

Infantila Problem

SydCon -93 äventyr till Drakar och Demoner Expert

Författare : Johan Norrman

Med hjälp av : Johan Erixon (och Erik Uddman)

Inledning

Äventyret utspelar sig i gränslandet mellan de olika religionernas utsträckningsområden. I denna del av landet som brukar kallas gränslandet dyrkas både De Gamla Gudarna och Den Ende Guden. Rollpersonerna är på väg mot staden Lenks för att Fandor skall besöka biblioteket där som är kopplat till Den Endes kyrka. På vägen dit uppenbarar sig en ängel för rollpersonerna och talar om för dem att någonting kommer att hända och uppmanar dem att vara uppmärksamma. Han ger även rollpersonerna en medaljong för att hjälpa dem.

Vad är det som har hänt och vad kommer att hända?

En av de Gamla Gudarna, Archelon fick ett barn med en människokvinna. Eftersom barnet var en flicka ville Archelon att barnet skulle dö. Detta satte Lyncra, fruktbartetsguddinnan, stopp för genom att ta hand om barnet. För att Archelon inte skulle hitta det placerade hon barnet hos en mänsklig magiker i gränslandet. Archelon som vill han tag på barnet beslutade sig för att med alla medel hitta barnet. Det gjorde han också men upptäckte att Kaos-krafterna var inblandade. Därför vågade han inte ingripa själv. Istället sände han ut en av sina änglar att få någon att ta barnet till honom. Ängeln valde ut rollpersonerna eftersom de inte är anhängare av Archelon utan av Den Ende Guden (det kan ju trots allt vara farligt att ingripa mot Kaos).

Lyncra har placerat barnet hos en något galen magiker. Denna magiker har alltid velat ha ett barn och nu har han fått det.

Han kommer inte att vilja lämna ifrån sig barnet vare sig till rollpersonerna eller någon annan.

Staden

Vid middagstid kommer de fram till Lenks stadsmurar. Lenks är en relativ stor stad med ca 8000 innevånare. Handeln i staden är livlig liksom dess gatuliv. Om man inte är bestämd kan det vara svårt att ta sig fram. Under natten är det betydligt lugnare. Då är det bara skumma individer ute på gatorna och om man inte har något där att göra bör man stanna hemma. Biblioteket ligger bredvid templet vid stortorget i staden. När rollpersonerna kommer fram till stortorget utspelar sig följande scen :

'Ni tittar ut över folkhavet och ser templet med sina röda väggar och torn på andra sidan torget. Ni börjar sakta ta er över torget när ni plötsligt upptäcker att himlen börjar mörkna. När ni vänder era blickar mot himlen ser ni en stor skiva lägga sig framför solen och förmörka denna Deus största gåva efter livet själv. Efter bara någon halvminut är solförmörkelsen ett faktum. Allt runt om kring er har stannat upp. Sakta börjar åter solen träda fram över era huvuden. Sedan växer mumlet över torget när alla diskuterar vad tecknet från guden innebär.'

Både Fandor och Larmir bör känna till att en solförmörkelse är ett mycket stark och viktigt tecken om man kan tolka det. Om man studerar Den Ende Bokens 12 Kapitel 'Återkomsten av Hoppets Tid' finner man att det första tecknet att profeten skall återfödas är just en solförmörkelse. Ge spelarna utdraget märk 'Kap 12'.

Tecknen

Enligt legenden om profetens återfödelse skall det första tecknet vara en solförmörkelse. Denna skall samma natt följas av en månförmörkelse. Därefter skall ikoner i templen 'gråta glädjetårar och le'.

Archelons ängel försöker göra allt detta så bra som möjligt men han misslyckas delvis.

1) Solförmörkelsen följs inte av en månförmörkelse samma natt utan först efter 2 dagar.

2) Ikonerna ler inte.

Båda dessa saker kan naturligtvis en duktig präst prata bort men de borde göra rollpersonerna misstänksamma.

