

För AD&D turnering
vid Borås Spelkonvent

6.

AD&D SCENARIO

AV
John Bredal

ARF

DM BAKGRUND.

En gång för länge sedan började den måttligt mäktige guden Blandruk förbereda sig för den dag då hans krafter slutgiltigt skulle mätas mot demonen Saras. För att öka sina chanser började Blandruk samla och träna sina mest framstående följeslagare. Han bygde en labyrint som skulle sålla de värdiga från de ovärdiga och en arena där hans utvalda kämpar tränade mot varandra och mot de värsta monster Blandruk kunde samla. Striden stod såsom förutspått på en plats av endast jord och vind, såväl Blandruk som Saras förintades fullständigt och de överlevande kämparna tvingades under fruktansvärda umbäranden kämpa sig hem. Minnet av Blandruks fäste föll i glömska liksom själva minnet av Blandruk, Saras och deras strid.

I vår tid lever en man vid namn Mandor. Han är utan att veta om det ättling till en av Blandruks krigare. Han är en duktig krigare vars skicklighet i strid lett till en plats som rådgivare och gardeskaptan hos Galmas III, kung av Lothland. Redan som ung utforskade han den plats som nämns i hans förfaders anteckningar och fann Blandruks fäste. Han behöll denna hemlighet för sig själv i avsikt att utnyttja den vid tillfälle.

För ett halvår sedan beslutade Mandor att göra ett försök att ta makten från kungen. Han stal spiran och försökte få hovet att anta honom som ny kung. Då detta inte lyckades beslutade han att fly till Blandruks fäste för att där såsom Blandruk själv, samla sina trogna och invänta den dag då slutstriden skall stå. Mandor avser att samla och träna en liten arme samt att själv dra nytta av all den kunskap som han hoppas kunna finna i Blandruks bibliotek. Han har sedan han anlände till fästet omprioriterat sina strävanden och insett att om han skall kunna ta makten måste han först och främst kunna framstå som en bättre kandidat till tronen än Galmas och därför väntar han med att samla sina trogna och koncentrerar sig på att bli lärd nog att kunna överglänsa Galmas även på detta område.

ISGROTTORNA

KARTA #1

- 1 RAVINEN.
Ravinen är ungefär 75' (25 m) lång och 10' (3 m) djup. På den västra sidan av ravinen finns ett litet hål in i isen. Hålet är ungefär en halv meter i diameter och en människa kan lätt krypa in i det.
- 2 ISGANGAR.
I alla gångar rinner bäckar av smältvatten in mot 3. Ett brusande dån hörs på avstånd. Golven i gångarna är mycket isiga och stor försiktighet eller någon form av specialutrustning krävs för att man inte skall riskera att halka. Försöker någon att skynda sig eller slåss utan halkskydd så måste denne slå "SAVE" med en d20 mot DX eller trilla och ta 1d3 i skada.
- 3 GROTTAN MED HALET.
Grottan är isfri och svagt upplyst från hålet. Temperaturen ligger runt +5 grader. Man kan se 20' (7m) ner i hålet innan allt bara är våldsamt brusande vatten. Dån från de fallande vattenmassorna överröstar alla försök till konversation i grottan. Hoppas man ner i hålet så blir man väldigt blöt och dessutom tar man 2d6 i skada när man landar på HYLLAN.

