

DHADD 02

SPECIellt för TURNERINGEN

1 ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

PÅ BORÅS SPELKVÄNT 5:

Aton-Rezi's

II.

Profetia

AV

THOMAS ALM

&

JOAKIM LUNDAVALL

ETT ÄVENTYR FÖR KARAKTÄRER
I NIVÅERNA TIO TILL ARTON.

15 timmar

THÖRR SPELPRODUKTER 1987

I gång

IX. I oraklets stuga.

Dörren öppnas och i ett mycket enkelt inrett rum med bokhyllor runt alla väggar och utan fönster sitter en åldrad ~~man~~ kvinna med ena handen uppe. Äventyrarna går in, hon sänker handen och dörren stängs. Sakta lyfter hon blicken mot dem, inspekterar dem från topp till tå och sänker ögonlocken. Efter en stunds tystnad talar hon med sprucken, hes och erfaren stämma. Ödmjukt.

"Sexhundra år har jag väntat
att leda de sex
till den violetta stadens berg jag längtat.

Nu ser jag er igen
utvalda att se ondskans färg.

Jag ska öppna dörren,
ljuset ska visa er detta berg
där i toppen Gaarh dväljs
och det goda i det längsta försöker
att med alla medel
se till att ni ondskan stryper."

Hon tystnar, öppnar ögonen, som verkar se något som inte finns där. Hon talar igen.

"Lyss noga till dessa ord:
Trappa upp, över bro, genom vatten
och stå framför onda makten.

Framåt, repet ner,
trappan ska leda er

till centrum - ön i mörka vatten.

Ta er under, upp i gången omkring.

Inåt stegen går till spegelns ring

och i natten tar in

beträd cirkeln och finn

vishetens och kunskapens ting."

Hon tystnar igen. Får ett plågat uttryck i ansiktet. Sänker blicken och blundar. Åter börjar hon tala, denna gång med sorg i rösten.

"Men nu, min syn blir dunkel.
Allt jag ser är ett tempel,
jag kan inte se mer
så ljuset jag måste visa er."

Hon reser sig upp. Vänder sig om mot den bortre väggen, höjer armarna och böjer huvudet bakåt. Sakta, från golvet, kommer ett skimmer runt henne och hon mässar kort.

"Garfas väg
till den violetta stadens berg
öppna, visa dörren
* ljuset till ondskans mäg"

Det hörs ett dån. Oraklet står kvar som förut, men skimret flyttar sig från henne till väggen. Det skimrande ljuset bildar en portal (formen av) över bokhyllan. Långsamt tynar bokhyllan bort och i ljuset syns en lång gång omgiven av samma sorts ljus.

Nu vänder sig oraklet om. Talar till äventyrarna.

"Gå genom ljuset.
Far väl."

Hon sätter sig ner igen. Sänker huvudet och lägger händerna i knät.

X. Den violetta stadens berg.

Om spelarna/äventyrarna följt oraklets ord och gått genom ljuset kommer de efter sex turns vandring ut vid (1). När alla kommit ut försvinner ljusvägen bakom dem och de befinner sig vid foten av ett gigantiskt berg som de inte ser toppen på. Högt däruppe ligger molnen. 60' framför dem finns en klyfta 120' upp.

2. Den vita trappan.

När de tagit sig upp och gått igenom klyftan, befinner de sig i en liten * "dal". Framför dem är en trappa i

marmor som leder upp till två stora ekdörrar med järnbeslag. Går de uppför trappan öppnar sig dörrarna sakta inåt.

3.

Utrymmet är matt upplyst på magisk väg. Väggar, golv och tak är fint uthuggna ur berget. I motsatta väggen från dörrarna finns en portal. När de kommer fram till öppningen känner Kef (Rangern) att hans svärd känner magi.

*

4. Bron över mörkrets djup.

Magin som svärdet känner är från den bro som sammanlänkar (3) med (5). Detta gör den dock i en annan dimension. Ett speciellt "command word" gör att man kan beträda bron i denna dimension. Detta ord måste uttalas av varje person som önskar göra en färd över bron. Ordet är "Jyrenfamnat". Detta ord kan fås genom Legend Lore, Limited Wish, Wish; Alter Reality. Med en lyckad Legend Lore får man förutom ordet också informationen att bron existerar, men inte här, men ändå här.

Själva utrymmet, en gigantisk grotta utan upplysning (?!).

