

RÖD DÖD

CalCon -95 äventyr till Drakar och Démoner Expert

Av : Johan Norrman, DMF

Tack till : Axel Hägg (ideer), TBC (speltest), Olle (kartor, ideer)

Intro

Detta är Drakar och Démoner äventyret för CalCon -95. Äventyret består av 9 kapitel som skall genomgå kronologiskt. Detta kan tyckas väldigt låst, men spelarna kommer förhoppningsvis inte att märka något av detta eftersom allting leder vidare naturligt.

Innehåll

Förutom detta papper (intro) skall det finnas ett häfte med äventyret, 4 st karaktärer, en områdesbeskrivning, ett antal kartor samt 3 appendix.

Har du inte fått något eller några av dessa papper så kontakta receptionen eller mig.

RÖD DÖD

Drakar och Demoner Expert, CalCon -95
Johan Norrman, DMF

Inledning

Äventyret utspelar sig i södra Edriton (se områdesbeskrivning och kartor) och ute i Danal - Den Röda Öknen.

Karaktärerna är 4 soldater ur legoförbandet Thalins Vargar. De är några av de få överlevande efter ett överfall på den karavan de vaktade. De var på väg mellan städerna Tharon och Epuin när ökenkrigare anföll dem. När äventyret börjar har de begravt sina kamrater och har precis kommit fram till Epuin.

Äventyret

Äventyret är uppdelat i kapitel som skall genomgå i ordning (helst). Här följer en kort resumé av varje kapitel.

Prolog - Natlig strid

Detta är en monolog för spelledaren för att starta äventyret. Här beskrivs karaktärernas bakgrund, överfallet och den fortsatta resan. Kapitlet avslutas när gruppen i gryningen nästan har kommit fram till Epuin och blir stannade av en patrull från staden.

Kapitel 1 - Epuin

Rollpersonerna talar med patrullens befäl och får veta att rövarnas aktivitet är stor i området. Många soldater har stupat i strid med ökenkrigarna. Gruppen släpps igenom och kommer strax fram till Epuins stadsmurar. Efter att ha lämnat av sina sårade vid sjukstugan beger de sig ut i staden. Under dagen kan dom undersöka staden och få mer bakgrundsinformation.

I detta kapitel finns också en beskrivning av staden Epuin.

Kapitel 2 - Den gamle mannen

På kvällen, när de tagit in på något värdshus, blir kontaktade av en man som ber dom komma med till hans herre. Rollpersonerna (som förhoppningsvis följer med!) blir visade till stadens mer skumma kvarter. Där blir de visade intill en gammal man som börjar tala med dom. Han verkar veta väldigt mycket om dom. Det visar sig att han har information om vem som dödade deras kamrater och vad som ligger bakom öken stammarnas orolighet. Han berättar en gammal profetia för gruppen och avslutar med att ge dom en karta som visar vägen till källan för ondskan. Han talar också om att det enda sättet att besegra ondskan är att använda ett speciellt vapen som finns hos en man ute i öknen. Han beskriver var denne man finns att finna.

Sedan ber han rollpersonerna lämna honom.

Kapitel 3 - Ut i öknen

Rollpersonerna skall nu bege sig ut i öknen. Här kommer de att stöta på trupper som är på väg mot Epuin. Förhoppningsvis förstår de att det är bråttom.

Kapitel 4 - Naugs klipphav

Gruppens sökande efter mannen ute i öknen dom till Naugs klipphav, en del av Danal som är klippöken. Det enda av intresse de finner där är en gammalt ökenfästning.

Kapitel 5 - Magikern

I ökenfästningen bor en magiker med hushåll. Denne har den vapnet som gruppen behöver i sin ägo. Pga det Edritonska förhållandet till magiker kan detta kapitel mycket väl bli slutet på äventyret (??).

Kapitel 6 - Över sandhavet

Rollpersonerna vet vart de skall och de har vad som behövs för att besegra onskan. Nu skall de bara överleva resan dit. På vägen dit stöter de på diverse dåliga tecken, döda oaser, en röd måne på natthimmlen mm. De stöter även på en patrull med mystiska varelser.

Kapitel 7 - Templet

De är nu framme vid sitt mål, Templet. Väl nere i templet (vilket kanske inte är det lättaste) möter de olika hemskheter, från deras och andra existensplan. Bland annat zombier av kropparna från deras döda kamrater och en demon i skorpionform. Till slut konfronteras de med inkarnationen av ängeln Kalshmair.

Besestrar dom denna så är hotet mot Edriton avvärjt, i alla fall för tillfället.

Epilog - Resan tillbaka

Rollpersonerna (de som överlevt) kommer tillbaka till Edriton.

Bakgrund

För 1500 år sedan smidde en av Malhas ängel planer på att ta över makten i den dimension som styrs (än i dag) av Malha. Malha avslöjade Kalshmairs planer och för att få denne ur vägen dömde han denne till förvisning från dimensionen och band honom till en gammal helgedom i Danal. Denna helgedom begravde han sedan under öknens dyner (en gud kan hantera sina tjänare hur som helst).

Danal befolkas av ett otal olika stammar, alla trogna Malha. Dessa har i generationer levt i fredlig samförstånd med Edriton.

Då och då har rövarband kommit ut från öknen och anfallit karavaner inne i Edriton men det har varit ovanligt.

För ca 2 år sedan väckte Thalle, en ond magiker och präst för guden Dhrejor upp Kalshmair ur dennes dvala. Thalle hoppades att denne 'gud' skulle ge honom makt och evigt liv. Han hade nästan rätt, han fick mer makt och faktiskt evigt liv, som dödsgäst.

För att få information omvärlden som den ser ut i dag så öppnade Kalshmair en port till en annan dimension och tillkallade några demontjänare.

När han hade fått veta det han ville bestämde han sig för att ta kontroll över några ökenstammar för att sprida död och förstörelse över världen (varför? vem kan ana vad en ängel vill?). Hans demontjänare tog kontroll över personer i de äldstes råd i två större stammar. Dessa stammar tåg sedan norrut för att anfälla Edriton. Hittills har stammarnas fiendlighet bara märkts som rövarband som med ovanlig brutalitet överfallit karavaner inne i Edriton.

Äventyret kan börja.

RÖD DÖD

Prolog - Natlig strid

Detta skall läsas för spelarna.
De får ställa frågor, men inte agera själva.

'Ni är en del av legoförbandet Thalins Vargar. Ni har den senaste tiden sysselsatt er med att vara karavanvakter i södra Edriton.

För 5 dagar sedan fick ni ett nytt uppdrag. Ni skulle eskortera en karavan från Tharon till Epuin. Ni blev varnade för att flera rövarband härjade i trakten men ansåg att de inte skulle utgöra något större hot. Färden mot Epuin gick lugnt och utan intermezzon fram till härom kvällen. Ni hade slagit läger för natten när plötsligt ett stort rövarband anföll karavanen. Striden som följde blev seg och blodig. Precis när ni såg ut slå tillbaka rövarena och er kapten hade formerat en anfallsstyrka för att tillintetgöra fienden slog de tillbaka med oanad kraft. Ur mörkret störtade en stor skara ryttare fram och eldklot slog ned i era led. Ingen av er minns mycket av det som följde. Det mesta är lösryckta bilder av eld, brinnande kroppar, skrik, blod och död.

När gryningen kom var striden över. Ni såg ut över det som kvällen innan varit ett lugnt läger och såg bara förstörelse. Här och var brann fortfarande vagnar och kroppar av människor och djur. Ni var inte många som överlevt massakern, dels ni (rp), dels 3 andra svårt sårade soldater, dels några av köpmännen i karavanen, i allt 12 personer. Efter att hjälpligt begravt era döda och räddat av som räddas kunde drog ni vidare mot Epuin. Många frågor dök upp i era huvuden. Varför denna brutalitet? Varför hade inte rövarena tagit något från karavanen? Vilka var dom? Rövarena hade inte lämnat några kroppar efter sig.

