

5TH EDITION KOMPATIBELT

DEMONEN

**NB! SKAL KUN LESES AV DEN
SOM SKAL LEDE SPILLET!**



**Et eventyr for maks
5 demonjegere level 1-5
+ spill-leder.**



Forord:

Dette er et enkeltstående eventyr / one shot. Det er et togskinne-eventyr (railroad) som betyr at det er begrenset med valgmuligheter for spillerne.

Det blir brukt en del engelske ord siden 5E blir utgitt på engelsk.

Dersom du har spørsmål eller tilbakemeldinger, vil vi gjerne høre fra deg, på post@hoggtann.com.



Legal Information and Copyright Notice:

This release of DEMONEN is done under version 1.0 of the Open Gaming License (page 22), and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. Designation of Product Identity: The following items are hereby designed as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Gaming License, version 1.0: DEMONEN, SKUGGEDEMON, all proper nouns, capitalized

terms, italicized terms, artwork, maps, symbols, depictions, and illustrations, except such elements that already appear in the System Reference Document or have been released as Open Content.

© 2023 Hoggtann Media. All rights reserved.

The works of fiction, including but not limited to stories, characters, and associated content, presented here, exempt from those under the Open Gaming License and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. are the intellectual property of Hoggtann Media. These works are protected by copyright laws and international treaties. Reproduction or distribution of these works, in whole or in part, without the express written permission of Hoggtann Media is strictly prohibited.

Unauthorized use, reproduction, or distribution may result in civil and criminal penalties.

For inquiries regarding the use or licensing of these works, please contact:

Hoggtann Media: post@hoggtann.com www.hoggtann.com

Takk til spilltesterne:

Anders, Geir, Robert, Olav, Leif, Idar og Andreas.

Innholdsliste:

Side 1 - Framside

Side 2 - Forord | Legal Information and Copyright Notice | Takk

Side 3 - Innholdsliste

Side 4 - Informasjon til Game Master | Sammendrag av eventyret

Side 5 - Del 1: Oppdraget

Side 6 - Del 2: Reisa

Side 7 - Del 3: Familien

Side 9 - Stats/informasjon om Skyggedemon

Side 10 - Del 4: Ruinen

Side 12 - Del 5: Tårnet | Stats/informasjon
om Flying Sword

Side 14 - Del 6: Demonicus Eradicus | Avslutning

Side 15 - Familiens utstilte greataxe | Grev Lysfall

Side 16 - Open Game License Version 1.0a

Vedlegg 1 - Symbol til puzzle

Vedlegg 2 - Rutenett til bruk ved kamp



Informasjon til Game Master

Du som GM og spillerne blir enige om hvilket level karakterene skal være i, og du legger opp eventyret etter dette. Eventyret er lagt opp til karakterer i level 1-5, men du kan alltid legge på litt fiender etc og gjøre det vanskeligere om du har karakterer i høyere level.

Du kan fortelle spillerne at de er på vei inn i et tempel for å ta en jobb. Med tanke på historien kan det være lurt at en av karakterene er cleric. Denne karakteren kan fort også bli lederen av gruppa - så dersom du har en spiller du vil skal komme mer i fokus kan du kanskje fordele cleric-rolla til h*n? Ellers kan du la spillerne velge alt selv.

Sammendrag av eventyret:

Ein demon har besatt en ung jente, og det er sendt bud etter hjelp. Karakterene flyr til den utsatte familien for å hjelpe. De får se jenta og får litt informasjon, før mor til jenta tar karakterene med til stedet der de tror hun har blitt utsatt for demonen. Der finner de en portal ved en lysning i skogen. De kan aktivere portalen eller finne det hemmelige tårnet som er skjult av magi. Inne i tårnet finner de en død trollkvinne / kanskje slipper de Wizard. De finner hint til hvordan de skal få demonen ut av jenta, og løse en ny demon. Dei returnerer til familien og klarer forhåpentligvis å drive ut demonen.



- Del 1: Spillerne snakker med en prest og får jobb som demonjegere.
- Del 2: En flyvetur på Pegasus'er fører de dit de skal.
- Del 3: De kommer til et lite hus i skogen og møter familien til den besatte jenta.
- Del 4: Mor til jenta fører dem til en ruin (puzzle) som de kan aktivere og/eller de finner tårnet i klarningen.
- Del 5: De undersøker tårnet
- Del 6: De returnerer for å hjelpe jenta.
- Karakterene redder dagen?

Demonen

Del 1: Oppdraget

Vi starter eventyret med at karakterene kommer inn på tempelkontoret. Dette er en introduksjon for å få alle spillerne til å snakke og ta del i spillet med en gang.

Under er det en åpningstekst du kan bruke, men eventyret blir best om du forteller med dine egne ord.

Dere åpner døra til tempelkontoret. Den skriker lavtt med en seig knirkelyd, og høres mest ut som et eldgammelt vesens siste dødsskrik. Inne på kontoret sitter en gammel mann bøyd over bøker og pergament.

Tross alderen har han en solid manke av hvitt hår. Bak briller og et langt hvitt skjegg, er det et rynktete fjes preget av tiden.

Utan å se på dere strekker han venstre pekefinger i véret, som for å stoppe dere, mens den høyre hånda skriver i boka framfor han. “Vent litt”, sier han med en sliten og grov stemme. Dere blir stående et minutt å se ut i lufta, før han legger ned pennen. Han løfter blikket og myser mot dere over brillene. “Er dere her angående jobben?”



Spillerne skal nå snakke med presten Patrizius Bricassart om oppdraget. Presten vil gjerne vite hvem karakterene er, og forsikre seg om at de kan løse dette oppdraget. Dette gir spillerne mulighet til å introdusere sin karakter til presten og dermed de andre spillerne.

Det Prest Patrizius Bricassart kan si/vet:

- Dette er en “Demonicus Eradicus” jobb, som går ut på å uskadeliggjøre en demon.
- Det kom beskjed i går via ravn, fra et annet tempel i sør-øst. En ung jente skal ha blitt besatt av en demon for 2 dager siden.
- Selv om presten bruker lang tid på å forklare, notere og snakke, understreker han at jobben haster.
- Han vet ikke om jenta faktisk er besatt, hvilken type demon det er eller hvordan jenta ble besatt.
- Betalingen for jobben kan være 25 GP. Dersom du bruker dette eventyret som en “one shot” er spillerne forhåpentligvis ikke så opphengt i betalingen, men dersom du bruker eventyret som en del av en større kampanje får du velge en belønning du mener står i stil til resten av kampanjen.
- Det står pegasus’er klare til å fly dem direkte til huset det er snakk om. Novisen (prestelærlingen) “søster Helene” skal lede vei. Når karakterene har snakket ferdig med presten peker han på en sidedør og sier at søster Helene venter på dem.

