

Drakar[®] och Demoner



ÄVENTYR

Gastarnas ö

RIOTMINDS

RIOTMINDS

Bonusäventyr
DEMONKUNGENS DAL

RIOTMINDS AB PRESENTERAR ÄVENTYRSSPELET

Drakar[®] och Demoner

GASTARNAS Ö

KONSTRUKTION

THEODORE BERGQVIST

DEMONKUNGENS DAL

KONSTRUKTION

MAGNUS SETER

OMSLAGSMOTIV

DAVE BRASGALLA

ILLUSTRATIONER I BOKEN

DAVE BRASGALLA

(Scener och varelser)

GRAFISK FORM OCH ORIGINAL

MAGNUS MALMBERG



Ett äventyr för Drakar och Démoner

Antal spelare: 1 spelare och 4-5 spelare

Speltid: 2-3 spelkvällar

Författare: Theodore Bergqvist

FÖRBEREDELSE

Välkommen till de eviga hjältarnas värld, och till äventyret Gastarnas ö. Detta är ett introduktionsäventyr som passar för både dem som spelat rollspel förut och för nybörjare. Äventyret lämpar sig bäst för en spelare och 2-4 rollpersoner.

Spelaren bör läsa igenom äventyret minst en gång innan spelmötet.

Det finns enklare kartor över ön och dess platser, men det är både enkelt och kul att själv bygga ut äventyret med fler spännande platser som rollpersonerna kan upptäcka. Gör det som känns bäst och roligast för er. Finns det inte beskrivningar eller kartor, så använd din fantasi, och brodera ut, och bygg på äventyret efter eget tycke och smak. Gastarnas ö är tänkt som ett introduktionsäventyr som ska vara enkelt och kul att spela och komma igång med, men det går bra att bygga på för att ge det ytterligare karaktär och innehåll.

Ska du inte vara spelare till äventyret så bör du sluta läsa nu för att inte riskera att förstöra upplevelsen.

BAKGRUND

En gång levde det alver och dvärgar på ön, en gång var den täckt av frodig och lummig lövskog, porlande bäckar och ångar av blommor. Sedan kom människorna.

De började skövla skogen för att bygga hus vid kusten och människorna brydde sig inte mycket om öns välbefinnande. Människornas girighet fick alverna att dra sig tillbaka till Drömskogens innersta skuggor och dvärgarna, djup ner i bergets mörker. Det dröjde inte många generationer innan man nästan hade glömt bort alverna och dvärgarna och mänsklig girighet hade förstört ön. De flesta skogarna var skövade och de grönskande ångarna hade ersatts av kala vulkanslätter, ty utan trädens rötter blåste jorden bort och ännu en gång hade människor förstört alvers och dvärgars land.

Det var då kriget bröt ut. Två bosättningar på ön rustade för krig och människorna slogs om vem som skulle ta makten över ön. De nöjde sig inte med vars en del, båda bosättningarna ville ha allt. Människorna brände och skövade allt som kom i deras väg och snart stod ön kal och ödlig. De enda träden som växte på ön var de som fanns i Drömskogen. Där alverna bodde.

När kriget var slut vandrade alverna ut från skogen för att prata förstånd med människorna. Alverna ville få dem att förstå att om ön skulle ha någon framtid så behövde man spara skogen och inte hugga ner alla träd. Men människorna ville inte lyssna, deras byar hade brunnit upp och de behövde bygga nya hus. Det dröjde inte många dagar innan människorna skickade män och kvinnor med yxor och sågar för att skövla den sista skogen.

Det var då som alverna fick nog. De lade en besvärjelse över skogen och ön. Hela Drömskogen förvandlades till sten och alverna lämnade ön för att aldrig vända åter.

Alverna sa att någon gång i framtiden så skulle människorna få en möjlighet att ställa allt till rätta. Misslyckades de då så skulle hela ön förvandlas till sten och bli obeboelig för all framtid.

Det är så historien berättas om ön (de få som vet om den). Den verkliga sanningen är att alvernas vrede var så stor att de förvandlade hela ön till en gastö. Skogen förstenedes och invånarna förvandlades till ögastar, växter och träd blev förkrympta och knotiga. Utåt sätt var mycket som vanligt och de som besökte ön har aldrig vetat om sanningen. Det bör inte rollpersonerna heller göra förrän en bit in i äventyret, då sanningen uppdragas.

OM FÖRBANNELSEN

Den förbannelse som alverna lade över ön och dess invånare var mycket kraftfull. Dels för att den förvandlade alla levande varelser till gastar, och dels för att man också lade en illusion över hela ön så att de som besökte ön inte skulle förstå att öns invånare var gastar. Endast en gång i månaden, då det är fullmåne, ser man gastarnas riktiga skepnad. När det inte är fullmåne verkar allt precis som vanligt. Människorna lever sitt vanliga liv, med undantaget att allt är precis så som det var då förbannelsen lades. Gastarna åldras inte, inga nya varelser föds o.s.v. Just på grund av detta är naturen på ön mer vildvuxen än på andra ställen. Naturen har själv fått råda utan inblandning från levande varelser, men å andra sidan har rollpersonerna aldrig varit på ön så de kan omöjligt veta om detta.

Enda gången, förutom vid fullmåne som gastarna visar sin riktiga skepnad är om de skulle lämna den plats de befann sig på när förbannelsen lades. En gäst som på något sätt förflyttar sig, eller låter sig förflyttas mer än en kilometer från denna plats kommer att förvandlas till en gäst. Såklart kommer rollpersonerna att ana oråd när personer de frågar inte vill lämna staden, eller om personerna lämnar uppgifter om landskapet som är flera hundra år gammal, och som inte längre stämmer, men detta adderar bara till

mystiken kring Gastarnas ö.

Alla levande som kommer till ön förvandlas till gastar en månad efter den första fullmånen sedan de kom till ön. När rollpersonerna kommer till ön är det 12 dagar kvar till nästa fullmåne och således 43 dagar till dess att de förvandlas till gastar.

För att göra det så enkelt som möjligt så kan spelaren spela som om det inte fanns någon förbannelse under den tid då det inte är fullmåne, och alla som gastar när det är fullmåne. Varje månad är dock en cykel som ser exakt likadan ut som den sista månaden innan förbannelsen lades. Uppmärksamma rollpersoner kan givetvis upptäcka detta.

För att rollpersonerna ska kunna bryta förbannelsen som ligger över ön behöver de hitta Gastarnas horn, ta det till dvärgarnas smidessalar och blåsa i hornet ovanför det enorma schakt som kallas för Dvärgarnas pipa. Då ljuder över hela ön ett dån som får förbannelsen att lättas, och gastarna att försvinna.

NEDRÄKNING			
Dag 1	<input type="checkbox"/>	Dag 12	<input type="checkbox"/>
Dag 2	<input type="checkbox"/>	Dag 13	<input type="checkbox"/>
Dag 3	<input type="checkbox"/>	Dag 14	<input type="checkbox"/>
Dag 4	<input type="checkbox"/>	Dag 15	<input type="checkbox"/>
Dag 5	<input type="checkbox"/>	Dag 16	<input type="checkbox"/>
Dag 6	<input type="checkbox"/>	Dag 17	<input type="checkbox"/>
Dag 7	<input type="checkbox"/>	Dag 18	<input type="checkbox"/>
Dag 8	<input type="checkbox"/>	Dag 19	<input type="checkbox"/>
Dag 9	<input type="checkbox"/>	Dag 20	<input type="checkbox"/>
Dag 10	<input type="checkbox"/>	Dag 21	<input type="checkbox"/>
Dag 11	<input type="checkbox"/>	Dag 22	<input type="checkbox"/>
		Dag 23	<input type="checkbox"/>
		Dag 24	<input type="checkbox"/>
		Dag 25	<input type="checkbox"/>
		Dag 26	<input type="checkbox"/>
		Dag 27	<input type="checkbox"/>
		Dag 28	<input type="checkbox"/>
		Dag 29	<input type="checkbox"/>
		Dag 30	<input type="checkbox"/>
		Dag 31	<input type="checkbox"/>
		Dag 32	<input type="checkbox"/>
		Dag 33	<input type="checkbox"/>
		Dag 34	<input type="checkbox"/>
		Dag 35	<input type="checkbox"/>
		Dag 36	<input type="checkbox"/>
		Dag 37	<input type="checkbox"/>
		Dag 38	<input type="checkbox"/>
		Dag 39	<input type="checkbox"/>
		Dag 40	<input type="checkbox"/>
		Dag 41	<input type="checkbox"/>
		Dag 42	<input type="checkbox"/>

INLEDNING

Kaptenen Bard Paddslukare på det lilla fraktskeppet är orolig. Hans två närmaste män står böjda över en karta. Övåntat och kraftfullt drabbades havet av storm och skeppet ni färdas på fick betala ett högt pris. Tre av männen spolades över bord, skeppet kom kraftigt ur kurs och den stora masten bröts itu och försvann ut till sjöss med storsegel och allt.

"Vi måste hit", säger Bard Paddslukare och pekar på den gamla kartan.

Bards män tittar orolig på varandra.

"Vi kan inte åka dit", säger den ena.

"Vi kan inte åka till Gastarnas ö", fyller den andra i.

Kapten Bard Paddslukare tittar bekymrat på sina kamrater.

"Jag vet, det är inget jag önskar, men som jag ser det har vi inget val."

Rollpersonerna har av någon anledning hamnat på skeppet Skumride på väg till en större stad längre söderut. Ett snabbt väderomslag, storm och hög sjö bröt nästan skeppet itu och det är ren och skär tur att rollpersonerna ens är vid liv. Spelledaren kan med fördel brodera ut hur rollpersonerna fick kämpa för sitt liv och hur våldsam stormen var.

Stormen tog tre goda män, som alla sköljdes överbord och slukades av vågorna. Nu har man kommit ur kurs och kapten Bard Paddslukare finner inga andra råd än att försöka ta sig till Gastarnas ö. Skeppsfolket blir oroliga över tanken på att bege sig till denna plats. Inte för att någon av dem någonsin har varit där, utan för att det finns många hemska rykten om ön. Man säger att "ön är hemsökt av gaster", "de som stiger i land där kommer aldrig tillbaka", "det är en mörk och ondskefull ö", "människorna där är girigare än andra och man lämnar alltid ön med mindre än man kom dit med",

"det är bara ankor som handlar med öns befolkning." Kort sagt, det finns inte mycket gott att säga om ön, och om det nu är så att Bard Paddslukare anser att man behöver gå iland där för att reparera skeppet, så vill i alla fall besättningen att de lämnar ön så fort som möjligt.

Bard uppskattar att det tar cirka en dag att ta sig till ön. Rollpersonerna får hjälpa till med att reparera och göra inventering på det som har skadats eller gått förlorat i den stora stormen. Rollpersonerna kan med fördel få använda sina hantverksfärdigheter för att hjälpa till att laga skeppet.

På eftermiddagen dagen efter når skeppet Skumride Gastarnas ö.

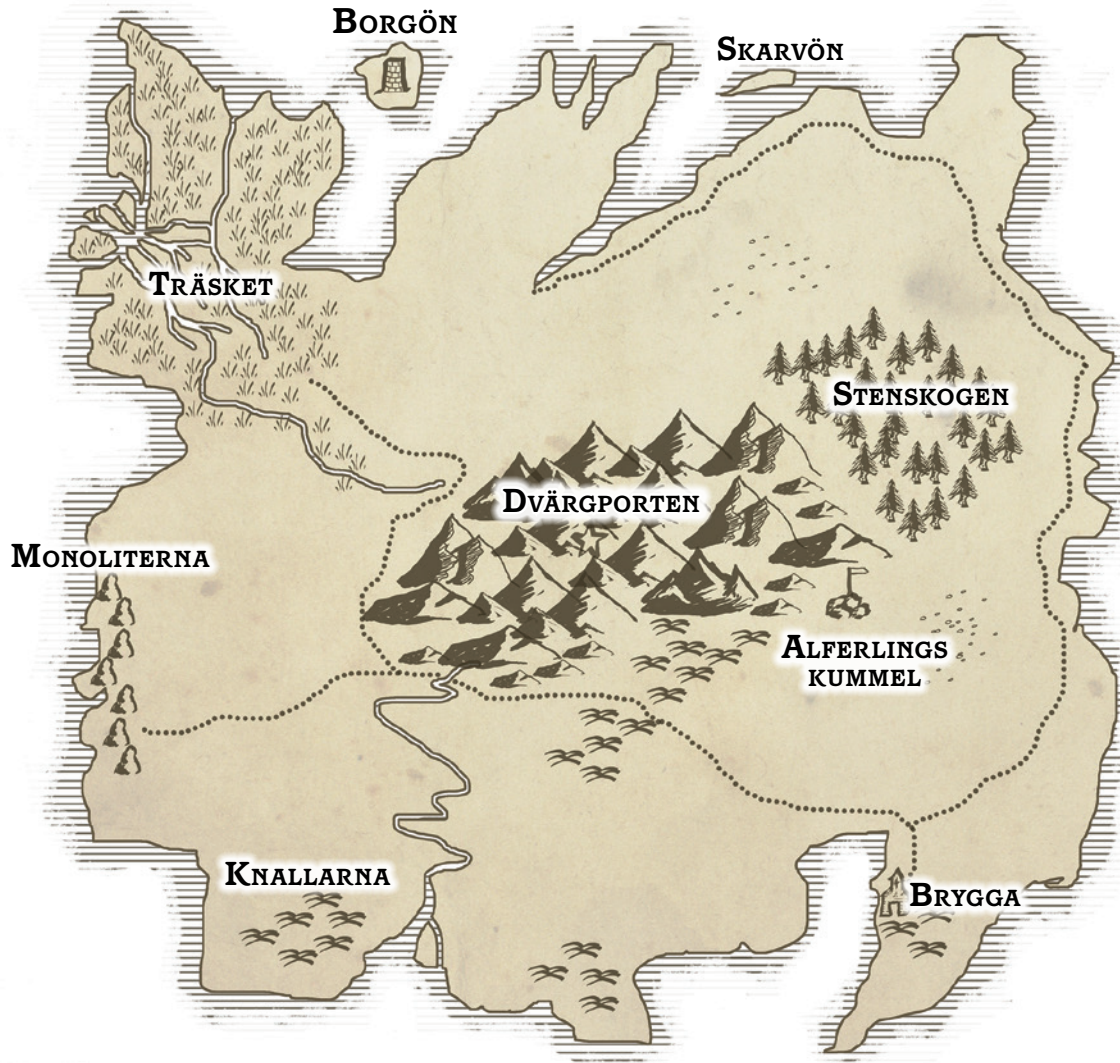
GENERELT OM ÖN

Ön är nästan cirkelformad och krönt av ett högländ som i arla urtid var en vulkan. De flesta av öns kustdelar är lätta att nå med båt. Stränderna är långa och vidsträckta och täckta med svarta stenar stora som ägg.

