

THE GATE TO THE CITY OF THE DEAD



Slottet de Malade

**LINCON 87
Finalscenario
AD&D**

Formalia

Detta scenario är skrivet av Peter Åberg för finalen i lag AD&D tävlingen på LINCON 87. Omslaget är tecknat av Håkan Ackegård. Övriga teckningarna står Åsa Printzen och Håkan Ackegård för.

Introduktion för DM

Detta är ett scenario som bygger på *skräcken för det okända* och *obehaget av en ogästvänlig miljö*. Det utspelas till största delen på ett gammalt, svagt förfallet slott beläget flera mil ut i ett gudsförgätet träsk där det råder evig dimma. Träsket har det passande namnet **Dödens Träsk**. Men det är inte helt dött, tvärtom sjuder det av liv och rörelse i och under det. Tyvärr måste dock de flesta av dess innevånare klassas under kategorin *levande döda*.

Scenariot är upplagt så att det börjar med att spelarna är inne på sista etappen av sin resa genom träsket med destinationen, slottet, inom räckhåll. Innan de når fram dit hinner emellertid några *encounters* ske vars huvudsakliga syfte är att bygga upp en stämning av mystik och ogästvänlighet inför det kommande slottsäventyret. Tänk på dimman, den unkna, fuktiga luften, den blöta marken och vad som lurar under den. Försök förmedla denna stämning till spelarna.

Större delen av scenariot utspelas som sagt i ett slott, ett slott tillhörande ätten *de Malade* (franska: uttalas ungefär 'du mallad' med kort 'u' i 'du' som i 'under' och betoning på första stavelsen i 'mallad'). Spelarna har rimligen inte en aning om vad som väntar dem där. Möjligen har de misstankar åt olika håll. Deras rykten handlar t.ex. mycket om *lycantroper*. Men just detta rykte kommer dock visa sig vara fullständigt falskt. När de så småningom börjar söka sig fram genom våningsplanen kommer de finna slottet vara befolkat av innevånare långt ifrån så fantastiska. Det bebos till största delen av vanliga människor. Men, ändå inte helt vanliga. Det ligger en mörk skugga över dem i skepnad av hushållets härskare, **Greve de Malade**. Denne man är den siste av en ätt som förtärts av dess egen ondskas. Det är för sent för honom att ändra på något nu, alldeles för sent. Istället tillbringar han den tid han har kvar med att komponera musik. Ty även han inser att den dag skall komma då han möter sitt slutgiltiga öde. Det går inte att leva en evighet på andra människors blod och möda.

In i denna miljö kommer spelarna med rättvisans svärd i högsta hugg. De kommer snart att upptäcka i vilken ringa grad detta uppskattas. *Har man inte kärlek får man stjäla den*, har alltid varit Grevens, i och för sig påtvingade, motto. Så har han gjort, med följden att alla hans tjänare dyrkar honom och hatar alla som kommer för att skada honom. Spelarna har hamnat i en mycket ogästvänlig omgivning. Men Greven är den som är värst ute. Han leker med Döden. Men å andra sidan, han borde känna till ett och annat om Den redan.

Tekniska detaljer

Detta scenario är en fortsättning på scenariot *Släktingen* skrivet av Peter Printzen och Jan Lindgren till kvalet i lag AD&D på LINCON 87. Där introduceras magikern Xardas till spelarna och det är han som skickar ut dem på det uppdrag som scenariot går ut på att lösa. I det scenario du nu håller i handen kommer Xardas återigen att träffa gruppen. Knappt två år har då förflutit sedan de sist sågs och på den tiden har spelarkaraktärerna hunnit stiga två nivåer.

Scenariot är skrivet specifikt som ett konventscenario. Detta innebär bl.a. att referenser till företeelser i världen runtom har hållits till ett minimum. Det enda som förekommer i scenariot är en kult kallad Bachrad. Denna är *Chaotic Evil* och står för handlingskraft, egoism, hänsynslöshet och åverkan. Dess symbol är den åttapilade kaosymbolen. Den spelar ingen framträdande roll i scenariot men finns ändå med och spelarprästerna känner till den.

Grevens charmförmåga är mycket kraftigare än en vanlig *Charm Person* och är närmast att betrakta som en sorts dyrkan eller förälskelse. Den kan bara brytas av att en ny charm läggs på personen i fråga.

Tidsmässigt spelar det ingen roll när på dagen spelarna anländer till slottet. Tjänarna är alltid upptagna och Greven komponerar. Det enda som kan behöva ändras är beskrivningarna för de rum som har fönster utåt ifall det då är mörkt ute. Observera dock att de stora katedralsfönstren högst upp i tornet liksom fönstren på Grevens våning alltid är svagt upplysta, även under natten alltså (detta kan dock inte ses ifrån utsidan).

Den inramade texten skall du läsa upp för spelarna när situationen är den rätta. Den beskriver vad de ser och upplever.

Spelargruppen

Här följer en kort genomgång av karaktärerna i gruppen samt de båda prästerna religiösa samfund.

Ullbjörn är gruppens stöttepelare. Som stridsman är han stabil och sansad. Hans källa till självförtroende och stolthet är svärdet *Gildabring*. Det lämnar han aldrig ifrån sig.

Thifur är gruppens tjuv och som sådan, mycket skicklig. Han är lojal mot resten av gruppen. I strid föredrar han att ha en ryggtavla att slå mot.

Twang är gruppens träffsäkra bågspécialist. Nu när hon uppnått nivå 8 skjuter hon tre(3) pilar per minut! Alla med mördande precision. Hon skulle föredra att vara ute i skogen.

Frost är gruppens magiker. Hans specialområde är *mind effecting* och köldmagi. Hans dominanta inställning samt hans höga *charisma* gör honom till gruppens naturliga ledare.

Viderik är präst och tillhör en kult vars tonvikt ligger på hygien och helande. Han kan när som helst utnyttja det faktum att han ser helt ofarlig ut och undvika att bli anfallen (jmf *Sanctuary*). Minsta antydning till offensivt beteende från hans sida bryter dock effekten. Hans magiska helande drycker har tillretts av kulten som föreskriver att prästen skall vaka över dessa tills de kommer till nytta. Han kommer alltså inte att lämna ifrån sig dessa utan ser istället till att finnas till hands när sår behöver läkas och skador helas.

Kruse är också präst men i en helt annan kult. Han tillhör en utpräglad stridskult och finner det viktigt att behålla äran i en strid. Han tar därför endast värdiga motståndare men anfaller för den skull inte som en *Cavalier* allt som kan ge en intressant strid. Han kan använda den för kulten speciella handyxan i vänster hand samtidigt som han har ett svärd i höger hand utan några avdrag. En annan egenskap är att han förblir vid medvetande tills det att han har mindre än -8HP. Nu när han har uppnått nivå 7 har han dessutom 3/2 attacker per minut.

Bakgrund

Magikern Xardas har nyligen fått ett brev från sin gode vän Alfred som bor i Nolpor, söder om Spegelsjön (se kartan).

Broder!

När jag senast var till vårt eminenta bibliotek här i Nolpor, som du allt för sällan besöker min vän, så upptäckte jag denna intressanta information i en bok om *Titernos*, ditt hemland:

"Långt ut i Dödens träsk, norr om den blomstrande staden Antimera, ligger ägorna som en gång tillhörde ätten de Malade. Denna på sin tid mycket inflytelserika ätt har mycket gamla anor, kanske tom. så långt som tusen år tillbaka. Det slott som här skall berättas om var ett av de många som ätten ägde och byggdes för ca 500 år sedan, före de stora krigen. På den tiden var Dödens träsk inte något träsk överhuvudtaget. Då fanns där blomstrande jordbruk och vidsträckta skogar.

Men så kom de stora krigen för ca 300 år sedan, då underjordens varelser lyckades bryta upp en av de låsta portar som hållit dem på plats sedan urminnes tider (de exakta omständigheterna kring hur de kunde lyckas med detta är höljda i dimmor men legenden säger att de fick hjälp av onda människor). Den förödelse de spred kring sig förstörde marken och skogarna. Så kom den stora översvämningen, orsakad av svart magi, som spolade bort

flera byar och slott, kvarlämnande kala, livlösa trakter. de Malades slott klarade sig genom allt detta men tydligen till ett högt pris. Legenderna säger att de köpte sin överlevnad till priset av att tjäna underjordens herrar. Den giriga Greven de Malade hade dock säkert inga samvetsqual mot att göra detta. Samma legend säger dessutom att han fick evigt liv på kuppen (och därmed verkligen kunde göra skäl för släktens devis 'jag skall aldrig helt dö'). Men krönikorna fortsätter att berätta att när Greven lät tillfångata och bränna en kvinlig prästinna av anseende som kämpat på människornas sida, lade hon en mäktig förbannelse över honom och hans släkt. Deras själar skulle visa sig i deras yttre utseende så att folk kunde se vilka giriga, blodsugare de var och inte längre förledas av deras vackra tal. Denna förbannelse hade tydligen en mycket oväntad effekt på Greven men som förbannelse fungerade den. de Malade övergavs inom kort tid av alla sina anhängare.

Så småningom vann människorna kriget och lyckades åter stänga den port varelserna tagit sig upp genom. Men nu var den en gång så blomstrande trakten helt ödelagd och genom de rester av svart magi som fanns kvar började träsket bildas. Ätten de Malades slott blev isolerat ute i träsket och övergavs, trodde man. Men för inte alltför länge sedan återvände en grupp äventyrare från träsket och de kunde berätta att de funnit både ett och annat där ute. Slottet var inte alls övergivet utan beboddes tydligen av både monster och människor. Med tanke på att Greven själv sägs ha evigt liv är det inte alls omöjligt att han också finns där. I så fall är det också möjligt att han har kvar den kända mithrilhalsringen som ger förmågan att läsa andras tankar."

För att komma till saken så har mina senaste efterforskningar i ämnet lett mig fram till ett mycket intressant faktum. Det verkar som om ätten de Malade härstammar från din anfader, käre Xardas. Dessutom finns det en hel del skrivet om en viss halsring som visst tillhört ätten sedan länge och som lär ge intressanta krafter som du kan se ovan.

Utdraget ovan är ca 10 år gammalt men jag tror inte att så mycket har hunnit hända sedan dess. Kanske har det gått iväg några äventyrargrupper ditåt men ingen lär ha lyckats. Då skulle vi ha hört om det. Dessutom har jag lyckats ta reda på att det två gånger om året åker ut ett skepp från Antimera fullastat med mat m.m. mot träsket och att det återvänder tomt två veckor senare.

Eftersom du nu vet att man kan märka av närvaron av en av dina släktklenoder om man själv bär en, kan ju inte du ge dig ut dit för att hämta halsringen. Själv är jag så upptagen nu för tiden att jag aldrig skulle hinna. Därför föreslår jag att du anlitar några duktiga men giriga äventyrare och skickar ut dem i träsket att hämta denna halsring ifall du är intresserad av den. (Du har ju alltid den där gruppen som hjälpte dig sist du behövde få tag i en av dina släktklenoder. De lär väl ha stigit lite sen dess!)

Lycka till! Och kom ihåg att en tjänst är värd en gentjänst!

Alfred the Mage

Scenariot börjar

Här följer nu bakgrundsinformation till spelarna, förmedlad genom magikern Xardas, en gammal bekant till dem. Det har förflutit ca 2 år sedan de sist sågs. Då var det i samband med återfinnandet av det berömda mithrilpannbandet tillhörande Xardas ätt (LINCON 87 kvalscenario).

Hos Xardas

Spelarna befinner sig hos Xardas i hans hem.

Ni är alla åter samlade hos Xardas, er gode vän. Efter de sedvanliga artighetsfraserna har ni nu slagit er ner för att höra honom berätta om ett nytt, spännande och lönande äventyr han erbjuder er. I ett brev han nyligen fått av någon magikerkollega inom Wizard's Club har han fått information om var den tredje slätklenoden, halsringen, lär finnas.

Han berättar: "Den tredje och sista klenoden, halsringen, finns på ett slott ute i Dödens träsk, några mil norr om Antimera. Den lär visst vara i ätten *de Malades* ägo, en mycket avlägsen släktgren som även den härstammar från min anfader. Min information säger att de på något sätt bär på en förbannelse eller sjukdom i släktgrenen som gör att de knappast kan sägas tillhöra människosläktet längre samt att de lär ha förfallit till djup ondska."

Han fortsätter: "Därför erbjuder jag er en riklig belöning ifall ni är villiga att ge er iväg ut till deras slott och hämta halsringen. Denna gång vill jag inte att ni tar med den nuvarande ägaren. Tyvärr kan jag inte själv följa med er eftersom jag nu vet att man kan känna av närvaron av en slätklenod om man själv bär en och det skulle ju avslöja oss omedelbart. Jag vill i och för sig passa på och varna er för vad ni kan finna. Jag har ingen aning om vad som har hänt med *de Malade* ätten, men om de är villiga att frivilligt bo ute i Dödens träsk kan det inte vara någon vanlig åkomma de lider av."

Han plockar fram en karta och fortsätter: "Jag har förberett en karta åt er. Som ni kan se ligger slottet ungefär en veckas resa från Antimera. Om en månad har jag ett viktigt uppdrag att utföra i Antimera och då skulle jag behöva halsringen. Vi kan väl bestämma att vi ses där vid den tiden och om ni då har den med er så får ni pengarna av mig."

(Er tveksamhet till en början ersätts snart med entusiasm när ni får höra vad Xardas är villig att betala er. Med de pengarna skulle ni kunna bygga om er herrgård till ett riktigt slott!)

Individuella rykten

Nedanstående rykten skall läsas upp för spelarna efter Xardas berättelse, innan ni sätter igång.

Alla:

Detta är vad som far genom era huvuden medan ni lyssnar på Xardas berättelse.

Twang:

Ut till ett träsk! Vilken plåga! Där kan man nog drabbas av både en och annan obskyr sjukdom.

De där träskinnevånarna kan kanske vara den koloni *wererats* jag hört talas om.

Ullbjörn:

Jag har minsann hört att i Dödens träsk vandrar vålnaderna av gamla tiders krigare. Men Gildabring biter så klart på dem!

Xardas har blivit ännu skummare sen sist. Vem kan bo ute i ett träsk? Han vill nog bli av med oss!

Kruse:

Där det finns ondska att nedgöra, dit far jag! Till och med till Dödens träsk om så behövs. Vi har inte en dag att förlora.

Från vad jag hört skall det finnas ett ont tempel någonstans ute i det träsket. Vad var det kulten hette nu... Visst ja, Bachrad var det! Det är dom som har den åttapilade kaosymbolen som sitt (o)heliga tecken.

Thifur:

Xardas verkar gilla oss. Utmärkt.

Det ska bli intressant ute i träsket. Där lär finnas många och stora skatter från forna tider som bara ligger på att bli hämtade. Numera är de väl döda sedan länge de som en gång bevakade dem.

Viderik:

Vi måste se upp i träsket. Där finns många otäcka smådjur vars bett lätt kan sprida sjukdomar. Jag misstänker förstås att den där ätten lider av något mycket värre än ett råttbett.

Det är nog bäst att plocka med sig handboken i att handskas med lycantroper och odöda i alla fall (denna finns som bilaga till spelaren).

Frost:

Förbannelse eller sjukdom, 'humbug'! Jag har hört att i träsket bor en mycket mäktig magiker som forskar på underliga och förbjudna saker. Bäst att bereda sig på det värsta.

Videriks Handbok

Lycantroper

Belladonna kan vara bra att ha mot dem liksom silvervapen.

Varulv

Antingen ulv eller människa. Tål en hel del.

Varråtta

Otäcka varelser. Ofta andra råttor till hjälp.

Varbjörn

Snälla och trevliga men mycket ovanliga.

Vartiger

Mycket ovanliga.

Odöda

Ta med heliga symbolen!

Skelett

Känns igen på sitt 'beniga' utseende. Ofarliga.

Zombie

Är mycket långsamma. Finns i farligare varianter.

Ghoul

Luktar mycket illa. Kan paralysera.

Shadow

Ser ut som en skugga.

Wight

Ser ut som ett lik. Mycket elaka. Drar nivåer.

Ghast

Se ghoul.

Wraith

Halvmateriella och skuggiga. Drar nivåer.

Mummy

Ovanliga. Sprider sjukdomar.

Spectre

Immateriella. Mycket farliga. Drar nivåer.

Vampire

Ser ut som bleka människor. Röda ögon. Mycket farliga. Undvik bettet!
Dödas lämpligen mha påle i hjärtat, skär av huvudet, stoppa heligt i munnen. Rinnande vatten kan hjälpa ibland.

Ghost

Mycket ovanliga. Mycket farliga. Åldras av att se på dem.

Lich

Gamla högnivåiga magiker som inte vill dö. Mycket farliga. Kan magi.

Så efter en stund kommer ni ut från Xardas och ger er iväg söderut mot Reltonia för att hyra en båt till Antimera. Där kan ni utrusta er för den kommande färden in i **Dödens träsk**.

Låt spelarna utrusta sig med allt (inom rimliga gränser) de anser vara nödvändigt för denna resa nu. Påpeka dock att de kommer att vara tvungna att röra sig till fots i träsket (och därför måste tänka på hur mycket de bär.)

Gruppen kan införskaffa högst två silvervapen (typ svärd eller kniv) samt högst ett dussin silverspetsade pilar och/eller armborstpilar. (Alla materiella komponenter de behöver till sina formler finns att tillgå, dock inte offerdjur till *Divination* eller diamantstoff för *Glyph of Warding*.)

Prästernas heliga symboler är speciella; se karaktärsbladen. Inga andra i gruppen behöver eller får utrusta sig med sådana. Prästerna kan ha ett par flaskor heligt vatten var.

Olja är av två typer: belysnings- och stridsolja. I scenariot förekommer bara belysningsolja. En *Molotov* tar en minut att förbereda och måste vara gjord av stridsolja. Observera att det kan vara mycket farligt att använda eld i slottet med dess trägolv.

Fortsätt när de är klara:

Övernattningen

Nu börjar scenariot. Spelarna har kommit ut i träsket och befinner sig vid sjön (se utomhuskartan). Skapa stämningen!