TROPIKGROTTAN

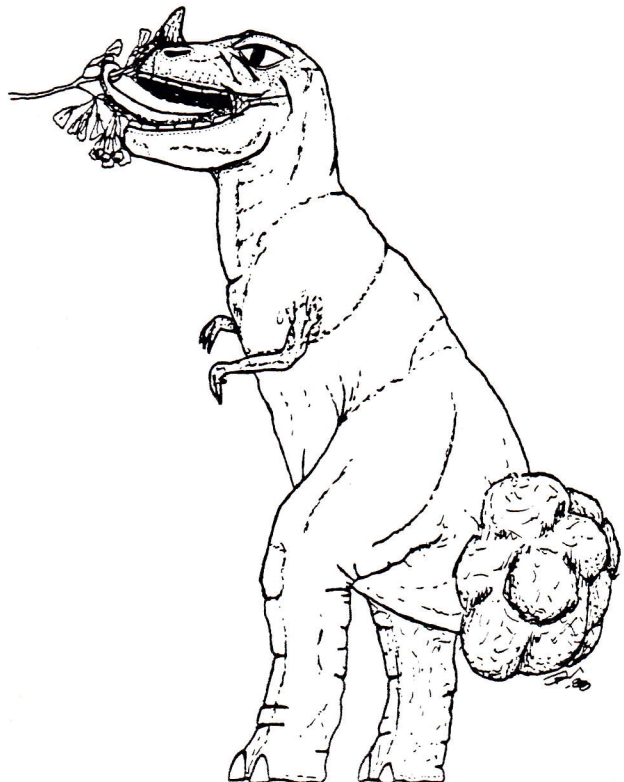
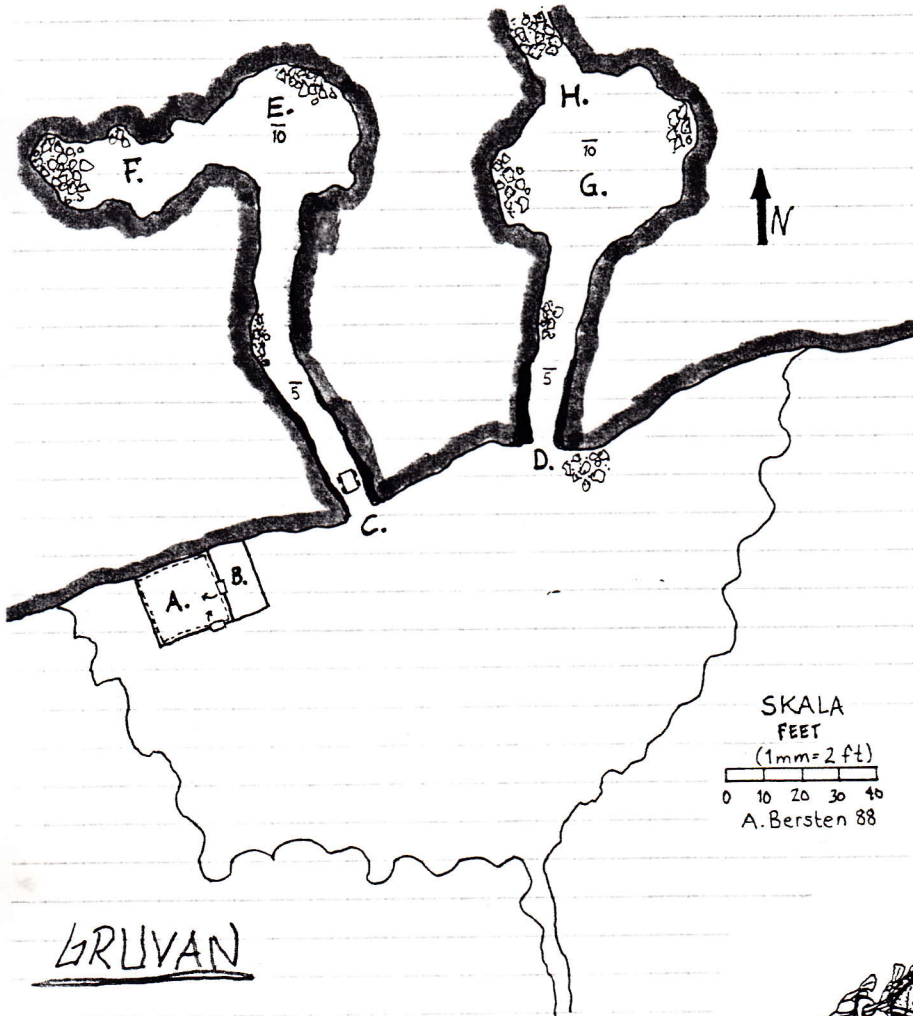
KARTA #2

- 1 **HYLLAN.**
Vattnet faller 20' (7m) från hålet ner på denna stora klipphylla där det forsar vidare mot kanten, för att kasta sig ytterligare 40' (13m) ner i sjön nedanför. I det andra fallet tar man ytterligare 2d6 i skada. Endast personer med ST 15+ och DX 14+ har någon chans att undvika att spolas med och även dessa måste slå "SAVE" med d100 mot sin ST + DX för att klamra sig kvar på hyllan.
- 2 **SJÖN.**
Vattnet är 150' (50m) djupt vid fallet men blir sedan snabbt grundare i alla riktningar. Botten är stenig med lösa block och en mängd små grottor. I en av dessa ligger resterna av en människa (en av Galmas III's vakter). Bredvid liket ligger ett +1 LONGSWORD. I vattnet och på den blocktäckta stranden finns totalt 12 stycken GIANT CRABS (MM 1 sid 15). Varje ROUND någon befinner sig i vattnet anfalls han av en krabba.
- 3 **BROFASTET.**
Resterna av ett brofäste och en mycket stor trappa leder ner i DJUNGELN. Den är 40' (13m) hög som högst. Om någon går på den eller undersöker dess stabilitet rasar enstaka stenar ner men inga större ras inträffar. Den är alltså ofarlig att gå på men det skall verka riskabelt...
- 4 **STRANDEN.**
Den är full av stenblock och vattenpölar och man blir anfallen varannan ROUND av en krabba. Dessa ligger dolda bland klippblocken eller kommer upp ur sjön. Krabborna följer inte efter in i DJUNGELN.
- 5 **KORSNINGEN.**
Om man går förbi här och inte är alldeles tyst så anfaller en CERATO SAURUS (MM 1 sid 24) ut ur DJUNGELN. Om man spanar åt sidorna så ser man den precis innan den anfaller. Ett tyst grupp ser den på 30' (10m) avstånd samtidigt som den ser gruppen och anfaller!.
- 6 **STIGARNA.**
På stigarna finns spår av PHOROR HACOS, CERATO SAURUS, PALEOSCINCUS och RABBAR, och ungefär var femte ROUND springer en RABBE över stigen 1d100 ' framför eller bakom gruppen.
- 7 **DJUNGELN.**
Den är mycket tät och man rör sig med svårighet (1/4 MOVE). Varje ny TURN i djungeln stöter man på 1 till 2 RABBAR. Varannan TURN anfaller en PHOROR HACOS, CERATO SAURUS eller PALEOSCINCUS gruppen.
- 8 **TRASKET.**
Djungeln övergår här till att bli ett träsk. En fruktansvärd stank breder ut sig och moln av insekter surrar omkring. I träsket bor 2 MAMENCHISAURUSAR, dessa fortsätter lugnt med sitt ätande om man inte anfaller dem. De blir otrevliga om man anfaller dem liksom den CATO-BLEPAS, som bor i träskets norra del, alltid är.