Ju högre upp på högländet man kommer desto kallare blir det. Här är också dimman påtaglig. Dimman gör att det är lätt att gå vilse och rollpersonerna gör bäst i att hålla sig till vägen om de inte ska komma bort.

Den nordvästra vägen, den som går över högländet är stenbelagd men även här har väder och vind i hundratals år gått hårt åt vägen. Bitvis är stenbeläggningen helt borta. Den nordöstra vägen har två stenlagda spår som skär djupt ner i marken. Även den vägen är nött av tidens tand och delvis helt förstörd.

Äventyret bygger på att rollpersonerna själva bestämmer sig för att utforska ön. Det finns inga platser som de bör gå till före någon annan, utan det står rollpersonerna helt fritt att bege sig till de platser de tycker verkar intressanta. Sakta men säkert kommer rollpersonerna att förstå att uppdraget, att skaffa timmer är det minst viktiga, och att lyckas häva förbannelsen är helt avgörande för att de ska klara sig helskinnade från ön.



BRYGGA

Bryggå heter den enda riktiga staden på ön. Det är en liten stad med ca 400 invånare som styrs av hamnkungen Frigar Båtben. Staden består mestadels av enklare stenhus som ringas in av en enklare stenmur. Spår av en gammal palissad av trä kröner muren men det är mest sönderruttnade stockar som sporadiskt sticker upp ur muren. Det mest iögonfallande är den stora väderkvarnen i stadens mitt. Den är byggd i sten och tornar upp sig över alla andra hus. På kvarnen

maler man de hårda vulkanäpplena som växer på knotiga buskar utanför stadsmuren. Av äpplena brygger man vulkancider som smakar strävt och surt.

En lång och skranglig bryggå leder ut från staden och tar emot de få skepp som kommer på besök. Här finns också ett antal roddbåtar som ligger förtöjda. Ett större fraktskepp ligger förtöjt längst ut på bryggån. Skeppet vaktas av tre bistra och hårdade ankor. Ankorna bär läderskjortor och stora björnskinn över axlarna. En av

ankorna sitter på en tunna och slipar sitt kortsvärd. De andra två kastar tärning på bryggån. Ankorna leds av piraten Kwartong Plattfot som oftast håller till på värdshuset.

Det råder en dyster och tung stämning över Bryggå. En dimma hänger över staden och diset om omgärda Bryggå gör att man aldrig ser längre bort än någon kilometer.

När rollpersonerna kommer fram till Gastarnas ö ber Bard Paddslukare rollpersonerna om hjälp. Han vill att de undersöker möjligheten att hitta timmer så att de kan laga båten som har gått sönder. Bard är en vidskeplig man som tror att det finns viss sanning i ryktena som finns om ön, men vill inte visa det. Han ger olika förklaringar och ursäkter till att han måste stanna kvar på båten. Det borde dock inte vara några större problem för spelledaren att motivera rollpersonerna att försöka uppfylla Bards önskan. Dessutom ligger det ju i rollpersonernas intresse att fort kunna laga båten och komma vidare. Bard ger rollpersonerna några guldmynt och säger att de ska meddela honom när de har hittat timmer. Bard Paddslukare ber också rollpersonerna att undersöka om det finns möjlighet att fylla på proviant.

Värdshuset

Värdshuset Springande grisen är snarare lokalbefolkningens samlingsplats än en plats för resenärer. Visserligen finns det sovåddar här, men för få besökare (även innan förbannelsen) gör att åddarna står orörda.

På kvällstid är det stökigt och stämmigt på Springande grisen, på dagarna lugnt och fridfullt. Frågar rollpersonerna om timmer så kommer de att få olika svar. Staden Bryggås befolkning har alltid varit känd för sin girighet och sin sarkasm.

- Harald Lingontunga skrattar högt åt skämtet åt att hitta timmer. Han hänvisar till Alvsåågen och de runt omkring honom viker sig av skratt.

Nååon av hans vänner ursåktar sig och säåger att rollpersonerna inte ska lyssna på Harald. De vet säåklart inte om att skåogen har förvandlats till sten men minns klart att alverna skyddade sin skåog med sina liv.

- Den smått halvtokiga Lora Långflåta påståår sig veta om en plats uppe i bergen där det finns timmer i massor. Hon vill dock ha två guldmynt för att beråtta var platsen ligger. Får Lora pengarna pekar hon ut väågen till dvårgarnas gruva. "Följ väågen norrut, ta sikte mot bergen, leta efter ett stort pass, ta er upp på den norra sidan av passet, följ djurstigen mot toppen och ni kommer att hitta timmer." Lora hittar bara på för att få pengar. Det finns inget timmer i bergen men platsen hon pekar ut leder till en plats inte långt ifrån dvårgarnas gruva.
- Fiskarsåonerna Leidur och Vindur säåger att "nog finns det timmer alltid". I mitten av träsket finns det fina tråd, men tråden är svåra att fälla och ännu svårare att frakta. Bråoderna menar det lilla träskområde som en gång lååg utanför staden Vinda och är säåklart inte medvetna om att hela den delen av ön nu är ett stort träsk.
- Gammelgubben Engar säåger att det bästa timret finns på Skarvån. Låånga stååtliga tallar som visserligen tappat lite av sin lyster och fåårg, men att de duger gott till skeppsbyggåe. Skarvån har alltid funnits och där kan rollpersonerna hitta timmer.

Kort sagt, på väårdshuset bör rollpersonerna få tillräåckligt med uppslag för att bege sig runt på ön för att skaffa timmer och därmed också börja ååventyret.

Det finns säåklart en uppenbar risk att rollpersonerna kommer tillbaka till Bryggå och konfronterar de personer som har pekat ut de olika platserna, och att det inte stååmmer med verkligheten. Invånarna kommer då att se fråågande ut, och påståå att det är rollpersonerna som ljåuger.

Resten av staden

Det finns inte mycket i resten av staden som har betydelse för äventyret. Bryggga ser ut och funkler som de flesta andra mindre byar. Här finns en smedja, en liten handelsbod, fiskestugor vid vattnet och ett enkeltmusteri i anslutning till väderkvarnen. Staden omgärdas av en enkel stenmur som har förfallit och rasat på många ställen. Förr fanns en träpalissad på muren men nu sticker endast enstaka murkna stockar upp här och var. Staden är skyddad av förbannelsen och illusionen med den.

Utanför stadsmuren växer mängder av vulkanäppelträd, de är korta och knotiga och bär helt svarta äpplen som frukt. Mitt i

STADSGAST MÄNNISKOFORM		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	12	SB: -
FYS	11	KP: 23
SMI	12	Förflyttning: L8
PER	9	Strid avstånd 40%
INT	10	Strid obehäpnad 47%
PSY	11	Strid närstrid 44%
KAR	8	(för vapen se gästform)
Färdigheter: Finna dolda ting 46%, förhandla 58%, första hjälpen 51%, geografi 60%, heraldik 55%, historia 60%, kulturer 40%, läsa och skriva 19%, rörlighet 52%, Värdesätta 57%		
STADSGAST GÄSTFORM		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	18	SB: +3
FYS	-	KP: 36
SMI	12	Förflyttning: L8
PER	9	Strid avstånd 40%
INT	10	Strid obehäpnad 47%
PSY	11	Strid närstrid 44%
KAR	8	(för färdigheter se ovan)
Vapen och rustning Blandade vapen skada 1T6 - 2T6 Rustning RV 1 - RV 3 eventuellt RV +2 från liten sköld		

staden finns ett enkelt torg och en brunn där invånarna hämtar vatten.

Två vägar leder ut från byn. En i byns nordvästra öppning (den leder mot höglandet) och en i byns nordöstra öppning (den leder mot kustvägen på östra sida).

STENSKOGEN

Stenskoogen ligger öster om bergen och ut mot havet. En gång var det en grönskande lövskog, men samma dag som alverna lämnade ön förvandlades alla träd i skogen till sten. Det är en mörk och öde plats, och det är lätt att gå vilse här. I mitten av skogen finns en enkelstensättning som alverna en gång uppförde. Stenarna bär inskriptioner som är nötta av tidens tand. Det krävs ett lyckats slag på färdigheten Finna dolda ting för att se texten. Den som kan läsa alviska kan läsa följande text på en av stenarna:

*I mörkrets djup
Bland fällor och stup
På Alferlins tron
Ligger gastarnas horn
I dvärgars djup
Kan man hamna i knipa
Där yxor de slipa
Sitter dvärgarnas pipa*

Samma dag som alverna lämnade ön samlades ett följe med skogshuggare i Bryggga för att fort ta sig in i alvernas skog och hugga ner träden för att få timmer. De möttes av en skog som helt hade förstenats och under de trettio dagar som de utforskade skogen hann de bli gästar och bands till platsen. I skogen var förbannelsens kraft så stor att de alltid har sin gästform.

För varje dag som rollpersonerna befinner sig i skogen finns det en risk att rollpersonerna stöter på gästar här. Slå 1T10.

Skogen är öde och mystisk. Ett susande ljud hörs när vinden slingrar sig genom stenskoogen. Annars inget av intresse.

1T10	HÄNDELSE
1-7	Inget händer
8-9	1T6 gästar anfäller
10	2T6 gästar anfäller

SKOGSGAST		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	19	SB: +4
FYS	-	KP: 28
SMI	12	Förflyttning: L8
PER	9	Strid avstånd 40%
INT	10	Strid obehäpnad 47%
PSY	11	Strid närstrid 44%
KAR	8	
Vapen och rustning Blandade vapen skada 1T6 - 2T6 Rustning RV 1 - RV 3 eventuellt RV +2 från liten sköld		
Färdigheter: Finna dolda ting 46%, rörlighet 49%		

TRÄSKET

Den del av ön som idag är ett stinkande träskland i nordväst var en gång en större bosättning som hette Vinda. Staden gick dock under i det krig som utkämpades mellan Bryggga och Vindas invånare för flera hundra år sedan. Idag kan man se spår efter de sista människoboningarna, och ruinerna vittnar om en stad som en gång var lika stor som Bryggga.

De odöda varelser som hemsöker träsket väcktes som odöda av den mäktiga besvärjelse som gjorde människorna till gästar. De skelett som finns här är knuta till det område som en gång var staden Vindas domäner men har ständigt sin skelettskepnad oavsett om det är fullmåne eller inte.

I träsket kan rollpersonerna hitta värdefull information, både om förbannelsen och om hur de hittar dvärgarnas pipa. Det är upp till spelledaren att avgöra exakt var i träsket de olika platserna ligger.

Mangrovedelen

Den del av träsket som kallas Mangrovedelen är det ursprungliga träsket och den plats som byborna i Bryggga hänvisar till. Den här delen är djupare och mer svårframkomlig än de andra delarna. Enklast är att ta sig fram här genom att bygga någon form av båt, eller flotte. Alternativet är att vada i vatten upp till bröstet. Det bör vara en obehaglig upplevelse eftersom det finns blodiglar i vattnet.

Mangrovedelen är full av mygg, blodiglar och annat otyg som bör skapa en så obehaglig upplevelse för rollpersonerna som möjligt. Här lever också jättegetingar som kan attackera rollpersonerna om de kommer för nära getingarnas tillhåll i de stora träden.

