

5TH EDITION KOMPATIBELT

# DEMONEN

**NB! SKAL KUN LESAST AV DEN  
SOM SKAL LEIE SPELET!**



**Eit eventyr for maks  
5 demonjegerar level 1-5  
+ speleleiar.**





## Forord:

Dette er eit enkeltstående eventyr / one shot. Det er eit togskinne-eventyr (railroad) som betyr at det er begrensa valmoglegheiter for spelarane.

Det vert brukt ein del engelske ord sidan 5E vert utgitt på engelsk.

Dersom du har spørsmål eller tilbakemeldingar, vil vi gjerne høyre frå deg på [post@hoggtann.com](mailto: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](mailto:post@hoggtann.com) [www.hoggtann.com](http://www.hoggtann.com)

## Takk til speletestarane:

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 | Samandrag av eventyret

Side 5 - Del 1: Oppdraget

Side 6 - Del 2: Reisa

Side 7 - Del 3: Familien

Side 9 - Stats/informasjon om Skuggedemon

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 spelarane blir einige om kva level karakterane skal vere i, og du legg opp eventyret etter dette. Eventyret er lagt opp til karakterar i level 1-5, men du kan alltid legge på litt fiendar etc og gjere det vanskelegare om du har karakterar i høgare level.

Du kan fortelje spelarane at dei er på veg inn i eit tempel for å ta ein jobb. Med tanke på historia kan det vere lurt at ein av karakterane er cleric. Denne karakteren kan fort også bli leiaren av gruppa - so dersom du har ein spelar du vil skal kome meir i fokus kan du kanskje fordele cleric-rolla til h\*n? Elles kan du la spelarane velje sjølve.

### Samandrag av eventyret:

Ein demon har besatt ei ung jente, og det er sendt bod etter hjelp. Karakterane flyg til den utsatte familien for å hjelpe. Dei får sjå jenta og får litt informasjon, før mor til jenta tek karakterane med til staden der dei trur ho har blitt utsatt for demonen. Der finn dei ein portal ved ein lysning i skogen. Dei kan aktivere portalen eller finne det hemmelege tårnet som er skjult av magi. Inne i tårnet finn dei ein død trollkvinne / Wizard. Dei finn hint til korleis dei skal få demonen ut av jenta, og kanskje slepp dei drive ut demonen. Dei returnerar til familien og klarar forhåpentlegvis å



- Del 1: Spelarane snakkar med ein prest og får jobb som demonjegerar.
- Del 2: Ein flygetur på Pegasus'ar fører dei dit dei skal.
- Del 3: Dei kjem til eit lite hus i skogen og møter familien til den besatte jenta.
- Del 4: Mor til jenta fører dei til ein ruin (puzzle) som dei kan aktivere og/eller dei finn tårnet i klarningen.
- Del 5: Dei undersøker tårnet
- Del 6: Dei returnerar for å hjelpe jenta.
- Karakterane reddar dagen?



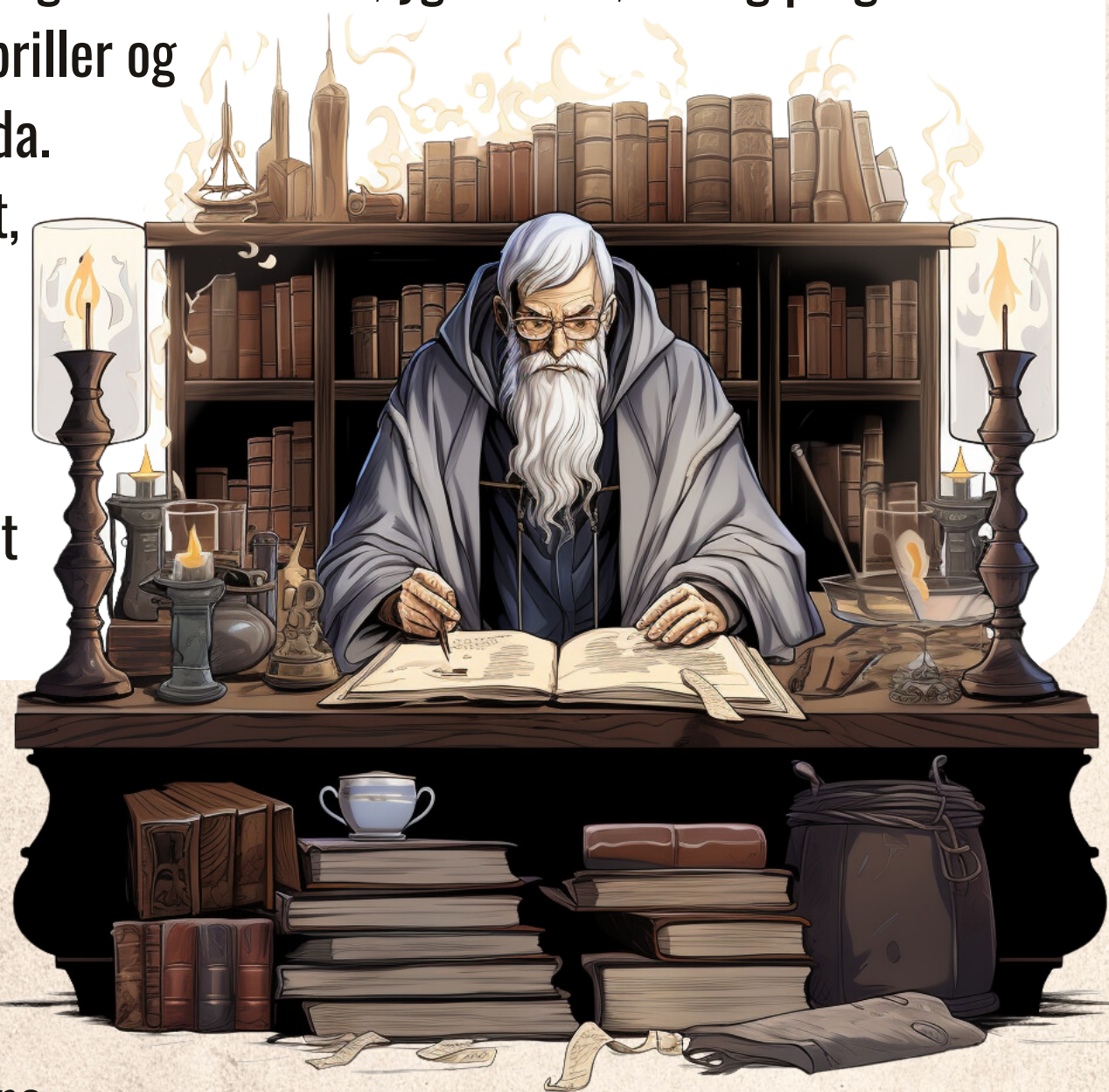
# Demonen

## Del 1: Oppdraget

Vi startar eventyret med at karakterane kjem inn på tempelkontoret. Dette er ein introduksjon for å få alle spelarane til å snakke og ta del i spelet med ein gong.