- 9 DJUNGELPÖLEN.
I den här fina gläntan finns en liten sjö. Vattnet i sjön är friskt och gott, det går bra att dricka. Tyvärr bor 2 SCRAGS (marina troll MMII sid 121). Dessa försöker dra ner den som går för nära vattnet och lyckas med detta om inte offret har minst 15 i STRENGTH. Offret har 10% chans att hålla sig kvar / poäng över 14 i styrka. När trollen har tagit eller tappat ett offer så drar de sig tillbaka till sitt näste på botten i den västra delen av sjön.
- 10 EN KORSNING TILL.
Samma som KORSNINGEN men en CERATOSAURUS.
- 11 GRUVAN.
I bergväggen finns ingångar till en gruva som drevs av BLANDRUKS anhängare. Framför gruvan är växtligheten tunnare och så fort man kommer ut ur djungeln så får man syn på det lilla huset och de 2 gruvgångarna.
- HUSET.
- A) Ett väldigt slitet rum, knappast något rum alls för det saknas nämligen tak. Letar man en stund här inne så är det viktigaste man hittar, bland bråten, dörren till rum...
B) Här är inte mindre nedgången än rum A. Om man letar noga hittar man resterna av en människa (ännu en av GALMAS III's vakter).
- GRUVAN.
- C) Ingång som är 5' (1.5 m) hög och lika bred. Gången ser mycket slitet ut. Den rasar efter 6 ROUNDS med folk i sig. Efter 4 ROUNDS börjar enstaka stenar trilla ner. Om någon befinner sig i gången då den rasar så tar han 4D6 i skada samt måste grävas ut.
D) Utanför gången ligger en rostig gruvvagn och dess last av malm. Gången är lika stor som C.
E) Här blir det 10' (3 m) högt i tak.
F) Gången slutar i en stor stenhög. Den ser igenrasad ut och om man börjar gräva så kan man hålla på med det tills man tröttnar.
G) Takhöjden i grottan varierar mellan 10'-15' (3-5m).
H) Slutar liksom F i ett ras men här ligger resterna av ytterliggare en gruvvagn delvis under stenen. Här går också att gräva så länge man vill.
- 12 ARENAN.
En delvis rasad arena ligger här i djungeln. Ingången till själva arenan går numera endast genom en ganska smal passage under hedersläktaren. Gräs och buskar försöker växa här inne men då ingången inte släpper igenom stora djur så finns här alltid 1D10+10 RABBEAR. I förrådsrummet A finns en mängd gamla men användbara vapen.
- 13 BONINGARNA.
Dessa 2 byggnader användes som bostäder av BLANDRUKS "meniga" vilka odlade mat i närheten samt fick klara sig själva. Det kryllar av skräp i husen men här finns inget av värde.
- 14 BLANDRUKS BYGGE.
Mycket stora järnbeslagna trädörrar med en inhuggen inskription som lyder:

Vägen till mitt hov
går i trampat spår.
En och en skall fall av
till hemska, lömska kval.
Följ Er insikts mål
bliv med mig i fulla tal.

Dörrarna vill inte låta sig öppnas då det ligger en bom på
insidan. Om man slår in 100 HP på dörrarna går bommen av.
Bommen är av färskt trä !