I Mangrovedelens östra delar kan rollpersonerna springa på en hög med skelett som ligger på en liten landtunga. Det är resterna av ett gäng äventyrare som kom till ön för 20 år sedan och som helt enkelt dog i träsket innan de drabbades av förbannelsen. Det mesta av utrustningen är trasigt eller har rostas sönder. Det enda av värde är ett magiskt långsvärd som en av äventyrarna bar på. Svärdet ger +15% på GL. Svärdet har inskriptionen "Drakdräpe" ristat på dvärgiska på klingan.

JÄTTEGETING	
KP: 4	
Naturligt skydd: -	
Förflyttning: F18	
Gadd 33%, skada 1T6	
Ger gadden skada möter offret giftets STY 7 med sin FYS på motståndstabellen. Misslyckas motståndslaget slå 1T6 på tabellen nedan för att se giftets effekt:	
1T6	Giftets effekt
1-4	Stinget svider retfull
5	Rejäl klåda: -5% på alla grundegenskaps- och färdighetsslag under 1T3 timmar
6	Yrsel och klåda: -10% på alla grundegenskaps- och färdighetsslag under 1T6 timmar



Ruinerna

I Träskets nordvästra delar ligger ruinerna efter den gamla staden Vinda. Husen och muren som en gång gick runt staden har nästan helt slukats av träsket. En mörk skugga täcker hela staden och inte ens på dagen når ljuset ruinerna som vaktas av de odöda skeletten som är bundna till platsen. Endast det gamla tingshuset är någorlunda intakt.

Det gamla slagfältet

Kommer rollpersonerna till den här delen av träsket hör de vapenskrammel och skrik på långt håll. Söker sig rollpersonerna närmare ser de ett fasansfullt slag som utspelar sig mitt i träsket. Människor från Bryggå slåss mot dem från Vagga i ett blodigt slag. Rollpersonerna ser dock fort att allt är en illusion. Människorna byter skepnad till gastar och skelett och

illusionen är en del av förbannelsen. Det är ett evigt pågående slag som utspelar sig om och om igen. Blir rollpersonerna upptäckta kommer de att få slåss mot en mindre grupp gastar för att ta sig bort från platsen.

Häxhyddan

Av alla öns invånare som förbannades av alverna var det bara en person som klarade sig undan att bli gast. Öns häxa hade en amulett som skyddar henne mot alla förbannelser, även alvernas. I alla fall delar av den. Häxan Trisalda förvandlas aldrig till en gast så länge hon håller sig i träsket. Hon påverkas inte heller av ålderdom eller sjukdom vilket såklart har gjort Trisalda smått galen. Hon slits mellan att helt enkelt ge upp och lämna träsket för att få bli en gast som alla andra, eller att leva vidare som människa i träsket. Häxan vet mycket lite om vad som har hänt på ön sedan förbannelsen, och hela hennes liv går ut på att försöka hitta olika sätt att bryta förbannelsen. Hon tror sig vara nära en lösning i en dekott som hon håller på att koka samman. Den stora grytan med gastsoppan står och kokar dygnet runt i hennes hydda. Häxan Trisalda skulle älska att lura rollpersonerna in i hyddan för att sedan försöka döda dem, och koka deras kroppar i gastsoppan.

Trisalda vet allt om öns historia och om förbannelsen. Hon känner till att det som kallas för Gastarnas horn finns i drottning Alferlings katakomber. Dvärgarnas pipa vet hon dock ingenting om men hon vet var dvärgarnas port finns uppe i bergen.

Bitvis är Trisalda förvirrad och blandar ihop saker vilket spelledaren bör utnyttja till fullo för att förvirra och vilseleda rollpersonerna.

SKELETT

GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	13	SB: -
FYS	-	KP: 26
SMI	7	Förflyttning: L5
PER	3	Strid avstånd 40%
INT	3	Strid obehäpnad 43%
PSY	3	Strid närstrid 51%
KAR	3	

Vapen och rustning
 Armborst (skada 2T6), Kortbåge (skada 1T6) 40%
 Blandade vapen 51% (skada 1T6, 2T6)
 Rustning RV 2 (RV2 trasig ringbrynja)
 Rustning RV 4 (RV2 trasig ringbrynja och RV 2 liten sköld)

Färdigheter: Rörlighet 25%

TRISALDA

GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	7	SB: -
FYS	12	KP: 19
SMI	11	Förflyttning: L8
PER	13	Strid avstånd 19%
INT	14	Strid obehäpnad 27%
PSY	12	Strid närstrid 43%
KAR	7	KRA: 52

Vapen och rustning
 Dolk skada 1T6

Färdigheter: Besvärjelsekonst 52%, flora och fauna 69%, rörlighet 25%, Vildmarksliv 49%

Besvärjelser: Dimma, eldkast, genomskinlig, Ljus och mörker, rena varelse, skingra, spårlos

DVÄRGGRUVAN

Många dvärgar flydde från ön i samband med att alverna lade sin förbannelse. Tre dvärgar valde dock att stanna i hopp om att bara människorna skulle förvandlas till Gastar. Balí, Halí och Svalí hade fel, de förvandlades också.

Dvärgarna håller till i de yttre delarna nära porten då de i kraft av förbannelsen inte kan gå djupare. Precis som de gjorde när förbannelsen lades så går de till sin gruva varje dag och arbetar med att hacka loss ädelstenar ur berget. I sin dvärgform kommer dvärgarna att vara vänliga och hjälpsamma, men om rollpersonerna kommer hit då dvärgarna är gastar går Balí, Halí och Svalí till attack.

Balí säger sig ha hört ramsan:

*I mörkrets djup
Bland fällor och stup
På Alferlin tron
Ligger gastarnas horn*

Dvärgarna vet inget mer om Alfering annat än att en magiker byggde ett gravkummel åt henne på den plats som kallas för Ärkeslätterna, söder om Alvsbogen (Stenskogen).

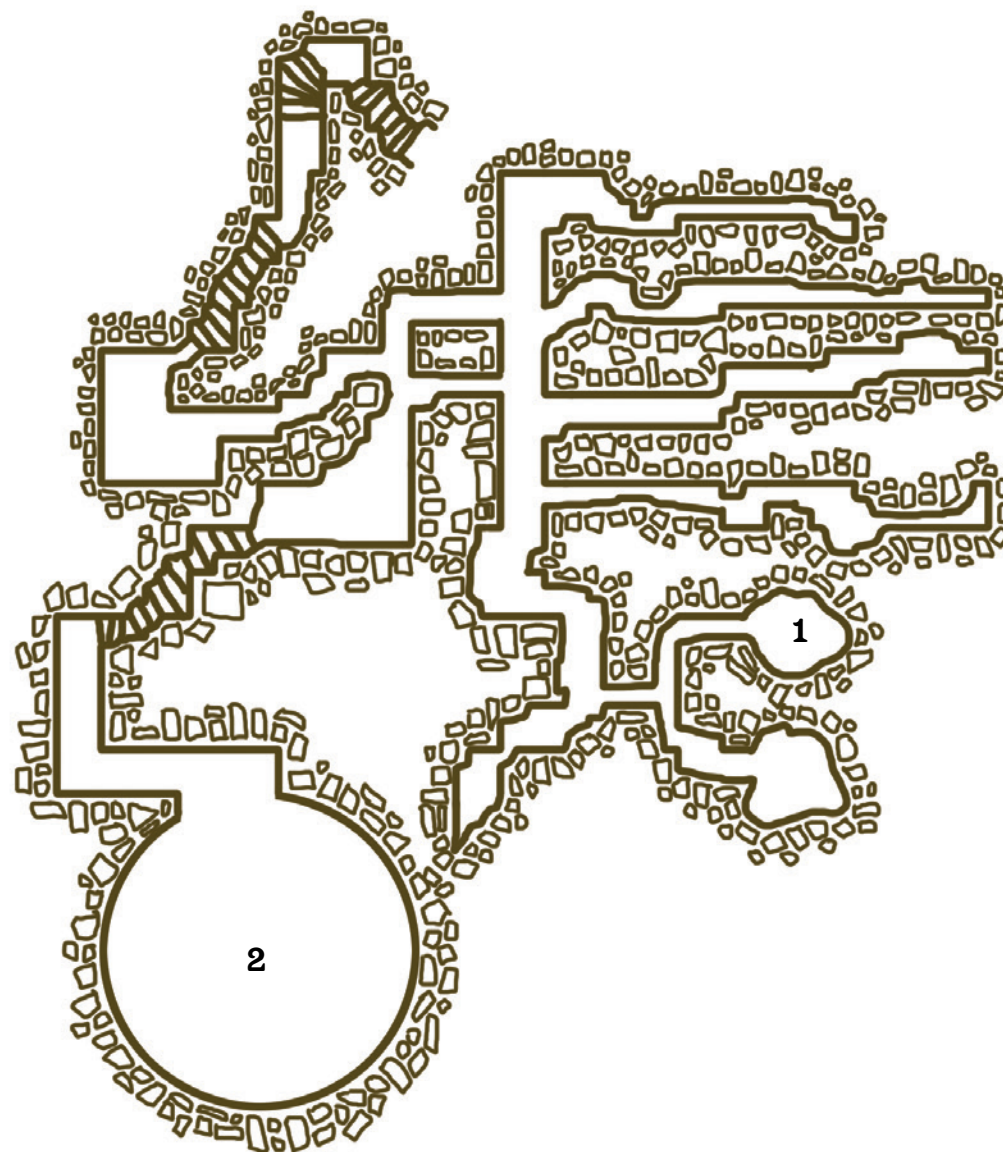
Frågar rollpersonerna om de nedre salarna i dvärgarnas boning säger de sig inte ha mycket att berätta annat än att det är övergivet sedan dvärgarna lämnade ön och att det mest var smedjor där nere.

Det finns inget av intresse i gruvan förutom vättarna som håller till i rummet med pipan samt området där dvärgarna lever.

1. Dvärgarnas boning

Dvärgarna bor i ett par rum som är enkla och sparsamt inredda. De går till gruvan varje dag och sedan tillbaka till sin boning. I rummet finns några sängar, ett skåp med kläder och lite enklare verktyg. Stora hackor står lutade mot ena väggen och det finns en enkel vattenkälla som rinner ut från väggen och vidare ner genom golvet.

DVÄRGAR		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	13	SB: -
FYS	10	KP: 23
SMI	10	Förflyttning: L8
PER	9	Strid avstånd 40%
INT	10	Strid obehäpnad 47%
PSY	11	Strid närstrid 44%
KAR	8	(för vapen se gastform)
Färdigheter: Finna dolda ting 46%, förhandla 58%, rörlighet 52%, värdesätta 57%		
DVÄRGASTAR		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	18	SB: +3
FYS	-	KP: 36
SMI	10	Förflyttning: L6
PER	9	Strid avstånd 40%
INT	10	Strid obehäpnad 47%
PSY	11	Strid närstrid 44%
KAR	8	(för färdigheter se ovan)
Vapen och rustning Blandade vapen skada 1T6 - 2T6 Rustning RV 1 - RV 3 eventuellt RV +2 från sköld		
VÄTEGASTAR		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	13	SB: -
FYS	-	KP: 26
SMI	7	Förflyttning: L4
PER	3	Strid avstånd 35%
INT	3	Strid obehäpnad 39%
PSY	3	Strid närstrid 46%
KAR	3	
Vapen och rustning Blandade vapen skada 1T6 - 2T6 Rustning RV 1 - RV 3 eventuellt RV +2 från sköld		
Färdigheter: Finna dolda ting 41%, rörlighet 57%		



2. Dvärgarnas pipa

Ett stort cirkelformat rum.

Runt ett enormt schakt i taket står ett antal slipstenar. Det är här dvärgarna slipade sina yxor. Det är inte säkert att rollpersonerna förstår att det enorma schaktet är själva pipan utan de kanske letar efter en liten pipa i rummet.

Just när förbannelsen lades och dvärgarna flydde kom en grupp vättar till gruvan. Här vilade de i den stora salen och slog sig till ro. När

förbannelsen drabbade dem med stor kraft, blev de bundna till platsen och kan inte lämna rummet. Vättarna har ingen fysik form utan är gastar jämt. De kommer att försvara platsen ursinnigt och låter ingen träda in i rummet. Totalt finns det tio vättegastar i rummet.

Skulle rollpersonerna ta Gastarnas horn och blåsa i det vid pipan så hörs ett mäktigt ljud och förbannelsen bryts. Se avslutning nedan.

ÄRKESLÄTTERNA - DROTNING ALFERLINS KATAKOMBER

Drottning Alferlin var kung Hedas fru. Man sa att om Hedas var girig så var hans fru Alferlin direkt hagalen. Man sa att det var hon som hetsade Hedas till att gå ut i krig med den andra bosättningen, och att hon inte nöjde sig med att vara drottning över halva ön, utan ville ha hela ön för sig själv.

