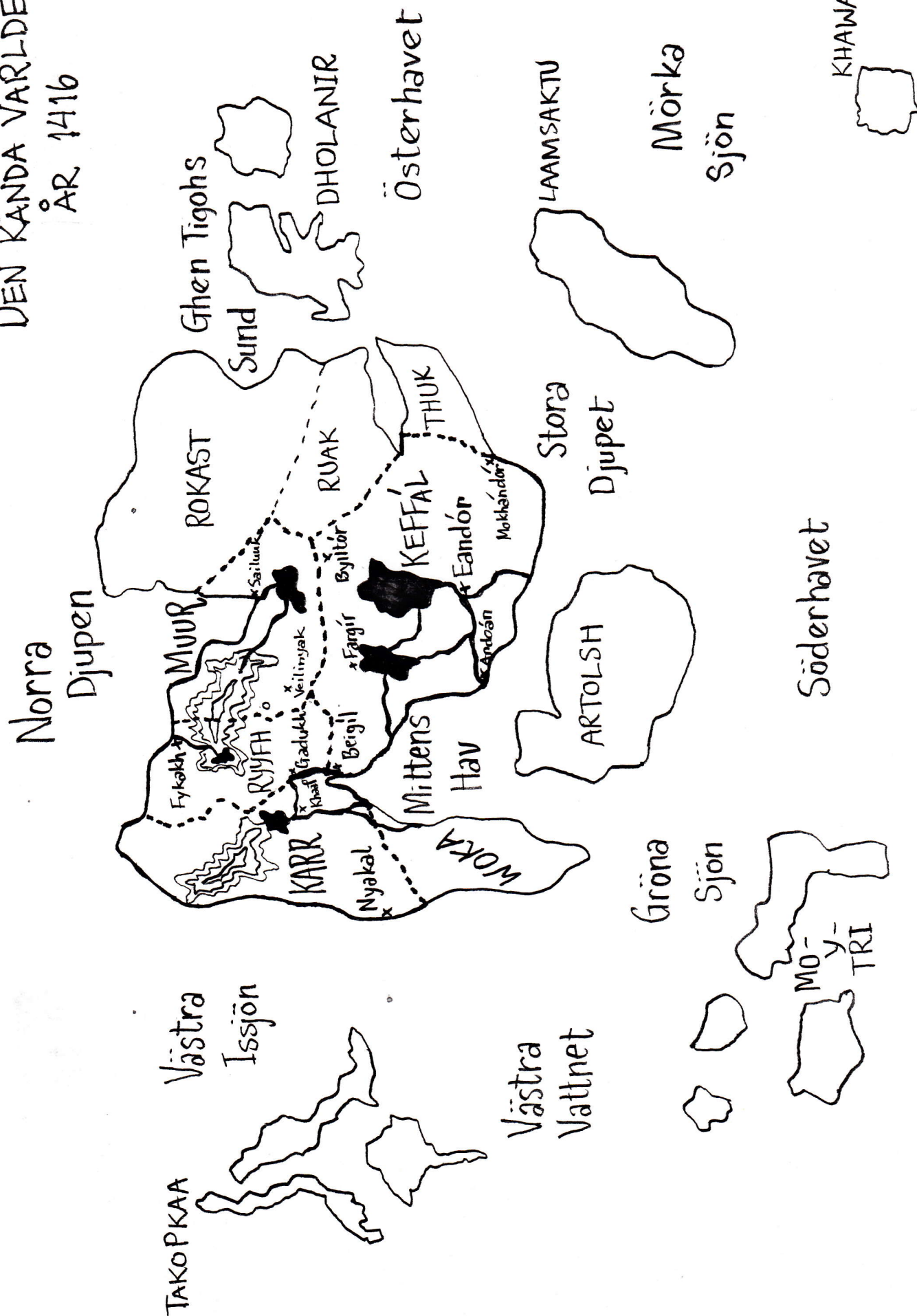


Beirut Blues

av JOAKIM LUNDVALL & THOMAS ALM

Ett AD&D-äventyr för karaktärer i nivåerna
9 till 13, producerat för AD&D-turneringen
vid Borås Spelkonvent 4, 1-3 november 1986.

DEN KÄNDA VÄRLDEN ÅR 1416



BAKGRUND

Kung Shartock av Muurs dotter, Ewli, ska gifta sig med Fhilyb, kronprinsen av Karr, för att stärka de båda länderna mot den gemensamma fienden det ondskefulla landet Ryyfh som styrs med järnhand av den storhetsvansinnige kejsar Gadukh XI.

Bröllopet ska stå i Karrs huvudstad Khaaf och prinsessan måste färdas dit inkognito så att inte Gadukhs trupper kan slå till mot följet och omöjliggöra bröllopet. Keffäl's ledare, Bweel, en lättjefull man, gick inte med på kung Shartocks begäran om att få färdas genom Keffäl med en eskort av 150 krigare. Därför måste prinsessan smugglas till Karr på detta sätt:

Ni, ett löst sammansatt och i all hast sammanplockat gäng bestående av Feazl och Chortsin ad Nikor ur kung Shartock av Muurs specialtrupper, Gothrik och Raahf som är två av kung Khabor av Karrs närmaste män, och Balin och Grimlin Deek som representerar för den i båda länderna viktiga dvärg rasen fick i uppdrag att föra prinsessan Ewli till Karr.

Ni tänkte ut en plan som gick ut på att ni skulle ta vägen genom norra Ryyth, som är praktiskt taget obefolkat, istället för genom Keffäl som är den tillsynes bästa vägen.

Men Gadukhs spioner tycks ha tagit reda på planerna för cirka 15 mil nordost om Veilinyak försvann prinsessan under natten, trots vakt. Ingen av er har märkt något under era vakt pass eller er sömn men på morgonen var prinsessan Ewli borta.

Ni gav er av från Muurs huvudstad, Sailuuk, för sju dagar sedan och bröllopet står om åtta. Det är 60 mil kvar till Khaaf och det är nästan lika långt som ni färdats hittills. Med Ewli.

DM_info

Lägrer ser fullständigt orört ut och trots vakten under natten upptäcktes inte förövarna. Om Feazl letar spår så hittar utöver spelarnas egna spår också spår efter två gående människor, dessa leder mot norr och efter 300 meter förenar sig spåren med spår efter ytterligare en människa och tre hästar. Från denna plats leder endast spår av tre galloperande hästar vidare mot nordost och bergen vid Ryyfhs gräns...

1. Utanför ingången

Cirka 200 meter från berget ligger en skogsdunge i övrigt är terrängen öppen.

Ett stenblock blockerar ingången. Blocket väger 12 000 GP och kan inte flyttas av spelarkaraktärerna. Runt omkring blocket ligger annat "smågrus" och det ser ut som om ett stenras har inträffat. Vädret har dock varit lungt de senaste dagarna.

I närheten ligger en eldstad och en stor hög med ris och buskar från dungen. Under högen med ris ligger tre hästar slaktade, tydligen någon sorts slakta-häst-ritual, om man letar reda på hästarnas högra bakben ser man att dessa är brännmärkta med ett GXI-märke, detta är Gadukh XI's märke.

Berget är cirka 500 meter högt och dvärgarna i gruppen vet att det heter Talahan den ondes berg efter en okänd trollkarl som terroriserade Veilinyak-regionen för nästan 1000 år sedan.