- 1 ANKOMSTHALL.
Hallen är tom sånär som på 2 rader med 7 pelare. Från varje pelare går 4 bommar in till väggen. Om någon stiger in emellan 2 av pelarna, så hörs ett gnisslande ljud underifrån. Strax efteråt börjar pelarna snurra snabbt och slår alla inom räckhåll med bommarna. Befinner man sig mellan pelarna och väggen träffas man 2 ggr om man inte slänger sig på golvet efter första. Står man i rummet men inom räckhåll för bommarna träffas man 1 gång. Varje träff ger 1D6+1 i skada. Efter 2 varv stannar pelarna. De kan aktiveras hur många ggr som helst.
- 2 TVADÖRRARSRUM.
Ett tomt rum med 2 dörrar ut. I dessa dörröppningar finns en dimension door som gör att man ser in i rum 3 och 14.
- 3 TOMT RUM.
- 4 GANG MED HAL.
30' (10 m) lång gång med en falllucka över en 10' (3 m) djup grop med spetsade pålar i botten - fallet 1D6, pålarna ger 1D3-1. Pålarnas spetsar är kletiga av något grönt klet, som är ofarligt men ser väldigt giftigt ut. Luckan öppnas om någon trampar eller på annat sätt trycker på den. De fjädrar igen efter det att vikten avlägsnats (trillat ner) men låses (tyvärr - haha) inte.
- 5 LANG KORRIDOR.
Tom korridor med en falsk dörr i södra änden. Som alla andra dörrar här har den inget lås, bara ett handtag. Den kan av förklarliga skäl inte öppnas.
- 6 TYKET RUM.
I rummets hörn ligger 3 stora metallklot med en från dörren oläsbar text på. Om mer än en person befinner sig inom den streckade rutan samtidigt, tippar golvet och kloten rullar ner i N:Ö hörnet där alla närvarande tar 2D10 i skada och kan läsa på kloten:
"OCH HAR !", "HAR HAR DU !", "OCH HAR !"
Varje person som befinner sig längre in i rummet uppväger en i rutan dvs det måste vara en mer i rutan än i resten av rummet.
- 7 LAGER 1.
I rummets bortre ände sitter en hylla på väggen. På hyllan ser man en flaska, ett hoprullat rep och ett svärd. Flaskans innehåll är en luktlös, svagt grönfärgad potion of healing. Repet är helt normalt och försvagat av ålder. Svärdet är ett normalt LONGSWORD.
- 8 LAGER 2.
Ser ut som rum 7 men på hyllan står 3 flaskor med svagt röd vätska inuti. Vid kontakt med syra (ex. magsyra...) utvecklas värme och innehållet i en hel flaska ger 1D10+10 i skada. Om man bara smakar tar man ingen skadamen man känner hur det hettar i magen.
- 9 LAGER 3.
Som rum 7 men på hyllan ligger en bentub och en gyllene kungakrona. I verkligheten är hyllan en MIMIC (mm sid 70). Kronan är värd 2000 GP och bentuben är tom.

- 10 GASBINDERUM.
Rum som enbart innehåller en stor likkista. I den ligger en (gissa !) MUMMY (mm sid 72). Den anfaller om man rör kistan eller väsnas i rummet eller utanför med öppen dörr.
- 11 TE-RUM.
I detta stora och tomma rum finns en grönmålad cirkel på golvet. Se rum 12 ang. cikeln.
- 12 PELARRUM.
Rummet är 20'(7 m) i tak till skillnad från det vanliga (10'- 3 m). Mitt i den norra halvan av rummet finns en stor metallpelare. Den når normalt ända upp till taket, men om någon trampar i den gröna cirkeln i rum 11 sjunker den snabbt och ljudlöst ner till 10'(3 m). I pelaren sitter 4 skelett till hälften insänkta. De ser apliknande ut men är 8'(2.5 m) långa. De sitter i var sitt väderstreck och i pelarens övre del som aldrig går under golvet. Pelaren stannar nere i 1 ROUND. På toppen av pelaren finns ett hål NER i pelaren med en stege i. Nedanför stegen leder en gång till rum 18.
- 13 SVAMPODLING.
Hela golvet och delar av väggarna är täckta av YELLOW MOULD (mm sid 71).
- 14 TOMT RUM.
- 15 BLUFF.
Korridor som svänger 90 grader och mitt i svängen går ett brett rött streck över golvet. Varje gång någon går nära strecket säger en magisk röst: -"FÖR ATT KUNNA PASSERA LINJEN SVARA PÅ FÖLJANDE GATA:"

"DET DANSAR OM DAGEN, SOVER OM NATTEN OCH ÄR GRÖNT"

Det finns inget svar på det, och linjen är heller inte det minsta farlig.
- 16/ TROLLBO.
17 Båda rummen är tomma men dörren mellan dem står öppen. I dörröppningen står ett SPIRIT TROLL (ff 91) som anfaller alla som försöker gå igenom dörröppningen eller säger nåt som tyder på att de inte vet vart de skall gå, eller är på väg. Trollet lämnar inte dessa rum.
- 18 VAKTRUM.
Ett numera obemannat rum för vaktposter. Här finns tomma vapenställ, ett enkelt bord med fyra stolar och ett stort tomt skåp. Dörren mot norr är olik alla andra dörrar här. Den är av glasliknande mörkt rökfärgat material. Om man sätter näsan mot glaset kan man med svårighet se in i vad man tror är nästa rum. Man ser ett vackert möblerat stort rum. I rummet finns allt som behövs för att man skall kunna bo bekvämt där inklusive bokhylla med tjocka böcker, kista av typisk "skattyp" och ett skrivbord där en MIND FLAYER (mm70) sitter och läser ur en bok. Allt man ser genom glasdörren är som sagt en illusion i verkligheten leder endast en gång (23) vidare mot norr, detta ser man om man öppnar dörren.
- 19 KNARR.
Tom korridor där det vanliga stengolvet täckts av trä vilket gör att man får intrycket av att golvet här är av trä, vilket det också är. Plankorna knarrar ljudligt då man trampar på dem men i övrigt är de ofarliga.