Under er det ein opningstekst du kan bruke, men eventyret vert best om du fortel med dine egne ord.

De opnar døra inn til tempelkontoret. Den skrik lågt med ein seig knirkelyd, og høyrer mest ut som eit eldgamalt vesens siste dødsskrik. Inne på kontoret sit ein gammal mann bøygd over bøker og pergament. Trass alderen har han ein solid manke av kvitt hår. Bak briller og eit langt kvitt skjegg, er det eit rynktete fjes prega av tida. Utan å sjå på dykk strekk han venstre peikefinger i véret, som for å stoppe dykk, medan den høgre handa skriv i boka framfor han. “Vent litt”, seier han med ei sliten og grov stemme. De vert ståande eit minutt å sjå ut i lufta, før han legg ned pennen. Han løftar blikket og myser mot dykk over brillene. “Er de her angående jobben?”



Spelarane skal no snakke med presten Patrizius Bricassart om oppdraget. Presten vil gjerne vite kven karakterane er, og forsikre seg om at dei kan løyse dette oppdraget. Dette gir spelarane moglegheit til å introdusere sin karakter til presten og dei andre spelarane.

### Det Prest Patrizius Bricassart kan sei/veit:

- Dette er ein “Demonicus Eradicus” jobb, som går ut på å uskadeleggjere ein demon.
- Det kom beskjed i går via ravn, frå eit anna tempel i sør-aust. Ei ung jente skal ha blitt besatt av ein demon for 2 dagar sidan.
- Sjølv om presten brukar lang tid på å forklare, notere og snakke, understrekar han at jobben hastar.
- Han veit ikkje om jenta faktisk er besatt, kva type demon det er eller korleis jenta vart besatt.
- Betalingen for jobben kan vere 25 GP. Dersom du brukar dette eventyret som ein “one shot” er spelarane forhåpentlegvis ikkje so opphengt i betalinga, men dersom du brukar eventyret som ein del av ein større kampanje får du velje ei belønning du meiner står i stil til resten av kampanjen.
- Det står pegasus’ar klare til å fly dei direkte til huset det er snakk om. Novisen (prestelærlingen) “søster Helene” skal lede veg. Når karakterane har snakka ferdig med presten peiker han på ei sidedør og seier at søster Helene ventar på dei.



## Del 2: Reisa

Søster Helene er ein halfling. Men sjølv om ho kan sjå liten og søt ut, har ho eit heftig temperament. Det er også grunnen til at ho ikkje har rykka opp i tempel-hierarkiet. Ho har krangla med dei fleste høgare opp i systemet. Men ho trivst godt saman med Pegasusane, og finn trøyst i det.

Søster Helene fortel at ho skal vise dei veg til huset med jenta. Ho kan spørje om dei har ridd Pegasus før, og gjere litt narr av dei om dei ikkje har gjort det. Ho seier dei berre treng å halde seg fast, so viser ho veg og Pegasus'ane følgjer etter. Karakterane treng berre å sale Pegasusane, so er dei klare til å dra.



Det står Pegasus'ar klar til alle, men karakterane må sale dei sjølve. (Om du vil sjå Pegasus stats, sjå Basic Rules side 148.)

Karakterane må klare ANIMAL HANDLING DC12 for å legge på salen. Ved FAIL vert Pegasusen uroleg, sparkar og gir 1d6 i skade per level karakteren er i. I tillegg kjeftar Søster Helene på karakterane om at dei må vere snille med dyra og kjem og hjelper dei = ADVANTAGE på neste ANIMAL HANDLING forsøk.

So kan karakterane bruke ANIMAL HANDLING DC12 for å feste salen. Du treng ikkje å sei om dei har lukkast eller ikkje, berre be dei trille. Noter deg kven som ikkje klarar DC. Dersom dei ikkje klarar kastet får det nemleg følgjer under flygeturen.

Når alle har fått på salane er Søster Helene ivrig på å kome seg avstad. Pegasusen hennar bøyger seg elegant ned, slik at ho enkelt kan hoppe opp på ryggen. So kviskrar ho noko til dyret og det

lettar. På språket "Celestial" ropar ho ut "Kom igjen, følg oss" til resten av Pegasus'ane (dersom nokon av karakterane kan Celestial skjønner dei kva ho seier) - og dyra lettar med sine ryttrarar på.

Dei majestetiske dyra sprer vengjene, og med eit kraftig rykk har de letta frå bakken. Fjæra glitrar i sollyset, og etter nokre nye vengjeslag er de langt over bakgården til tempelet. De ser tempeltaket krympe i det de svevar stadig høgare og beveger dykk over byen. Folk og dyr ser ut som små maur der dei går i dei travle bygatene. Bevegelsane frå Pegasusen er uvande i byrjinga, men etter ei lita stund kjennes dei naturlege ut, og beroligande. Det er noko vakkert og befriande med å sitje på eit slikt utruleg dyr, som flyt gjennom skyene. Sjølv om det er langt ned, og de veit at det betyr den sikre død om de fell, gir varmen frå dyra dykk ei indre ro og tryggleik.

De bevegar dykk sør-austover, svevande over frodig skog, snirklete elvar, og bølgjande jorder. Men med eitt kjem eit høgt skrik frå ein heil formasjon av ender som plutseleg kjem ut frå ei sky og rett mot dykk. Pegasus'ane bryt til sides, og de kan ikkje anna enn å halde dykk godt fast!



Karakterane må klare DEX SAVE DC12 for å halde seg fast. Dei karakterane som ikkje klarte å feste salen skikkeleg tidlegare får DISADVANTAGE sidan salen løysnar. Dei som ikkje klarar å halde seg fast skli av hesten og fell nedover.