Drottning Alferlins girighet visste inga gränser och hon samlade en stor skatt i ett underjordiskt komplex som hon lät bygga på öns mitt. Där fanns silverkannor, kistor fulla med guldmynt, sköldar i brons och även magiska föremål. Drottningen önskade att bli begravd med sina skatter och långt innan sin död förberedde hon så att ingen annan skulle kunna ta hennes rikedomar. Alferlin dödades i krigets slutskede och bara dagar innan förbannelsen lades över ön så lät man begrava henne i sitt kummel som har stått orört sedan dess. Öns enda ärkemaåger Gotobal Svarthand lät försegla kumlet med en mängd fällor med magiska mekanismer, så att ingen någonsin skulle kunna plundra graven.

Varje rum beskrivs nedan men för att göra det extra spännande så slår spelledaren på slumtabellen för fällor, varje gång som rollpersonerna når en punkt på kartan som är markerad med **F**. Kom ihåg att fällornas mekanism är magisk och det finns ingen fysisk eller logisk mekanik som styr dem, även om det kan verka så. Det går att upptäcka en fälla genom att lyckas med färdigheten Finna dolda ting.

Alla platser som är markerade med ett **"F"** har en fälla. Slå på tabellen för fällor för att se vilken typ av fälla det är.

Fällor

- Gasfälla (giftets STY (25) mot offrets FYS på motståndstabellen). Misslyckas slaget får personen 1 i skada var tionde minut i 1T6 timmar. Går att hela med elixir eller alvsippor

- Falllucka (SMI-slag för att hoppa undan) (2T6 i skada)
- Spikar (3T6 i skada)
- Stenklot som släpps från ovan. 2T6 i skada
- Pilar som skjuts ut från sidan. 1T6 i skada
- Teleporteringsfälla som gör att man hamnar utanför dörrarna på kumlet och måste börja om igen

Spelldaren kan med fördel bygga på med egna fällor för att skapa variation. Kom ihåg att även om fällorna kan verka vara mekaniska så styr de under magiska principer och mekanismer.

Hemliga dörrar

Hemliga dörrar markeras med ett **"H"** på kartan. För att upptäcka en hemlig dörr krävs att man lyckas med färdigheten Finna dolda ting.

Rumsbeskrivningar

1. Portarna och portrummet

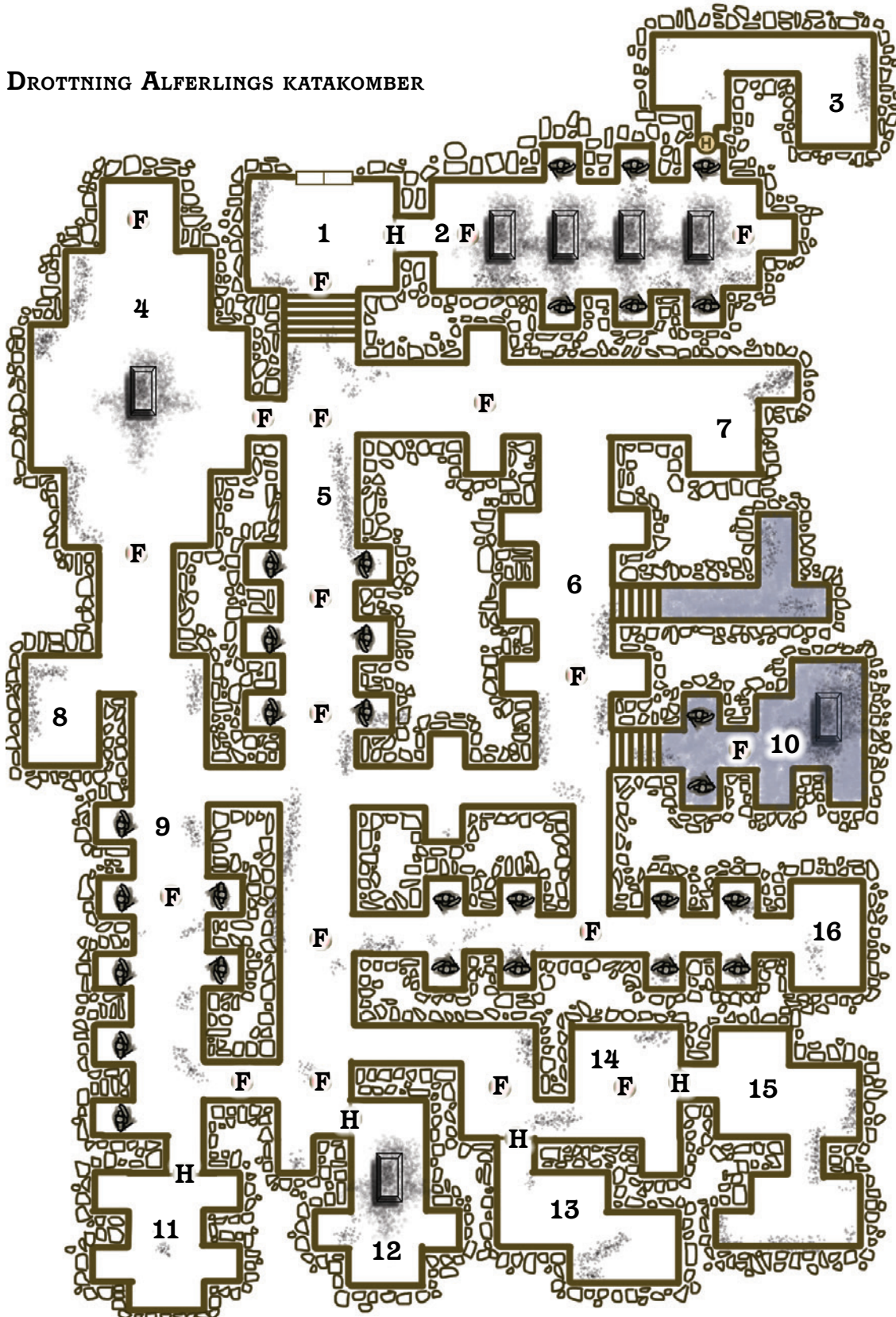
För att komma in i kumlet måste man först forcera en enorm dubbelpart i sten. Förhoppningsvis har rollpersonerna hittat nyckeln som sitter på en av ansiktsmonoliterna och kan i så fall öppna porten med nyckeln. I annat fall måste de försöka slå sönder porten med en murbräcka eller liknande. Det går inte att slå sönder porten med vanliga vapen eller verktyg. Att tillverka en murbräcka och slå sönder porten bör ta 1T3 dagar, och spelldaren kan låta tiden variera beroende på om någon av rollpersonerna har en hantverksfärdighet och därmed har lättare att bygga en murbräcka som håller.

När rollpersonerna har kommit in i kumlet möts de av en unken och instängd lukt. Kom ihåg att det är beckmörkt inne i gravkammaren och rollpersonerna kommer att behöva något att lysa med.

I mitten av rummet står fyra stensarkofager som innehåller skelett av begravda krigare.



DROTTNING ALFERLINGS KATAKOMBER

**2. Första kammaren**

En stor kammare med alkover på sidorna. I alkoverna står stenstatyer föreställande krigare i rustning med svärd i handen.

3. Hemlig kammare

I kammaren står fem stora urnor med aska. Det är så kallad gastaska. Skulle man smörja in sig med askan så blir man osynlig för gastar. Krävs syn för att förstå.

4. Gravkammare

I gravkammaren finns en stor stensarkofag som är tom. Den är till för kungen som aldrig begravdes här. I kistan finns 100 guldmünt och juveler till ett värde av 300 guldmünt. Där ligger också ett magiskt tvåhandssvärd som ger +10 på GL.

5. Gravgång 1

I gravgången står sex statyer i sten som föreställer krigare i rustning.

6. Gravgång 2

I gravgångens alkover står mängder av små lerflaskor. De flesta är trasiga och innehållet har runnit ut. Det finns 6 intakta flaskor. 3 av flaskorna är helande elixir som helar 1T6/styck om man dricker innehållet. De andra tre innehåller dyr guldolja som kan säljas för 50 guldmünt/styck.

7. Skelett

I rummet ligger skelett från ett antal människor. Det är kvarlevor efter arbetare som hjälpte till att bygga kumlet och som mördades.

8. Skelett

I rummet ligger skelett från ett antal människor. Det är kvarlevor efter arbetare som hjälpte till att bygga kumlet och som mördades.

9. Gravgång

I gångens alkover står sju stenstatyer som föreställer krigare. Varje staty har en rubin i pannan. Varje rubin är värd 500 guldmünt.

10. Sakrofagrum

Rummet är delvist fyllt av vatten som är cirka en meter djupt. Längst in står en sarkofag som innehåller ett skelett som bär vackra kvinnokläder. Det är Alferlings mest trogna tjänarinna som har begravts här. På hennes bröst ligger en vacker spegel som är värd cirka 20 guldmünt.

11. Klädskammare

Rummet är drottningens klädskammare. Här finns mängder av kläder såsom klänningar, skor, mantlar osv. De flesta har ruttnat sönder men det är upp till spelledaren att avgöra om rollpersonerna hittar något de kan använda eller ta med sig.

12. Gravkammaren

Mitt på golvet i gravkammaren står drottning Alferlings sarkofag. Alla rummets väggar och pelare är täckta av guld. På de tre sidorna som saknar en ingång finns en tron. Även tronerna är guldpläterade och rikt ornamenterade med löv och figurer. På en av tronerna sitter drottning Alferling i gastskepnad. Hon är vred och ursinnig, och kommer att gå till skoningslös attack mot alla som träder in i hennes kammare. På samma tron som drottningen sitter hänger Gastarnas horn.

Gastarnas horn är vitt med guldbeslag.

ALFERLING		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	18	SB: +3
FYS	-	KP: 36
SMI	18	Förflyttning: L12
PER	15	Strid avstånd X%
INT	15	Strid oövertygad 43%
PSY	18	Strid närstrid 62%
KAR	6	KRA: 63
Vapen och rustning Långsvärd skada 2T6+3 (magisk klinga) Rustning RV 2 (magisk ring)		
Färdigheter: Besvärjelsekonst 63% rörlighet 62%		
Besvärjelser: Avbild, blixtar, dimma, dödshand, frostsfar, genomskinlig		

13. Bohag

I rummet finns mängder av möbler och bohag som var Alferlings. Här står prydliga byråer, ljusstakar, ihoprullade mattor och annat som kan vara av värde. Det är upp till spelledaren att avgöra exakt vad som finns här och i vilket skick möblerna är.

14. Urnrum

I rummet finns över hundra urnor fyllda med aska.

15. Vapenkammare

Rummet är drottningens vapenkammare. Det finns mängder med vapen och rustningar här inne. De flesta har dock rostat sönder. Det är upp till spelledaren att avgöra om rollpersonerna hittar något som de kan använda.

16. Skelett

I rummet ligger skelett från ett antal människor. Det är kvarlevor efter arbetare som hjälpte till att bygga kumlet och som mördades.

MONOLITERNA

På öns västra spets ligger en imponerande kustrensa med klippor som sträcker sig tio meter upp ur havet. Det är den enda plats på ön som man inte kan nå med båt. På toppen av klipporna, med utsikt över havet står tio enorma ansiktsmonoliter. Stenansiktena liknar kungar och drottningar och har kronor av sten på sina huvuden. En del av monoliterna har gått sönder och spår av ytterligare två monoliter, som är helt raserade, finns en bit inåt land.

En av monoliterna är finare än de andra, den förställer en drottning och är i halvfigur. Figuren håller en arm över bröstet och man ser tydligt att den håller i ett föremål som liknar en stor nyckel i guld. Monoliten föreställer prinsessan Alferling, och den som vill kan bryta bort nyckeln som behövs för att öppna porten till hennes gravkammare. Monoliten uppfördes bara dagar innan förbannelsen

lades, och alla öns invånare visste att ärkemagikern Gotobal Svarthand hade lagt kraftiga besvärjelser över gravstenen.

SKARVÖN

Skarvön ligger ett par hundra meter utanför öns norra kust. Det är en liten ö, knappt hundra meter lång och femtio meter bred. Ön är täckt med döda träd och hundratals häckande skarvar.

Det är givetvis upp till spelledaren att bestämma, men en stor fördel är om rollpersonernas ankomst till ön sammanfaller på något sätt med att Tord Snedseglare är där. Tord är en källa till information om vad som händer på Gastarnas ö och dess historia. Kanske ser rollpersonerna från Gastarnas ö att någon går och plockar ägg på Skarvön och beslutar sig för att bege sig dit.

Tord seglar till Skarvön någon gång i månaden. Han bor med sin familj på en mindre ö ett par dagars seglats österut. Han kommer till ön för att samla ägg. Tord Snedseglare kommer inte att bege sig till Gastarnas ö hur mycket rollpersonerna än försöker få honom att komma dit. Han är väl medveten om förbannelsen och kommer att tro att rollpersonerna är gästar. Om rollpersonerna kommer till Skarvön, kommer Tord att hålla upp en medaljong framför sig och rollpersonerna, och rabbla följande ramsa.

