

Förundrande magiska midsommarnatt



Ett äventyr till Drakar och Demoner av Kenneth Lundgren

Förundrande magiska midsommarnatt

*"Förundrande magiska midsommarnatt
nu ska vi dansa på blomstrande äng
tills benen viker och bröstet blir matt
vi då falla och somna i örtesäng."*



Konstruktion:

Kenneth Lundgren

Illustrationer:

Sofia Bucht

Redigering:

**Andreas Östlund samt
Kenneth Lundgren**

Karta:

Daniel Andersson

Omslag:

Sofia Bucht

Grafisk form:

**Andreas Östlund samt
Kenneth Lundgren**

Förord

”Förundrande magiska midsommarnatt” är ett ganska speciellt äventyr. Det har formen av en mörk och sorglig saga om en grupp levnadsglada ungdomar som drivs till sin egen alltför tidiga undergång. Eftersom slutet är som det är, och jag är medveten om att sådana slut definitivt inte passar alla spelgrupper, så står det givetvis SL fritt att ändra det, exempelvis genom att Caliban faktiskt sänder RPna hem till rätt tid, att tidsresan inte gör att man åldras samt att man kan lyckas hinna rädda Syrene från att dödas av Jadmél. En annan möjlighet är att konstruera nya RPPer speciellt anpassade för endast detta äventyr, så spelarna slipper få sina favoritRPPer dödade av ett mer eller mindre förutbestämt öde. Ändringar är förresten något som varje SL bör ta snarare som regel än undantag, då många beskrivningar, t ex SLPnas, kan anses otillräckliga.

Äventyret utspelar sig år 265 eO i västra Mirel. Det går dock lätt att förlägga scenariot någon annanstans där det finns skog och ett feodalt styre. RPna bör vara unga, då det passar bättre in i äventyret, helst människor, och gärna med en av dem som ”ledare”, förslagsvis den med högst KAR. Det är denne ledare som Syrene kommer att falla för.

Beskrivningar i kursiv stil kan läsas upp direkt för RPna om SL så önskar, medan texten i övrigt bör rollspelas. Försök som SL att få med den mörka och sorgsamma stämningen i äventyrets slutskede och den sprudlande, ungdomliga glädjen i början. Låt dina spelare få uppleva en mörk kärlekshistoria kryddad med begär, hat och sorg. Hoppas ni uppskattar resultatet.

En midsommarkväll

Midsommar i nådens år 265 eO. Aftonen är kommen och den ljusröda solen är på väg ner mot horisontens rand, badande den lummiga högsommarskogens frodiga lövkronor i ett rödlila ljus. Luften är ljuvligt varm, trots den sena timman, och fylld av såväl näktergalens som gökens förundrande sångröster, ackompanjerade av myriader av muntert surrande insekter. Alla sommarnattens ljud och dofter omger er och skymningens eldflugor har kommit och flyger omkring likt skimrande blomknoppar upprörda av den smekande midsommarkvällsvinden. Det ligger magi i luften.

Den dammiga landsvägen, omgiven av den sommarvackra skogen på båda sidor, har ni följt alltsedan i morse då ni lämnade Dridbar, harmoniskt insupande sommarens magiska atmosfär, fåtaligt andra incidenter som färden bjudit på. Vägen börjar nu slutta uppåt längs en stor ås, och då ni nått krönet kan ni blicka ned över en liten bondby som ligger inklämd mellan skogsmassorna i en dal långt nedanför er. Husen är små, byggda av trä med spetsiga halmtak, och hela bygden utstrålar den ande av frihet och lycka som enkelt folk känner trots sin avsaknad av världslig rikedom.

Höby (Se karta)

Höby är en utpräglad jordbruksby där alla utom prästen och vårdshusvärden är bönder. Folket är glatt och trevligt och alldeles extra trevligt en sådan här natt. Alla vuxna människor yngre än 30 är ute på blomsterängen och dansar. Se nedan. Officiellt är baron Jadmél som bor i sin borg utanför byn länsherre över Höby, men ingen av byborna har hört eller sett något av honom på årtatal.

1: Vårdshus Vårdshuset ”Väduren”, ägt av byäldsten Lodram. Han har fyra barn med sin fru Lana, varav den näst yngsta och den enda flickan är den 17-åriga Syrene.

2: Kvarn Detta är vattenkvarnen som mal allt mjöl i byn. Den tas hand om av mjölnaren Voler från hus b.

3: Kapell Detta är byns kapell helgat åt den lokale gudomen och här bor byns präst Algam.

4: Kvarnbäcken Kvarnbäcken är en ca sju meter bred bäck med kristallklart, svalt vatten. Här och var strömmar vattnet ner i diverse låga fall, men ytan är i regel ganska stilla. Träden står ända nere vid de gräsbevuxna strandbankarna och sträcker ut sina grenar så de bildar ett frodigt lövvalv över vattnet. Näckrosor guppar fridfullt på vattenytan och vid bankarna växer det tjockt med säv och vass som vajar mjukt i vinden.

Medelstora hus: Bondfamiljer. Vissa av dem har andrahandssysslor, som t ex smeden Dalar i hus A och mjölnaren Voler (som bara för några veckor sedan fått en liten dotter) i hus B.

Små hus: Detta är bodar och ladugårdar där bruksredskap, hö och kreatur förvaras.

Skogen

Skogsbältet som ligger kring Höby är väldigt gammalt men sagolikt vackert. Det består av uråldriga jättelika lövträd, främst ek, bok och al, som med sina täta lövverk ger fridsam skugga åt den matta av vitsippor som täcker marken i hela skogen. Fåglar av alla möjliga arter sjunger sina kvittrande toner och ger idyllen en paradislänkande stämning. Här och var öppnar sig skogen i vidsträckt ängar, där humlor brukar muntert stimma bland smörblommor, midsommarblomster och förgätmigej.

En midsommarnatts njutningar

Från ängen vid byns åkrar längs den södra förgreningen av landsvägen hörs sång, skratt och trivsam musik.