Del 2: Reisa

Søster Helene er en halfling. Men selv om hun kan se liten og søt ut, har hun et heftig temperament. Det er også grunnen til at hun ikke har rykket opp i tempel-hierarkiet. Hun har kranglet med de fleste høyere opp i systemet. Men hun trives godt sammen med Pegasusane, og finner trøst i det.

Søster Helene forteller at hun skal vise vei til huset med jenta. Hun kan spørre om de har ridd Pegasus før, og gjøre litt narr av dem om de ikke har gjort det. Hun sier de bare trenger å holde seg fast, så viser hun vei og Pegasus'ene følger etter. Karakterene trenger bare å sale Pegasusane, så er de klare til å dra.



Det står Pegasus'er klare til alle, men karakterene må sale dem selv. (Om du vil se Pegasus stats, se Basic Rules side 148.)

Karakterene må klare ANIMAL HANDLING DC12 for å legge på salen. Ved FAIL blir Pegasusen urolig, sparker og gir 1d6 i skade per level karakteren er i. I tillegg kjefter Søster Helene på karakterene om at de må være snille med dyra og kommer og hjelper dem = ADVANTAGE på neste ANIMAL HANDLING forsøk.

Så kan karakterane bruke ANIMAL HANDLING DC12 for å feste salen. Du trenger ikke å si om de lykkes eller ikke, bare be dem trille. Noter deg hvem som ikke klarer DC. Dersom de ikke klarer kastet får det nemleg følger under flyveturen.

Når alle har fått på salene er Søster Helene ivrig på å komme seg avsted. Pegasusen hennes bøyer seg elegant, slik at hun enkelt kan hoppe opp på ryggen. Så kviskrer ho noe til dyret og det letter.

På språket "Celestial" roper hun ut "Kom igjen, følg oss" til resten av Pegasus'ene (dersom noen av karakterene kan Celestial skjønner de hva hun sier) - og dyrene letter med sine ryttere på.

De majestetiske dyrene sprer vingene, og med et kraftig rykk har de lettet fra bakken. Fjærene glitrer i sollyset, og etter noen nye vingeslag er dere langt over bakgården til tempelet. Dere ser tempeltaket krympe i det dere svevar stadig høyere og beveger dere over byen. Folk og dyr ser ut som små maur der de går i de travle bygatene. Bevegelsene fra Pegasusen er først uvante, men etter en liten stund kjennes de naturlige ut, og beroligende. Det er noe vakkert og befriende med å sitte på et sånt utrolig dyr, som flyr gjennom skyene. Selv om det er langt ned, og dere vet at det betyr den sikre død om dere faller, gir varmen fra dyrene dere en indre ro og trygghet.

Dere beveger dere sør-østover, svevende over frodig skog, snirklete elver, og bølgende jorder. Men med ett kommer et høyt skrik fra en hel formasjon av ender som plutselig kommer ut fra en sky og rett mot dere. Pegasus'ene bryter til siden, og dere kan ikke annet enn å holde dere godt fast!

Karakterene må klare DEX SAVE DC12 for å holde seg fast. De karakterene som ikke klarte å feste salen skikkelig tidligere får DISADVANTAGE siden salen løsner. De som ikke klarer å holde seg fast sklir av hesten og faller nedover.

De andre karakterene kan prøve å styre dyret nedover for å redde, med ANIMAL HANDLING DC15. Om det FAIL'er vil Søster Helene ta ansvar og stupe ned etter de fallende karakterene og redde dem.

De som blir reddet får fallskade pga hard landing på Pegasus, med 1d4 i skade per level karakteren er i. De får flyttet over på sin tidligere Pegasus i lufta og turen fortsetter uten flere hendelser.

Del 3: Familien

Dere ser at Søster Helene og hennes Pegasus begynner nedstigningen mot lande-jorda, og griper instinktivt hardere tak i deres egne flyvande transportmiddel. Eit øyeblikk ser det ut som dere er på veg rett inn i en klase av høye trær, men skogen åpner seg og Pegasus'ene landar mykt og rolig 20 meter fra et koselig lite hus. En kvinne kommer ut døra og går med raske steg mot dere. Hun ser trøtt ut, trist, redd og tydelig sliten. "Vær så snill å hjelp oss", sier hun, med gråtkvalt stemme.

Moren heter Chris og er veldig preget av det som har skjedd. Hun blir veldig takknemleg og glad for at karakterene er der for å hjelpe. Hun kan snakke med dem utenfor, eller ta dem med inn i huset om de ikke er så snakkesalige etter flyveturen. Dersom karakterene vil snakke med hun står det info om hva hun kan si på neste side. Søster Helene vil vente med Pegasus'ene, til karakterene er ferdige med jobben.

Huset:

Det er enkel standard inne i huset. I første etasje er det kjøkken og oppholdsrom i ett. Dette er tydelig en vanlig, nøktern familie, som kun eier det de trenger. En vakker greataxe skiller seg likevel ut (se side 15), der den henger til utstilling over peisen. Elles er det ingenting som utmerker seg.

I 2. etasjen er det 2 små soverom med skråtak. På det som er dattera Regan sitt rom er det en seng, en enkel kommode med noen klær i. Oppå kommoden står det et lite speil, en vase med engblomster i, og en godt brukt kosebamse som noen har lagd av et grovt og enkelt stoff.



Mor Chris er veldig ivrig på å få besøket opp i 2. etasjen og inn på rommet til dattera Regan.

Inne på det lille soverommet blir fokuset deres umiddelbart dratt mot sengen. En ung jente, kanskje 8-10 år ligg i sengen og rister. Det mørke håret hennes er fett og er klistret til huden av svette. Øynene til jenta ruller bakover og dere ser kun det hvite, før pupillene glir nedover og skjeler i hver sin retning. Kroppen rister i ujevnt tempo. De kraftige nevene, til det dere regner med er faren, prøver å holde jenta i ro. Det mest skremmende er kanskje alle lydene hun lager. Hun knurrer, kviskrer i mørke toner, og skriker så i et toneleie som varierer mellom lyst og mørkt. Den breiskuldra karen snur ansiktet mot dere og nikker i hilsen. Ansiktet er i samme stand som ektefellen. Trøtt. Utslitt. Bekymret. Redd.

