

JÄRN



STÄPPLAND OCH VARGLAND

Mellan Skymningsbergen och Ajgalsjön, norr om Kungarikets gräns, finns ett stort stäppland. Det är ett kulligt grästäckat landskap, med ett fåtal gamla berg som samlar regnvatten till sjöar och floder som rinner norrut i maklig takt. På vintern torkar floderna ut när snön faller, för att storma fram på vår och sommar när snön smälter.

Norr om stäpplandet ligger tundran, den evigt frusna jorden, med gräs, torv och låga täta björkskogar upp till den karga norden. Därefter tar en kall isöken vid upp till Isvallen, bortom vilken endast frostjättarna lever.

Detta är stäppfolkets och vargfolkets land.

SNABBSTARTSMILJÖER

En snabbstartsmiljö är till för att det ska gå snabbt och lätt att starta upp en kampanj i Järn. De innehåller halvfärdiga klaner, nedslag i klanernas närhet, en karta och ett par korta scenarier.

Man kan använda en snabbstartsmiljö på flera olika sätt.

- ⌘ Dels kan man använda klanerna som de är som startpunkt, och bara fylla i »tomrummen« i respektive klanformulär.
- ⌘ Dels kan man använda dem som ett smörgäsbord och plocka precis vad man vill när man gör sin egen klan.
- ⌘ Man kan nöja sig med att använda scenarierna till sin egen kampanj, efter lite lätt omarbetning.

STÄPPFOLKET: ERDENE-TAI

På stäppen vid gränsen till Kungariket lever klanen Erdene-tais av boskapsskötsel, jakt och handel. De följer sina hjordar över stäppen, men stannar periodiskt vid sin odlingsmark fram till skörden innan de drar vidare. Ibland passerar handelskaravaner över Erdene-tais mark, och klanen tar betalt för att skydda dem. Klanen reser ofta in i Kungariket för att handla, och ser rikedomerna men också dekadensen där.

HÖVDING OTGONBAYAR

Klanen Erdene-tai leds av en tolvårig pojke, Otgonbayar. Som de flesta andra i stäppfolket är han redan en skicklig ryttare och bågskytt. Trots att han inte har fått sitt vuxennamn än har han redan sett strid och visat arvet från sin mor som naturlig ledare som kan ena klanens folk.

Otgonbayar är mer ambitiös än de flesta från stäppfolket. Han har tröttnat på att få smulor från Kungarikets bord eller stjåla smulorna som ramlat ner till grannklanerna, och han har tröttnat på att se Kungarikets handelskaravaner gå förbi på gränsen till klan Erdene-tais land.

Än har han inte någon lösning. Otgonbayar är smart nog att inse att han inte kan konfrontera Kungariket eller röva dess karavaner, och han inser också att han inte kan kriga med grannklanerna.

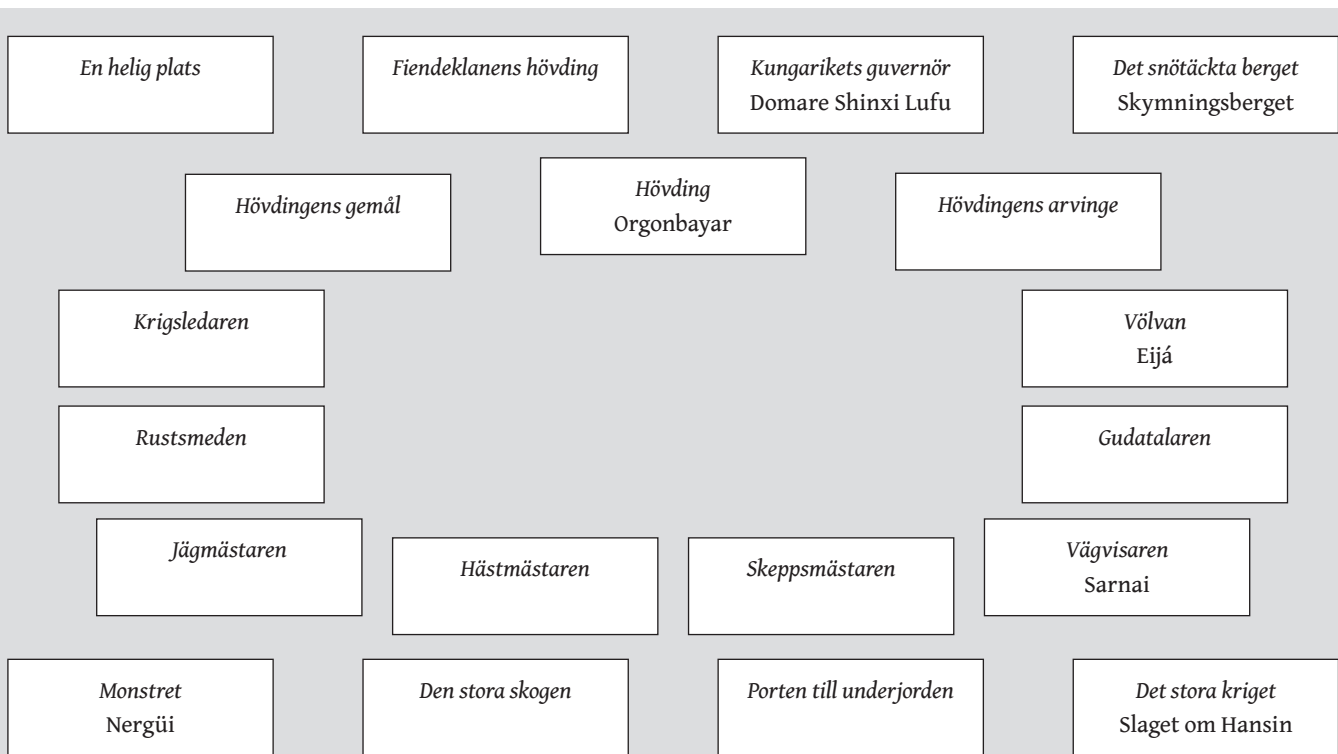
Men just nu har han mer akuta saker att ta hand om. Han är snart giftasvuxen och behöver ett vuxennamn. Innan Otgonbayar har fått sitt vuxennamn och gift sig så är hans position hotad, och han har flera kusiner som är ute efter ledarskapet i klanen.