SL: Går RPna dit kan du läsa det som står nedan då de kommer fram.

Just intill skogsbrynet vid de nyslagna åkrarna ligger en sagolik sommaräng, med högt klargrönt gräs och en lysande matta av blommor. Blåklockor, prästkragar, vitsippor, midsommarblomster, smörblommor, gullvivor, kungsljus och många, många fler. Mitt på ängen, där doften av nyslaget hö, som vinden fört med sig från de

täckta hässjorna ute på åkern, är stark, står ett väldigt träbord utställt, överbelamrat med trästänkor och kaggar med ljust, honungslent öl. Över hela ängen dansar och dricker, sjunger och skrattar, ett tjugotal unga människor till musiken som fyra män stående vid bordet frambringar med sina blåshorn, lurar, flöjter och strängospel. Dansen är vild, nära på extatisk, men full av glädje, lycka och brinnande ungdomlig livslust

SL: När RPna anländer och midsommarfirarna får syn på dem ler de alla och ropar uppmuntrande. Den äldste av spelemännen sänker sitt horn och hojtar glatt: "Välkomna, främlingar. Följ i dansen och sjung med oss. I natt är det glädjens och ungdomens natt." Följer RPna i dansen blir alla lyckliga och de kan få chansen att presentera sig själva och bli presenterade för andra människor.

Människorna tycks ha släppt alla sina sorger inför denna förtrollande natt. Ölet flödar i strida strömmar som ändå inte alls tycks lika berusande som sommarens dofter. Män och kvinnor leker oblygt med varandra; kvinnorna faller kärlekskrankt i männens starka armar och ner i det friska blomhavet då de dansat sig utmattade, för att sedan med ett pärlande skratt resa sig upp igen och fortsätta dansa med den lurade, kärlekssvultne mannen dem tätt i hälarna. Rösterna är klingande klara, skrapande hessa, ljusa, mörka, dånande och mjuka, men alla fyllda av berusande glädje och sjungande samma sång;

*Förundrande magiska midsommarnatt
nu ska vi dansa på blomstrande äng
tills benen viker och bröstet bli matt
vi då falla och somna i örtesäng*

*Förundrande magiska midsommarnatt
vi hör dina sommarvindar susa
men de kan dock aldrig oss hinna fatt
utan bara oss doftligt berusa*

*Förundrande magiska midsommarnatt
vi ber dig, skänk oss i natt vår kärlek
vi ber, människa, vilddjur, hund och katt
en vän att hölja i kyssar och smek*

*Förundrande magiska midsommarnatt
vi ska känna glädje med häftig glöd
för vad han ska sörja han som bara satt
när han utan minnen möta sin död*

*Förundrande magiska midsommarnatt
så giv mig en älskande hjärtevän
för kärlekens gåva är din största skatt
och ungdomen kommer aldrig igen*

*Förundrande magiska midsommarnatt
nu ska vi dansa på blomstrande äng
tills benen viker och bröstet bli matt
vi då falla och somna i örtesäng*

SL: Det är nu ledarRPn (eventuellt den med högst KAR) träffar Syrene. Läs nedanstående text endast för honom.



Så får du syn på en flicka som måste vara det vackraste du någonsin vilat dina ögon på. Hon är klädd i enkla kläder men trots detta är hennes skönhet slående. Hon ser mycket ung ut, knappt arton somrar fyllda, med ett långt blont hårsvall som spunnet av glittrande guld och stora tindrande, djupblå ögon med ett oskyldigt intryck. Hennes drag tycks fulländade, likt hos en gudinna, med höga kindknutor, rak näsa och en bedårande röd mun med fylliga läppar. Hennes kläder tycks trånga kring hennes trinda byst, men lösare vid den smala midjan och hennes välformade höfter rör sig virvlande i den vilda dansen, med förföriska men samtidigt oskuldsfulla och barnsliga rörelser.

Så får hon syn på dig med sina stora blå ögon, hon ser dig djupt i ögonen för en kort stund innan hon ler och sedan blygt vänder bort ansiktet och springer iväg.

SL: Se till att RPn blir förälskad i Syrene för hon är alltför blyg och ovan för att göra närmanden (och det passar sig ju inte för en fin flicka) trots att hon redan blivit förälskad i RPn. Du kan och bör också låta de andra RPna träffa flickor respektive pojkar. Dessa är väldigt kärlekskranka och mindre blyga så en stark, ståtlig äventyrare behöver i princip bara gå fram till dem utan att behöva säga ett ord för att de ska börja umgås. Syrene är mer knepig. Hon ler flickaktigt blygt hela tiden och tittar beundrande på RPn och svarar mest på RPns frågor även om hon ibland försöker starta en konversation. Hon blir dessutom djärvare allteftersom.

Exempel på konversationsstartande repliker:

* Ska du inte ta av dig dina vapen, herre? Det måste vara svårt att dansa i dem.

* Berätta för mig om främmande länder herre. Jag skulle så gärna vilja höra om främmande länder. Du måste vara väldigt berest.

Syrene

Syrene är den blott 17-åriga dottern till Höbys värdshusvärd och byäldste Lodram. Hon är en otroligt vacker, glädjefull jungfru som alla män i Höby drömt om men ingen lyckas fånga. Syrene har ett blygt och mycket oskyldigt uppträdande och vet väldigt lite om världen bortanför Höby, vilket kanske är en bidragande orsak till varför hon förälskar sig så hett i en av RPna.

STY 7, STO 9, FYS 11, SMI 14, INT 11, PSY 12, KAR 18, KP 10.

Ålder: 17 år.

Färdigheter: Dans 16, Sjunga 13.

Utrustning: Enkla kläder.