Det har nu gått nästan tre veckor sedan ert möte med Xardas. Det har varit en jobbig och besvärlig tid för er. Träsket har visat sig vara mycket värre än vad ni någonsin anat. Allt är blött, luften är fuktig och stinker förruttnelse och det går inte att se längre än högst 50m pga. den konstanta dimman som ligger över området. Sen alla dessa gamla skelett som ligger halvbegravda här och var, alla otäcka spindlar av alldeles för stort format, alla giftiga ormar och ödlor. Nej, träsket är som taget från något djupt plan i Abyssen.

Xardas karta var inte speciellt exakt heller, vilket har kostat er åtskillig extra tid. Men nu har ni i alla fall slagit läger för kvällen vid en sjö som borde vara den som är utmärkt på kartan. Annars ligger ni illa till tidsmässigt. Om bara åtta dagar skall ni träffa Xardas i Antimera och det tar säkert en vecka att ta sig snabbaste vägen ner dit igen. Morgondagen är er sista chans. Om bara dimman lättar så pass mycket att ni har en rimlig chans att hitta rätt.

Ert läger ligger på sluttningen av en kulle i närheten av sjökanten. När ni kom hit fann ni en liten flatbottnad båt uppdragen på land här i närheten. Den har något år på nacken men årorna fanns kvar och den verkar tillräckligt sjöduglig för att klara av att bära er 6 ut i sjön. En oroväckande detalj är dock alla de klösmärken som finns längs kanten på båten...

Natten kommer. Dimman ligger tjock. Låt spelarna göra upp ett vaktschema. De har alla formler inlästa och är helt oskadda.

Mitt i natten händer ^{någon} något när Frost sover. Vakterna ser detta:

Allt är lugnt och stilla men ni kan se att en del av gruppens medlemmar sover oroligt. Frost ligger och vänder och vrider sig. När han snurrar ett halvt varv så han kommer med ansiktet åt ert håll till kan ni se att det är alldeles blodigt!

Blodet kommer inte från Frost vilket spelarna snabbt kan konstatera om de väcker honom. Däremot är han helt indränkt i det. En närmare undersökning visar att Frost har legat mitt i vägen för en liten rännil av blod som kommer från högre upp på kullen.

Om de undersökte kullens krön tidigare fann de inget märkvärdigt. Nu däremot finner de detta:

Genom tjocka slöjor av dimma rör ni er sakta upp för kullen. När ni kommit så pass att ni kan se krönet, ser ni att det där finns ett ca 1m högt stenröse. Rännilen av blod verkar komma från basen på detta. Plötsligt får ni en känsla av att något mycket kallt finns i er närhet. När ni vänder för att se er om möter ni en fruktansvärd syn.

Om de inte ger sig ut för att undersöka dyker denna varelse upp i utkanten av lägret, upp mot krönet till.

Detta är vad de ser:

Ni ser en dimmig kvinnogestalt med ett starkt förvridet ansikte med stora svarta hål istället för ögon och mun. Plötsligt avger den ett fruktansvärt skrik som skär genom kroppen likt tusen svärd.



Detta är en *Minor Banshee*. Alla som ser henne måste slå *save vs. magic* eller stå och darra av skräck, oförmögna att göra något så länge den finns kvar inom synhåll. Hennes skrik gör bara skada, därför är hon blott en Minor Banshee:

Minor Banshee AC:0 Mv:15" HD:7 THACO:13 Dam:d8 and special

+1 weapons needed

50% magic resistance (- F 35%, V 35%, K 30% success)

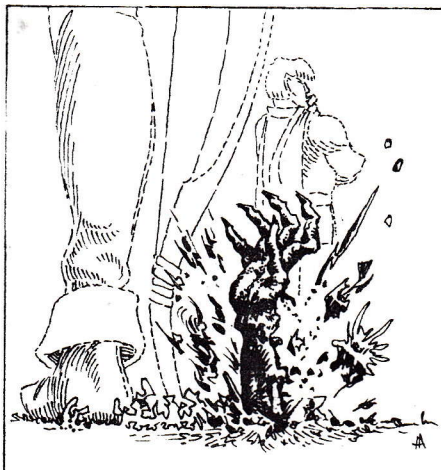
Scream damage 32HP (1/2 if save vs death) 3" area of effect (9m)

HP: 32

OBSERVERA att en *Exorcise* dödar Bansheen direkt.

Senare samma natt händer detta när ^{ngen} Twang sover:

^{nen}
Plötsligt vaknar ni alla av att Twang skriker till. En halvrudden arm sticker upp ur marken vid hennes huvud och har tagit ett strypgrepp. Medan ni reser er upp kommer fler ruttnade armar och händer upp ur marken och griper efter er. Ni kan höra plågade klaganden nerifrån under marken.



De försöker få tag i spelarna för att därefter med enorm styrka dra dem ner i marken. De gör ingen egentlig skada. För att få loss Twang krävs att en räddare lyckas göra *Bend Bars* på armen, då går den av med ett knak. Om någon av prästerna lägger en *Prayer* eller *Bless* över området försvinner de omedelbart. Likaså ifall de gör en *turn undead*.

Underground Dead AC:10 Mv:0" HD:1 THACO:20 Dam: -

Destroyed by turn undead, bless or prayer

HP: 1 (each)

Resten av natten går i varje fall bra.

Resan över sjön

Spelarna får själva bestämma när på dagen de vill ge sig iväg, om de vill läsa in formler osv. På morgonen har dimman lättat så pass att man kan se ca 50m.

När de kommit ut en bit på sjön händer detta:

Plötsligt hörs en duns följt av skrapande ljud i båtens botten. Strax därpå greppar ett par gråa, slemmiga händer med långa naglar över kanten på båten och tar tag så att en varelse med ett utseende som ett drunknat lik börjar ta sig ombord. Samtidigt kommer fler händer upp på andra ställen runtom båten. De stinker död och förruttnelse.

Detta är *Lacedons*, ett slags vattenboende *ghouls*. Deras taktik är att paralysera sina offer och sedan dra dem över kanten på båten. Eftersom de måste hålla sig kvar vid båten kan de inte använda mer än högst en av sina klösattacker samt bittet (om de inte lyckas ta sig ombord, vilket tar en hel minut).

Lacedons AC:6 Mv:9" HD:2 THACO:16 Dam:d3/d3/d6 + paralyze

Touch can paralyze unless save vs paralyze

Turned as ghouls

1. 11	5. 15
2. 10	6. 9
3. 9	7. 3
4. 9	8. 14

Prästerna kan lätt förinta dem med sina *turn undead* (d12st per gång). Annars kan de vara mycket farliga för gruppen. En spelare som faller i vattnet paralyserad drunknar inom CON/3 minuter (avrundat uppåt).

Efter detta kan färden fortsätta.

Slottsmuren

Efter sammanlagt en timmes färd är de nu framme vid slottet. Här väntar dem ytterligare en *encounter* innan de kommer in i slottet.

Plötsligt dyker en gammal mur upp ur dimman. Den lutar svagt utåt ert håll till och har stora, synliga sprickor. När ni kommer närmare kan ni se att det finns ett sköldmärke inhugget ovanför en stor portal i muren. Det ser ut som ett stiliserat slott med kraftiga borderfält upptill och nertill. Genom portalen skymtar några fallfärdiga byggnader. Sjökanten ligger alldeles framme vid portalen.

Visa bilden på sköldmärket - detta är slottsvapnet. Det går bra att ta sig ända fram till portalen och gå i land utan att någonting händer. Allt är lugnt och stilla. Efter ett par minuter händer:

Plötsligt hörs ljuv sång innifrån gården bakom portalen. Det låter som en kör av vackra kvinnoröster. Sången är så vacker att ni känner hur ni dras ditåt.



De som inte förberett sig med öronpluggar el.dyl. måste slå *save vs magic* eller bli helt trollbundna av sången och vandra iväg mot dess källa. Det enda sättet att stoppa en person som blivit trollbunden är att knuffa omkull denne och sen sitta på eller binda personen så denne inte reser sig upp igen, alternativt att slå ett slag mot huvudet så att personen blir medvetslös.

Vid källan till sången finner spelarna några harpyor. Deras taktik går ut på att få tag i så många människor som möjligt för att sen flyga iväg med dem upp till det högsta tornet på slottet. OBSERVERA att även en harpyas vidröring kan *charma* en människa, men då kan inte harpyan göra något annat den minuten. De som drabbats av harpyornas *charm* blir helt passiva och går gladeligen med på att bli omhändertagna av dem. Harpyorna slåss flygande och använder sina klor och en dolk att skada med.

Harpies AC:7 Mv:6"/15" HD:3 THACO:16 Dam: d3/d3/d6

Can charm by touch (save vs. magic)

- | | |
|------------------|---------------|
| 1. 15 | 4. 17 |
| 2. 14 | Krase 5. 15 + |
| 3. 14 + | 6. 18 6 |

När harpyorna fått tillräckligt med stryk, dvs. om mer än hälften fallit, flyr de kvarvarande.

När de flyger bort mot slottet (oavsett om de fått någon med sig eller inte) kan spelarna se detta:

Harpyorna lyfter och flyger iväg. Genom en slump(?) så tunnas plötsligt dimman ut lite grann och ni kan se vart de tar vägen. Ett femtiotal meter från er reser sig en väldig, svart fasad uppåt. Ni har funnit slottet. Från utsidan ser det inte särskilt inbjudande ut. Det är så högt att det inte går att se det högsta tornets slut. Fönster finns först en bra bit upp på muren. Men skottgluggar finns det gott om längre ner. Harpyorna flyger upp mot det högsta tornet och försvinner in i dimmorna. När de inte längre syns blir allt åter lugnt och stilla.

Det finns två andra byggnader på närmare håll här på slottsgården. Bägge ser ganska fallfärdiga ut.

1. Gamla stallet

Denna byggnad verkar tidigare ha tjänstgjort som stall. Nu är den kraftigt förfallen. Allt trä är genomruttet. Det finns stora hål i taket. Golvet är täckt av bråte, bl.a. ser det ut att ligga ett stort hästskelett en bit in.

Om spelarna letar kan de finna en gammal stentrappa som dolts av bråte. Den går nedåt och leder in i den underjordiska gången till slottet (3). Skelettet är ett mycket gammalt hästskelett.

2. Gamla logementet

Taket har rasat ner i denna byggnad och dragit med sig den övre våningen.

Inget av intresse.

3. Underjordiska gången

Denna smala gång verkar inte ha använts på mycket länge. Golvet är ojämnt och skräpigt. Väggar och tak dryper av fukt och är täckta med slem.

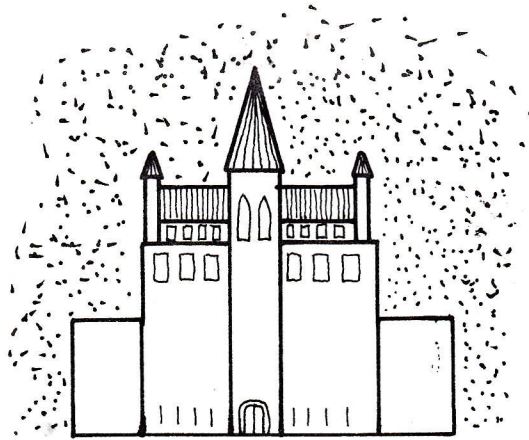
Gången går i riktning mot slottet. Den är i mycket dåligt skick men håller. Den leder in till slottets källare (79).

Slottsexteriören

Slottet är mycket stort. Dess markyta är ca 120m x 70m. Dess högsta torn är ca 100m högt.

Slottets framsida

När ni kommer närmare slottet kan ni se hur kolossalt det verkligen är. Framsidan verkar vara över 100m bred. Mitt på den finns ett högt torn som sträcker sig åtminstone 70-80m uppåt, längre kan ni inte se pga. dimman. Fasaden är helt svart. Långt upp på väggen sitter en rad mörka fönster och ännu högre upp på tornet, ett par enorma, katedralslignande fönster. Nere vid marknivån finns en bred portal i tornet, vars stora portar står på glänt. Väggen runtom den är dekorerad med uthuggna bilder av riddare och rikt klädda människor. Högst upp ovanför portalen grinar ett stort hornförsett ansikte.



Slottets sida och baksida

Slottet är ca 70m djupt. Baksidan ser mycket tristare ut än framsidan. Den svarta fasaden går rakt uppåt utan utsmyckningar. Högst upp sitter en rad med mörka fönster. Här finns två portar till, en i vardera sidobyggnad. På marken vid respektive hörn av den bakre slottsväggen, ligger två illaluktande högar med avfall, blandat hushålls- och toalettavfall.

Om spelarna tittar efter så kan de se de små hålen som går upp till latrinerna inne i slottet...

Bägge dessa portar är låsta (se (10) resp (25)).

Slottet

Till att börja med kommer nu några allmänna saker om slottet. Därefter följer beskrivningar på utrymmena i slottet uppdelade efter våningsplan. Till varje våningsplan hör en karta markerad med samma bokstav som den som anges i våningsrubriken.

De yttre och inre väggarna i slottet är gjorda av sten. Träbalkar utgör stommen för golv och tak. Utanpå dessa har lagts stenplattor eller plankor. Fönstren är gjorda mha. *Glassteel* och därför oförstörbara.

Våningsavstånden är 10m men eftersom inte alla rum är 10m i tak blir det en del 'dött' utrymme här och var. Detta har dock inte utnyttjats. Slottet består egentligen av fyra separata byggnader som byggts ihop. Dels finns de två sidobyggnaderna, dels slottstornet och sist huvudbyggnaden. Detta ger sig tillkänna genom att golvnivån inte är densamma i alla byggnaderna. Därför finns det ibland små trappor mellan rum belägna i olika byggnader.

För den som är intresserad av detaljer så går röken från de många eldstäderna ut uppe i de fyra mindre tornen. Slottet är välventilerat. Vatten finns genom en brunn inne i slottet.

Nedre tjänarvåningen (A)

De två första våningarna i slottet är tjänarvåningar. Den nedre av dessa hyser nyttorum såsom kök, tvätteri, smedja m.m. Inredningen är ytterst enkel. Där inget annat anges är väggarna i alla rum och korridorer vitkalkade, golven av grå sten, samt taken av trä med synliga balkar. Takhöjden är normalt 6m.

De områden som inte används längre är genomgående smutsiga; skräp på golvet, flagnande väggputs m.m. De som fortfarande är i bruk är dock i utmärkt skick.

Alla korridorer som måste passeras av tjänarna regelbundet är belysta med facklor placerade i hållare på väggarna. Övriga utrymmen är belysta om så anges i rumsbeskrivningen.

1. Förgård

De väldiga(6m) träportarna in verkar hårt ansatta av tidens tand och står nu på glänt, fastrostade i sina gångjärn. Innanför syns en stor, täckt gård, fylld med växtlighet och bråte. I bortre änden av gården finns en bred stentrappa som leder upp till ett par svarta portar, nästan lika höga som de ni står vid nu. Blekt ljus kommer in genom skottgluggarna mot slottets utsida och förbi er genom de halvöppna portarna. Ni kan också skymta att det verkar finnas skottgluggar som är riktade in mot gården från slottets inre.

Slottstornet är viktigt ur strategisk synvinkel med skottgluggar både utåt och innifrån övriga slottet. Dessa är dock inte bemannade just nu. De yttre portarna går inte att rubba.

Väl inne på gården kan spelarna se:

De inre portarna är av kraftigt bepansrat ekträ och helt svartmålade. De bär inga spår av åldersangrepp. Det finns ett stort nyckelhål i den högra porten och i väggen brevid den sticker ett handtag ut.

Den bråte som delvis fyller gården tycks till stor del utgöras av gamla, ruttnande träföremål såsom möbler, tunnor och lårar.

Portarna är låsta men Thifur klarar förstås av att dyrka upp dem. De glider lätt upp utåt mot spelarna. Handtaget i väggen ringer en stor klocka i salen innanför om det dras utåt.

Om någon tänker på att se hur taket (12m) ser ut så kan de se att det även där finns skottgluggar samt två stora luckor, den ena ovanför ytterportarna och den andra ovanför de svarta portarna. Det finns också 10% chans att de hinner se ett par röda, lysande ögon som snabbt drar sig undan uppmärksamheten, i någon av takskottgluggarna.

Om spelarna letar bland bråtet finner de inget av intresse utom möjligen några *Giant Centipedes* som bor där:

Giant Centipedes AC:9 Mv15" HD:1/4(-1) THACO:20(1) Dam:special

Poison damage is d12 or 1/2 if save vs poison

- | | |
|------|------|
| 1. 2 | 4. 2 |
| 2. 2 | 5. 2 |
| 3. 2 | 6. 2 |

2. Stora trappan

Ni ser en stor, upplyst sal som domineras av en väldig 6 meter bred trappa i mörkt trä och med kraftiga räcken. Det är en imponerande syn. Två stora fyrfat på var sida om trappan kastar sitt ostadiga, fladdrande ljus över den vidsträckta salen. Inredningen är av högsta klass. Golvet är av vitaste, blankpolerad marmor. Väggarna är täckta med mörk träpanel med elegant snidade borderdekorationer. Taket är likaledes av mörkt trä men här finns cirkulärt formade landskapsmålningar regelbundet inlagda (varje 3x3m ruta). Fyra tjocka, svarta pelare sträcker sig från golvet upp till taket som är öppet runt trappan. Trappan leder upp till en avsats varifrån två smalare trappor fortsätter uppåt tillbaka in mot salen.

Helhetsintrycket är mycket gediget och robust. Det är ca 10m från golv till tak i salens södra del. I norra delen är det endast ca 5m. Salen är välstudad. Takkonturen är markerad med streckad linje på kartan. Utrymmet bakom trappan är avstängt ända fram till bortre väggen men det finns en hemlig dörr på högra sidan.

När spelarna för första gången närmar sig trappan ser de denna syn:

Plötsligt syns en halvt genomskinlig skepnad i trappan. Det ser ut som en vacker kvinna klädd i en svepande klänning. Hon glider sakta ner för trappan mot er.