1. (forts.) Utanför ingången

När Tigoh, ghen av Rokast, under sin storhetstid intog Veilinyak år 489, flydde Talahan hit och ~~har~~ aldrig setts till sedan dess. Man vet att Achanah, master of master thieves, en gång gjorde en expedition hit för att se om stället var något att ha, men han lär ha sagt att "Vichan har aldrig tilltalat mig och Tallahan måste ha varit en ärke bonntjyv. Stället saknar stil." Grathem den äldre, en arch-mage, som var en av Achanahs följeslagare i expeditionen omnämner Talahans berg i sin självbiografiska krönika på vers "Mina äventyr och en och annan halv mesyr." utkommen i Eandor 1302, 16 år före hans död (ett experiment sprängde hela hans hus och ödelade betydande delar av sydvästra Eandor, händelsen känd som Grathems sista stora fyrverkeri (1318).).

Stycket lyder:

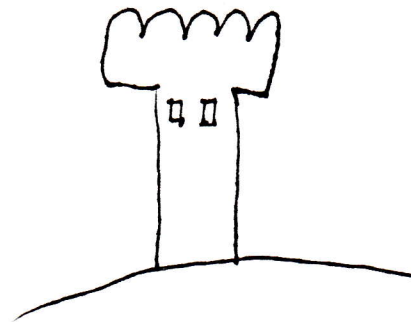
Som ett torn

utan gard,

som en bard

utan horn,

så byggde Talahan.



Som en kvinna

utan fägring,

som en lägring

utan kvinna,

så byggde Talahan.



En källare

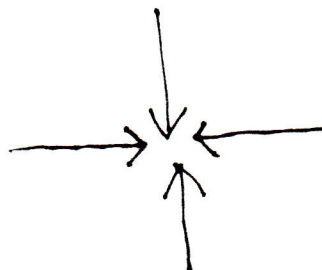
befolkad av otyg,
så barbariskt! min frände.

En våning

befolkad av ingen,
så inåtvänt! ursäkta min förvåning.

Och alla dessa

små klurigheter,
så omodernt! må jag mässa.



Som en borg

utan fasad,
som en stad
utan torg,
så byggde Talahan.



Som ett vin

utan årgång,
som en sång
utan vin,
så byggde Talahan.



Och jag såg eländet.

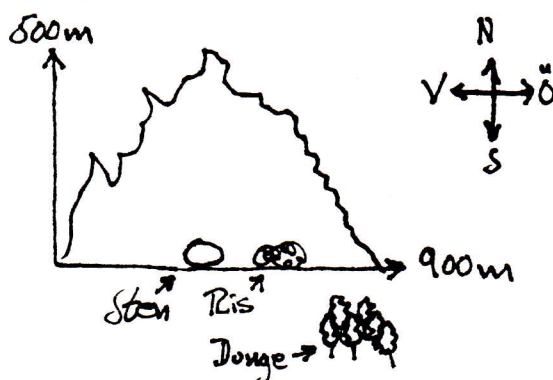
(Styckets titel är "Rätteligen utom synhåll")

Grathem den äldre är en av Chortsin ad Nikors favorit författare
och han kan citera stycket ur minnet.

1. (forts.) Utanför grottan

Stenblocket kan passeras med hjälp av magi (ex Passwall, Rock to mud, Dig, mm) eller genom manuellt grävande om man inte vill spendera sin ungdom grävande här måste man dock ha redskap och även då tar det djävligt lång tid att gräva sig in.

Berget ser ut så här (ungefär):



2. Grottan

För hela grottsystemet gäller att då inget annat nämns är gångarna tio fot breda och tio fot höga i tak både rum och gångar är uthuggna direkt ur berget och är inte upplysta.

Gång, 162'. Efter 90' delar sig gången åt två håll. Det är 12' i tak. Om man tittar noga på golvet (letar spår eller fällor) ser man konstiga tecken som går framåt mitt i gången och slutar efter 126' . Tecknen är gamla och nötta och på ett språk som bara kan förstås med Comprehend languages, texten lyder- "Detta är Talahans hus, vänd om eller dö!". På väggarna finns slocknade facklor uppsatta i hållare.

3. Gångens delning

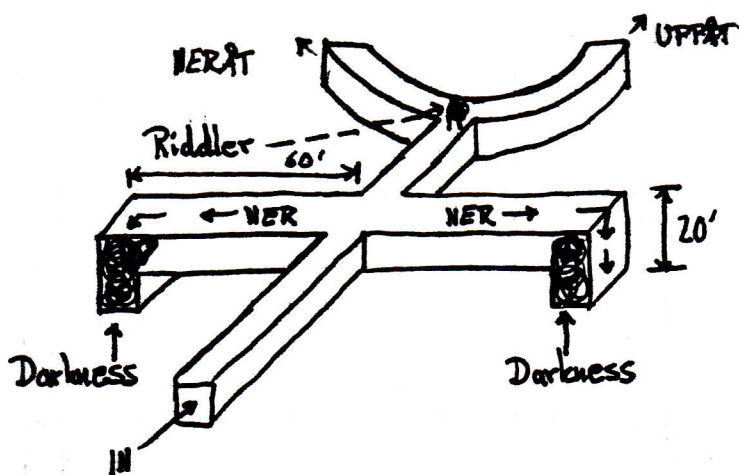
Om man går mitt i gången, på inskriptionerna, känner man bara en lätt yrsel då man passerar gångens delning.

Går man däremot längs sidan av gången kastas (faller) man bortåt (nedåt) i korridoren. De 60' långa gångarna har Reversed Gravity åt varsitt håll, därav jämvikten i mitten. I slutet av korridorerna ändras graviteten ännu en gång och man återfår den normala fallriktningen vilket känns som om man faller åt sidan de sista 10'.

Allt detta gör att man tar 7d6 i skada (6+1).

Slutet av korridorerna är i Permanent Darkness som gör att även den starkaste ljuskälla bara lyser ett par tum.

En spelare som fallit befinner sig i ett kolsvart 10'x10' rum med 20' i tak och en öppning 10' upp i ena väggen, öppningen syns inte på grund av mörkret.



4. Gångens andra delning

Här delar sig gången helt åt två håll, höger gång uppåt

(8 graders lutning) och vänster nedåt på samma sätt.

Precis vid delningen står en staty som man från 18' avstånd

kan se är levande. Detta är en Riddler (ny) se bilaga.

Riddlern säger följande:

En gång upp,
en gång ner,
vart ska ni gå
ni frågar er.

Jag kan visa er rätt

om ni svarar mig:

Vem är jag?

Rätt svar är den som frågar, frågeställaren, den som visar

vägen, vägvisaren, en ointelligent Riddler eller något

annat liknande svar.

Vid felaktigt svar 1. säger han inget.

Vid felaktigt svar 2. säger han inget.

Vid felaktigt svar 3. säger han:

Gå gången ner
så får ni se
vad som väntar där på er.

Vid rätt svar säger han:

Upp inte ner
ska ni gå
det säger jag och inget mer.

Efter rätt svar eller tre felaktiga säger han inget mer.

5. Dubbel dörrar

Invid dörrarna är gången något bredare än tidigare. Dörrarna är låsta och 8' höga, men konstigt nog inte utrustade med en enda djävelusisk fälla. I väggarna runtomkring finns fackelhållare med utbrunna facklor.

6. Rum modell större

Rummet är 80' x 80' och innehåller sex statyer med mänskligt utseende, placerade enligt kartan. När någon passerar mitten paret statyer börjar statyerna röra sig och hindrar med alla till buds stående medel folk och dvärgar från att komma igenom rummet till den andra dörren. Statyerna är Stone Guardians (MM2) se bilaga.

