Om de kikar in ser de följande.

Salen verkar vara ca tio meter bred och ungefär lika djup. Den är upplyst av ett antal facklor som sitter nedstuckna bland bråten som finns på golvet. Rester av träväggar reser sig på flera ställen. Bland träbitar, damm och lump kliver sju Orcer omkring med kvastar och försöker tydligen röja upp lite. Mitt på golvet står två Uruk-haier, den ena med en lång pisksnärt i handen.

Uruk-hai (AC 4, MV 9", HD 5+5, £AT 1, D d8+4, M) Hp: 26, 27

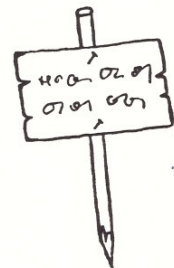
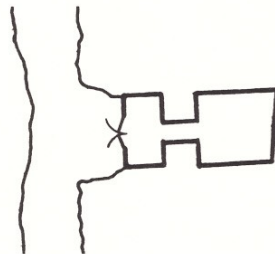
Orc (AC 6, MV 9", HD 1, £AT 1, D d8, M) Hp: 6, 7, 7, 5, 4, 4, 4

Då gruppen upptäcks gäller att om hela eller större delen har tagit uniformer från tidigare besegrade Orcer eller Uruk-haier blir de ignorerade så länge de håller sig på avstånd. I annat fall kommer de att anfallas. De har inget av värde på sig.

PORT IV

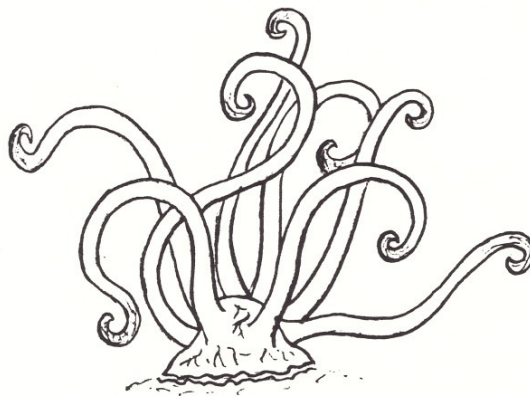
Den stora järnbeslagna porten som är ca 2 meter bred och 3 meter hög är illa åtgången och den ena porthalvan hänger snett på ett gångjärn. Innanför gapar svart mörker. Några meter framför dörren ligger en omkullvält skylt.

Skylden ligger med textsidan nedåt. Det står "Varning! Gå inte nära fårskalle!" på orcish. Meriam är den enda som kan läsa det. Skylden finns här på grund av den Sticky Lump som lurar bakom dörren och som vid något tillfälle knipit en och annan Orc.



Om någon i gruppen kommer närmare porten än skylden anfaller Lumpen med de fyra tentakler den får ut genom porten. Om någon anfaller Lumpen från sidan kan den även använda de sista fyra tentaklerna.

Sticky Lump (AC 10, MV 1", HD 5, £AT 8, D d4+syra (1hp/r i lt), M)
Hp: 40



Då Lumpen blir mer än 3/4-dels skadad försöker den dra sig undan. Den lämnar inte rummet bakom porten.

Rummet är ca sex meter djupt och sex meter brett och verkar vara tomt och mycket dammigt.

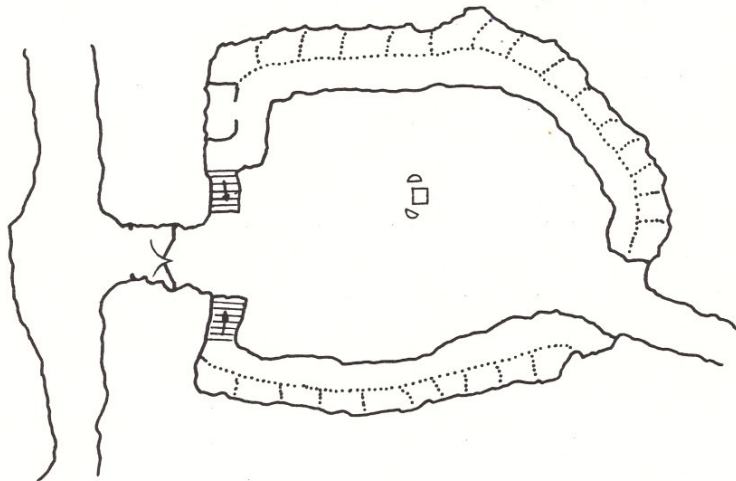
Rummet ÄR tomt och mycket dammigt.

PORT V

Detta är en stor träport, tre meter bred, fyra meter hög med hantag av järn och den verkar vara i god kondition. Vid sidorna finns det pampiga fackelhållare av järn. Ena porthalvan står på glänt och svaga röster hörs inifrån.

Detta är porten till fängelsekomplexet. Det är just nu ganska tomt eftersom alla arbetsföra fångar arbetar i gången. Kvar finns bara de försvagade och ett par fångvaktare, Uruk-haier. Tittar någon in ser den följande innan han upptäcks.

Innanför finns en stor cirkulär grotta, ungefär 25 meter i diameter och tio meter i tak. Det finns gallerförsedda celler i två plan längs väggarna och en trappa på var sida av ingången leder upp till det övre planet. I bortre delen av grottan finns en stor öppning och man ser en gång bakom. Mitt i rummet står ett litet träbord med två stolar och en brinnande lykta. Vid bordet sitter två Uruk-haier som reser sig upp och ser förvånat på er.



Om gruppen har uniformer kan de lura vakterna ett tag, men de blir ganska misstänksamma och tappar lätt tålamodet. Annars anfaller de direkt.

Uruk-hai (AC 4, MV 9", HD 5+5, fAT 1, D d8+4, M) Hp: 28, 25

Den ena Uruk-haien har nycklar till alla cellerna.

Det verkar ganska tomt bland cellerna. Det fåtal fångar som finns här verkar alla illa medtagna och har inte uppmärksammat er. Någon ropar "Hallå" från en cell, med svag röst.

Den som ropar är paladinen Galaim. Han är skadad men lider mest av chock och brutala vakter. I fängelset finns ytterligare 14 fångar förutom Galaim. De övriga fångarna finns just nu nere i tunneln.