SARNAI

En av Erdene-tais största tillgångar är vägvisaren Sarnai. Hon är vidrest och har till och med färdats långt inne i Kungariket, men hon är tystlåten och berättar inte mycket om sina upplevelser. Därför har hon inte många vänner i klanen. Det finns de som säger att hon i själva verket har värvats av Kungariket som spion eller överlöpare.

Samtidigt kan man inte bara kasta ut Sarnai, oavsett hur välgrundade misstankarna är. Hon känner trots allt till alla stigar och vägar, all betesmark och alla vadställen, och hon vet hur man kan gå för att undvika Kungarikets legioner eller gränsvakter och föra varor in och ut ur Kungariket.

Men Sarnai känner till dilemmat. Därför använder hon inte sitt inflytande. Hon säger inte mycket under rådslagen, annat än när hon uttryckligen tillfrågas om vägar, och då är det få som röstar mot hennes råd.



VARGFOLKET: BEARTU

När trollen kom från Utgård tvingades Beartu-klanen att fly för sitt liv. Den långa marschen tog klanen genom fientligt område tills de äntligen kunde finna nya betesmarker som de kan kalla sina egna. Det är mager mark med korta och krumma fjällbjörkar, men renarna klarar sig på betet där och vargarna kan fortfarande jaga.

HÖVDING ÁRRAJUOKSA

Árrajuoksa blev en legend under sin egen livstid på tundran. Även om vargfolkets klaner inte visade sin välvilja när Beartu-klanen var på flykt så har alla hört sångerna om den långa marschen när Árrajuoksa ledde sitt folk till klanens nya marker.

Árrajuoksa är en väldigt viljestark och karismatisk ledare, men hon är också paranoid efter att ha blivit avvisad eller förråd av de klaner som de mötte på den tioåriga vandrigen.

Árrajuoksa behöver arvingar. Hennes egna barn och makar dog under marschen. Hon har en adopterad dotter som hon tog som sin egen när flickans föräldrar dog under den långa marschen, men eftersom hon är adopterad så kommer arvet ifrågasättas.

Men hennes omedelbara problem är att hon har fog för sin paranoia. Klanens nya betesmark inkräktar på grannklanerna, och de är inte villiga att ge upp sina betesmarker utan att få något för det.