Det mor Chris og/eller far kan si/vet:

- Symptomene startet for 2 dager sidan. Regan hadde vært ute og lekt, men var ikke seg selv når hun kom hjem om ettermiddagen. Hun oppførte seg unormalt. Laget merkelige lyder og stemmer. Hadde ukontrollerte rykninger og skjelvinger. Siden har det blitt stadig verre.
- Foreldrene vet ikke hva som kan ha skjedd, men mener bestemt at dette ikke kan være noe sykdom. Regan må ha blitt besatt av en demon.
- Den lokale presten (Richard Kiernan) hadde blitt tilkalt og mente det samme. Det var han som hadde varslet tempelkontoret da han ikke kunne hjelpe selv.
- Mor kan fortelle om en ruin i nærheten, DERSOM ikke Regan forteller dette selv. Se siste punkt under "Dersom karakterene prøver å helbree eller få kontakt med Regan" på neste side.



Dersom karakterene prøver å helbrede eller få kontakt med Regan:

Det er ikke meningen at karakterene skal få demonen ut av jenta nå.

- Potion of Healing og/eller spells som "Cure Wounds" og lignende virker ikke.
- Dersom de tar frem hellige symbol etc blir demonen rasende og tar helt over kroppen en stund. Regan reiser seg i senga, skriker, knurrer og snakker stygt på språket Abyssal. Dersom noen av spillerne kan språket kan de skjønne bannskapen.

- Om demonen blir ytterligere fornærmet hopper hun opp i taket. Der henger hun i et hjørne, som om hun skulle ha krabbet på gulvet, med ryggen til karakterene. Hun snur hodet 180 grader mot dem. Det renner dråper av blod ut øynene som har fått helt svarte pupiller. Tennene er blitt brunsvarte og skarpe, og hun har lange kvasse negler. Hun kan slå og klore etter de nærmeste karakterene (se stats under). Foreldrene vil rope ut at de ikke må skade henne, men insistere på at de heller skal binde henne fast til senga, slik at hun verken skader seg selv eller andre.
- Dersom karakterene prøver å snakke med henne, kan de få delvis kontakt med Regan, delvis med demonen. Innimellom mørke, stygge ord og trusler kan den lyse stemmen til Regan komme gjennom. Hun kan fortelje at hun skulle plukke blomster ved den gamle ruinen i skogen, men når hun nærmet seg vart alt svart og hun husker ikke noe mer før hun våknet i senga. Foreldrene skjønner hvilken ruin det er snakk om, og mor Chris tilbyr seg å følge karakterene dit.
NB! Dersom karakterene ikke prøver å snakke med Regan kan informasjonen om ruinen komme fra mor som sier at blomstrene Regan hadde plukka kommer fra området rundt ruinen.

Stats/informasjon om Skyggedemon:

Skyggedemon

Medium fiend, chaotic evil.

Armor Class: AC16.

Hit Points:

For level 1 spillere = HP 30.

Level 2 = HP 45, L3 = 60, L4 = 80, L5 = 100.

Speed fly 60 ft. - 25 ft gående i en vertskropp.

Språk: Abyssal

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	16 (+2)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	14 (+2)

Skyggedemonen er som en tjukk tåke. Den har likevel en solid masse den kan forme ut fra behov, og kan derfor feks ikke fly gjennom tett vegg, men kan presse seg gjennom små åpninger.

Actions:

Skarpe klør- enten i skyggeform eller i vertskropp:

To hit + 5, Damage: 1d6 per level karakteren (offeret) er i.



Del 4: Ruinen

Mor Chris følger karakterene inn i skogen for å finne ruinen. De kommer til en lysning i skogen der en magisk portal står i begynnelsen av klarningen. Bak portalen er det et tårn, skjult med magi. Portalen er en snarvei til den tredje etasjen av tårnet.

Etter en halv times gåtur på en liten sti, åpner skogen seg og dere er framme ved ruinen. Den står i begynnelsen av en lysning bestående av en gresseng som strekker seg cirka 30 meter bak ruinen. Selve ruinen er formet som en stående sirkel. Den må ha stått her lenge, for den har blitt delvis dekket av mose og andre planter, i naturens forsøk på å ta tilbake territoriet sitt. Den er nesten 2 meter høy og fint laget, til tross for skadene den har fått av vær og vind gjennom tiden.




(Dersom de vil undersøke lysningen, se side 11.)


Dersom de undersøker portalen kan de finne dette:

- Det er noen symbol på ruinen. (Gi spillerne vedlegg 1)
- Fotspor går inn til ruinen, og fra ruinen, men ingen ser ut til å gå gjennom ruinen.
- Dersom de går gjennom den, skjer det ingenting (den må aktiveres).

For å aktivere portalen (puzzle):

-   "Standby" etterfulgt av "uendelig-symbolet" = Porten holder seg åpen. En kan skru den av igjen med "standby".
-   "Blomster"-symbolet etterfulgt av "standby" (eller omvendt) = Tårnet kommer til syne bak portalen (den magiske illusjonen av en tom gresseng forsvinner/slår seg av). Samme kombinasjon på nytt skjuler tårnet igjen. Det viser seg at den flate gressenga egentlig er litt kupert med ugress etc.
-  "Blink"-symbolet aktiverer en felle og det kommer 4 piler fra ulike skjulte steder i skogen som den eller de som står ved porten må ta en DEX SAVING THROW DC14 for å hoppe unna (Skade: 1d6 piercing damage per level karakterene er i).
-  "Diamant"-symbolet aktiverer en felle. Portalen lyser opp i et så skarpt lys at samtlige blir

blendet. For karakteren som trykker på symbolet blir derimot alt svart. Når de klarer å se igjen, er karakteren som trykket på symbolet vekk. Spilleren får ikke vite hva som har skjedd med h*n før senere. Karakteren har nemlig blitt sugd inn i portalen og har havnet i fengselscella i tårnet (se info om andre etasje av tårnet på side 12).

-  “Triquetra”-symbolet aktiverer en utradisjonell felle. Den som trykker på symbolet kan trille en d4. Dersom resultatet blir 1-2 blir karakteren 20 år yngre, og ved 3-4 blir h*n 20 år eldre. Ruinen lyser opp og blander dem, og når de ser igjen har forvandlingen skjedd. Kanskje stats må endres?

Dersom de aktiverer portalen:

Det kommer merkelige lyder fra ruinen. En surrende resonans får kroppen deres til å dirre, før ruinen lyser kraftig opp. Et rundt energifelt oppstår midt i ruinen og dere forstår umiddelbart at dette må være en portal. Den utstråler en energi som vibrerer gjennom omgivelsene. En svak susende lyd høres, mens energifeltet som fyller portalen er som en speilsjø, med små energibølger som beveger seg. Dere ser dere selv reflektert i energifeltet. Men hva er på den andre sida?