Det är nu i gryningen två dagar efter överfallet. Ni närmar er Epuin i mörkret när plötsligt tystnaden bryts av en fast stämma som säger "Halt!". Ur mörkret lösgör sig 4 st beridna skepnader. Ni drar era vapen och gör er beredda på strid. Skepnaden närmast er säger "Vilka är ni som färdas i natten?".

Ridån går upp..... (ner??)

Kapitel 1 - Epuin

Inledning

Rollpersonerna står nu framför kapten Jerhad och hans män ur Epuinska gardet. De är ute och patrullerar vägen österut från Epuin.

Samtal med kaptenen

Gruppen bör nu presentera sig och göra klart att de inte är fientliga. När gruppen har presenterat sig säger mannen :

"Jag är kapten Jerhad ur Epuinska gardet".

Kapten Jerhad har inte tid att stanna någon längre stund och har inte heller tid att hjälpa gruppen.

Det han har tid att tala om för rollpersonerna är (självmant eller om de frågar) :

- * Kaptenen och hans män (12 st) är ute och patrullerar området runt Epuin.
- * Rövarbandens aktivitet har varit stor den senaste månaden. Många soldater har stupat i strid med ökenkrigarna.
- * Det är ingen som vet varför ökenstammarna blivit fientliga.
- * De sårade kan lämnas i någon av stadens sjukstugor.

Epuin

Epuin är en handelsstad belägen på gränsen till Danal. Normalt har staden ett hektiskt gatuliv och högljudd kommers, men stämningen är nu något tryckt. Den senaste månaden har inga karavaner kommit söderifrån, trots att våren brukar vara den årstid när kommersen är som livligast.

Det är inga problem att bli insläppta i staden. Stadsvakten kommer att fråga vad de har råkat ut för (trasiga och blodiga kläder etc). Väl inne i staden bör de bege sig till en sjukstuga (deras kamrater är ju sårade) och det bör inte vara något problem att hitta en sådan (man kan fråga vem som helst).

När de har varit på sjukstugan lämnar köpmännen från karavanen dom (lön?, uppdraget misslyckades ju...).

Rundvandring i staden

Nu kan rollpersonerna titta på staden, köpa nya kläder, ny utrustning och få information om läget (se under rubriken information längre ned). Det finns många ställen att få information på. Tavernor, värdshus och marknadsplatser är bra ställen.

Hela staden är för tillfället ganska lugnt, det har inte kommit några karavaner söderifrån den senaste månaden och ingen karavan vågar bege sig söderut pga rövarbanden.

Rollpersonerna får dock se upp om de beger sig ut i staden efter mörkrets inbrott. De flesta av gränderna och de gator som inte patrulleras av stadsvakten tillhör den undre världen på nätterna.

För eller senare kommer gruppen att vilja finna någonstans att bo innan de beger sig från staden (?). Det är inte svårt att finna ett värdshus men kvaliteten varierar (se beskrivningen av staden för de olika stadsdelarna).

En maskerad man

Vad rollpersonerna än gör under kvällen blir de kontaktade av en man som bär heltäckande klädsel och en huva som döljer hans ansikte. Han ställer sig framför rollpersonerna (som sitter ned?) och säger med en underlig brytning :

'Vem av er är Fefal?'

När de har svarat fortsätter han :

'Jag ber er och era män komma med mig till min herre som har ett viktigt meddelande till er'

[Dags för kapitel 2...]

Staden Epuin

Epuin är en av de två stora handelsstäder som ligger på gränsen till Danal. Det är en hektiskt stad med ca 10.000 innevånare. Invånarna består till stor del av köpmän och andra som arbetar med handeln. Den näst största befolkningsandelen är hantverkare.

Andelen ökenmän som bor i staden är ca 20%, de flesta köpmän eller kriminella, de flesta kan träffas på bazaren men flera av Epuins mest respekterade köpmän kommer från Danal.

Staden försörjs med livsmedel av den omgivande landsbygden.

Staden består av 5 områden : centrum med administrativa byggnader och borgmästarens residens, norra delen som är där hantverkarna håller till, östra delen där köpmännen har sina lagerbyggnader och kontor, södra delen är arbetarna och andra bor och västra delen som är Epuins mer skumma kvarter. Detta är den ursprungliga delen av staden. Här finns också bazaren, en stor marknadsplats både ovan och under jord. Här pågår kommersen dygnet runt och det mesta finns att köpa.

Förhållandet till ökenstammarna

Förhållandet till ökenstammarna är fortfarande relativt gott, men under ytan börjar missnöjet öka. Om inte rövarbanden snart upphör med sina överfall mot karavanerna kommer situationen bli omöjlig.

Information

Följande kan man få veta i staden. Vissa saker är sanna, vissa är rena villospår.

* Rövarbandens aktivitet har varit stor den senaste månaden. Många soldater har stupat i strid med ökenkrigarna.

* Det är ingen som vet varför ökenstammarna blivit fientliga.

* Det är ökenmännens onda gud som driver dom att anfälla våra karavaner.

Denna information skall portioneras ut i lagom mängder och bara om rollpersonerna söker efter den aktivt (SL avgör, låt dom i alla fall några ledtrådar).

Kapitel 2 - Den gamle mannen

Inledning

Rollpersonerna har mött den maskerade mannen som leder dom till sin herre, en gammal man som bor Epuins västra del. Den gamle mannen kommer att berätta en profetia för rollpersonerna som för dom ut i öknen i ett sökande efter den ondska som hotar Edriton.

Epuins gamla kvarter

Den maskerade mannen leder rollpersonerna genom stadens gator mot Epuins gamla kvarter (den västra delen av staden). Han är mycket fåordig. På frågan vart de är på väg svarar han bara :

'Allt skall få sitt svar'.

Om man pressar honom (på något) sätt blir han helt stum. Om man hotar honom försvinner så snabbt som möjligt från platsen (och skall komma undan). Under natten som följer kommer ingen av rollpersonerna att kunna sova pga mardrömmar. Dagen efter söker mannen upp dom igen och ber återigen rollpersonerna följa med. Följer dom inte med denna gång så är det dags för spelarna att hitta något annat att spela (ha ha, rätt åt dom).

Epuins gamla kvarter ligger i två lager, ett under jord (den ursprungliga staden, och ett ovan jord. Båda används som bostäder och butiker. Mitt i stadsdelen ligger bazaren. Detta är under hela dygnet en hektisk plats där allt kan köpas för pengar. Mannen leder gruppen genom bazaren under tystnad (det är överhuvudtaget svårt att göra sig hörd här). Beskriv bazaren så livligt som möjligt.

När de har kommit förbi bazaren så leder han dom ner i Epuins äldsta delar. Efter att ha gått i de svagt upplysta passagen i ca 10 minuter stannar mannen framför en öppning täckt av en tungt draperi. Han står helt tyst framför öppningen i flera minuter. Om rollpersonerna frågar vad som står på (etc) så höjer han bara handen i en avvärjande gest.

Efter några minuter lyfter han under draperiet och visar med handen att de skall gå in. När den sista rollpersonen gått in släpper han tillbaka draperiet (han går inte in själv).

En gammal man

Rollpersonerna kommer nu in i ett litet knappt upplyst rum. Väggarna är täckta med väggmattor i olika mönster och på golvet ligger kuddar att sitta på. Längst in i rummet sitter, knappt synlig, en man och röker på en vattenpipa. Han säger med klar stämma (markerad brytning) :

'Jag ser att ni hörsammat min begäran och kommit.'