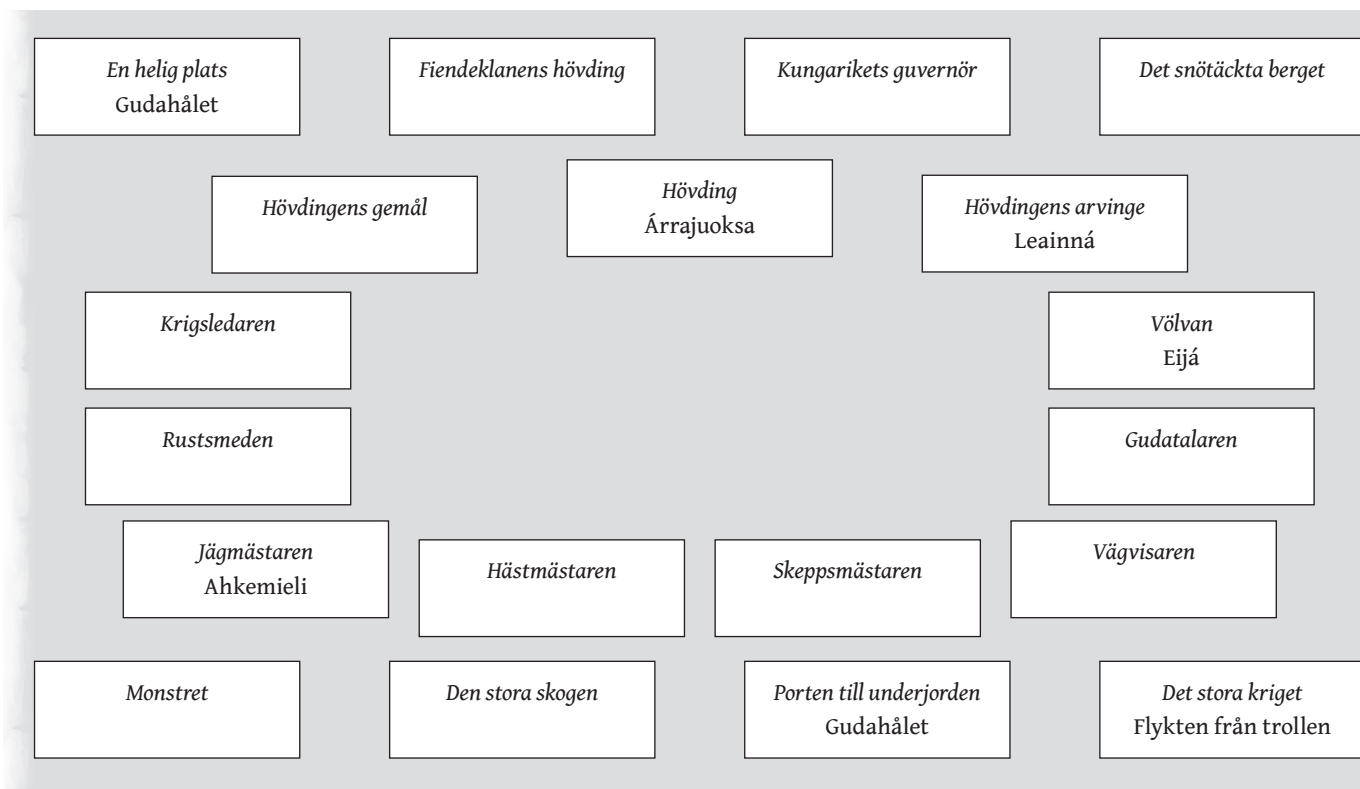
EIJÁ

Árrajuoksas högra hand är völvan Eijá. Som barn var de bästa vänner, och som vuxna vänder de sig fortfarande till varandra. Det är tur att de är samstämda, för Eijá är precis lika viljestark och karismatisk som Árrajuoksa, men där Árrajuoksa är ansvarstagande är Eijá vild och en smula galen. Hon är född med sejdsyn, lyssnar på vad andarna och gudarna har att säga, och fruktar dem mer än människor.

AHKEMIELI

Den tanige gamle Ahkemieli är klan Beartus jägmästare. Med sin stora varg leder han klanens jägare i jakten, och tillsammans kan klanen ge sig på de största bytesdjuren utan problem

Ahkemieli är inte bara jägmästare, utan spanar även av klanens gränsland med sina vargryttare. Han kommer ofta i kontakt med främlingar, framförallt längs den norra gränsen mot de andra vargfolksklanerna men även i söder mot stäppen. Han ser tecknen på en namnlös fasa som samlas vid bergens fot, men ingen i klanen lyssnar på hans varningar. Árrajuoksa vet att hon inte kan tvinga klanen att vandra vidare, och de flesta andra tror att han inbillar sig. När inte ens Árrajuoksa ser fienden så kanske man inte ska oroa sig så mycket för vad gamle Ahkemieli säger.



HAR KUNGARIKET BLIVIT KINESISKT?

I grundboken är det inte mycket som identifierar vad Kungariket är för något, utom deras latinsk-klingande namn och uttalade monoteistiska tro. Kungariket inspirerades av såväl Rom och Kina, men även tysk-romerska riket och Persien, så Kungariket behöver inte likna det romerska imperiet. Det viktiga är att det är en stor kloss som hotar klanerna.

Ur den synvinkeln spelar det egentligen ingen roll huruvida Kungariket är kinesiskt, romerskt, något annat

eller en blandning. Det är upp till spelgruppen att forma ett kungarrike som passar deras egen smak.

Att regelbokens Kungarrike har romersk-inspirerade namn när kinesiska namn används här behöver heller inte vara en motsägelse. Kungariket är stort och spänner över kontinenter, så det kan mycket väl vara en romersk-aktigt kultur i en del av Kungariket, en perserliknande kultur i en annan del och en kinesisk-liknande i en tredje.

provinsen. Formellt är han underställd guvernören, men i praktiken är det domare Shinxi som styr.

Eftersom Shinxis lön betalas som en andel av indrivna skatter så är det i domare Shinxis intresse att öka Kungarikets storlek in på stäpp- och vargfolkens områden. Ju fler undersåtar desto större skatter. Som extra bonus har domare Shinxi stor makt i egenskap av domare, och särskilda "handläggningavgifter" behöver inte bokföras. Vill man ha ett snabbt och fördelaktigt domslut lönar det sig att betala, så i slutändan handlar det om vem som betalar mest. Domare Shinxi är med andra ord en genomkorrupt person som dessutom driver en expansiv politik, till stor del av egenintresse.



PLATSER

Dessa platser är nedslag som kan sättas ner på kartan eller användas som viktiga saker i klanens närhet.

ISVALLEN

Vid världens rand i norr står en stor isvall, hundratals meter hög och näst intill omöjlig att klättra över. Bortom isvallen finns en vidsträckt vit ödemark. Det är inte helt obebott – ett fåtal jägare har trotsat kylan, isen och isbjörnarna och lever av säl och val. Men även de vet att gömma sig från isjättar som drivits i exil från Utgård. De har ett eget rike här under sin isdrottning.

JÄTTARNA I SKYMNINGSBERGEN

Man säger att bortom Skymningsbergen finns bara djupa skogar med mörka bestar, men ingen vet säkert, för ingen har någonsin rest bortom bergen och återkommit. För bergen är jättarnas rike, och deras gästfrihet är inte stor. De skrattar åt snöstormen i bergen och åt monster i skogarna.

Kungen av Skymningsbergen, jätten Özyak, håller hov i sin enorma stensal. Under tvåhundra år har bergens jätteklaner varit under kung Özyaks styre, för i Skymningsbergen råder hans vilja. Om småfolken på stäppen och tundran bryr han sig inte.

GUDAHÅLET

En gång för länge sedan kom Kungarikets armé till tundran. Vargfolksklanernas pilbågar och spjut var chanslösa mot legionernas svärd och järnpansar. Det enda vargfolket kunde göra var att söka fred, och på en angiven dag möttes legionernas general och Moder Varg.