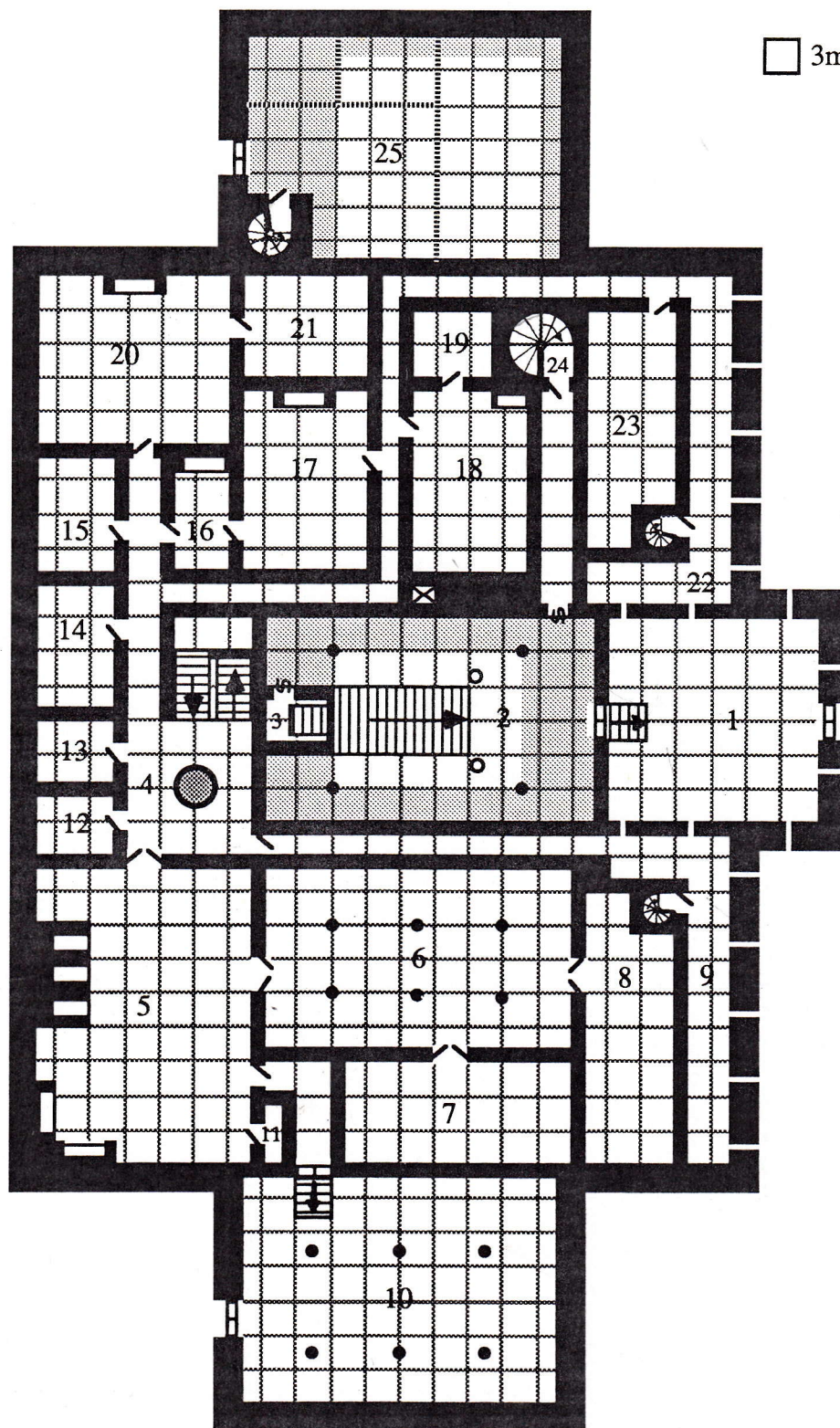


Det tar en minut för skepnaden att komma hela vägen ner. Där försvinner den lika plötsligt som den dök upp. Inget kan påverka den utom om någon av prästerna skulle försöka göra *turn undead*. Då försvinner den omedelbart (för gott).

Karta A

N ←

□ 3m



3. Källartrappan

En ganska brant, mörk stentrappa leder nedåt. Stegen är täckta av ett lager damm och annan smuts.

Trappan går mellan källaren (78) och denna våning.

4. Brunnrum

Salen ni ser verkar vara denna vånings stora vägkorsning. Ni kan räkna till 6 dörrar, varav två är stora dubbeldörrar, i väggarna runtom. Dessutom finns två breda trappor som slutar här. Den ena leder uppåt, den andra nedåt. Salen domineras av en bred, cirkulär brunn omgiven av en ca 1 meter hög mur i dess mitt. Belysning kommer från facklor placerade i hållare längs väggarna.

Brunnen är den stora slottsbrunnen. Den ger ännu ifrån sig fullt drickbart vatten.

Trapporna leder uppåt till nästa våning (30) samt ner till källaren (77). De är byggda med flera avsatser så att de inte blir för branta. Det finns 10% chans att någon som ser uppåt i trappan hinner se ett par röda, lysande ögon som snabbt drar sig undan uppmärksamheten. En vidare undersökning av spelarna ger inget resultat.

Dörren vidare till (13) är LÅST.

När spelarna varit här i en minut händer detta:

Plötsligt öppnas dubbeldörrarna närmast trappan och in kommer två enkelt klädda män. De ser förvånat på er.

Om de inte genast blir anfallna frågar en av tjänarna barskt vad spelarna gör här. De bär inga vapen så de kan inte göra annat än att hota kalla på Greven om spelarna inte genast lämnar slottet. De påstår att Greven är en mycket kapabel magiker. Om någon av dem *charmas* så kan spelarna få reda på den vanliga informationen (se spec. blad).

5. Köket

Ni ser en enorm sal i vars ena hörn det finns två väldiga eldstäder. I den ena brinner en kraftig eld under ett par stora järngrytor som någonting kokar i. Strax intill eldstäderna finns tre bakugnar. En av dessa är också tänd och en ljuvlig doft av nygräddat bröd sprider sig från den. Flera enkelt klädda människor står och arbetar vid bord i salen. En del bereder mat, andra knådar deg och ytterligare några bara står och pratar. Enkla träskåp står utmed väggarna och här och var finns hyllor med burkar av olika slag och storlekar uppsatta.

Här finns 9 tjänare - 4 män och 5 kvinnor. Alla är osammarbetsvilliga som vanligt och säger åt spelarna att lämna slottet eller dö. Om någon *charmas* och förs avsides så får spelarna reda på den vanliga informationen (se spec. blad). Dock kommer de andra tjänarna inte passivt tillåta att så sker. De går då till angrepp med köksknivar, m.m.

Takhöjden här är ca 10m. Skåpen innehåller diverse köksutrustning typ mått, knivar, lerkärl, m.m. Burkarna på hyllorna innehåller bl.a. socker, gryn, mjöl m.m.

Dörren ut mot gången till (10) är låst.

6. Matförråd

I denna stora sal finns fullt med lårar och tunnor. Av lukten att döma är detta matförrådet.

All mat som finns här är fullt ätbar. En del tunnor och lårar är fortfarande försedda med fraktsedlar som avslöjar att de kommit från Antimera.

7. Bränsleförråd

Utmed väggarna i denna sal finns en stor mängd ved uppstaplad. Den är torr och relativt färsk. Det står också några tunnor (4st) brevid en prydlig hög facklor rakt fram i rummet.

Tunnorna innehåller belysningsolja.

8. Förråd

Denna sal verkar också ha varit använd som förråd tidigare. Nu står den tom så när som på ett par tunnor.

Tunnorna innehåller dåligt vin.

9. Skyttegång

Denna gång belyses av ljus som tränger in utifrån genom smala skottgluggar i den södra väggen. Ut genom dem har man uppsikt över framsidan av slottet samt inåt mot en täckt gård. Gången är mycket smutsig och väggputsen flagnar på sina ställen. Bakom en uppställd dörr finns en trappa som leder uppåt.

Se beskrivningen på förgården (1) för vad man ser däråt. Trappan leder upp till våningen ovanför (39).

10. Stora förrådet

Ni ser in i en vidsträckt sal, tydligen ett förråd av något slag. Sex kraftiga stenpelare bär upp det höga (10m) taket. Salens golv är täckt av bråte; rester av lårar, tunnor, sönderrostade järnföremål m.m. m.m. Det finns två stora dubbelportar i salen. Det ena paret sitter i ytterväggen och är kraftigt förstärkta. Det andra sitter vid slutet av en kort trappa som sträcker sig upp från salens golv mot slottets huvudbyggnad och är helt svartmålad.

Här kan spelarna komma från två håll, utifrån eller från köket. Bägge dubbelportarna är ordentligt låsta men Thifur kan alltid försöka dyrka upp dem. Om spelarna kommer utifrån lyckas han automatiskt. Det finns inget av intresse bland all bråte.

11. Kryddförråd

Att döma av de dofter som slår mot er från detta lilla rum är detta kryddförråd. Kryddburar står i rader på hyllor utmed väggarna.

Välldoftande och dyrbart.

12. Förråd

Detta halvtomma rum innehåller bara några hårt åtgångna järngrytor av olika format samt diverse annan sliten köksutrustning typ lerkärl, mått, rostiga knivar m.m.

13. Förråd (LÅST samt *Wizard Lock*)

En *Dispel Magic* eller *Knock* tar bort denna *Wizard Lock* automatiskt. Bakom dörren finns då:

En unken, instängd lukt slår emot er när ni öppnar dörren in hit. Innanför kan ni se ett rum vars golv är fullständigt täckt av skräp. Det verkar som om det en gång suttit hyllor utefter väggarna som kollapsat för länge sedan och fallit till golvet. Ruttnande träbitar, krossade lerkärl och trasiga flaskor har blandats till en enda röra. Längst in i rummet sticker något upp ur skräpet som ser ut som ett förgyllt svärdshandtag.

Detta var en gång ett förråd av diverse hushållskemikalier typ lut, färger, blekmedel m.m. vilket innehållet i en del oförstörda kärl kan vittna om.

Det som ser ut som ett svärdshandtag är mycket riktigt ett sådant, fäst vid ett rostigt svärd. När spelarna närmar sig för att undersöka det får de se denna syn:

Två dimmiga, halvmateriella gestalter syns plötsligt vid svärdshandtaget. De är en man och en kvinna klädda i gammalmodiga kläder. Manner håller kvinnan bakom sig och säger på gammal common: "*Låt de döda vila i frid*". Ni kan se att svärdshandtaget sitter fast på ett mycket rostigt svärd som är instuckt i ett skelett liggande på golvet. Alldeles intill ligger ett annat skelett. Svärdshandtaget är märkt med slottsvapnet (vapenskölden).

Dessa två stackars offer för Grevens vrede dödades av honom för många år sedan då han fann dem tillsammans här. Mannen hette Mikael och var brorson till Greven. Kvinnan hette Brigitte och älskades även av Greven. Rummet förseglades därefter av Greven.

Om spelarna genast slänger igen dörren och sticker händer inget. Om de däremot stannar ett ögonblick och förblir lugna så berättar mannen om vilka de är och hur de hamnat här. Han ber någon av prästerna om en bön för deras befrielse. Om detta görs räcker de över (från skeletten) varsin ring för att därefter försvinna (för gott).

Om spelarna är aggressiva så försvarar sig mannen samtidigt som han försöker skydda kvinnan.

Spirits AC:4 Mv:12" HD:5+3 THACO:15 Dam:d6 + fear

+1 weapons needed

Immune to mind effecting spells

Immune to cold, electricity, poison and paralyze

Fear touch - flee for 6 rounds unless save vs magic

Man: 32

Kvinna:19

Ringarna är osedvanligt vackra, gjorda av rikt ornamenterad guld, och säkert värda en hel del. De är graverade med varsina initialer, **M** och **B**. Den som tillhörde Mikael är även försedd med slottsvapnet (ringen med **M** på).

14. Snickeri

Här finns ett litet snickeri inhyst. Flera arbetsbänkar står i rummet och på dessa ligger möbler m.m. i ett halvfärdigt skick. Snickeriet används fortfarande att döma av den mängd färska sågspån som täcker golvet.

Här kan man finna diverse träbearbetningsverktyg såsom såg, hammare, spik, tänger m.m.

15. Linneförråd

Längs med väggarna i detta rum står stora träskåp. På ett par stora bord i rummets mitt ligger lakan och kläder prydligt vikta. En doft av lavendel finns i luften.

Skåpen innehåller lakan och annat linne samt arbetskläder. Ett särskilt, **LÅST** skåp innehåller lakan av siden försedda med slottsvapnet.

16. Torkrum

En våg av varm, fuktig luft slår mot er när ni öppnar dörren. I detta rums tak sitter linor spända från vägg till vägg på vilka det hänger kläder och linne. En stor eld brinner i en eldstad i rummet.

Detta är torkrummet hörande till tvättrummet brevid.

17. Tvättsal

På bord i denna sal ligger kläder upplagda i högar. Två stora kittlar hänger ovanför elden i en eldstad mot borte kortväggen. I bägge kokar det våldsamt. I närheten av eldstaden finns en brunn. Det finns fem kvinnor i salen sysselsatta med att tvätta plagg i mindre baljor.

Kvinnorna tittar förvånat upp mot spelarna men beter sig sedan lika tufft som alla andra tjänare. De hotar slå ihjäl spelarna om inte de genast sticker från slottet. Och så ska förstås Greven få veta att de finns här! Om någon *charmas* och förs avsides (något som de andra kommer att motsätta sig å det våldsammaste) så får spelarna reda på den vanliga informationen (se spec. blad).



18. Bryggeri

Här finns all nödvändig utrustning för att kunna brygga öl. Tyvärr verkar den inte ha använts på mycket länge och har tillåtits förfalla. Mot borte väggen står en rad med mycket dammiga, gamla tunnor uppställda.

Alla tunnorna är helt tomma.

19. Förråd

Bryggeriförrådet är tomt och övergivet.

20. Smedja

Denna sal har en gång varit en mindre smedja. Nu har dock sedan länge smedens hamrande tystnat. Kvar finns bara utrustningen. Förutom själva smedjan står flera skåp utmed väggarna.

Skåpen innehåller allt tänkbart i verktygsväg; tänger, hammare, mejslar, m.m.

21. Förråd

Smedjans förrådsrum innehåller inte mycket numera. Närmast innanför dörren ligger en vedhög. En bit in mot väggen står ett stort skåp.

I skåpet finns ytterligare verktyg men denna gång för finsmide. Säkert värda en hel del.

22. Skyttegång

Ljus utifrån tränger in genom de smala skottgluggarna och belyser denna smutsiga skyttegång med dess flagnande väggputs. Ut genom skottgluggarna har man utmärkt uppsikt över området framför slottet. Dessutom finns skottgluggar som leder inåt till en täckt gård.

En mycket trasig dörr hänger slappt på sina gångjärn på innerväggen. Bakom finns en trappa som leder uppåt.

Se beskrivningen på förgården (1) för vad man ser däråt. Trappan leder upp till våningen ovanför (41).

23. Förråd

Rummet ekar tomt när ni slår upp dörren. Några rostiga vapen på golvet alldeles innanför dörren antyder att det kanske varit ett vapenförråd en gång i tiden.

På de fåtal mer välbevarade vapnen kan man ännu se slottsvapnet.

24. Trappa

Denna mycket breda spiraltrappa är utformad av vit marmor. Dock är den, liksom gången som leder hit, täckt av ett lager damm. Trappan går uppåt.

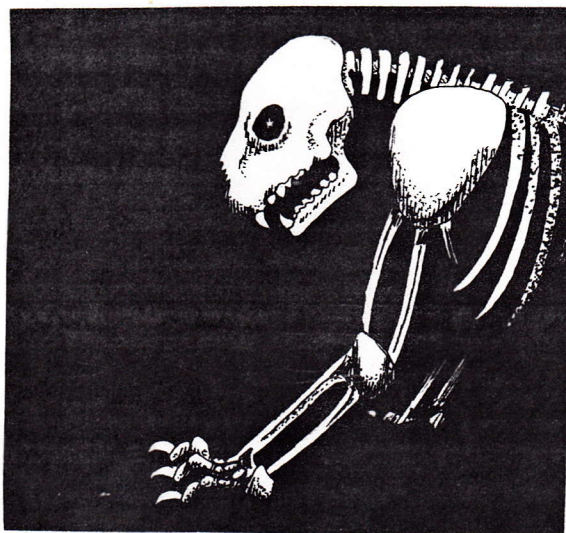
25. Bestiarium

Golvytan i denna sal upptas till stor del av tre enorma burar. Burarnas dörrar står öppna men de ser inte ut att längre innehålla något levande, däremot en hel del skräp. Taket befinner sig ca 15m upp från golvet och är öppet kring salens mitt så att en balkong bildas på övervåningen. Burarnas galler sträcker sig ända upp till takhöjd där det böjer av mot balkongens ytterkant så att burarna även blir täckta. Ovanför dörren in till den största buren sitter ett stort sköldmärke med slottsvapnet samt ett stort I under det.

Dörren till trappan är LÅST. Thifur lyckas dock automatiskt dyrka upp den om spelarna kommer in i slottet via ytterdörren här.

När spelarna börjat se sig omkring och INNAN Thifur dyrkat upp låset, så händer något:

Plötsligt reser sig ett väldigt skelett ur skräpet i den största buren. Det är inte ett människoskelett. Snarare ser det ut att vara skelettet av en jättetiger. Det tar ett språng ut ur buren och går till anfall.



Tiger

Skeleton AC:3 Mv:12" HD:7+2 THACO:13/11 Dam:d4+1/d4+1/2d6
+2 to hit with bite

Immune to sleep, charm, hold, cold, poison

Half damage sharp weapons (arrow, sword, etc.)

Holy water causes 2d4 damage

Turned as Spectre (but see below)

HP: 38 ~~38~~ ~~22~~ ~~24~~ ~~14~~ ~~NA~~ ~~4~~

OBSERVERA att den INTE kommer att påverkas av *turn undead* under konventet. Trappan leder upp till nästa våning (53).

Övre tjänarvåningen (B)

De två första våningarna i slottet är tjänarvåningar. Den övre av dessa hyser samlingsrum, sovsalar och en del förråd. Inredningen är ytterst enkel. Där inget annat anges är väggarna i alla rum och korridorer vitkalkade, golven av trä, samt taken av trä med synliga balkar. Takhöjden är normalt 6m.