'Sitt ner'

När alla satt sig ned fortsätter han. Om någon försöker tilltala honom ignorerar han detta.

'Mitt namn är Abdel. Jag känner till er. För 3 (?) dagar sedan blev ni överfallna av Skymningens ryttare. Sant?'

Låt rollpersonerna svara. Sedan fortsätter Abdel.

'Era kamrater blev brutalt slaktade och ni själva räddades av gryningen. Det är inte en slump att stammarna i öken rider mot Edriton. Det ligger något större, ondare bakom. Lyssna på vad profeten Ehrran skrev under sin sista vandring : '

Ljuset i rummet verkar dämpas och Abdel tändar ett lite rökelse i ett kar och tändar ett litet ljus som lyser upp hans ansikte. Man ser att han är en gammal man. Hans hår är grått (vit?) och djupa fåror gräver sig ned i hans ansikte. Hans ögon vittnar om stor visdom. Hans blick genomborrar var och en av karaktärerna innan han tar till orda. Hans röst är svagt mässande.

'Malha är barmhärtig. Att låta mig se vad han låter mig se och sedan föra detta vidare till Hans anhängare.

Skorpionen skall resa sig ur sanden och stinga som aldrig förr. Den glömde guden i sin mest askyvärdaste skepnad skall sila blodet genom sanden så som skedde i tidernas begynnelse. Han som legat i dvala under sanden skall åter visa sig för världen, och den skall darra inför honom. Skorpionens trupper skall svepa över landen och föra med sig död och förgörelse.

Malha är barmhärtig, må hans vilja ske.'

Abdel släcker rökelsen och ljuset. Han låter orden sjunka in innan han åter tar till orda.

'Detta är vad som kommer att hända om ingen stoppar det. Den glömde guden som Ehrran talar om vet jag inte vem det är men jag vet var denne sägs ligga i dvala. Den glömde gudens planer är redan i verket, rövarbanden är bara ett av tecken jag har fått. Inom kort kommer en stor styrka av krigare som lyder honom att tåga mot detta land. Jag kan redan känna närvaron av onda krafter i området. Ni måste snarast bege ur mot ondskans källa. Endast där kan ni förgöra den. Tag denna karta som kan visa er vägen.'

Abdel böjer sig fram och lägger en karta framför rollpersonerna. Sedan fortsätter han tala.

'För att besegra ondskan behöver ni ett vapen som heter Kadels svärd. Detta finns hos en man som bor i Naugs klippöken. Han heter Merim och ni finner honom vid foten av Naugs klippa.'

Abdel lutar sig bakåt och är tyst. Om rollpersonerna har några frågor kan de ställa dom nu. Abdel kommer att besvara dom efter bästa förmåga. Låt inte gruppen ställa frågor etc för länge.

Efter en stund säger Abdel :

'Gå nu, det är bråttom. Tiden är knapp. Malha vare med er.'

När de kommer ut ur rummet väntar samme man som tog dem dit på dem. Han för dom tillbaka till där han träffade dom (eller vart de vill bli förda).

Kapitel 3 - Ut i öknen

Inledning

Rollpersonerna beger sig nu uti öknen för att finna Merim och Kadels svärd.

Ut i öknen

Rollpersonerna bör nu skaffa sig utrustning och riddjur. Ingen av dem kan rida på kameler så det bör få bli hästar (endast den mest självmordsbenägne ger sig ut i Danal till fots). Dessutom måste de skaffa sig vattenläglar (och vatten!!). Inget av detta bör vara några större problem. Om de tar lång tid på sig så söks de återigen upp av den maskerade mannen som påpekar att det är bråttom.

Naugs klippöken och Naugs klippa ligger strax väster om karavan-vägen som går söderut från Epuin.

Trupper på marsch

Ungefär 2 dagsmarscher söderut kommer de fram till en större oas. Eftersom de kommer fram på kvällen faller det sig naturligt att slå läger här.

Tidigt på morgonen (ca 1.5 timmar innan solen går upp) hör vaktposten något närma sig i fjärran (söderut). Det verkar vara en större mängd människor. Efter en stund kan man se att det är en stor styrka ökemkrigare som närmar sig från söder. Det är inte några problem att gömma sig och riddjuren i den grönska som faktiskt finns i oasen. Trupperna drar i snabb takt förbi oasen förutom ett par beridna krigare som rider in i oasen för att vattna sina hästar. Om rollpersonerna lyssnar på dem kan de höra följande.

'Han är stor. Att ge oss detta. Guld och kvinnor i överflöd. De gamle har alltid talat om den dag som de otrogna skall utrotas.

Epuin skall falla för vår styrka. Dess innevånare skall darra inför oss.'

Soldaterna rider sedan därifrån. Det är rent ut sagt självmord att anfälla dem.

Morgonen gryr

När morgonen gryr kan man klart och tydligt se spåren efter trupperna som dragit förbi.

När man ser ut sydväst där man i fjärran ett ensamtt berg torna upp sig. Detta torde vara Naus klippa. Det verkar vara ca 1, kanske 2 dagsmarscher dit.

Kapitel 4 - Naugs klipphav

Inledning

Rollpersonerna har nu kommit fram till Naugs klipphav och söker nu efter Merim som skall finnas vid foten av Naugs klippa.

Ett öde landskap

Gruppen närmar sig Naugs klipphav, en stenöken. Det tar ca 1 dag att komma till gränsen för klipphavet och ytterligare en dag att komma till Naugs klippa.

Naugs klipphav är ett oländligt terrängavsnitt som bitvis är mycket svårt att ta sig fram i.

Under resan mot Naugs klippa kan de stöta på följande saker (beroende på SLs vilja och hur mycket tid som finns).

- * Mantikora (projekttilsvans).
- * Skorpion (under natten eller på morgonen)
- * Vildhästar (kan påverka deras egna hästar)

När de väl kommer fram till Naugs klippa gäller det bara att hitta denne Merim som de söker efter. Vid klippans södra fot ligger en gammal vindbiten fästning. Den är knappt urskiljbar mot bakgrunden men rollpersonerna lär finna den (förhoppningsvis!!)

Fästningen

Detta är en gammal fästning grävd direkt ur berget. När rollpersonerna närmar sig fästningen uppembarar sig ett ljusklot framför dom. En röst säger :

'Vilka är ni som nalkas min hemvist?'

Efter ett rollpersonerna svarat säger rösten :

'Vad söker ni?'

Om rollpersonerna svarar tillräckligt bra säger rösten sedan :

'Välkommna till min boning.'

Kapitel 5 - Magikern

Inledning

Gruppen har nu kommit fram till Merims boning ute i Naugs klipphav. Nu skall de övertala honom att ge dom Kadels svärd.

Fästningen

Detta är en gammal fästning grävd direkt ur berget. Den innehåller otaliga rum som nästan alla är tomma. I fästningen bor Merim och ett par tjänare.

Merim

Detta är gammal ökenman, skolad i teologi och magi. Han vet också en del om rikena utanför, både Edriton och rikena i söder. Han har dragit sig tillbaka ut hit till Naugs klipphav för att ostört kunna syssla med sin magiska forskning. I sin ägo har han dessutom ett antal gamla artefakter som han använder i sin forskning.

Mottagandet

När gruppen kommer fram till fästningens port (inte svår att finna eftersom den är gjord i koppar) möts de av en gammal man som säger :

'Var hälsade, vandringsmän, mästaren väntar på er. Följ mej.'