Dersom de stikker objekt eller kroppsdeler inn i portalen skjer det ingenting. Dersom de kaster noe inn vil de finne det igjen i 3. etasjen på tårnet (se side 13). Dersom de stikker hodet inn for å se, vil de se inn i 3. etasjen på tårnet. Når de er klare til å gå gjennom, gå til tårnets 3. etasje på side 13.

Dersom de undersøker lysningen nærmere kan de få vite:

- De ser at gresset er ganske kort, og ser veldig “likt” ut. Det ser ikke ut som noe som vokser vilt (dette er jo en illusjonen som skjuler tårnet).
- Dersom de bruker “Detect magic” vil de se at det er en sylinderformet aura av magi ute på enga (cirka 15 meter høy og 10 meter i diameter).
- Dersom de går inn på enga, vil de etter cirka 10 meter gå rett på tårnet, men fremdeles ikke se det da det er kamuflert med magi.
- Dersom de da går rundt tårnet og kjenner etter, kan de (med en god DC?) føle seg fram til dørhåndtaket inn til første etasje. Denne er låst, men kan dirkes og gi tilgang til tårnet. De kommer da inn i 1. etasjen på tårnet, se side 12.

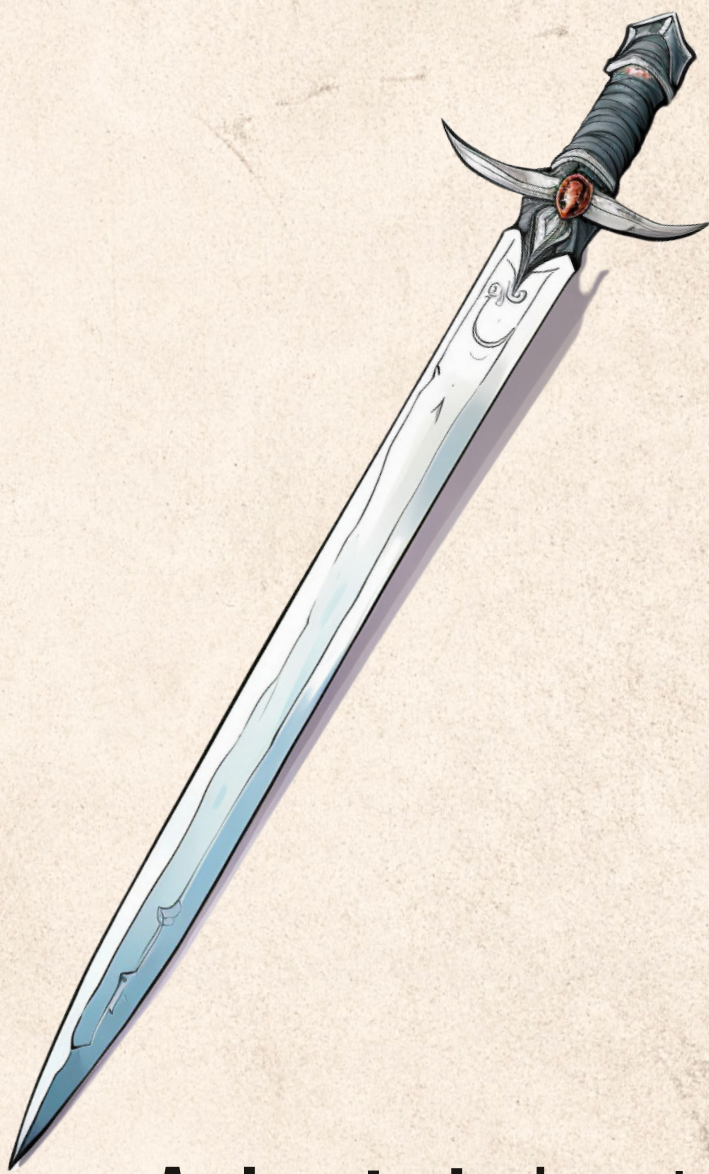


Del 5: Tårnet

Første etasje: Dette er et inngangsparti med klesskap, en knaggrekke med klær, innendørs do (som lukter sterkt- det er ingen kamufleringsmagi på lukta i alle fall). 2 fakler brenner med grønn (magisk) flamme. 3 sverd henger i taket. Det er ingenting av verdi ellers her, men du kan selvsagt la dem finne noe i klærne som henger i skapet eller på knaggane.

Innenfor inngangsdøra er det ei felle. Dersom noen trækker på trykkplata vil de 3 “Flying Swords” som er i taket angripe. Karakterene kan oppdage fella aktiv eller passive perception DC14.

Stats/informasjon om Flying Sword



Flying Sword

Basic Rules side 128

Small construct, unaligned

Armor Class 17 (natural armor)

Hit Points 17 (5d6)

Speed 0 ft., fly 50 ft. (hover)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Saving Throws Dex +4

Damage Immunities poison, psychic

Condition Immunities blinded, charmed, deafened, frightened, paralyzed, petrified, poisoned

Senses blindsight 60 ft. (blind beyond this radius), passive Perception 7

Languages —

Challenge 1/4 (50 XP)

Antimagic Susceptibility. The sword is incapacitated while in the area of an *antimagic field*. If targeted by *dispel magic*, the sword must succeed on a Constitution saving throw against the caster's spell save DC or fall unconscious for 1 minute.

False Appearance. While the sword remains motionless and isn't flying, it is indistinguishable from a normal sword.

Actions

Longsword. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (1d8 + 1) slashing damage.

Andre etasje: Lengst vekk fra trappa er det en fengselscelle. Innerst i cella er det en miniportal som ikke kan aktiveres fra denne sida. Dersom en karakter blir sugd inn i portalen av fella, finner de andre karakteren besvimt inne i cella. Celledøra er låst. De kan dirke den opp og vekke karakteren, som er uskadet, men forvirra og får level 1 exhaustion (DISADVANTAGE på ability checks).

Ellers i rommet er det trekasser med ulike magiske remedier og ingredienser; pergament, urter, små flasker fylte med væske i ulike farger og konsistenser, fjær og hårstrå fra kjente og ukjente skapninger, spåkuler og sølvspeil. Dersom du vil at karakterene skal finne noen magiske gjenstandar etc, så kan dette være en god plass å la dem finne det.

Delvis bak en kasse kan karakterene finne den døde trollkvinnen (wizard).