Templet

Rollpersonerna beger sig nu antagligen till templet. Antingen för att rådfråga prästerna eller för att själva leta i biblioteket. När de kommer fram till templet är alla väldigt upprymda. Översteprästen, Madon, tar emot rollpersonerna om de är väldigt påstridiga. Annars får de prata med någon lägre präst. Han eller någon annan kan leda rollpersonerna till biblioteket (naturligtvis finns det en port mellan templet och biblioteket). Ingen är speciellt intresserad av vad rollpersonerna gör här.

Graven

Om man frågar runt efter begravningsplatser kan man bli skickad till ett par olika ställen. Det finns en stor begravningsplats strax söder om staden. Sedan finns det en äldre begravningsplats vid den norra porten. Dessa två begravningsplatser är naturligtvis endast för de som tror på Den Ende Guden. Begravningsplatserna för de som tror på De Gamla Gudarna ligger strax bredvid (inom ca 150 m). Här i gränslandet är det få som bryr sig om dessa saker.

Om rollpersonerna undersöker dessa två platser kommer de inte att finna någonting.

Om de istället frågar specifikt efter en plats där Karch (eller någon annan känd person) skulle kunna vara begravd är svaret : Katakomberna.

Banetempel

Längre fram i gången ser rollpersonerna ett svagt ljus, som från en öppning i väggen. Och mycket riktigt är det en öppning. Denna öppning leder in till ett Banetempel som för tillfället tomt. Om rollpersonerna stannar här för länge (mer än 3 minuter) så hinner prästerna komma tillbaka. Dessa tar rollpersonernas intrång väldigt hårt och anfaller genast.

Beskrivning av templet och prästerna finner du i slutet av äventyret.

Karch grav

Efter det att rollpersonerna stött på Banetemplet kommer de att hitta en stendörr i katakombväggen.

Dörren (1,5 m bred och ca 1,7 m hög) är av slätpolerad sten (granit) utom mitt på den där Deus symbol är inristad. Över symbolen finns ett namn skrivet : 'Karch'.

Om man undersöker dörren finner man att Deus symbol verkar ha ersatt ett äldre märke.

Dörren går att öppna om man hjälps åt. Man måste ha sammanlagt 30 STY för att öppna den. Om man använder spett eller dylikt dubblas rollpersonens STY. Max 2 personer kan hjälpas åt, 3 om man använder någon form av verktyg.

När man har öppnat dörren finner man en kort korridor murad med rött tegel. Golvet är ett jordgolv. Även taket är murat med rött tegel. Ca 1.5 meter in i korridoren finns en fallucka (1T6 i skada, ingen rustning skyddar). Efter korridoren kommer man i gravkammaren.

Hela detta rummet är murat i rött tegel, även golvet.

Mitt i rummet står en sarkofag av granit med ett tjockt lock ovanpå. På väggarna finns målningar som beskriver delar av Karch liv. I övrigt är graven tom.

'Era facklor lyser upp ett rum ca 5 x 4 meter helt murat i rött tegel. Mitt i rummet, ca 1.5 meter framför er står en sarkofag av granit. Längs med väggarna löper i ögonhöjd målningar.'

Sarkofagen. (2 m lång, 1 m hög, 1 m bred)

Sidorna är helt släta men på locket finns Archelons symbol inristad (höjd ca 50 cm). Under Archelons pansarnäve finns en mindre svart cirkel (diameter ca 10 cm). Cirkeln är dödsguden Banes symbol. Om rollpersonerna öppnar kistan (vilket inte bör vara något problem om de har kommit in i graven) kommer de att väcka Karch ande. Han kommer att undra varför han blivit väckt och om rollpersonerna inte har någon bra förklaring kommer anden att anfalla (som ett spöke). Kom ihåg att magi fungerar på spöken. Anden är mycket osammanhängande och svarar inte på några frågor som har med religion att göra, mer än väldigt obestämt och alltid i singular (min gud, Guden etc). Det går inte att få ur honom vilken gud han dyrkade eller varför Archelons symbol finns på sarkofaglocket.

Klostret

Klostret ligger ca 1 dagsresa sydöst om staden. Resan dit är händelselös. Klostret tillhör en kontemplativ orden som har ca 75 medlemmar varav ca 35 i detta klostret. De andra finns i ett annat kloster ca 10 dagsresor därifrån. Inga kvinnor tillåts i denna orden. Därför kommer de flesta av munkarna känna sig illa till mods om Tiindra finns med i gruppen.