Han visar gruppen in och tecknar åt en annan man att ta hand om hästarna. Sedan leder han dem upp genom fästningen längs korridorer och trappor tills de kommer till en bastant dörr gjord av något oidentifierbart material. Han knackar lätt på dörren som ger ifrån sig ett metalliskt ljud. Innifrån hörs en röst som säger :

'Stig ni XX med följe.'

XX är här den som presenterat sig som ledare för gruppen.

När rollpersonerna träder in genom dörren kommer de in i en stor sal full med bord belamrade med allehanda ting. Kolvar, mystiska maskiner, gamla böcker, benknotor, dödskallar och uråldriga ting. Mitt i salen står en gammal man. Han är klädd i en fotsid svart klädnad med silverbroderier föreställande stjärnor, pentagram och andra magiska symboler.

Han frågar återigen vad rollpersonerna söker. När de talat om detta frågar han varför han skulle ge Kadels svärd till dessa otrogna hundar.

Nu gäller det att övertyga Merim om att han skall ge dom svärdet (om de anfaller honom kommer han att försvara sig efter bästa förmåga, kom ihåg att de befinner sig i hans laboratorium).

Gott rollspel bör vara nog för att övertyga honom att lämna ifrån sig svärdet.

Merim kommer dock inte att hjälpa rollpersonerna mer än genom att ge dom svärdet.

Kapitel 6 - Över sandhavet

Inledning

Rollpersonerna vet nu var ondskan finns och de har medlet att bekämpa den. Nu måste de ta sig dit fortast möjligt.

Åter ut i öknen

Källan till ondskan skall finnas rakt söder om Naugs klippa, ute i sandöknen. Om man får tro kartan bör det vara ca 3 dagsmarscher dit. Resan genom Naugs klipphav fortsätter som tidigare (se kap 4). Det var 1 dag att komma ut i sandöknen igen.

Onda omen

Under de två dagar som det tar att ta sig till templet stöter gruppen på ett par dåliga omen.

Den döda oasen

Mitt på andra dagen kommer de fram till en död oas. All växtlighet har dött och vattenhållet förvandlats till en stinkande sörja. Hela platsen utstrålar död och förruttnelse.

En röd måne

När de har slagit läger andra natten (första natten väl ute i sandöknen igen) så stiger sakta en röd måne upp på himlen. Detta verkar inte vara den vanliga månen. Alla känner sig illa till mods.

En mörk himmel

På tredje dagens eftermiddag mörknar himmelen. Solen verkar förlora sin lyskraft och man kan nästan känna hur ondskan försöker kväva en.

Templet

Fram mot kvällen (fast det är svårt att avgöra) på tredje dagen ser gruppen hur något reser sig ur sanden framför dem. Det verkar vara ett tempel. Templet väggar lyser svagt röda och man kan höra svag musik komma ur porten.

Kapitel 7 - Templet

Inledning

Rollpersonerna står nu utanför templet och skall konfrontera ondskan. Kommer de att överleva?

Templet

Framför gruppen tornar ett halvt begravt tempel upp sig. Dess väggar lyser svagt rött i det skumma ljuset. Från dörröppningen hörs svag musik.

Beskrivning av templet

1. Tempelsal

Detta är en stor tempelsal. Även inne i templet lyser väggarna svagt rött. Det är ca 5 meter högt tak. Golvet är täckt med sand. De fyra fönster som kan urskiljas är även de täckta (på utsidan) av sand. Sanden inne i templet är ca 30 cm djup (kan vara svårt att förflytta sig i eftersom man sjunker ned en bit).

I borte änden av rummet finns 3 trappor. Den mittersta leder upp till ett podium med ett altare. De två andra leder nedåt.

På altaret sitter en man och spelar på en flöjt. När rollpersonerna kommer in i salen slutar han spela och ställer sig på altaret. Trots avståndet kan de se hans galna, glödande ögon som genomborrar dom. Mannen säger :

'Välkomna till er rättegång. Det är jag som är Domaren er jag dömer er till DÖDEN'.

När han har sagt dessa ord gör han en volt framåt mot rollpersonerna. När han landar framför dom är han stridsberedd med 2 st kroksablar i händerna. Om någon av rollpersonerna drag Kadels svärd koncentrerar han sig på denne under striden.

Mannen

Detta är en av Kalshmairs demontjänare som vaktar templet.

STY 20
STO 16
FYS 25
SMI 15
INT 18
PSY 25

KP 21
SB +1T4

Förflyttning : L12 Skydd : 3 poängs hud

Vapen
2 kroksablar FV 15 1T8+4 (Förtrolla vapen E2, ond magi)

Demoniska förmågor :
Regeneration (4 KP/SR)
Hoppförmåga (15 meter)

1b. Podium med altare

Uppe på podiet står ett altare. Om man undersöker det ser man att det från börjar måste ha varit ett altare helgat åt Malha men är nu förändrat och förvanskat till oingenkänlighet.

1c. Tornen

Detta är templets båda torn. Från början verkar det ha funnits trätrappor upp till tornrummet men de är för länge sedan borta. Det går troligtvis inte att ta sig de 20 meterna upp dit men om man lyckas finner man bara tomma rum.

Templets nedre plan.

Takhöjden är ca 2.3 meter utom där det nämns. Allt verkar vara uthugget direkt ut berget (??). Korridorerna lyser svag i färgerna rött och grönt (skiftande). Det är mycket skum belysning (effekt : -3 på att vapenfärdigheter). Luften här nere är torr och tung att andas.

2. Korridorer

Korridorerna ut grovt hugna direkt ur berget. Dörrarna är gjorda av trä som torkat under årens lopp. De håller men är lätta att slå upp, vilket inte bör behövas efter alla utom två är olåsta (utom in till rum 5 och 7).

3. Gravar

Detta är platsen där man begravde döda präster etc i templet. I sidokorridorerna finns gravnischen uthugna ur berget. i ungefär hälften av gravarna finns naturliga mumier insvepta i linnetyg.

4. Lagerlokal

Detta är ett rum med hyllor längs väggarna. På hyllorna står krukor som innehållit allehanda ting. Ingen av dem är märkta och man kan inte identifiera innehållet.

5. Lagerlokal

Även detta är en lagerlokal. Dörren in hit är låst men dörren lär inte vara så svår att få upp (träddörren är torr som fnöske och faller lätt ihop). Längs väggarna inne i rummet står bord. På borden finns diverse religiösa ting, rökelsekar, heliga böcker, ljusstakar etc. Inget här inne lär vara av intresse utom för dess värd (det mesta är gjort av ädelmetall).

6, 9, 11. Bostad (präst)

Detta är en bostad för en präst (eller liknande). I rummet finns en gammal säng, ett skrivbord med några småsaker på, en stol, en bokhylla och ett klädesskåp.

7. Bostad (överstepräst)

Detta är rummet där översteprästen bör ha bott. Rummet innehåller samma saker som de andra bostadsrummen. Skillnaden är att allt här inne håller en högre standard. På väggen hänger också en ikon av någon profet.

Spöket

När rollpersonerna kommer in i rummet ser de en gestalt som sitter på stolen framför bordet med ryggen mot dem. Om de tilltalar gestalten så vänder denne sig om. Det verkar vara en äldre man i prästkläder. Han ler sorgset mot gruppen och säger (på ökenmännens språk) :

'Ondskan genomsyrar Hans boning. Förgör den och han skall vara er evigt tacksam'

Sedan reser han sig upp och försvinner i tomma intet.

Bakom bokhyllan finns en passage in till ett annat, inre rum (rum 8).

8. Hemligt rum

Detta är översteprästens hemliga kammare där han privat tillbad Malha och dessutom tillverkade olika religiösa ting.