*Gast du gast
Försvinn i all hast
Gast du gast
Du kan inte hålla mig fast*

Lyckas rollpersonerna övertyga Tord om att de inte är gästar kommer han att vika sig dubbel av skratt. Han slår sig för knäna och vrider sig i skattplågor. Så småningom samlar sig Tord för att ställa allvarliga frågor till rollpersonerna. När kom de till Gastarnas ö? Hur kom de dit? Vad vet de om öns historia? Varje gång de svarar skrattar Tord och kastar sig på marken och sprattlar av skadeglädje. Han torkar

tårarna och fortsätter till dess att han ställt alla frågor han kan komma på. Därefter snörvlar han en god stund och mumlar för sig själv vilka dårar han råkat ut för. Tord Snedseglare avslutar hela diskussionen med att gå till sin båt där han försiktigt lägger ner sina ägg. Innan Tord hoppar i båten frågar han om rollpersonerna har hittat "gastarnas horn och dvärgarnas pipa." Är rollpersonernas svar nekande, skrattar han högt igen och säger "inte ens hornet har ni, hur ska ni då lyckas lösa gåtan? Dumskallar, lurade av ett alvtrick. Hur kan man vara så dum, inte ens ankor är så dumma!"

Det sista de hör av Tord är att han skriker att de ska se upp för gästarna vid nästa fullmåne och att de därefter har trettio dagar på sig att hitta gastarnas horn och dvärgarnas pipa.

Tord Snedseglare seglar iväg på sin lilla segelbåt som lutar kraftigt åt ena sidan på grund av hans tyngd. Rollpersonerna kan höra hur han skrockar skadeglatt för sig själv när han seglar iväg.

Tord är en rolig figur som spelledaren med fördel kan använda vid flera tillfällen om så behövs. Han kommer dock aldrig att stiga i land på Gastarnas ö utan håller sig till Skarvön eller i havet utanför Gastarnas ö.

TORD SNEDSEGLARE		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	7	SB: -
FYS	12	KP: 19
SMI	8	Förflyttning: L8
PER	12	Strid avstånd 38%
INT	10	Strid obehävd 40%
PSY	11	Strid närstrid 47%
KAR	13	
Vapen och rustning Dolk 1T6		
Färdigheter: Förhandla 49%, geografi 43%, hantverk 37%, jakt och fällor 52%, rörlighet 32%, simma 49%, sjökunnet 67%, vildmarksliv 43%,		

BORGÖN

För femtio år sedan kom magikern Volstan Långskägg till ön som ligger nordväst om Skarvön. Han hade hört så många rykten om Gastarnas ö att han beslutade sig för att undersöka saken ytterligare. Han slog sig ner i de ruiner som då fanns på ön och som byggdes av människorna i Vinda, under kriget mot Bryggarna. Det är en liten fästning, men tillräcklig för att Volstan skulle spendera mer än tio år på platsen. På håll studerade Volstan öns gästar och skaffade sig värdefulla kunskaper eftersom han också lärt sig magin att tala med djur. Vissa av djuren kunde berätta om öns historia, andra bara brottstycken. Från sin båt riggade Volstan ett instrument som gjorde att han kunde iakttä gästarna från ön. Han nedtecknade många saker under fullmånens sken. En dag kom dock en grip till ön och dödade Volstan. Gripen byggde bo på ön och har bott där sedan dess. Delar av Volstans tillhörigheter och anteckningar som han lämnade kvar i sitt rum är dock orörda och kan vara värdefulla för rollpersonerna i sitt sökande.

Borgen på ön är en stor ruin och ett hus som har säckat ihop. Det går att ta sig in under huset och då finner man en trappa som leder ner i underjorden. Där nere

GRIP		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	28	SB: 1T6+5
FYS	20	KP: 72
SMI	17	Naturligt skydd: 2
PER	15	Förflyttning: L26 / F35
INT	11	Bett 49%, skada 2T6
PSY	5	Klor 55%, skada 1T6
KAR	3	
Färdigheter: Rörlighet 57%		

finns två enkla rum med det som Volstan hade innan gripen dödade honom. Söker rollpersonerna igenom rummen hittar de följande:

2 doser helande elixir. Varje flaska helar 3T6 om man dricker vätskan.

Volstans kikare

Ett papper med följande dikt:

*I mörkrets djup
Bland fällor och stup
På Alferlins tron
Ligger gastarnas horn
I dvärgars djup
Kan man hamna i knipa
Där yxor de slipa
Sitter dvärgarnas pipa*

KNALLARNA

Knallarna kallas de böljande kullar som ligger mot havet i sydväst. När alverna levde på ön kom de ofta hit för att samla växter och örter som växte på kullarna. Området är totalt opåverkat av förbannelsen och människornas tidigare framfart på ön. Det är i princip enda stället på hela ön som är grönskande och har frodig jord. En botaniker kan hitta mängder av både vanliga och ovanliga växter här, såsom spökört, havsvindor och alvsippor. För att lyckas hitta någon av ovanstående växter/örter, krävs ett lyckat färdighetsslag på färdigheten botanik. Ett lyckat slag ger en dos.

Spökört används för att bli osynlig. Det krävs tre doser spökört för att skapa en dos osynlighetsdryck. Man skapar drycken genom att koka den i fem timmar tillsammans

med havsvatten. En dos osynlighetsdryck varar i tio minuter.

Havsvindor är en slags blåstång som växer på land. Vindorna kan användas till att göra riktigt gott te men fungerar också som ersättning för sömn. En dos gör att man kan vara vaken i åtta timmar och samtidigt få samma effekt som efter åtta timmars sömn.

Alverna använde alvsipporna som helande omslag. Det krävs en dos för att skapa ett helande grötomslag. Ett grötomslag helar 1T6. Grötomslaget är dock en färskvara och håller endast i 7 dagar innan effekten försvinner.

AVSLUTNING

När/om rollpersonerna hittar Gastarnas horn och blåser i det under Dvärgarnas pipa kommer de att skingra förbannelsen. Detta måste dock ske inom 42 dagar från det att rollpersonerna steg i land på ön. Lyckas rollpersonerna är de hjältar. De bryter en flera hundra år lång förbannelse och varelsor som kommer till ön i framtiden kan leva där som vanligt.

När rollpersonerna kommer ut från gruvorna skiner solen, vid horisonten ser de tre alvskepp segla mot ön. Det är alverna som kommer tillbaka till sin ö och kanske för de med sig nyheter om nya uppdrag och äventyr för rollpersonerna.

När äventyret är slut är det dags för rollpersonerna att dela upp sina skatter och se om de kan höja sina färdigheter. Förhoppningsvis är de redo för nya äventyr!

SLUT



ETT ÄVENTYR FÖR DRAKAR OCH DEMONER

Antal spelare: 1 spelledare och 4-5 spelare
Speltid: 2-3 spelkvällar
Författare: Magnus Seter

“Vet då, o dyre prins, att mellan åren då haven slukade Atlantis med dess glittrande städer och åren då Aryas söner tog makten, fanns en ålder utan motstycke, då skinande kungadömen låg spridda över världen likt blå kläden under stjärnorna - Nemedien, Ofir, Brytunien, Hyperborien, Zamora med sina mörkhåriga kvinnor och torn hemsökta av spindlar och mystik, Zingara med sitt riddarskap, Koth som gränsade till Shems idylliska marker, Stygien med sina gravar vaktade av skuggor, Hyrkanien vars ryttare bar stål och silke och guld. Men det stoltaste kungadömet alla var Aquilonien, som enväldigt härskade i det drömmande västerlandet. Hit kom Conan cimneriern, svarthårig med dystra ögon och svärd i hand. En tjuv, en plundrare och dråpare med ett väldig svärmot och en väldig upprymdhet, för att trampa Jordens juvelprydda troner under sina sandalbeklädda fötter.”

Conan cimneriern - Robert E. Howard

Detta äventyr ska endast läsas av spelledaren

FÖRORD

För mig är Drakar och Demoner spelet som öppnade portarna till okända världar fyllda med magi och farliga monster. Världar som speglade de äventyr jag läste om i böcker av författare som Ursula K. LeGuin och JRR Tolkien. Övärlden och Midgård var mina referenspunkter men i och med att mitt intresse för rollspel ökade lärde jag mig mer och mer om andra författare vars verk format äventyren jag älskade att spela. Jag upptäckte Michael Moorcock, Fritz Leiber och Robert E. Howard. Författare vars verk var okända för mig men som tände nya eldar i mitt hjärta.

Äventyret Demonkungens dal är inspirerat av berättelserna om barbaren Conan, skapad av Robert E. Howard. Den främsta källan är Marvel Comics serier om den svärdssvingande äventyraren, svartvita äventyr med mycket action, svart magi, monster och glittrande skatter.

OM ÄVENTYRET

Demonkungens dal är ett kort äventyr där fokus ligger på rollpersonernas mod och djärvhet. Spelledaren kan läsa igenom äventyret och sedan sätta igång utan allt för mycket förberedelser. Du hittar inga långa stämningstexter eller komplicerade intriger som ska rollspelas så det borde vara okomplicerat att komma igång till och med för en spelledare som inte har spellett på länge eller som är helt ny inför uppdraget.

Demonkungens dal kan vara det första i en lång rad av äventyr för dina spelare och deras rollpersoner. Nödvändiga värden för

de varelser och personer av större vikt som används i äventyret och som rollpersonerna kan tänkas möta i viktiga situationer återfinns i samband med beskrivningen av den plats där rollpersonerna troligast träffar dem. Notera att eventuella negativa modifieringar för användande av vapen utan att uppnå GE-kravet redan är inräknat i varelsernas färdighetsnivåer.

Det går självklart att använda Demonkungens dal till andra versioner av Drakar och Demoner med endast minimala förändringar.

ZAFUHD

För tusen och åter tusen år sedan härskade öknens furstar över Zafuhd. Den livgivande djungeln var täckt av sand och skorpioner översvämmade uttorkade flodfåror. Ingen kunde där leva, alla levande tings öde var att dö under en flammande sol. Den högste av furstar var Tadsj, fadern och moderns vars önskan var lag.

Men Zalume, månens dotter, kunde inte se ondskan sprida sig över världen. På trappor av silver nedsteg hon från den glittrande månen och stal Tadsjs hjärta. Förkrossad av olycka och smärta föll fursten i en djup dvala och sanden rann ut ur världen. Zafuhds djungler kunde återigen blomma.

Demonkungens dal utspelar sig i kungadömet Zafuhd. Det är ett tropiskt kungarike med djupa djungler och höga berg. Luften är fuktig och påträngande. På dagarna skiner en varm sol över invånarna, och på nätterna lyser en kall måne över dimhöljda jätteträd.

Norr om Zafuhd ligger Kaolien, med sina forna slagfält fyllda av gravar och fält av vete, till öster står Hasatar där gyllene spiror sjunger i vinden. Västerut finner man Nao, det karga kustriket där havet ger liv och död till fiskare och sjömän. Söderut finns bara sand och förfallna städer, där elden och vinden härskar.

Handelsresande från Zafuhd säljer främst frukt, kryddor och gifter som endast står att finna i detta land, men handlar även i smaragder och rubiner hämtade från djupa grottor i de skoningslösa bergen. När de återvänder tar de med sig stål, spannmål, torkad fisk och boskap som slaktas för sitt kött.

ÄVENTYRET BÖRJAR

Rollpersonerna befinner sig i Zafuhd, i staden Hiir. Hur de har kommit dit och vilket ärende de har är upp till dig och dina spelare att bestämma. De kanske är på jakt efter smaragder och rubiner eller ett sällsynt gift? De kanske är på flykt undan en hämndlysten kung som letar efter tjuvarna som stal hans gyllene krona?

De kontaktas av en person som kallar sig Heka-Ammit, en äldre kvinna klädd i enkla kläder och en sliten mantel. Hon ber dem om hjälp att stjäla en rubin från ett tempel i staden. Den okände tronpretendenten Hokimal väntar på henne och rubinen djupt inne i Kaolien. Stenen ska vara en gåva till Hokimals tilltänkte gemål.

Som belöning erbjuder hon rollpersonerna en påse med oslipade smaragder som hon påstår är värda 100 silvermynt, kanske mer om de hittar någon som kan bearbeta dem. En rollperson som gör ett lyckat slag mot Värdesätta kan bekräfta att Heka-Ammit talar sanning om smaragderna. Belöningen överlämnas endast efter att rollpersonerna överräcker rubinen.

Om rollpersonerna vill försöka få upp ersättningen kan de med ett lyckat slag mot Förhandla få Heka-Ammit att lägga till fem röda rubiner värda 10 silvermynt styck. Vidare köpsläende gör att trollkvinnan hotar att ge uppdraget till någon annan. Det finns många äventyrare att välja mellan i Hiir.

När rollpersonerna accepterar uppdraget berättar Heka-Ammit att rubinen finns i ett av stadens glömda tempel, Månens torn.