5. Svävande i mörkret.

Bron leder fram till en dörr (olåst) i en cylinderliknande sak som svävar i grottans mörker. Öppnar man dörren finner man ett helt tomt utrymme, med väggar golv och tak i okänt, friktionslöst material. Direkt till höger finns ett till synes malplacerat dörrhandtag. Drar man detta neråt öppnas toppen på cylinderna och vatten strömmar ner och fyller utrymmet på sex rounds. Drar man det uppåt öppnas "golvet".

60' golv
till tak

dörr på mitten
(30' ner, 30' upp)

handtaget

Om man när utrymmet är vattenfyllt tar sig upp till "taket" i cylindern kan man ta sig uppåt. Har man väl tagit sig igenom toppen kan man aldrig ta sig tillbaka. Simmar man uppåt kommer man kravlande upp över kanten till (6).

Vattnet
Rinner
ej ut
EVEN om
dörren är
öppnet.

Skulle man falla genom golvet när det öppnas så faller man 3000' och tar 119hp i skada (20d6).

6. Strömmande vatten

När man kravlat sig över kanten befinner man sig i ett rum med vatten strömmande långsamt från motsatta väggen och över kanten ner i ingenting. Vattnet är 2inch djupt. I borte väggen är ett fönster. Genom det ser man ett rum hälften så stort som det egentligen är. I rummet ser det ut som en SOLAR (MM2) ligger på en fin bädd. Krossas fönstret (Disintegrate) ser man det som det verkligen är. ^{omsigt}

Death Knighten

Det är inget speciellt med pelarna som går från golv till tak och är av sten. Dörren är av järnbeslagen ek och är olåst. Rummet är magiskt upplyst.

7.

I korridoren finns två fällor. Det är falluckor 30' respektive 50'djupa. De utdelar 21hp resp. 53hp i skada. De utlöses av en vikt på minst 100lbs. ^{gäller alla trapdors}

Dörren är låst, och belysningen i gången är magiskt betingad.

8. Dödens eldar brinner

*I en gång slingrande fram till den andra dörren, slår flammor upp ur skelettdelar. I borte hörnet står en Death Knight hänfullt leende och inleder strid.

(DEATH KNIGHT(1);Ac 0; MV 12"; HD 9; HP 90; AT 1;

D 1-10 +6(str);SA ~~wall of fire~~, symbol of pain/fear, ~~DX~~-check vid strid [d20]

fireball(20d), power word stun/blind/kill;SD nil;

MR 75%;,INT genius; AL LE;SZ M; not affected by turning or dispelling, can not gate.) (FF) ^{ej spelreflektion}

^{DX 15 (Ej i första gången han behövs slå för DX missar han)}

Dörren olåst. Rummet upplyst av de magiska flammor som omger gången.

~~Wall of Fire~~ Fort
Power word kill mot M-U son

Death Knight missar mot elden om han ramlar ner.

9.

Korridoren är snyggt uthuggen ur berget. Stenlagd.

Magiskt upplyst.

*Luckan i golvet här syns bara
med true seeing eller liknande*

10. Svarta väggar

Väggarna är immateriella och helt svarta. Tar man sig igenom någon av dem (det går mycket lätt eftersom de bara är svart) kommer man a) uppåt/framåt till 12 b) neråt/sidan till 11.

Utrymmet upplyst på magisk väg. "Väggarna" avger magi.

11. Gravstenar i oändlighet

Man befinner sig mitt på en oändlig kyrkogård med gravstenar åt alla håll. Rakt framför finns en kyrkorum.

Efter en round öppnas åtta gravar och upp stiger åtta Mummies.

(MUMMY(8); AC 3; MV 6"; HD 6+3; HP 35 each; AT 1; D 1-12;

SA: Fear; SD hit only by magic or silver wpns, half damage from such wpns, immune to sleep, hold, charm;

MR ; INT low; AL LE; SZ M.) (MM1)

Clericen kan turna 4 av dem.

Inne i kyrkan är det sönderfallet och dammigt. Bakom dörren till sakristian finns ett helt rum. Där befinner sig en Lich.

(LICH(1); AC 0; MV 6"; HD 11; HP 61; AT 1; D 1-10;

SA paralyzing touch, spells; SD only hit by magic wpns; MR charm, sleep, enfeeblement, polymorph, cold,

electricity, insanity or death spells/symbols have

no effect; INT supra-genius; AL LE; SZ M.) (MM1)

Spells: Magic Missile (2), Prot fr Good, Charm Pers,

Shield/lvl 1/ Web, Strength, Detect invisible,

Stink Cloud, Darkness/lvl 2/ Haste, Lightning

Bolt, Fireball, Flame Arrow, Suggestion/lvl 3/

Confusion, Dimension Door, Ice Storm, Fumble,

✱ Wall of Fire/lvl 4/ Magic Jar/ Cone of Cold, Feeblemind, Cloudkill; Conjure Elemental/lvl 5/ Death Spell, Globe of Invulnerability, Flesh to Stone/lvl 6/ Mordenkainen's Sword, Delayed Blast Fireball, Phase Door/lvl 7/ Trap the Soul, ~~XXXX~~ Maze/lvl 8/ Imprisonment/lvl 9/.

