



# KEJSARENS HJÄRTA

— ett Drakar & Demner äventyr till Brås Spelkonvent 9, 1991.

Av Andreas Carlsson ©1991, eftertryck förbjödes.

KONSTRUKTION  
Andreas Carlsson

GRAFISK FORMGIVNING  
ORIGINALFRAMSTÄLLNING  
Andreas Carlsson

I övrigt tackar jag:  
*Jonas för hans teckningar och idéer,  
Min spelgrupp som varit mig trogen alla dessa år,  
Ursula för hennes tålamod  
samt  
Äventyrsspel för ett bra spel.*

<b>Förord</b> .....	3
Bakgrund .....	3
Huvudplot .....	3
<b>I Får uppdraget</b> .....	5
1.1 Ekrym .....	5
1.2 Stendraken .....	6
1.3 Terys .....	6
<b>II Finna ledtrådar</b> .....	9
2.1 Vad ska rollpersonerna göra nu? .....	9
2.11 - 2.17 Olika platser RP kan söka upp .....	9 - 15
2.2 Ekrym i sin helhet .....	15
<b>III In i Kejsarbergen</b> .....	17
3.1 Hur vet rollpersonerna var de ska leta? .....	17
3.2 Upp i Kejsarbergen .....	17
3.3 Eremiten .....	18
3.4 Stin xen .....	19
<b>IV Finna Singuria</b> .....	20
4.1 Allmänt om Singuria .....	20
4.2 In i Singuria .....	20
<b>V Kejsarens hjärta</b> .....	22
5.1 Komplexet .....	22
Avslutning .....	27
<b>Appendix:</b>	
A. Spelhjälp .....	28 - 33
B. SLP .....	
C. Kartor .....	
D. Rollpersonerna .....	



## FÖRORD

Till att börja med kan jag lugnt meddela att detta äventyr är väldigt ytligt och det ställer stora krav på dig som Spelledare. Du behöver improvisera rätt mycket, vilket förvisso ger betydligt mer plats för rollspel. Äventyret är svårt och det sätter stort prov på spelarnas intelligens, både i början då de ska hitta en plats som de inte har en aning om var den finns men även i slutet då en massa klurigheter finns. Detta kan många gånger fresta att, som SL, hjälpa spelarna en bit på traven, men gör inte det! Detta är ett konventsscenario och alla måste ha lika villkor att klara av äventyret. Om spelarna inte lyckas finna platsen för Kejsarens Hjärta har de säkert rollspelat desto bättre och kan ha lika goda chanser att vinna för det.

När rollpersonerna är i Ekrým vill de säkert köpa magi/hjälp i olika former för att hitta hjärtat, detta går inte, eftersom spelarna själva skall lösa scenariot.

Följande stycke skall läsas upp högt för spelarna innan äventyret börjar: Hjaltepoängen 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 handling för att klara av ett tärningsslag eller göra något annat som rollpersonen kanske inte klarade av. Följande regler skall tillämpas med hjältepoäng i detta äventyr:

- Misslyckas man med ett tärningsslag kan man, oavsett differensnummer, använda ett HP för att ändå ha lyckats med slaget.
- Använder man ett HP skall man göra det omedelbart efter det att man misslyckades med en sak. Annars går chansen förlorad.
- Tärningsslag i detta fall syftar på precis alla möjliga tillämpningar vari det ingår en tärning. Man kan tex inte läsa en text (som ju är en B-färdighet) genom att spendera en HP. Man kan däremot förstå vilket språk den är skriven på genom att använda

Språkkunskap på texten (oavsett om man har färdigheten eller inte).

De kursiverade texterna i början av en del kapitel är menat att läsas upp för spelarna, som en illustrativ beskrivning av vad som kommer att hända.

Eftersom rollpersonerna inte är ensamma om att försöka finna Kejsarens hjärta skulle man kunna tänka sig en tabell med förföljarnas tidsplanering o d, men jag har inte tagit med några sådana då jag inte vill krångla till det alltför mycket. Jag har istället lagt in bestämda sammanstötningar där det vid dem står beskrivet eventuella komplicerigar.