Dei andre karakterane kan prøve å styre dyret nedover for å redde, med ANIMAL HANDLING DC15. Om det FAIL'ar vil Søster Helene ta ansvar og stupe ned etter dei fallande karakterane og redde dei.

Dei som blir redda får fallskade pga hard landing på Pegasus, med 1d4 i skade per level karakteren er i. Dei får flytta over på sin tidlegare Pegasus i lufta og turen fortset utan fleire hendingar.

### Del 3: Familien

De ser at Søster Helene og hennar Pegasus byrjar nedstigninga mot landejorda, og grip instinktivt hardare tak i dykkar eige flygande transportmiddel. Eit augneblink ser det ut som de er på veg rett inn i ei klase av høge tre, men skogen opnar seg og Pegasus'ane landar mjukt og roleg 20 meter frå eit koseleg lite hus. Ei kvinne kjem ut døra og går med raske steg mot dykk. Ho ser trøytt ut, trist, redd og tydeleg sliten. "Ver so snill å hjelp oss", seier ho, med gråtkvalt stemme.



Mora heiter Chris og er veldig prega av det som har skjedd. Ho vert veldig takknemleg og glad for at karakterane er der for å hjelpe. Ho kan snakke med dei utanfor, eller ta dei med inn i huset om dei ikkje er så snakkesalige etter flygeturen. Dersom karakterane vil snakke med ho står det info om kva ho kan sei på neste side. Søster Helene vil vente med Pegasusane, til karakterane er ferdige med jobben.

#### Huset:

Det er enkel standard inne i huset. I første etasje er det kjøken og opphaldsrom i eitt. Dette er tydeleg ein vanleg, nøktern familie, som kun eig det dei treng. Ei vakker greataxe skil seg likevel ut (sjå side 15), der den heng til utstilling over peisen. Elles er det ingenting som utmerkar seg.

I 2. etasjen er det 2 små soverom med skråtak. På det som er dottera Regan sitt rom er det ei seng, ein enkel kommode med nokre klede i. Oppå kommoden står det ein liten speigel, ein vase med engblomster i, og ein godt brukt kosebamse som nokon har laga av eit grovt og enkelt stoff.





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

Inne på det vetle soverommet vert fokuset dykkar umiddelbart dratt mot senga. Ei ung jente, kanskje 11-12 år ligg i senga og ristar. Det mørke håret hennar er feitt og er klistra til huden av svette. Augene til jenta rullar bakover og de ser kun det kvite, før pupillane glir nedover og skjelar i kvar sin retning. Kroppen ristar i ujamnt tempo. Dei kraftige nevane, til det de reknar med er faren, prøver å halde jenta i ro. Det mest skremmande er kanskje alle lydane ho lagar. Ho knurrar, kviskrar i mørke tonar, og skrik så i eit toneleie som varierar mellom lyst og mørkt. Den breiskuldra karen snur ansiktet mot dykk og nikkar i helsing. Ansiktet er i same stand som ektefellen. Trøytt. Utslitt. Bekymra. Redd.

### **Det mora Chris og/eller faren kan sei/veit:**

- Symptomane starta for 2 dagar sidan. Regan hadde vore ute og leika, men var ikkje seg sjølv når ho kom heim om ettermiddagen. Ho oppførte seg unormalt. Laga merkelege lydar og stemmer. Hadde ukontrollerte rykningar og skjelvingar. Sidan har det blitt stadig verre.
- Foreldrene veit ikkje kva som kan ha skjedd, men meiner bestemt at dette ikkje kan vere noko sjukdom. Regan må ha blitt besatt av ein demon.
- Den lokale presten (Richard Kiernan) hadde blitt tilkalla og meinte det same. Det var han som hadde varsla tempelkontoret då han ikkje kunne hjelpe sjølv.
- Mora kan fortelje om ein ruin i nærleiken, DERSOM ikkje Regan fortel dette sjølv. Sjå siste punkt på neste side.



### **Dersom karakterene prøver å helbrede eller få kontakt med Regan:**

Det er ikkje meininga at karakterane skal få demonen ut av jenta no.

- Potion of Healing og/eller spells som "Cure Wounds" og liknande virkar ikkje.
- Dersom dei tek fram heilage symbol og liknande vert demonen rasande og tek heilt over kroppen. Regan reiser seg i senga, skrik, knurrar og snakkar stygt på Abyssal. Dersom nokon av spelarane kan snakke språket kan dei skjønne bannskapen.



- Om demonen vert ytterligare fornærma hoppar ho opp i taket. Der heng ho i eit hjørne, som om ho skulle ha krabba på golvet, med ryggen til karakterane. Ho snur hovudet 180 grader mot dei. Det renn dråpar av blod ut augene som har fått heilt svarte pupillar. Tennene er blitt brunsvarte og skarpe, og ho har lange kvasse negler. Ho kan slå og klore etter dei nærmaste karakterane (sjå stats under). Foreldrene vil rope ut at dei ikkje må skade ho, men insistere på at dei heller skal binde ho fast til senga, slik at ho verken skadar seg sjølv eller andre.
- Dersom karakterane prøver å snakke med ho, kan dei få delvis kontakt med Regan, delvis med demonen. Innimellom mørke, stygge ord og truslar kan den lyse stemma til Regan kome gjennom. Ho kan fortelje at ho skulle plukke blomster ved den gamle ruinen i skogen, men når ho nærma seg vart alt svart og ho hugsar ikkje noko meir før ho vakna i senga. Foreldrene skjønner kva ruin det er snakk om, og mor Chris tilbyr seg å følgje karakterane dit.

**NB!** Dersom karakterane ikkje prøver å snakke med Regan kan informasjonen om ruinen kome frå mora som seier at blomstrane Regan hadde plukka kjem frå området rundt ruinen.

## Stats/informasjon om Skuggedemon:

### Skuggedemon

Medium fiend, chaotic evil.

**Armor Class:** AC16.

#### Hit Points:

For level 1 spelarar = HP 30.

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

**Speed** fly 60 ft. - 25 ft gåande i ein vertskropp.

**Språk:** Abyssal

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

Skuggedemonen er som ei tjukk tåke. Den har likevel ei solid masse den kan forme ut frå behov, og kan derfor til dømes ikkje fly gjennom tett vegg, men kan presse seg gjennom små opningar.