I taket i sakristian finns en ✱ "one-way door" (taklucka) som leder till sista 10' innan (10).

12. Skatter och statyer

Man kommer in i rummet genom antingen väggen eller golvet beroende på vilken riktning man valde i (10). Väggarna i (10) är "one-way" så man kan inte ta sig tillbaka.

I rummet finns flera tusen silver pieces och copper pieces blandade i en stor hög i borte vänstra hörnet. Utefter högra väggen står kistor som innehåller gold pieces och gems blandat. Värde; C:a 25 000 GP per kista.

I motsatta väggen är en stor portal placerad. Två gigantiska statyer verkar vara placerade att vakta denna. De liknar Titans och är 25' höga. De bär var sitt stort svärd riktat snett inåt rummet. Statyerna är omagiska.

Rummet är magiskt upplyst.

13. Rephissen

Längst bort i den gång som portalen leder in i går ett rep från golv till tak. Detta rep går rakt igenom även om man inte kan upptäcka det utan inspektion. Drar man det neråt så åker hela den 20' x 20' yta som repet påverkar uppåt med en hastighet av 300'/round så länge det (repet) dras neråt. Hastigheten märks inte utan det verkar som om den (hissen, ytan) rörde sig klart långsammare. Drar man repet uppåt når man samma effekt med den skillnaden att man far neråt istället.

14. Arenan I

Drog man repet uppåt så stannar man på denna plats efter sex rounds. En gång leder vidare ut till (15).

15. Arenan II

När äventyrarna beträder arenan ser de en dimma ligga som en kupol över den 100' upp. Denna dimma börjar där murarna runt arenan slutar. Trappar går upp till utrymmen där vinschar finns för att hissa gallren upp och ner. Hissar de upp gallret till (16) eller om de på annat sätt får upp ~~gallret~~ det , stängs genast gallret för (14).

16. Arenan III

Härinne väntar sex Spectres. Öppnas gallret hit befrias de för att attackera äventyrarna.

(SPECTRE(6): AC 2; MV 15"/30"; HD 7+3; HP 42 each; AT 1; D 1-8; SA energy drain; SD hit only by magic wpns; MR immune to sleep, charm and g hold spells; INT high; AL LE; SZ M) (MM1)

Clericen kan turna fyra av dem.

17.

Efter sex rounds dragande i repet når man stoppet här.

Framför en ligger en lång korridor.

18. Rotationskomplexet.

(Utskrivarens not: jag har svårt att förklara denna plats i skrift varför jag tar en ordentlig genomgång på DM informationen. Kan du inte närvara vid den, så sök upp mig eller den AD&D-ansvarige.)

Start 1A
Rör sig efter 1 round
(när man är utsläp)
+25 efter
* om man är inom 5 fot

20' djupa fyller (3d6)
11 hp skada

19.

Endast en enkel trappa.

5f
7h 7a
3e 3f
5h 5
3e 7a
3h 5e

20. Katakomberna.

Här börjar ett grottssystem som till skillnad från övriga platser inte är upplyst.

5f 8h
6f 2b 2c
2d 1c
4h 8f
8g → 8h
/9 6f-6e
8h

21-24. Grotthålor.

Gjorda för icke-turneringsspel.

25. Mörka vattens sjö.

Vid de båda icke-centrumingångarna till sjön dväljer sig två Aboleths.

(ABOLETH(2); AC 4; MV ~~X~~ 3"//18"; HD 8; HP 36 each;
AT 4; D 1-6 (X4); SA create illusion, enslavement;
SD slime; MR std; INT high; AL LE; SZ L) (MM2)

Dessa attackerar så fort någon rör vattnet eller för
oväsen. Efter fyra rounds strid har de två Aboleths
vid den andra ingången hört striden och kommer för
att hjälpa sina kamrater.

THACO 12

Om man tar mitteningången undviker man dessa ill-
villiga kreatur.

2 stycken
vid varje ingång

Från mitten börjar
man normalt inte
aboleterna

Ön. Denna ö "flyter" egentligen i vattnet.