De områden som inte används längre är genomgående smutsiga; skräp på golvet, flagnande väggputs m.m. De som fortfarande är i bruk är dock i utmärkt skick.

Alla korridorer som måste passeras av tjänarna regelbundet är belysta med facklor placerade i hållare på väggarna. Övriga utrymmen är belysta om så anges i rumsbeskrivningen.

26. Stora trappan

Här på andra våningen framgår det att den stora, centrala trappan med säkerhet måste vara slottets stolthet nummer ett. Nerifrån bottenvåningen kommer den breda, mörka trappan upp till den norra avsatsens vita marmorgolv. På denna står två stora fyrfat vid repektive hörn av trappan och ger ett varmt sken åt de stora målningar(4st) som hänger på den eleganta träväggen av mörkt ädelträ. Målningarna är porträtt av herrar i eleganta kläder.

Från den norra avsatsen fortsätter två smalare men ändå tillräckligt breda trappor upp till den södra avsatsen. Dessa trappor går i samma stil som den breda från bottenvåningen. Den södra avsatsen är identisk den norra till utseendet. Den södra väggen är behängd med stora målningar(4st) porträtterande herrar på samma vis som de andra. Här finns också två stora fyrfat, placerade vid hörnen av den 6 meter breda trappa som fortsätter uppåt mot nästa våning. I väggarna på bägge sidor om avsatsen sitter det en dörr.

Den norra avsatsen är alltså på en lägre nivå än den södra. Mellan de smalare trapporna och de breda centrala trapporna är det öppet både uppåt och nedåt. Ifrån södra avsatsen är det ca 10m till golvet i bottenvåningen.

Herrarna som porträtteras på målningarna ser alla mycket allvarsamma ut. Samtliga målningar är försedda med slottsvapnet under vilket det står ett A.

Om spelarna fortsätter uppåt, väntar dem där ett bakhåll med stor sannolikhet (se (55)).

27. Blindgång

Bakom dörren går en lång korridor som försvinner bortåt in i mörkret. Korridorens utseende är elegant, med mörka träväggar och ett blankt, vitt marmorgolv.

Korridoren hålls städad för att kunna uppfylla sin funktion som fälla åt ovälkomna gäster. En skickligt målad vägg rakt fram i korridorens slut gör att det ser ut som om den fortsatte framåt ett bra tag till.

Fälla: När någon kommit ungefär halvvägs in i korridoren öppnas tre små luckor i den borte väggen och ut ur dessa skjuts tre kraftiga spjut med en våldsam kraft. Slå för hur många (d3) som träffar den första personen. Slå sen för den andra personen hur många av de spjut som missade den första personen träffar denna, osv. bakåt tills ingen längre står i vägen för spjut som missat alla dittills.

Damage: 2d6/hit + poison d20 (1/2 if save vs poison)

28. Trappa

En elegant korridor med spegelblankt marmorgolv och mörka träväggar leder fram till en mycket bred spiraltrappa av vit marmor som börjar här och går uppåt.

Redan efter 1 varv (ca 3m uppåt) finns en dörr ut från trappen. Denna leder mot templet och är låst samt *Wizard Locked*. Under gången till templet, på normal golvhöjd för våningsplanet, går en korridor (se kartan).

29. Tempel (LÅST)

En *Dispel Magic* eller *Knock* tar bort denna *Wizard Lock* automatiskt. Bakom dörren finns då:

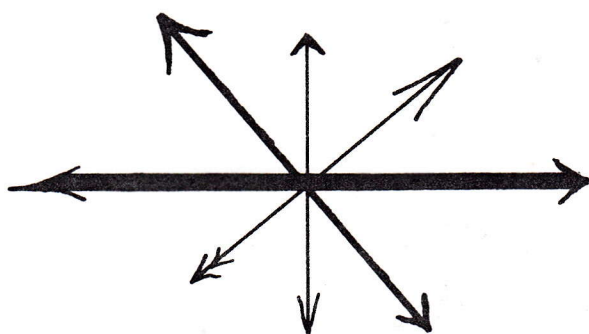
Ni ser ut i en sal så enorm att era starkaste belysningskällor inte förmår kasta ljus på de borte väggarna. En obehaglig känsla ligger i luften, en känsla som sänder kalla kårar längs era ryggrader. Golvet och närmaste väggarna är av mörkbrun sten. En bit in i salen kan ni se att det finns något som ser ut som spetsen på en stor pil inlagd i vitt i golvet. Pilspetsen är vänd mot dörren ni ser in genom. Taket är helt svart.

Detta är det stora slottstemplet, tillägnat Bachrad naturligtvis. Det som syns i golvet är en av de åtta oregelbundet formade pilspetsarna som utgör kaosymbolen, kultens (o)heliga tecken. Går spelarna in i salen kan de se hela symbolen. Bägge spelarpräster vet vad tecknet är och vad det står för. När de

kommit in så långt att de kan se hela kaossymbolen kan de också se altaret.

Ert ljus når nu fram till altaret i borte delen av salen. Altaret är absolut svart - dvs. det reflekterar inget, absolut inget, ljus. Det finns en försänkning i det lagom stort att placera en människa i. På väggen bakom det hänger ett stort brunt draperi med kaossymbolen i vitt. Vid dess sidor hänger två vapensköldar med slottsvapnet samt monogrammet N. På var sida om altaret står ett stort fyrfat (släckt).

Medan ni står och förfasas över denna syn så brinner det plötsligt upp eldar i dessa bägge fyrfat. Plötsligt ser ni också hur kaossymbolen på draperiet ser ut att även den börja brinna.



Templet har vaknat genom gruppens närvaro. Nu kan flera saker hända:

Om gruppen OMEDELBART springer så lyckas de fly.

Om de däremot avvaktar eller tvekar så händer detta:

Dörren in stängs och går inte att öppna. En röst talar från altaret: *"Er närvaro har väckt mig igen. Fall ner och be till vår gud Bachrad så skall jag utföra er önskan"*.

Om alla som befinner sig i salen gör detta träder en demon (se nedan) ut ur altaret och erbjuder dem sina tjänster. Om dock någon av prästerna gör detta (även om det bara är i taktiskt syfte) eller går med på att anlita demonens hjälp överhuvudtaget så förlorar denne omedelbart ALLA formler för resten av scenariot. Demonen utför endast EN sak åt spelarna (en strid, öppna en dörr m.m.) och den vill göra den så fort som möjligt (ca 10 minuter). Den vet inget om slottets utseende.

Om däremot samtliga närvarande inte ber, eller bara låtsas be, så blir det strid istället:

Demon IV AC:-1 Mv:9"/12" HD:11 THACO:10 Dam:d4/d4/2d4

+1 weapons required

65% magic resistance -- F 20%, K 15%, V 20% success

Create illusion (as wand), cause fear (as wand), levitate (Mu12)

Detect magic, dispel magic (Mu12), symbol of fear or discord

Holy water causes 2d4 damage

HP: 50

Dess taktik är att bedra och lura gruppen tills den är 'mör' nog att plockas enkelt. Den börjar med att framkalla illusionen av att en *Balrog* komplett med svärd och piska (dock utan omgivande eldmur) dyker upp med ett väldigt BANG och en rökpuff. Denna får slåss tills dess att någon träffar den då den omedelbart försvinner.

Balrog (illusion) AC:-2 THACO:10 Dam:d12+1

Not affected by magic (of course)

Destroyed if hit

Om någon kommer på tanken att misstro den så får denne ett *save vs magic*. Annars inte. OBS att den skada som den illusoriska Balrogen ger räknas som verklig skada även om det senare uppenbaras att det hela var en illusion. Däremot kan man inte dö av illusionen (bara bli medvetslös).

När illusionen förstörts framkallar demonen en *Symbol of Fear* på altaret (*save vs magic* med -4 på tärningen eller fly bort i 12 minuter - det går inte att komma ut ur salen).

När detta är gjort lämnar den själv altaret och ger sig på spelarna. Helst tar demonen dem en och en. Om någon blir alltför besvärlig leviterar den upp denne i taket tills vidare (*save vs magic* eller levitera 3m uppåt/round). Alternativt använder den sin egen *Fear* förmåga (*save vs magic* eller fly i 6 rounds) för att rensa slagfältet lite.

När den till slut blir nedgjord kan man finna en medaljong graverad med en bokstav: **B** på den. Medaljongen är mycket fin och troligen väldigt dyrbar.

30. Tjänartrappa

Denna trappa går både uppåt och nedåt. En ensam fackla belyser den härifrån.

Uppåt kommer man till (69). Nedåt till (4). Observera att trappan är byggd med flera avsatser så att den inte blir för brant.

31. Tjänarmatsal

Framför er öppnar sig en stor matsal. Men det syns tydligt att detta inte är herrskapets matsal. Inredningen är enkel; tre långbord av trä med stolar runtom och ett antal stora skåp längs väggarna. Mot bortre väggen finns en stor eldstad i vilken det brinner en eld. Här och var längs väggarna brinner facklor i hållare. Vid det närmaste bordet sitter flera enkelt klädda människor och pratar.

De är 5 st, två kvinnor och tre män. De reser omedelbart på sig då de får syn på spelarna och frågar vad de gör här. Får de inget bra svar så säger de åt spelarna att genast lämna slottet, annars kommer Greven att utplåna dem. Om någon *charmas* och förs åt sidan (vilket de andra våldsamt motsätter sig) så berättar denne de vanliga sakerna (se spec. papper) SAMT hänvisar till 'chefen' i (51A eller 51B).

Skåpen innehåller porslin, bestick m.m.

32. Tjänarsovsal

Detta ser ut att vara en sovsal med ett antal bäddar i form av enkla sängar. Att döma av den typiska 'odören' är den fortfarande använd, vilket också syns på de obäddade sängarna. För närvarande syns dock ingen till. Det finns facklor i hållare längs väggarna men dessa är släckta.

Om spelarna börjar leta igenom salen upptäcker de snart en kvinna som gömt sig här för att få sova ut. Hon är lika motspänstig som de andra tjänarna men om hon *charmas* så kan hon berätta att hon har jobbat hårt de senaste dagarna och haft täta yrselanfall sen hon blev biten av en råtta för en vecka sedan. Hennes namn är Isabella. Om hon undersöks så har hon ett par små märken på halsen men hon är helt säker på att det var en råtta som bet henne. Hon har varit uppe hos Greven och vet att man kommer dit i 'ett sorts rum som åker uppåt'. Hon berättar att detta rum ligger på våningen ovanför. Hon såg honom trycka flera gånger på knappar i rummet och hur några lysande bokstäver då tändes. Tyvärr kan hon inte läsa men hon kommer ihåg att där stod bl.a. ett 'sådant här tecken' och ritar ett O i luften. Nu har hon ledsnat på det här stället och vill hem igen. Hon kommer från Antimera. Att hon hamnade här berodde på att hon sökte en plats som hushållerska genom en förmedling. Det här var vad hon fick. De undlät att berätta att det rörde sig om en plats på ett slott beläget flera mil ut i ett träsk.

Sammanlagt verkar det bo ca 14 kvinnliga tjänare här. Deras tillhörigheter finns vid sängarna. De verkar inte ha några som helst pengar eller andra värdeföremål.

33. Tjänarsovsal

Denna sal verkar tidigare ha tjänat som sovsal men är numera inte använd. Kvar står här dock en hel del tvåvåningssängar.

34. Latrin

Detta är tydligen en av slottets ännu använda latriner. Funktionsprincipen är mycket enkel. Ett shackt leder ut till utsidan av muren...

35. Klassrum

Denna sal används som klassrum. Framför en svart tavla placerad mellan de två östra dörrarna står först en kateder och därefter fem rader med bänkar. Ingen syns till här just nu. På tavlan kan man läsa om hur man gör för att tillaga Bachradbakelser. Huvudregeln tycks vara att använda mycket fett och massor av grädde.

Läraren sitter i lärarrummet (36B) och jobbar. Han undersöker genast eventuellt oväsen här ute. Annars finns här inget av intresse.

36. Lärarrum

Rum A:

Detta lilla rum är inrett med en enkel säng och en garderob. En bok ligger på ett litet bord intill sängen.

Detta är lärarens sovrum. Boken heter 'Veritas lögner avslöjade' och utgör en attack mot en av världens största goda kulturer.

Rum B:

Detta rum hyser ett par bokhyllor samt ett skrivbord. På skrivbordet ligger fullt med papper framme och vid det sitter en äldre man hukad och skriver.

Om inte läraren gått ut härifrån sitter han vid skrivbordet och arbetar. Han blir mycket arg på spelarna som kommer och stör honom och hotar att rapportera dem för Greven. Han säger åt dem att omedelbart lämna slottet. Om han *charmas* kan han berätta att han heter Adolph och att han är lärare åt tjänarna. Han kommer från Antimera där han fullgjort tjugo års tjänstgöring i stadens berömda Antipassus skola. Nu är han pensionerad och har ett trevligt (enligt hans tycke) jobb här.

Han känner till Grevens hiss samt att den manövreras genom att trycka in greveättens devis på en knapppanel. Han vet tom. att denna devis är på det antika tungomålet Latin men han vet INTE vad devisen är - 'något i stil med "jag skall leva osv."' säger han (fast inte på Latin). Han är klart stolt över sin position här.

De fåtal böcker som finns i bokhyllorna har titlar såsom 'Konstsmide - gör det själv!', 'Bakverk av alla slag', 'Svarvningens alla knep' m.m. alltså praktiskt orienterade handböcker.

37. Vaktsovsal

Här är det kyligt och ostädat. Denna sal fungerade antagligen en gång som en sovsal. Nu finns bara de trasiga sängarna kvar.

38. Befälsrum

Detta rum var troligen ett privat sovrum i anslutning till sovsalen utanför. Nu finns här bara en ensam säng.

39. Trappa

Trappan går nedåt och man kan känna träsklukt därifrån.

40. Tornrum

En kort trappa leder ner i detta höga (10m) tornrum. I trägolvet finns två stora luckor intill norra och södra väggarna. Mellan dem finns smala, avlånga hål i golvet som troligen tjänar som skottgluggar. Svagt ljus skiner upp genom dem. Intill den norra luckan ligger det en ansevärd hög med stenar. Mot väggarna står några stora, kraftiga skåp. En kort trappa vid motsatta väggen leder upp till en dubbeldörr likt den ni står i.

Luckorna är placerade precis ovanför portarna i våningen under (1). Skottgluggarna ger utmärkt uppsikt över hela förgården (1).

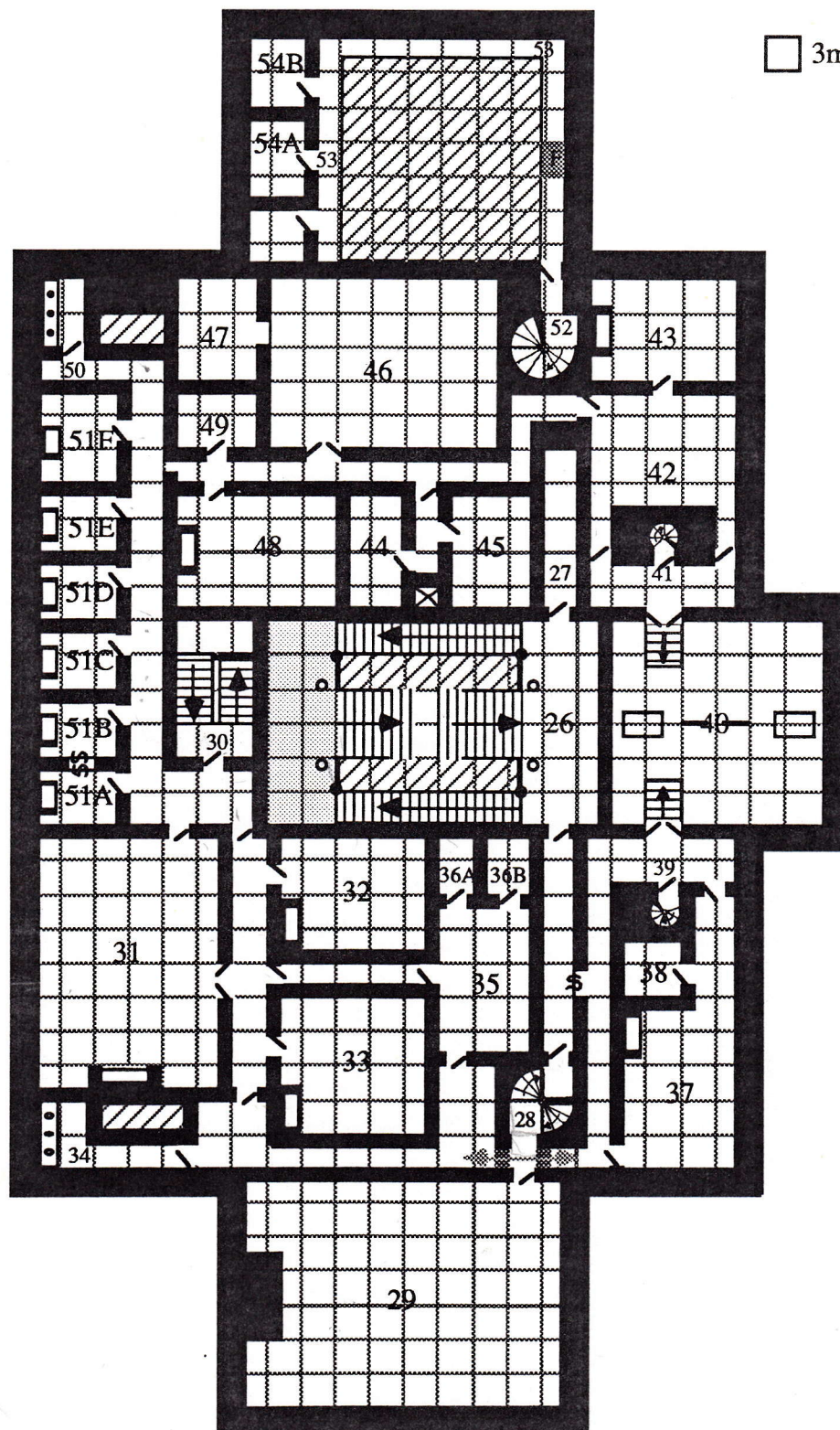
Om spelarna inte kommit in i slottet genom (1) eller (25) samt inte varit i (4) eller (55) så finns här en del innevånare:

Några figurer klädda i *chain* rustning står spridda i rummet. De vänder sig omedelbart mot er och ser klart aggressiva ut. Ni lägger märke till deras glödande röda ögon och deras uttorkade, gråa hy...