Senare in på kvällen erkänner Syrene att hon är förälskad i RPn. Och om inte RPn föreslår det så kommer hon så småningom att fråga om de ska "gå ut i skogen" (det vill säga, för en stunds älskog) men naturligtvis på ett mer oskyldigt sätt ("under de gamla alarna växer de ljuvligaste vitsippor, herre, kom så ska jag visa dig"). Andra par kanske redan finns där inne, vilt älskande under trädens skyddande lövverk. Då Syrene och RPn går ut ser de andra RPnas partners det (om de nu inte redan är där ute) och föreslår att även de ska gå ut i skogen, om än avskilt från de andra.

Läs för "ledar-RPn": *Ni kommer till en magisk glänta. Gamla bokträd står i en ring omkring den med vinden viskande i trädskronorna ackompanjerat av den närliggande kvarnbäckens fridsamma porlande. Bland ringlande trädrötter finns en liten öppen plats beväxt med daggsvalt gräs och vitsippor.*

Läs det som står nedan då RPn och Syrene blivit lite lagom bekanta ute i skogen.

Syrene ger dig en djup kyss och ser kärleksfullt upp i ditt ansikte och omfamnar dig sedan hårt.- *Åh, NN, min älskade, för evigt älskade. Svär att du inte lämnar mig, åh, låt oss vigas vid varandra, min älskade.*

RPn som är ordentligt förälskad bör säga ja. Då omfamnar Syrene och kysser honom igen, och tillsammans sjunker de ner i det doftande gräset just intill en väldig, uråldrig ek som RPn lägger märke till.

Lyssna (-5) / Upptäcka fara (-5): Plötsligt hör RPn ett sinnessjukt fnittrande just ovanför dem. Det är baron Jadmels vansinnesdemon Naggavethal av Calibandium som står just intill de älskande, på uppdrag av sin herre att hämta Syrene. Han slår RPn i huvudet med sin järnklubba (använder färdigheten "Slå medvetslös") men RPn hinner se honom om han lyckas med färdigheten ovan.

Ovanför er står en skräckinjagande varelse. Den är ungefär lika stor som en man och klädd i hängande kläder i alla möjliga och omöjliga färger. Dess hud är skimrande djuplila med väldiga bölder som hos en pestsmittad, och dess ansikte depraverat med utstående vilda ödleögon och ett brett färaktigt, salivdrypande flin som når ända till öronen. Krokiga asymmetriska betar sticker ut mellan de fläckiga läpparna och klor blänker på korta knubbiga fingrar.

Sedan får RPn slaget i skallen och det sista han hör, innan det börjar ringa i öronen och allt blir svart, är Syrenes skräckslagna skrik. De andra lustfyllda RPna hör tveklöst Syrenes skrik, men när de kommer till den uråldriga eken ligger där endast deras ledare medvetslös. RPn går att väcka och kvicknar snart till, men den sköna Syrene är försvunnen.

Om RPn berättar nyheten (om inte så lär de andra RPnas kvinnor/män sprida den fort) blir alla Höbys invånare förfärade. Lodram vill genast ta upp jakten på henne, men de andra byinvånarna får honom att inse att det blivit för mörkt. Om nu inte RPna beslutar sig för att söka upp henne kan du låta någon kvinna protestera mot bybornas beslut och säga att "imorgon kan det vara försent", vilket bör få RPna att inse vikten av att finna henne ikväll. Då de börjar leta efter spår vid Kvarnbäckens strand och vid de gamla ekarna, kan de med ett lyckat Spåra-slag hitta otydliga spår efter långa fötter, brutna kvistar och liknande som leder djupare in i skogen. När de följt spåren tillräckligt långt får RPna plötsligt höra något.

Lyssna: *Ni kan höra underbart vacker sång djupare in i skogen.*

Går RPna närmare ljudet så blir skogen tätare och tätare, så att man till slut inte ser längre än någon meter framför sig. Man får klättra över rötter, tränga sig igenom täta lövverk, pressa sig emellan tätt vuxna träd och så vidare, men den förtrollande sången kommer allt närmare. Så kommer RPna slutligen fram till ett ställe mellan två uråldriga ekar där deras grenars lövverk är så tätt sammanflätade att de bildar ett trädvalv med en ridå av löv framför sig.

Sången tycks komma från andra sidan trädporten och ett silverne ljus silas genom lövridån och faller på era ansikten. Fler trädportar omger hela gläntan och enda sättet att ta sig dit tycks vara att penetrera lövverken.

Älbornas midsommardans

Synen som möter er är lika otrolig som den är vacker. Skogen har gett vika för en stor äng, vars blommor skimrar i ett stjärneliknande ljus som lyser upp scenen framför er. På ängens mitt dansar ett dussintal undersköna kvinnor i ringdans. Deras halvgenomskinliga klänningar ser ut som om de vore vävda av skimrande månne och i sina virvlande långa hår bär de blommor och kransar. Kring dem, sittandes i gräset eller på trädens grenar, skockas en underlig samling åskådare som omöjligt kan vara mänskliga. Där finns små dvärgliknande män med spetsiga öron, vissa med skägg, andra inte, och vissa tycks brinna med en svag, lysande låga. Där finns fler unga kvinnor som de dansande, alltför vackra för att vara mänskliga, män med getfötter och horn, vingförsedda varelser inte högre än en handsbredd med tomteblössliknande spön, och många andra förunderliga varelser man bara kan se en midsommarnatt.

Detta är älvfolken som har sin midsommarmfest. Här finns nymfer, tomtar, pysslingar, irrbloss, satyrer, älvar och



hundratals andra älvfolksvarelser. När RPna anländer får älvfolket syn på dem och blir rädda. De flesta, bland annat nymferna, blir osynliga eller smälter samman med träden medan andra blixtnabbt pilar iväg och försvinner.

Ett ögonblick senare finns bara en enda av dem kvar på den lilla blomupplysta ängen. Det är en till synes kort och tjock gammal man med spetsiga öron och ett väldigt vitt skägg som släpar i gräset efter honom. Han är klädd i gröna kläder och bär en spetsig luva på huvudet i samma färg.

– Vad vill ni? Vet ni inte att det är förbjudet för de dödliga att bevittna älvornas midsommardans?