Men Kungarikets krav var så hårda att vargfolket omöjligen skulle kunna acceptera. Valet var att dö som slavar eller jagas på tundran. Detta sade Moder

Varg till generalen, som bara hånskrattade åt henne. Då förbannade Moder Varg honom och sade ”må moder Jord rämna under dina fötter och sluka dig levande”. Knappt hade hon sagt så då marken öppnade sig och generalen föll ner i hålet! När legionen såg det flydde de för att slippa vreden hos vargfolkens hedniska gudar.

Hålet är fortfarande kvar, och där offrar vargfolket till sina gudar genom att kasta ner guld, ädelstenar och djuroffer.

Man samlas inte till ting vid Gudahålet, och man närmar sig över huvud taget inte Gudahålet om det inte är för offer. Platsen är för helig för det.

HANSIN

För länge sedan var floden Xiliao omöjlig att ta sig över, utom vid ett vadställe där karavanerna alltid korsade floden, och vid vårfloden var det även omöjligt att korsa vadstället. Vid vadstället grundades staden Hansin för att skydda vadstället och samla tull, och för att underlätta handeln byggdes en bro så att man alltid kunde komma över floden.

Med tiden växte Hansin till att bli provinsens huvudstad, omgiven av jordbruksland. Trots att det numera finns andra broar över Xiliao är Hansin fortfarande en viktig knutpunkt i handeln under Kungarikets beskydd.

Bron över Xiliao skuggas av Citadellet, där provinsdomaren Shinxi Lufu styr med järnhand. Där finns en permanent vakt, som också patrullerar Hansins yttre murar. Murarna behövs: trots att Hansin ligger en bra bit innanför gränsen till barbarernas land var det bara fem år sedan som staden belägrades av barbarerna. Då flydde garnisonens general, en politiskt tillsatt fegis, och Xun Lihua tog befälet och räddade staden. Xun Lihua får inte längre vistas i staden, utan får bo med sina legioner. Istället är det Zhang Shunyuan som leder Hansins stadsvakt, och han ses av Hansins folk som »ännu en politiskt tillsatt fegis«.

GUDAR

En gudatalare från stäppfolket och en völva från vargfolket möttes en gång, och de pratade om sina gudar. »Mina gudar vinner« sade gudatalaren. »De fyra vindarna bor i himlen, så de står högre upp än dina gudar.«

»Men dina gudar är så långt bort« svarade völvan, »så de hör inte vad ni säger. De stora andarna bor mitt ibland oss och därför kan de besvara våra böner.«

TUNDRANS GUDAR

Bulan (Älg), **Ivi** (Ren), **Bürü** (Varg), **Adyg** (Björn), **Kuskun** (Korp) och **Khyrbalaar** (Säl) är tundrans gudar. Khyrbalaar, Bulan och Ivi ska man värda för deras päls, skinn och kött, Adyg ska man värda för att han ska hålla sig undan om natten, Kuskun ska man värda vid begravningar, och Bürü ska man värda som en broder. Utan dem kan man inte överleva på den kalla och oförlåtande tundran.

Det är klanens völva som talar med gudarna och hör deras vilja, men vem som helst kan offra till dem och be till dem när som helst, för de är alltid närvarande för tundrans folk om man visar dem högaktning. Så tundrans folk behöver ingen gudatalare.

Tundrans folk tror inte på ett dödsrike. Antingen har man levt ett gott liv och ens ande stannar hos klanen för att värdas i all framtid, eller så har man levt ett dåligt liv och ens ande förskjuts från klanen och lever osaligt på tundran.

STÄPPFOLKETS GUDAR

Umard dzüg (nordanvinden) för med sig snö och kyla. **Dorno** (östanvinden) ger hetta och åska. **Ömnö dzüg** (sunnanvinden) bringar regn och grönska. **Baruun** (västanvinden) talar man inte om, för från väst kommer bara jättar.

Utöver dessa fyra finns två andra vindar: **Aav dzüg** (fader vind) och **Yamar dzüg** (vindlös). Aav dzüg skapade slätten, boskapen, folket och vindarna i urtiden. Yamar dzüg är vinden i underjordens rike dit de döda kommer om de inte fått en god begravning.

Man behöver en gudatalare för att tala med gudarna. Med eld, rökelse och trolltrumma kan man nå dem och be dem om en ynnest, men det krävs att man vet hur man tilltalar dem och står på god fot med dem. Men gudarna gör inte alltid som man vill.

Därför ser varje hövding till att inte bara ha en gudatalare i klanen, utan även en *ilbedeh* (völva) som kan tala med andarna, som lever mycket närmare stäppernas folk. Det är nästan alltid någon form av rivalitet mellan en klans gudatalare och *ilbedeh*.

ᚼᚦ: ᚢᚱᚱᚦᚢᚰᚦᚢ ᚰᚰᚳᚱᚱᚢ ᚢᚦᚳᚢ ᚰᚦᚰᚦᚢ ᚰᚦᚰᚦᚢ ᚰᚦᚰᚦᚢ ᚰᚦᚰᚦᚢ ᚰᚦᚰᚦᚢ ᚰᚦᚰᚦᚢ ᚰᚦᚰᚦᚢ ᚰᚦᚰᚦᚢ

ÅSKANS SVÄRD

För länge sedan var Mavdva en av klanens mest namnkunniga krigare. Hon var oöverträffad som svärdsfäktare och med sin skicklighet gäckade hon inte bara andra klaner utan till och med Kungariket. Hon blev älskare till en av gudarna och födde två barn, som förde hennes och gudarnas blod vidare i klanen. Av sin älskare fick hon ett svärd som sades kunna styra himlens blixtar, och hon gav svärdet namnet Ayanga, »Blixt«, efter sin älskare.