Mannen i cellen som ser trött och svag ut presenterar sig som Galaim, paladin och det visar sig att han tillhör Celestes äventyrargrupp. Han berättar att han delade cell med Celeste tills en man i rustning kom och tog henne med sig för några dagar sedan. Han kunde se att de vek av åt vänster utanför porten, men vet inte vart hon sedan fördes. Han har inte sett någon av de andra i sin grupp sedan striden. Han berättar också att de brukar försas ner i gången som mynnar ut från salen och att de där nere arbetar under bevakning med att gräva en enorm tunnel genom berget. Han vet dock inte vad tunneln skall syfta till.

Galaim tror inte att någon vakt dyker upp på några timmar än och insisterar på att gruppen skall överlämna ansvaret för de kvarvarande fångarna till honom. Han ber om ett vapen, vilket som helst, och föreslår att gruppen skall försöka finna Celeste så att alla kan försöka fly tillsammans på något sätt.

Vänster i porten är nedåt i kratern. Galaim kan inte övertalas att följa med gruppen och han tar inte emot någon helande magi. Hans motivering är att de kan komma att behöva den själva då de skall hämta Celeste.

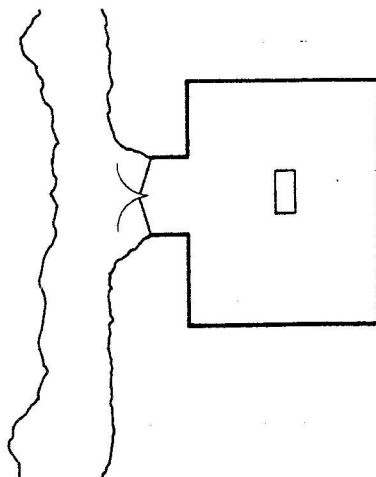
PORT VI

Porten är av bastant trä, ca sex meter bred och fyra meter hög. Den har handtagsringar och lås av skinande mässing och ser välbehållen ut. Det finns rester av målningar på stenväggen vid sidan av porten. Det går inte att urskilja vad en en gång föreställt.

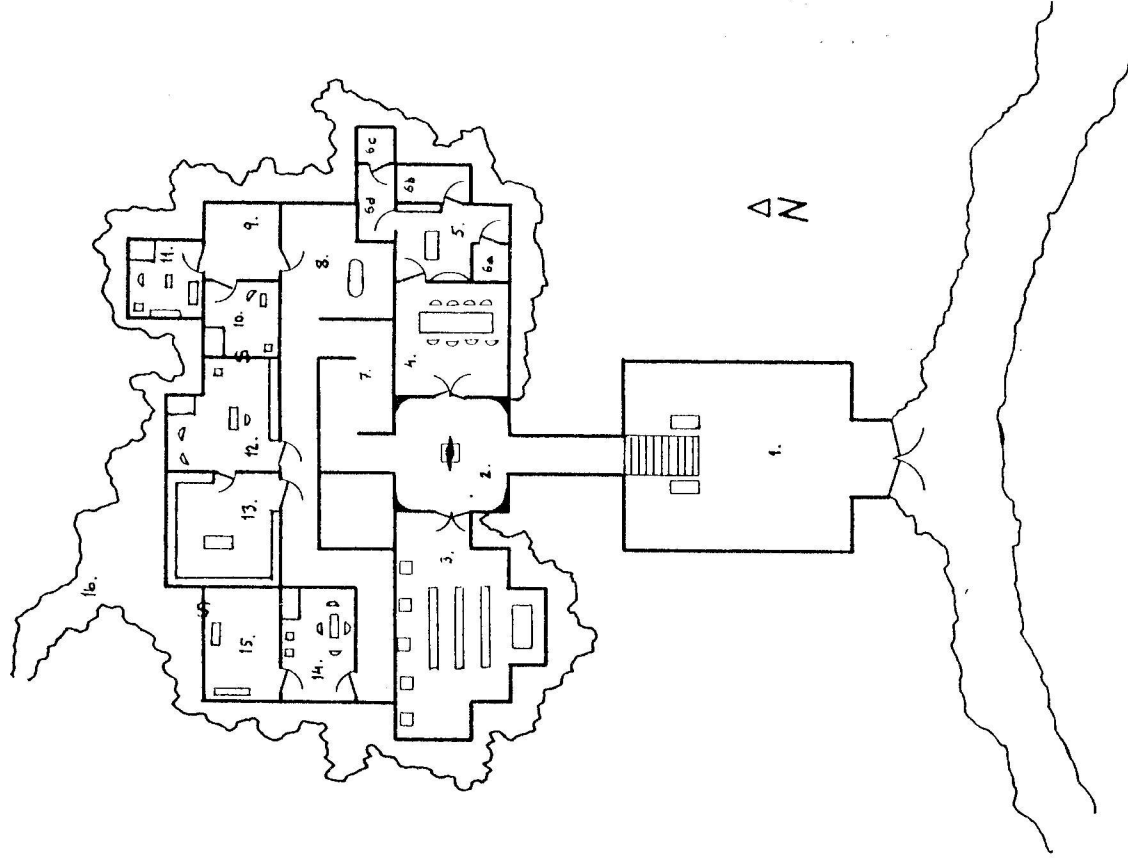
Porten leder till magikern BC och hans assistenters högkvarter och bostadsavdelning som beskrivs efter sista porten. Avdelningen har tidigare varit tillhåll för djävulskultens präster.

PORT VII

Porten är stor, fyra meter hög och sex meter bred och klädd med koppar vilken ger ett nästan självlysande rött återsken av ljuset från kraterns botten. Ovanför finns en fresk med underliga skrivtecken. Det finns två handtag, också de av koppar.



Port VI



Tecknen är devilish och lyder; "Se, Baalzebul är stor och vi tjänar honom med glädje." Den kan endast läsas med Comprehend Languages.

Porten är olåst men trög att öppna.

Salen bakom är ungefär 15 meter djup, 20 meter bred, mörk och i det närmaste tom. Golvet är dammigt men fritt från bråte. I rummets mitt står en stor stenhäll med konstiga runor och ristningar. Ni ser inga andra utgångar från rummet.

