Förord

Välkommen till del två av *Kejsarens Hjärta* – Algorions Förbannelse, Konventsscenariot i Drakar & Demoner (Expert) för Borås Spelkonvent 10, 1992.
Algorions Förbannelse är en fristående fortsättning på Kejsarens Hjärta. Det krävs ingen kunskap från det äventyret, varken för dig som SL eller för spelarna, allt som karaktärerna behöver veta står på deras respektive karaktärsblad. Eftersom ingen klarade av förra delen (konstigt va?) så är det heller ingen mening att basera ledtrådar och fakta på den.
Jag hoppas att jag inte ska göra om misstaget att göra äventyret för långt, som det blev förra året, både i spelet och i speltid. Istället har jag gjort äventyret något mindre tidsstyrt för karaktärerna.
Vad följer med i detta trevliga kuvert?
• Kapitel 1 & Kapitel 2, Rollpersonerna och kanske något mer. Kapitel 3, som inte är stort, får du på konventet tillsammans med Appendixen och en lista på ändrade grejer (för att motverka fusk). Vill du ha reda på något i förväg går det bra att ringa.
Då du tittar lite bland papprena kanske du lägger märke till att en karaktär har försvunnit. Det stämmer, istället för sex spelare lämnar jag plats till mer rollspel med fem. Hur Alven Lacërion har försvunnit förklaras i inledningen.
Precis som förra året är Hjältepoäng lite speciella, för er som redan har läst det kan hoppa över följande stycke (även om det ska läsas för spelarna), ni andra måste läsa det. **Samma sak gäller för alla spelgrupper**, följ därför restriktionerna! Följande stycke skall läsas upp högt för spelarna innan äventyret börjar: *Hjältepoängen som är tilldelade de olika karaktärerna skall inte som i reglerna tolkas som att bara hjältar har dem. Här är hjältepoängen en slags sista desperat handla för att klara av ett tärningsslag eller göra något annat som rollpersonen inte klarade av, ett slags Överlevnadspoäng. Följande regler skall tillämpas med hjältepoäng i detta äventyr:*
• *Misslyckas man med ett tärningsslag får man, oavsett differensnummer, använda ett HP för att ändå lyckas med slaget.*
• *Använder man ett HP skall man göra det omedelbart efter det att man misslyckades med en sak. Annars går chansen förlorade.*
• *Tärningsslag i detta fall syftar på precis alla möjliga tillämpningar vari det ingår en tärning. Man kan t ex inte läsa en text (som ju är en B-färdighet) genom att spendera en HP.*
Eftersom jag inte anser att ett konventsscenario skall bero så mycket på tur skall följande regel tillämpas:
• *Då en spelare vill använda någon uoppfattningsfärdighet skall inga tärningsslag tillämpas.* Istället frågar du spelaren vad det är exakt han vill göra och om han då gör en bra precisering betraktas också undersökningen som lyckad. Om han däremot inte kan ge någon exakt information skall tärningsslag tillämpas.
Ex: Nisse känner på sig att det finns en dold dörr någonstans i det rum där hans rollperson befinner sig. Han säger därför att han undersöker "den vänstra väggen efter dolda dörrar", vilket är en tämligen exakt beskrivning av vad och var han letar efter, och finner därför en eventuell dörr där. Skulle han däremot sagt att han "letar efter en dold dörr" tillämpas tärningsslag baserat på hans färdighet i Finna dolda ting.
Spelarna har fyra speltimmar tillgodo. Du börjar ta tid då Spelarna säger att de är klara. Då startar du också på kapitel 1.
Äventyret är skrivet för Expertreglerna och du bör kunna strids-, färdighets- och magiregler utantill. Även det nya systemen går att använda. Är det någon speciell regeltolkning du funderar över kan du ta upp det under Spelledargenomgången.
• Reaktion som finns med på karaktärsbladen är medelvärdet av INT och SMI. Det visar hur snabbt en karaktär reagerar då han faller, hör ett skumt ljud, eller något annat ovänta händer. Ett lyckat tärningsslag visar helt enkelt att spelaren får [differensvärdet antal sekunder] på sig att meddela vad hans karaktär gör.
• Färdigheten Räkning existerar inte. Alla *normala (+,-,x,/)* räkningar som rollpersonerna vill göra kan de också.
• Alla SLP som du behöver ha värden på, Som inte finns i äventyret, kan du hitta på själv. Behöver spelarna stort motstånd – ge dem det och vice versa. Oftast står det riktlinjer i texten hur