20 SVARTLJUS.

Mycket normal korridor förutom att den västra väggen är täckt av ett mycket invecklat mönster. För att kunna urskilja mer än att det är invecklat och detaljrikt måste man gå nära. När man kommer närmare ser man att där finns bruna slingriga linjer som avbryts av små rutor med olika bilder i. Mitt i målningen finns en knytnävsstor svart prick från vilken linjerna utgår. Om man försöker se vad någon av bilderna föreställer blir man hypnotiserad och kan inte låta bli att följa linjerna från bild till bild med blicken. Den som är hypnotiserad kan inte göra något annat än att fortsätta titta. Flera personer kan mycket väl vara hypnotiserade samtidigt. För att bryta hypnosen kan man exempelvis täcka för den tittandes ögon eller flytta honom bort från målningen med våld. För att kunna flytta någon måste den eller de som försöker ha högre sammanlagd styrka än den hypnotiserade. Om tittandet avbryts minns man inget av vad de små bilderna föreställer. Om den hypnotiserade får titta ostört i den minut det tar att följa mönstret in till pricken i mitten, skriker han till och faller ihop. Han är nu blind vilket kan botas med cure blindness, remove curse eller direkt solljus (det magiska solljuset i Tropikgrottan räcker).

21 HUNGRIGSTENS RUM

Tomt rum med en hemlig dörr som man bara kan upptäcka om man verkligen letar och på rätt ställe. Efter några minuters letande på ungefär rätt plats hittar man öppningsmekanismen och kan få upp dörren. De på kartan skuggade rutorna i rummet är normala och ofarliga men om mer än fem GP vikt placeras på någon av de övriga så sugts detta obevekligt ner genom stenen. Den eller det nersugna hamnar i ett 10*10*10 (3*3*3) rum som befinner sig 10' (3m) rakt under den plats där nersugningen skedde.

22 ZZZUIT-PLOPP-BOOM.

Med början vid dörrarna från (16) och (18) så har alla dörrar här inne följande egenskaper:
De stänger sig automatiskt om inget är ivägen.
När en dörr är öppen (inte sönder) är alla övriga låsta.
De tål 50HP men samtidigt som en dörr går sönder så utlöses värme+kyla+el attackerna som beskrivs nedan alla på en gång och med dubbel kraft på båda sidor om den trasiga dörren (gäller ej dörrarna från (16) och (18)).
I dörrarna A,B och C finns dimension doors som förbinder rummen med korridorerna utan att det syns något konstigt.
När en dörr till något av rummen X,Y eller Z går igen utlöses en värme, kyla eller el (slå d3) attack inne i rummet som ger 8HP om man missar sitt save och 4HP annars.
Dessa anfall kan utlösas hur många gånger som helst

23 Tom lång korridor som slutar i dubbel dörrar. At väster finns en vanlig dörr som däremot är ovanlig på det viset att den har ett väl synligt kraftigt lås. Denna dörr tål 100HP och om man slår sönder den larmas givetvis husets innevånare.

35 LIKRUM.

Gigantisk mörk grotta som stinker lik. I rader av kistor ligger omväxlande skelett och mumifierade lik. Här finns mer än 500 kistor varav ca 100 tomma. Efter en minut börjar man må illa av att vistas här inne, om man inte har speciell rökelse tänd, och efter ytterligare en minut faller man i coma för att efter tio minuter dö. Detta finns beskrivet i en bok i (33).

HUSET.

KARTA #3

- 24 HALL.
Tom hall med fackelhållare med utbrunna facklor.
- 25 LOGEMENT.
Sovplatser för 30 personer i våningssängar.
- 26 MATSAL.
Enkel matsal med sex tiopersoners bord.
- 27 KÖK.
Här arbetar tre ZZOMBIER (bilaga) med hushålls sysslor. De stannar upp om de får se någon de inte känner igen men fortsätter sedan arbeta. De slåss bara i självförsvar eller på Mandors order.
- 28 FÖRRAD.
Matförråd som innehåller ganska mycket färskt kött och "plockad växt mat" från Djungelgrottan.
- 29 PIGKAMMARE.
Tomt rum där fem ZZOMBIER står orörliga tills de får order eller någon av dem blir anfallen.
- 30 FIN LOGEMENT.
Välutrustat logement med plats för 30 personer.
- 31 BANKETTSALE.
Sal med plats för 100 ätande längs två stora bord. Lönndörren syns inte men om man letar på rätt ställe hittar man den.
- 32 SMYGISRUM.
Tomt lönrum med kikhål in till 31.
- 33 ARBETSNUM.
Här finns mängder av böcker och ett stort skrivbord. Mandor sitter vid skrivbordet och studerar assisterad av två ZZOMBIER. Han är koncentrerad och hör bara ganska väsniga ljud utanför sitt rum. Stridslarm hör han. Om han hör något så blir han vaksam och skickar en ZZOMBIE att undersöka. Om den inte kommer tillbaka eller ljud hörs närmare hans rum så gör han:
1. Kollar vad som pågår med ESP.
2. Sätter igång den inbyggda GUARDS AND WARDS för rum 33 som startas från 34 och inte påverkar ZZOMBIER eller den som startar den.
3. Hämtar hjälp i 29.
4. Slåss, helst i rum 33.
Om han inte hinner göra några förberedelser så bluffar han om han kan. Han ångrar sig och vill visa spelarna runt och/eller bjuda på mat. I vilket fall anfaller han så snart han har fler ZZOMBIER i närheten eller då han kan starta sin GUARDS AND WARDS.
- 33b Skattrum med spiran på hederspats samt skatt blubb.
- 34 SOVRUM
Mycket lyxigt sovrum.