Eftersom jag inte anser att ett konventsscenario skall bero så mycket på tur skall följande regel tillämpas:

- Då en spelare vill använda någon uppfattningsfärdighet skall inga tärningsslag tillämpas. Istället frågar du spelaren vad exakt det är 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 död dörr någonstans i det rum där hans rollperson befinner sig. Han säger därför att han undersöker "den vänstra väggen efter döda dörrar", vilket är en tämligen exakt beskrivning av vad och var han letar efter, och finner därför den döda dörren om den finns. Skulle han däremot sagt att han "letar efter en död dörr" tillämpas tärningsslag baserat på hans färdighet i Finna Döda Ting.*

Spelarna har fyra timmar på sig att lösa scenariot. Du börjar ta tid på kapitel 1.3, då Terys anländer. Informationen om Ekrým (1.1) och Stendracken (1.2) läser du upp innan detta. Denna information samt tiden spelarna bekantar sig med sina karaktärer bör högst vara en halvtimme lång.

Då en hänvisning till ett appendix finns i skriften står det med den bokstav i appendix hänvisningen hör till, samt vilket num-



mer den har. Om det tex står "A3" skall appendix A *Spelhjälp* nummer 3 konsulteras.

Tycker du att det saknas färdigheter på karaktärerna är det inte så konstigt. Det gör det nämligen. Jag har inte tagit med de färdigheter som jag inte tycker behövs i äventyret (men det finns fortfarande färdigheter som inte passar in)...

Äventyret är skrivet för Expert-reglerna och du bör kunna strids-, färdighets- och magiregler utantill. Regler är oftast inte något problem men vissa är speciellt anmärkta i texten eller här. En del saker på karaktärerna kan tyckas skumma i regelmening, men det ska vara så. Tycker du något verkar helt fel kan du ta upp det på Spelargenombången.

- Reaktion som finns med på karaktärsbladet är medelvärde av INT och SML. Det visar hur snabbt en karaktär reagerar då han faller, då han hör ett skumt ljud, eller något annat oväntat händer. Ett lyckat tämningslag visar helt enkelt att spelaren får värdets antal sekunder på sig att meddela vad hans karaktär gör.

- Färdigheten Räkning existerar inte. Alla räkningar som rollpersonerna vill göra får också karaktärerna göra.

Innan du börjar läsa kapitel 1 bör du ha läst appendix A1 och vara bekant med det.

Med dessa ord hoppas jag att du och dina kamrater kommer få det roligt på konventet.

*Hå't bra, vänligen  
Andreas Carlsson*

## Bakgrund

Rollpersonerna är ett väl sammansvetsat gäng som har äventyrat tillsammans i snart fyra år. Den senaste förstärkningen var Lacérion som de andra hittade svårt skadad för ca ett år sedan. De är relativt erfarna och har en del magiska förmål till sin hjälp.

För två månader sedan träffade de en man vid namn Terys som sade sig behöva deras hjälp. Han bestämde träff i staden Ekrým, belägen vid Kejsarbergens fot, på värdshuset Stendracken under Sixién där han skulle ge mer information. Rollpersonerna nappade på erbjudandet och for så snabbt de kunde till Ekrým för att möta Terys. De kom fram för några dagar sedan.

## Huvudplot

Spelarna anländer till Ekrým där de får veta av Terys att de ska finna en magisk artefakt kallad Kejsarens Hjärta. De vet inte exakt var denna finns och börjar därför undersöka var den kan finnas. Så småningom har de tagit reda på att Hjärtat finns någonstans inne i Kejsarbergen, närmare bestämt bakom ett vattenfall kallat Singuria. De tar sig dit och beger sig in bakom vattenfallet där de först måste övervinna fällor och lite knep och knåp för att till slut hålla Kejsarens Hjärta i sin hand.



# L. FAR UPPDRAGET

## 1.1 Ekrým

Börja det här kapitlet med att ge spelarna Spelhjälp 1 (A1).