Mellom støvete kasser og mystiske artefakter ser dere plutselig en livløs kropp liggende på gulvet, delvis skjult bak en gammel tønne. Personen ligger på ryggen, iført en svart frakk. Dere snur kroppen forsiktig rundt, og skvetter i det et skrekkelig syn møter dere. Det som viser seg å være en eldre hvithåret dame har et digert, dypt og blodig hull i mageregionen. Det er som om noe magisk og uforståelig har presset seg ut fra innsiden, og som om livsenergien hennes har blitt revet vekk av uforståelige makter.

Nærmere undersøkelser viser at hun har briller på seg, med litt uvanlige, grønnaktige glass i (som karakterene kanskje finner ut at kan lese hemmeleg skrift). Hun har også en nøkkel i kjede rundt halsen, til kisten i tredje etasje. Ellers har hun ingredienser som urter, en død frosk og lignende i lommene.

Tredje etasje: Dersom karakterene stikker hodet inn og ser, eller går inn gjennom den aktive portalen, kommer de direkte inn i denne etasjen. Dersom de har kastet noe inn i den aktive portalen finner de det igjen på gulvet her.

Portalene/en nesten 2 meter høy rund ramme står inntil en vegg, med kun  "Standby"-symbol og  "Uendeligheit"-symbol på (se "For å aktivere portalen" side 10).

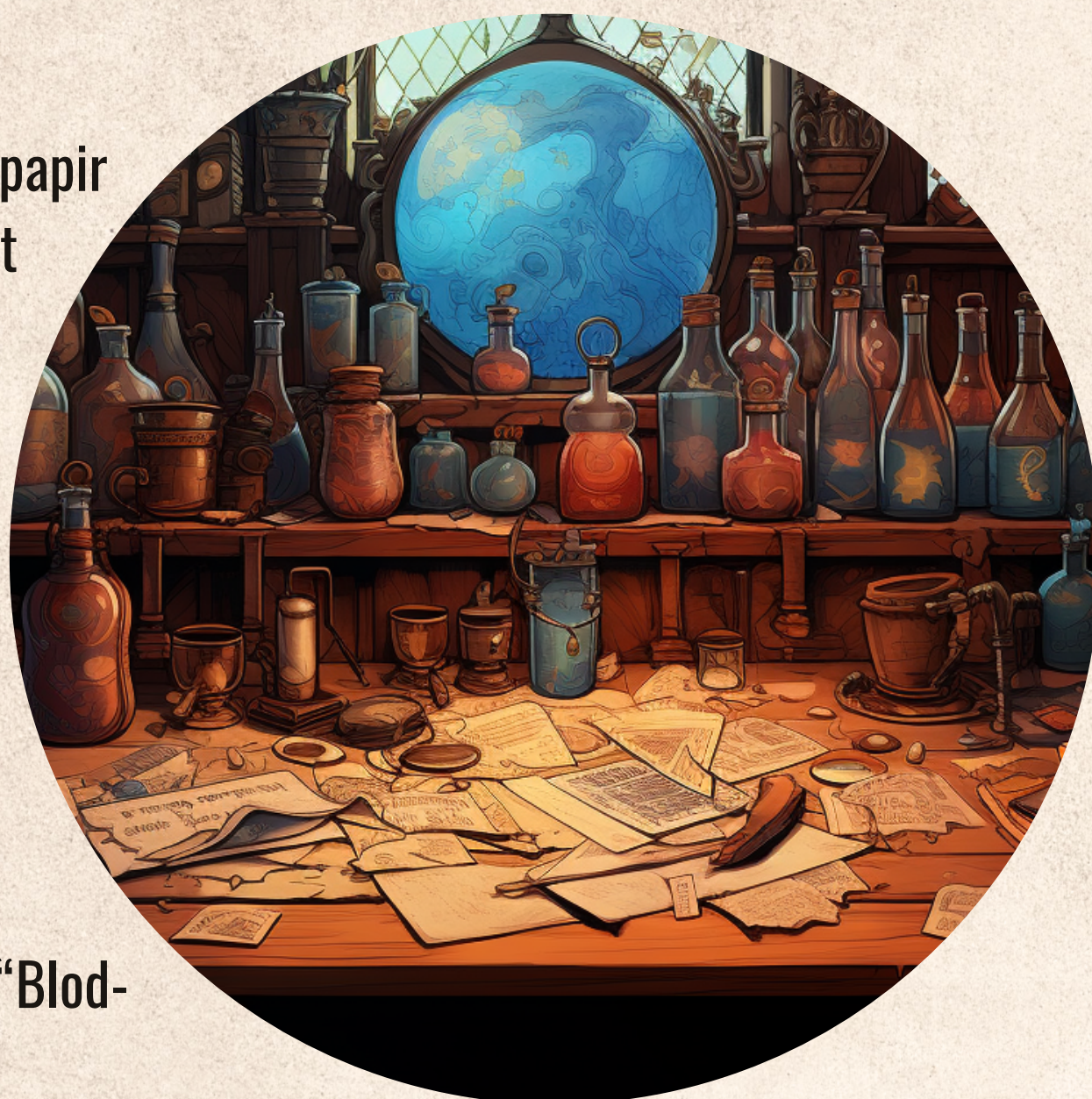
Det er en seng i rommet med en liten kiste ved fotenden. Du kan selv velge hva de skal finne der. Kanskje den som undersøker kista (nøkkel fra liket eller dirking) kan trille d20 og få resultatet i GP / Gullpeng.

Det ligger glasskår kosta sammen i en liten haug på gulvet. Men ved nærmere inspeksjon kan en se at det er et knust speil.

Det er et stort arbeidsbord inntil veggen, fullt av flasker, papir og alle slags ingredienser, og et speil bak mot veggen. Det må være en magikers arbeidsbord.

Dersom de undersøker arbeidsbordet:

- Flaskene har ulike fasonger, og innhold i alle slags farger. Navna på flaskene er ukjente for alle, men dersom en karakter kjenner til magi får h*n inntrykk av at ingrediensene er rettet mot mørk og ond magi. 2 flasker skiller seg likevel ut. De står åpna og ser ut som de har vært nytta i det siste. De er merket med "Blod-måneserum" og "Skyggeelixir".
- Det er urter og mange andre snodige ingredienser. Kanskje magikerne i gruppa kan lete og finne noen nyttige ingredienser til spells etc med en god DC?
- I tillegg til ark med tegninger av ulike planter, ligg det en lukket bok og en fyllepenn dyppa i rødt blekk (blekket er egentleg blod om de undersøker nærmere).
- Dersom de åpner boka er det tydelig at boka er brukt, men sidene er blanke. Det er noen røde blekk- (blod) flekker her og der. Karakterene kan se skrifta i boka dersom de har på seg trollkvinnens briller, som de kan finne i 2. etasje (se side 12), Du kan da gi spillerne vedlegg 2, som viser de 2 siste innleggene i boka. Det er disse som er av interesse. Dersom det oppstår spørsmål om "Grev Lysfall" kan du sjå på side 15.