Karta över kloster och dess omgivningar finns längst bak i äventyret.

Klostrets historia

Det nuvarande klostret byggdes på resterna av ett äldre kloster, helgat åt Archelon. Det gamla klostret brändes ned under stridigheter för ca 250 år sedan. Platsen var sedan övergiven i ca 100 år innan Deus-klostret byggdes. Om rollpersonerna söker i klostrets bibliotek efter information om klostret finns naturligtvis bara informationen om Deusklostret med.

Undersökningar i klostret.

När rollpersonerna kommer till klostret blir de mötta av en munk som gör alla arrangemang som de kan önska (tar undan hästarna etc). Om rollpersonerna försöker träffa abboten får de beskedet att han inte är anträffbar för tillfället då han sitter i bön, men om de väntar till kvällen/morgonen (beroende på vid vilken tid rollpersonerna anländer till klostret). Biblioteket får de tillgång så fort de ber om det (även om det krävs en del övertalning och bra rollspel för att få munkarna att öppna biblioteket på natten). Med rollpersonerna i biblioteket kommer det hela tiden att vara den munk som ansvarar för biblioteket, Menar. Han känner inte till något om Karch men försöker hjälpa till efter bästa förmåga. De kommer dock inte att finna någonting om Karch i klostrets bibliotek.

Vare sig rollpersonerna har begärt att få träffa abboten eller inte kommer han att inbjuda dem att dela hans kvällsvard/frukost.

Abboten

Abboten, vars namn är Avdor, kommer att fråga ut rollpersonerna om deras besök i klostret. Han riktar sig hela tiden sin frågor till 'kyrkans män', dvs Fandor och Larmir. Om Tiindra är med i gruppen kommer han också att visa visst ogillande att en kvinna befinner sig i hans kloster.

Om rollpersonerna diskuterar Karch med abboten kommer han att vara mycket intresserad. Abboten har i sitt privata bibliotek några verk av Karch och några om densamme. Han känner dock inte till att Karch skulle ha verkat vid detta kloster.

Informationen som man finner i abbotens bibliotek är nästan samma som man kunde finna i graven :

* Inga gudanamn nämns (ge inte denna information om spelarna inte frågar efter den!)

* Det nämns inget om tecken som skall föregå återfödelsen.

* Karch verkar ha haft en uppenbarelse om någon nedkomst återfödelse vid '...meditationsplats i en glänta i skogens mitt.'.

Det verkar finnas en mycket stark koppling mellan platsen för uppenbarelsen och platsen för återfödelsen. Kanske kan det vara samma plats.

Mot gläntan

Bara ca 2 timmar efter det att rollpersonerna lämnat klostret kommer fram till skogens östra kant. Härifrån kan de välja 2 olika sätt att ta sig till gläntan på skogens västa sida (eller 1 rutt om de tror att de skall till skogens centrum) :

- * Genom skogen
- * Runt skogen

Vilken väg de än väljer så kommer de, om de har amuletten kvar, att känna sig iakttagna. Det är Archelons ängel som börjar bli riktigt intresserad av vad rollpersonerna kommit fram till, och vart de är på väg. Eftersom det är en ängel som följer efter dom i sin astralkropp kan de naturligtvis inte finna honom. Om de har gjort sig av med amuletten så kommer ängeln inte att hitta rollpersonerna förrän de kommit fram till byn.

Gläntan

Denna ligger helt riktigt i skogens mest västra del (se SL-karta). Platsen är en glänta med diameter ca 25 meter. Hela gläntan består egentligen av en kulle som är ca 5 meter hög på toppen. Om man undersöker gläntans kanter finner man i gräset stenar satta i ring längs med kullens bas. På flera av dessa stenar finns mystiska tecken. Den enda symbol som rollpersonerna lyckas tyda är Archelons pansarhandske. Detta är helt klart en kultplats och ingen 'stilla meditationplats'. Om man söker igenom skogen runt om så finner man att det inte finns några andra gläntor som passar in på beskrivningen.

När rollpersonerna letat tillräckligt länge kommer de att upptäcka några svaga rökstrimmor längre västerut.