Detta var den gamla kultens heligaste plats. Om man kommer närmare det gamla altaret än 3 meter drabbas man av Baalzebuls vrede än idag. En Insect Plague drabbar äventyrarna och fyller hela rummet blixtnabbt. Den ger 2 hit points i skada per round. Insekterna lämnar ej rummet och försvinner efter 10 turns om gruppen lämnar rummet.

Rampen fortsätter efter sjunde porten men slutar efter ca 50 meter i en balkong. Berget runt balkongen stupar lodrätt ner i röken och man ser inget utom det röda ljuset från kratern botten.

Magikern BCs högkvarter

Avdelningen är till stora delar inbyggd i en naturlig grotta. Det är upplyst med Continual Light och tre meter takhöjd om inget annat anges i texten.

1. Samlingssal

Bakom porten finns en stor sal, 15 meter djup, 18 meter bred och tio meter i tak. Den är välstädad och upplyst av två stora kristallkronor. Golvet är prydligt lagt med stora stenplattor och på väggarna hänger tjocka röda draperier. Det saknas annan inredning i rummet och i dess bortre ände finns en tre meter bred trappa som leder upp till en öppning ca fem meter högre upp. Trappan flankeras av två marmorfundament med en mässingsfärgad skulptur, föreställande en Grip, vilande på var och en av dem.

Salen var ursprungligen en samlingsplats för templets invånare. BC har rustat upp den och använder den främst som en magisk fälla för ovälkomna gäster. Med en Find Traps ser man att golvet sex meter in och bortåt i salen lyser så när som på en smal gång mitt framför trappan. Denna smala gång tillåter precis att en person kan gå där utan att utlösa fällan. Om någon går på detta område animeras Griparna som sedan kommer att anfälla tills de är förstörda eller ingen längre är kvar i salen. Griparna anfäller i första hand de som försöker ta sig upp för trappan och de kan inte lämna rummet. Observera att de inte tar skada av något av gruppens vapen.

Brass Griffin (AC 1, MV 12", HD 5, £AT 3, D d4/d4/2d8, M) Hp: 20, 20

Öppningen vid trappans slut leder till en nio meter lång gång med stenväggar och välvt tak.

2. Centralhall

Det här rummet är kvadratisk med rundade hörn och ett högt takvalv. Golvet är belagt med vit marmor och väggar och tak är målade i ljusblått. På motsatta sidan fortsätter gången och mitt på västra och östra väggen finns dubbeldörrar. Mitt i rummet, på en piedestal, står en stenstaty föreställande en varelse med djävulska drag. Dess ena arm pekar mot den östra dörren och på pekfingeret hänger en liten bronsklocka. Den andra pekar på den västra dörren och där hänger en silverklocka. Rummet är rent och marmorgolvet blänker.

Detta är en hall. Klockorna på djävulens fingrar användes förr till att kalla prästerna till bön respektive måltid. Om någon i gruppen ringer i klockorna händer ingenting. Detta pga att Spikes Imp- familjar, Impuls brukar leka med klockorna. Statyn döljer inget.

3. Tempel

Dörren har slagit sig och är svår att öppna.

Rummet är mörkt och luften känns instängd. Det verkar vara ungefär 18 meter djupt och den södra väggen är trappformad. På golvet står flera rader av träbänkar och längst in på den södra väggen står något som skulle kunna vara ett altare, täckt av en svart duk. Längs den norra väggen står fem små piedestaler med små statyetter i vitmetall föreställande djävulska varelser. Hela rummet är mycket dammigt.

Detta var en gång ett tempel men är nu tomt och övergivet. Om man rör statyetterna eller den svarta duken tar man d6 brännskada för varje steg figures alignment avviker från LE.

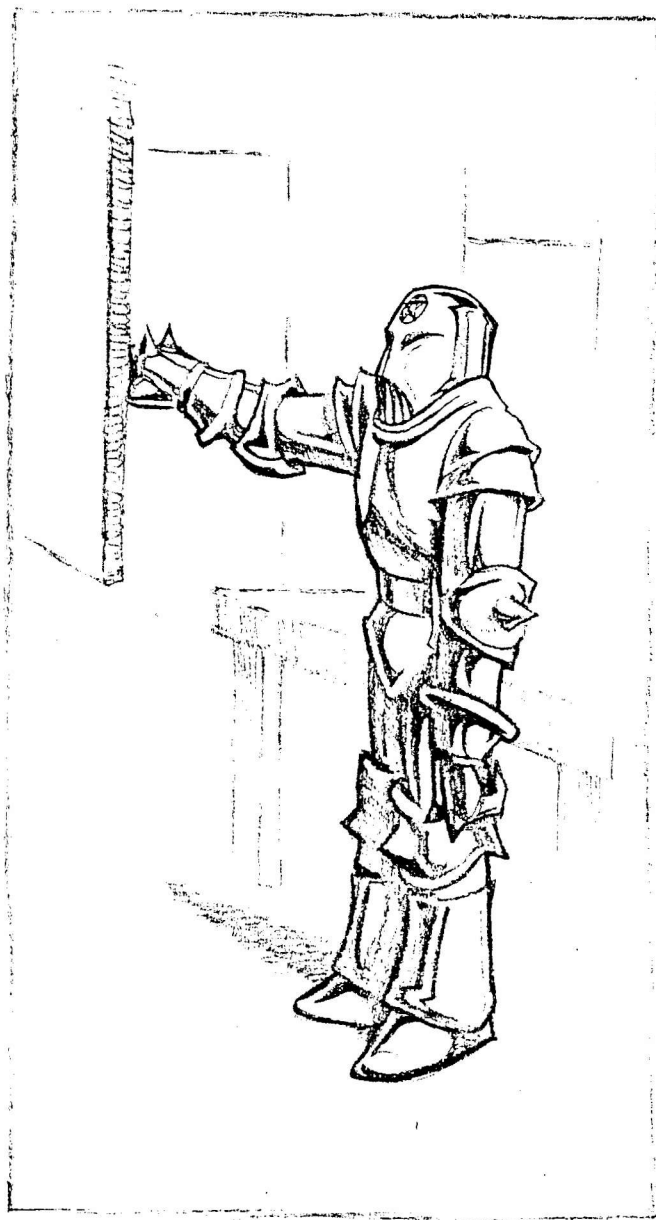
4. Matsal

Dörren öppnas utan svårigheter.