4. etasje: Øverst i trappa i tredje etasje er det en lukket luke opp til 4. etasje. Her oppe er det ingenting av interesse. Det er åpent og ødelagt, og en kan se at noe har lagd mat der oppe.

Dersom de prøver å blande miksturer:

De kan enkelt finne Skyggeelixir og Blodmåneserum. Dersom de blandar Skyggeelixir i Blodmåneserum sakte, slik det står i dagboka, vil røyken treffe og legge seg som en ramme rundt speilet. En skyggedemon (se stats side 9) vil da komme ut av speilet. Den vil fly litt forvirret rundt, og om ingen angriper den vil den gå inn i mor Chris, dersom hun er i tårnet med karakterene, eller demonen flyr ut av vinduet og ned og inn i Chris om hun står utenfor.

Løsningen på hvordan en skal drive ut demonene er å blande omvendt; å blande Blodmåneserum i Skyggeelixiren. Da vil en kunne lokke ut demonen av kroppen og inn igjen i speilet. Dagboka sier også at trollkvinna ville "mane" den ut når demonen ble sterk nok. Kanskje spillerne har noen gode ideer til hvordan dette kan gjøres? Persuasion? Intimidation? I så fall er det bare å la dem prøve med noen DC. Når demonen er ute av kroppen er det om å gjøre å angripe den, eller å få den inn i speilet om de blander rett. Det ble jo også nevnt at demonen var forfengelig, så om karakterane sliter kan du jo vurdere å la den gå inn i speilet uten blanding av eliksirer.

Ut fra de siste dagboknotatene de leste kan karakterene også skjønne at de har DÅRLIG TID! Dersom Chris også er blitt besatt kan de enten ta henne med tilbake til huset eller kurere henne med en gang.

Del 6: Demonicus Eradicus

Karakterene må skynde seg tilbake til huset for å redde jenta. Når de kommer tilbake har dattera slitt seg fra senga og faren blør fra ansiktet og kroppen etter å ha blitt klort. Jenta hopper rundt, klatrer i taket og angriper de som kommer nære. Det er et speil på jenta sitt rom som kan brukes sammen med blandingen (Blodmåneserum i Skyggeelixir). Dette vil åpne en portal i speilet som vil hjelpe til å trekke demonen ut av jenta og tilbake til dens plan. Kanskje bør noen karakter holde jenta fast, mens andre ber en bønn, lokker eller truer demonen ut? Dersom spillerne ikkje skjønne blandinga med eliksirer, kan de true / lokke / mane demonen ut med litt kreativitet, gjerne med speilet som hjelp.

Del 7: Avslutning

Når demonen er uskadeliggjort går det forbausende lite tid før dattera kommer seg til hektene igjen.

Familien er veldig takknemlige, og selv om de ikke er velstående vil de at karakterene skal få det gjeveste de har, nemlig great-axe'n som henger over peisen (se side 15). Dette er arvegods som har vært i familien flere

hundre år. Øksa holder seg like fin og skarp, men siden den ikke kan brukes til tømmerhogst, og faren ikke er noen kriger, blir den ikke brukt. Som et tegn på sin takknemlighet vil familien at de skal få den.

Mor Chris finner frem det beste de har av mat og lager et godt, men enkelt måltid til karakterene. Det blir en tårevåt avskjed med jenta Regan, som takker sine helter.

Du kan avslutte eventyret slik du vil:

- kanskje når karakterene møter Søster Helene som spør hvordan det gikk?
- dersom flyveturen og alt rundt var veldig moro, kan du la noe lignende skje på flyveturen tilbake?
- etter karakterene har avlagt rapport til presten Patrizius Bricassart og fått betalt? Kanskje spillerne kan fortelle hva de tror skjer med sine karakterer fremover. Kanskje du som GM da får idéer til nye eventyr...

Familiens utstilte greataxe:

Greataxe +1

Dette er et melee våpen, som gjør 1d12 slashing skade.

Det er two-handed og heavy.

Det har +1 i attack (to hit) og +1 i skade.



Grev Lysfall:

Om karakterene blir nysgjerrige på navnet i boka kan de alltid spørre noen de møter om Grev Lysfall.

Familien: Far eller mor kan fortelle at de leier jorda de bor på av Grev Lysfall. Han er en rik landeier i området som også eier denne skogen. Far har en avtale om hogst og salg av tømmeret i skogen der Greven får 70% av inntektene, noe familien er godt fornøyd med. De er takknemlige til Greven og har ingen problem med han. Dersom karakterene viser frem eller forteller om dagboka og det som står i den, mener de at det må være en misforståelse. Greven er en hederlig mann, og kan ikke være innblandet.

Søster Helene: Hun har hørt navnet til Greven, men vet ikke noe mer. Hun antyder at han sikkert er som de fleste med flotte titler; selvopptatte rikfolk som ikke bryr seg om resten av folket. Om karakterene forteller om sitt funn blir hun ikke overrasket. Hun mener at alle med litt makt og rikdom etter hvert blir korrupte og stormannsgale. Hun sier de kan fortelle dette videre i systemet, men tror ikke det kommer til å hjelpe, siden systemet er ødelagt, og penger styrer alt.

Presten Patrizius Bricassart: Forteller at Greven er en av mange gode støttespillere til tempelordenen. Han er en tilbaketrukket mann som ikke gjør noe særlig ut av seg. Greven eier mye eiendom. Dersom karakterene forteller hva de har funnet ut vil han gjerne ta dette videre opp i systemet, slik at de kan vurdere og eventuelt undersøke disse påstandene. Han takkar dem for informasjonen.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/ or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