7. Indiska dimmrummet

Dörren är olåst. När man öppnar dörren från rum 6. ser man bara en mycket tät dimma i rum 7.. Detta visar sig vara fallet också om man kliver in i rummet och man kan inte se mer än fem tum framför sig (eller bakom om man har ögon i nacken). Så snart någon har gått in och stängt dörren bakom sig så upphör den existera och den hemliga dörren i taket börjar en existens period i samma ögonblick. Ingångs dörren återkommer då någon passerat in i rummet och stängt det hemliga hålet/dörren efter sig. Då dörren stängs upphör också väggarna runt dimman att existera och ersätts med ett Telport fält.

Dimman är nu 20' bred men eftersom dörren stod mitt i den behöver man bara flytta sig 10' frammåt eller bakåt från dörrens tidigare läge för att komma ut ur dimman.

7. (forts.) Indiska dimmrummet

Varje sida i det "inre rummet" är 80' långa och helt bestående av dimma från golv till tak. Man kommer till samma "inre rum" varje gång man kommer ur dimman. Rummet är väl upplyst men utan synliga ljuskällor. Golv och tak är av sten och inga hemliga dörrar finns i det "inre rummet". Om man går från "inre rummet" ut i dimman kommer man tillbaka in i rummet på den diametralt motsatta sidan (ur dimman) mot den man gick in från. Detta därför att man efter 10' i dimman teleporteras till den punkt som är den direkt motsatta (egentligen är dimman alltså 10' tjock men beroende på teleporteringen så upplevs den som 20' tjock). Den enda utgången är genom en hemlig dörr i taket inne i dimman (se kartan). Den hittas om man letar i taket på rätt ställe i dimman. Den öppnas med en lätt knuff. Ovanför går en gång med standard mått.

8. Trappan

I väggen där gången svänger finns en hemlig dörr. Bakom den finns en trappa som leder nedåt. Trappan är en illusion och tar aldrig slut. Den går inte att Disbeliva, men en Dispell Illusion eller liknande spell gör att man ser det tomma 10' x 10' rummet som verkligen finns här.

9. Halgång

Här går en 20' bred svagt nedåt lutande gång 20' in åt sidan och slutar med en dörr. Golvet är friktionslöst och om någon går in i gången börjar denne omedelbart kana utför. Efter 20' märker man att väggen med vidhängande

9. (forts.) Halgång

dörr nog inte fanns här utan ytterligare 40' bort (beroende på en Distance Distortion) varför man med god fart tillryggaläger även denna sträcka och med samma goda fart dunsar in i dörren och tar 4d6+6 i skada. Dörren visar sig vara falsk och bakom den finns bara vägg, vilket är tråkigt för här hade vi tänkt oss ett mörkt, djupt schakt, men det är det ju inte, däremot är det vissa problem att ta sig upp igen.

10. Rökrum

Dörren är låst men utan fällor. Rummet är 50' x 50' och i motsatta änden finns en gång. Här finns en Shadow (MM1) se bilaga, den bevakar en flaska med rykigt innehåll som står i hörnet markerat med x på kartan. Om spelarna bara går igenom rummet gör Shadowen ingenting men försöker de komma åt flaskan är det stopp-då slåss den. Om Clericen lyckas turna den flyr den bara in i hörnet där flaskan står.

Flaskan är en Eversmoking Bottle (DMG) och i den finns dessutom en Para-Elemental Smoke (MM2) se bilaga.

Rummet fylls snabbt med rök och spelarna har en strid i tät rök framför sig.

Gången 30' lång och slutar med en olåst dörr.

14 Trappa mer (inte trappa ner, fast det är det ju)

Trappa 40' lång trappa som går nedåt.

Inga fällor eller dörrar.

15. Choop rum

Gång som är 60' lång och 15' i tak. På mitten (efter 30')

finns en utlösningmekanism för en fälla. Trampar man på

denna öppnas en liten springa ovanför dörren man kom in

genom och en sylvass klinga kommer glidande i de små skåroarna

i väggarna (se skiss). Man upptäcker skåroarna bara om

man uttryckligen vill undersöka väggarna eller letar fällor

och lyckas i gången. Befinner man sig mitt i gången och

är människa eller 35' minst in i gången och är vad som

helst träffas man av klingan/skivan och tar 1d6+20 i skada.



x = Nödden, Fälllösning

Fällan administreras som så att när en spelare utlöst fällan

säger DM'en: "Ni hör ett klickande ljud bakom er. Skriv

vad ni gör, var för sig, på baksidan av karaktärsbladet.

Ni får 15 sekunder på er från nu."

Samla in karaktärsbladen och läs vad de har skrivit. Om

någon sett skivan (vänt sig om) hinner denne slänga sig

ner på golvet men inte varna de andra. Springer man hinner

man 30', går man kommer man 10' på den tid det tar för

skivan att glida ner (max 5s).

15. (forts.)_Choop_rum

Dra av 1 hp på skadan för varje fot framför 30' in i korridoren man hunnit. Befinner man sig inom 28' från dörren in tar man ingen skada. De som träffats av skivan minst 45' in i korridoren hamnar ovanpå och alla andra under. När skivan träffar golvet vid den bortre dörren utlöses nästa fälla. Vatten strömmar in under skivan och stiger med en hastighet på fyra fot per elva minuter. När vattnet är fyra fot djupt kan man inte längre kasta trollformler på grund av koncentrations problem.

Dörren spelarna kom in genom har genom någon magisk nyck och fällans beskaffenhet stängt sig om spelarna inte gjort detta omöjligt (stå ivägen, dörr stopp).

Dörren kan öppnas genom magi (Knock) eller om man slår in 150 hp innan vattnet är $5/3$ fot djupt för människor/dvärgar då vattnet hindrar effektivt huggande.

På den främre dörren (där inget vatten kommer in om man inte gör hål i skivan) framträder en Magic Mouth som säger: "Ni kan passera mig om ni kan säga mig varför vinden flyger, som om en hund sade det." Detta är förbannad lögn, dörren är låst men ett eventuellt svar påverkar inte någonting.

16. Ögon_mm rum

Rum 50' x 50'. Upplyst genom facklor var tionde fot på 5'8" höjd på väggarna (14 facklor totalt, inga i hörnen eller vid dörrarna).

I takets bortre vänstra hörna och golvets högra närmaste hörn står/hänger en kista. Mitt i sidoväggarna på 5'8" finns ögon som hela tiden följer spelarna.

16. (forts.) Ögon rum

Mitt i den bortesta väggen, med centrum 5'8" över golvet, finns en helt svart cirkel med två fots diameter.

Ögonen är kopplade till en kristallkula i rum 21.

I den närmaste kistan, den på golvet, finns fyra Blood Kats (nya) se bilaga. De anfaller om det olåsta locket öppnas. I kistan finns också ett krypstort hål som leder ner till 17.

I den bortre kistan, den i taket, finns bara ett litet, 3 tum i diameter, Portable Hole i botten (taket). Genom detta hål kan man komma upp i 18A.

Den svarta cirkeln är ett teleportations hål och när man sugits in i det kommer man till rum 19.

17. BK rummet

Till håll för Blood Kats 20' x 20' rum med 5' i tak.

Här luktar starkt av blod och ett rör med 10 cm diameter mynnar i ena väggen. I röret finns levrat blod, i mynningen altså.

18. T K M M rum

Detta är ett teleportationssystem. På kartan finns markerat var man hamnar då man går genom varje dörr.