"Redan då jag närmade mig portarna kryllade det av marknadsstånd — säljare som skrek ut sina varor till de förbipasserande och köpare som intressant studerade exotiska kryddor, precisionshantverk av alla slag, husdjur från när och fjärran och så vidare, och så vidare... Men då hade jag som sagt ännu inte kommit innanför portarna och jag kunde inte ens föreställa mig hur trångt det skulle vara mellan Ekrýms husväggar, hur mycket man skulle kunna förlora i detta myller av människor, där ficktjuvar och rånnare härjade fritt under Sixién. Höll man bara tillräcklig koll på sig själv och sina saker — som man inte bör ha för mycket av — kunde man dock njuta av alla de generösa erbjudanden som ständigt passerade, tyvärr säljs det också många falska varor under marknaden men har man tur kan man hitta de mest otroliga saker till de mest otroliga priser!

Efter några trötta timmar i de centrala delarna av Ekrým beslöt jag mig för att bege mig till lite lugnare delar av staden. Som bekant så delas Ekrým av Ekýr — den gigantiska floden som har sitt ursprung långt uppe i Kejsarbergen. Det sker ingen större handel på floden men det är runt den som det centrala Ekrým ligger, markant nersänkt från den övriga stadsbilden. Det är också kring floden som marknaden ligger — trodde jag! Jag fick gå långt upp mot stadens utkanter innan jag märkte någon avtagande marknadsaktivitet och det var först i Stadsparken som jag slapp att se människor omkring mig hela tiden. Eftersom Stadsparken ligger ca 2 kilometer från Ekýr och jag i början fick tränga mig fram tog mig denna vandring ca två timmar och det var med stor lättnad jag slog mig ner i en dunge.

Efter en mindre vandring i parken fortsatte jag mot Stadshuset var i alla ämbeten ligger, såsom biblioteket, rådssalen och läroverket. Denna enormt vackra byggnad var i sitt ursprung hem för landets Kejsare men sedan han avskaffades för ca 500 år sedan har det tjänat som Stadshus.

Stadshuset ligger tillsammans med många andra vackra och mer betydande byggnader över resten av staden längs Kejsarbergens fot. Här hittar man Magikerakademien, Kejsarliga skattkammaren, Kejsarmuséet där Ekrým och dess närhet beskrivs så långt tillbaka i historien som 352 år efter Tb, och många andra byggnader intresserade att beskådas.

Medan jag ännu var i denna delen av staden och det hade börjat bli mörkt tog jag mig vidare till Alla Gudars Tempel — ett tempel där alla religioner har sin plats och dit många, alltför många under Sixién, av naturliga skäl söker sig för att be till sin Gud. Är man inte bekant med historien kanske man undrar varför jag ville dit just då det började mörkna? Jo, det är nämligen som så att Templet har ettusen nischer där varje nisch upptas av ett ljus som tänds varje kväll till alla Gudars ära. Ljusen tänds på magisk väg — det finns ingen lag mot magi i Ekrým — och det är mycket effektivt då alla ljusen tänds samtidigt på det pyramidformade templet.

Innan jag gick för att lägga mig denna händelserika dag passade jag på att beskåda Sixién ännu tydligare i natt- än dagsljus. Jag såg hur ögonen tittade på mig och jag önskade dem godnatt."

Ekrým är en handelsstad som ligger vid foten av Kejsarbergen, belägen mitt emellan Kerénos och Kröch-Cet, på ungefär samma breddgrad som Anidor. För tillfället är Sixién i sin fulla gång och den annars mycket livliga marknaden är nu helt överfull, man kan knappt ta sig fram på gatorna och fick-



tjuvarna tjänar bättre än aldrig förr. Hit har sällskapet kommit för att träffa en man vid namn Terys, vilken de fick kontakt med för ett tag sedan. De befinner sig för tillfället på värdshuset Stendraken som de kommit överens med Terys om. För mer information om Ekrym, läs kapitel 2 — Finna ledtrådar.