I rummet finns ett litet altare och en mindre bokhylla. Hyllan är tom förutom ett par glasflaskor med genomskinligt innehåll.

Samtliga flaskor (4 st) innehåller helande dryck (helar 1T10+3 KP). Alla flaskorna är märkta med ett tecken som betyder liv för stammarna i öknen.

10. Oanvänt rum

Detta rum är helt tomt.

12. Nedre tempelsal

Detta är den nedre tempelsalen. Här hölls templets egna gudstjänster etc. Längst inne finns ett stort altare. Bakom altaret finns en oregelbunden öppning.

När gruppen kommer in hit uppenbarar sig en högrest man (ca 3 meter lång) framför altaret. Ett underligt ljus strålar ut från mannen. En dånande röst säger 'Möt er skapare. Ha ha ha ha'.

Detta är naturligtvis Kalshmair i egen hög person.

Sedan anfaller han gruppen.

När Kalshmair blivit lagom skadad drar han sig tillbaka genom öppningen (se rum 13).

13. Kalshmairs viloplats

Detta är platsen där Kalshmair vilade på i över 1000 år. Denna plats ligger fysiskt under Danals sand men har förbindelse ut i sfärerna. När Kalshmair kommer in hit återställs genast han KP etc. Striden fortsätter här.

Möten

När rollpersonerna genomsöker templet råkar de ut för 2 st möten.

Zombierna

Detta är zombier animerade av kropparna av deras avlidna kamrater ut Thalins vargar. De är 8 st ledda av Kalim, deras kapten.

Zombier

STY 16

STO 12

FYS 0

SMI 4

INT 1

PSY 2

KP 14

Förflyttning L6

Vapen

Bredsvärd FV 10 1T8+1

Rustning

Ingen

Skorpiondemonen

Framför gruppen stor en gigantisk skorpion som strax anfaller dom.
Detta är ytterligare en av Kalshmairs demontjänare.

STY 25
STO 25
FYS 25
SMI 15
INT 8
PSY 25

KP 25
SB +1T6

Förflyttning : L8 Skydd : 4 poängs skal

Vapen
2 klor FV 13 1T6
1 Svansstingning FV 10 1T6 Gift STY 10

Demoniska förmågor
Frätande blod

Striden mot Kalshmair

Striden mot Kalshmair kommer att bli seg. Den enda riktiga chansen de har att besegra honom är att använda Kadels svärd (som de förhoppningsvis har). När de skadat honom så att han har ca 30% av sina KP så retireerar han in till sin viloplats. Väl därinne får han tillbaka alla sina förlorade KP och PSY. Dessutom höjs hans styrka, fysik, PSY och KP till de värden som står i parentes nedan.

När rollpersonerna nedkämpat honom har de bara ett bege sig därifrån. Om de inte haft båda de möten de kan ha använd de återstående nu (om de inte är för svårt sårade...).

Kalshamir

Behandla Kalshamir som en demon.

STY 35

STO 25

FYS 35

SMI 19

INT 24

PSY 45

KP 30

SB +1T10

Förflyttning : L15 Skydd : 6 poängs hud

Vapen

2 Händer FV 14 1T3

1 Spark FV 14 1T6

Epilog - Resan tillbaka

Resan tillbaka kommer inte att vara några problem om inte du som SL vill det.

När de närmar sig Epuin möter de ökenmän på flykt. Det är delar av den arme som belägrade Epuin i ca 1.5 vecka. Dessa inlåter sig inte i strid med rollpersonerna utan fortsätter fly.

Södra Edriton och Den Röda Öknen

Områdesbeskrivning

Edriton

Historia

Edriton är en monarki som ligger inklämt mellan det uråldriga imperiet Kashien och Den Röda Öknen. Riket bildades för ca 700 år sedan efter det att adelsmännen i södra Kashien gjort uppror mot kejsaren och krönte en egen kung. Under det århundrade som följde revolten utkämpades de krig som tillsammans kallas Revoltkrigen. Edriton var nära att förlora när barbarerna i norr om drog ut på plundringståg och därmed drog kejsaren blickar mot norr i stället.

År 102 (Edritonsk tideräkning) slöts freden i Thalin där den Kashiske kejsaren erkände kungen av Edriton. Sedan dess har landet levt i någorlunda välstånd på dels handeln med Röda Öknens stammar och de karavaner som kommer genom öknen dels på gruvdrift i Järnbergen.

Geografi

Norr om Edriton ligger Kashien och i söder ligger Den Röda Öknen. I öster gränsar landet till Österhavet och i väster till Järnbergen.

Rikets huvudstad heter Edriton.

Genom landet flyter en stor flod, Kaun, som fungerar som transportled för den malm som bryts i Järnbergen. Edritons enda riktiga hamnstad heter Trigur och ligger vid utloppet till Kauns biflod Nigel. Floden Kaun mynnar ut i Kauns träskmark, ett stort delta vid Österhavet.

Språk

I Edriton talas en dialekt av Kashiska, samma språk som talades för 700 år sedan.

Ökenstammarna talar olika dialekter av ett språk som brukar benämnas Danal. De flesta som deltar i handeln talar det andra språket någorlunda.

Styrelseskick

Edriton är en monarki som styrs av kung Eran III, en man som även han är gammal ännu inte sett sina sista dagar i denna värld. De lokala härskarna är borgmästarna i städerna och de större byarna. Det är dock endast kungen som har rätt att ta in skatt.

Handel

Den främsta handeln sker med Röda Öknens stammar och de karavaner som kommer genom öknen. De varor som köps av dessa säljs sedan vidare till Kashiska imperiet. Dessutom handlar Edriton med den malm, och av den förädlade produkter, från Järnbergen.

Malmen från Järnbergen består till största delen av järn (därav namnet) men och också av guld, silver och koppar.

Samhället

Det Edritonska samhället är egentligen ett högst ordinärt samhälle med adel, borgare och bönder. Några egentliga egendomslösa finns inte.

Magi

Magi betraktas som tabu i Edriton, mycket pga de krigarmagiker som stod på Kashiens sida i Revoltkrigen. Enligt kungligt dekret är det förbjudet för magiker att bo och verka utan för huvudstaden. Alla magiker som bryter detta dekret är automatiskt fredlösa om de inte bär ett kungligt fribrev (som i praktiken inte existerar).

Religion

I Edriton dyrkas en panteon av gudar som kallas De Gamla Gudarna. Dessa anses ha skapat världen och människan att befolka denna. För mer info om de olika gudarna se appendix 1.

Danal - Den Röda Öknen

Historia

I alla tider har nomader vandrat mellan oaserna i Den Röda Öknen. Igen vet varför ökensanden är röd, men det talas om en strid mellan gudar i tidernas begynnelse. Deras blod skall ha gett sanden den mörkröda ton som den har idag. Denna teori stöds av de väsen som ibland visar sig i öknen.

Geografi

Den Röda Öknen ligger söder om Edriton. Söder om öknen ligger de okända landen. I öknen finns ett otal små och större oaser. Det finns också ett par städer. Större delen av Danal är sandöken men utspidda i dynhavet ligger öar av stenöken, en av dessa öar (som finns med i äventyret) heter Naugs klipphav.

Befolkning

Öknens befolkning utgörs till största delen av de stammar som vandrar genom öknen. Ca 5% av befolkningen bor i städerna.

Styrelseskick

Varje stam styrs av sitt äldstes råd som fungerar som ledare och lag. Rådet leds av den visaste av stammens medlemmar. Städerna styrs av en furste.

Handel

Stammarna handlar med Edriton och med köpmän från södern. Från Edriton byter de till sig metaller och från södern kryddor, tyger och diverse magiska ting.