Heka-Ammit

Heka-Ammits ursprung är höljt i dunkel, men de som studerar de onda trollkonsterna tror att hon är sprungen från flodriket Hikuptah som dränktes av vredgade gudar för folkets synder. Även hennes mål är okända, men de gånger hon omnämns i historien söker hon efter uråldriga magiska kunskaper. Det spekuleras i att hon ämnar återskapa Hikuptahs forna storhet och att hennes önskan är att bli en gud som härskar över rikets undersåtar.

Heka-Ammit är en mästare av illusioner och bländverk. Med sina trollkonster kan hon anta nästan vilken skepnad som helst för att uppnå sina mål.

HEKA-AMMIT		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	10	SB: -
FYS	12	KP: 22
SMI	14	Förflyttning: L8
PER	16	Strid avstånd 42%
INT	18	Strid obehäpnad 35%
PSY	18	Strid närstrid 48%
KAR	13	KRA: 55
Vapen och rustning Trästav 35% (skada 2T6)		
Färdigheter: Besvärjelsetkonst 55%, finna dolda ting 45%, flora och fauna 65%, förhandla 40%, första hjälpen 55%, geografi 80%, heraldik 75%, historia 90%, kulturer 70%, läsa och skriva 90%, språk (Hikuptah) 80%, värdesätta 65%		
Besvärjelser: Avbild, dimma, genomskinlig, ljus och mörker, skingra, spårlös, telepati		

Drömmar av sand

Vad Heka -Ammit inte vet är att stjärnorna står rätt på himlen och att Tadsjs återkomst är nära. Demonkungen har varit inspärrad i en dal djupt inne i djungeln i tusentals år, försatt i dvala. Sakta, sakta har den onde konungen vaknat till liv, och börjat drömma. I drömmarnas värld vandrar han okända stigar, sökandes efter en väg ur sitt fångelse. Allt han rör vid blir till sand, och ju mer hans

kraft växer, desto mer sprider sig hans rike, sakta men säkert.

Nu har Tadsjs stigar i drömmarnas länder lett honom till Hiir. Där har han stulit drömmarna från ett band med tjuvar och banditer och ämnar använda dem för att återerövra sitt hjärta. Därför korsas demonkungen och rollpersonernas vägar.

När Tadsj tar över en varelses drömmar får han kontroll över dennes handlingar på natten. Den kontrollerade drömmen om oändlig öken och brännande törst, om en obarmhärtig sol och enorma sanddyner. Av och till skymtar drömmaren en man klädd i kunglig dräkt, med en dolk och en spira. Ibland har mannen följa av en enorm skorpion.

En varelse som vaknar efter att ha varit kontrollerad av Tadsj minns sina drömmar, och har även sand i håret, sand under naglarna och sand under fötterna.

En varelse som blir dödad under att den är under Tadsjs kontroll förvandlas till en hög med sand. Kött, ben, kläder och tillhörigheter, allt mundänt blir till sand. Endast magiska föremål står emot denna effekt.

Hiir

I hundratals år har Hiir varit en av Zafuhds viktigaste handelsplatser. Staden är belägen vid foten av Habastarmassivet, där vägen genom den djupa djungeln övergår till slingrande stigar uppför berg och sten.

Staden består av en mängd vita stenbyggnader och myllrande torg fyllt med handelsstånd och tält fyllda med varor som väntar på sina köpare. Genom Hiir forsar floden Habastar, som givit bergsmassivet sitt namn.

Handeln genomsyrar varje aspekt i staden, dag som natt, men stadens betydelse gör att där även samlas många äventyrare och laglösa element. Stadsvakter patrullerar gatorna enbart sporadiskt och de flesta som har något att skydda anlitar hyrsvärd som livvakter. Rättvisan, när den väl appliceras, är snabb och hård.

Muren

Hela staden är omgiven av en tio meter hög stenmur. Den uppfördes för många tusen år sedan av stora stenblock som skurits till på okänd väg och staplats på varandra. Ingen nu levande känner till hur detta gjordes, men det är tack vare muren som Hiir har blivit en sådan viktig knutpunkt för Zafudhs handel.

Det finns två portar i muren, Landsporten och Bergsporten. Enorma träportar stängs på nätterna eller när fara hotar. Då släpps ingen ut eller in.

Tältstaden

Utanför Landsporten finns en stor tältstad där många ljusskygga element gömmer sig undan stadens och kungadömetts rättvisa. Lagens arm når inte in bland dessa skurkar och banditer och endast de som vet att försvara sig beger sig in i den labyrintiska tältstaden.

Gästhusen

Bland de vindlande gränderna återfinns en mängd gästhus. De är enkla och för en liten peng kan en resenär få ett mål mat och en alkov att sova i. På dagarna är det som lugnast, på nätterna roar sig besökare mäkteliga i hela staden, gästhusen ej undantagna.

Handelsplatsen

Hiirs livsblod är torgen där handelsfolket köper och säljer varor från när och fjärran länder. Torgen utgör en vindlande labyrint av handelsstånd och tält, och där står i stort sett allt man önskar att finna.

Den som rör sig på handelsplatsen bör ha handen på sin börs, då ficktjuvar och handlare gör allt för att lätta på tyngden.

Månens torn

Mitt i staden ligger Månens torn, ett av Hiirs många tempel helgade åt glömda gudar. Vetskapen om de gamla gudarna har sedan länge fallit i glömska och ingen ser efter tornet.

På dagen är tornet förseglat. Ytan är helt slät och vit. Det finns inga öppningar,

vare sig dörrar eller fönster. På natten sker en förunderlig transformation. När solen går ner börjar tornet skimra i silverljus. Sirliga och intrikata mönster framträder på fasaden, mönster som verkar leva sitt eget liv och som förändras från natt till natt. Högst upp i tornet öppnas fyra fönster, ett i varje väderstreck. Genom dem skiner ett svagt rött, pulserande ljus.

Så länge solens strålar faller på byggnaden är den förseglad, och endast de som besitter kraftig magi kan tränga sig igenom väggarna. Om en magiker försöker påverka tornet med magi räknas byggnadens motståndskraft som PSY 30. Ytterligare ett skydd är att de som känner till rubinens hemlighet hindras från att beträda templet. Detta är anledningen till varför Heka-Ammit inte själv kan utföra stölden, och istället är tvungen att anlita äventyrare att göra grovjobbet.

Månens torn är omgivet av en fem meter hög mur som kröns av vassa järnspetsar. Ingen port finns i muren. Ryktet säger att tornet innehåller stora skatter, men de tjuvar som tagit mod till sig och trotsat muren på natten har aldrig hörts av igen.

Innanför muren finner man en prunkande regnskogsträdgård. Träden står tätta, mellan tre och fyra meter höga med breda blad. Vackra blommor och buskar täcker marken. Djurlivet består av ormar, råttor, småfåglar och stora håriga spindlar. De kan vara obehagliga för rollpersonerna men är inte farliga ... vilket du självklart inte berättar för dem om de inte lyckas med ett färdighetslag mot *Flora och fauna* eller *Vildmarksliv*. Här och var kan dristiga inkräktare hitta skelettresten efter tidigare tjuvar som prövat sin lycka.

Trädgården täcker marken mellan muren och tornet, en bredd på 30 meter. All förflyttning bland träden halveras, på land såväl som i luften.

Rykten om Månens torn

Rollpersoner som hör sig för i staden får höra flera rykten om Månens torn. Låt rollpersonerna vandra runt och prata med

olika personer, handlare, tjuvar, krögare eller stadsvakter. Olika personer ger olika svar.

- Endast de som vet månens sanna namn kan träda in i templet utan fara.
- På dagen är tornet förseglat men på natten öppnas hemliga passager som ger tillträde till det innersta.
- Trädgården kryllar av giftiga spindlar och ormar.
- På natten vandrar osaliga offer efter tidigare tjuvar som osaliga andar i trädgården.
- På natten förvandlas trädgårdens frukter till juveler.
- Ett morrande monster gör lös på natten.
- Tornets golv är täckta av guldmünt från svunna tider.
- Alla skatter som tas från templet förvandlas till sand när nästa dag gryr.
- Mörka nätter när månens ljus är svagt svärmar blodsdrickande vampyrer runt tornets topp.
- I tornet förvaras en rubin stor som en knuten näve. Rubinen är känd som Tadsjs hjärta. Ingen nu levande vet vem Tadsj var eller vilka gärningar denne utförde.

Om natten kommer tjuvarna

Det är på natten rollpersonerna kan ta sig in i templet. Det är inga större problem att ta sig över muren med ett lyckats färdighetsslag mot *Rörlighet*.

Notera att om rollpersonerna observerar tornet och lyckas med ett färdighetsslag mot *Finna dolda ting*, så upptäcker de att det sitter en svärm bevingade varelser på taket. De kan inte se mer än så och kan inte bestämma vilken typ av varelse det är fråga om.

Ytterligare ett lyckat slag mot *Rörlighet* måste till för att undvika att göra sig illa på järnspetsarna på murens krön. Misslyckas detta tar rollpersonen 1t6 poäng i skada (rustning skyddar som vanligt). Slå på tabellen för träffområden för att se var skadan åsamkas.

Väl inne måste rollpersonerna sakta ta sig igenom trädgården. Inga särskilda färdigheter behövs för detta, men ett lyckat slag mot *Finna dolda ting* avslöjar att någon tagit sig igenom träden alldeles nyligen. Brutna kvistar och svaga avtryck av fotspår talar sitt tydliga språk.

Det finns två farligheter i trädgården. Zalumes kvardröjande kraft har dels skapat en handfull odöda som animeras varje natt för att vandra i trädgården, och dels gett kraft till templets verkliga väktare, månbesten Kastorboros.

Skeletten

När rollpersonerna hunnit halvvägs genom trädgården snubblar de på den förrutnade kroppen av en man med krossad skalle som ligger på marken. Bredvid kroppen finner rollpersonerna en spikkclubba, en liten sköld och två högar med sand.

När de undersöker scenen hör de att det prasslar i buskarna runt dem. Fyra animerade odöda beväpnade med spikkclubbor och små sköldar träder fram i månskenet för att förgöra inkräktarna. De kämpar tills de blivit nedgjorda.

SKELETT			
GE	VÄRDE	ÖVRIGT	
STY	14	SB: -	
FYS	-	KP: 28	
SMI	7	Förflyttning: L5	
PER	3	Strid avstånd 42%	
INT	3	Strid obehäpnad 35%	
PSY	3	Strid närstrid 45%	
KAR	3	KRA	42
Vapen och rustning Spikkclubba skada 2T6 Rustning RV 4 (RV2 trasig ringbrynja, RV 2 liten sköld)			
Färdigheter: Besvärjelsekonst 42% Rörlighet 25%			
Besvärjelser: Avbild, dimma, genomskinlig, ljus och mörker, skingra, spårlös, telepati			

Kastorboros

När rollpersonerna har tagit sig igenom trädgården når de tornet och vandrar rakt in i slutet av en kaotisk strid. Hela tornets inre lysas upp av skimrande mönster på väggarna. Golvet är täckt av sand och Kastorboros står med kraftiga klor slutna kring huvudet på en inkräktare, en tjuv från tältstaden utanför Hiir.

Det är här de möter templets verkliga väktare; månbesten Kastorboros. Denna förtappade varelse är en människa som över århundraden förvridits och muterats till det monster den är idag.

Månbesten har en vagt människoliknande form. Händer och fötter har tjocka och skarpa klor. Huden är blek och skimrar svagt som silver i månlyus. Istället för ett ansikte har den ett dussintal meterlånga tentakler. Kastorboros har för länge sedan förlorat förståndet och förmågan att göra sig förstådd, men kan fortfarande upprepa det rollpersonerna säger till honom, som ett desperat eko från en svunnen tid.

KASTORBORS MÅNBEST		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	18	SB: +3
FYS	14	KP: 32
SMI	10	Förflyttning: L8
PER	10	Naturligt skydd: RV 2
INT	2	Klor 60%, skada 1T6
PSY	8	Spark 45%, skada 1T3
KAR	1	2 tentakler 40%, skada 1T3
		KRA 53
Tentakler: Skada 1T3 psykisk skada dras från totala KP plus gift. Kastorboros gift påverkar synen. Jämför giftet styrka (8) mot rollpersonens FYS på motståndstabellen. Om giftet övervinner FYS förblindas rollpersonen i 1T3 rundor. Efter det har rollpersonen -20% chans på alla färdigheter i 1T3 rundor innan synen är helt återställd.		
Färdigheter: Besvärjelsekonst 53%, rörlighet 70%, smygga 80%		
Besvärjelser: Avbild, dimma, genomskinlig, ljus och mörker, skingra, spårlös, telepati		

Tornet har endast en enda kammare högst upp och en smal och brant trappa som leder dit längs med den runda väggen. Uppåt och uppåt leder den, tills den till sist leder upp till tornets högsta plats, rubinens kammare. På trappan ser rollpersonerna flera tjuvar som desperat rusar uppåt, bort från månbesten.