Det är 10' i tak i alla rum och ljust trots att ingen synlig ljuskälla syns. Använder man sidodörrarna händer inget - man kommer in i det rum som kartan visar, med ett undantag (två vad gäller rum 18C1): rum 5 mot rum 1 i varje cylinder tar en in i nästa cylinders stora runda rum som om man gått inåt från rum 5. Från rum 18C1 mot rum 18C5 tar en till rum 18E från dörren närmast C-cylindern.

18. (forts.) T_K_M_M_rum

I rum 18E (40' x 40') finns en glasskiva på det på kartan angivna stället. Den är 10' x 10' och är 2" tjock. Det är genomskinligt glas och spelarna kan se ner i den glasmontercell vari den bortrövade prinsessan Ewli befinner sig. Hon ser ganska tagen (ej våld-) och blek ut. Cellen är 10' hög och i övrigt 10' x 10'. Cellens väggar och golv är av glas, men lufthål finns borrarade i dem ut i den lokal som ligger runt den nedsänkta cellen. Lokalen är tom och är 40' x 40' inklusive den sfär som cellen ockuperar. Slår spelarna sönder glasskivan dör prinsessan Ewli av skadorna glassplittret åsamkar henne.

19. Teleportsfärreceptionsrum

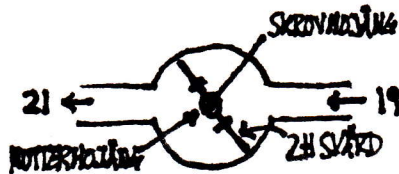
Hit kommer man genom den teleportsfär som fanns/finns i väggen i rum 16. En likadan finns i denna vägg varur man kom.

20. Choop-mojäng-choop-schakt

En utlösningmekanism kopplad till en fälla finns på den plats som siffran 20 representerar på kartan.

Cirkeln är ett schakt 50' högt med en diameter på 30'. I mitten finns en skruvmojäng av kraftig typ och sammankopplad med den är två tvåhandssvärd med en muttermojäng mellan sig. När fällan utlöses börjar svärden med hjälp av muttern skruva sig neråt och uppnår så småningom en ganska hög fart. När de nått ner till gångens taknivå lossar de från skruvmojängen (som inte går längre ner) och faller skruvande mot gångens golv. Om någon står i cirkeln får denne 5d6 i skada

20. (forts.) Choop-Mojäng-Choop-Schakt



Gången fortsätter efter cirkeln och ser likadan ut som tidigare gånger.

21. Folk-till-skillnad-från-fä_rum

Dörren hit är låst. Dock inga fällor. När rummet visar sig är det 40' x 70' befolkat och möblerat om inget hänt som nu ska tas upp.

De personer som redan ockuperar detta rums utmärkta faciliteter är: Ksyrr the Non-lawful-and-Demonlike Wizard, Yuha the Close-to-or-Very-Brave Superhero och Vrunsja the Not-so-chaos-but-Evil Executioner. Dessa och bortrövarna av prinsessan Ewli är identiska. De har blivit förvarnade om spelarnas ankomst av kanske 0 - 2 anledningar: 1) Ksyrr såg att något rörde sig i kristallkulan vilket det sällan gör och såg att spelarna var där (rum 16) om inte ögonen i väggen blivit blinda av någon anledning (a) om spelarna "dödat" ögonen eller skadat dem upptäcks de direkt därför att kristallkulan börjar knastra och ha sig, b) om spelarna täckt över eller hindrat ögonen från att se på något annat fredligt sätt har de inte blivit upptäckta alls, c) om de inte gjort någonting åt ögonens syn blir de upptäckta när de bevistat rum 16 i två Turns eller mer (c) gäller när a) eller b) skett efter två Turns)), 2) de hörde att fällan i 20 utlöstes om den utlöstes och alarmerades om någon/någras snara ankomst av det.

Om Ksyrr & Co. blivit förvarnade har de förberett sig på följande sätt:

1) Yuha har fått en Strength-trollformel slängd på sig som ökat hans styrka till 18/00.

2) En Hallucinatory Terrain-formel har slängts i rummet för att få det att verka tomt.

3) Ksyrr har slängt en Globe of Invulnerability på sig själv som skyddar honom från trollformler på nivåerna 1 -4.

21.(forts)_Folk-t.s,f.f._rum

- 4) En Distance Distortion-trollformel har slängts i rummet för att förvränga uppfattningen av alla avstånd.
- 5) En Invisibility 10' Radius har slängts för att spelarna inte ska se någon av de tre marodörerna när de förstnämnda träder in i rummet.
- 6) De har grupperat sig så att de står intill väggen 10' direkt till höger om dörren.

Alternativ 1, 2 och 4 stryks om spelarna inte blivit upptäckta färrän via fällan i 20.

Ksyr kommer hela tiden att vara beredd att kasta en Magisk Missil på den präst/trollkarl som börjar mumla, gestikulera och strö örter omkring sig först. Ksyr & Co. går till attack när spelarna antingen börjat få för sig att undersöka rummet närmare eller när de stängt dörren och vänt ut. (Då smyger sig Vrunsj till dörren och öppnar den ljudlöst varvid de går till attack bakifrån i korridoren. Detta upptäcks inte av spelarna om de inte omtalat att de håller uppsikt bakåt. Går utbygdsjägaren sist bli spelarna inte överraskade.)

Rummet är upplyst av sammanlagt tolv facklor (en var 10'). Dessa syns även om alternativ 2 inträffat.

Det är möblerat med en lyxig säng och två mindre fashionabla madrasser, litteratur, kokmöjligheter, bad och andra ting som DM'en finner tillhör normal standard för rika äventyrare.

Streckningen på kartan representerar ett draperi. Bakom detta har Ksyr sin mysmagihörna. Här förvarar han sin facklitteratur, de trollformelkomponenter han inte bär på sig samt den kristallkula varigenom han kan övervaka rum16 (en kvarleva från de dagar Talahan använde detta rum (21)). I hörnet (markerat x) står en stor, rentvättad skål med tillslutande lock och med hål i botten. Detta hål är 4" tjockt och ~~är ett rör som leder till rum 17~~ (en kvarleva från den tid då Talahan matade kattorna, vilket Ksyr gör emellanåt).

Mer finns inte att tillägga om 1 - 21, grottans övre del.

Ksyr & Co. Karaktärsdata

Ksyr, level 12 Magic-user, human wizard.

St 8, In 19, Wi 16, Dx 18, Co 8, Ch 15.

Hp: 25, AC: 1 (Due to Bracers AC 5, Dx adj).

Alignment: Chaotic/evil

Dagger +2, Staff

Spells: 1) Magic missile x 2, Feather fall, Read magic.

2) Detect invisible, Mirror image, Web, Strength

3) Water breathing, Protect from normal missiles,
Suggestion, Invisible 10' radius.

4) Hallucinatory terrain, Fumble, Polymorph self,
Wall of fire.

5) Wall of stone, Telekinesis, Cloudkill, Distance
distortion.

6) Globe of invulnerability.

Yuha, level 8 Fighter, human superhero.

St 18/66, In8, Wi 8, Dx 18, Co 16, Ch 8.

Hp 71, AC -3 (Chain +4, Dx adj).

Alignment: Neutral/evil

Two-handed sword +3

Vrunsj, level 8 Assassin, human executioner.

St 15, In 15, Wi 8, Dx 18, Co 16, Ch 8.

Hp: 44, AC -2 (Displacer cloak +2, Protect ring +3, Bracers
AC 7).

Alignment: Neutral/evil

Broadsword +2

Pick pocket 65%, Open lock 62%, F/R trap 50%, Move silent 52%,

Hide in shadow 47, Hear noise 20 %, Climb walls 92%, Read
Languages 30%.