Karta B

N ←

□ 3m



Om spelarna nu omedelbart flyr går detta bra. Då går innevånarna till sitt bakhåll i (55) istället.

Om de däremot stannar så blir det strid: se (55) för deras värden.

Deras taktik här är att först låta ca hälften börja slåss medan den andra hälften hämtar armborst från skåpen. Sen fortsätter de med att låta de mest oskadda slåss medan de övriga skjuter armborst mot spelarna. När det inte längre finns tillräckligt många kvar att skydda skyttarna så slåss alla. De slåss tills de faller.

Om inga innevånare finns här (dvs spelarna varit i (1), (25) eller (4)) så är skåpen tomma.

41. Trappa

Trappan går nedåt och man kan känna träsklukt därifrån.

42. Vapenrum

Flera gamla skåp står utmed väggarna i detta rum. De flesta har dörrarna öppna och gapar tomma. På golvet kring skåpen ligger en hel del rostiga vapen, typ svärd, dolkar m.m.

Det gamla vapenförrådet. Inga av sönderrostade vapen som finns här är användbara. De skåp som inte är öppnade innehåller rostiga vapen de med.

43. Vaktsovsal

Ni ser in i en sal som ser ut att ha varit en sovsal. Sängar står prydligt uppställda på rad, dock utan madrasser. Flera skåp står mot väggen ni kommer in genom. Över allt vilar ett tjockt lager damm.

Skåpen är tomma.

44. Bränsleförråd

Stora vedhögar ligger prydligt upplagda intill väggarna i rummet. Här finns också några (3st) tunnor belysningsolja samt en trave med facklor klara att användas.

45. Förråd

Ett tomt rum.

46. Kapellet

Bakom de stora dubbeldörrarna öppnar sig en vidsträckt sal. I bortre änden brinner två stora fyrfat på var sida om ett stort svart stenblock på vilket det ser ut att ligga saker. Det varma ljuset från fyrfaten gör att de mörkbruna väggarna och golvet nästan ser blodfärgade ut. Det verkar som om någon sorts symbol är inlagd i golvet framme vid svarta stenblocket till.

Detta är Bachradkappellet. Här dyrkar tjänstefolket regelbundet denna avskyvärda gud. När spelarna gått in en bit kan de se:

Symbolen i golvet är en stor kaossymbol, inlagd i vit sten. Det stora svarta stenblocket är alltså ett altare och på det ligger offer - trasig keramik, förstörda trästatyetter av demoner m.m. Ni får genast en mycket obehaglig känsla.

Till skillnad från det stora templet finns här ingen demon inneboende. Om någon av spelarpräster vanhelgar altaret så blir det obrukbart tills en Bachradpräst kan återställa det.

47. Prästrum

Bakom den hemliga dörren syns ett rum med enkel möblering. Det verkar ha tjänat som bostadsrum tidigare, kanske åt präster. Här finns två sängar, skrivbord, några garderober, en tom bokhylla och en stor kista.

Detta var mycket riktigt prästernas bostadsrum tidigare. Den stora kistan är märkt med kaossymbolen. Den är LÅST och det finns en FÄLLA på den - en giftnål (*save vs. poison* eller dö). Innuti finns mässkrudar, tre kaossymboler i vitt ben, fem svarta ljus, rökelse och tre flaskor oheligt vatten. Inget är magiskt. Garderoberna är tomma.

48. Tjänarsovsal

Denna sal används tydligen som sovsal. Ett antal enkla bäddar (12st) står placerade i en prydlig rad mot bortre väggen. I en del av dem ligger män och sover...

Någon av de 3 som ligger här vaknar automatiskt då spelarna tittar in. Om han inte känner igen den som står i dörren ropar han "vem är det och vad vill du". Om spelarna ger ett acceptabelt svar eller genast stänger dörren och går så händer inget. Annars väcker han alla andra här genom att ropa "vakna!".

Dessa kräver sedan svar av spelarna om vad de gör här medan de förbereder sig för att slåss mot dem genom att plocka fram käppar och andra tillhyggen (se spec. blad). Om någon *charmas* berättar han den vanliga informationen.

Vid varje bädd finns vissa personliga tillhörigheter men inget av värde.

49. Förråd

I detta rum finns en hel del möbler inställda huller om buller.

50. Latrin

En stank av urin slår emot er när ni öppnar dörren in hit. Detta är tydligen en av slottets ännu använda latriner.

Samma enkla funktionsprincip som den förra: ett hål till utsidan av muren helt enkelt.

51. Sovrum (LÅSTA)

Samtliga är inredda enligt följande:

Ni ser in i ett rymligt sovrums. Här finns en stor säng, två garderober, bord med stol samt en byrå. Allt är i enkel men robust stil. Mot bortre väggen finns en eldstad.

Rum A och B är bebodda:

En behagligt värmande eld brinner i eldstaden och från sängen tittar en (A:kvinn, B:man) förvånat upp mot er.

Detta par är chefer för tjänarna och MYCKET trogna sin chef, Greven. Bägge är intill döden osammarbetsvilliga. Om spelarna börjar prata med den ena av dem kommer genast den andre in genom den hemliga dörren - beväpnad med en giftkula (se nedan). Den hotar han/hon att använda om inte spelarna genast ger sig av.

Om spelarna fysiskt attackerar personen med kulan faller den till marken och går sönder. Om de använder magi som skadar personen släpper denne kulan. De låter sig inte utpressas av hot om att skada den andre. Hellre använder de kulan.

En *Charm Person* kastad på någon av dem går automatiskt in och bryter Grevens charm (som vanligt). Den andre förblir dock farlig om inte denne också *charmas*! Om man försöker skilja dem åt så faller kulan.

Om kulan kastas så dör de bägge samt alla inom 3" tar 8d6 i skada (1/2 om save vs poison).

Med *charm* så får spelarna reda på att de heter Jean och Jeanette. De vet en hel del om slottet samt om Greven: Han har en hiss upp till sin våning från våningen ovan. Denne manövreras genom att knappa in någon obegriplig mening på något främmande språk. De vet att ett S ingår i denna mening. De vet att Greven gillar att förlusta sig med både män och kvinnor samt att han har någon mystisk sjukdom som gör honom kontinuerligt blek. Ingen av dem bär några märken i halstrakten. De är inte här helt mot sin vilja utan sökte anställning som personalchefer genom en förmedling och hamnade här. De har ju inte fått någon lön förstås och deras rörelsefrihet är starkt begränsad men ingen av dem är beredd att anklaga Greven för något annat än att vara snål.

52. Trappa

Denna breda, vita marmortrappa går både uppåt och nedåt.

Upp till (63), ned till (24)

53. Bestiariumbalkong

Spelarna kan komma från två håll här. Anpassa beskrivningen om nödvändigt.

Ni kommer ut på en balkong, högt över golvet i denna stora sal. Nedanför kan ni se in i tre stora burar, numera tomma. Det finns flera dörrar som öppnar ut mot balkongen samt en ensam dörr i borte änden av balkongen som går in mot slottets huvudbyggnad.

Fälla: Så snart någon kommit mitt in i det skuggade området på kartan öppnas den fallucka som detta markerar och släpper de som står där de 15 metrarna ner till golvet i 'tigerburen'. Skada 15d6 (d6 per 3m kumulativt). Sen om tigerskelettet finns kvar där nere.... Naturligtvis syns denna dödligt farliga fälla mha. *Find Traps* eller tjuvens *locate traps*.

54. Sovrum

Båda rummen är inredda på samma sätt:

Ni ser in i ett rymligt sovrums möblerat med en säng, ett skrivbord med stol, två garderober och en kista. Ett lager damm täcker golvet och möblerna

Här bodde tidigare djurskötarna. Nu finns inget av intresse längre. Kistorna är tomma liksom garderoberna.

Fest- och gästvåningen (C)

Denna våning på slottet är inredd på ett helt annat sätt än de två underliggande tjänarvåningarna. Till att börja med finns det fönster på denna våning vilket ger en känsla av öppenhet och rymd åt rummen och salarna. Takhöjden är 8m i de flesta rummen - högre ibland i salarna. Där inget annat anges är golven av vit marmor, väggarna täckta med bokpanel och taken vita, med ornamentering utefter väggarna. I alla korridorer och allmänna utrymmen hänger kristallkronor av guld från taket. Dessa bränner lampolja. De tänds av tjänarna när det blivit mörkt ute. I de allmänna utrymmen som inte har fönster utåt brinner dessa alltid (dock ej i sviterna, förråden och latrinerna).

55. Stora trappan (och bakhållet)

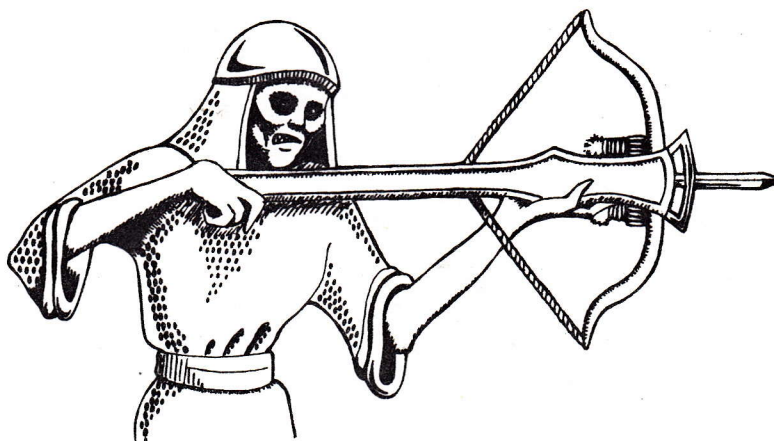
På väg upp hit händer detta om spelarna varit i (1), (25), (4) eller om de flytt från innevånarna i (40) (se 40).

Om de kommer via stora trappan:

Trappan fortsätter i samma imponerande stil. På nästa avsats står åter två fyrfat. Här finns dock inga tavlor. Plötsligt kommer flera armborstpilar flygande mot er. Ni kan se några människor i rustning som står på nästa avsats högre upp och skjuter mot er.

Om de kommer genom portarna till (56) eller (61):

Bakom portarna kommer ni ut i stora trapphallen. Här finns dock flera figurer klädda i *chain* rustning som snabbt vänder sina spanande blickar från trappan mot er istället och genast avfyrar sina armborst.

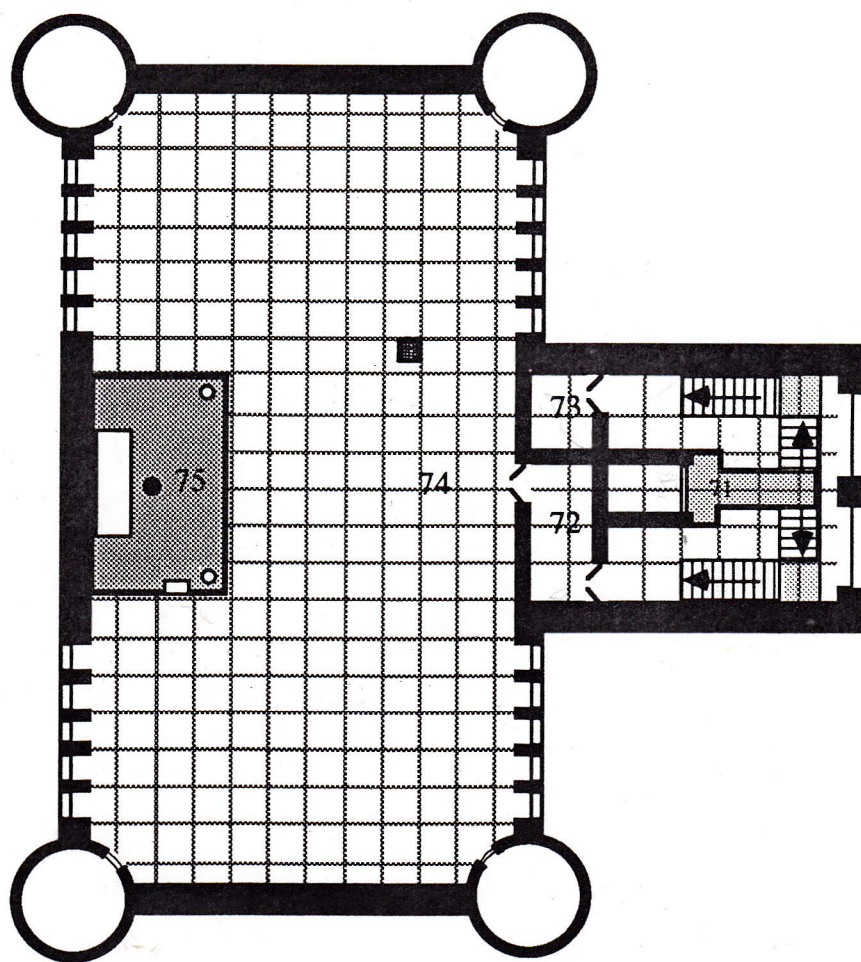


Jujuerna får alltid iväg minst en omgång armborstpilar innan spelarna hinner göra något. Sedan får de iväg ytterligare en omgång medan spelarna springer upp för trappan.

Karta D

N ←

□ 3m



De står här för att bevaka dörren till (70) och därigenom hindra spelarna från att komma vidare.

I den strid som nu följer är det viktigt att komma ihåg Jujus alla specialegenskaper. Deras taktik är att hålla en front som skydd för en grupp skyttar som då i lugn och ro kan pumpa iväg sina pilar mot spelarna. De håller sig i närheten av trappan och om de får tillfälle så tar de tag i en person och kastar ner denne för trappan eller i värsta fall, över räcket ner till bottenvåningen (20 meter). Om en *Juju* slår 18 eller högre på sin attack måste försvararen slå ett save mot dex (alltså under eller lika med dex på d20) för att inte bli nedknuffad. Om detta save blir en 20 (inte så bra i det här fallet) så åker denne ut över relingen och ner till bottenvåningen... (20d6 i skada). En som bara knuffats ner för trappan tar d6 i skada samt måste återhämta sig en minut och springa upp igen i ytterligare en minut.

Juju Zombies AC:6 Mv:9" HD:3+12 THACO:13 Dam:3d4

+1 weapons needed

Climb as 6th level thieves (92%)

Piercing or blunt only half damage, only cleaving do full

Immune charm, hold, poison, electricity, magic missile, cold, death

Fire causes only 1/2 damage

Turned as Spectres V:10, K:13

Holy water causes 2d4 damage

1. 20

4. 25

2. 24

5. 19

3. 32

6. 22

OBSERVERA att endast två av dem kommer att springa iväg om en *turn undead* lyckas.

En av dem bär en medaljong märkt med ett elegant D. Den är gjord av guld och ser mycket dyrbar ut.

56. Stora hallen

Om de salar ni tidigare sett har kallats stora så är den här kolossal i jämförelse. Den sträcker sig genom hela slottet med höga fönster i bägge kortändar. Inredningen glänser i guld och vitt - väggarna är av vitmålat trä, indelade i sektioner mha. guldbordrar. I mitten av varje sektion finns omväxlande slottsvapnet och monogrammet A inlagt i guld. Från det höga, vita (10m) taket hänger stora, glittrande kristallkronor av guld och nedanför dem ligger det blankpolerade, ljusa ekgolvet. Mot ena långväggen finns två väldiga eldstäder, i bägge brinner det för närvarande vilket ger rummet en behaglig temperatur. Imponerande!

Salen är välstädad men saknar all form av möblering. Som sagt, imponerande!

Medan ni står och beundrar utsikten händer något mycket mystiskt. Plötsligt hör ni avlägsen musik och skratt. Så, inför era ögon uppstår synen av flera dansande par som virvlar fram i salen till musiken. De ler och skrattar glatt men de är halvmateriella och dimmiga i konturerna.

Efter ett par minuter försvinner synen lika plötsligt som den kom. Om någon av prästerna gör en *turn undead* så försvinner den dock omedelbart.

57. Förråd

Ljus utifrån lyser upp denna förrådslokal. Här finns mängder av eleganta stolar staplade på varandra tillsammans med flera bord.

Möblerna är tänkta att användas i stora salen vid banketter eller dylikt.

58. Latrin

Den ljusa gången bakom dörren leder in till en latrin, så elegant som nu en sådan kan bli. Marmorbänk, naturligtvis, med guldbeslag. Den har inte använts på mycket länge.

59. Salong

Ni ser in i en bekväm salong. Ljus kommer in genom de stora fönstren och belyser de eleganta soffgrupper som står uppställda runt små bord i rummet. Inredningen går i vitt och blått med blåa klädsel på sofforna, blåa draperier för fönstren samt vita väggar, möbler och marmorgolv. Det står ett par eleganta skåp mot borte väggen.

Skåpen innehåller karaffer och glas av kristall (mycket dyrbara) samt några flaskor med någon färgad vätska i. Vid lukt och smakprov visar sig vätskan vara blod - människoblod, tämligen färsk dessutom.

60. Trappa

Den breda spiraltrappan i vit marmor går nedåt.

61. Galleri

Detta är ett tavelgalleri. På de mörka bokväggarna hänger åtskilliga målningar föreställande personer, landskap m.m.

Tavlorna visar faktiskt en kronologisk historia vilket blir uppenbart för någon som undersöker dem närmare.

Den första tavlan visar slottet och ägorna runt det som det måste ha sett ut när det var precis nybyggt. Man kan se grönskande skogar och stora åkrar. I närheten av denna tavla finns flera porträtt placerade, antagligen slottsfamiljen på den tiden. På slottsherrens porträtt finns ett stort A och slottsvapnet på den vapensköld han håller. Därefter fortsätter målningar av slottet och landskap omkring det under olika årstider, omgivna av diverse porträtt.