Det första som händer är att Kastorboros krossar tjuvens huvud, varvid den olycklige själen och alla henne ägodelar förvandlas till sand. Kastorboros lyfter sitt huvud mot rollpersonerna och går till attack mot den som utgör det största fysiska hotet.

Trappan

För att nu rubinens kammare måste rollpersonerna ta sig högst upp i tornet. De fem tjuvarna som sprungit före dem har ett försprång på 2 rundor när striden mot Kastorboros påbörjas. Försprånget påverkas sedan av hur spelarna väljer att agera. Om alla slåss mot månbesten förlängs försprånget med det antal rundor det tar innan rollpersonerna tar upp jakten på tjuvarna. Om de direkt delar upp sig förblir försprånget 2 rundor.

Trappan är totalt 40 meter lång och går i en cirkel upp längs väggen. Det är inga problem att gå uppför trapporna men om någon vill röra sig snabbare än så krävs ett lyckat slag mot *Rörlighet* för att kunna flytta sig sin fulla förflyttningsförmåga. Om detta misslyckas måste man lyckas med ytterligare ett slag mot *Rörlighet* för att inte tappa fotfästet och falla från trapporna. Skadan man får från fallet beror på hur långt upp i trappan man kommit.

FALLSKAD FRÅN TRAPPAN	
ANTAL METER	SKADA
10	Inget skada
20	1T6
30	2T6
40	3T6

Tjuvarna är desperata så de flyttar sig så fort de bara kan. Deras mål är att nå rubinens kammare så snabbt som möjligt. Endast efter att två tjuvar fallit från trappan ändrar de taktik. Två stannar upp och inväntar rollpersonerna för att hindra dem från att nå kammaren. Den tredje fortsätter försiktigt upp för trappan för att hinna först till kammaren.

TJUVARNA, BESATT MÄNNISKA		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	12	SB: -
FYS	12	KP: 24
SMI	14	Förflyttning: L8
PER	14	Strid avstånd 40%
INT	10	Strid obehäpnad 55%
PSY	14	Strid närstrid 48%
KAR	10	
Tjuvaran förvandlas till sand när KP når 0		
Vapen och rustning Kroksabel skada 2T6 Rustning RV 2 läder		
Färdigheter: Dyrka 55%, finna dolda ting 60%, rörlighet 70%, smyga 80%, tjuveri 60%		

Rubinens kammare

När man når trappans topp finner man en portal in till rubinens kammare. Rummet pulserar i ett rött sken som kommer från ädelstenen och när man är nära den hör man även ett svagt hjärtslag som slår i taket med det pulserande ljuset.

Rubinen är placerad i en bågare som står på ett stenaltare, men när rollpersonerna kliver in i rummet har redan den sista tjuven lagt händerna på bågaren. Hon står i en av fönsteröppningarna och stirrar rakt ut i natten.

Så fort rollpersonerna rör sig mot henne sträcker hon ut bågaren genom fönstret och en osedd hand tar emot den. Sedan kastar sig tjuven ut genom fönstret och faller mot sin död.

Utanför fönstret ser rollpersonerna en ohygglig bevingad varelse, halvt människa

och halvt fladdermus. Varelsen har rubinen i ett stadigt grepp och kastar sig upp och ut i natten. Genast omges den av en handfull likadana varelser som skyddar den i dess flykt. Snabbt lämnar de templet och staden bakom sig och försvinner ut över djungeln. En observant rollperson kan ta ut riktningen och se att de rör sig mot en hög bergstopp flera dagars vandring från Zafuhd.

Om rollpersonerna tar rubinen

I rollspel kan vad som helst hända. Det finns en möjlighet att rollpersonerna faktiskt är först in i rubinens kammare. Det innebär att de besegrat de fem tjuvarna och kan ta rubinen själva.

Om någon rollperson lyfter bågaren eller plockar upp rubinen överväldigas denne av en vision av en man klädd i kunglig dräkt, hållandes en spira krönt av ett skorpionhuvud. Detta är Tadsj som försöker ta kontroll över rollpersonen och tvinga denne att kasta ut rubinen genom något av fönstren.

Tadsj anfaller med PSY 30 mot rollpersonen PSY. Om demonkungen lyckas befäller han rollpersonen att kasta ut rubinen genom fönstret. Rollpersonen kommer att göra allt som står i dennes makt för att genomföra ordern. Detta mentala anfall görs varje runda någon håller i rubinen eller i bågaren där den är placerad.

TADSJS ÄNGLAR		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	17	SB: +2
FYS	11	KP: 28
SMI	17	Naturligt skydd: 2
PER	15	Förflyttning: L4 / F16
INT	7	Klor 35% skada 1T6
PSY	10	
KAR	7	
Tadsjs änglar förvandlas till sand när KP når 0		
Färdigheter: Finna dolda ting 60%, rörlighet 80%, tjuveri 65%		



När rubinen kastas från tornet fångas den av någon av de flygande varelserna innan de flyr till demonkungens dal.

Om rollpersonerna lyckas hålla rubinen i sin ägo och lämnar månens torn med den, sveper Tadsjs flygande varelser ned över dem. En frenetisk kamp inträffar där varelsernas enda mål är att få tag på rubinen. Varje runda försöker varelserna överväldiga rollpersonen som bär rubinen och använda färdigheten *Tjuveri* för att stjäla den. I kaoset som följer kan två varelser per runda försöka stjäla rubinen, medans de andra uppehåller rollpersonerna i strid.

DEN VILDA JAKTEN PÅ STENEN

När rollpersonerna lämnar tornet blir de snart uppsökta av Heka-Ammit. Hon vet redan vad som hände i tornet, och ber rollpersonerna att följa henne i jakten på rubinen. De erbjuds dubbel belöning och Heka-Ammit lovar att de kommer att finna värdefulla föremål på platsen dit rubinen tagits.

Heka-Ammit erbjuder sig att visa rollpersonerna vägen till rubinen. Hon ämnar hyra bärare och vägvisare som ska hjälpa dem genom djungeln. Väl där ska rollpersonerna återta rubinen. Allt övrigt de finner tillfaller dem.

Hon berättar även mer om vad hon vet om rubinen.

Heka-Ammits berättelse

“Rubinen kallas Tadsjs hjärta. Jag har alltid trott att det endast var en ädelsten av stort värde men det verkar som att legenderna är sanna. Det sägs att det är hjärtat från en ond härskare vid namn Tadsj som härskade med järnhand över dessa länder. Hjärtat stals av Zalume, månens väktare, och efter detta föll Tadsjs rike samman. Nu söker svarta trollkarlar hjärtat och dess kraft för

egen vinning. Jag tror att en sådan trollkarl stulit rubinen. Hans torn finns djupt inne i djungeln.”

Rollpersonerna kommer troligen att pressa Heka-Ammit för att hon ska avslöja varför hon egentligen vill ha rubinen. Det enda hon säger om det är det hon redan avslöjat: Hokimal väntar på henne och rubinen djupt inne i Kaolien. Stenen är en gåva till Hokimals tilltänkte gemål. Vad regenten ämnar göra med rubinen är hans ensak.

Expeditionen

Nästa dag har Heka-Ammit hyrt bärare och vägvisare i Hiir. De lovar att de ska föra henne och rollpersonerna till den plats där den gamla kvinnan säger att trollkarlens torn är beläget. All kamp mot onda krafter förväntas skötas av rollpersonerna.

Zafuhds djungler

Så snart rollpersonerna är redo beger sig expeditionen in i Zafuhds djungler. När du beskriver djungeln ska du använda målande beskrivningar av djungeln. Berätta ofta vad rollpersonerna hör och ser. Då kommer spelarna närmare känslan av att deras äventyrare verkligen befinner sig på plats.

Träden i djungeln är enorma och skapar ett grönt tak som solens strålar strilar igenom. Det innebär att det mesta av växtligheten finns uppe i träden, eftersom marken får så lite sol.

Vanliga arter som står att finna är gummiträd, olika sorters palmer och fruktträd. Allt är täckt av olika lavar, mossor, orkidéer och ananasväxter. På marken finns man även enorma ormbunkar och bärbuskar.

Djurlivet är överväldigande. Fåglar kvittrar eller skriker, ormar hänger som lianer från träden, enorma spindlar jagar insekter med tjocka nät. Kolibrier och fjärilar svärmar runt prunkande, färggranna blomster.

Vatten brusar på avstånd, kvistar bryts oväntat och träd faller långt, långt borta. I djungeln är man aldrig helt ensam.

Att äventyra i djungeln

Innan äventyrarna beger sig in i djungeln kan de vilja utrusta sig. Vad som krävs för att överleva i djungeln beror ju självklart på vilka situationer du som spelledare vill försätta rollpersonerna i, men också på vilka risker spelarna tar.

Tänk på att det här är ett kort äventyr. Låt inte spelarna fastna i valet av exakt rätt utrustning. Rep, tält, mat att äta och något att tända en lägereld med räcker gott och väl.

Färdigheter rollpersonerna kan ha användning av i djungeln är *Finna dolda ting, Flora och fauna, Geografi, Jakt och fällor, Orientera, Simma, Spåra* och *Vildmarksliv*.

Vädret under äventyret

Varje morgon och kväll rollpersonerna tillbringar i djungeln ska du slå på följande tabeller och kombinera resultaten för att bestämma vilka väderförhållanden som råder.

Under äventyrets början är vädret stilla med strålende sol på dagen samt molnfritt och lätta vindar på natten.

1T10		VÄDER
1-2		Sol och molnfri himmel
3-5		Sol och enstaka moln
6-8		Mestadel molnigt med enstaka dugregn
9-10		Regn
1T10		VIND
1-2		Vindstilla
3-6		Lätt vind
7-9		Stark vind
10		Storm

Händelser under färden

Färden genom djungeln till platsen Heka-Ammit pekat ut tar fyra dagar. Resan är främst till för att skapa en särskild stämning inför äventyrets tredje akt. Vädret kan ställa till det för expeditionen men vägvisarna är kunniga och leder dem rätt genom regnskoogen.

Tre händelser finns beskrivna nedan.

Drömmar av sand (från första natten)

Den första natten när rollpersonerna slår läger och sover drömmer de om en brännande sol som skiner över sandtäckta ruiner. Av och till ser de en högrest figur vid horisonten, en figur som håller en stav krönd av en skorpion av guld. När de vaknar på morgonen är deras kläder täckta av ett fint lager med sand.

Om de frågar vägvisarna och bärarna berättar några att de också hemsökts av drömmarna. Några nekar till att ha störts av mardrömmar under natten. Heka-Ammit säger sig inte vara utsatt.

Det är Tadsj som sänder dessa visioner till rollpersonerna och deras följeslagare. Det är det första steget till att kontrollera deras vilja och förvandla dem till lydiga tjänare. Än så länge är det ingen fara för rollpersonerna, men de med svagare sinnen kan lätt falla offer för Tadsjs inflytande.

Drömmarna återkommer varje gång någon i expeditionen sover.

Förräderiet vid bron (tredje dagen)

På den tredje dagen når expeditionen en tio meter djup ravin som endast går att korsa via en ranglig hängbro. Spelarna kommer troligen att fatta misstanke om att något är på gång och låta sina rollpersoner vara extra försiktiga.

Vid ett tillfälle då flera rollpersoner befinner sig på hängbron blir de förrädda av tre av bärarna som anfaller dem i ryggen. Bärarna har tagits över av Tadsj och utför nu hans befallning att dräpa rollpersonerna.

Om striden sker på hängbron kommer den i svängning och varje person på bron måste klara ett färdighetsslag mot *Rörlighet* för att kunna

göra en attack eller någon annan handling. Om personen fumlare slaget ramlar hon omkull och måste lyckas med ett grundgenskapsslag mot STYx3 för att hålla sig kvar på bron. Ett fall från bron ner i ravinen ger 3T6 i skada.

När rollpersonerna besegrar förrädarna förvandlas de till sand som faller ner till ravinens botten.

Vadstället (fjärde dagen)

Den fjärde dagen kommer expeditionen till ett vadställe som har blivit blockerat av sand. Floden har tvingats till andra, mindre åar och bäckar. I sanden finner rollpersonerna döda pirayor och andra fiskar som sköljts upp och kvävts till döds.

När expeditionen korsar vadstället tränger sig två skorpioner stora som hundar upp ur sanden där de legat nedgrävda i vänta på offer. De anfaller omgående samma mål.

Ett lyckat färdighetsslag mot *Flora och fauna* avslöjar att skorpionerna inte hör hemma i djungeln, utan i sandöken.

Detta är en manifestation av Tadsjs ökade makt och kontroll över området kring hans dal.

Vattenfallet

Expeditionen tränger djupare och djupare in i djungeln, närmare och närmare målet. På

kvällen den fjärde dagen når man så målet, tornet där Heka-Ammit tror att den onda trollkarlen gömmer rubinen.

Det finns mycket riktigt ett torn på platsen, på en avsats bredvid ett forsande vattenfall. Tornet är dock förfallet sedan många år, och täckt av ett tunt lager sand. Heka-Ammit bedyrar att det måste vara hit som rubinen togs av de flygande varelserna.