Nya monster

Riddler, av Thomas Alm

Frequency:	Very rare
No. of Appearance:	1
Armor class:	0 or -6
Move:	nil
Hit dice:	7+7
% in lair:	100%
Treasure type:	none
No. of Attacks:	2 or 1
Damage/attack:	1-6/1-6
Special attacks:	Sleep Gas Breath, minor spell use
Special defense:	Turn into the shades (AC -6)
Magic resistance:	Immune to mind-influencing spells
Intelligence:	Genius
Alignment:	Neutral
Size:	M (3' + 3' altar)
Psionics:	nil and immune
Xp/Level:	

Dessa kroppslösa varelser vaktar ibland flervägspassager när de kallats att göra så av en trollkarl av 16:e eller högre nivå. De talar om vilken väg som är den rätta (om det finns någon) eller den väg de beordrats tala om som den rätta, om en gåta löses av den/de tillfrågade. Oftast ger den en tre chanser, men det är inte alltid att lita på. Svarar man fel visar Riddlern en fel väg (om det finns någon) eller den väg de anvisats att visa som fel.

Riddlern talar enbart i versform (vilket versmått den använder beror på dialekt). Den är inte speciellt språksam av sig och talar inte alls utöver det den anmodats säga. Den väljer själv hur den vill uttrycka saken, men tillägger inget. På sitt hemmaplan talar Riddlers med varandra om allt från avancerade versmått till gåtlösares dålighet och olika passagers utseende.

Vill man göra en Riddler på gott humör svarar man på vers och helst då på det versmått som just den Riddlern använder. Man kan då få ett leende eller en favoritvers från Riddlern som tack, och har man lyckats särskilt bra visar den rätt väg även om man svarat fel på gåtan.

Riddler (forts)

Om Riddlern attackeras kan den om den vill vända sig in i skuggorna vilket gör att den får AC -6. Själv attackerar den gärna med sina båda händer som inflikar 1-6 poäng i skada var. Den har då två attacker per omgång.

En gång om dagen kan Riddlern utföra en Sömnigasandning som gör att alla inom en 10 meters radie somnar. De som är av 7:e nivån eller högre får göra ett räddningskast med -2 mot Breath Weapon. Klarar man sig inte sover man ostört i ett fullt dygn, 24 timmar, och är sedan helt utvilad och redo för nya friska tag.

Riddlern kan använda följande trollformler en gång om dagen som om de vore en trollkarl av 7:e nivån: Detect Invisibility, ESP, Forget och Confusion. Den är immun mot alla trollformler som påverkar sinnet inklusive ESP.

Riddlerns hemmaplan är Ethereal Plane.

Den kallas på uppdrag av en 16:e nivåns eller högre trollkarl som med Ring of Etherealness eller andra till buds stående medel förflyttar sig till Ethereal Plane. Där letar han reda på en Riddler, vilket kan visa sig vara en knivig affär eftersom de är sällsynta också här. När man väl fått tag på en övertygar man den om att vaktandet av just den här passagen skulle vara görtrevligt och om man dessutom erbjuder en present i form av en poetisk skrift eller något annat som kan tänkas intressera en Riddler, kan den eventuellt (beroende på hur väl man lyckats med övertalning och mutor) tänka sig att ta sig an uppdraget på en sisådär 200 år. En Riddler åtar sig aldrig ett vaktpass på mer än 998 år.

Det förutsätts att trollkarlen fört köpslagandet med Riddlern på vers annars kan han inte övertyga den om något. Men om han använt den givna Riddlerns eget versmått under negotiationerna befinner sig trollkarlen i en god förhandlingsposition.

Blood Kat, av Thomas Alm & Joakim Lundvall

Frequency:	Very rare
No. of appearance:	1 or 3-5
Armor class:	-5
Move:	18"
Hit dice:	5+3
% in lair:	10% or 50%
Treasure type:	X (in lair)
No. of attacks:	3
Damage/attack:	1-6/1-6/1-10
Special attacks:	Throatbite (see below)
Special defences:	None
Magic resistance:	Standard
Intelligence:	Exceptional
Alignment:	Chaotic evil
Size:	S (2' at shoulders)
Psionics:	nil
Xp/level:	425+6/

Dessa katter är skugglika varelser av vilka man inte kan se stort mer än konturer. De är onda och blodtörstiga.

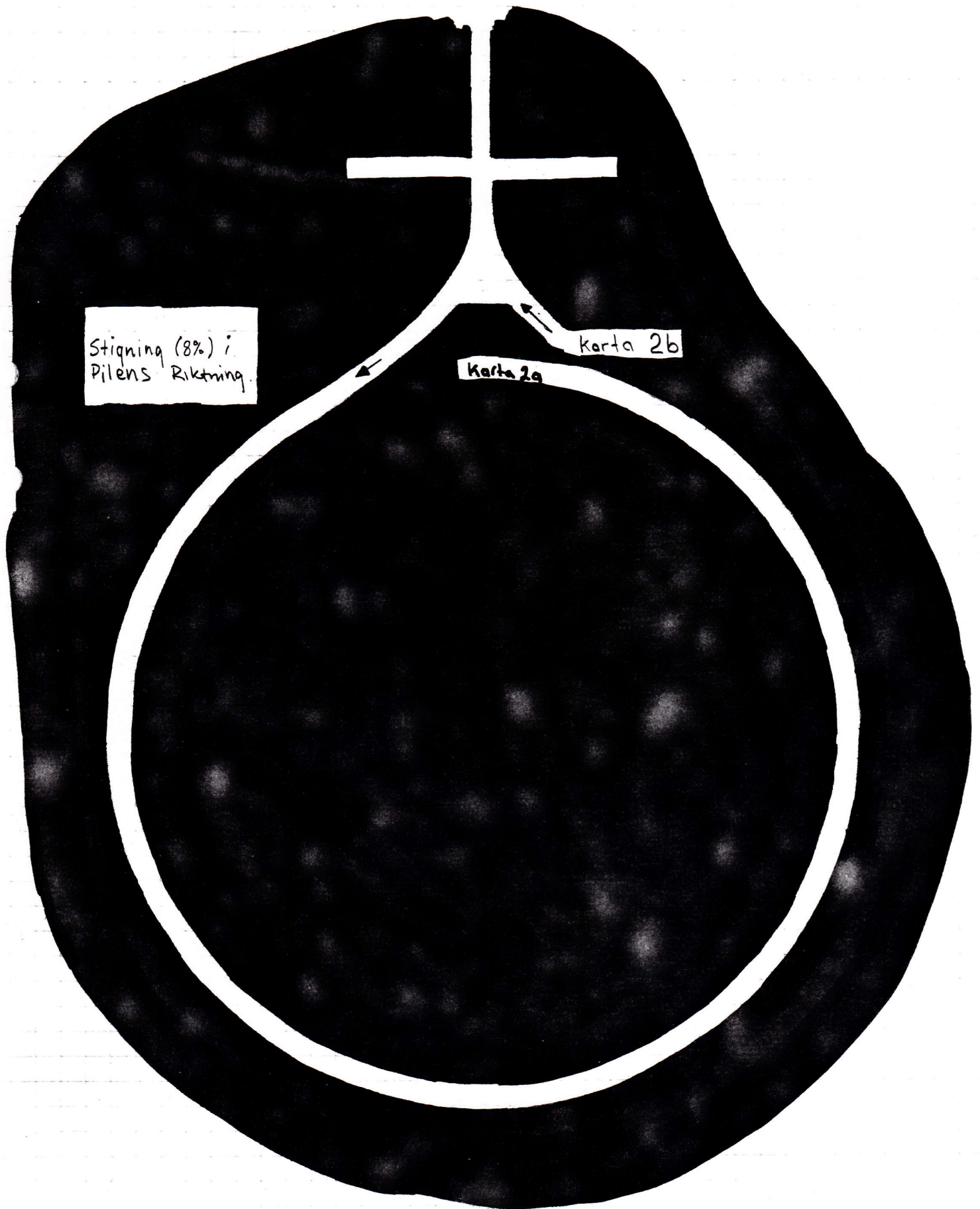
Eftersom de älskar flytande föda kan man ibland finna potions i deras bon.