#### Actions:

**Skarpe klør**- enten i skuggeform eller i vertskropp:

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





## Del 4: Ruinen

Mor Chris følgjer karakterane inn i skogen for å finne ruinen. Dei kjem til ein lysning i skogen der ein magisk portal står i byrjinga av klarningen. Bak portalen er det eit tårn, skjult med magi. Portalen er ein snarveg til den tredje etasjen av tårnet.

Etter ein halv times gåtur på ein liten sti, opnar skogen seg og de er framme ved ruinen. Den står i byrjinga av ein lysning bestående av ei graseng som strekk seg cirka 30 meter bak ruinen. Sjølve ruinen er forma som ein ståande sirkel. Den må ha stått her lenge, for den har blitt delvis dekkja av mose og andre planter, i naturens forsøk på å ta tilbake territoriet sitt. Den er nesten 2 meter høg og fint laga, til trass for skadane den har fått av vêr og vind gjennom tida.









(Dersom dei vil undersøke lysningen, sjå side 11.)

### Dersom dei undersøker portalen kan dei finne dette:


- Det er nokre symbol på ruinen. (Gi spelarane vedlegg 1)
- Fotspor går inn til ruinen, og frå ruinen, men ingen ser ut til å gå gjennom ruinen.
- Dersom dei går gjennom den, skjer det ingenting (den må aktiverast).

### For å aktivere portalen (puzzle):

-   “Standby” etterfulgt av “uendelig-symbolet = Porten held seg open. Ein kan skru den av att med “standby.”
-   “Blomster”-symbolet etterfulgt av “standby” (eller omvendt) = Tårnet kjem til syne bak portalen (den magiske illusjonen av ei tom graseng forsvinn/slår seg av). Samme kombinasjon på nytt skjular tårnet att. Det viser seg no at den flate grasenga eigentleg er litt kupert med ugras etc.
-  “Blink”-symbolet aktiverer ei felle og det kjem 4 piler frå ulike skjulte stader i skogen som den eller dei som står ved porten må ta ein DEX SAVING THROW DC14 for å hoppe unna (Skade: 1d6 piercing damage per level karakterane er i).
-  “Diamant”-symbolet aktiverar ei felle. Portalen lyser opp i eit så skarpt lys at samtlege vert



blenda. For karakteren som trykker på symbolet vert derimot alt svart. Når dei klarar å sjå att, er karakteren som trykka på symbolet vekk. Spelaren får ikkje vite kva som har skjedd med karakteren før seinare. Karakteren har nemleg blitt sugd inn i portalen og har hamna i fengselscella i tårnet (sjå info om andre etasje av tårnet på side 12).

-  “Triquetra”-symbolet aktiverar ei utradisjonell felle. Den som trykker på symbolet kan trille ein d4. Dersom resultatet vert 1/2 vert karakteren 20 år yngre, og ved 3/4 vert h\*n 20 år eldre. Ruinen lyser opp og blender dei, og når dei ser att har forvandlinga skjedd. Kanskje stats må endrast?

### **Dersom dei aktiverar portalen:**

Det kjem merkelege lydar frå ruinen. Ein surrande resonans får kroppen dykkar til å dirre, før ruinen lyser kraftig opp. Eit rundt energifelt oppstår midt i ruinen og de forstår umiddelbart at dette må vere ein portal. Den utstrålar ein energi som vibrerar gjennom omgjevnadene. Ein svak susande lyd høyres, medan energifeltet som fyller portalen er som ein speigelsjø, med små energibølger som bevegar seg. De ser dykk sjølve reflektert i energifeltet. Men kva er på den andre sida?

Dersom dei stikk objekt eller kroppsdelar inn i portalen skjer det ingenting. Dersom dei kastar noko inn vil dei finne det att i 3. etasjen på tårnet (sjå side 13). Dersom dei stikk hovudet inn for å sjå, vil dei sjå inn i 3. etasjen på tårnet. Når dei er klare til å gå gjennom, gå til tårnets 3. etasje på side 13.

### **Dersom dei undersøker lysningen nærare kan dei få vite:**

- Dei ser at graset er ganske kort, og ser veldig “likt” ut. Det ser ikkje ut som noko som veks vilt (dette er jo ein illusjonen som skjuler tårnet).
- Dersom dei brukar “Detect magic” vil dei sjå at det er ei sylinder-forma aura av magi ute på enga (cirka 15 meter høg og 10 meter i diameter).
- Dersom dei går inn på enga, vil dei etter cirka 10 meter gå rett på tårnet, men framleis ikkje sjå det då det er kamuflert med magi.
- Dersom dei då går rundt tårnet og kjenner etter, kan dei (med ein god DC?) kjenne seg fram til dørhandtaket inn til første etasje. Denne er låst, men kan dirkast og gi tilgang til tårnet. Dei kjem då inn i 1. etasjen på tårnet, sjå side 12.