Detta är älvfolkens kung Lathorion. Om RPna försvinner blir han nöjd och dansen fortsätter. Säger RPna att de letar efter Syrene och ber om hjälp glömmar Lathorion genast deras snedsteg. Är det någonting han ogillar så är det älskande som splittras, särskilt på midsommarnatten. När de andra älvvarelserna ser att RPna är vänligt inställda träder de fram igen, försiktigt men angelägna att hjälpa de stackars RPna. Ingen av dem har dock sett vad som hänt Syrene eller upptäckt några spår. Kanske hjälper de RPna att leta ett tag men ingen kommer att finna något. Så kommer en nymf, en underskön oread med blå ögon och svart hår fram med att ”den drunknade” kanske kan ge RPna de svar de behöver. Lathorion instämmer tvekande: ”den drunknade kräver

alltid ett pris för sin hjälp”, och frågar om RPna är villiga att besöka honom. Instämmer de följer Lathorion och en pyssling vid namn Ninur med RPna och visar vägen. Frågar någon berättar Lathorion att den drunknade en gång var en mäktig trollkarl som drunknade i en skogstjärn. På grund utav sina onda dåd tilläts hans själ aldrig frid utan dömdes till att för evigt vara fängslad i den svarta tjärnens mörker och fungera som orakel för förbipasserande. Ytterst få besöker dock honom då han ofta begär ett fruktansvärt pris för sina tjänster. Dessutom går han endast att kontakta på midsommarnatten då magin är som starkast. Den drunknades grundegenskaper och liknande värden är ointressanta eftersom RPna ändå knappast kan skada honom.

Den drunknade

Mitt i skogen ligger en stilla tjärn, vars vatten tycks svart som olja i mörkret. Vattensamlingen är nästan igenvuxen av näckrosblad, tång och rutten vass och omges av ett brett område av sörjig sugande sankmark. Endast en uråldrig, smal brygga gör det möjligt för er att ta er fram till vattenytan. Tystnaden är kompakt. Tjärnen är lika död som den omgivande skogen är levande. Lathorion stiger ut på bryggan.

– Endast i natt är magin så stark att man kan tala med den drunknades odödliga ande. Är ni fortfarande beredda att åkalla honom bör ni göra det nu.

För att lyckas med sin åkallan måste RPna vara lite inställsamma och nämna någonting i stil med "O mäktige besvärjare" eller liknande i sitt anrop.

Plötsligt tycks en svag isande vind krusa vattenytan. Näckrosbladen böljar sakta upp och ner. Bubblor skummar upp från okända djup. Så, sakta, likt morgondimma från en sval sjö, framträder och höjer sig en vit immateriell skepnad upp från tjärnen och hänger kvar i luften ovanför det mörka vattnet. En viskande röst får ert blod att stelna i ådrorna.

– Aaaaah. Midsommarnatten är kommen. De glömda njutningarnas natt och natten av köttsligt begär. Jag är friare än någonsin, ändock lika fångslad.

Rösten tystnar för ett ögonblick men talar sedan igen.

– Det var ni som kallade mig. Vad önskar ni?

Då RPna talat om vad de vill veta säger den drunknade:

– Ditt begär efter kvinnan är starkt, men även min kropp, vattnig, tångvriden och fiskäten efter sekel i tjärnens famn, har begär. Den hungrar, lyckosamme. Den hungrar efter blod. Skänk mig ett spädbarn, högst två månvarv fritt från sin moders kött, och jag skall förtälja vem som ivägfört den ljuva kvinnan du söker.

Rösten tystnar och den dimmiga figuren försvinner. Nu ställs RPna inför ett intressant moraliskt dilemma. Mjölaren Voler har nyss mottagit ett flickebarn från sin fru, något som RPna känner till om de besökt byn. Lyckas de röva bort barnet, och ge det till den drunknade, får de visserligen svaret men gör sig skyldiga till ett fruktansvärt dåd. Alternativet är att RPna istället gissar sig till att baron Jadmél är den skyldige. Två saker talar för detta:

* Han är den enda "utomstående" som bor i närheten av byn.

* Byborna kan berätta att han är en mystisk enstöring som sägs vara galen. Ingen har brytt sig om honom sedan han slutade att ta upp skatt från byn.

Återvänder RPna till tjärnen så framträder den drunknade återigen. Barnet gråter förtvivlat. Samma röst hörs än en gång viska till RPna.

– Aaaaah! Ni har återvänt. Släng i barnet så min hunger kan stillas och mina eviga plågor lindras.

Anden är obeveklig. Inget barn betyder inget svar. Vägrar RPna kasta i barnet säger han:

– Gör inte någonting oklokt, lyckosamma. Vad jag erbjuder är ett byte. Ett liv mot ett annat. Den ljushåriga kvinnan älskar dig, lyckosamme, och hon kan ge dig ett liv fyllt av kärlek och lycka. Hon kommer även att ge dig egna barn, lyckosamme, arvingar med ditt blod och ditt namn. Skall du kasta bort allt detta för det tjutande ynglet du håller? Ett barn ni i vilket fall som helst aldrig kommer att höra av. Ett yngel vars medvetande ännu inte insett dess egen existens och därför inte tar någon skada av att förlora det?

Kastar RPna i barnet tycks det skrika än mer hjärtskärande då dess vita, mjuka hull slungas genom luften och landar i tjärnen med ett ljudligt plask. Vattnet börjar virvla våldsamt och bubblor uppstår och spräcks om

vartannat. RPna tycker sig till och med kunna se en hand med blekt, löst, hängande skinn som grabbar tag i barnet och sliter det nedåt. Efter ett tag slutar det bubbla och ett stort rött område breder ut sig över det svarta vattnet. Rösten talar igen:

– Den ensamme olycklige av ädelt men perverterat blod enleverade den ljusa kvinnan, lyckosamme. Sök den galne i hans höga boning, och kvickt, för det hastar.

