

Varsågod!

Här kommer konventsäventyret till Drakar och
Demoner!!!!

Jag hoppas att ni kommer alla hinna läsa igenom det
innan SL-samlingen.

Ja, jag vet att alla papper inte finns med bland dem ni
får, men resten delas ut på konventet (de behövs inte för
att lära sig äventyret).

Läs igenom allt två gånger och glöm inte att ta med er
era regelböcker.

Vi ses på SydCon!



Johan Norrman

Treflodsländets framväxt (på begäran av Johan Erixon)

Fröet till denna kampanj planterade jag under sommaren 1992. Det som växte fram under denna sommar och den efterföljande hösten översteg vida mina vildaste förhoppningar. Kampanjen spelades på DMFs regelbundet återkommande dagskonvent. Karaktärerna är de samma som användes vid det allra första speltillfället. Just Larmirs ovana att piska sig kan vi tacka Erixon för (tack, tack). Nästan all min kunskap om Treflodsländet finns samlat i de papper som du just har fått (men inte allt, jag sparar lite till nästa år!). Tyvärr försvann alla minnesanteckningar då jag drabbades av hjärnupplösning. Hoppas att ni uppskattar vad jag har skrivit under sena nätter och bakfulla eftermiddagar, jag har slitit för er skull.

Infantila Problem

Introduktion

Konventsäventyr Drakar och Demoner Expert SydCon -93

Författare : Johan Norrman (Johan Erixon, Erik Uddman), DMF.

Inledning

Detta är SydCon -93 äventyret för Drakar och Demoner.

De papper som du som SL skall ha fått tillsammans med äventyret är :

Introduktion (dessa papper)

Rollpersonerna (6 st papper)

SL-info, ett häfte med information om Treflodslandet för spelledaren

Spelar-info, spelarnas information om Treflodslandet.

Karaktärerna samt Spelarinfo skall du snarast ge till din spelgrupp.

De övriga papperen skall du läsa igenom snarast. På fredagen, 1 timme före spelstart (dvs kl 13.30 ca) kommer det att vara spelledarsamling. Då skall äventyret gås igenom och alla frågor få sina svar.

Karaktärerna

Karaktärerna i årets scenario är 5 till antalet. Dessa är :

Larmir, en munk med egna åsikter om hur man skall uppnå personlig frälsning.

Balek, tempelriddaren som anser att hans svärd är Deus främsta verktyg i landet.

Meier, även han tempelriddare. En ärrad veteran.

Tiindra/Tandor, gruppens bard. En flöjtspelare av klass.

Fandor, präst vars intressen för magi är större än de för skrifterna.

Tiindra/Tandor är *inte* samma rollperson. I många konventsäventyr förekommer det en kvinna i äventyrargruppen. Detta både på gott och ont. Det är inte bra att tvinga någon i en grupp med bara killar att spela kvinna bara för någon måste göra det. För att undvika detta låter jag spelargruppen själv välja om de vill använda en kvinnlig eller manlig bard. De båda rollpersonerna är likvärdiga så när om på könet. Alltså, spelargruppen skall bestå av munken, riddarna, prästen och en bard (=5 pers), gruppen väljer själv om de vill använda den manliga eller kvinnliga barden.

SL-info

Detta häfte innehåller allt du som spelledare behöver veta om Treflodslandet för att kunna genomföra årets turnering. Yrken, magi, geografi, historia och religion behandlas där. Allt som du undrar över efter att ha läst detta häfte skall du fråga om på SL-genomgången. **MISSA INTE DEN!!!**

Spelar-info

Detta häfte innehåller samma information som spelledaren får men i nedbantad form. Se till att din spelgrupp läser detta häfte innan ni kommer till konventet. Även du som spelledare bör läsa igenom detta papper för att veta vad spelarna vet.

Turneringens genomförande

Turneringen genomförs på fredagen. SL-samlingen är kl 13.30 och spelarsamlingen 14.30.

Spelstarten är snarast därefter. Varje lag paras ihop med en spelledare genom lottning (dock inte sin egen även lottningen utfaller så). Sedan har laget 4 timmar på sig att klara scenariot.

Efter genomfört spelpass skall spelledaren lämna in en poängbedömning i receptionen (separat blad som delas ut i samband med SL-genomgången). Bedömningen är uppdelad i tre delar :

- 1) Hur långt kom spelarna i äventyret (och hur mycket förstod dom?). (ca 45%)
- 2) Rollspelet. (ca 45%)
- 3) Hur roligt hade du som spelledare (ca 20%)

Som synes väger handling lika tungt som rollspel i denna turnering.