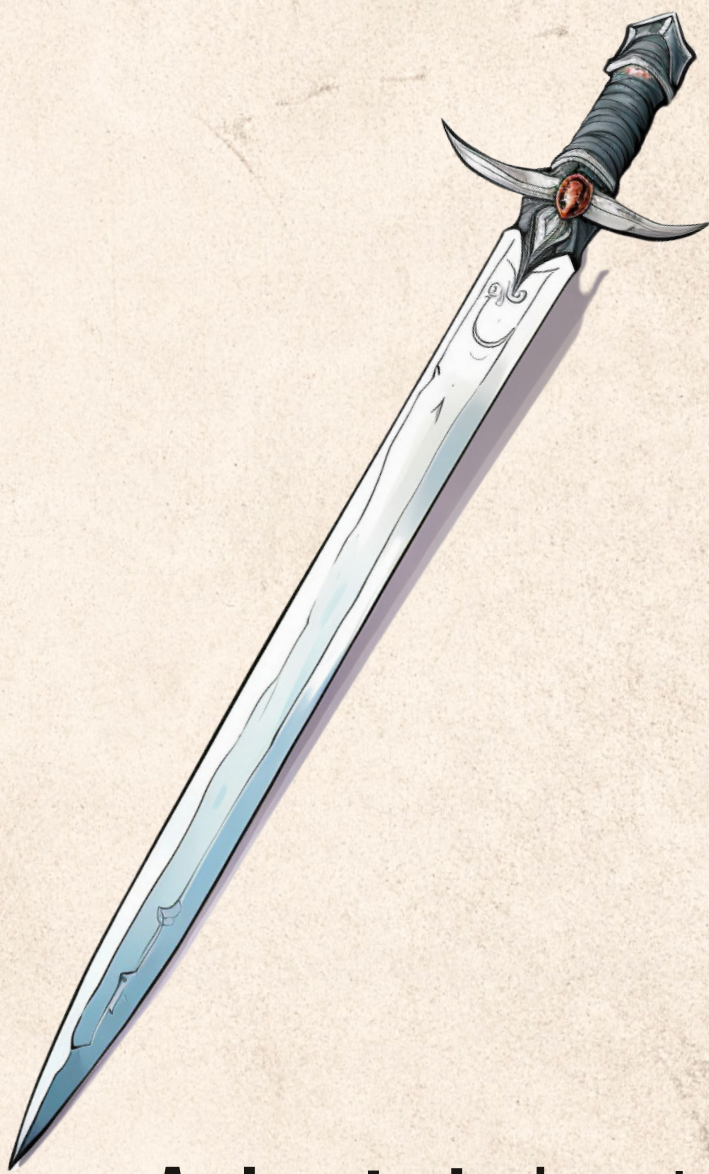


## Del 5: Tårnet

**Første etasje:** Dette er eit inngangsparti med klesskap, ei knaggrekke med klede, innandørs do (som luktar sterkt- det er ingen kamufleringsmagi på lukta i alle fall). 2 faklar brenn med grøn (magisk) flamme. 3 sverd heng i taket. Det er ingenting av verdi elles her, men du kan sjølvstla dei finne noko i kleda som heng i skapet eller på knaggane.

Innanfor inngangsdøra er det ei felle. Dersom nokon tråkkar på trykkplata vil dei 3 "Flying Swords" som er i taket angripe. Karakterane kan oppdage fella med 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 frå trappa er det ei fengselscelle. Innerst i cella er det ein miniportal som ikkje kan aktiverast frå denne sida. Dersom ein karakter vart sugd inn i portalen av fella, finn dei andre karakteren besvimt inne i cella. Celledøra er låst. Dei kan dirke den opp og vekke karakteren, som er uskada, men forvirra og får level 1 exhaustion (DISADVANTAGE på ability checks).

Elles i rommet er det trekassar med ulike magiske remediar og ingrediensar; pergament, urter, små flasker fylte med vesker i ulike fargar og konsistensar, fjær og hårstrå frå kjende og ukjende skapningar, spåkuler og sølvspeiglar. Dersom du vil at karakterane skal finne nokre magiske gjenstandar etc, so kan dette vere ein god plass å la dei finne det.


Delvis bak ein kasse kan karakterane finne den daude trollkvinna (wizard).

Mellom støvete kassar og mystiske artefaktar ser de plutselig ein livlaus kropp liggjande på golvet, delvis skjult bak ei gammal tønne. Personen ligg på ryggen, iført ein svart frakk. De snur kroppen forsiktig rundt, og skvett i det eit skrekkeleg syn møter dykk. Det som viser seg å vere ei eldre kvithåra dame har eit digert, djupt og blodig hol i mageregionen. Det er som om noko magisk og uforståeleg har pressa seg ut frå innsida, og som om livsenergien hennar har blitt reve vekk av uforståelige makter.



Nærmare undersøkelser viser at ho har briller på seg, med litt uvanlege, grønlege glas i (som karakterane kanskje finn ut at kan lese hemmeleg skrift). Ho har også ein nøkkel i kjede rundt halsen, til kista i tredje etasje. Elles har ho litt ulike ingrediensar i lommene, som urter, ein daud frosk og liknande.

**Tredje etasje:** Dersom karakterane stikk hovudet inn og ser, eller går inn gjennom den aktive portalen, kjem dei direkte inn i denne etasjen. Dersom dei har kasta noko inn i den aktive portalen finn dei det att på golvet her.

Portalen/ein nesten 2 meter høg rund ramme står inntil ein vegg, med kun  "Standby"-symbol og  "Uendeligheit"-symbol på (sjå "For å aktivere portalen" side 10).

Det er ei seng i rommet med ei lita kiste ved fotenden. Du kan sjølv velje kva dei skal finne der. Kanskje den som undersøker kista (nøkkelen frå liket eller dirking) kan trille d20 og få resultatet i GP / Gullpeng.

Det ligg glasbrot kosta saman i ein liten haug på golvet. Men ved nærare inspeksjon kan ein sjå at det er ein knust speigel.

Det er eit stort arbeidsbord inntil vegg, fullt av flasker, papir og alle slags ingrediensar, og ein speigel bak mot vegg. Det må vere ein magikars arbeids-bord.

#### **Dersom dei undersøker arbeidsbordet:**

- Flaskene har ulike fasongar, og innhald i alle slags fargar. Namna på flaskene er ukjende for alle, men dersom ein karakter har kjennskap til magi får h\*n inntrykk av at ingrediensane er retta mot mørk og ond magi. 2 flasker skil seg likevel ut. Dei står opna og ser ut som dei har vore nytta i det siste. Dei er merka med "Blod-måneserum" og "Skuggeelixir".
- Det er urter og mange andre snodige ingrediensar. Kanskje magikarane i gruppa kan leite og finne nokre nyttige ingrediensar til spells etc med ein god DC?
- I tillegg til ark med teikningar av ulike plantar, ligg det ei lukka bok og ein fyllepenn dyppa i raudt blekk (blekket er eigentleg blod om dei undersøker nærare).
- Dersom dei opnar boka er det tydeleg at boka er brukt, men sidene er blanke. Det er nokre raude blekk (blod) flekkar her og der. Karakterane kan sjå skrifta i boka dersom dei har på seg trollkvinns briller, som dei kan finne i 2. etasjen (sjå side 12), Du kan då gi spelarane vedlegg 2, som viser dei 2 siste innlegga i boka. Det er desse som er av interesse. Dersom det oppstår spørsmål om "Grev Lysfall" kan du sjå på side 15.



**Fjerde etasje:** Øvst i trappa i tredje etasje, er det ei lukka luke opp til 4. etasje. Her oppe er det ingenting av interesse. Det er ope og øydelagd, og ein kan sjå at nokon har laga mat der oppe.



## Dersom dei prøver å blande miksturar:

Dei kan enkelt finne Skuggeelixir og Blodmåneseum. Dersom dei blandar Skuggeelixir i Blodmåneseum sakte, slik det står i dagboka, vil røyken treffe og leggje seg som ei råme rundt speigelen. Ein skuggedemon (sjå stats side 9) vil då kome ut av speigelen. Den vil fly litt forvirra rundt, og om ingen angrip den vil den gå inn i mora Chris, dersom ho er i tårnet med karakterane, eller demonen flyr ut av vindaugget og ned og inn i Chris om ho står utanfor.