Ni ser in i vad som uppenbarligen är en matsal. Ett stort bord i ädelträ omgivet av åtta stolar står mitt i rummet. Väggarna är klädda med ljust trä och golvet med en tjock, blå matta. På bortre väggen längst åt norr finns en dörr. Vid bordet står en metallglänsande humanoid figur, sysselsatt med att duka. Den verkar inte ta någon notis om er.

Den metallglänsande figuren är en robotliknande golem, en av BCs kreationer. Det finns ett antal likadana robotar som används för diverse husliga göromål, tex städning och matlagning. De fortsätter med sina sysslor helt oberört så länge de lämnas ifred. Bli de attackerade slår de tillbaka så länge de själva får slag mot sig och återvänder sedan till sin uppgift.

Robottjänare (AC 2, MV 3", HD 3, £AT 2, D d6/d6, M) Hp: 15



5. Kök

Det här är ett kök. Väggarne är vitkalkade och uppsatta längs dem finns trähyllor fyllda med välputsat koppar och porlin. På den västra väggen finns en öppen spis och mitt på golvet finns en golvfast marmorbänk. Vid bänken står en silverglänsande humanoid och knådar en deg. En likadan är sysselsatt med att sopa golvet. Det finns tre dörrar till i rummet.

6. Förrådsutrymmen

Detta är fyra förrådsutrymmen helt utan intresse för äventyret. Om gruppen skulle titta in i något av dem ser de följande.

- 6a. Ett litet förråd med stora potatislårar av trä.
- 6b. Ett förråd fyllt av trähyllor där burkar med inlagda grönsaker mm trängs.
- 6c. Det här är en vinkällare, liten men naggande god.
- 6d. Ett förråd med hyllor fyllda av specerivaror tex mjöl, gryn, salt sill, torkad frukt mm

7. Genomgångshall

Detta verkar vara en hall. Väggarna är klädda med ljusblå väv och det finns rockhängare i mässing uppsatta. På golvet under dessa står prydliga skoställ. Det syns inte till några ytterkläder eller skor. I ett hörn står ett par bekväma fåtöljer och ett litet bord.

I detta rum befinner sig Impuls, osynlig. Han meddelar Spike telepatiskt om inkräktarna och följer osynlig efter gruppen. Spike, Fermi och Dirac som befinner sig i biblioteket förbereder sig för strid under de närmsta två minuterna. Spike lägger Mirror Image på sig och tar på sig sin Ring of Icebolts. Fermi och Dirac tar sig via den hemliga dörren till sina rum och samlas i hallen utanför. Fermi kastar Dust of Disappearance på sig och Dirac dricker en Potion of Heroism. Effekten av dessa är medräknade i tabellerna.

När gruppen kommer in i korridoren utanför rum 8 öppnar Spike dörren från rum 12 och börjar lägga en Lightning Bolt. När Dirac hör detta rusar han ut från rum 9 tätt följd av Fermi som nu är osynlig. De försöker båda komma in i rum 8 då de vet att Spike planerat lägga en Lightning Bolt i korridoren.

Impuls använder främst möjligheten att lägga en Suggestion och sedan direkta attacker med svansen. Han koncentrerar sig på de som attackerar Spike och blir osynlig i slutet på rounden då han gjort sin attack. Om det blir för hett om öronen för Impen ger han sig av till sitt eget plan omedelbart.

Imp (AC 2, MV 6"/18", HD 2+2, £AT 1, D d4+poison, S) Hp: 15

Observera att Spike har 25% magiresistans och regenererar lhp varje round så länge Impuls är i närheten. Lägg också märke till att om Impuls dör så tar Spike 30 hit points i skada.

Fermi har en Battle Axe +2, Leather armor, Shield +2 och en wand på sig. Dirac har ett Twohandedsword +1, Chainmail +2 och en wand.

Spike har inläst följande formler:

Level 1: Shocking Grasp, Feather Fall, Mending,
Comprehend Languages

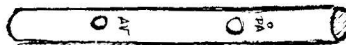
Level 2: Mirror Image, Levitate

Level 3: Lightning Bolt, Hold Person

Han har en Katar +1, en wand och sin Ring of Icebolts på sig. Ringen skickar ut en Bolt of Ice per round om man uttalar ett kommandoord. Den ger 2dl2 i skada och hälften om man gör sitt save mot Wands. Den innehåller fem laddningar när striden börjar.