Poängbedömningen skall vara inlämnad senast Lördag lunch (ca 15.00)

Detta är mycket viktigt! Det kan bli aktuellt att diskvalificera det lag vars spelledare inte lämnat in poängbedömningen (dvs den spelledare som är anmäld tillsammans med laget, inte den man spelat med).

Yrken

I Treflodslandet finns alla de yrken som du kan hitta i regelboken och några till. Dock är de flesta yrken något modifierade. Här kommer en kort lista på de yrken som är aktuella i äventyret.

De är uppdelade på två listor, en för Deus anhängare och en för De Gamle Gudarnas anhängare.

Den Ende Guden, Deus

Munk : Munkarna är Deus förkämpar i kampen om dyrkare. Både lärda män och stridsmän i ett.

Präst : Det är prästerna som styr kyrkan och leder gudstjänsterna. Alla präster är symbolistmagiker.

Magiker : Deus kyrka tillåter bara magiker att studera mentalism och animism. De övriga magiskolorna är förbjuda för en rättrogen (se avsnittet om magi).

Riddare : Dessa ingår i 'Den Endes Orden'. De bidar sin tid till Det Yttersta Slaget med att delta i kriget mot De Gamla Gudarna.

Bard : De mest 'mystiska' av Deus tjänare. Barderna är kunniga i Harmonism. De fungerar som Den Ende Gudens kunskapare.

Dessutom finns ju alla 'vanliga' yrken från reglerna.

Religionerna

Som sagts innan finns det stora religioner i Treflodslandet : De Gamla Gudarna och Den Ende Guden. Ca 90% av befolkningen bekänner sig till någon av dessa religioner. De övriga 10% dyrkar någon naturreligion eller kanske KAOS.

De Gamla Gudarna

Detta är den äldsta av de två religionerna. Den har funnit i flera tusen år. De viktigaste gudarna i panteonen är :

Bane : Dödsguden. Den ohyggligt grymme svarte guden.

Archelon : Krigets och stridens gud

Lyncra : Fruktbarhetsgudinnan

Hekathe : Stjärnguddinnan

I korthet kan sägas att De Gamla Gudarna är onda och grymma och skall bekämpas med alla medel.

Den Ende Guden

Denna religionen är mycket ung, bara ca 270 år. Men trots det har den fått stor spridning och många dyrkare. Religionen är egentligen väldigt from, om man bortser från dess intolerans mot alla andra religioner. Deus kan inte acceptera att någon hotar hans ställning i Treflodslandet.

Andra namn : Deus

Funktion : Gud

Personlighet :

Färg : Röd

Magi : Symbolism

Präster : Rödklädda

Krigarpräster : Munkar, liksom prästerna rödklädda

Tempel : Moske-liknande kyrkor

Kaos

Detta är en mycket destruktiv religion som anser att allt har kommit ur kaos och skall återvända dit, ju förr dess bättre. Kaos är Deus andre fiende. Det 'heliga' talet för Kaos-dyrkare är 17. Att använda detta talet är en svår form av hädelse för en anhängare av Deus.

Magi

I Treflodsländet finns två typer av magi. Dels finns den vanliga formen av magi där besvärjaren kanaliserar universums krafter genom sin kropp för att uppnå sina syften. Denna 'normala' magin följer alla regler från Drakar och Demoner Expert.

Sedan finns det också magi som kommer direkt från gudarna. Denna magi fungerar lite annorlunda jämfört med den vanliga magin. Bland annat är järn och stål ingen hinder för att utöva denna typ av magi. Inte heller behöver man memorera formler för att kunna utöva magin. I gengäld kan man inte använda magin på något sätt som skulle motverka ens gud (som man får magin ifrån).

Den Ende Guden tillåter bara användandet av symbolism, mentalism, animism och harmonism. Prästerna är begränsade till symbolismen medan magikerna får använda mentalism och animism. Barderna är de enda som får använda harmonism. Det är bara prästernas symbolism som räknas som helig magi, den andra magin följer de vanliga reglerna. Illusionism får inte användas över huvud taget då den förvrider skapelsen. Dessutom förknippas illusionismen med Kaos.