Månskära borg

En fjärdingsväg från Höby delar sig landsvägen i två riktningar. Den västra fortsätter mot okänt mål medan den norra viker av mot släkten Månskäras högsäte Månskära borg.

Ett område som fordom varit öppet men nu växt igen efter decennier av misskötsel omger den på en kulle belägna Månskära borg. Slottet verkar ensamt, förfallet och dystert ruvande. Borgen består endast av en enkel barfred, saknande såväl ringmur som borggård. Ett ensamt torn höjer sig från borgens tak. Byggnaden tycks föga mer än en gammal ruin. De mörka murarna är slitna av väder och vind, dess fönster gapar tomma och skiffret från taken har i stort omfång ramlat bort. Att någon fortfarande skulle kunna hushålla i Månskäras gamla kvarlevor verkar högst tveklaktigt.

Vägen leder upp längs en ramp av packad jord mot porten, vilken består av en upphissad vindbrygga. På var sida om vindbryggan står statyerna av två väldigt naturtrogna lejon huggna i svart basalt. Även de är illa åtgångna av tidens tand.

För att ta sig in får RPna antagligen kasta äntherhakar till ett fönster eller slå sig igenom vindbryggan. Borgen innehåller inga värdesaker. Rummen är täckta med damm, och de flesta möblerna har tjänat ut sitt syfte. De flesta väggarna är täckta med smutsiga gobelänger eller tavlor föreställande medlemmar av släkten Månskära. Följer man spår på de dammiga golven kommer man så småningom till en spiraltrappa som leder uppåt.

Tornet

En karta på tornet medföljer ej, då det endast består av tre på varandra följande våningar sammanbundna av en spiraltrappa.

Våning 1: Tomt stenrum

Våning 2: Matsal. Det skitigaste rum RPna stött på hittills. Mitt i rummet står ett runt träbord. På bordet står en sjuarmad kandelaber med ljus av grisfett. Endast en stol finns i rummet. Framför den, på bordet, står en tenntallrik och en vinbägare. Bredvid dem ligger en silverkniv som färgats svart av alltför dålig putsning.

Våning 3: Laboratorium. På golvet finns två pentagram: ett av silver och ett av utströdd krita. I det senare står en varelse vars hud är skimrande djuplila med väldiga bölder likt dem hos en pestsmittad, depraverat anlete är med utstående vilda ödleögon och ett brett fåraktigt, salivdrypande flin som når ända till öronen. Längs väggarna går ekbord och bokhyllor med urgamla läderinbundna volymer.



Naggavethal

Naggavethal är en vansinnesdemon från Calibandium som kallats till Ereby av Baron Jadmell och bundits till att tjäna honom. Liksom alla Calibandiums demoner är Naggavethal sinnessjuk och därtill rätt aggressiv. I strid skrattar och njuter han samtidigt som han vildsint skuttar fram och tillbaka som i en galen dans.

STY 16, STO 14, FYS 15, SMI 15, INT 8, PSY 17, SB +1T2, KP 15.

Ålder: 107 år.

Magiska förmågor: Kamouflage 8, Spårlös 19.

Demoniska förmågor: Motstå smärta, Smärta.

Naturligt skydd: 2p knölig hud.

Färdigheter: Stridsklubba 13, Bett 8, Slå medvetlös 12, Uppträcka fara 8, Smyga 10, Gömma sig 12.

Utrustning: Färgsprakande kläder, Stridsklubba.

Baron Jadmell står också här inne. Han har just ångrat sig angående att offra Syrene till Caliban. Han har blivit förälskad i henne och beslutat att behålla henne då RPna störtar in. De ser hur den fule Jadmell håller fast den skräckslagna Syrene i sina armar. Jadmell blir rädd och sliter med sig Syrene mot trappan. I flykten sopar han bort en bit av pentagrammet som binder Naggavethal. Baronens fnittrar sinnessjukt.

– *Hihihihaha! Dräp dem Naggavethal!* Demonen går till attack.

Efter att RPna besegrat demonen följer de antagligen efter baronen. Spiraltrappan vindlar åtskilliga varv och tycks oändligt lång. Slutligen kommer man upp i toppen av tornet där man skådar hela skogen i ljuset av midsommarnattens stjärnor och den klara nymånens sken. Av Jadmell eller Syrene finns dock inte ett spår. På golvet ligger en svart mantel av finaste silke och päls. Över ryggen är symbolen av en kedja som bryts broderad i guldtråd. Vänder RPna upp manteln så fodersidan blir synlig märker de att hela insidan skimrar i de mest förunderliga färger. Detta är Calibans mantel med dimensionsportalen som Jadmell och Syrene flydde genom. Går RPna också in igenom portalen fortsätter äventyret i Calibandium.

Calibandium

Då ni stiger in i manteln bländas ni till en början av portalens färgade ljus och för ett ögonblick hör ni endast kaotiska ljud omkring er; galna skratt, sång, musik och allmänt oväsen. Så försvinner det strålande ljuset, vars spektrum är bortom det jordiska och ni blickar ut i en stor palatssal vars golvplattor, pelare och valvtak synes byggda i en galen asymmetri, vars geometriska former och mönster ni aldrig skådat tidigare. I fontäner rinner vin och gyllene vatten och ni kan till och med känna lukten av nybakat bröd. Salen är fylld av hoppande musikanter. Såväl människor som demoniska monster av alla möjliga former kan skådas, med alla sitt utstrålande vansinne gemensamt. Mellan de enorma vita stenpelarna jagar galningar och idioter varandra, stegen klapprar mot det svarta marmorgolvet. Plötsligt hoppar en person fram mot RPna, viftande med en käpp på vilken en liten klocka är fäst.
– *Plingeling, främlingar bland oss. Vad har ni för ärende bland dårarnas dårar?*

Mannen är skrämmande. Ena halvan av hans ansikte tycks ha omformats till ett svins med ett vårtigt tryne istället för näsa och med grisögat utstucket. Det mänskliga enda ögat är uppspärrat och vilt stirrande. Likt de andra galningarna är han klädd i färgsprakande tyger.