## 1.2 Stendraken

"Framför mig sträckte sig trähusets mörka väggar upp mot skyn. Man såg tydligt de olika sektionerna som markerade påbyggnader allt efter det att tiden har gått. Stendraken är ett mycket populärt värdshus som är omtalat från syd till norr. Värdshuset byggdes långt innan staden fick sitt namn, därför är det oerhört svårt att ange hur gammalt det är. Här fällde Pavidus den Store en enorm drake med sitt svärd Stenbane, ett enormt svärd som förvandlade allt den träffade till sten. Runt den förstenade draken byggdes sedan värdshuset och så småningom kom också Ekrym att få sin plats här. Förvånansvärt få är de som väntar sig att förbannelsen någon gång ska släppa över draken.

När jag kom in genom huvudentrén öppnade sig en två våningar hög sal framför mig. Direkt till höger om mig stod en bastant vakt som till skillnad från den övriga folk mängden härinne stod ensam. Hela skänkrummet tycktes uppdelat i mindre avdelningar. Rakt framför mig, bredvid huvudbaren, gick en trappa upp till Röda öknen, en minibar för äventyrare, lärda och andra personer som vill byta ut erfarenheter med varandra. Däruppe ligger också de privata bås som går att hyra för en smärre summa pengar. Går man däremot en liten trappa neråt till vänster om huvudbaren kommer man till Dryckesrummet, ett rum där namnet lär förklara sig självt... I huvudskänkrummet kunde jag skåda huvudet av den drake som är förstenad. Eftersom käften är öppen används draken helt enkelt som eldstad...

I övrigt har Stendraken ca 100 rum i olika klasser till förfogande, allt från sotsalsplats till dubbelrum med balkong."

På Stendraken har rollpersonerna hyrt in sig för några veckor, eftersom det var här, i Röda öknen, som de skulle träffa Terys under Sixién. De har bott här i några dagar nu och väntar på att Terys skall söka upp dem, vilket han gör nu, när du sätter igång klockan och börjar läsa nästa delkapitel.

## 1.3 Terys

"Ni sitter i Röda öknen i väntan på att Terys skall dyka upp så som han sade att han skulle göra denna dag. Det var inte länge sen ni vaknade och ni har just avslutat er frukost. Snacket går om vad det här kan gälla, vissa av er tror att det har med den förstenade draken att göra, andra funderar på en eventuell undersökning av någon skum person... Men varför var då Terys så noga med att ni skulle ses just under Sixién? Frågorna är många och svaren lär ni inte få förrän Terys har anlänt.

Nere i skänkrummet har en trubadur just börjat spela en munter sång för de frukostätande gästerna. I takt med musiken hör ni tunga fotsteg från trappan som närmar sig nerifrån. Ni vänder era huvuden mot den person som snart ska visa sig, och det dröjer inte länge förrän ni förstår att det är Terys som kommit för att träffa er.

Bakom Terys axellånga, rufsiga, mörka hår ser ni hans små pliriga ögon som möter era. Han skiner upp: "*Fränder! Då ses vi igen!*" Han drar undan den stol ni har reserverat honom och sätter sin resliga gestalt på den.

"Jaha, mina vänner, jag visste väl att jag kunde lita på er! Ni har naturligtvis tusentals frågor att ställa mig men först, innan jag kommer till saken, kan ni berätta hur ni har haft det sen vi sågs senast, medan jag äter en god frukost!" Terys beställer in sin mat medan ni berättar hur ni har haft det,



och samtidigt som han sedan äter sin mat berättar han vad det hela gäller.

"Okej, jag tänkte att jag berättar vad det hela handlar om och om ni sedan har några frågor så kan ni ställa dem till mig.