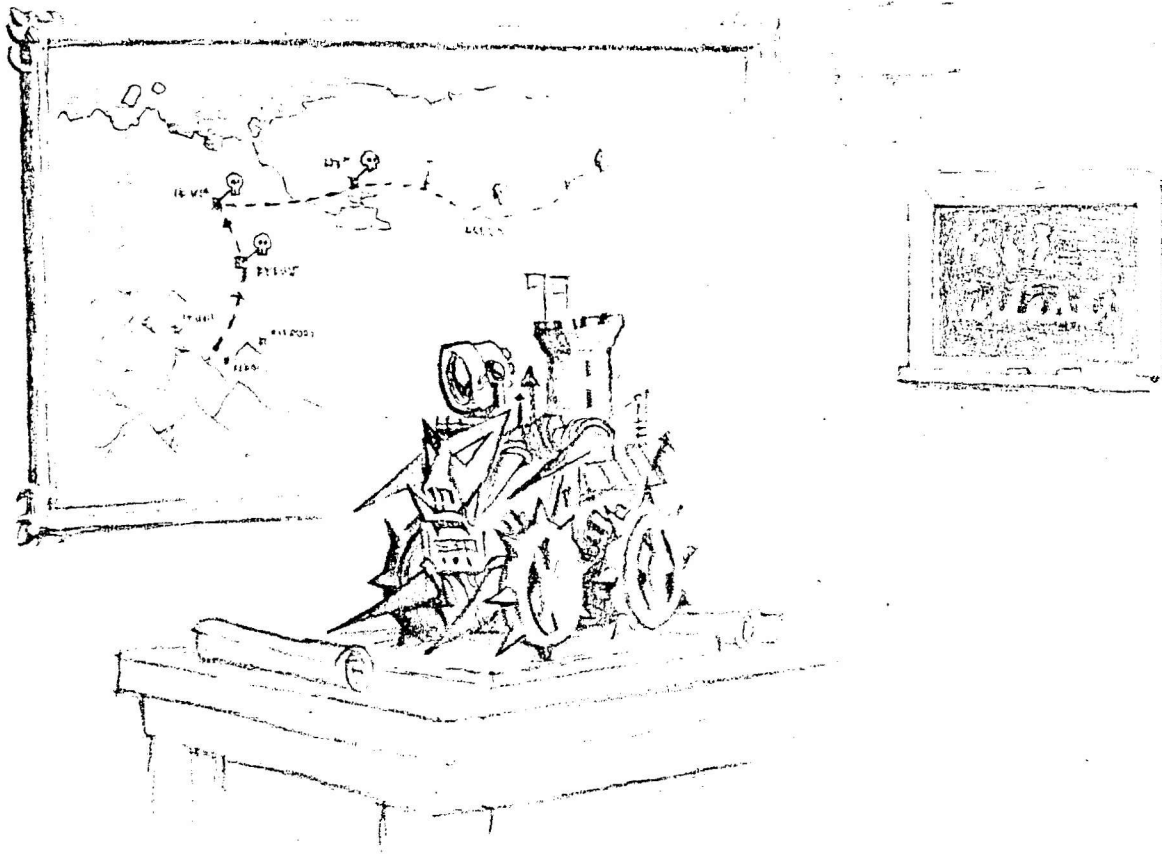
Ingen av de tre flyr utan slåss till det bittra slutet.

Om gruppen överlever striden och söker genom de döda motståndarna så hittar de en wand på alla tre. Denna används till att kontrollera tjänarna och ser ut som en vanlig wand av metall men har två knappar märkta "PÅ" och "AV". Funktionen torde ej behöva förklaras.



8. Planeringsrummet

Det här rummet är oregelbundet och har ingen vägg mot korridoren. Väggarna är täckta av mörka ekpaneler. En tjock matta täcker golvet och mitt i rummet står ett stort ovalt bord.



På bordet står en konstig tingest. Det ser ut som en liten maskin av metall och trä, ca 50cm lång. Den har taggiga hjul, torn och längs kroppens sidor finns en rad gluggar och i ena änden en stor ofärgad lins. På rummets södra vägg sitter en karta som föreställer landet där ni befinner er. De flesta av städerna finns utsatta liksom vulkanen. Från denna löper ett tjockt, rött streck till närmsta stad. Denna är markerad med en döds-kalle. Därifrån fortsätter strecket i zick-zack mellan städerna, alla markerade med döds-kallar. Det slutar i huvudstaden som är utmärkt med en kungakrona. Bredvid kartan hänger en griffeltavla där någon klottrat med krita: "Fas 3 inledes".

Rummet används av BC som planeringsrum. Här har han dragit upp riktlinjerna för sin erövring och informerat sina assistenter. Fas tre innebär processen att binda en mäktig djävuls ande i maskinen för att utnyttja dess energi.

9. Enkel hall

Dörren står öppen sedan striden.

Rummet är en rymlig hall, sex meter djup och lika bred. Det finns två dörrar, en på den norra och en på den västra väggen, båda öppna. Inredningen består av en sliten matta på golvet och ett par romerska ringar och en boxningssäck som hänger från taket.

Detta är naturligtvis Fermi och Diracs träningsrum och innehåller inget av intresse.

10. Fermis sovrum

I rummet finns en pösig säng, en garderob, en länsstol och ett bord. På en metallställning hänger en platemail upphängd och på bordet står burkar med vapenfett och kladdiga trasor. I ett ställ på väggen hänger några vackra dolkar.

Sovrummet tillhör Fermi. I garderoben finns kläder och skor av medelmåttlig kvalite och i madrassen har Fermi gömt sina besparingar, ca 200gp. Ingen av dolkarna i hans samling är magiska. Den hemliga dörren är Wizard Locked.

11. Diracs sovrum

Detta rum är ovanligt prydligt. Förutom en säng, en garderob, en fåtölj och ett skrivbord finns här en välfylld bokhylla. Från taket hänger en bur med en liten kanariefågel i.

Detta är Diracs sovrum. Böckerna i bokhyllan handlar främst om vapen och stridsteknik. Bakom dem har Dirac gömt 1500gp och en Potion of Extra Healing, prydligt uppmärkt med en liten lapp. I garderoben hänger snygga välstrukna kläder.

12. Spikes rum

Dörren till detta rum bör vara öppen efter striden. I annat fall är den Wizard Locked.

Det här rummet är otroligt rörigt. Det finns ett stort skrivbord där mängder av böcker och papper ligger kringspridda. Längs väggarna finns flera glasburkar som verkar innehålla delar av eller hela djur i sprit. Det finns också en säng och två fåtöljer som dignar under papper. Det finns en garderob och på de västra väggen finns en stängd dörr.

Detta är Spikes rum. Om någon med högre INT än 15 försöker läsa pappren eller böckerna så verkar de handla om kloning av levande varelser. Spikes egna anteckningar är oläsliga men innehåller ingen extra information. I garderoben står bland slarvigt upphängda kläder en liten kista. Den är låst och försedd med en Explosive Rune (2d8). I kistan finns två spellbooks, en Potion of Plant Control, en Potion of Healing, tomma scrolls och bläck för dessa. Om någon lägger Read Magic på böckerna kan de läsa en formel. Bestäm slumpmässigt en formel på nivå 1-3 och undvik de som kan skapa problem.

Dörren till rum 13 och den hemliga dörren är Wizard Locked.

13. Biblioteket

Dörren från korridoren öppnas lätt medan dörren till rum 12 är Wizard Locked.

Väggarna är täckta med böcker från golv till tak. Mitt i rummet finns ett stort bord där många stora papper ligger utspridda. En metallglänsande figur går och dammar bokryggar.