APPENDIX.

Frekvency	Very rare	Very rare
No. appering	1 - 10	2 - 5
Armor Class	4 (2)	6
Move	18"	6"
Hit Die	2	4+3
% In lair	Nil	Nil
Treasure type	Nil	Nil
No. of attacks	1 (2)	1
Damage/attack	1 - 4 (+2)	2 - 12
Special attacks	See below	Nil
Special defences	Nil	Nil
Magic resistance	Normal	See below
Intelligence	Animal	Semi
Alignment	Neutral	Neutral
Size	S (5')	M
Psionic ability	Nil	Nil

En Rabbesaurus är en dinosauriernas kanin. Den är kort och knubbig med elefant lika ben. Färgen är ödlegrön utom svansen som är mycket ljus grön. Rabbar ängnar sig ständigt åt en eller om de kan flera av följande sysslor: äta, springa och föröka sig. Om man träffar mer än en Rabbe är det 50% chans per par att förökning pågår. Om ett par Rabbar Störs under förökandet, oväsen eller närgångna åskådare, anfaller de ursinnigt och använder i detta enda fall värdena i parantes ovan. I övrigt är Rabbar mycket lika kaniner till humör och uppförande.

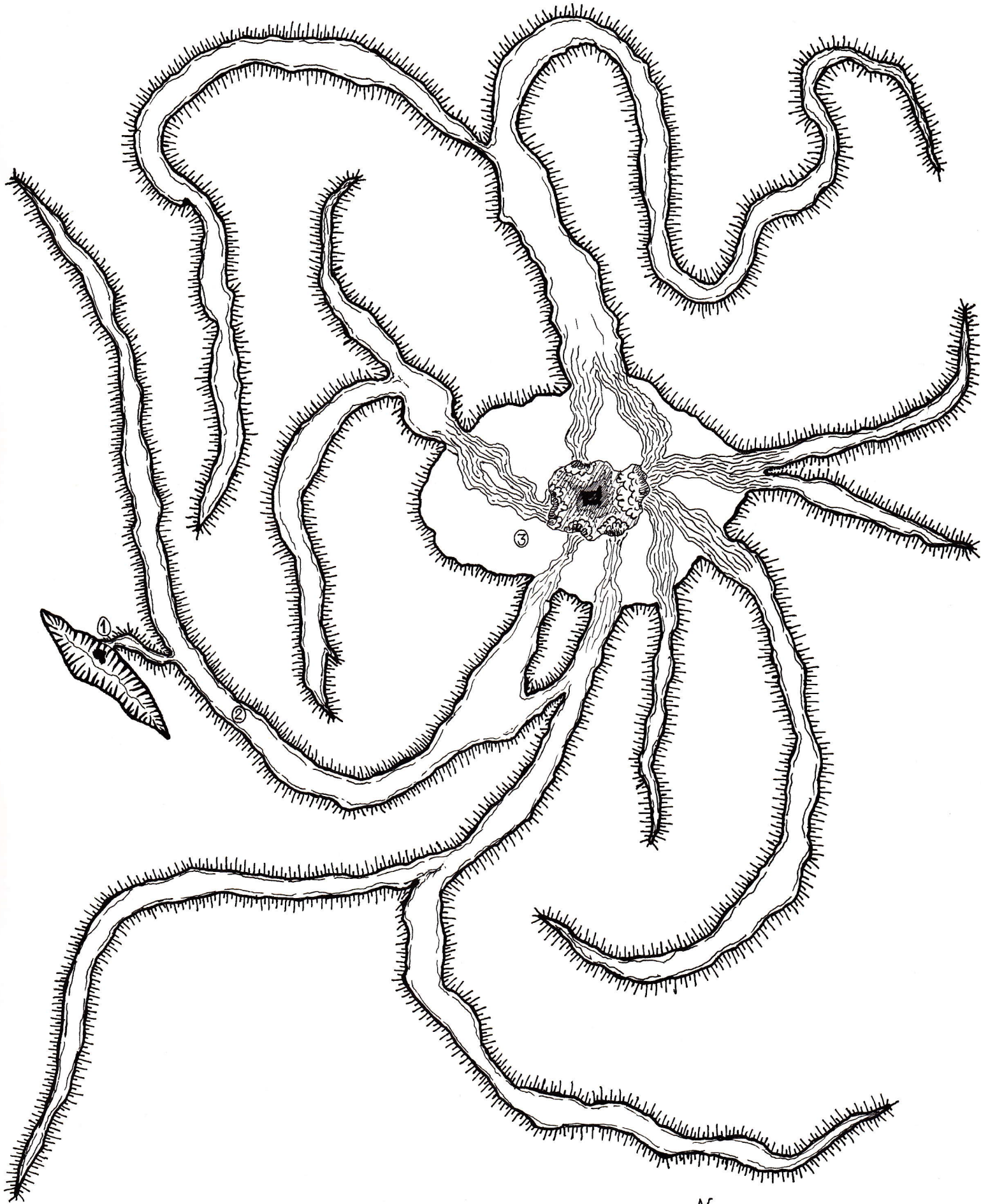
En Zzombie ser ut som en vanlig människa men är långsammare och stirrar tomt framför sig. De har samma immunities som vanliga Zombier men turnas som Wraiths.