Magikern

Magikern bor en bit nedåt i dalen (västerut) i en liten grotta. Det är inte särskilt svårt att finna honom då det finns en ganska vältrampad stig fram till grottan. När man kommer fram till grottan ser man ingen annat är ett hål i berget med en tjock djurhud för. Om man hälsar eller försöker gå in i grottan så kommer magikern ut. Han är kort och smal med tunt vitt hår. Hans kläder är gamla och är lappade i flera lager. Även om han är gammal och skröplig så ger han ett intryck av att kunna göra precis vad som helst. Han verkar nästan farlig. Samtidigt ger han ett förvirrat intryck. Han undrar vad rollpersonerna vill och verkar aningen nervös. Han kommer att förneka all kännedom om ett barn. Han vägrar också att släppa in dem i sin grotta. Om de i alla fall insisterar så säger han något i stil med 'För sjutton, vet ni inte att det är farligt att gå in i en magikers bostad?'. Nyckelordet här är 'sjutton' som helt klart antyder att han är Kaosdyrkare. Just som han förnekar allt som rollpersonerna säger hörs ett barnskrik inifrån grottan. Vad gör rollpersonerna nu? Om de övergår till våldsamheter så kommer magikern att först förvandla en av dem till varan. Den besvärjelse han använder räknas som kvick, fysisk och man behöver inte kunna röra sig för att kunna lägga den, bara tala. Järn är inte heller något hinder för att lägga den. Slutar rollpersonerna inte nu så förvandlar han dem en efter en till varan. Hur skall man klara detta? Det är meningen att man skall övertala magikern att ge en barnet. Hur detta görs är oväsentligt, så länge man inte använder våld. Om spelarna kommer på en tillräckligt bra anledning så låt dem lyckas. Kom ihåg att magikern är aningen förvirrad.

Och sedan?

När rollpersonerna har fått/tagit barnet och är på väg tillbaka till staden (eller klostret) så kommer Archelons ängel återigen att uppenbara sig för rollpersonerna i formen av en av Deus änglar. Han begär nu att få barnet för att sätta det i säkerhet. Om rollpersonerna vägrar så transformerar han sig till sin äkta form och anfaller dem. Om de ger honom barnet se utstöter han ett högt gapskratt och försvinner från platsen. Rollpersonerna känner sig plötsligt lurade. Om alla rollpersonerna blivit förvandlade till ödlor av magikern så är det nog kört för dem (ok, de har ju faktiskt INT 8, se nedan, men ändå!). Om rollpersonerna förstått att barnet antagligen är Archelons och bestämmer sig för att döda det direkt så dyker ängeln upp innan de hinner göra det. I övrigt som ovan. Lyckas de döda barnet i alla fall (kan vara svårt, barnet är ju en halvgud) så transformerar sig ängeln och går bärsärkargång mot rollpersonerna.

Magikern

Magikern har inget namn eftersom han själv har glömt det. Han vet inte heller hur gammal han är. Kort sagt är han förvirrad.

STY 6
STO 9
FYS 7
SMI 8
INT 16
PSY 23
KAR 7

Färdigheter :

Illusionism 23, Kaosmagi 18

Besvärjelsen :

Sinnesmask 12, Distraktion 15, Spökröst 15, Snubbla 13, Förvirra 23, Förtrollad sömn 15, Illusion 17, Fata Morgana 16.