Böcker handlar om alkemi, metallers egenskaper, maskinkonstruktion, djävulpsykologi samt en del skönlitteratur. På bordet ligger två ritningar, otroligt komplicerade, som verkar föreställa samma maskin som den lilla maskinen på bordet i kartrummet. På ett papper står det: "Fas 1 - skaffa arbetskraft, Fas 2 - bygg maskin, Fas 3 - bind anden." Här ligger också en stor bok med titeln "Att utnyttja energin hos andar medelst besvärjelser."

14. BCs sovrum

Korridoren slutar med en dörr åt norr. Dörren ser ut att vara gjord av en vit metall och det finns ett nyckelhål.

Dörren till detta rum är Wizard Locked och dessutom belagd med en elektrisk fälla. Den är dock inte låst med det vanliga låset. Om man tar i dörren, handtaget eller försöker öppna låset 'fastnar' man och tar 1 hit point i skada för varje segment man sitter fast. Tar man i någon som sitter fast råkar man själv ut för samma sak. Man kan dra loss en person som fastnat t ex med ett rep eller genom att slå bort handen med något icke metalliskt. Fällan försvinner efter det att någon utlöst den.

Ni kommer in i ett svagt upplyst rum och möts genast av ett glädjehrop från Celeste som sitter kedjad vid väggen. Det står några skålar med mat bredvid henne på golvet.



Kedjorna kan avlägsnas av en tjuv eller med Bend Bars. Celeste är oskadd och i god mental kondition. Maten är beräknad att räcka till slutet av dagen och äventyrarna kan avgöra detta om de försöker.

På golvet ligger en tjock röd matta och på väggarna hänger till synes kostbara gobelängér med ett monogram; bokstäverna BC i en cirkel. I taket hänger en kristallkrona som ger det svaga ljuset. Det finns en grupp av bekväma läderfåtöljer kring ett bord samt en stor himmelssäng. Det finns två garderober och en dörr mitt emot den ni kom igenom.

Celeste berättar att hon förts hit till den person som verkar styra stället och att hon har behandlats väl. Han kallar sig BC och är trevlig och charmerande men hans ögon är omänskliga och kalla. Han försöker få henne vänligt inställd men hon har avböjt hans närmanden. Han har berättat att han snart skall behärska landet och då skall hon bli hans drottning och alla andra deras slavar. Han brukar ofta gå ut genom den andra dörren och vara borta i timmar, så även denna gång men han har nu inte syns till på över ett dygn.

I den ena garderoben finns dyrbara kläder och fina skor och stövlar. Här ligger också Celestes tillhörigheter i ett litet bylte. Dessa är en hammare, ett kortsvärd, en läderrustning och thieves picks & tools.

I den andra finns materiella komponenter till formler och en liten kista. Kistan är låst och försedd med en giftnål som utlöses om man tar i handtaget. Giftet är dödande och utan save. Den innehåller fyra spellbooks, 103pp, en Potion of Flying, en Potion of Extra Healing, en Wand of Magic Missile, en scroll med Remove Curse och Stone to Flesh. Dessutom finns det en liten burk med Keoghtoms Ointment. Wanden har fem laddningar kvar och kommandot för att aktivera den står ingraverat i den. Burken räcker till fem applikationer.

15. BCs arbetsrum

Dörren är helt olåst.

I rummet högra del finns ett skrivbord där en stor bok ligger uppslagen. Här finns också en bänk fylld av provrör, flaskor och burkar. Det finns inga andra möbler i rummet och ingen person syns till.

Boken är skriven på devilish och kan endast läsas med Comprehend Languages. Den verkar innehålla någon typ av krönika från den tiden då vulkanen var ett stort tempel. Burkarna innehåller vanliga kemikalier.

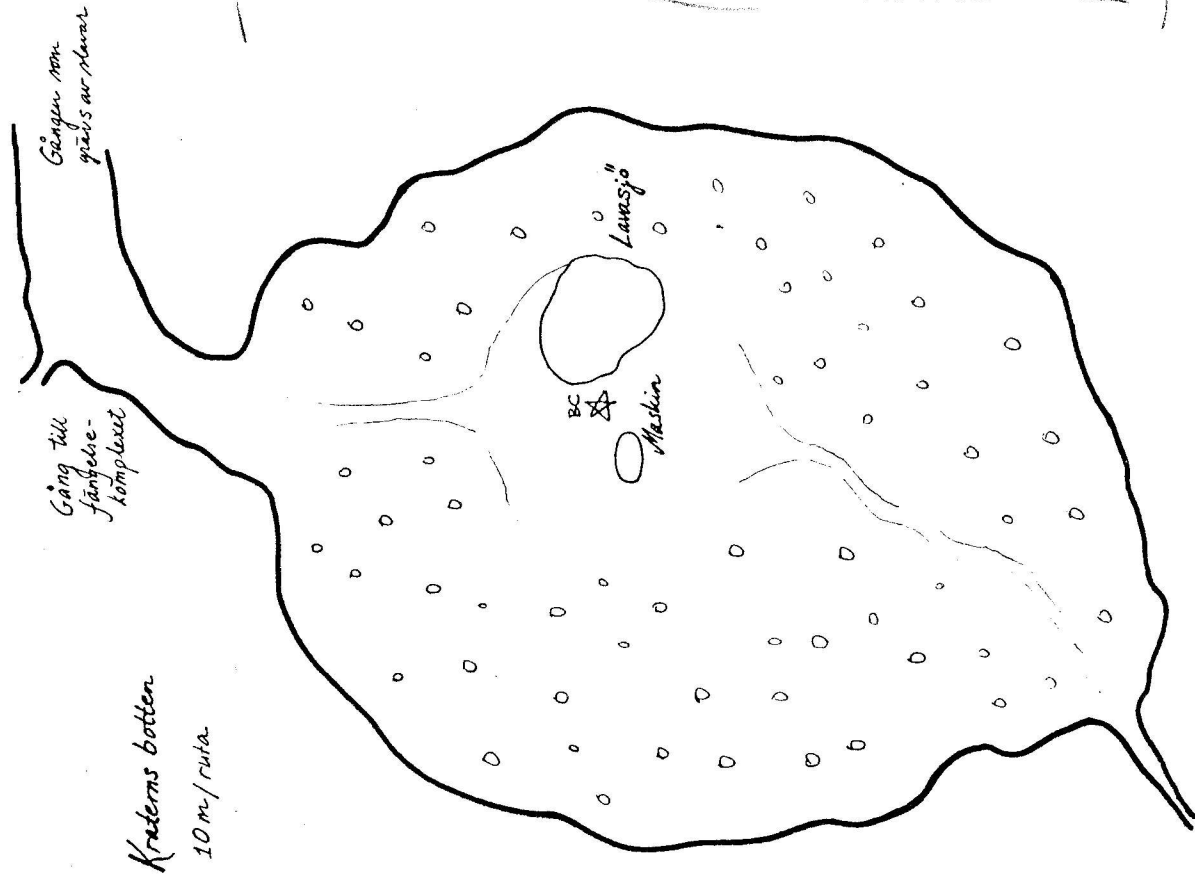
BC har gått ut genom den hemliga dörren, ned via trappan till kraterns botten där han håller på med sista fasen.