Løysninga på korleis ein skal drive ut demonane er å blande omvendt; å blande Blodmåneseum i Skuggeelixiren. Då vil ein kunne lokke ut demonen av kroppen og inn att i speigelen. Dagboka seier også at trollkvinna ville "mane" den ut når demonen blei sterk nok. Kanskje spelarane har nokre gode idear til korleis dette kan gjerast? Persuasion? Intimidation? I så fall er det berre å la dei prøve med nokre DC. Når demonen er ute av kroppen er det om å gjere å angripe den, eller få den inn i speigelen om dei blandar rett. Det vart jo også nemnd at demonen var forfengeleg, so om karakterane slit kan du jo vurdere å la den gå inn i speigelen utan blandinga av eliksirar.

Ut frå dei siste dagboknotata dei las kan karakterane også skjønne at dei har DÅRLEG TID! Dersom Chris også er blitt besatt kan dei enten ta ho med tilbake til huset eller kurere ho med ein gong.

## Del 6: Demonicus Eradicus

Karakterane må skunde seg tilbake til huset for å redde jenta. Når dei kjem tilbake har dottera slitt seg frå senga og faren blør frå ansiktet og kroppen etter å ha blitt klora. Jenta hoppar rundt, klatrar i taket og angriper dei som kjem nære. Det er ein speigel på jenta sitt rom som kan brukast i lag med blandinga (Blodmåneseum i Skuggeelixir). Dette vil opne ein portal i speigelen som vil hjelpe til å trekke demonen ut av jenta og tilbake til dets plan. Kanskje bør nokre karakter halde jenta fast, medan andre ber ei bønn, lokkar eller truer demonen ut? Dersom spelarane ikkje skjønne blandinga med eliksirar, kan dei true / lokke / mane demonen ut med litt kreativitet, gjerne med speigelen som hjelp.



## Del 7: Avslutning

Når demonen er uskadeleggjort går det forbausande lite tid før dottera kjem seg til hektene att. Familien er veldig takknemlege, og sjølv om dei ikkje er velstående vil dei at karakterane skal få det gjevaste dei har, nemleg greataxe'n som heng over peisen (sjå side 15). Dette er arvegods som har vore i familien fleire hundre år. Øksa held seg like fin og skarp, men sidan den ikkje er brukande til tømmerhogst, og faren ikkje er noko krigar, so vert den ikkje brukt. Som eit teikn på si takkemd vil familien at karakterane skal få den. Mor Chris finn fram det beste dei har av mat og lagar eit godt, men enkelt måltid til karakterane. Det vert ein tårevåt avskjed med jenta Regan, som takkar sine heltar.



Du kan avslutte eventyret slik du vil:

- kanskje når karakterane møter Søster Helena som spør korleis det gjekk?
- dersom flygeturen og alt rundt det var veldig moro, kan du la noko liknande skje på flygeturen tilbake?
- etter karakterane har avlagt rapport til presten Patrizius Bricassart og fått betalt. Kanskje spelarane kan fortelje kva dei trur skjer med sine karakterar framover. Kanskje du som GM då får idéar til nye eventyr...

## Familiens utstilte greataxe:

### Greataxe +1

Dette er eit melee våpen, som gjer 1d12 slashing skade.

Det er two-handed og heavy.

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



### Grev Lysfall:

Om karakterane vert nyfikne på namnet i boka kan dei alltid spørje nokon dei møter om Grev Lysfall.

**Familien:** Far eller mor kan fortelje at dei leiger jorda dei bur på hjå Grev Lysfall. Han er ein rik landeigar i området som også eig denne skogen. Far har ein avtale om hogst og sal av tømmeret i skogen der Greven får 70% av inntektene, noko familien er godt nøgde med. Dei er i takksemnd til Greven og har ingen problem med han. Dersom karakterane viser fram eller fortel om dagboka og det som står i den, meiner dei at det må vere ei misforståing. Greven er ein heiderleg mann, og kan ikkje vere innblanda.

**Søster Helene:** Ho har høyrte namnet til Greven, men veit ikkje noko meir. Ho antyder at han sikkert er som dei fleste med flotte titlar; sjølvoppteke rikfolk som ikkje bryr seg om resten av folket. Om karakterane fortel om sitt funn vert ho ikkje overraska. Ho meiner at alle med litt makt og rikdom etter kvart vert korrupte og stormannsgale. Ho seier dei kan fortelje dette vidare i systemet, men trur ikkje det kjem til å hjelpe, sidan systemet er øydelagd, og pengar styrer alt.

**Presten Patrizius Bricassart:** Fortel at Greven er ein av mange gode støttespelarar til tempelordenen. Han er ein tilbaketruken mann som ikkje gjer noko særleg ut av seg. Greven eig mykje eigedom. Dersom karakterane fortel kva dei har funne ut vil han gjerne ta dette vidare opp i systemet, slik at dei kan vurdere og eventuelt undersøke desse påstandane. Han takkar dei 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.