Letar man lite grann över öns yta hittar man strax
ett hål som går rakt genom den. Hålet är 4' i diameter.
Det slutar i en plattform (ytterligare 3' till bredden)
strax ovanför vattenytan (under ön). I botten rakt ne-
danför hålet finns ytterligare ett hål, detta 10' i
diameter. Denna leder in i en gång som är vattenfylld.
Gången går c:a 1500' framåt under botten av sjön. Där
böjer sig gången och på magisk väg börjar man sugas
uppåt ~~M~~ med allt högre fart tills man till slut av-
stannar sin färd i det vattenfyllda hörnet av (26).

~~36 23 14 8 7~~
~~36 23 20 3 7~~

~~36 23 14 8 7~~
~~36 23 23 9 7~~

26. Gången omkring.

Man kommer som tidigare sagts upp i vatten. Tar man
några steg framåt är man plötsligen ~~ute~~ ute i vanlig
luft igen. Tittar man tillbaka ser det ut som om vatt-
net i hörnet inte bryr sig om de fysiska lagarna för
det ~~bara~~ är där från golv till tak tydligt avgränsat

från luften som upptar resten av utrymmet i (26).

Den hemliga dörren till trappan upptäcks exempelvis med True Seeing, eller genom att man knackar sig runt gången. På det ställe där hemlig dörr finns låter det ihåligt. Man kan inte slå sig igenom, men Knock, Dis-integrate eller dyl går bra.

Utrymmet är magiskt upplyst.

27.

Direkt efter trappan finns en fallucka. Den är 40' djup. Skadan blir 34hp (10d6). Gången leder fram till en olåst dörr av alm.

28. Spegel, speglar.

Tak, golv och väggar är speglar härinne. För man in en ljuskälla här får det samma effekt på varelser som en (continual) light slängd i ansiktet. omgick

Dörren hitin är en svängdörr varför den stänger sig automatiskt om man inte medelst t ex en doorstop förhindrar detta.

En hemlig dörr kan upptäckas om man lyckas få mörker att råda. Den skiner nämligen lite matt, vilket endast kan märkas i mörker.

Bakom dörren finns ett litet utrymme där en underlig cirkel finns. Den borte halvan av denna består av en ljusvägg från golv till tak, den andra av märkliga runor ristade i golvet. Stiger man in i cirkeln fylls den av ljus i ett segment under vilket man teleporteras till motsvarande cirkel i (29).

29. Sakristia.

Efter att man teleporterats hit kan man inte ta sig tillbaka. Man befinner sig i ett rum fyllt av böcker. Dessa är skrivna på Deronie-prästernas egna språk. Diagonalt från ljuscirkeln finns en olåst järnbeslagen ekdörr.

30. Övergivnet Deronie-tempel.

Förutom damm finns här bänkar, två statyer (föreställande människor i robes, med böcker under armarna), ett altare formad som en bok med inskriptioner, Draperier framför de båda enkeldörrarna, en bönebänk (tre-delad), två stora låsta järnbeslagna ekdörrar.

Dubbeldörrarna öppnar sig mot ett bergsstup c:a $4\frac{1}{3}$ miles upp. Det blåser hårt och kallt utanför. Dörrarna är för övrigt låsta.

Bakom det andra draperiet finns en enkel trädörr (asp). Den har ett nyckelhål, men inget handtag. Det finns bara ett sätt att öppna dörren: med rätt nyckel.

På altaret ligger en bok uppslagen. Den har ingen titel. Börjar någon att läsa i boken flyttas alla närvarande i (30) in i bokens handling till (31).

31. Eldjättarnas boning.

I denna varma grotta har åtta eldjättar sitt bo.

(FIRE GIANTS, MALE(4); AC 3; MV 12"; HD 11 +2-5;

Hp 93, 59, 59, 59; AT 1; d 5-30; SA hurl rocks for

2-20 hp; SD impervious to fire; MR std; INT average;

AL: LE; ,SZ L) (MM1)

(FIRE GIANTS, FEMALE(2); AC ~~3~~ 3; HD 10 +1-4; HP 48 each)

AT 1; D 4-24; SA hurl rocks for 2-20 hp; otherwise as the males) (MM1)

(HELL HOUNDS(4); AC 4; MV 12"; HD 7; HP 34 each; AT 1; D 1-10; ,SA breathe fire; SD surprise, detect invisible MR std; INT low; AL LE; SZ M) (MM1)

(FIRE GIANTS, YOUNG(2): AC 3; MV 12"; HD 6 +1-2;

HP: 29 each; AT 1; D 2-16; SA hurl rocks for 1-10

hp; SD impervious to fire; MR std; INT average; Al LE; SZ M) (MM1)

Den största eldjätten - Fnyrri - bär en nyckel i relief-mejslad klarvit diamant i en adamanitekedja runt sin hals. Denna nyckel passar alldeles utmärkt i den öppningsbara dörren i (30).