Svarar RPna honom upphäver han ett vanvettigt skratt och pinglar med klockan framför dem.

– *Ni ska möta Caliban, dårskapens kung, dekadensens främste och vansinnets furste.*

Med hysteriska skrattsalvor och skuttande steg leder galningen iväg dem genom Methucalens ändlösa festsalar. En överväldigande känsla av illamående stiger upp inom RPna. De passerar salar och korridorer, alla fyllda av dårar, lallande galningar, lyckliga idioter och bindgalna monster i en virvlande vansinnig massa. Makabra upptåg, orgier präglade av sjukt vansinne och ändlösa fester pågår utan avbrott överallt. Slutligen leds RPna in i en sal där dekadensen utgörs av ett om möjligt än mer depraverat slag.

Mitt i allt detta vansinne står en tron omgiven av eld, där en väldig varelse sitter med en vinbägare i sin ena hand. Ni förstår att detta måste vara Caliban. Tre nakna varelser av honkön, en mänsklig och två paddliknande kreatur, smörjer in demonens likaledes nakna kropp med väldoftande oljor. Galningen skuttar fram till Caliban som med en blixtnabb rörelse sliter upp buken på honom. Galningens inälvor faller till golvet med ett sjukt, plaskande ljud. Andra galningar hoppar fram och börjar vilt äta av tarmarna och de blottade inre organen. Caliban vänder sig mot er och talar:

– *Välkomna till Calibandium och alla dårars hov. Har ni kommit för glömska och befrielse från det osunda förnuftet?*

Caliban har för avsikt att omvandla RPna till galningar och de lär inte ha någon chans att stå emot hans makt. Säger de att de söker Jadmell hejdar sig Caliban dock.

– *Jadmell. Baron Jadmell. Det var han som svek mig. Han skulle ha offrat en kvinna till mig men svek mig för att få behålla henne för sig själv.*

Genom förhandlingar med Caliban (använd gärna färdigheten Övertala) kan RPna komma överens med Caliban att om de dräper Jadmels skall Caliban återbörda dem till deras eget "trista" plan. Enligt Caliban finns Jadmels inne i palatset. På sin jakt efter Jadmels kan RPna konfronteras med ett par (eller varför inte alla) av dessa prov på Methucalems vidrigheter:

* I en sal blir en galning attackerad av två demoner för att ha satt foten mellan två golvplattor på en plats där det endast är tillåtet att beträda själva plattorna.

* På ett ställe står alla gäster och möbler i taket. När RPna går in i rummet hamnar de också i taket.

* I ett rum saknas tyngdkraft och RPna får simma fram i luften och undvika svävande möbler och galningar.

* En galning jagar en flyende grillad kyckling som han just satt kniven i.

* I ett rum är golvet så mjukt att RPna måste vada genom det.

* Ett rum är helt gjort av bröd.

Från folkvimlet i en sal lösgör sig flera figurer kring RPna.

– *Vandrare, vandrare, dansa med oss. Glöm andra världars grå vardag. Kom med oss in i Calibandiums mysterier, ge er hän åt sång och dans.*

Dansare och vackra flickor frestar er att följa dem. De lyfter sina armar och lockar er till sig och de smeker era trötta kroppar.

RPna får slå PSY-slag. De som misslyckas faller för frestelsen och kan bara räddas av att de andra RPna sliter bort dem eller lyckas med ett Övertala-slag.

Till slut kommer då RPna till en dörröppning. Salens därbortom saknar såväl väggar som golv och tak, dörren tycks leda rakt ut i en blå, molnig sommarhimmel. Från dörröppningen leder en fiskebrygga ut ca två km i den tomma luften, vid vilken en liten roddbåt svävande ligger förtöjd. På bryggan står en person som liknar en fiskare.

– *Ohoj, skeppare. Ska ni ut och fågla?*

Frågar RPna om Jadmels blir han genast allvarlig och pekar ut mot himlen där en liten dörr står mitt ute i intet.

– *Ja, det stämmer, mor. Alla gardiner flyter fram. Jag kan inte hejda dem. De flyter.*

Sedan faller fiskaren i gråt. RPna kan lätt hoppa i båten och ro ut till dörren. De yttersta delarna av årorna är uppspända liksom segel och båten tar sig fram förbryllande snabbt. Väl framme vid dörren ser RPna att den står lite på glänt så att ljus skinner ut. Kliver de in kommer de ut i de grå hallarna.

Grå hallarna

Era fysiska existenser bleknar och kvar finns endast den mentala och psykiska identiteten: en grå, färglös spegelbild av den fysiska kroppen. Ni lämnar det färgsprakande Methucalem bakom er och stiger in i en ödslig pelarsal. Perspektivet förvrängs och alla färger sugas upp av hallarnas ytor. Väggarna skymmer av en obestämd dimma som sveper in i föremål och skänker salarna ett skrämmande liv. Ni kan höra Jadmels gälla röst bakom ett hörn en bit längre fram. Baronens tycks högljutt rabbla något på ett

okänt språk. När ni så når runt hörnet möts ni av en skrämmande syn. Framför er står en fasansfull varelse: lika dystert grå som omgivningen. Den är humanoid men har bara en väldig hjärna där huvudet skulle ha suttit, emedan näsa, tre ögon, och en huggtandsförsedd käft sitter nere på bröstet. Dess armar liknar mest långa svängande tentakler med tolv smala spröt längst ut liksom fingrar, medan dess ben tycks mänskliga. Bakom tingesten står baron Jadmels fnittrande, fortfarande släpande på Syrene, dystert grå till färgen.

– *Hihhi! Ni skulle inte ha följt efter mig, men nu är det likväl för sent. Mevenzedar, festa på deras själar!*

– *Som ni önskar herre, men jag kräver min tribut.*

Varelsen anfaller och Jadmels flyr vidare med Syrene.