Så verkar något hända. En tavla visar ett stort slag mellan människor och mystiska varelser - svartalver, demoner m.m. I bakgrunden kan man se hur byar står i brand. Det följer flera sådana krigsmålningar varvade med porträtt av slottsherrar i full rustning till häst. Men så händer något igen. Krigsmålningarna upphör men istället börjar mycket mörka och dystra färger förekomma i tavlorna. Porträtten visar mycket bleka människor - inte magra eller trötta - utan bara bleka. En målning visar slottet mot en bakgrund av stora svarta moln. Det är höst och träden runt om har förlorat alla sina löv. Som skelett står de böjda i blåsten. Målningarna som följer visar att saker bara blir värre. Naturen runt om slottet förmörkas och tynar bort. Det verkar storma konstant. Porträtten visar samma sorts bleka människor med deras underliga, nästan rödaktiga ögon. På den sista tavlan ser man en mycket sofistikerad herre, klädd i eleganta, svarta kläder. Han håller upp en sköld med slottsvapnet samt monogrammet **R**. Därefter hänger en tom ram...



62. Sovrum

Alla dessa rum är inredda i samma lyxiga stil.

Det ni ser in i är ett sovrum. Inredningen går i rött och vitt. Intill fönstret med sina tunna, vita gardiner, står en bred himmelssäng med rött överdrag och sänghimmel. Mot väggen intill står en stor, elegant byrå i vitt med silverhandtag. Närmare dörren finns ett bord med en spegel i en ram av silver. Vid motsatta väggen står ett par vita garderober och alldeles intill dem en stol med röd klädsel. Golvet är av ljust ekträ. Det var länge sedan det brann en eld eldstaden.

Inget av intresse...

63. Trappa

Den breda spiraltrappans vita marmorsteg leder nedåt.

64. Matsal

Den stora matsalen är inredd i kolonial stil med mörka träfärger och guldgula tyger. Salen domineras av det långa, blankpolerade bordet som står i salens längdriktning. Det, liksom stolarna brevid det är bastant utformade i mörkt trä. Stolarna har sittdynor klädda med guldgult tyg och står placerade på ett generöst avstånd från varandra runt bordet. På bordet står tre guldandelabror (flerarmade ljusstakar) ovanpå en smal gulvit duk som löper bordets längd. Väggarna är av samma mörka träslag som möblerna. Taket är vitt och från det hänger en stor, tung ljuskrona i salens mitt. Golvet är av gyllene ek. Vid fönstren hänger guldgula draperier. Mellan dem finns en bred eldstad. Mellan de två dörrarna i västväggen står två stora, mörka skåp med glasdörrar.

I skåpen kan man finna vackert, mycket dyrbart porslin samt en stor samling silverbägare som, om man undersöker dem noggrannare, är graverade med slottsvapnet och olika monogram: S, I, A och R.

65. Svit

Rum A:

Ni ser in i ett rum utan fönster utåt och som därför är inrett i ljusa färger. Av möbleringen att döma är detta ett vardagsrum. Här finns ett par soffor i ljusblått placerade vid ett litet vitt bord. Mot väggen intill dem står en lång bokhylla i vitt trä (tom tyvärr). Väggarna och taket är vita. Golvet är av ljust ekträ.

Rum B:

Detta är ett sovrum inrett i samma stil som rummet utanför. Tillsammans bildar de alltså en svit. Här dominerar en stor himmelssäng med en sänghimmel i svepande ljusblå och vita tyger. Den övriga möbleringen bestående av två garderober, byrå och bord går i vitt.

Inget intressant någonstans.

66. Svit

Rum A:

Ni ser in i ett rum helt i vitt och silver. Väggar och tak är vita medan golvet är av ljus ek. Den södra halvan av rummet upptas av en pösig soffgrupp i vitt runt ett silverbord. I taket hänger en ljuskrona av silver.

Rum B:

Detta är ett mycket lyxigt inrett sovrum. Det dominerande inslaget är en stor, bred himmelssäng med en sänghimmel i svepande ljusrosa och vita tyger. På den vita väggen hänger en stor spegel med en ram av rikt ornamenterad silver. Framför denna står ett elegant, vitt bord med tillhörande stol i vitt med röd sittdyna. Två stora garderober står mot vardera kortsida i rummet. Bägge är dekorerade med silverinlägg i intrikata mönster.

Rum C:

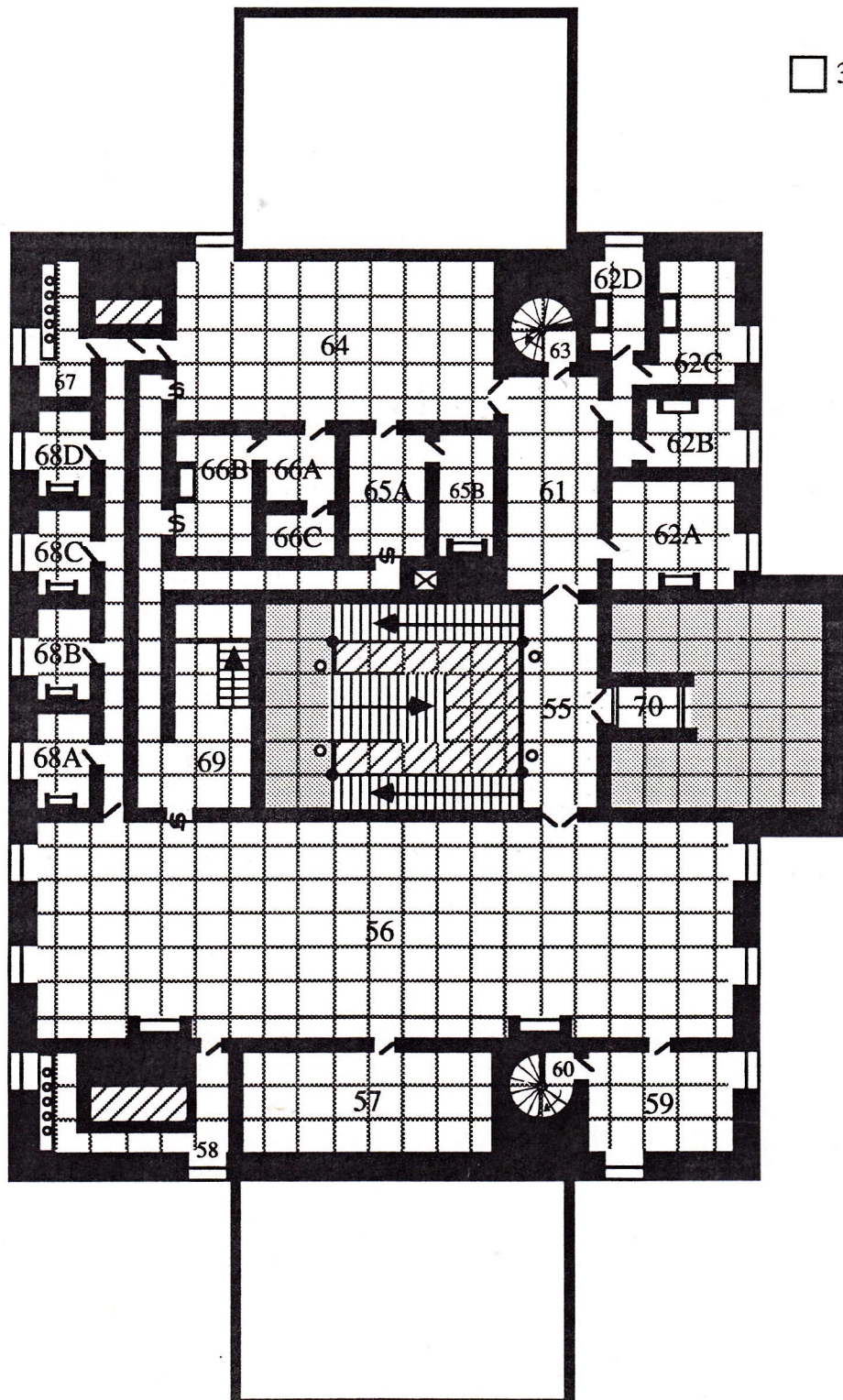
Ett mycket enkelt inrett sovrum. Till sin stil påminnande om utseendet i tjänaravdelningarna dock något bättre klass. Å andra sidan är det troligt att detta rum har tjänstgjort som tjänarbostad i anslutning till den svit som det tillhör. Två sängar, ett bord, två garderober och två stolar av vitmålat trä är hela möblemanget.

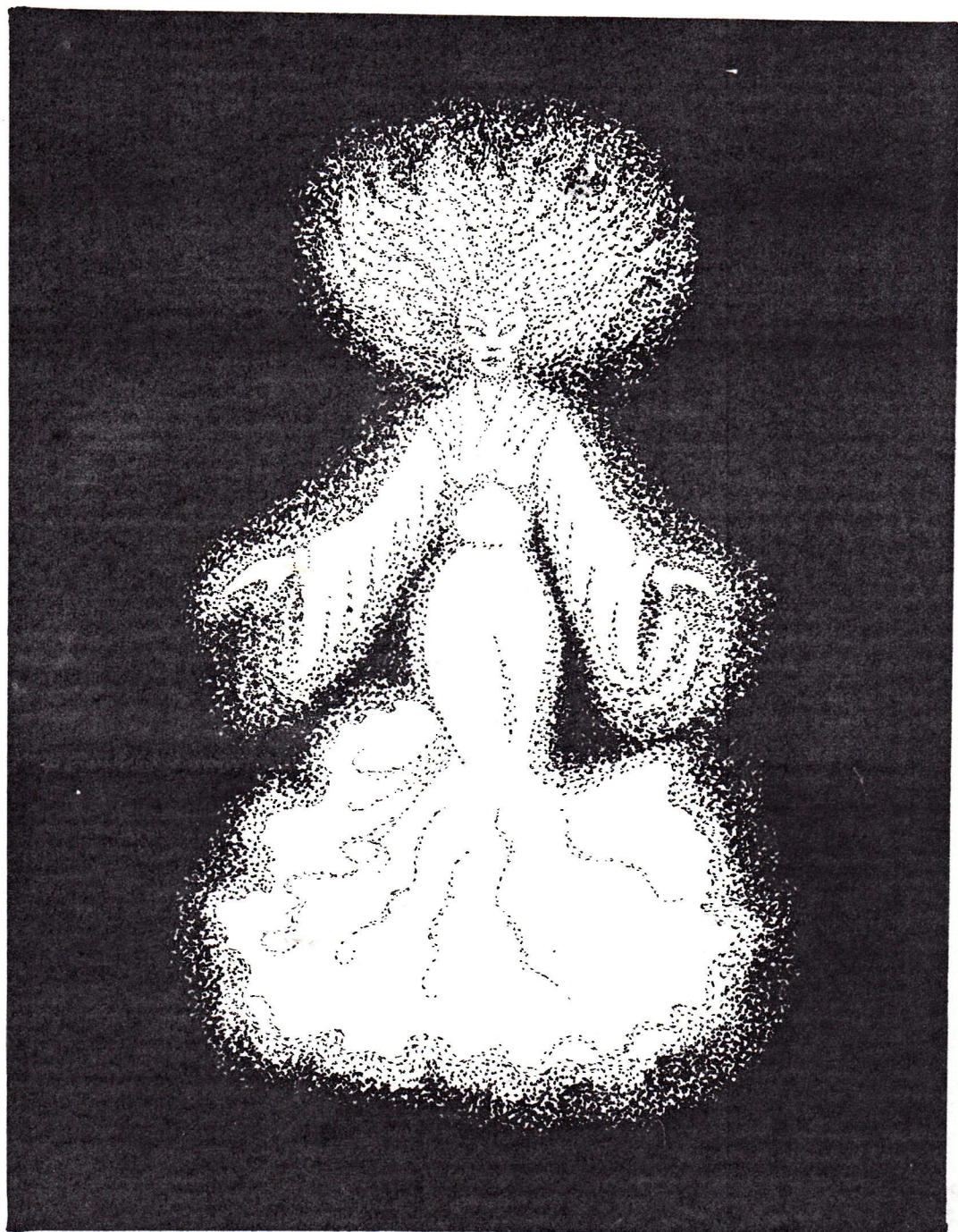
Mycket lyxigt men inget av intresse.

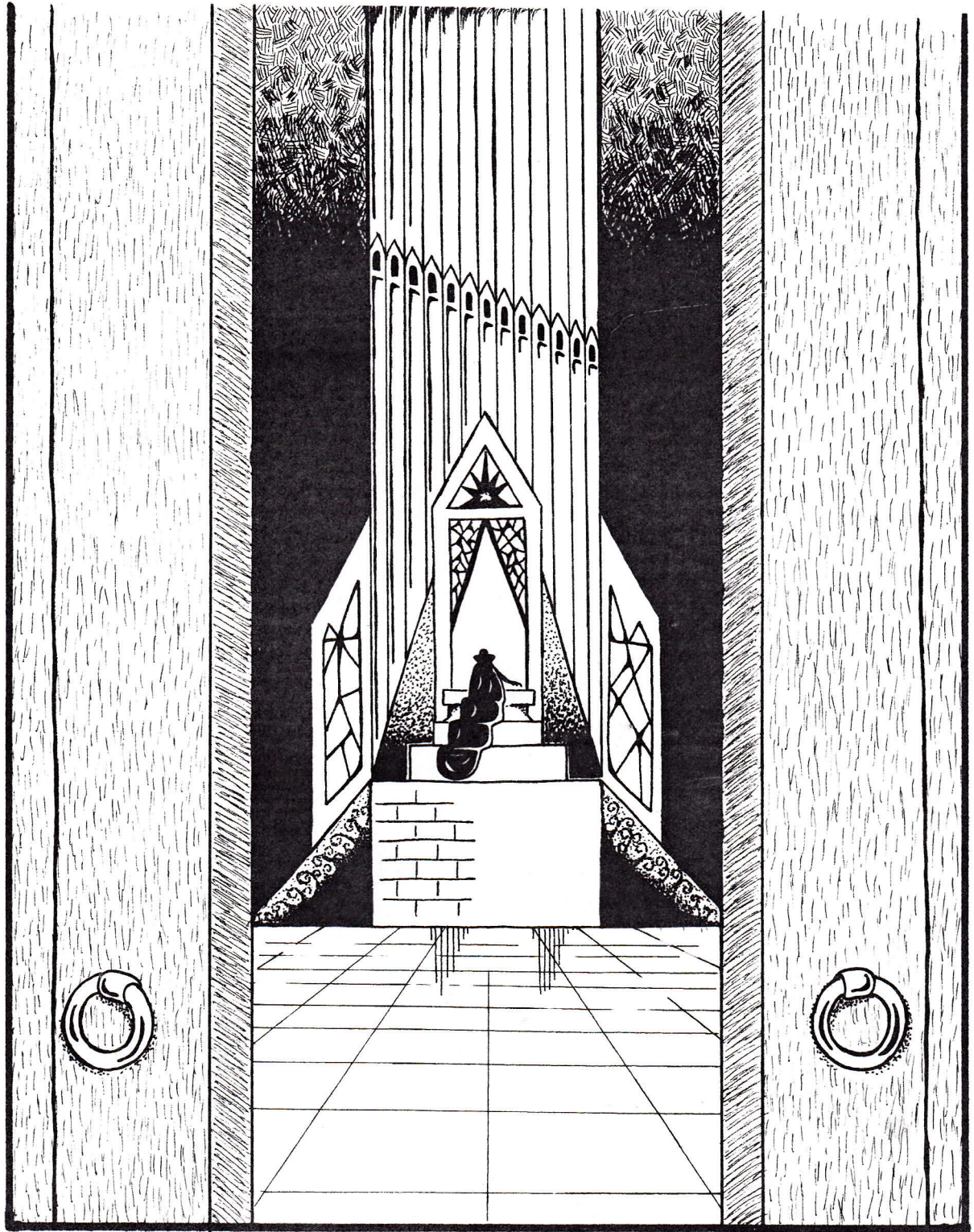
Karta C

N ←

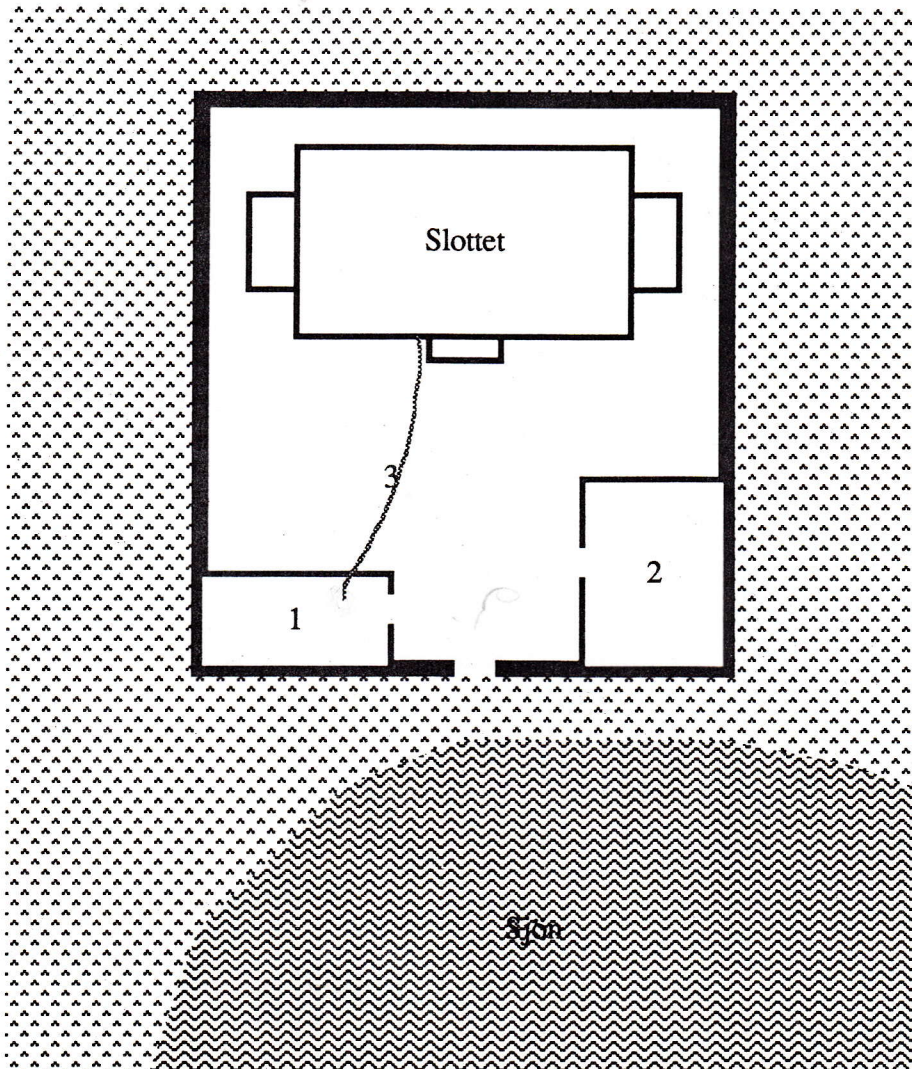
□ 3m







UTOMHUS



67. Tvätttrum och latrin

Denna latrin för det finare folket har förstås bänk av marmor med guldbeslag. Här finns också ett badkar utformat som en vit svan.