De blir mycket gamla, kanske flera tusen år och deras ondska och blodtörst bara ökar med åren.

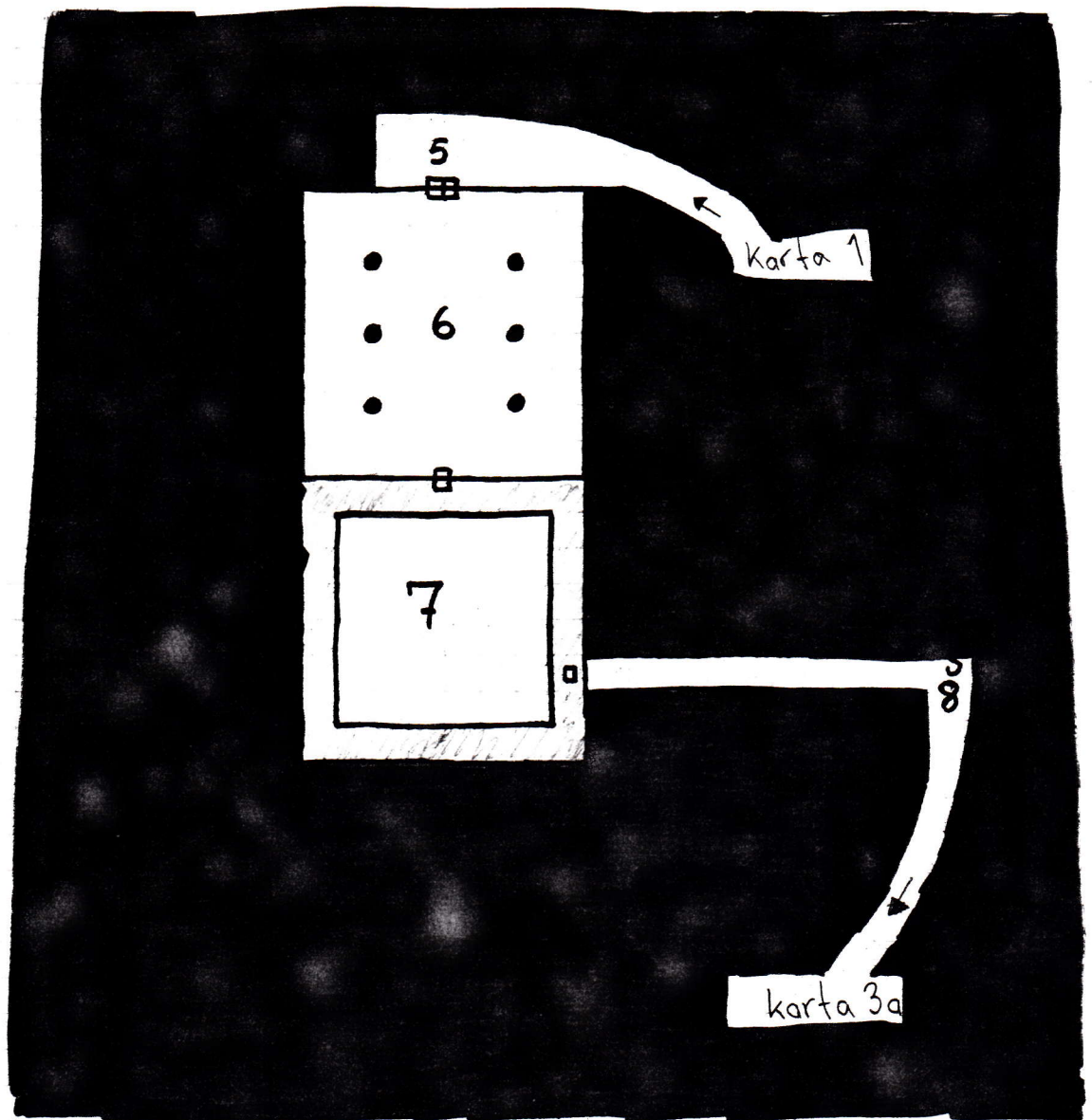
Sällan, men ändock, lärer de sig med mycket onda trollkarlar eller präster som i dessa fall förser kattorna med deras favorit föda - människoblod - i utbyte mot deras tjänster.

De attackerar med båd framtassarna och munnen varje omgång. Tassarna gör 1-6 och bettet 1-10. Vid ett To Hit slag på 19 eller 20 eller fyra mer än nödvändigt för att träffa hänger sig Blood Katen fast i halsen (gäller bara bett) på offret. Skadan blir 3-18 varje omgång tills katen avlägsnats, om man rycker bort den ger detta 3-18 i skada, dessutom tar man 1-6 hp per omgång av blödnigen både då Katen är kvar och efter att den avlägsnats och tills dess att man behandlas med helande magi eller av en läkekonst kunnig karaktär.

karta 1.