Mevenzedar

Den väldiga själsslukardemonen Mevenzedar kommer från ett okänt plan i multiversum. Som ett sista desperat försök att undfly RPna åkallar Jadmels denna varelse. Mevenzedar äter själar. Till sinnet är han Egoistisk och ondskefull och tjänar Jadmels endast för att stilla sin hunger.

STY 22, STO 16, FYS 20, SMI 14, INT 16, PSY 22, SB +1T4, KP 18

Ålder: Urgammal

Magiska förmågor: Livsuttömning 13.

Demoniska förmågor: Besudla, Kväkhet, Trans, Onda ögat.

Naturligt skydd: 2 p hud.

Färdigheter: Bett 15, Klor 16, Bluffa 17, Skräckslå 5/10

Utrustning: Ingen.

När RPna dräpt demonen blir Jadmels panikslagen. Han drar sin kniv och skär av Syrenes hals. De kan se hur hon faller till stengolvet samtidigt som Jadmels flyr. När hennes älskade rusar fram till henne tittar hon på honom med stora ögon fyllda av grå tårar.

– *Jag är i sanning död min älskade, men har givits detta ögonblick till avsked. Åh [hans namn] jag sörjer att jag aldrig hann få älska dig och lära känna dig. Varför fick inte vår kärlek leva längre? Ett blidare öde kunde ha låtit oss slå oss ned i frid, leva långa liv fyllda av kärlek, och snart också med barnafötter tassande kring oss. Men nu.. är min själ dömd att för evigt vandra omkring i dessa dystra salar utan möjlighet att komma ut; ensam, förtvivlad och övergiven med endast minnena och drömmarna kvar: Farväl, min älskade [namn]...*

Och så dör den oskyldiga Syrene den grymmaste av dödar som ingen mänsklig själ kan sägas att förtjäna, i RPns armar.

Jadmels har under tiden skapat en portal tillbaka till Calibandium. Om rollpersonerna vill följa efter honom måste de reagera kvickt: portalen är endast öppen i 1T6+3 SR. Efter att ha stigit igenom är RPna tillbaka i Methucalem igen. De kan se Jadmels som förtvivlat knuffar sig fram mellan galningarna. När de hinner ifatt honom faller han gråtande på sina knän och tigger om nåd.

– Nej nej, skona mitt liv. Ni vet inte hur det är att alltid ha varit ensam och övergiven, utan vänner eller någon att ty sig till. Det var i desperat ångest som jag sålde min själ till Caliban då han sa att jag skulle få vad jag eftertraktade: mänsklig kärlek. Flickan, den söta flickan, tog jag för att ha någon att älska. Jag ber er, medmänniskor, ödet har varit grymt mot mig.



Baron Jadmél av Månskära

Baron Jadmél är denna historias mest tragiske figur. Han är den sista i ätten Månskära och den slutliga frukten efter sekel av inavel. Detta har gett honom hans underliga yttre och även gjort honom sinnessjuk. Jadméls föräldrar dog då han var 16 år gammal. I och med detta fick han ta över länsherrens uppgifter vilket passade Jadmél illa. Han var hatad av såväl sina soldater som folket och då ryktet om hans sinnessjukdom fick desertera en dag alla hans soldater och alla tjänare flydde. Kungen ägnade lite intresse åt området och lät Jadmél bo kvar i det gamla slottet. Ensam satt nu Jadmél i sitt väldiga hem. Under många år fortsatte han att försöka umgås med folket men hans sinnessjukdom och ofördelaktiga yttre gjorde att han inte fick särskilt väl ihop med andra människor. Utan vänner kom så Jadmél att växa sig allt mer bitter. Genom urgamla böcker gömda i slottets källarvalv började han studera demonologi. Under mörka ritualer, sålde han en natt sin själ till vansinnets kung Caliban för ett löfte från denne att Jadmél skulle bli älskad under sin levnad. Jadmél kom att bli Calibans tjänare under många år vilket medförde att hans galenskap växte

ännu mer. Folket glömde bort honom, eller avfärdade honom som en eremitiserad galning. Så kom dagen då Caliban krävde den vackraste flickan i trakten som offer och Naggavethal sändes ut på jakt...

Jadmél är en lång, smal man med ett kraftigt vanställt yttre. Hans ögon är stora, råttgrå och står ut som väldiga blodsprängda plommon. Hans kindknotor är höga, huden sjukligt gråvit och skägget är långt och ovårdat. Den breda munnen under en förvriden spretig näsa är full av spretande ruttna tänder. Jadmél, medveten om sin titel, går alltid klädd i vackra adelskläder i färgerna svart och guld, med en gyllene månskära på bröstet och en lång blodröd mantel.

STY 9, STO 13, FYS 10, SMI 14, INT 15, PSY 18, KAR 4, SB +0, KP 12

Ålder: 57 år.

Magi: Demonologi 16, alla besvärjelser inom skolan S20-SV, Portalmagi 16, alla besvärjelser inom skolan S20-SV.

Färdigheter: Dolk 7, Astrologi 14, Botanik 14, Drogkunskap 14, Giftkunskap 14, Historia 10, Kulturkännedom 10, Heraldik 10, Överklasstil 5.

Utrustning: Stiliga kläder, bronskniv.

Dödar RPna Jadmél och återvänder till Caliban med bevis på baronens död, nickar han belåtet.

– Ni har tjänat mig väl, mina barn, och som tack ska jag återbörda er till er födslomark.

Demonen skrockar högljutt för sig själv innan han lägger en mäktig besvärjelse. Färgerna för RPnas ögon trubbas av och även musiken börjar höras lägre. Så blir allt mörkt för ett ögonblick innan det klarnar en aning. RPna känner igen bokgläntan där en av dem spenderat midsommarnatten tillsammans med Syrene. Det är fortfarande natt, endast upplyst av stjärnorna, men full av ljud: kvarnbäckens porlande och vindens viskande i trädskronorna. Går RPna tillbaka mot byn eller festängen upptäcker de att dessa är försvunna. Det finns bara skog överallt. Så får de plötsligt syn på en gammal jägare som håller på att flå en nyligen fälld hjort. Frågar RPna honom om Höby stirrar han förvånad på dem och utbrister sedan:

– Höby? Den byn försvann för över 300 år sedan.