16. Gången och kraterns botten

När ni kommit genom den hemliga dörren ser ni att hela bostadskomplexet är byggt inuti en naturlig grotta. Rakt framför er leder en uthuggen gång brant nedåt i berget. Det syns tydliga spår efter någon som gått mellan gången och trappan.

Om gruppen snokar runt ytterväggarna finner de ingenting av intresse utom små tusenfotingar och spindlar.

Det är mycket lågt till taket i gången (1.5m) och golvet är skrovligt och ojämnt. Det tar er 15 minuter att ta er till gångens slut och det blir allt hetare och rökigare ju längre ned ni kommer. Gången mynnar ut i en gigantisk grottsal. Det förefaller vara mycket högt till tak men den dåliga sikten hindrar er från att se det. Imponerande pelare av stelnad lava reser sig likt en skog av döda träd och ur håll i marken stöter det fram kaskader av rök och ånga. En smal stig slingrar sig fram mellan stenpelarna och försvinner i riktning mot det röda flämtande ljuset.



Om äventyrarna irrar bort sig från stigen kommer de efter 50 meter att anfallas av Fire Reptiles.

Fire Reptiles (AC 10, MV 6", HD 4+1, fAT 1, D spec, S)

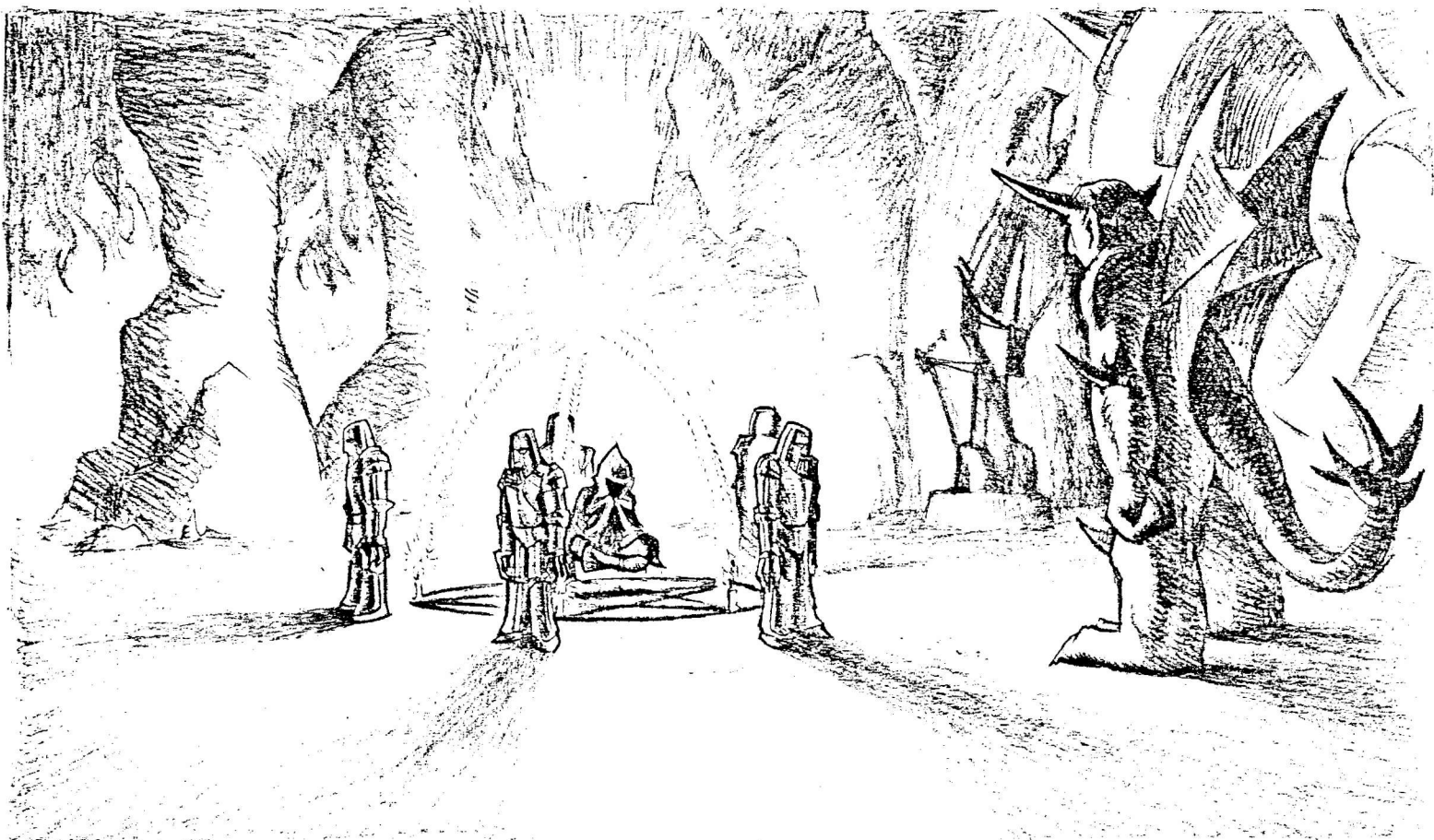
Dessa kommer i första hand att utnyttja sin eldattack för att skrämna iväg inkräktarna och endast i nödfall gå i närstrid. När gruppen följer gången ser de följande.