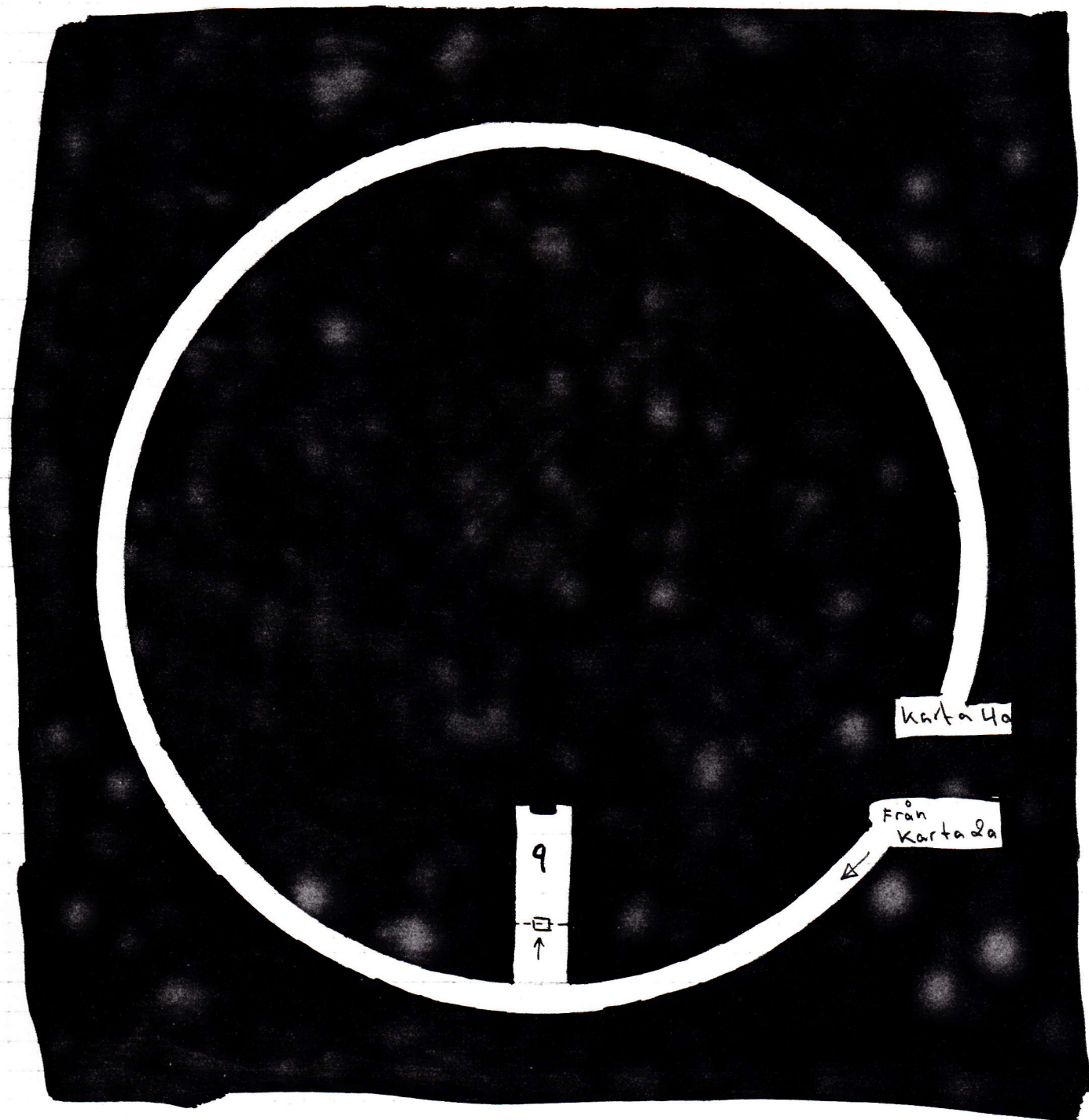


karta 2a



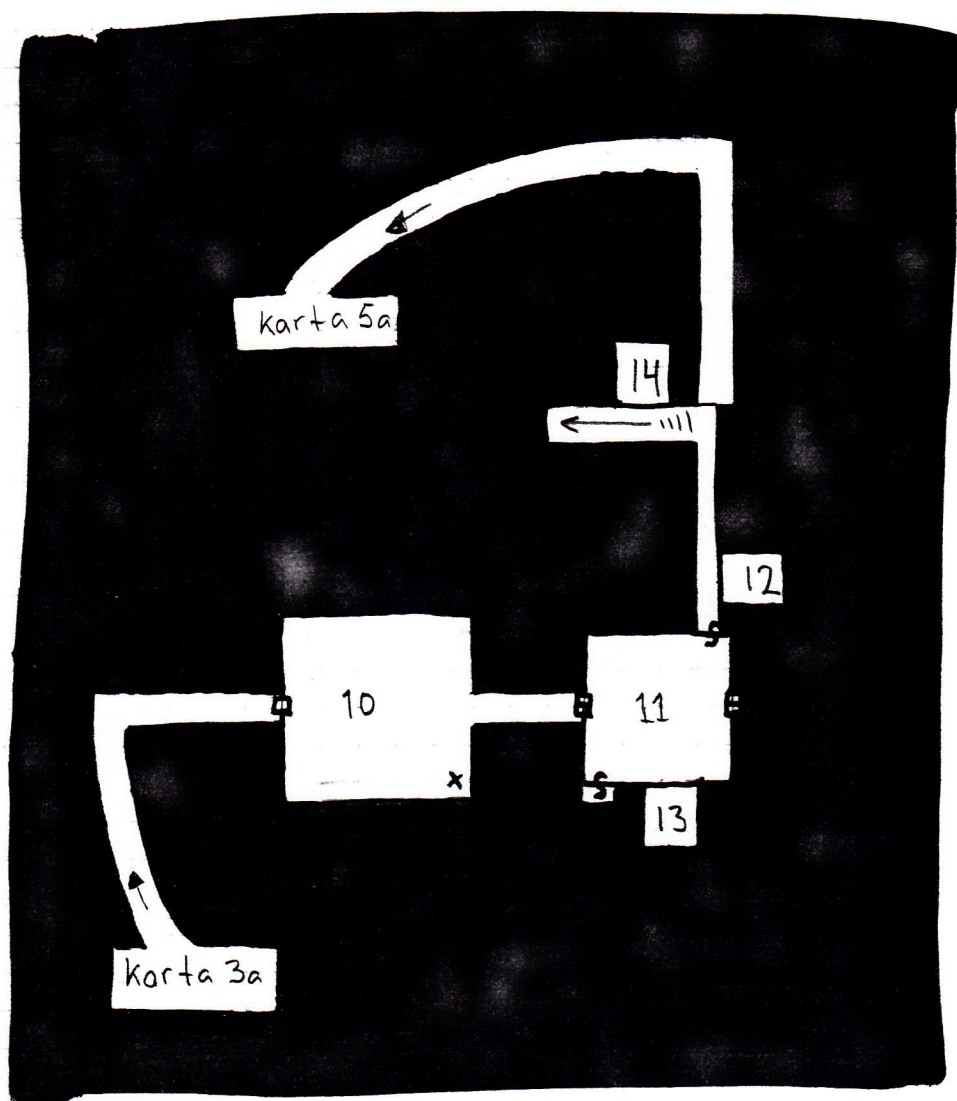
karta 3a

ett varv etter karta 2a.



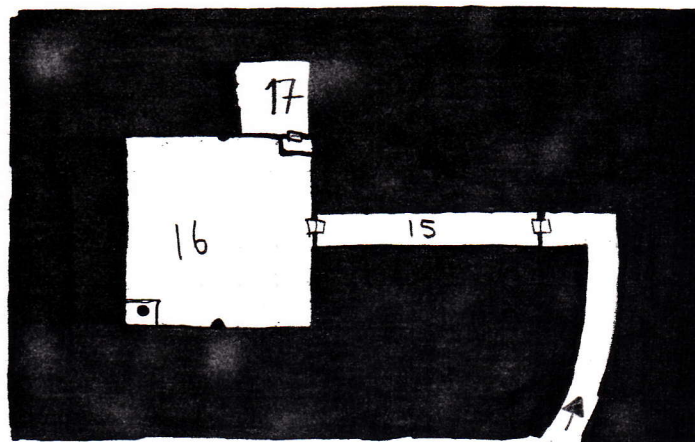
Karta 4a

ett halvt varv från karta 3a.