Loth Mandor, Level 10 Fighter, Människa, Chaotic Neutral.

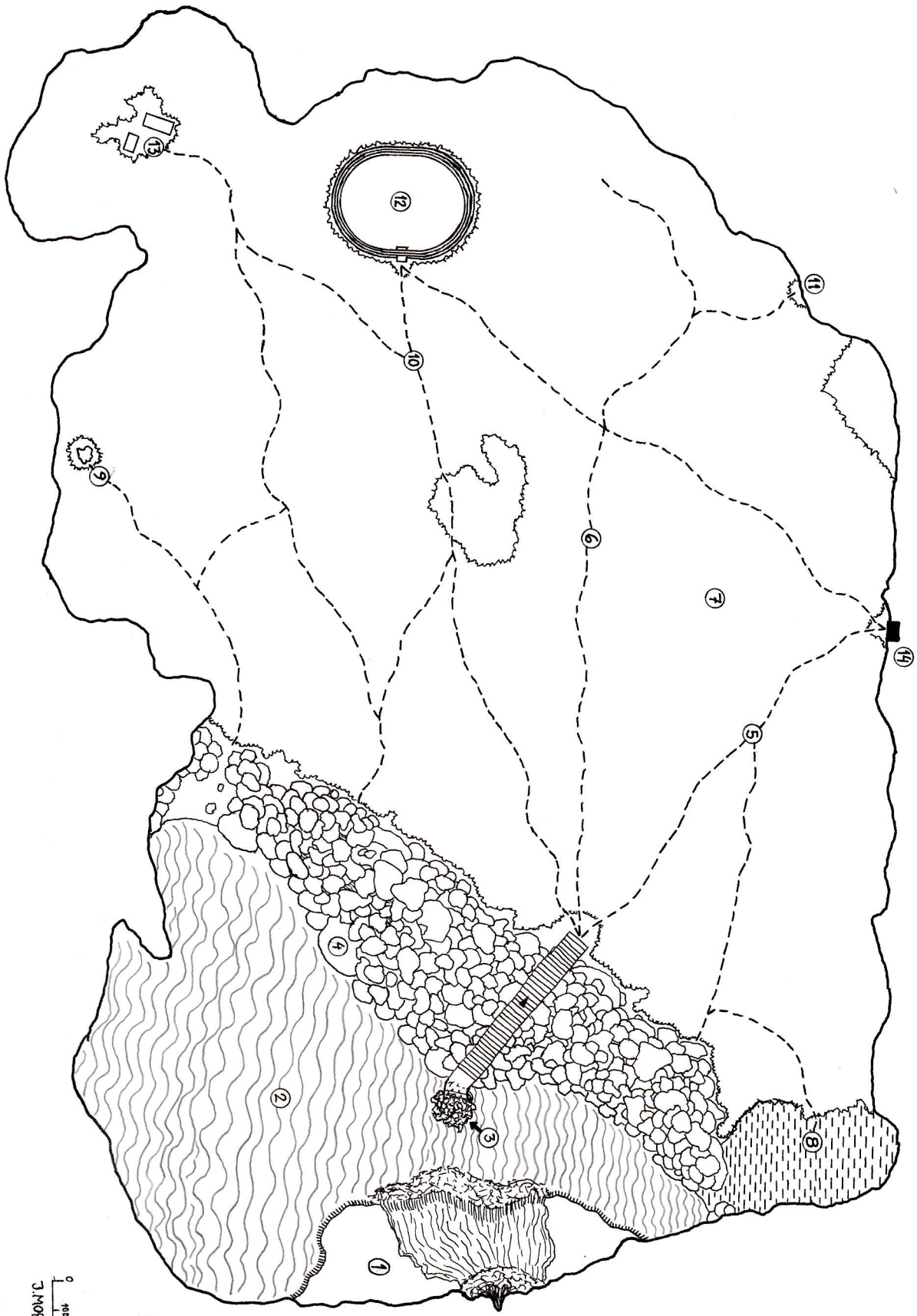
ST 17	+1 TO HIT	:	6'5" LANG
IN 13	+1 DAMAGE	:	186lbs TUNG
WI 14	-3 AC	:	34 AR GAMMAL
DX 17	+2 MISSILE	:	73 HIT POINTS
CO 15		:	3/2 ROUNDS
CH 14		:	

Utrustning: +2 Two handed Sword, +4 Chain mail
Ring of ESP 3 gånger/dag.