Men inte ens den främste svärdsfäktare är immun mot pilar. När Kungariket satte in en hel legion mot hennes klan höll hon stånd vid ett gammalt gravröse för hövdingar, och uppehöll legionen så att klanen kunde komma undan. Med en pil i buken och en i låret kunde hon omöjligt komma undan, utan hon gömde sig i röset och dog där.

Men Kungariket vågade inte gå in i röset, för det är en plats där de döda härskar. Så Mavdvas kropp ligger kvar där, tillsammans med svärdet Ayanga som hennes barns far gav henne. Röset kallas än idag för Mavdvas röse.

ATT SPELEDA ÅSKANS SVÄRD

Detta äventyr är ett ganska konventionellt sådant: av en eller annan anledning behöver rollpersonerna finna svärdet Ayanga. Därför måste de färdas till Mavdvas röse och trotsa dess faror.

Man behöver ha följande ingångar:

- ♣ Legenden om Mavdva. Man behöver komplettera legenden med namnet på den gud som var hennes älskare och gav henne svärdet.
- ♣ Blodsbandet efter Mavdva. Blodsbandet måste in i klanformuläret, antingen hos någon av de viktiga personerna, rollpersonerna, eller en ny person.
- ♣ En orsak till att svärdet behövs just nu. Exempelvis kan någon av hennes ättlingar behöva det för att styrka sitt uppstigande, det behövs en stark artefakt mot en fiendeklan eller mot Kungariket.
- ♣ Mavdvas röse. Platsen bör finnas på kartan och ligga en bit bort från klanens hem. Det ska vara känt att det är en farlig plats.
- ♣ En annan grupp, som också är ute efter svärdet. Det kan vara en rivals anhängare, en fiendeklan, någon från Kungariket eller något liknande.

INTRODUKTION

Äventyret inleds med ett rådsmöte, där legenden om Mavdva och svärdet Ayanga tas upp igen. Orsaken till att svärdet behövs kommer också upp. Rådsmötet

bör sluta med att det finns ett akut behov att hämta svärdet Ayanga trots farorna, och att rollpersonerna ska genomföra uppgiften.

FÄRDEN TILL MAVDVAS RÖSE

Använd en vanlig utmaning för färden till Mavdvas röse.

Undermålig kvalitet: Rollpersonerna kommer fram för sent. Någon har redan varit där och tagit svärdet. Nu måste de jaga efter gravplundrarna.

Låg kvalitet: Rollpersonerna anländer utmattade till röset, efter att en annan grupp redan har kommit fram och krupit in.

Marginell kvalitet: Spelarna får välja: antingen kommer de fram före en annan grupp men utmattade och möter dem på vägen ut, eller så kommer de fram efter den andra gruppen.

God kvalitet: Rollpersonerna kommer fram före den andra gruppen och möter dem på vägen ut.

Överlägsen kvalitet: Rollpersonerna kommer fram långt före den andra gruppen. Förmodligen möter de dem inte alls.

RÖSET

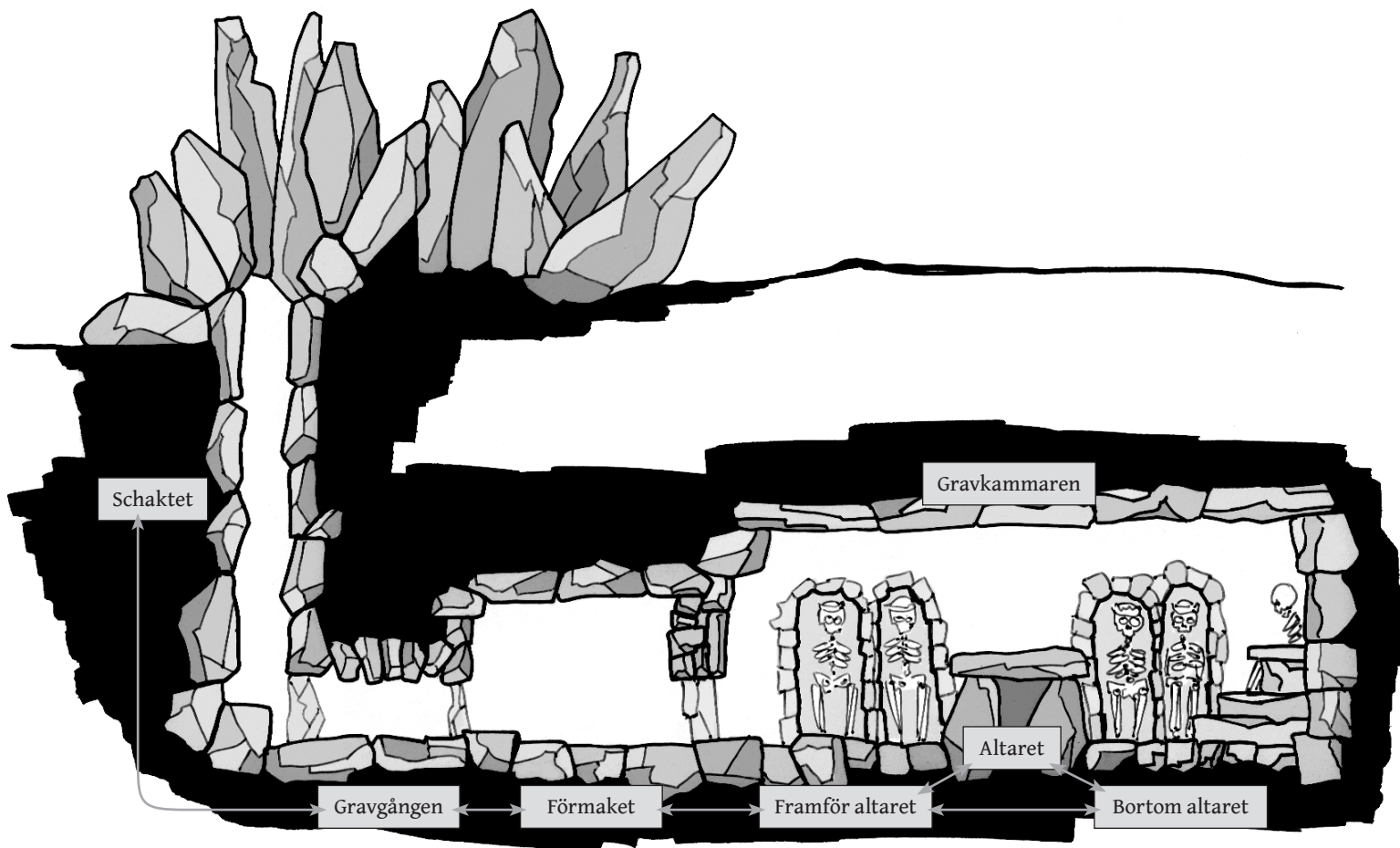
Mavdvas röse är ett stort stenröse kring en rest sten på toppen av en kulle. Bland stenarna i röset finns en ingång som man kan krypa in i. Ingången leder till ett djupt vertikalt schakt ner till en trång gravgång till ett förmak. Väggarna består av uppresta stenblock med stora överliggande stenblock som tak.