32. Framför portar stora.

Efter att man fått tag på den nyckel eldjätten Fnyrri bär runt sin hals återmaterialiseras man på de platser där man befann sig när man blev ett med handlingen i bokne på Deronies altare. Boken utan titel är nu färdigbläddrad.

Nyckeln öppnar dörren och idess öppning är bara ett vitt skimmer. Kliver man in står man med näsan riktad mot portarna i (32). Bakom ser man en stor, bred trappa vandra neråt i praktfull majestät. Inget slut som det verkar.

När alla de som kom ur boken står samlade här börjar portarna, som är av vit marmor med mystiska inskriptioner, långsamt glida upp. Så småningom ligger den stora pelarsalen öppen att beträda.

33. Pelarsalen.

En bit in i denna grotta står fem olikfärgade pelare ⁶⁰18' höga uppställda i mönstret av en pentagon. Mitt i denna svävar en ^{6'}6' tjock skiva, som har formen av en femhörning, ^{12'}12' upp i luften. Runt denna pelarställning, i linje med pelarna, går en ring av runor inskriberade i grottans golv.

Pelarnas färger är matta. Färgerna är röd, orange, gul, grön, blå, ~~indigo~~ Monoliten som svävar i mitten är violett. Går man in i cirkeln och vandrar från pelare till pelare i den ordning dessa färger uppträder i regnbågens spektrum blir den röda pelaren vid framkomsten till den blå indigo. Om man sedan går från blått till indigo framträder i cirkeln samma mönster mellan pelarna som formen på Garfas. I samma ögonblick framträder under den pentagon-formade monoliten mönstret av en femhörning. Alla dessa mönster utgås av runinskriftioner.

Om man nu när detta hänt vandrar från den pelare som nu är indigo-färgad in i pentagonen under monoliten förflyttas man in i den (monoliten) till (34).

Röd
Orange
Gul
Grön
Blå
Indigo
Violett

34. Den violetta staden.

Efter att ha gått in i femhörningen under monoliten befinner man sig plötsligt på en avsats med väggar och tak, i samma form. Framför ligger en trappa som leder ner till en bred aveny som tycks leda rakt fram till en stor byggnad i pentagonform. Båda sidorna av avenyn kantas av hus.

Runt staden (tak, sidor, gatuläggning) skiner det matt i violett.

Den stora byggnaden är Gaarhs tempel. Runt själva tempelrummet går en korridor med bönerum o dyl. Inne i tempelrummet finns bänkar och en stor avsats i borte änden. Ovanpå avsatsen ligger Gaarh på ett altare och sover, nästan livlöst. Detta förutsatt att äventyrarna tagit sig hit på mindre än sex dygn.

Garfas gör att folk ute i staden undviker äventyrarna helt och hållet, men när de väl kommit in på tempelområdet behövs exempelvis en Protection From Devils, eller Protection From Evil 10'. Den som bär Garfas kan dock aldrig komma till skada i staden.

Anders DEVILS (horned, max antal)

När Garfas har placerats runt Gaarhs hals kommer ett ljus krypande uppför bortesta väggen i tempelsalen. Detta formar en portal. Går de igenom ljuset kommer de efter sex rounds till avsatsen framför dörrarna i (32). Denna gång är näsan riktad mot trappan, ner.

Stegar man sig nerför trappan kommer man efter 18 turns ut vis bergets fot utan att kunna se trappan eller ens en öppning bakom sig. Om någon kommer ut efter ser det ut som han/hon kommer rakt ut ur bergväggen.

Om Garfas väkt? Se Asmodeus (mirror Image lgd direkt, alla riktiga)

De onda styrhorns symboler...

25
25
25
25
25

ATON-REZI'S PROFETIA. Dhadd 02.

Design: Thomas Alm & Joakim Lundvall

Redigering: Thomas Alm

Kartor: Anders Bersten

Karaktärer: Thomas Alm, Joakim Lundvall; Per Andersson,
Cecilia Rosenlöf & Anders Bersten

Speltest: Per Andersson, Sven Heuts, Janne Lindberg,
Greger Lundstedt, Mikael Löwenädler & Pär
Magnusson

Tack: Anders, Cissi, Perra, Tracy & Harry

DHÖRR SPELPRODUKTER 1987

Thomas Alm
Nolhagag 50
502 36 Borås
Tfn: 033-122617

Joakim Lundvall
Mejerig 2:582
412 76 Göteborg
Tfn: 031-403397