Tjänarna får ansvara för hämtning och uppvärmning av vatten till badkaret.

68. Sovrum

Alla rummen är inredda på samma sätt.

Detta rymliga sovrums är ljust och luftigt. I borte väggen sitter ett stort, högt fönster som släpper in ljus utifrån. Mot ena kortväggen står en bred säng i vitmålat trä försedd med eleganta dekorationer i guld. Intill den står en liten byrå, även den i vitt och guld. På byrån står en glasskål med matchande bägare. Alldeles till vänster om dörren står en hög, vit garderob. Intill väggen på andra sidan dörren står ett litet bord ovanför vilket det hänger en spegel i silverram. Den högra kortväggen utgörs till stor del av en eldstad.

Inget av intresse. Garderober är tom.

69. Tjänartrappa

Inredningen här är betydligt enklare än för övrigt på våningen. En enkel trappa i sten leder nedåt härifrån.

Trappan går ner till (30).

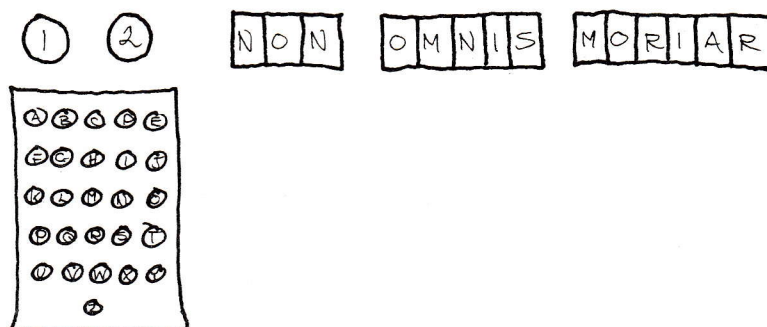
70. Hiss

Bakom portarna ser ni en slät, svart vägg försänkt en halvmeter inåt i förhållande till omgivande vägg. På försänkningens högra sida sitter en spak av silverfärgad metall.

Väggen är av sten och mycket kraftig. Om spaken förs nedåt så börjar väggen sakta åka uppåt. Det tar en minut för den att försvinna helt. Bakom den kan spelarna då se:

Ni ser in i ett avlångt rum med väggar och tak av ek samt golv av vit marmor. En svag ljuskälla finns placerad bakom en matt glaskupa i taket. Rummet saknar andra utgångar. På den högra långväggen finns en panel i guld med guldknappar graverade med bokstäverna ur alfabetet. Ovanför panelen sitter två röda glaskupor märkta 1 och 2 samt intill dem, ytterligare en panel med ett antal svarta fält ordnade i tre grupper.

Det finns en bild till scenariot som visar hur alla knappar och paneler ser ut. Visa denna för spelarna



Detta är alltså hissen upp till högsta slottsvåningen. Här gäller det att knappa in de bokstäver man har funnit i slottet för att på så vis bilda en mening associerad med Grevens släkt. Så här fungerar det:

I princip rör det sig om *hangman*, ett spel där man skall gissa ett ord av en viss given längd där man får pröva sig fram bokstav för bokstav. Gissar man fel kommer gubben ett steg närmare galgen. Gissar man fel tillräckligt många gånger förlorar man och gubben hängs.

I denna tillämpning fungerar det så att spelarna får samla på sig de bokstäver som utgör orden i meningen på annat håll i slottet. Dock kan de också ha samlat på sig en och annan falsk bokstav. De bokstäver som är intressanta är de som har med grevesläkten att göra på något sätt. Till slut skall det i alla fall bli den latinska meningen *NON OMNIS MORIAR* vars betydelse förklaras i (71).

Efter hand som de knappar in sina bokstäver tänds motsvarande bokstavspositioner på panelen med de svarta fälten. OBSERVERA att samtliga förekomster av en bokstav tänds när dess knapp trycks in. För varje felaktig bokstav de trycker in tänds en av de röda lamporna. När bägge två är tända och en tredje felaktig bokstav trycks in så aktiveras fällan som beskrivs nedan. Om de lyckas mata in hela meningen bär det iväg uppåt.

Formeln *Find Traps* avslöjar att golvet är en fälla - inget mer. Tjuvars försök till *locate traps* ger samma resultat (om rullningen klaras). Dock går det inte på något sätt att oskadliggöra fällan (men man kan försöka förbereda sig för vad man tror ska hända).

Läs detta när de för första gången trycker på en knapp med en bokstav som FINNS med i meningen:

När ni trycker in knappen så tänds en (flera) av de tidigare svarta fälten på panelen ovanför knapparna. Där lyser nu den bokstav ni tryckte på.

Rita in denna bokstav och dess position i bilden åt spelarna.

Läs detta när de för första gången trycker på en knapp med en bokstav som INTE FINNS med i meningen:

När ni trycker in knappen så tänds den röda glaskupan märkt '1'.

Kryssa över denna lampa på spelarnas bild.

När de lyckats knappa in hela meningen börjar den stora porten sakta sänka sig från taket. Det tar en minut för den att helt stängas igen. De som då står i hissen märker följande:

Den stora svarta porten börjar långsamt glida ner igen. Dess insida ser ut som de övriga väggarna i rummet gör. När den helt stängts går en stöt genom rummet. Ni får en känsla av att hela rummet lyfts uppåt. Efter ett par minuter kommer en ny stöt och rummet verkar nu stå stilla igen. Sakta börjar DEN ANDRA väggen åka uppåt.

För de som eventuellt blir kvar på denna våning dröjer det nu ca 5 minuter från det att de dragit i spaken på väggen utanför porten innan porten öppnas igen.

OBSERVERA att om spelarna lämnar hissen innan de matat in hela meningen så stängs porten efter 10 minuter men bokstavs- och lamppanelen förblir som den var då de lämnade den. När de då senare kommer tillbaka och drar i spaken så öppnas porten på en minut som vanligt.

När spelarna matar in sin ^{tredje} fjärde inkorrekt bokstav händer följande:

När ni trycker på knappen så faller plötsligt golvet ur rummet och ett enormt luftsug drar er ner i det svarta djupet. (Även de som står inom 6m utanför hissen sugas ner). Så faller plötsligt porten ni kom in genom ner med ett väldigt dån och allt blir svart.

Allt och alla inom 6m från hissen sugs in i den. Den enda räddningen är att hålla sig fast i trappräcket (slå *save vs strength* - dvs under eller lika med styrkan på d20) om någon kommer på tanken att göra det (och då måste de ha stått precis intill det när det hela hände).

Slå ett *save vs crushing blow* för eventuella rep som spelare har fäst i räcket (de klipps senare av när porten faller och hissgolvet stängs ändå).

De som på något sätt klängde på hissens väggar för att undvika golvfällan sugs istället ner av luftdraget.

Från hisskorgen är det 3m ner till golvet (d6 i skada). Där nere väntar några innevånare:

När ni hämtat er från fallet upptäcker ni att ni befinner er i en stor sal. Ovanför er kan ni se hur golvluckorna ni föll genom stängs. Ni märker att ni inte är ensamma här. Plötsligt ser någon ett par lysande, röda ögon och när ni lyser ditåt ser ni flera figurer som påminner om människor men har torr, grå hud och fasansfulla, insjunkna ansikten med rödlysande ögon. De finns mitt bland er innan ni hinner reagera.

Jujuer igen! Denna gång utan vapen men mitt bland spelarna. Kom ihåg att *Jujuer* kan klättra som 6:e nivås tjuvar (om någon skulle försöka klättra ifrån dem). Ställ en *Juju* på varje figur.

Juju Zombies AC:6 Mv:9" HD:3+12 THACO:13 Dam:3d4

+1 weapons needed

Climb as 6th level thieves (92%)

Piercing or blunt only half damage, only cleaving do full

Immune charm, hold, poison, electricity, magic missile, cold, death

Fire causes only 1/2 damage

Turned as Spectres

Holy water causes 2d4 damage

- | | |
|-------|-------|
| 1. 19 | 4. 22 |
| 2. 25 | 5. 26 |
| 3. 24 | 6. 29 |

När jujuerna är avklarade kan spelarna börja söka efter utvägar.

Ni befinner er i en mycket hög sal (15m). Det finns inga utgångar. Ca 3m ovanför er ser ni undersidan av det rum ni föll ifrån. Det är omgivet av en svart metallstruktur som går ända upp genom ett hål i taket. Rummets hörn verkar kunna löpa i denna struktur och förflytta sig uppåt. Två stora stödjelpelare för strukturen når ner till golvet.

Det går inte att få upp golvet i hissen igen. Eventuella rep eller dylikt som kommit i kläm då dessa stängdes har kapats. Däremot går det att klättra upp för metallstrukturen. På så vis kan man nå nästa tornvåning där man finner en mekanisk anordning som öppnar dörren ut ur hisshacket till (71). Det är dock inte helt ofarligt att klättra.

För icke-tjuvar gäller att de har 80% chans att lyckas. Kontrollera när en person kommit 3m upp om de klarar denna klättring. Om inte, faller personen tillbaka till marken (1d6 skada). Denne kan då försöka igen efter att ha vilat en minut men nu med bara 40% chans att lyckas. Misslyckas det igen har personen bara 20% chans nästa gång, osv. tills denne får hjälp av andra att ta sig upp eller till slut lyckas på egen hand.

För de som eventuellt befinner sig kvar utanför hissen efter det att fällan utlösts fungerar spaken och porten som vanligt efter en minuts fördröjning. Panelerna är nollställda och man kan börja om igen med att försöka lösa ordet. Misslyckas man igen händer precis samma sak som förra gången, dock utan det kraftiga luftsuget (som bara fungerar en gång per dag).

Grevens våning (D)

Denna våning är så speciell att det inte går att ge någon allmän beskrivning av den. Se istället rumsbeskrivningarna.

71. Tornsalen

Fönstren i tornsalen är upplysta på magisk väg och ser därför alltid ut som beskrivs nedan.

När porten sakta glider uppåt så öppnar sig en spektakulär syn inför era ögon. Ni står på en hög platform, ca 6m från golvet, i en väldigt tornsal där väggar, tak och golv är av svart sten. Rakt fram finns två enorma, 10 meter höga, blyinfattade glasfönster i den borte väggen. Ljus som tränger in utifrån visar ett stort skelett med en lie, omgiven av dödskallar kring fötterna, i det ena fönstret och ett stort timglas där sanden runnit nästan hela vägen genom i det andra. I stora bokstäver står det skrivet längs kanten i bägge fönstren *Non Omnis Moriar - Jag skall icke helt dö*. Salen är kraftigt utsmyckad. Fönsterbågarna är försedda med otaliga uthuggna dödskallar och skelett. Ifrån taket hänger stora, spetsiga stenpelare. Väggarna har nischer som det står stenskelett i. Längre fram mot fönstren leder två trappor utan räcken ner till golvet i salen. Bägge går utmed tornets väggar och svänger i hörnen. De leder fram till två olika utgångar.

Den latinska inskriptionen *non omnis moriar* betyder ungefär *jag skall icke helt dö*. Hissporten förblir öppen. Det går inte att gå mellan de två halvorna av rummet annat än genom att gå via trapporna, först upp och sen ner på andra sidan.

72. Salong

Ni ser in i en dyster salong. Väggarna är behängda med tunga, svarta draperier. Möbleringen är sparsam. Två kraftiga, svarta stolar samt två svarta divaner är allt som finns. På den ena ligger en mycket blek kvinna i tjänarkläder. Svag orgelmusik hörs från bakom ett annat par dubbelportar i rummet.

Kvinnan är medvetlös men lever. Man kan tydligt se två små märken på hennes hals och en liten droppe blod vid varje märke. Om hon får en *Cure Light Wounds* vaknar hon upp och visar sig vara lika osammarbetsvillig och otacksam som de övriga tjänarna. *Charmas* hon så kan hon berätta att hon heter Marie och att bakom de andra dubbelportarna finns Greven och att han just nu är mycket upptagen med att komponera. Hon inser inte att han är vampyr. Hon har hållits här i två dagar nu men hoppas få gå snart. Det var Greven som hämtade hit henne (med hissen). Hon har samma bakgrund som de andra tjänarna (se spec. blad).

73. Fälla

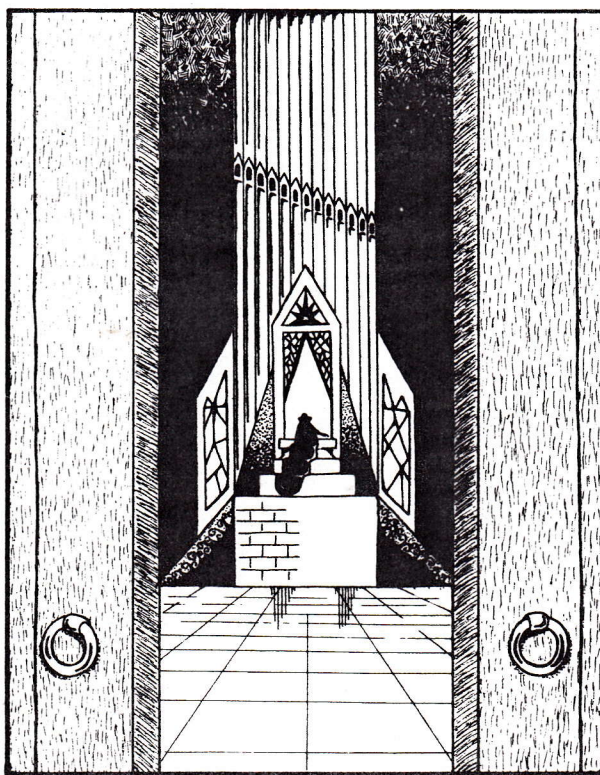
När ni öppnar portarna in till detta rum väller en svart, stickande gas ut från bakom dem. Ni känner hur den fräter på er hud och i era halsar.

Skada: 6d6 (1/2 om *save vs poison*). Gasen skingras på någon minut. Rummet bakom är tomt utom för en svart pelare i dess mitt med hål i toppen. Detta är giftgasalstraren.

74. Mörkrets sal

Fönstren är magiskt belysta och ser alltid ut som beskrivs nedan:

Spöklik orgelmusik dånar i hela denna väldiga sal. Till storleken är den större än något annat ni sett tidigare. Väggarna runt om är svarta och har smala, höga fönster med blyinfattat glas i mörka, dystra färger som bildar oregelbundna mönster. Det lilla ljus som orkar tränga in genom dem räcker bara till för att ge ett ytterst dunkelt sken åt salen. Rakt fram brinner dock några stora fyrfat på en hög (6m) upphöjning i golvet och kastar sitt ljus på en kolossal orgel med glänsande orgelpipor som står där uppe. Framför orgeln syns en svart figur sitta och spela med stor inlevelse. Taket i salen är vinklat i längdriktningen och mycket högt (20m). Golvet är av svart sten. Salens hörn är buktade inåt mot salen och i varje sitter en dörr. Plötsligt upphör orgelmusiken...



Greven vet att gruppen har kommit. Hans halsring (den sökta) gör att han

kan läsa alla deras tankar utan att behöva se dem. Han sätter igång att spela igen - denna gång är det en vanvettig vals, en *dans macabre*. De fyra hörndörrarna öppnas och ut kommer en mängd skelett.

Skeletten som väller fram ur hörntornen är av blandat format. Dansande och svängande närmar de sig snabbt spelarna. En del bär vapen, andra inte. En del har fladdrande tygstycken som ännu sitter kvar.

De större går till attack mot spelarna redan från början. De normalstora rycker med spelare som de kommer åt (slå to hit men ingen skada) i sin dans (*save vs magic* eller dansa i d4+1 minuter).

Major Skeletons AC:6 Mv:12" HD:4 THACO:15 Dam:3d4

Immune to sleep, charm, hold, cold, poison
Half damage sharp weapons (arrow, sword, etc.)
Holy water causes 2d4 damage
Turned as Spectre

1. 21	6. 25
2. 25	7. 24
3. 20	8. 7
4. 20	9. 22
5. 20	10. 22

De anfaller inte dansande spelare utan väntar i så fall tills de är klara.

Skeletons AC:7 Mv:12" HD:1 THACO:19 Dam:(d6) special

Touch causes dance d4+1 rounds unless save vs magic
Immune to sleep, charm, hold, cold, poison
Half damage sharp weapons (arrow, sword, etc.)
Holy water causes 2d4 damage
HP: 5 each
Number: 50

De drar inte med sådana som är upptagna av att slåss i sin dans.

OBSERVERA att prästernas *turn undead* fungerar så att den först och främst påverkar de vanliga skeletten. Viderik förstör då automatiskt d6+6 varje minut och Kruse d12 varje minut (förutsatt förstås att de inte rycks med i dansen eller anfalls av de större skeletten). En person medryckt i dansen fortsätter att dansa sin tid ut även om dennes 'danspartners' förstörs. När de vanliga skeletten inte längre finns kvar, då kan de större påverkas. De räknas dock som *Spectres*.

För skyttar mot Greven gäller att man måste vara minst 20 meter (3.5cm på kartan) från kanten på upphöjningen för att kunna se Greven överhuvudtaget.

Den enda uppgången till orgeln är genom en hemlig dörr (se kartan) som leder in till en smal spiraltrappa upp. Det går också att klättra upp: för Thifur gäller då 98% chans att lyckas på den släta stenväggen men det tar honom 3 minuter.