SLP:arna agerar.
Låt spelarna bestämma vilka karaktärer de vill vara innan du fortsätter (se karaktärerna)
Innan du börjar läsa kapitel 1 bör du ha läst infopappret som finns med till varje karaktär och förstå det som står däri. Dessutom är det en fördel att läsa Storyn här intill.
Äventyret är skrivet på ett sätt att du måste ha läst igenom det minst en gång innan det spelas. Du måste alltså veta vad som händer och kommer at hända. I texten har jag skrivit en lätt upplevelse hur något kan förete sig för att du ska ha en uppfattning om vad som händer så att du kan meddela detta till dina spelare. En enkel stämningsbild alltså. Det är meningen att du med egna ord skall fylla ut den och det kan du om du har läst igenom äventyret tillräckligt.

Frågor kan besvaras av mig på tel 033–12 31 59. Om inte annat ses vi på SL-genomgången Lördag klockan 0800. Och se till att vara där!!!
/Andreas Carlsson

Hoppas du får ett trevligt Konvent!

Story

Året är 2299. Kejsar Algorion är en grym diktator som på värsta möjliga sätt bedriver makt i sitt lilla land Zatorien. Algorions största passioner är makt, makt och ännu mer makt och dessutom Magi! För att få sin efterlängtade makt har han beslutat att finna det mäktigaste magiska föremålen i världen, vilket han också gör. Efter ett bra tags letande finner hans arméer en omtalad magisk ädelsten – Kejsarens Hjärta.
Undersökningarna kör igång. Efter drygt 10 år har han, med hjälp av flera oskyldigas liv, kommit fram till följande: Ju längre stund som Kejsarens Hjärta lämnas orörd, desto mer kraft innehåller den. Vad ska han göra – låta den stå orörd till han har ett år kvar att leva? Knappast, Algorion har inte lång tid kvar och tiden det talas om här är flera sekel…
Algorion lämnar problemet att smälta ett tag och fortsätter istället att träna upp sina magiska konster och att utöva terror mot folket. Några år passerar och problemet är löst; Algorion låter bygga in Hjärtat i ett underjordiskt komplex för att låta stenen där ligga orörd. Endast under ytterst strikta former kan man återigen komma åt Hjärtat (se del 1). Det kommer alltså dröja ett bra tag innan någon någonsin kan få tag i Hjärtat igen. Förutom att låsa in Hjärtat har Algorion besvärjt Kejsarens Hjärta enligt följande: När någon vidrör Hjärtat skapas en ”tidsvirvel” mellan individens hand och en plats nära Algorions palats. Detta innebär att alla, inklusive Hjärtat, som befinner sig i samma rum när Hjärtat vidrörs far genom tiden tillbaka till den tid strax efter det att Algorion har låst in Hjärtat i berget.
Varför detta? – Jo; Hjärtat får mer kraft ju längre tid det ligger orört. Det innebär att när Hjärtat kommer tillbaka till Algorions tid har det legat orört i flera sekel och Algorion har en enorm makt i och med Hjärtat!
Algorion har numera satt en vakt att hålla utkik ”efter främlingarna från ingenstans” vid ‘De gamlas monument’. Det innebär att det jämt och ständigt står en person vid det monument där rollpersonerna dimper ner när de väl har rört Hjärtat.
Vad händer sedan då? – Rollpersonerna kommer, förr eller senare, förstå att de inte kan lämna ifrån sig hjärtat och tvingas fly undan Algorion och hans vakter. Vidare kommer de få reda på att ”för världens bästa” ska de förstöra Hjärtat vilket de gör i “Levaldes” – en evigt brinnande lavaflod uppe i Kejsarbergen. De tar sig upp dit, skall precis till att hysta Hjärtat i lavan, då Algorion dyker upp. En kamp utspelar sig som rollpersonerna förhoppningsvis går segrande ur och Algorion störtar, enligt legenderna, ner i lavafloden tillsammans med Hjärtat. I samma stund förlöses de magiska fjättringar som håller rollpersonerna i denna tiden och de kommer tillbaka till 2991 eTb. Slutet gott, allting gott…