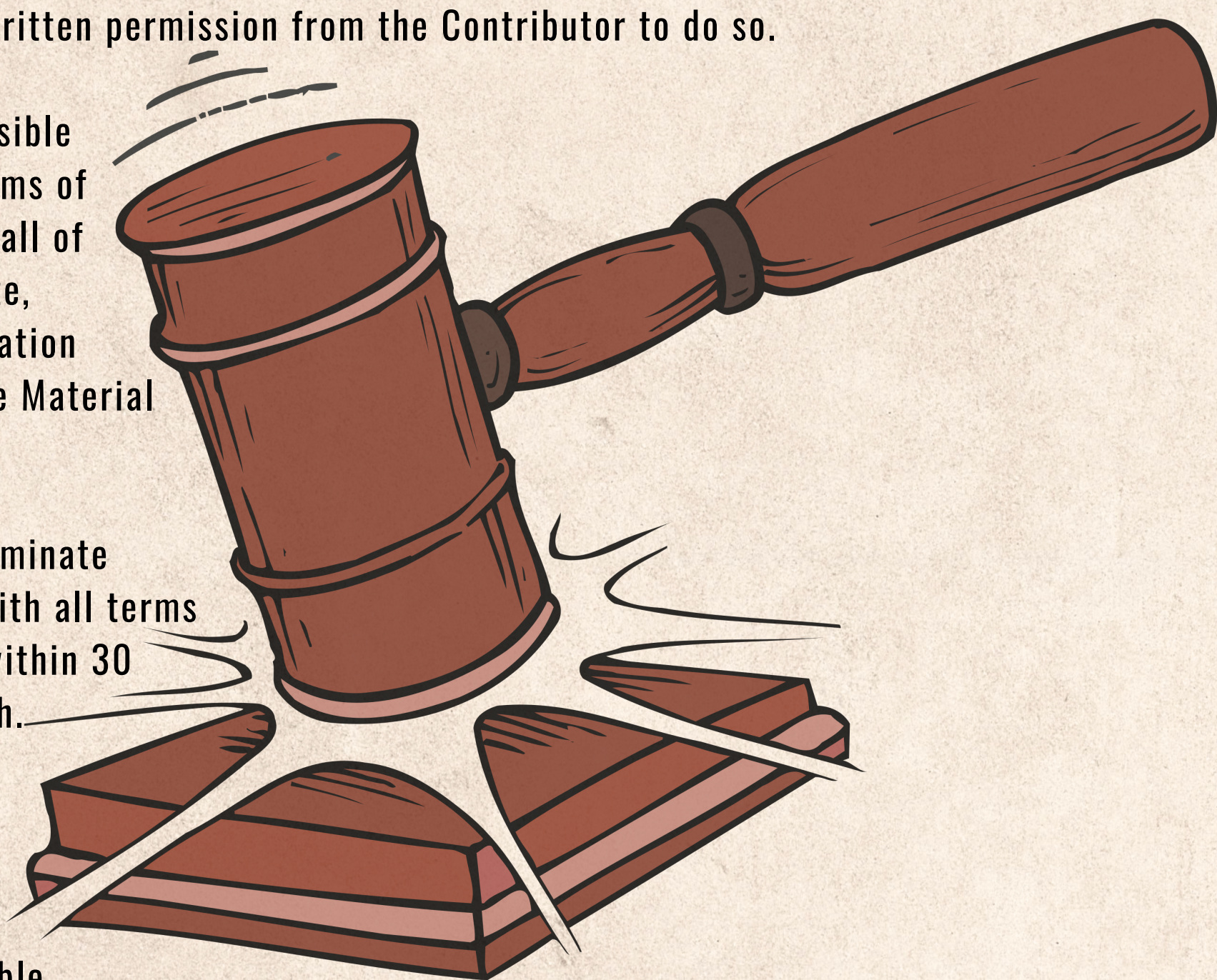
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