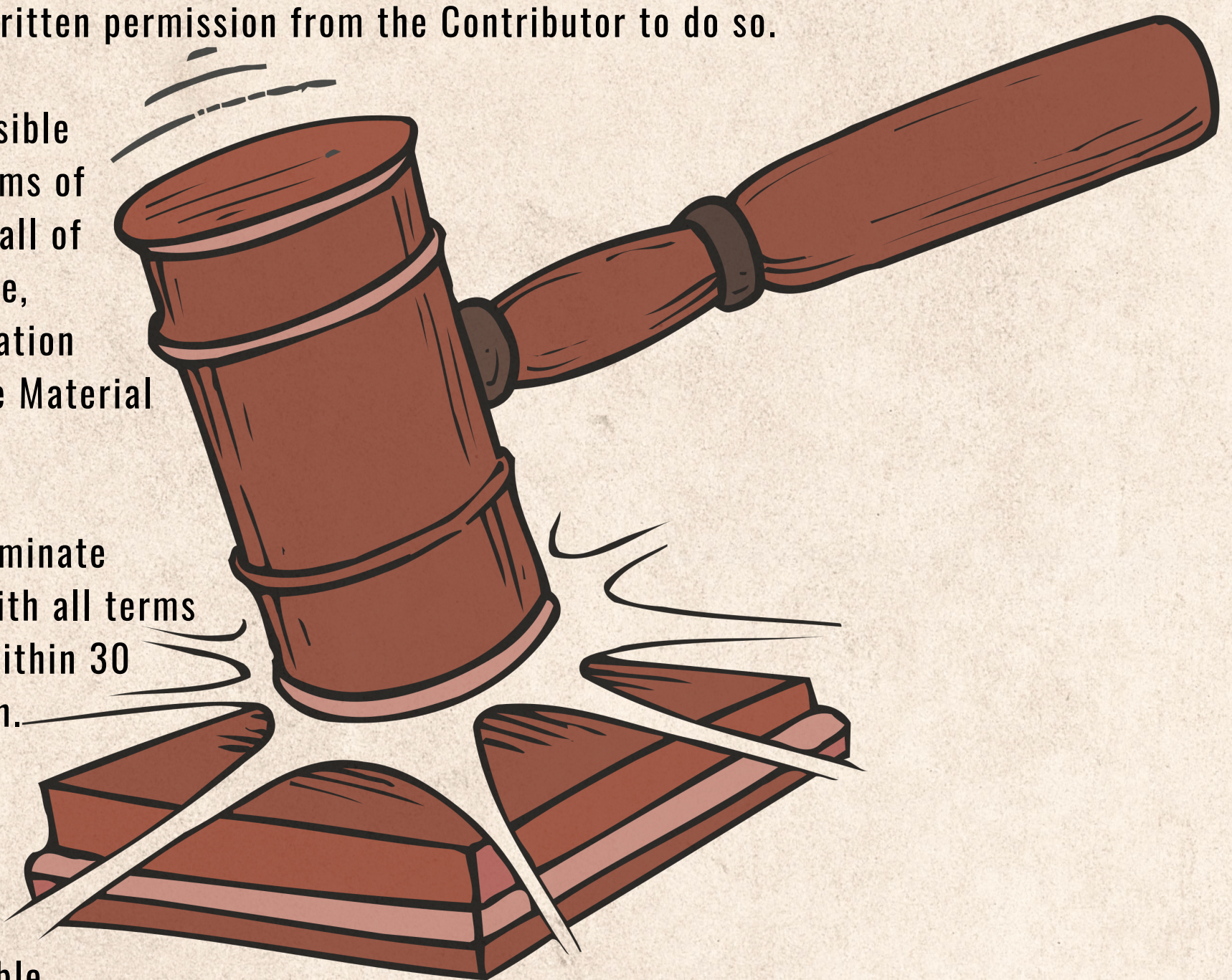
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

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.