Innanför förmaket finns gravkammaren där Mavdva väntar på sin tron, med svärdet Ayanga över knät och en pil i låret och en i buken. Kroppen är förtorkad och mumifierad, men hon har fortfarande hud, hår och kläder kvar. Framför henne ligger skelett och ben från nerhuggna personer som tidigare har försökt hämta svärdet Ayanga. Mavdva är inte ensam: i nischer i väggarna sitter skeletten från äldre hövdingar.

Gravgången, förmaket och gravkammaren är kolmörka och det krävs en ljuskälla för att man ska se. Gravgången och öppningen mellan förmaket och gravkammaren är så trånga att bara en person kan gå i taget här.

Öppningen mellan förmaket och gravkammaren är mer än bara trång. Den är också skyddad av runor och en andeväktare som inte släpper in vem som helst. En person med Wyrd 40 % eller mer ser en död krigare som hindrar passage.





ZONER I RÖSET

Schaktet (Svårtillgänglig, Snäv): Ett lodrät schakt mellan stenarna ner i röset. Det går att klättra ner hyfsat lätt och man finner enkelt grepp på stenarna som utgör väggen.

Gravgången (Snäv, Trång, Mörk, Svårtillgänglig): En trång gång från schaktets botten till förmaket. Gången utgörs av höga stenar som står uppresta och lutade mot varandra.

Förmaket (Mörk, Svårtillgänglig): Ett rum, ganska lågt i tak, bestående av stenbumlingar på högkant som väggar med överliggande stenblock.

Gravkammaren (Mörk): Ett stort rum med ett altare och en tron. Rummet har tre zoner: framför altaret, altaret och bortom altaret.

Framför altaret (Mörk): En bred trappa leder ner från den låga och smala öppningen mot förmaket. Döda personer sitter i nischer till vänster och höger.

Altaret (Mörk, Nära framför altaret, Nära bortom altaret): Altaret är en stor stenskiva ovanpå stenblock som blockerar vägen till gravkammarens inre. Det finns skåror inhuggna i altaret, och det finns en brun beläggning i skåror.

Bortom altaret (Mörk): Bortom altaret finns det också nischer med döda personer till vänster och höger. Dessutom finns en tron.

FÖRHANDLINGEN

När alla rollpersoner kommer in i gravkammaren faller golv och väggar ner utom just där rollpersonerna står, och taket löses upp. Rollpersonerna lämnas i ett komplett mörker. Framför dem står Mavdva, levande, oskadad, många gånger större och fullt synlig som om hon är den enda som står i ljus. »Ni är här för svärdet« säger hon med kraftfull stämma. »Varför ska jag ge det till er?«

Det krävs bra argument för att Mavdva ska lämna ifrån sig svärdet, och hon kommer inte ge upp svärdet annat än med exceptionella argument. Klanens framtid kan duga, men hon hävdar att hon kan försvara svärdet mot gravplundrare och att någon av hennes blod vill ha svärdet för egen status och vinning anser hon bara är förnedrande. Argumentationen med Mavdva kan gestaltas av spelarna i sina roller, eller köras som en konflikt (lämpligen på nivån Civiliserad).

Oavsett hur förhandlingen slutar så är de tillbaka i gravkammaren. Om de lyckades övertyga Mavdva kan de ta svärdet från hennes knä. Om de inte lyckades så anfaller Mavdva först i en runda – återigen i sin förtorkade form – och sedan de döda i den andra rundan. Det är lika många döda som rollpersoner.

·ΔMRFL·NFRFR·QLN·BRFXF·ΔMRFL·NYFDMR·ΔMRFL·BFXMR·ULF·NXXF·YRFM

DEN ANDRA GRUPPEN

Det finns en annan grupp som är på jakt efter svärdet. Det kan vara en grupp som hör till en rival inom klanen, en grupp från en fiendeklan, eller en grupp från Kungariket, beroende på narrativet i äventyrets början.

Använd spelvärden för Kungarikets riddare (även om de inte kommer från Kungariket) för den andra gruppens ledare, och spelvärden för Kungarikets knektar för gruppens fotsoldater.