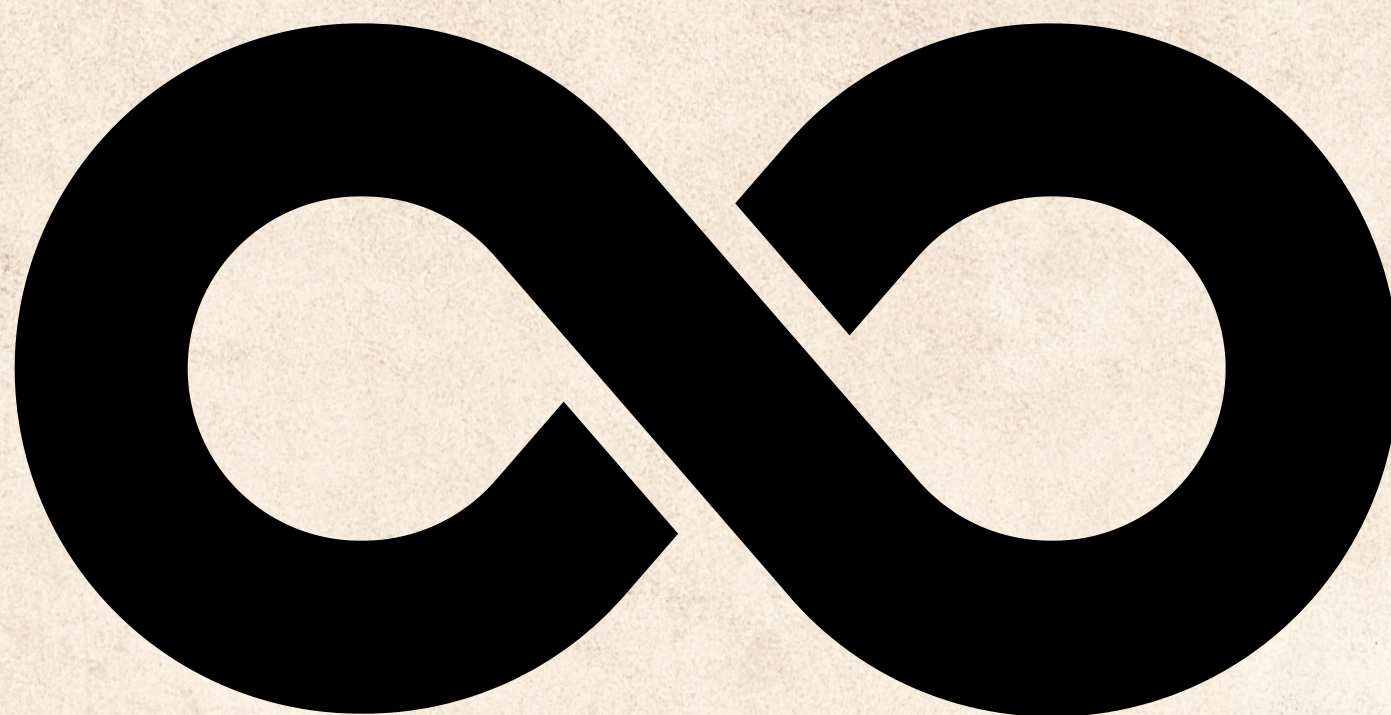
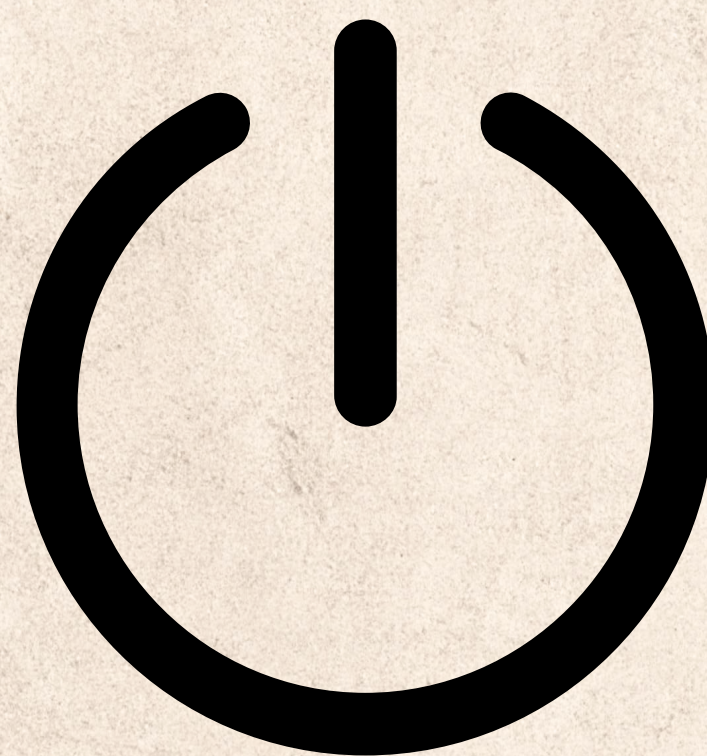
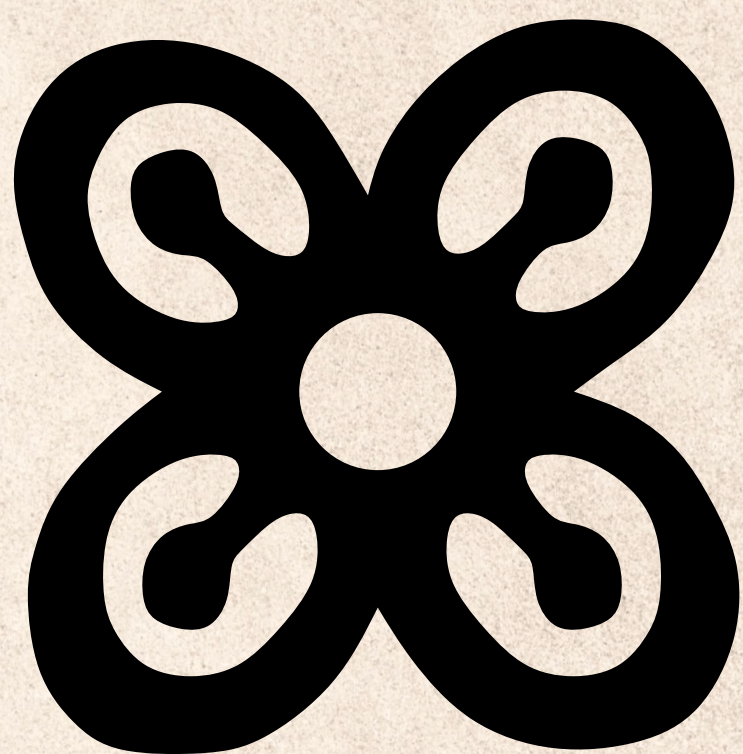
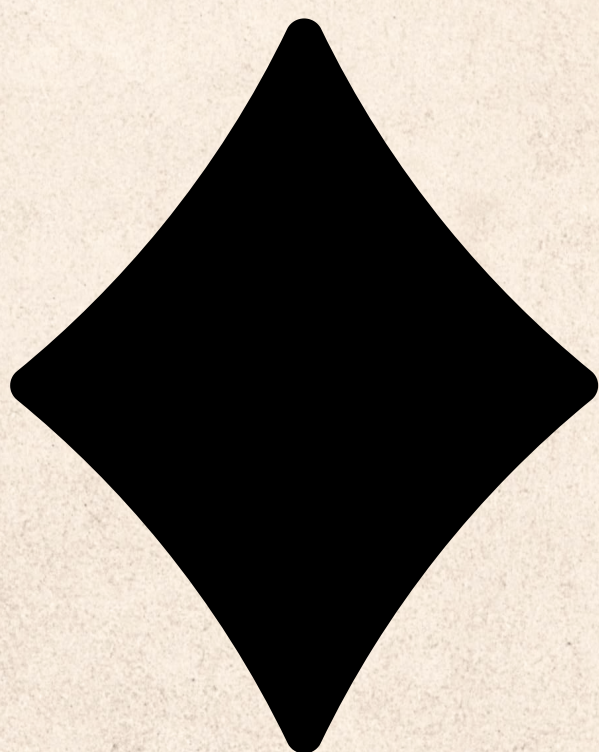
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 20002003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.







Mørkets time, den tredje dagen i skuggemåned.

Mine eksperiment har vært utilfredsstillende. Skikkelsene jeg har vekket ved å mikse Skyggeelixir med Blodmåneserum er svake, kraftløse skygger av den uhyrlige styrken jeg egentlig søker. Den første skuggedemonen jeg prøvde å hente fram knuste speilet før den klarte å komme ut. Den andre kom seg ut, men døde etter kort tid. Planen nå er å la de ta plass i mitt legeme, og la de få næring fra meg for å bli sterkere. Jeg fant at ved å blande miksturen sakte, slik at røyken siver forsiktig på speilet, ble portalen i speilet mer stabil. Jeg satte meg klar på gulvet, med åpne armer og åpen munn, og demonen fløy inn i meg! Når jeg kjenner den er sterk nok skal jeg mane den ut av meg. I verste fall kan eg reversere miksturen og lokke den forfølgelige tilbake i speilet.

Skunringens time, den fjerde dagen i skuggemåned.

Grev Lysfall er utolmodig og har bedt meg om å få fart på arbeidet. Han skjønner ikke at det vil ta tid å bygge vår hær. I dag prøvde jeg uansett å inn ta enda en skygge-demon, slik at jeg kunne fø fram to om gangen. Men demonen må ha sanset at jeg allerede hadde en gjest, og rømte før jeg fikk sendt den tilbake.

Jeg merker også at jeg har en gjest. Smertene er store, men utholdelige når jeg tenker på resultatet. Jeg rister til tider, ukontrollerbart, svetter og har hetetokter. Av og til føles det som om demonen tar over. Nå har den snart vært i meg et døgn. Jeg lar det gå et døgn til, før jeg vurderer å avbryte forsøket.