Efter några hundra meter blir sikten bättre och ni kommer ut på en stor öppen plats, ca 100 meter tvärs över. Rakt framför er tornar en imponerande skapelse upp sig. Ni känner igen den som den lilla maskinen på bordet i kartrummet men den är 50 gånger större och lika fruktansvärd. Då och då rycker det till i maskinen. Bakom den hemska uppenbarelsen ser ni en sjö av lava som med jämna mellanrum bubblar upp i en flera meter hög pelare.

Inte långt från maskinen, alldeles intill lavasjön ligger en hög, murad masugn och bredvid den en jättelik blåsbälg och flera städ. Bitar av metall och diverse verktyg ligger på marken. Lite längre bort står något som ser ut som halvfärdiga fågelmaskiner.

Det finns ingen ombord på maskinen och inga ingångar syns. Om gruppen avancerar in på den öppna platsen kommer de att se några Robotbetjänter stå som i givakt bakom maskinen. Om de tittar bakom vidundret ser de följande.

Då ni rundar maskinen möts ni av en märkelig syn. Något tiotal meter framför er finns ett pentagram utritat på marken. I stjärnans spetsar brinner silverskimmerande ljus med tjock låga. Vid varje ljus står en orörlig metallglänsande figur. En förlängning av lågan från varje ljus strävar uppåt och bildar tillsammans med de övriga ljusen ett ljusblått valv. Mitt i valvet, hängande fritt i luften (1m), sitter en man med korslagda ben och böjt huvud. Hans huvud och ansikte är till största delen täckta av en kåpa.



Några meter bortom pentagrammet står en stor varelse, fruktansvärd att skåda. Den står vänd från pentagrammet och vrider sig häftigt, liksom i svåra plågor.

Om Celeste är med gruppen kan hon känna igen mannen i luften som magikern BC.

Om gruppen inte ger sig till känna kan de förbli oupptäckta.

De metallglänsande figurerna är av samma typ som tjänarna och vaktar ljusen. De attackerar endast om de själva eller ljusen angrips. De kan stängas av med en av de stavar som Spike, Fermi och Dirac bar på sig. Detta tar totalt en round.

Ljusen bildar ett kraftfält som inget föremål, ingen person eller någon magi kan passera. Det går inte att släcka ljusen utan att förstöra dem helt. För att stänga av kraftfältet skall man förstöra alla ljusen inom en round. Om man förstör ett, två, tre eller fyra ljus kommer de att inom några segment återskapas av de andra genom att en stråle från valvets topp kryper ner mot det förstörda ljuset och tändes det. Fältet är helt intakt tills det att alla ljusen är förstörda. Det tar en person en full round att förstöra ett ljus.

Varelsen är den djävul som BC tänkte binda i maskinen. 66/10

Om gruppen anfaller vakterna, kraftfältet eller djävulen vänder BC långsamt upp huvudet och betraktar dem stilla med gula kattliknande ögon. Sen sträcker han ut handen och pekar på djävulen, samtidigt som han börjar mumla något. Det tar honom tre rounds att ändra sin besvärjelse så att han kan styra djävulen att attackera gruppen.

Om djävulen attackerar kommer den endast att försvara sig de tre första minuterna. När den sedan kan anfalla kan den dels använda sina tre fysiska attacker, dels sin Gaze och dessutom en sak 'at will' varje round.

Om BCs koncentration bryts, vilket kräver att kraftfältet är borta och att fysiskt våld utövas mot honom, försvinner djävulen genast.

Om djävulen försvinner eller dödas anfäller BC själv. Han börjar med att lägga Dimension Door till andra änden av den öppna platsen. Han kommer alltid att hinna lägga denna oavsett initiativ. Han lägger främst sina formler men drar sig inte för att komma i närstrid.

BC har Bracers of Defense AC 2, Longsword +2, Ring of Free Action, och en Ring of Fire Resistance. Han har följande formler inlästa:

Level 1: Identify, Feather Fall, Magic Missile, Burning Hands

Level 2: Mirror Image, Continual Light, Forget, Levitate

Level 3: Fireball, Slow, Dispel Magic

Level 4: Dimension Door, Polymorph Other

Level 5: Contact Other Planes, Stone Shape

BC är en halvdjävul och har därför vissa speciella egenskaper. Han har 25% magisk resistans, ser osynliga och är helt immun mot Magic Missile.

Vägen ut

När striden väl är avslutad kommer gruppen säkert att börja fundera på ett sätt att ta sig ut med fångarna. Den stora gången som huggs ut för att få ut maskinen kan nås antingen från den plats där gruppen nu befinner sig, eller genom gången i fängelsekomplexet. Där arbetar just nu ett trettiotal fångar under bevakning av två Uruk-haier och sju Orcer. Om gruppen går dit med något bevis på att BC är död kan de övertala Uruk-haierna att hjälpa dem ut genom hot och mutor. Annars blir de attackerade.

En av Uruk-haierna har ett slags officersbricka runt halsen och om man tar denna ifrån honom kan man bluffa sig ut. Då man försöker ta sig upp genom kratern med fångarna, skickar vakterna vid kraterkanten ner en patrull för att se vad som pågår. Man möter patrullen då man har en liten bit kvar upp till gången till flygplatån och om man inte har hjälp av en officers Uruk-hai eller är i besittning av officersbrickan utbryter strid. Man har då fem rounds på sig att avsluta striden och fly in i gången, annars dyker en stor Uruk-haipatrull upp.

Uruk-haierna är för stora för att ta sig in i den hemliga gången och Orcerna törs inte. Däremot anfaller de med de fyra Fågelmaskinerna då äventyrarna tar sig tillbaka till byn, om gruppen inte har förstört dem tidigare.

Om gruppen väljer att vila innan de tar sig ut kan de göra det ostörda i ett dygn innan Uruk-haierna börjar ana oråd och skickar patruller.