Samhället

Det är ett typiskt stam och nomad-samhälle.

Magi

Magi är ganska vanligt i öknen. Varje stam har sin magiker. Dock finns de flesta magiker i städerna.

Religion

Stammarna i öknen dyrkar guden Malha [Mal-Ha], Den Ende Guden.

Appendix 1 - De Gamla Gudarna

Detta är den religion som finns i Edriton. Det är en polyteistisk religion med klar hierarki mellan gudarna. De gudar som är viktigast för detta äventyr är :

Bane : dödsguden
Archelon : krigets gud

Bane

Funktion : Döds gud

Personlighet : Kall och effektiv. Obarmhärlig.

Färg : Svart

Präster : Svarta kåpor som täcker hela kroppen och lämnar ansiktet i skugga. Ofta blek hy.

Krigarpräster : Normalt beväpnade med stridsklubbor i något svart material. Rustning brukar vara svart ringbrynja.

Tempel : Templen är alltid hemliga. Kultplatser finns i anslutning till någon av de andra gudarnas tempel.

Archelon

Funktion : Krigets och stridens gud

Personlighet : Aggressiv och våldsam. 'Våld är bästa sättet att lösa en konflikt. Alltid.'

Färg : Blodsröd

Präster : Finns inga

Krigarpräster : Archelon-kulten har inga präster, bara krigar-präster. Dessa rustar sig efter förmåga och tycke. Det enda som alla krigarpräster har gemensamt är Archelons märke, en knuten pansarnäve.

Tempel : Archelons tempel är byggda som borgar på strategiska platser. De fungerar som tillflyktsorter för De Gamla Gudarnas präster i tider av oro.

Appendix 2 - Malha

[Uttalas Mal-Ha]

Detta är den gud som stammarna ute i Danal dyrkar. Detta är en monoteistisk religion som säger att 'Gud är störst och mannen hans skapelse'.

Personlighet : Ödmjuk och samtidigt väldigt bestämd. Hans lagar nedskrivna i Lagens Bok skall följas. Grym om det behövs.

Färg : Ingen speciell

Präster : De flesta av de präster som finns verkar i det fåtal tempel som finns.

Tempel : Templen ligger städerna.

Appendix 3 - Kadels svärd

Kadels svärd är ett slagsvärd. Vid en första undersökning tycks det vara ett helt vanligt svärd, men känner man på det så känner man kraften som finns i svärdet.

Kadels svärd skapades för mycket länge sedan av en nu glömd magiker. Denna gav det sedan till hjälten Kadel för att förgöra en demon som terroriserade landet.

Kadels svärd

Slagsvärd

Krafter

Förtrolla vapen E4

Förtrolla vapen mot demoner E6 (i stället för E4)

Skära genom pansar E4 (rustningars abs minskar med 4)

FV : + 4 eller +6

Skada : 1T10+5 eller 1T10+7

RÖD DÖD

Drakar och Démoner Expert, CalCon -95

Poängsättning

Poängsättningen är i 3 delar :

1. Rollprestation, individuellt
2. Äventyret
3. Hur kul ni hade

1. Rollprestation

Varje spelare bedöms separat på en skala mellan 1 och 10 (1 sämst, 10 bäst)

Fefal :

Palor :

Kemal :

Gedal :

Summa rollprestation :

2. Äventyret

Gruppen kan få max 20 poäng enligt SLs bedömning

Äventyret :

3. Rolighet

Gruppen får max 20 poäng beroende på hur roligt ni (spelgrupp och SL) hade när ni spelade äventyret.

Hur roligt hade ni ? :

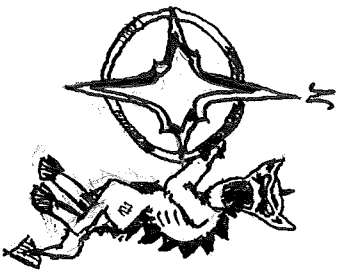
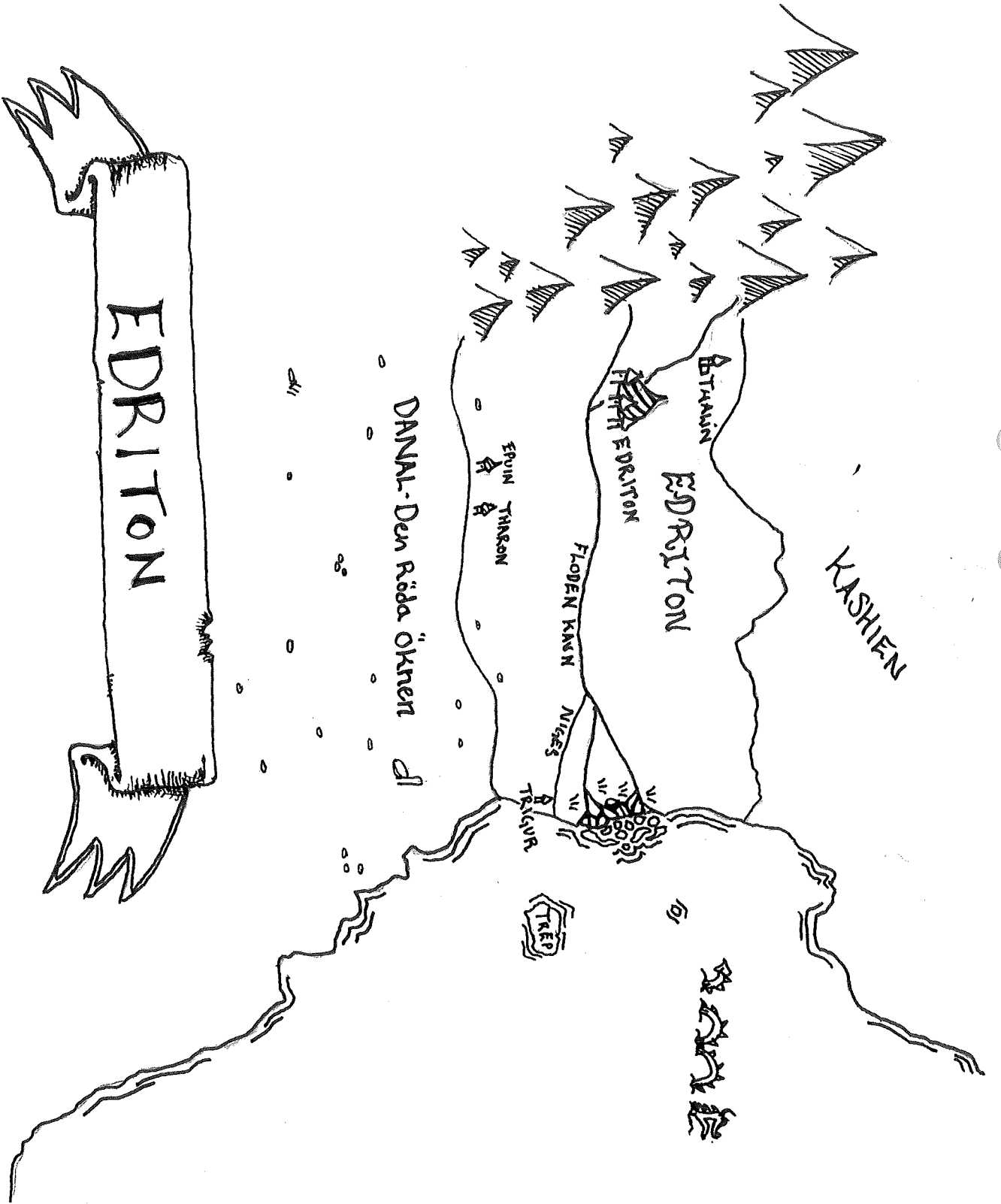
Summa totalt :

Eventuella kommentarer till konstruktören :

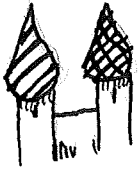
Detta papper skall lämnas till mig personligen eller till receptionen snarast efter spelets avslutande.