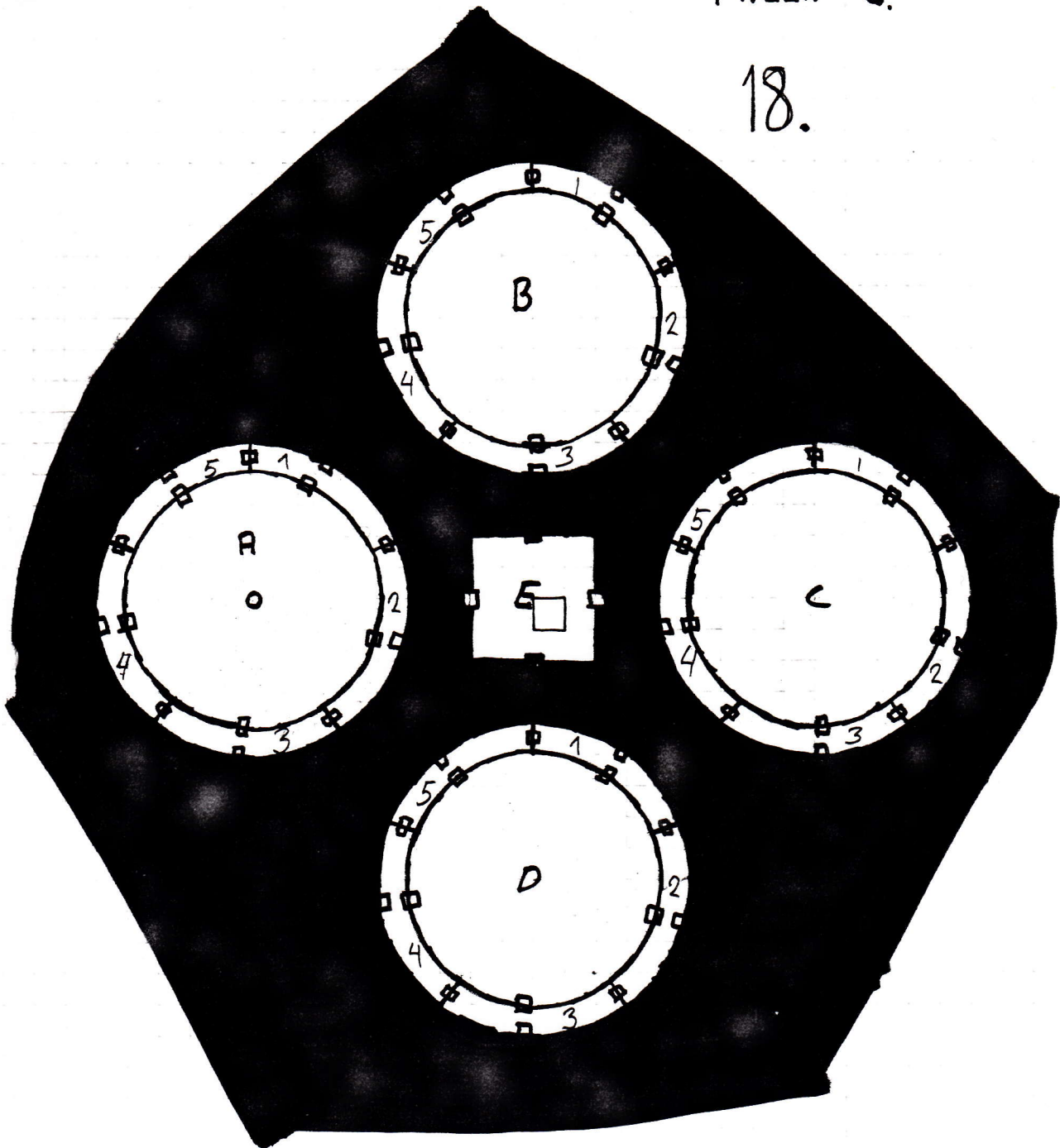


karta 5a

ett och ett halvt varv från karta 4a.



FRÅN
Karta 4a



dörrarna på kortsidan

SOM OM DE GÅTT
INÅT FRÅN RUM 5

5 → 1 TELEPORT TILL

1 → 5 i rum C → E

A → B

B → C

C → D

D → A

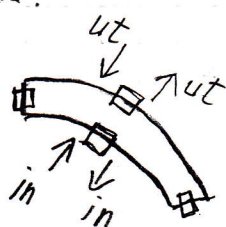
dörrar på Lång sida.

inåt

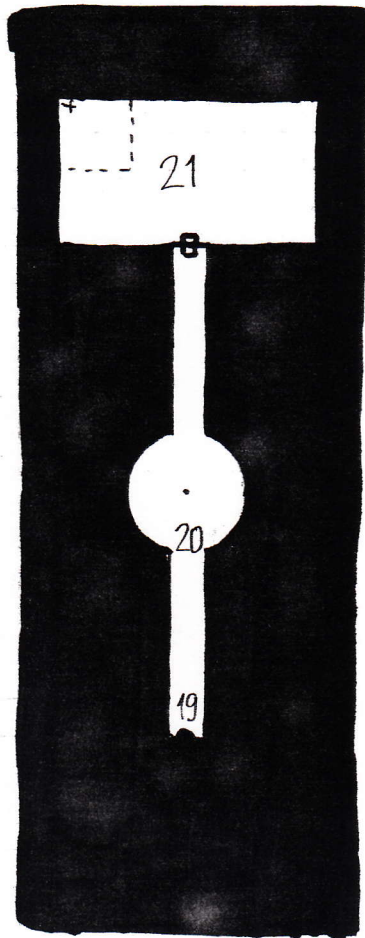
1 → 4
2 → 5
3 → 1
4 → 2
5 → 3

utåt

1 → 3
2 → 4
3 → 5
4 → 1
5 → 2



karta 6a.



Noter för DM'en

I all hast har John och jag skrivit ut det AD&D-äventyr ni nu har framför er. En rad missförstånd med mig, John, Magnus och Bersten i centrum har förorsakat den dryga veckans försening, men förhoppningsvis är allt frid och fröjd nu när vi i alla fall kan presentera ett färdigt och två gånger speltestat tävlingsscenario.

Om ni kikar igenom äventyret redan har ni säkert upptäckt minst två saker: 1) hela den undre grottnivån saknas med kartor och allt, 2) inga data på andra än de nya monstren finns. Anledningen är att tidsbristen gjort att den undre, och för själva tävlingen oväsentliga, grottnivån fått komma på halvt undantag, men den kommer på fredag - med kartor (som finns färdiga redan nu, liksom egentligen resten också). Monsterdata skulle vi nog fått med om inte John lånat mina AD&D-böcker för att göra färdigt sitt scenario för två veckor sedan, och nu när vi hemma hos mig skulle skriva ut scenariot som du nu läser fanns dessa böcker helt enkelt inte att tillgå och eftersom jag är Travellerfreak kan jag inte alla monsterdata innantill.

Jag hoppas ni har överseende med det så länge. Dessutom har nog de flesta av er både MM1 och MM2.

Hur poängbedömningen går till kommer vi att lämna ut på fredag i samband med genomgången av AD&D-äventyret, då ni också får chansen att klaga.

Något mer kan jag för tillfället inte komma på att säga så jag avstår.

. - Thomas Alm, Dhörr Spelprodukter

~~OBS! Spelarkaraktärerna är färdiga sedan i våras, men jag har inga vettiga papper att skriva ut dem på jsut nu så ni får hålla er lugna...~~

BEIRUT BLUES. Dhadd 1.

Idé, utveckling, design: Joakim Lundvall & Thomas Alm

Redigering: Thomas Alm & John Bredal

Utskrift: John Bredal & Thomas Alm

Kartor: Joakim Lundvall

Illustrationer: John Bredal

Verser: Thomas Alm

Fälla, Rum 15: Janne Andersson

Gåta, Rum 15: John Bredal

Världskarta: Thomas Alm

Speltestning: Gunnar Alm, Janne Andersson, Morgan Johansson,
Bertil (...), John Bredal, Lasse Heimonen,
Håkan Jonsson, Krister Lindgren, Jesper Moberg.

Tack: John för mycket, Janne för kul idéer, Gunnar för hjälp med
rum 7, Gary för S1, Tracy för I3 - I5, de speltestande,
Armagedon & Ostento Vigiliu för möjligheten att framföra
det offentligt, och inte minst oss själva för att vi or-
kade göra det (inkluderar Jonh).

Dhörr Spelprodukter 1986

Dhörr Spelprodukter

c/o Thomas Alm

Nolhagagatan 50 nb

502 36 BORÅS

Tfn: 033-122617