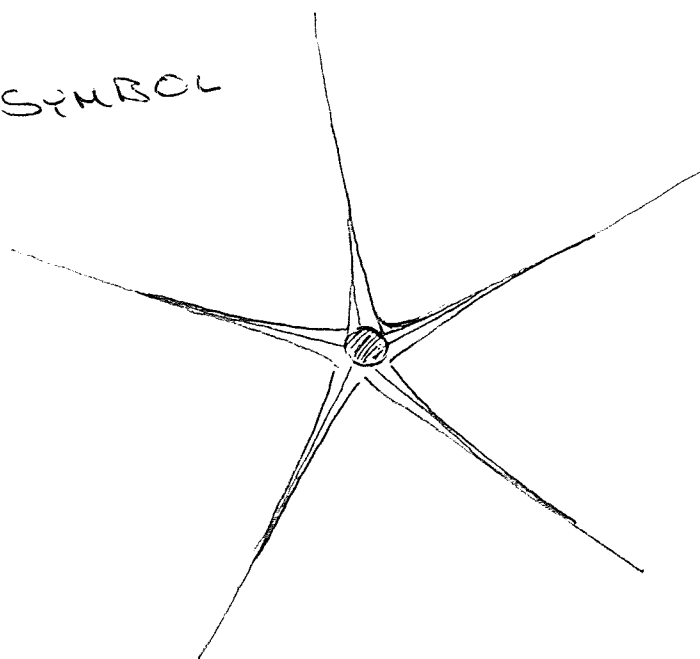
Förvandla till varan 23 (F,K)

Speciellt :

På grund av sin enorma sinnesförvirring har snedtändning ingen som helst effekt på honom.

TILLÄGG TILL SPEEDRINFO

DEUS SYMBOL



Archelon krigarpräster

De krigarpräster som har slagit läger utanför byn är 6 st till antalet. Men låt inte det lura dig, dom är mycket tuffa. Dom kommer inte automatiskt att anfall rollpersonerna men dom är absolut inte vänligt inställda till dom heller.

Allihop är ärrade veteraner och de slåss väldigt disciplinerat. T.ex. skyddar de varandra så långt det går.

Nr	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	KP	SB	Vapen	Rustning
1	15	16	18	13	14	14	10	17	0	Slagsvärd 17	Lång ring
										L. armborst 15	Tunnehjälm
										L. sköld 13	
2	15	13	14	17	15	13	14	13	0	Stridsyxa 14	Lång ring
											(Ingen hjälm)
3	14	14	14	15	12	14	13	14	0	Stridsgissel 14	Lång ring.
										Medel sköld 14	Rom. hjälm
4	14	16	13	11	11	11	14	14	0	Slagsvärd 14	Läder
										Samm båge 15	Rom. hjälm
5	12	14	16	15	14	12	15	15	0	Bredsvärd 13	Läder
										Medel sköld 16	Rom. hjälm
										Långbåge 18	
6	18	18	18	12	10	8	11	18	1T4	2H-svärd 15	Lång ring

Alla har sina rustningar på när rollpersonerna kommer, men ingen har hjälm. De har hästar men kommer troligtvis inte att använda dom.

De är 'vanliga' krigarpräster och har inga 'ovanliga' färdigheter. Men om rollpersonerna talar med dom skall de märka att de är skolade i teologi.

Banetemplet

Detta är bara en episod i katakomberna när rollpersonerna letar efter Karch grav. Det är *inte* meningen att någon av rollpersonerna skall stryka med här, men om de beter sig mycket dumt så låt dem bli skadade.

Templet består av 3 st rum. Alla väggar, tak och golv består av svart blankpolerad marmor.

1) Entrén

En korridor som är svagt upplyst av facklorna på väggarna. Korridoren mynnar ut i tempelsalen.

2) Tempelsalen

En stor (10*10) meter stor sal med ca 5 meter i tak. Även här är det upplyst av facklor. Den är helt tom förutom stenaltaret mitt på golvet. I borte väggen finns en dörr.

3) Prästens rum.

Dörren hit är låst. Här inne finns en säng samt en kista. I kistan finns 2 st böcker (om Bane) samt 4 st ljusstakar av silver (värde ca 100 sm st).

När rollpersonerna kommer till templet finns det ingen där. Om de stannar för länge här (upp till SL när dom har varit där för länge) så kommer prästen tillbaka. Tillsammans med prästen är en krigarpräst samt en tempelvakt. Troligtvis utbryter en strid.

Banepräst

STY 10

STO 12

FYS 12

SMI 14

INT 15

PSY 16

KAR 12

KP 12

Färdigheter :

Teologi 15, Nekromanti 14

Besvärjelser :

Besudla 12, Paralysering 10, Kontrollera lägra odöd 9, Tala med död 13, Smärta 12

Rustning : Tyg (ABS 1)

Övrigt : Alla Banepräster har en andesten (se nedan).