Glöm inte att turneringen går i flera pass och att Du eller spelgruppen därför inte bör tala om äventyret (för att inte ge senare spelgrupper fördelar).

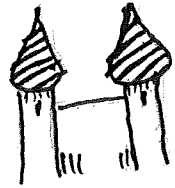
Tack på förhand



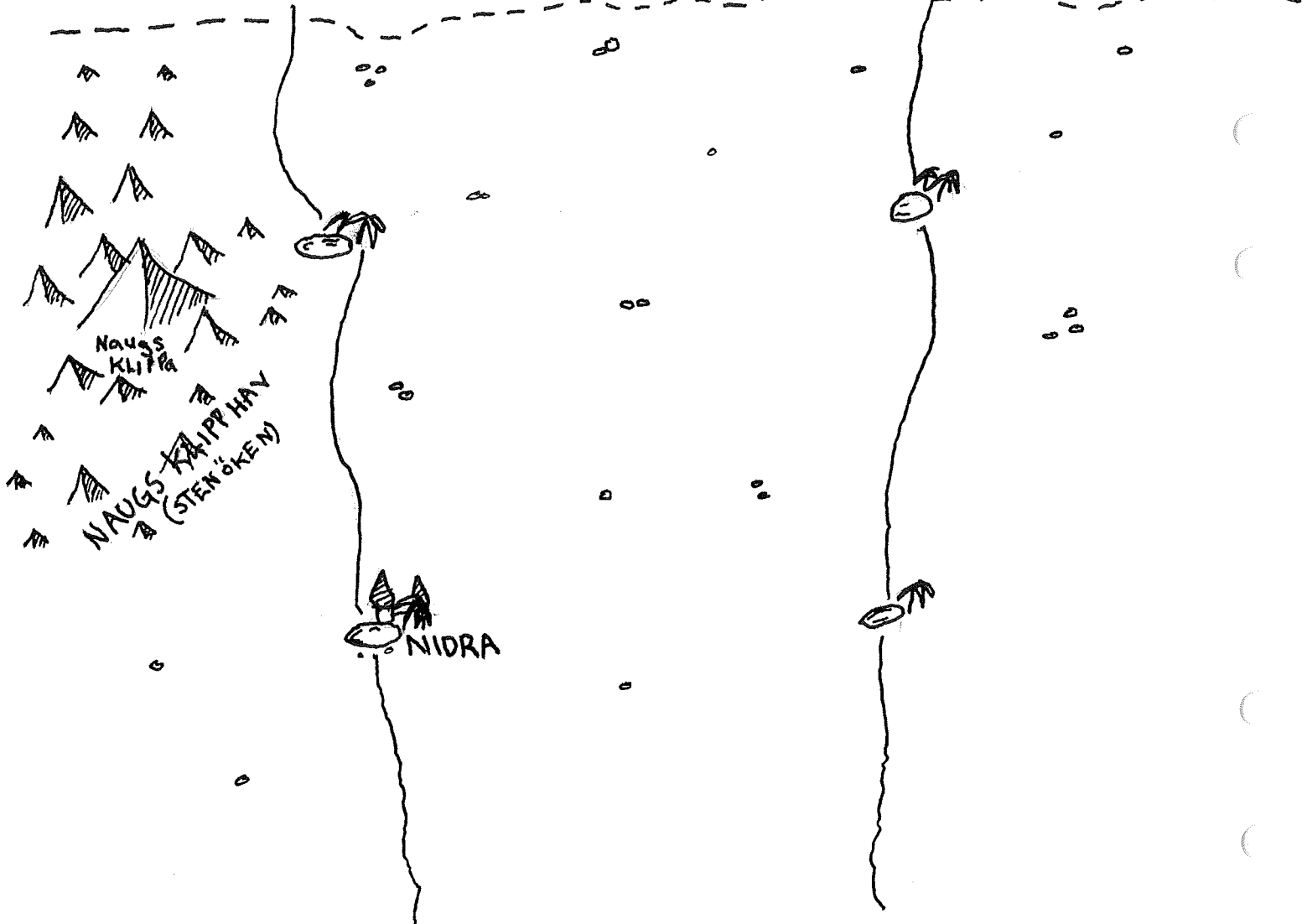
EDRITON



EPUIN



THARON



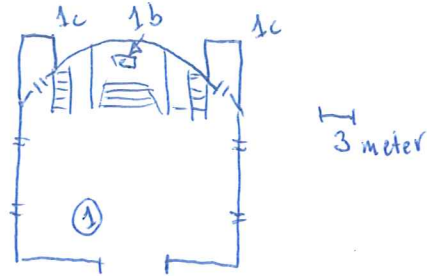
NIDRA



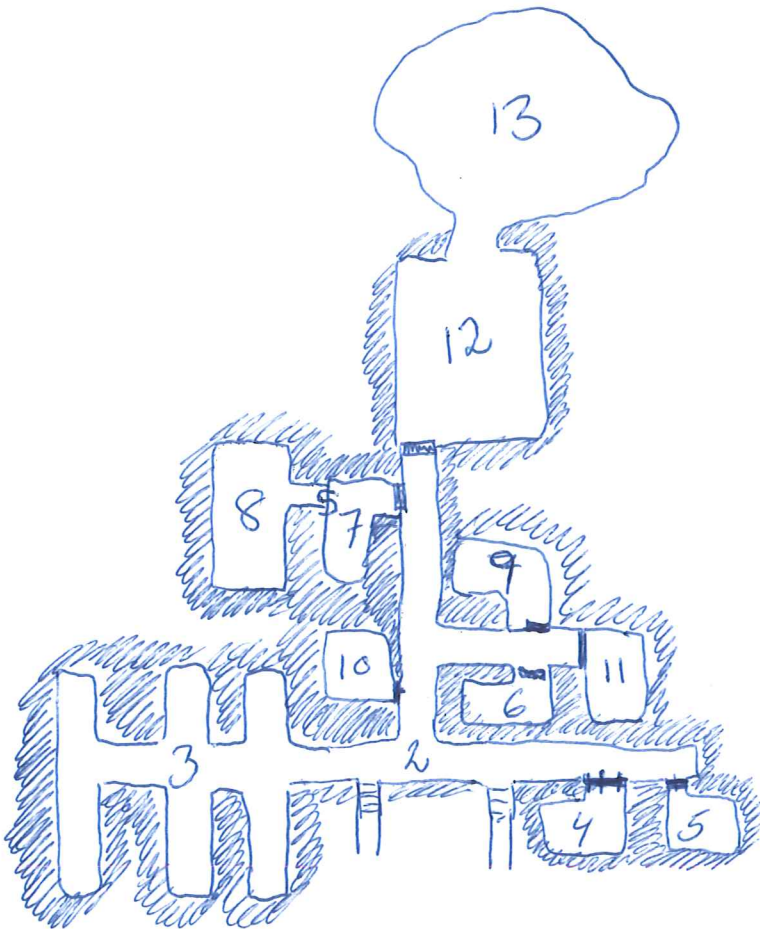
R&D D&D
CalCon -95
DoD Expert
Johan Norrman, DMF

Templet

Nivå 1 . Övan jord.



Nivå 2 . Under jord.