MAVDVAS DÖDA (DUSSINMOTSTÅNDARE)

När Mavdva dog i gravkumlet möttes hon av de gamla hövdingar som begravts där. De tog upp henne som en av de sina och visade Mavdva de högsta trohetsbetygelser när de levande inte gjorde det, och svor trohet till henne.

Nu sitter de i gravkammaren tillsammans med Mavdva och väntar på vad framtiden har att ge.

SPELDATA FÖR MAVDVAS DÖDA

Skrämmande, Död

Gard: 15 **Hälsa:** 25

Färdigheter: Slåss 55 %, Manövrer 75 %, Uthållighet 95 %, Styrkeprov 95 %

Svärd, Skada 4T6, Egg, Flexibel, Hög status

Okänslig för smärta, Skydd 1T6

MAVDVA (UNIK MOTSTÅNDARE)

Mavdva är död, men hennes ande lever kvar i grav. Hennes skicklighet har inte försvunnit, utan hon kan fortfarande bekämpa de flesta och skickligaste krigare. Hon har dessutom fördelen att vara död.

Mavdva är medveten om att skattletare och lycksökare är ute efter svärdet Ayanga. Det var de redan när hon levde, men hon var bra på att värja sig.

SPELDATA FÖR MAVDVA

Fasansfull, Död

Gard: 35 **Hälsa:** 30

Färdigheter: Slåss 105 %, Manövrer 95 %, Uthållighet 95 %, Styrkeprov 95 %, Hävda ägandeskap 75 %, Hävda gudomlig rätt 65 %, Anklaga för gravplundring 75 %

Svärdet Ayanga, Skada 4T6, Egg, Flexibel, Hög status, Ljust stål, Stordåd

Okänslig för smärta, Skydd 1T6

SVÄRDET AYANGA

Svärdet som Mavdva fick av sin älskare kallade hon Ayanga eller »Blixt« efter honom. Det är ett rakt rakbladsvast svärd av ljust stål, med onaturligt tunn klinga, kort parerstång och klarrött handgrepp.

Den som svingar svärdet och är av Mavdvas blod kan lösgöra dess krafter. Vid ett anfall kan dess användare offra 2T6 poäng Själv för att öka skadan med +1T6. Användaren kan också offra 6T6 poäng Själv för att förmörka himlen med stormmoln som ger åskskurar, hagel, åska och stormvindar.

NYA EGENSKAPER

FÖR ZONER

Mörk: En zon med egenskapen Mörk kräver för det mesta någon form av mörkersyn eller ljuskälla, annars är man blind. Är man blind får man -30 % på anfall, försvar och manövrer, och det är omöjligt att läsa.

Trång: Det går inte att tränga sig förbi någon annan i zonen.

FÖR ODJUR

Död: Odjuret är redan dött. Att besegra odjuret är ingen garanti för att det ligger still, utan det kan mycket väl resa på sig igen. Det tar dock alltid ett tag, tidigast vid nästa solnedgång.

FÖR VAPEN

Ljust stål: Vid ett exceptionellt lyckat anfall mot en vanlig lyckad parering så splittras eller klyvs det parerande vapnet om det inte också är gjort av ljust stål.



TIOTUSEN ANSIKTEN

När klanen blir ett för stort besvär skickar Kungariket ut sin skickligaste lönnmördare, en man med tiotusen ansikten, för att göra slut på klanen.

ATT SPELLEDA TIOTUSEN ANSIKTEN

Detta äventyr är inte en sak som avslutas på en spelkväll. Det bör istället spelas som en del av en pågående kampanj och parallellt med andra äventyr. Man bör ha följande ingångar:

- ♣ Klanen och Kungariket är fientligt inställda till varandra.
- ♣ Det finns slitningar i klanen.

Välj en väg från någon viktig persons anhängare genom den viktiga personen, helst via en eller ett par rollpersoner, till hövdingen. Det är den väg som lönnmördaren Tumen tänker gå för att så splittring i klanen och slutligen mörda hövdingen. Därför bör vägen vara sådan att den går genom så många konflikter som möjligt.

Äventyret börjar med att man hittar ett lik i närheten av byn eller lägret. Liket är avklätt och naket, och någon har flått huden från huvudet. Det är någon i klanens yttre cirklar som har ersatts av Tumen. Det räcker med att man nämner det under ett spelmöte.

Under spelmötet därpå är den ersatte anhängaren försvunnen, eftersom Tumen har bytt ansikte och ersatt någon annan. Strax därefter kommer den första Ansiktslösa att angripa – det är liket av den som Tumen nu har ersatt som reser på sig för att hitta sitt stulna ansikte – samtidigt som slitningar i klanen börjar förstärkas av Tumens intrigerande. Detta fortsätter tills Tumen slutligen försöker angripa en rollperson.

TUMENS PLAN

Tumen kan inte bara smyga in och döda hövdingen. Det finns arvingar och blodsband, så klanen håller fortfarande ihop. Dessutom är hans uppgift att förgöra klanen. För att lyckas med det måste han vända klanen mot sig själv eller mot en övermäktig fiende.

Tumens plan går därför ut på att hitta någon slitning i klanen, och sedan studera den så att han lär sig hur den kan exploateras. Om nödvändigt kommer han sedan döda en person i slitningen, ta hennes utseende och roll, och sedan i rollen som den dödade personen driva slitningen till sin spets. Detta

upprepas samtidigt som han dödar sig närmare och närmare hövdingen.

LEDTRÅDAR

Svagheten i Tumens plan, som gör att han inte byter utseende så ofta, är att det alltid blir ett lik utan ansikte över vid varje förvandling. Det är inte lätt att göra sig av med liket under de korta tidsfönster han har. Å andra sidan blir klanens folk nervösa av de vidriga liken, så det kan användas till hans fördel.