Krigarpräst

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

KP 15

Färdigheter :

Stridsklubba 16, Liten sköld 15, Dra vapen 14

Rustning : Lång ringbrynja ,Tunnehjäl

Tempelvakt

STY 13
STO 13
FYS 15
SMI 12
INT 10
PSY 12
KAR 13

KP 14

Färdigheter :

Slagsvärd 14, Långspjut 15, Dra vapen 13

Rustning : Kort ringbrynja, Läderbenskydd, Romersk hjälm.

Andesten :

Ett speciellt magiskt föremål använt av Banes prästerskap. Andestenen ges till prästen när han/hon prästvigs.

En Andesten tillverkas av en svart och en vit pärla som genom Banes makt fogas ihop till en grå pärla. Denna bärs sedan i ett pannband. När prästen har sin (och ingen annans) Andesten på sig skiftar stenen hela tiden färg, från grått till vit till grått till svart till...

Andestenen fungerar som ett föremål med laddning E3. Stenen laddas upp varje natt genom Banes försorg. Dessutom har stenen en hypnotisk effekt. Den som ser på stenen och inte klarar ett PSY-slag står som förhåxad tills dess att stenen är utom synhåll eller täcks över.

Banes dyrkare och de som känner till effekten behöver normalt inte slå något slag.

När prästen som bär Andestenen dör öppnar stenen för några ögonblick en portal till dödsriket. De som är närvarande när detta sker måste slå ett PSY-slag. Om man misslyckas måste man slå ett slag på skräcktabellen. Det är också 5% chans att något från dödsriket tar sig in i världen genom denna port. Slå på nedanstående tabell.

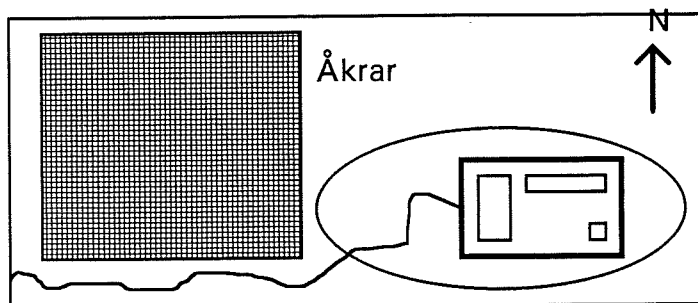
1T20	Varelse
----	-----
1-10	Mörkergast
11-15	Kummelgast
16-18	Dödsgast
19	Spöke
20	SL-special

Det är 50% chans att varelsen bara kan stanna i världen en begränsad tid. Tiden är Prästens normala PSY + 1T10 minuter.

Klostret

Detta är klostret där Karch sägs ha verkat.

Karta



Klostret har tre byggnader. Den västra byggnaden innehåller tempel, bibliotek, celler samt matsal och kök. Den norra innehåller stallar, verkstäder och lagringsutrymmen. Byggnaden i sydöst är ett torn som används för att hålla utkik över landsbygden.

Menar

Menar är ansvarig för klostrets bibliotek.

Han är ganska kort och smal. Har rör sig ryckigt och ibland klumpigt. Hans bruna hår är oftast okammat och hänger ned över hans blå ögon.

Avdor

Detta är klostrets abbot. Han är aningen fetlagd och går ogärna omkring. Hans tro är dock (?) äkta och han styr klostret mycket skickligt.

Rentius

Rentius var innan han blev munk jägare i trakten och kan den därför som sin egen bakficka. Han är 180 cm lång och väger ca 85 kg. han har fortfarande kvar mycket av sin spänst och skulle gärna följa med rollpersonerna till gläntan men han lyder Avdor.

Utdrag ur Den Ende Boken
Kap 12 'Återkomsten av hoppets tid'

Då ställde sig Fergan upp och sade : Ni skall icke frukta, ty hoppet skall komma åter. När solen och månen förmörkas under samma dag så skall ni veta att profetens återkomst är nära. Ikonerna skall gråta glädjetårar och le åt hoppet som kommer åter. Så frukta icke mörkret som ligger framför oss. Ondskans krafter kommer att kämpa mot oss men vi måste stå emot.