Till att börja med ska jag ge en lite grundligare presentation av mig själv; Som ni redan vet heter jag Terys och när jag träffade er sökte jag efter några kreativa, seriösa och pålitliga kompanjoner som kunde hjälpa mig i mitt sökande efter en magisk artefakt kallad "Kejsarens Hjärta". Jag är medlem i en orden kallad 'Det 345:e sekel', döpt efter det år, enligt en speciell tideräkning, som Kejsarens Hjärta hittades och efter det sekel som vi tror att den slutgiltiga striden skall äga rum. Vår orden, så som många likasinnade ordnar, söker efter Kejsarens Hjärta enligt *Cipus kall* för ett antal sekel sedan. Nu har jag funnit tillräckligt mycket information för att tro mig veta var hjärtat är, och det enda jag har saknat var ett par starka och handlingsfasta personer som var beredda att offra lite för en smärre belöning.

Mmm, har ni provat den här storkvingsåsen? En riktig delikatess! I alla fall, det hela handlar om det här:" Terys läser upp sin innerficka, tar sedan upp ett pergament och börjar läsa. (Läs direkt från A3 och ge sedan spelarna pergamentet.)

"Ja, som ni förstår så handlar det hela om att finna Kejsarens Hjärta. Förutom den information som står att läsa i Carénius pergament har jag själv kommit fram till följande:

- Kejsarens Hjärta, vad är det? Detta omtalade Hjärta är i själva verket en knyt-nävsstor ädelsten med oerhörda krafter. Enligt en legend som jag fann i den Akademiska Encyklopedin från Anidor fanns det följande att läsa om det omtalade hjärtat. (Läs först ur A2, ge sedan spelarna hela bladet.)

- De två Gudaögonens tid måste naturligtvis vara Sixién, det är därför jag har

kallat er just idag, eftersom Sixiéns centrum infaller i morgon, mellan det fjortonde och femtonde slaget.

- De Zandariska Riddarna var ett okult riddarsällskap som även sysslade med magi i de hemligaste kretsarna. De var tydligen en av de hemligaste ordnarna inom Anidormakten, med inriktning just på okulta och magiska föremål som kunde bringa kaos i den ordning som Anidormakten just vill förinta. Kejsarens Hjärta var, och är, alltså en fara för världens gång mot ordning. Jag vet inte om orden fortfarande är aktiv.

- Algorion har jag dessvärre inte fått reda på särskilt mycket om; han var en mycket mäktig magiker som levde någonstans i Kejsarbergen. Hans mål var att förstöra Kejsarens Hjärta och i och med det ett stort hopp för Anidormakten. Hur han fick tag i Hjärtat har jag ingen aning om. Eftersom Carénius skrev dokumentet 2430 eTb var det 561 år sedan och vi kan väl anta att Algorion inte lever ännu, även om han inte vore den första i historien...

"Mina vänner, finn Kejsarens Hjärta och ni kommer få den belöning ni är värda. Eftersom det pergament jag har endast är en kopia är jag rädd att vi inte är de enda som har kommit fram till de saker jag just har berättat för er. Se upp med eventuella skumma personer. Har ni några frågor?"

Frågor som spelarna kan tänkas viljas ha svar på:

- Vad är Zeeta-fängelset för något?

"Ett av de absolut mest omtalade fängelserna i centralvärlden. Omtalat på grund av flera orsaker, men framförallt för att det endast har rymt tre personer från fängelset sedan det byggdes för 750 år sedan. Det ligger på en ö ungefär en dagsmarsch öster om Kreet, som ligger ca tio dagsmarscher söder om Ekrým."

SL-info: Eftersom Sixiéns centralpunkt inträffar imorgon är det ingen idé att rollper-



sonerna beger sig dit men om de gör det, är det bara att improvisera... (Och vi kan antagligen utesluta ett lag från att vinna..)

- Vad är "Den tyngsta ridån" som Carénus pratar om?

"Det har jag faktiskt ingen aning om... En av de lösa trådar ni har att gå på.."

- Dags dato som finns angivet i den urrivna sidan om Kejsarens Hjärta?

"Som jag sa så fann jag legenden i den Akademiska Encyklopedin från Anidor, som var skriven år 2187 eTb."

- Giriga och jobbiga spelare kommer säkert vara angelägna om hur stor belöningen är. Om de frågar efter en sådan kan Terys inte svara på det just nu, men han säger att belöningen kommer att vara tillräckligt stor. Som SL kan du ju lite lätt påpeka att erfarenheter är belöningar med, och trots allt — är de inte äventyrare???