Om rollpersonerna undersöker tornet och lyckas med ett färdighetsslag för *Historia* eller *Kulturer* inser de att tornet med all säkerhet tidigare var ett helt vanligt vaktorn, troligen ett torn som vaktade en viktig passage genom bergen.

En undersökning av området avslöjar att det finns en öppning bakom vattenfallet som leder in i berget. Det är resterna av en större väg som kollapsat och förvandlats till en osäker stig. Vatten forsar över stigen och den är hal och förrädisk. Ett felsteg kan göra att en rollperson faller nedför vattenfallet och ner i floden nedanför. Ett lyckat färdighetsslag för *Rörlighet* med GL +25% gör att en person kan ta sig in bakom vattenfallet och in i tunneln bakom forsen. Ett misslyckat slag innebär att personen halkar och faller ner i vattnet nedanför och tar 2T6 i skada.

FÖRRÄDARNA, BESATT MÄNNISKA		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	13	SB: -
FYS	15	KP: 28
SMI	11	Förflyttning: L8
PER	8	Strid avstånd 40%
INT	10	Strid obehäpnad 55%
PSY	9	Strid närstrid 48%
KAR	10	
Förrädarna förvandlas till sand när KP når 0		
Vapen och rustning Dolk skada 1T6 Rustning RV 1 tjockt tyg		
Färdigheter: Rörlighet 55%, vildmarksliv 60%		

JÄTESKORPION		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	4	SB: -
FYS	14	KP: 10
SMI	18	Förflyttning: L8
PER	8	Naturligt skydd: 3
INT	2	Sting 70% skada gift
PSY	2	
KAR	0	
Om stinget träffar, slå 1T10. Om denna siffra är högre än offrets eventuella rustningsvärde tar denne skada av skorpionens gift, 3 skadepoäng samt -10% på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag.		
Färdigheter: Rörlighet 90%		

Heka-Ammit avböjer att följa med in i berget. Hon känner att hon inte orkar mer efter vandringen genom djungeln, men att rollpersonerna kommer att klara sig lika bra utan henne. Hon stannar vid tornet tillsammans med de kvarvarande bärarna och vägvisarna.

Heka-Ammits plan

Självklart skulle Heka-Ammit kunna följa med rollpersonerna. Men nu när de närmast sig målet börjar hon bli försiktigare och har bestämt sig för att låta sina hyrda svärd ta alla riskerna.

Om de finner rubinen tänker hon göra allt i sin makt för att ta den från dem. Det kommer att vara lättare än att ta den från Tadsj själv.

De dödas port

Tunneln bakom vattenfallet leder rollpersonerna djupare och djupare in i berget. Den vindlar fram och tillbaks, upp och ner och ibland går den i cirklar. Det blir snart omöjligt att veta hur långt de har gått. Det känns som att tiden står stilla och att rollpersonerna rör sig genom luft tjock som sirap. Detta är endast en manifestation av den kraft som hållit demonkungen fången och har ingen fysisk påverkan på rollpersonerna.

SKELETT		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	13	SB: -
FYS	-	KP: 26
SMI	7	Förflyttning: L5
PER	3	Strid avstånd 42%
INT	3	Strid obehäpnad 35%
PSY	3	Strid närstrid 45%
KAR	3	KRA 42
Vapen och rustning Bredsvärd/tvåhandssvärd skada 2T6/3T6 Rustning RV 2 eller 4 (RV2 trasig ringbrynja, RV 2 liten sköld om beväpnad med bredsvärd)		
Färdigheter: Rörlighet 25%		

Golvet är täckt av sand och gången är fylld av spindelnät. Här och var ligger skelett av råttor och andra smådjur och i utkanten av fackelskenet ränner skorpioner ut och in ur bergets klippskrevor.

Till sist öppnar sig tunneln in i en enorm grotta, öppen mot glittrande stjärnor. Luften är klar och kall. Marken är täckt av sand och längst in i grottan ser rollpersonerna en port genom vilken de ser en stark sol lysa.

När de rör sig över grottans golv svärmar en hord av skelett ut genom porten för att förgöra inkräktarna. Dessa är förlorade äventyrare som fallit i sin jakt på rikedom och som förvandlats till Tadsjs odöda väktare.

DEMONKUNGENS DAL

När skeletten besegrats står porten till Demonkungens dal öppen. När rollpersonerna träder över tröskeln finner de en öppen dal, som uppenbarligen varit fylld med regnskog men som tagits över av öken och en obarmhärtig sol.

Dödskallar ligger staplade mot plågade träd, men överallt ser man sand som tagit över. Två hundra meter in i dalen finns ett tempel, och från porten lyser ett pulserande rött sken.

De som observerar byggnaden ser att det på taket sitter ett stort antal av de flygande varelserna som rollpersonerna träffade på vid Månens torn. De verkar sitta och spana ut över öknen, och ibland lyfter några stycken och cirklar runt templet.

Mellan templet och rollpersonerna finns ett antal större stenformationer, döda träd och trasiga statyer föreställande monster från urtiden.

Att ta sig in i templet

Det finns flera olika sätt som rollpersonerna kan ta sig till templet. Om harpyorna upptäcker rollpersonerna lyfter svärmen från taket och monstren kastar sig över inkräktarna. Totalt är det femton harpyor som anfallar. Om rollpersonerna lyckas besegra hälften av dem flyr de striden för denna gång.

Se speldata vid Månens torn, tidigare i äventyret.

Smyga och gömma sig

En bättre plan är att smyga fram oupptäckt så långt det går, för att sedan rusa in i templet. Hur rollpersonerna lyckas med detta hänger till stor del på deras plan och hur de lyckas med sina färdighetsslag.

Avledande manöver

Rollpersonerna kan också försöka göra en avledande manöver. Då kan de dra stor nytta av harpyornas relativt låga intelligens och lura dem från templet.

Vandra öppet fram

Om rollpersonerna är säkra på sina stridsförmågor eller bara övermodiga kan det vara så att de väljer att helt sonika vandra över sanden helt öppet. Tadsjs änglar upptäcker dem snart nog och svärmen lyfter för att förgöra de dåraktiga äventyrarna.

Demonkungens tempel

Till sist har du rollpersonerna nått demonkungens tempel. Templet är en stor sal med raserade pelare och stora stenblock som fallit ner från taket. Längst in i salen, cirka trettio meter från porten, står en enorm tron på ett upphöjt podium.

I tronen sitter ett enormt skelett, klädd i en trasig kungadräkt likt den som mannen i rollpersonernas drömmar burit. Den högra handen håller en ceremoniell dolk och den vänstra en lång svart stav krönd av en skorpion av guld.

I skelettets bröstkorng har harpyorna placerat den stulna rubinen. Det enda ljudet är det dova hjärtslaget som slår i takt med det pulserande ljudet.

Det mest oroväckande är dock att skelettet börjar få kött på benen igen. Det går sakta, men redan nu kan rollpersonerna se att rubinen omges av växande muskler och senor.

SKORPIONERNAS KEJSARE		
GE	VÄRDE	ÖVRIGT
STY	12	SB: -
FYS	18	KP: 30
SMI	16	Förflyttning: L8
PER	12	Naturligt skydd: 4
INT	10	Sting 60% skada gift
PSY	10	
KAR	0	
Om stinget träffar, slå 1T10. Om denna siffra är högre än offrets eventuella rustningsvärde tar denne skada av skorpionens gift, 5 skadepoäng samt -20% på alla handlingar som kräver ett färdighetsslag.		
Färdigheter: Rörlighet 90%		



För att stoppa förvandlingen måste rubinen förstöras eller tas från Tadsjs bröstorg. Men så fort rollpersonerna kliver ett steg in i templet rusar en gigantisk skorpion fram från bakom demonkungens tron. Den ställer sig framför tronen och anfaller de som närmar sig demonkungen.

Demonkungens hjärta

För att rycka rubinen från Tadsjs bröstorg eller förstöra den måste rollpersonerna åsamka honom 25 poäng i skada med närstridsvapen som svärd eller stridsklubbor. Pilar eller spjut kan inte användas för detta ändamål, rubinen måste ryckas från demonkungens bröst.

Allteftersom striden med den gigantiska skorpionen pågår återfår Tadsj mer och mer liv för varje poäng skada rollpersonerna tar.

Om de tar totalt 20 poäng i skada har demonkungen fått tillbaks tillräckligt med liv för att öppna ögonen för att se striden. Om de tar totalt 30 poäng i skada kan Tadsj ställa sig upp. Om de tar totalt 40 poäng i skada har demonkungen återvänt från sin långa dvala.

Rollpersonerna lyckas

Om rollpersonerna lyckas avlägsna rubinen eller förstöra den vittrar allt kött bort från benen och skelettet rasar skramlande ihop i en hög på marken. Rubinen slutar lysa och hjärtslagen upphör. Tadsjs livskraft har kastats ut ur rubinen, ut i det vrålande mörkret bortom drömmarnas länder.

Men lyckan är kortvarig. Templet börjar skaka och börjar rasa samman. Rollpersonerna har fem rundor på sig att ta sig ut innan de krossas.

Om de inte har besegrat skorpionen måste denna nedkämpas för att de ska kunna fly templet utan hinder.

Om de agerar snabbt och beslutsamt kan rollpersonerna förutom rubinen få med sig Tadsjs ceremoniella dolk och hans stav. Dessa har förlorat i stort sett allt av den magiska kraft som demonkungen laddat dem med, men kan säljas för 100 silvermynt styck till samlare i Hiir.

Rollpersonerna misslyckas

Om rollpersonerna inte lyckas besegra skorpionen som vaktar Tadsjs tron har de istället hjälpt demonkungen att vakna mycket tidigare än han någonsin hade hoppats.

Så snart han har återfått sin kropp reser han sig från tronen och uttalar en fruktansvärd förbannelse. Han upplöses i ett svart moln som försvinner i intet. Sedan börjar templet rasa på samma sätt som om rollpersonerna lyckats stoppa Tadsj från att vakna.

VAD HÄNDER SEDAN?

När rollpersonerna lämnar templet eller krossas när det rasar in är äventyret slut, i sann Conan-anda. När de återvänder till djungeln finner de att både deras bärare och Heka-Ammit har flytt fältet. Flera veckor har gått i den verkliga världen, oavsett hur länge rollpersonerna befann sig i demonkungens dal.

Men det finns många lösa trådar att nysta i för en spelldare som vill knyta ihop lösa trådar eller skapa fler äventyr med detta som utgångspunkt.

Rubinen

Vad vill rollpersonerna göra om de fått tag på rubinen? De kan lämna den till Heka-Ammit, som betalar den överenskomna belöningen, trots att ädelstenen har förlorat den magiska kraft hon sökte. Om de lämnar över en krossad rubin i flera delar ger hon dem ändå hälften av belöningen.

Vad de gör med rubinen kan vara ett eller flera äventyr i sig. Den är värd en stor mängd pengar för de med magiska krafter, men de är notoriskt motvilliga mot att betala för sig. Rollpersonerna kan också ta stenen till Hiir och sälja den där, eller till och med bestämma sig för att själva lämna stenen till tronpretendenten Hokimal att ge som gåva till sin gemål. Ingen handlare i Hiir vill befatta sig med rubinen, eftersom de misstänker att det är samma ädelsten som stals från Månens torn.

Kanske rollpersonerna väljer att återbörda rubinen till templet? Hur ställer sig Zalume till detta?

Heka-Ammit

Denna spelldarperson kan bli en återkommande figur i rollpersonernas liv. I hennes sökande efter magiska artefakter och förlorad kunskap kommer hon att korsa rollpersonernas vägar igen. Ibland är hon deras uppdragsgivare, ibland är hon deras fiende.

Till sist kan Heka-Ammit utvecklas till att bli rollpersonernas egna onda nemeses, om de till sist inser att hon endast utnyttjar dem för sina egna onda syften.

Tadsj regenten

Om demonkungen vaknade och försvann kommer han att sakta bygga upp sin makt igen. Hans uråldriga ambitioner leder honom söderut, där han med våld etablerar ett nytt kungarike.

Han sänder ut agenter över alla närliggande länder för att stjäla guld, ädelstenar, magiska föremål och böcker, allt för att bygga upp sin

armé av monster och odöda med vilken han ämnar invadera och betvinga Zafuhd.

På så sätt kommer hans underhuggare oundvikligen att stöta på rollpersonerna på ett eller annat sätt.

Tadsj vålnaden

Om rollpersonerna lyckades slita rubinen från Tadsjs bröstorg kastades demonkungens livskraft ut i okända dimensioner. Från dessa försöker Tadsjs sedan återvända, först genom att ta sig tillbaks till drömmarnas länder och sedan genom att ta sig därifrån till de levandes värld.

I denna situation kan Tadsj dyka upp som en osalig ande som hemsöker rollpersonernas djupaste drömmar och som sakta växer till ett större och större hot. Rollpersonerna kan behöva hitta sätt att själva ta sig till drömmarnas länder för att besegra sin fiende. Kanske deras vän Heka-Ammit kan hjälpa dem?

SLUT