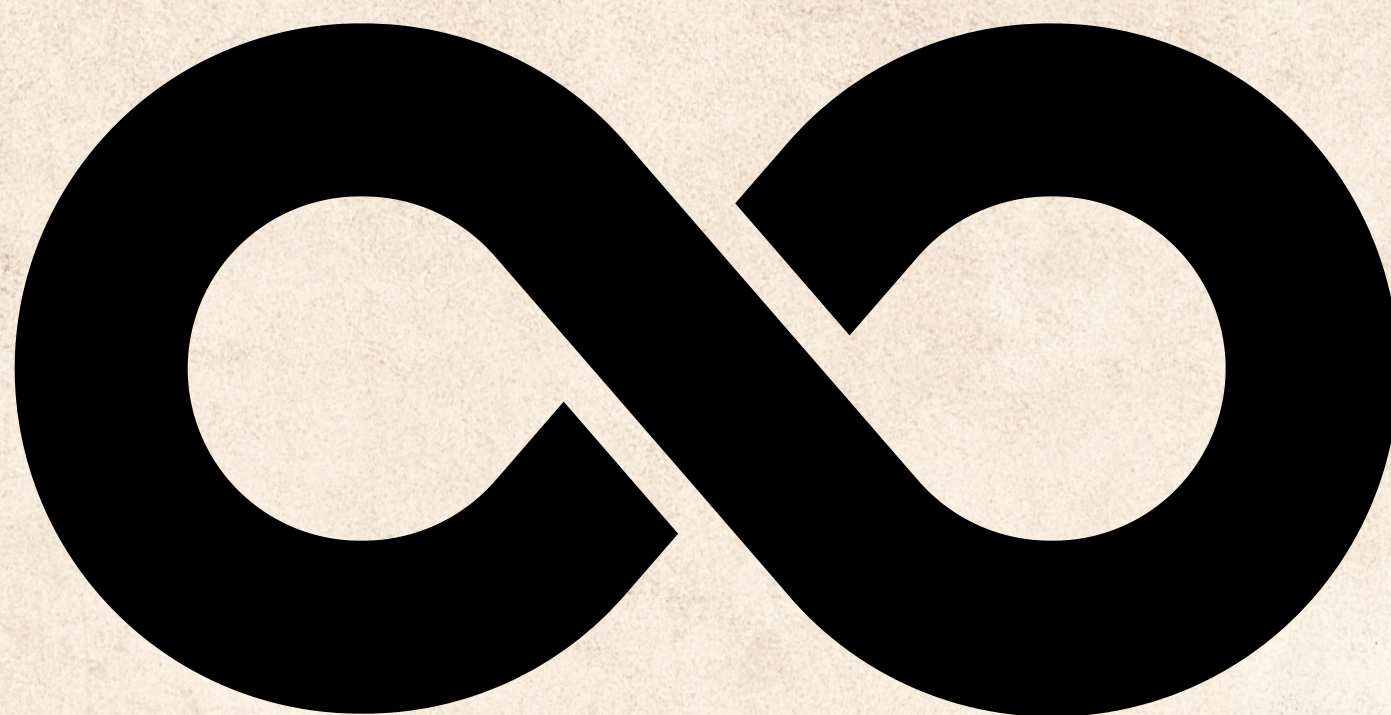
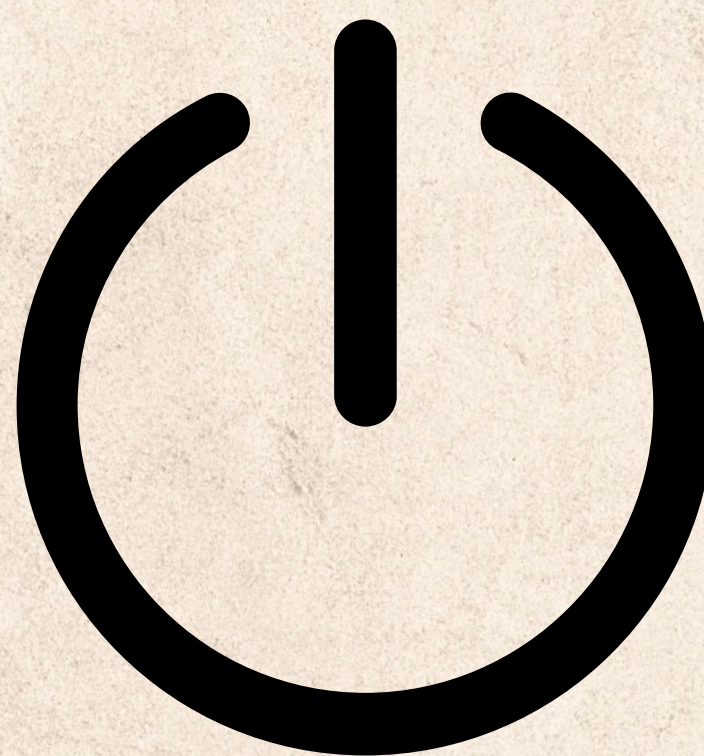
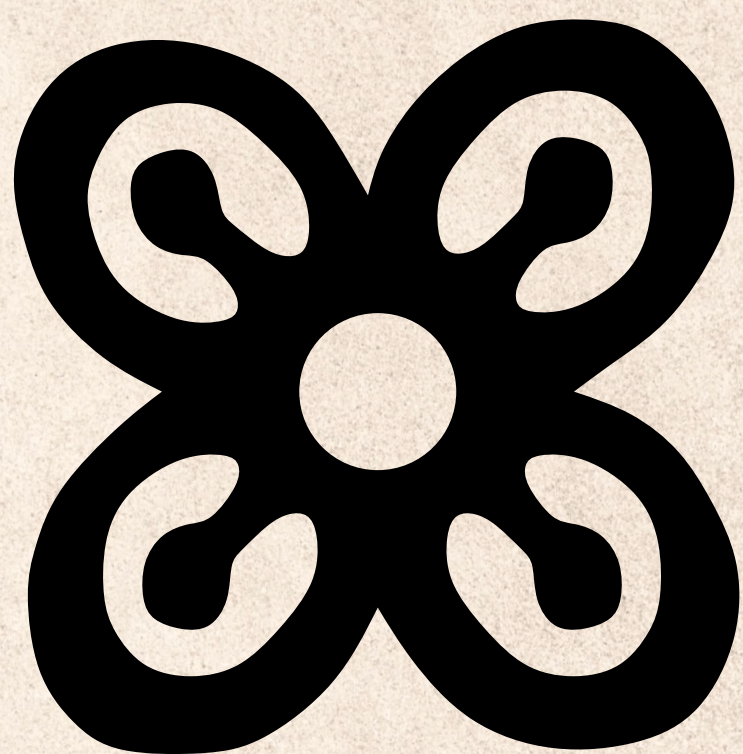
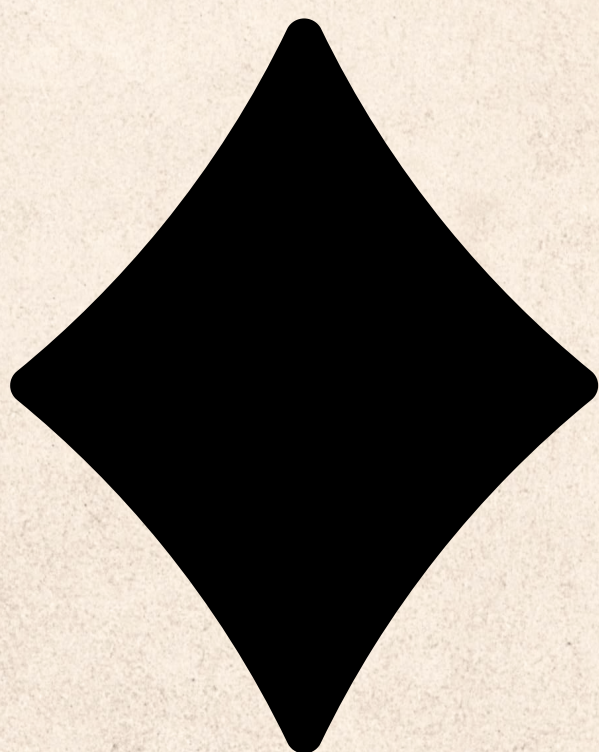
System Reference Document Copyright 20002003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.











VEDLEGG 1







Mørkrets time, den tredje dagen i skuggemånaden.

Mine eksperiment har vore utilfredsstillande. Skikkelsane eg har vekka ved å mikse Skuggeelixir med Blodmånaseserum er svake, kraftlause skuggar av den uhyrlege styrken eg eigentleg søker. Den første skuggedemonen eg freista å hente fram knuste speigelen før den klarte å kome ut. Den andre kom seg ut, men døydde etter kort tid. Planen no er å la dei ta plass i mitt lekam, og la dei få næring frå meg for å bli sterkare. Eg fann at ved å blande miksturen sakte, slik at røyken siv forsiktig på speigelen, vart portalen i speigelen meir stabil. Eg satte meg klar på golvet, med opne armar og open munn, og demonen flaug inn i meg! Når eg kjenner den er sterk nok skal eg mane den ut av meg. I verste fall kan eg reversere miksturen og lokke den forfengelige tilbake i speigelen.

Skunringens time, den fjerde dagen i skuggemånaden.

Grev Lystfall er utolmodig og har bedt meg om å få fart på arbeidet. Han skjennar ikkje at det vil ta tid å bygge vår hær. I dag prøvde eg uansett å innnta enda ein skuggedemon, slik at eg kunne fø fram to om gongen. Men demonen må ha sansa at eg allereie hadde ein gjest, og rømte før eg fekk sendt den tilbake. Eg merkar også at eg har ein gjest. Smertene er store, men uthaldelege når eg tenkjer på resultatet. Eg ristar til tider ukontrollerbart, sveittar og har hetetokter. Av og til kjennes ~~at demonen tek over~~ No har den snart vore i meg eit døgn. Eg lar det gå eit døgn til før eg vurderer å avbryte forsøket.