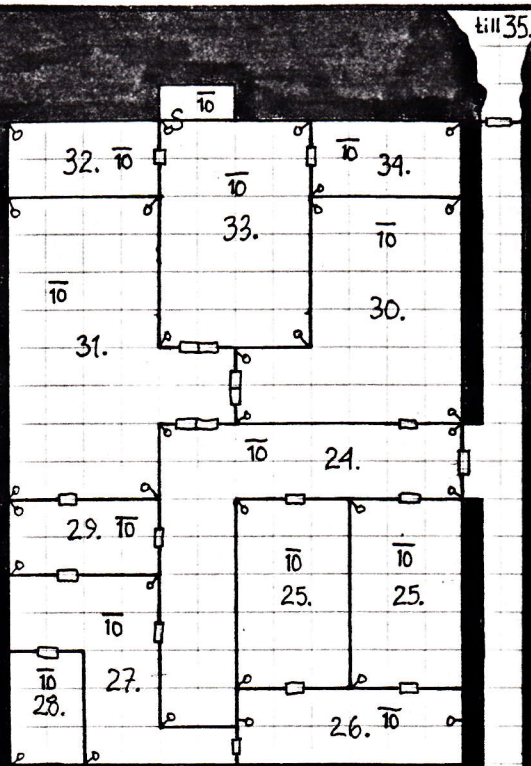
0 10 20 FEET



0 100 200 300 FEET
 J. NOBERG - 88.

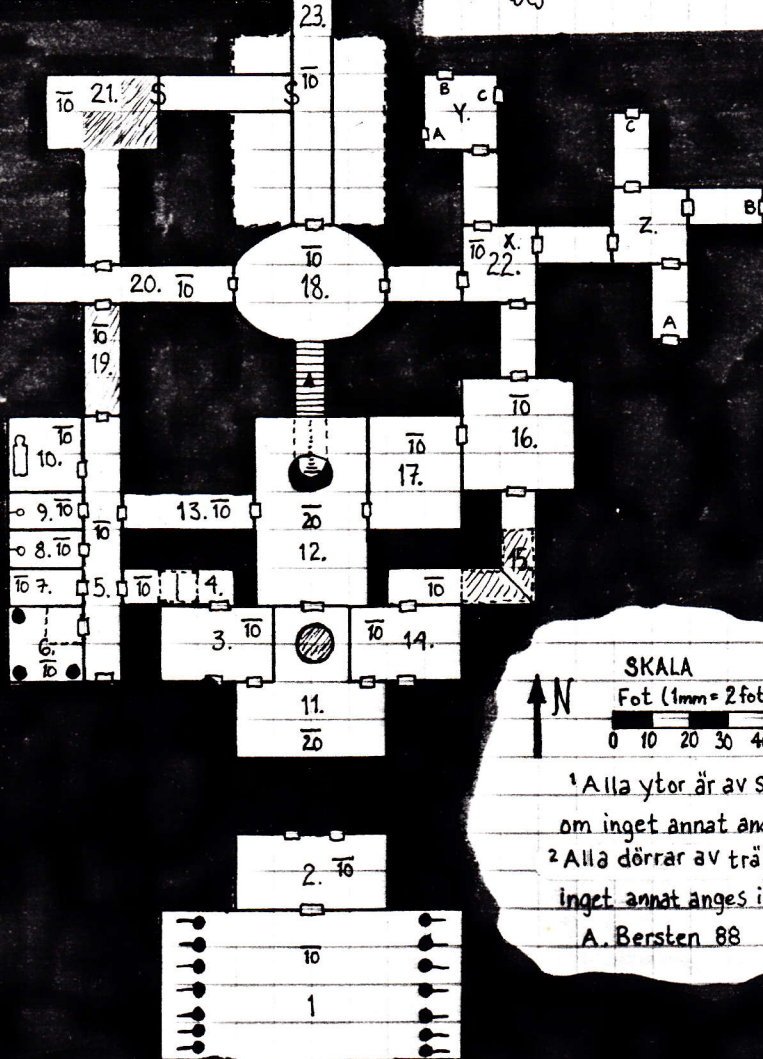


Labyrinten o Huset karta #3



KARTNYCKEL (alla kartor)

- Dörr
- Falsk Dörr
- Hemlig Dörr
- Staty/ Pelare
- Trappa Pil pekar alltid NER
- Rubble
- Takhöjd i fot
- Träd & Buskar
- Träsk
- Bäda H₂O
- Byggnad
- Stig
- Hål i tak (ej i LABYRINTEN)
- Fackla
- Fälla (Fallgrop)
- Sarkofag



SKALA
Fot (1mm = 2fot)

¹ Alla ytor är av sten om inget annat anges.
² Alla dörrar av trä om inget annat anges i texten.
A. Bersten 88