Den lilla kvadraten i golvet på kartan markerar ett brunnshål täckt av ett kraftigt galler. Ullbjörn klarar dock av att bända isär det om han tar i (automatiskt, dock får andra slå för att lyckas dvs *bend bars*). Brunnen är ett 50 meter djupt 1,5m x 1,5m schakt ner i kryptan (84).

75. Stora orgeln

Här sitter en stilig man i 50-årsåldern och spelar på orgeln. Han är klädd i eleganta, svarta kläder med mycket tyg som ger ett luftigt utseende. Musiken är hög och han verkar fullständigt upptagen av sitt spelande.

Den eller de första som kommer upp har ett unikt tillfälle ifall de nu omedelbart agerar. Greven är helt upptagen och märker dem inte först. De har chans till en attack/*back stab*.

Om de tvekar eller betar sig så att det inte skulle kunna gå att inte märka att de var där så tar Greven omedelbart ett språng mot dem. OBSERVERA dock att **musiken fortsätter**. Den upphör först när dansen är slut (dvs. alla skeletten är förstörda).

Grevens taktik är enkel: sug nivåerna ur dem och börja med stridsmännen. Han byter till fladdermusform för att förflytta sig snabbt inom salen. Blir han svårt skadad kan han sätta sig ett tag och *regenerera* någonstans uppe i taket. OBSERVERA att det räcker med en vanlig träff för att Greven skall dra två nivåer från offret (förutom hans normala skada). Han måste alltså inte suga något blod. Halsringen gör att han kan läsa spelarnas tankar vilket i strid gör att du som DM först hör vad alla spelarna tänker göra och därefter agerar på bästa sätt för att förhindra dem att lyckas med vad de tänkt. De få formler han har använder han så gott han kan mot spelarna. Greven har 18/76 i styrka.

Det är nu helt uppenbart att han är en vampyr för spelarna. De kan se hans blottade tänder samt hans röda ögon. De kan också se att han bär en halsring av mithril, rikt smyckad med röda ädelstenar.

Ingen av prästerna kommer att lyckas med ett försök till *turn undead* mot Greven - miljön är alldeles för ogynnsam. Likaså går inte Greven att förvandla till sten, han drabbas inte av *mind affecting* formler typ *Hold Person*, *Charm* m.m., han kan inte förgiftas och han tar bara halv skada av köld och elektricitet (dvs halv eller kvarts beroende på om han klarar sitt *save*). Det krävs magiska vapen för att träffa honom. Silver duger inte.

Vitlök håller honom borta från personen som bär det i d4 minuter, sen angriper han ändå. Han struntar i prästernas heliga symboler om de inte är *Lawful Good*, då kan han inte närma sig den (men så är ju inte fallet här).

Kom ihåg att Greven regenererar 3HP/round. Han går inte heller att döda i vanlig strid. När han når 0HP (eller lägre) förvandlas han till ett gasmoln som snabbt (3") tar sig iväg mot golvbrunnen (se kartan samt (74)) på en höjd så att spelarna inte kan komma åt honom. Spelarna kan inte täppa till brunnen så att det inte går att komma ner. Däremot SER de att molnet åker ner där (och prästerna bör veta vad som nu måste göras).

Vampire AC:1 Mv:12"/18" HD:8+3 THACO:12 Dam:d4+6 and 2 levels

+1 weapons needed

Immune to sleep, charm, hold

Half damage from cold, electricity

Holy water causes d6+1 damage

HP:54

Spells (5th lvl Mu)

1st

Magic Missile(3d4+3)

Magic Missile(3d4+3)

Magic Missile(3d4+3)

2nd

Mirror Image (3 images)

Stinking Cloud

3rd

Lightning Bolt(5d6)

Vinden (saknar karta)

På tornsvinden bor harpyorna. Det finns ett stort hål i taket som de tar sig in genom.

76. Harpyorna

Här bor harpyorna och hit släpar de eventuella fångar. Av en händelse finns det en hel del rep här uppe. Nog för att åtminstone kunna klättra de ca 80 meter det är ner till marken. För konventscenariot så går detta bra automatiskt (men det tar 10 minuter). Att klättra upp hit för att rädda någon i nöd klarar bara en tjuv eller magi. För konventscenariot så klarar dock Thifur av detta men det tar honom ca 1 timma att komma upp. OBSERVERA att det INTE går att ta sig in genom något av de 'oförstörbara' fönstren på lägre våningar ty dessa är just oförstörbara.

Innan man kan rädda någon som finns här får man slåss mot de kvarvarande harpyorna (här använder de dock inte sin sång eller charmförmåga utan snarare försöker de döda sina motståndare så snabbt som möjligt).

Källaren (E)

Källarvåningen används inte längre. Den är alldeles för fuktig och otrevlig. På de fuktiga väggarna och golvet här nere växer det diverse svampsorter och annan underjordisk växtlighet. Vägghypsen har sedan länge nästan helt fallit bort. På golvet ligger det massor av bråte, bl.a. stenar som fallit ner från taket. De fåtal dörrar som finns kvar är dock välskötta.

77. Förråd (LÅST från gången)

Ni ser in i ett stort, mörkt rum med fukt drypande på väggarna. Här finns början till stalagmiter och stalagtiter. Golvet är mycket ojämnt och här och var växer små svampkolonier.

Dörren in hit från gången är låst men Thifur lyckas automatiskt med att dyrka upp den. Inget av intresse finns i rummet.

78. Förråd (LÅST från trappan)

Rummet ser ut precis som (77).

Ni ser in i ett stort, mörkt rum med fukt drypande på väggarna. Här finns början till stalagmiter och stalagtiter. Golvet är mycket ojämnt och här och var växer små svampkolonier.

Dörren till trappan är låst men återigen lyckas Thifur automatiskt med att dyrka upp den. Om spelarna undersöker väggarna kan de finna att det en gång funnits en dörröppning i nordöstra-hörnet (se kartan) av rummet. Denna har dock murats igen för mycket länge sedan (minst 100 år) samt att hela gången bakom den är igenfylld.

79. Trappa

Denna enkla stentrappa leder uppåt.

80. Fängelse

I denna sal finns resterna av järngaller i överflöd. Troligen har detta en gång varit fängelsehålan. Numera är det mesta av järnet förvandlad till rost men det finns en del spår kvar av att det suttit kedjor från tak och väggar samt troligen förekommit några tortyrinstrument som rack och dyl. Plötsligt hörs ett avlägset skrik som sakta dör ut. Det lät som om det kom från inne i rummet...

Det finns inget annat intressant här. Skriket var en 'hörselvilla'.

81. Förråd

Ett litet rum, numera tomt.

82. Förråd

Här finns några ruttnade stockar upplagda mot väggen.

Helt ointressant.

83. Förråd

Tomt.

84. Schakt

Schaktet slutar i en korridor. Väggarna är fuktiga och i mycket dåligt skick. Putsen är helt borta. Golvet är täckt av bråte, bl.a. stenar som fallit ner från taket.

Om spelarna undersöker väggen närmast schaktet finner de att där en gång funnits en dörröppning som senare murats igen. Detta var dock för mycket länge sedan (minst 100 år).

85. Kryptan

Korridoren leder in i en krypta med flera sidokorridorer vars väggar är täckta med stenplattor i tre våningar försedda med namn och årtal. En del av plattorna har fallit ner...

Gravarna daterar från ca 450 år sedan fram till drygt 250 år sedan. Många plattor är ograverade och deras gravar är tomma. I de gravar som innehåller något finns bara några gamla benrester.

86. Kort krypta

Denna kryptgång är kortare än de andra och slutar i en slät stenvägg med flera små hål uppe i takhöjd.

Hålen (5st) leder in till ett utrymme bakom. De är ca 10cm x 10cm. Väggen är ca en meter tjock. Den är gjord mha. *Wall of Stone* och kan således tas bort mha. *Dispel Magic*. En *Detect Magic* visar att den är svagt magisk. Andra lösningar är *Stone to Flesh*, *Disintegrate* m.fl.

Bakom väggen finns absolut ingenting (vilket en *Clairvoyance* t.ex. skulle kunna avslöja).

87. Kistan

Denna kryptgång är kortare än de andra och slutar i en slät stenvägg med flera små hål längst upp mot taket.

Hålen (5st) leder in till ett utrymme bakom. De är ca 10cm x 10cm. Väggen är ca en meter tjock. Den är gjord mha. *Wall of Stone* och kan således tas bort mha. *Dispel Magic*. En *Detect Magic* visar att den är svagt magisk. Andra lösningar är *Stone to Flesh*, *Disintegrate* m.fl.

Bakom väggen finns en kista på en upphöjning. I kistan ligger Greven. För att nu helt lyckas döda honom måste man köra in en träpåle i hans hjärta, kapa hans huvud (varpå man kan ta av halsringen) samt fylla munnen med något heligt, t.ex. heligt vatten. Då förvandlas han omedelbart till damm. Om inte spelarna hinner hit inom 8h från det att de slog honom under 0 HP så har han då hunnit återhämta sig helt och fullt och kan gå till förnyad attack mot dem...

Slottets tjänare

Alla slottets tjänare är under påverkan av Grevens *charm*. Denna bryts endast om en *Charm Person* eller *Charm Monster* läggs på personen i fråga. Då kan spelarna få reda på följande information från tjänaren (svara bara på de frågor som Frost ställer direkt till tjänaren):

1. Alla tjänarna kommer från Antimera.
2. Jag lurades hit av en skurkaktig kapten vars båt jag hyrt plats på för att fara norrut till Antioch (staden brevid floden med samma namn på kartan).
3. Greven vill inte att vi pratar med främlingar. Han har sagt att han skall skydda oss från sådana som er.
4. Greven bor längst upp i slottet.
5. Greven är en mycket hemlighetsfull man därför att han lider av en allvarlig sjukdom som han är rädd ska smitta andra. Det har hänt att andra tjänare drabbats av den och dött.
6. Senast en tjänare dog var för ca tre månader sedan. Det brukar dö ett par om året.
7. Jag har varit här i ca d4 år.
8. Det är mycket farligt att vara utomhus. Jag har hört om en tjänare som försökte rymma men istället blev uppäten av *människofåglar*.
9. Dörren som leder till Grevens våning sitter på *finvåningen*. Den får vi inte gå in genom.
10. Den stora *finvåningen* hålls i ordning av oss tjänare på bästa möjliga vis. Ibland går Greven omkring där och inspekterar.
11. Jag har hört att man sett Greven dansa alldeles för sig själv i stora salen på *finvåningen*.
12. Greven är aldrig elak mot oss tjänare.
13. Greven beställer ofta stora middagar från köket men han äter ytterst lite av dem.
14. Det spökar på slottet.
15. Greven har ett skrämmande sätt. Hans ögon är så intensiva.

Observeras bör att de flesta tjänare aldrig har varit på Grevens våning. Han föredrar att 'träffa' dem på *finvåningen*. Effekten av Grevens *charm* gör att de inte kommer ihåg dessa 'möten'. De tjänare som får komma upp på hans våning brukar inte bli långlivade (som stackars flickan i (72)).

Om man noggrant undersöker saken kan man finna två små ärr på halsen hos de flesta av tjänarna. Dessa är annars INTE uppenbart synliga.

Servants AC:10 Mv:12" HD:0 THACO:20(AC1) Dam:d4 (see below)

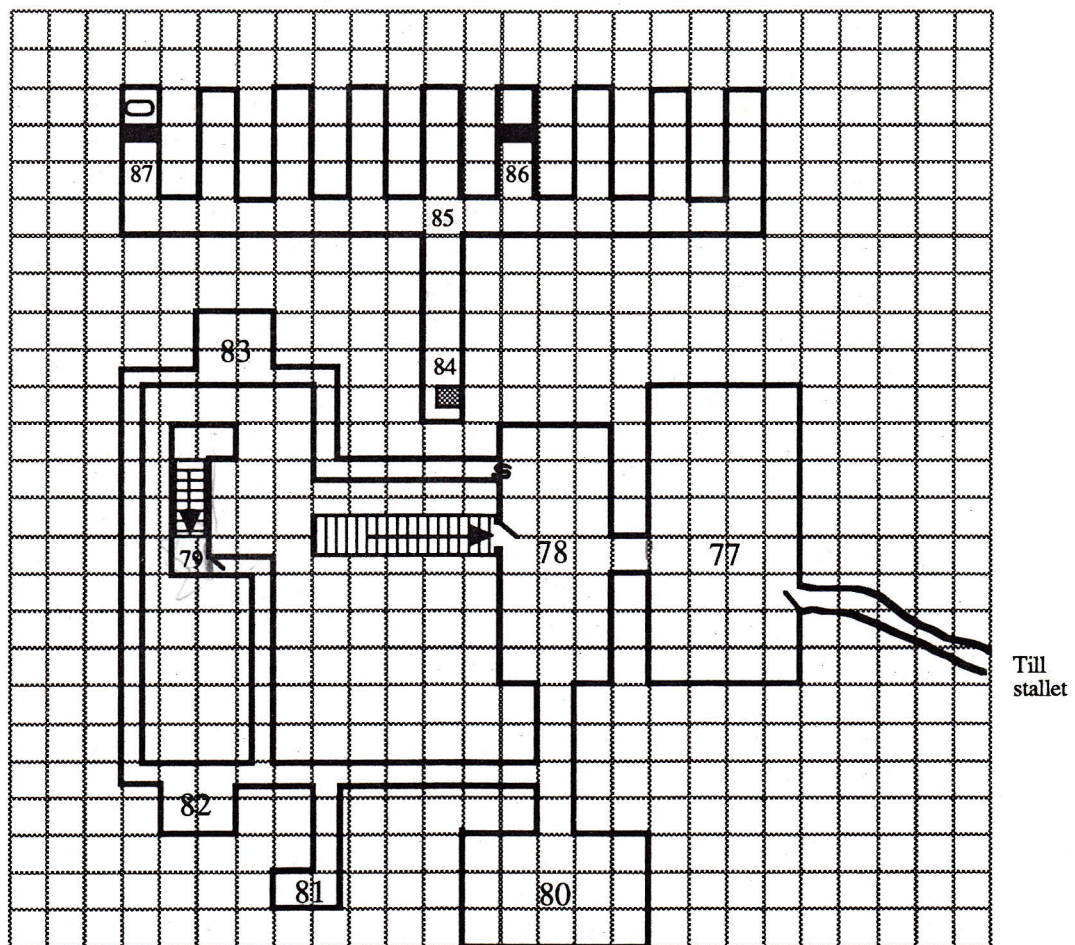
Weapons used are knife or club

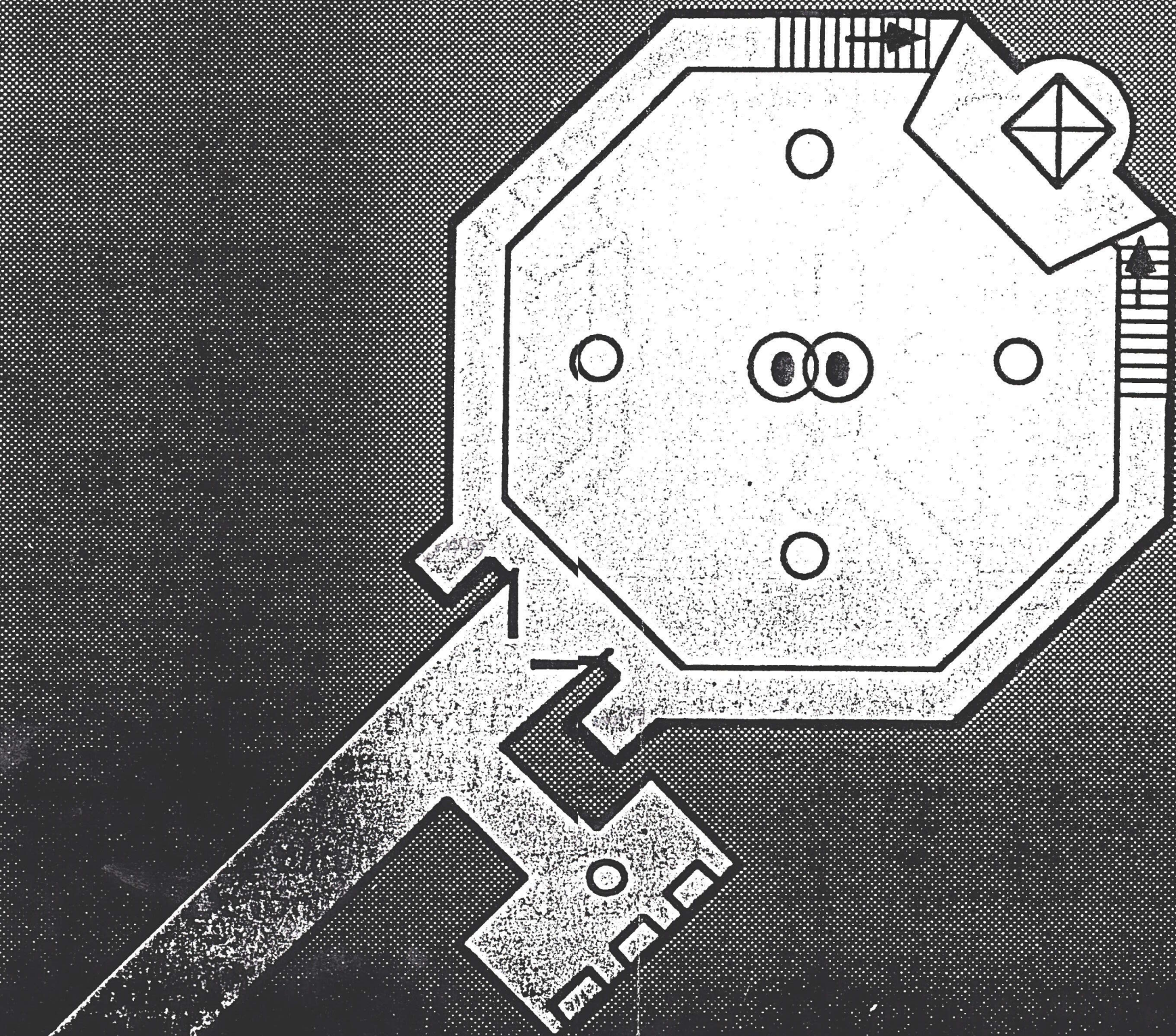
HP:5 (each)

Karta E

N ←

□ 3m





1cm = 2m