Fefal

Ras : Människa

Kön : Man

Ålder : 32 år

Yrke : Soldat (Sergeant)

STY 14

STO 13

FYS 15

SMI 13

INT 15

PSY 12

KAR 15

SB 0

KP 14

Färdigheter :

Första hjälpen 14

Läsa/Skriva Kashiska B4

Områdeskännedom (Edriton) 14

Dra vapen 16

Taktik 14

Tala Danal B2

Övertala 9

Köpslå 12

Smyga 12

Finna dolda ting 12

Upptäcka fara 10

Kamouflage 12

Rida 15

Slagsvärd 16

Medelstor sköld 15

Slagsmål 13

Utseende : Fefal är av medellängd med svart hår och bruna ögon. Det syns på hans hållning att han är soldat ut i fingerspetsarna.

Bakgrund : Fefal föddes i en liten by utanför Thalín. Hans far var bonde men sonen drogs till äventyret. Han fick anställning i Thalíns vargar när han bara var 16 år gammal och hade avancerat till sergeant när överfallet skedde. Det var inte otroligt att Fefal hade övertagit ledarskapet för förbandet när kaptenen drog sig tillbaka.

Personlighet : En fast militär person som ser till uppgiften snarare än människorna. Disciplin är viktigt. Nästan lite omänsklig men har oanade sidor.

Tycker om de andra :

Palor : Bra soldat och duktig kämpe.

Kemal : Underlig person. Har aldrig tidigare lagt märke till honom.

Gedal : Varför denna spensliga individ blivit soldat är en bra fråga. Verkar inte ha mycket mod under västen.

Utrustning :

Söndriga och blodiga kläder, Ringbrynja, slagsvärd, ryggsäck med filt och ransoner för 3 dagar, vattenskinn (halvfyllt)

Palor

Ras : Människa

Kön : Man

Ålder : 25

Yrke : Krigare

STY 16

STO 14

FYS 13

SMI 13

INT 12

PSY 9

KAR 10

SB 0

KP 14

Färdigheter :

Första hjälpen 12

Hantverk : Göra lod B5

Schack och brädspel 15

Värdesätta : Smycken 13

Dra vapen 12

Bluff 15

Hasardspel 15

Klättra 13

Änterhake 10

Finna dolda ting 12

Finna dolda ting (avstånd) 14

Upptäcka fara 7

Ilmarsch 10

Rida 10

Slagsvärd 14

Armborst 18

Dolk (vänster hand) 14

Utseende : Palor är en ganska lång man med kortklippt brunt hår och en stor mustasch som pryder hans överläpp. Hans höknäsa har förlänat honom tillnamnet Höken (att han dessutom ser mycket bra gör bara det hela bättre)

Bakgrund : Palor föddes i fält. Hans far var legosoldat och hans mor fanns med i trossen. Från det att han började träna vapenlekar ville han gå med i Thalins Vargar. Detta trots att han aldrig tagit disciplin särskilt allvarligt. Vid 21 års ålder fick han det. Sedan dess har han blivit känd som en av Edritons skickligaste armborstskyttar.

Personlighet : Aningen kärv. Fåordig. Ingen riktig soldat, mer en krigartyp. Dock trogen mot sina vänner trots att detta gör att han måste inordna sig i ledet.
En riktig spelare. Kan inte hålla sig borta från spelbordet om han inte måste (och när är det?).
Relativt skicklig men kan förlora om han måste.
Vill helst inte använda några andra lod än sina egna (de är ju 'mästersmidda', +1 i skada).

Tycker om de andra :

Fefal : Bra ledare och något för disciplinär.

Kemal : Tolererbar men mystisk.

Gedal : En av hans bättre vänner (en av de få i livet!) trots att denna inte är någon riktig soldat.

Utrustning :

Armborst, slagsvärd, dolk, ringbrynja, ryggsäck med 4 ransoner, vattenflaska.

Kemal

Ras : Människa
Kön : Man
Ålder : 23 år
Yrke : Krigare/tjuv

STY 12
STO 9
FYS 13
SMI 17
INT 14
PSY 15
KAR 13

SB 0
KP 11

Färdigheter :

Första hjälpen 10
Läsa/Skriva Kashiska B4
Räkning B2
Områdeskännedom 12
Värdesätta 13
Dra vapen 14
Bluff 12
Muta 14
Köpslå 13
Tala Danal B4
Övertala 12
Förklädnad 13
Hantera fällor 14
Klättra 13
Smyga 14
Stjäla föremål 13
Finna dolda ting 10
Lyssna 13
Kamouflage 10
Rida 8
Överlevnad (öken) 13

Slagsmål 13
Dolk 16
Bredsvärd 15
Liten sköld 14

Utseende : En spenslig gestalt med korpsvart hår och bruna ögon.

Bakgrund : Kemal föddes i staden Tharon och är van vid livet i söder. Han kan en del om öknen och om dess innevånare (dock väldigt lite). Under sin uppväxt sysslade han en del med inbrott och annat som till slut gjorde att han beslutade sig för att bryta upp (lagens långa arm sträckte sig mot honom). han drog norrut och försörjde sig som krigare. Sedan fick han anställning i Thalins Vargar. Han var lite nervös när förbandet drog söderut men väl där verkade ingen känna igen honom.

Personlighet : Trivs med att vara soldat. Talar ogärna om sin bakgrund (dvs aldrig).

Tycker om de andra :

Fefal : Varför skall denna man ha en sån fallenhet för disciplin. Tur att jag inte tjänstgjorde i hans pluton.

Palor : En klippa att luta sig mot.

Gedal : Soldat? Knappast.

Utrustning :

Dolk, bredsvärd, liten sköld, ringbrynja, öppen hjälm, ryggsäck med 3 ransoner, filt, matutrustning, vattenflaska.

Gedal

Ras : Människa
Kön : Man
Ålder : 24 år
Yrke : Krigare/Lärd

STY 11
STO 12
FYS 10
SMI 11
INT 16
PSY 16
KAR 14

SB 0
KP 11

Färdigheter :

Första hjälpen 10
Geografi 12
Områdeskänedom 12
Räkning B5
Historia 9
Läsa/Skriva Kashiska B4
Zoologi 9
Smyga 13
Finna dolda ting 12
Upptäcka fara 7
Rida 15
Simma B3

Slagsvärd 17
Medel sköld 14
Dolk 15

Utseende : En smal man av medellängd. Brunt hår och bruna ögon. Han har en mjuk röst som gör det svårt att ta honom för krigare.

Bakgrund : Gedal föddes i Trigur och började tidigt studera de lärda konsterna. Men snart kände han att hans kall låg på slagfältet och begav sig därför ut i världen på jakt efter äventyr. Till slut fick han kontakt med Thalins Vargar och blev anställd. Nästan ingen tar honom för den soldat han faktiskt är.

Personlighet : Vet att han är duktig med vapnen och vill gärna visa detta. Disciplin passar honom. Dock ligger lärdomen hon varmt om hjärtat.

Tycker om de andra :

Fefal : Varför kan han inte erkänna mig för den jag är, en god soldat?

Palor : En god vän, vet vad jag går för.

Kemal : En stor stropp.

Utrustning :

Slagsvärd, medel sköld, dolk, ringbrynja, romersk hjälm, ryggsäck med 3 ransoner, vattenskinn (nästan tomt).

RÖD DED

Extra karaktärsinfo

Klipp ut och dela ut.

FEFAL

Starkt troende Archelon-dyrkare. Ser ned på den som dyrkar andra gudar, speciellt Malha

GEDAL

Tror inte på någon speciell gud. Tolerant mot andra religioner. Mindre tveksam till magi än de flesta andra.

KEMAL

Dras mot dyrkan av Bane men håller detta så hemligt som möjligt. Litar över huvud taget inte på Malha-dyrkare.

PALOR

Dyrkar Archelon.