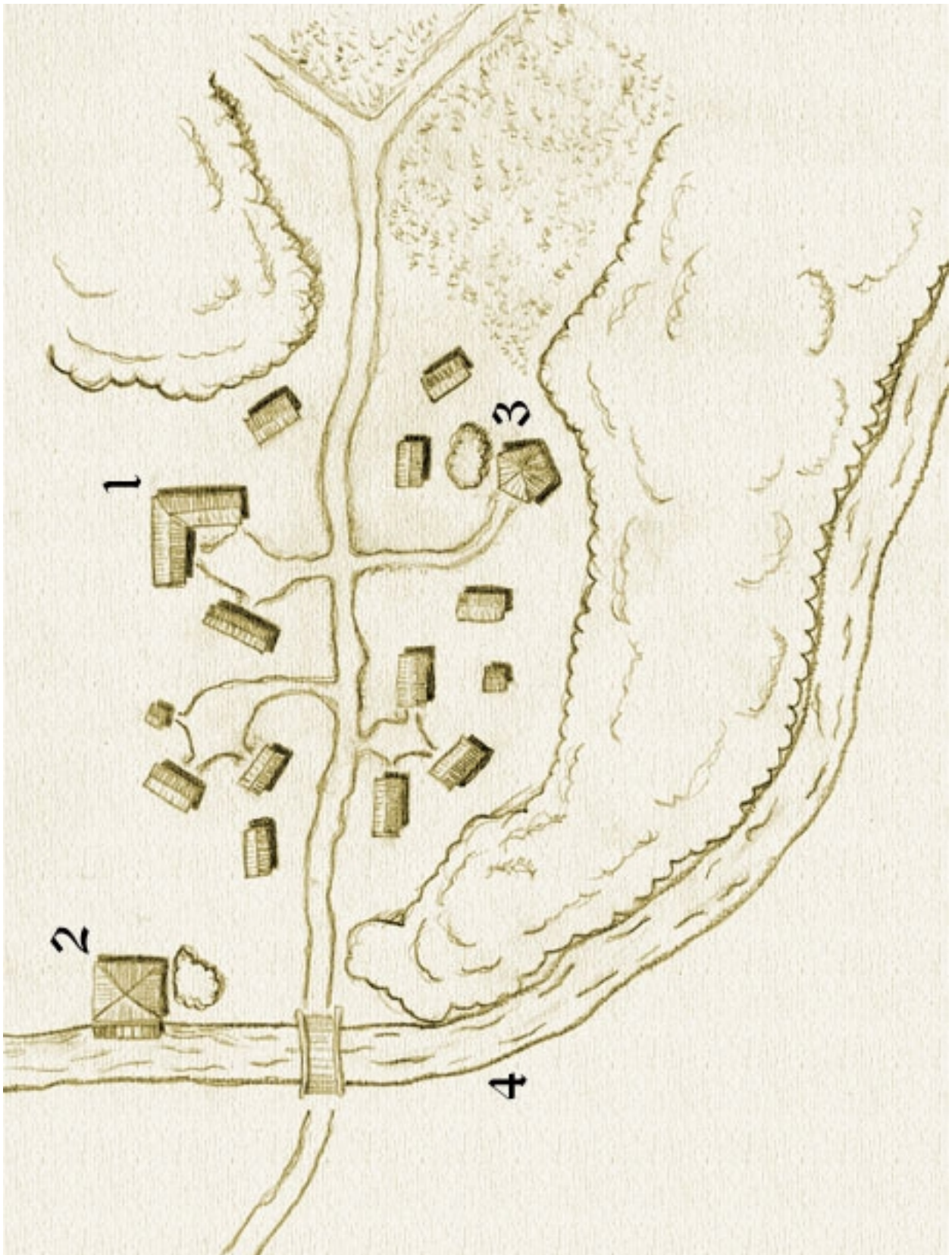
Året är 610 eO nu: RPna har nämligen kommit långt in i framtiden, deras resa tog ett ögonblick samtidigt som den tog 345 år.

Så hinner tiden och den fasansfulla insikten ikapp er. Ålderdomens öde drabbar er innan ni ens hunnit vara unga. Era skägg och hår är långa och vita, ryggarna böjda och krämpornas smärta skär genom de åldriga benen. En av er försöker förtvivlat upphäva ett vrål av protest mot ödets grymma ironi, men strupen är allt för skrumpen för att kunna användas. Tyngda av tidens börda, oförmögna att kunna stå faller ni ned i det evigt unga gräset. Och när ni dör gråter ni, gråter för de många år ni aldrig fick, all den lycka och levnadsglädje ni aldrig hann uppleva.

"Detta var det liv jag fick ack, så fort allting gick"

Sensmoral: Ta vara på livet och njut av det så länge det varar.

Karta över Höby



Förundrande magiska midsommarnatt

*Förundrande magiska midsommarnatt
nu ska vi dansa på blomstrande äng
tills benen viker och bröstet bli matt
vi då falla och somna i örtesäng*



En ljum sommarafon anländer rollpersonerna till den avlägsna byn Höby som ligger djupt inbäddad i Mirels urgamla men grönskande skogar. Det är dock ingen vanlig afon, utan midsommar, när blommorna doftar som ljuvligast, fåglarna sjunger som klarast och magin är som starkast.

Utanför byn hålls en fest, sprudlande av ungdomlig lycka, firande och välkomnande den kärlekens och livets natt som skall efterfölja kvällen. Men där det finns kärlek finns också hat, och där det finns liv finns också död...

Förundrande magiska midsommarnatt är ett äventyr till Drakar och Demoner 1991 men som relativt lätt går att konvertera till någon annan version av spelet. Äventyret utspelar sig i kampanjvärlden Ereb Altor i landet Mirel år 265 eO men även det borde gå att anpassa relativt lätt.