## **II. FINNA LEDTRADAR**

Innan rollpersonerna sedan brådskar iväg önskar Terys dem lycka till. Meddela spelarna att klockan är 13 minuter över åtta på morgonen, den andra dagen i den elfte månaden det gyllene året 2991.

### **2.1 Vad ska rollpersonerna göra nu?**

*"Många är frågorna få är svaren.."*

Rollpersonerna ska också...

#### **2.11 Stadshuset**

Utförande: Typisk katedralliknande byggnad. Ca 10 våningar med tinnar och torn. Vackert. En av stadens absolut mest aktade byggnader

Spelledarpersoner: "Receptionist", Vaktmästare.

Information: Här kan rollpersonerna läsa sig till information om Hjärtat. Här kommer också RP märka av kontakter med en skum person som är här för att kolla upp material





## B. SLP

### 1. Skumma personer

Denna SLP som anges här är en mall för alla skumma personer rollpersonerna kan träffa på. Bland de alternativa vapen som finns angivna är det helt upp till dig vilket vapen personen använder. Några färdigheter finns inte angivna, de är inte så viktiga att de behöver ha detta angivet speciellt. Observera, detta är bara en mall, alla skummisar är inte exakt likadana.

Styrka 12  
Storlek 11  
Fysik 14  
Smidighet 15  
Intelligens 11  
Psykisk kraft 13  
Karisma Allt från 7 - 15

KP: 13 SB: 0  
Rustning: Nitläder 3

Vapen	FV	Skada	BV
Dolk	15	1T4+1	7
Kortsvärd	11	1T6+1	7
Bredyx	9	1T6+2	8
Lätt Armborst	9	2T4+2	9
Slagsmål	14	Spec.	-

Övrigt: Skummisarna gå klädda i gråa kläder med röda skärp. Inte så man känner igen varende skummis, men de har valt dessa färger på sina kläder.

### 2. Kaarpräster

Styrka 9  
Storlek 11  
Fysik 13  
Smidighet 10  
Intelligens 17  
Psykisk kraft 17  
Karisma Allt från 7 - 13

KP: 12 SB: 0  
Rustning: Tjockt tyg 1  
Nekromanti 14

Paralysering 9  
Rädsla 7  
Smärta 5

Vapen	FV	Skada	BV
Kort stav	8	1T4+2	6

Övrigt: Prästerna försöker använda sina besvärjelser i första hand.

### 3. Eremiten

Styrka 10  
Storlek 9  
Fysik 13  
Smidighet 13  
Intelligens 17  
Psykisk kraft 20  
Karisma 10

KP: 11 SB: 0  
Rustning: Tjockt tyg 1

Nekromanti	16		
Paralysering	10		
Blindhet	8		
Dödshand	5		
Vapen	FV	Skada	BV
Dolk	16	1T4+1+gift	8

Övrigt: Eremitens främsta vapen är ett mycket starkt gift som han har smörjt in dolken med. Detta gift har styrka 15 och behandlas som Svartblod. I övrigt flyr han om han märker att gruppen tänker strida mot honom. Han använder inte sin magi så extremt flitigt, som ju annars är vanligt för magiker.



#### 4. Sfinxen

Styrka 27  
Storlek 20  
Fysik15  
Smidighet 20  
Intelligens 21  
Psykisk kraft 18  
Karisma -

KP: 18 SB: 1T6  
Rustning: Hud 1

Elemtarmagi 6  
Energistråle 14  
Knäcka 12  
Vapen FV Skada BV  
Bett 12 1T8 -  
2 Klor 12 1T6 -

Övrigt: Då Sfinxen har gett rollpersonerna sina tre gissningar slickar hon sig om munnen. Samtidigt förbereder hon en KNÄCKA E2 för att bryta av eventuella projektilvapen. Sedan flyger hon ut över sprickan och förbereder där flertalet ENERGISTRÅLE E3, speciellt riktade på huvuden (-5 på CL).