- ♣ Det första liket som upptäcks första spelmötet är ett sådant lik.

Tumen måste också göra sig av med sitt gamla ansikte, men det är lite lättare eftersom det är ett mindre paket som kan gömmas lättare och dumpas på vägen.

- ♣ Rollpersonerna hittar ett gammalt ansikte: det är i så fall en formlös hudbit från huvudet med ansikte och tillhörande hår, men det kan finnas utmärkande drag på huden som gör att man kan identifiera vems det är.

I Tumens förvandling stjal han en del av personens själ. Den dödes ande är därför identitetslös och vet inte vem den är, och anden plågas av detta. Man kan inte få reda på vilka de döda är genom sejd, men att hamnen är stulen är i sig en viktig ledtråd.

- ♣ Rollpersonerna anfalls av en Ansiktslös.

Det kan även finnas kroppsliga skillnader, som till exempel tatueringar eller ärr som saknas, så om inte den person som han efterliknar saknar ärr och tatueringar så undviker Tumen intima situationer i sin nya roll.

- ♣ Någon som är gift med Tumens senaste offer anmärker i förtrolighet att ärr eller något annat märke på kroppen på maken eller makan plötsligt försvunnit. Personen är mycket förbryllad.

Tumen är en bra skådespelare och kan spela sina roller väl, men han ska på något sätt övertyga dem som stod personen närmast. Det är svårt och han kommer att göra misstag: han minns inte saker som personen har varit med om, och kan ibland uttrycka sig fel.

MR·BMM·BMRFH·BQMFEM·HLF·HVFHF·HIV·SMRHMFYF·XNFB·QLN·SFR·IFX·FR

- ♣ En person som känner Tumens senaste offer tycker sig märka att personen uppför sig annorlunda.
- ♣ En etablerad spelledarperson som rollpersonerna känner byts ut. Spela därefter personen annorlunda än tidigare, till exempel mer tillbakadragen.

DE ANSIKTSLÖSA (ENSKILD MOTSTÅNDARE)

De döda som Tumen lämnar efter sig har inte bara fått huden avsliten från huvudet. De har också en splittrad själ. De kan inte gå vidare förrän deras hamn har återbördats, och det kan inte ske förrän Tumen gör sig av med sitt nuvarande ansikte. Om deras vilja var stark nog kan de gå igen och försöka få tillbaka sitt ansikte. Men eftersom de inte kan hitta det så försöker de ta ansikten från andra.

Om de lyckas så kan de ge sken av att vara personen vars ansikte de tog, även om det bara är på ytan, men eftersom de inte har Tumens förmåga så kan ansiktet ramla av och deras rätta utseende som hudlösa lik visa sig igen, och eftersom de ändå inte får en hel själ så kommer de att uppföra sig som de hungriga gastar de är.

Och de som angräps av de ansiktslösa och dödas? De kan mycket väl bli ansiktslösa de med när den ansiktslöse tar huden från huvudet.

SPELDATA FÖR ANSIKTSLÖSA

Fasansfull, Död, Hamnstjälare

Gard: 15 **Hälsa:** 30

Färdigheter: Slåss 85 %, Manövrer 55 %, Lukta 65 %, Uthållighet 95 %, Styckeprov 95 %

Slagsmål, Skada 1T6, Snärjande

Bett, Skada 1T6, Livsstöld, I mitt grepp

Okänslig för smärta, Skydd 1T6

TUMEN (UNIK MOTSTÅNDARE)

Tumen är kanske Kungarikets främsta lönnmördare, eftersom han har en osviklig förmåga att kunna komma fienden in på skinnet innan han dödar dem. Samtidigt kan ingen beskriva honom. Han är en myt, en skugga och en legend. Hans namn betyder "tio-tusen" på stäppfolkets språk och man säger att han kan förklä sig till vem som helst. Det är inte så långt från sanningen: Tumen kan stjäla en persons utseende, män såväl som kvinnor, och på så sätt kan han smyga in i fiendens innersta krets.

Tumen är en synnerligen skicklig svärdsman, men det är inte hans största styrka. Han litar mycket

hellre på sin förmåga att ta folks ansikte och hans skådespelartalang och hans skicklighet i att smyga.

SPELDATA FÖR TUMEN

Hamnstjälare

Gard: 25 **Hälsa:** 25

Färdigheter: Slåss 95 %, Manövrer 85 %, Förstå sig 85 %,

Svärd, skada 4T6, Egg, Hög status, Flexibel

Sköld, skada 2T6, Trubbig, Stadig, Täcker mot

avståndsvapen, Otymplig

Dolk, skada 2T6, Egg, Flexibel, Kort, Kvick

Pilbåge, skada 3T6, Kvick, Spetsval

TUMENS HAMNSKIFTANDE

Tumen har förmågan att stjäla en persons utseende. Han använder förmågan för att komma nära sina offer. Det tar ungefär en halvtimme att stjäla utseende och det är en vidrig och blodig process: Tumen tar nämligen huden från huvudet och drar det över sitt eget, vilket även tjänar det dubbla syftet att göra liket oidentifierbart. Det vore olämpligt om det fanns två identiska personer varav en död.

Förvandlingen är nästan perfekt: tatueringar och ärr utanför ansiktet kan han inte stjäla, men röst, hår, storlek, kroppsform och annat medfött går bra, till och med kön, liksom ärr och tatueringar i ansiktet.

NYA EGENSKAPER

FÖR ODJUR

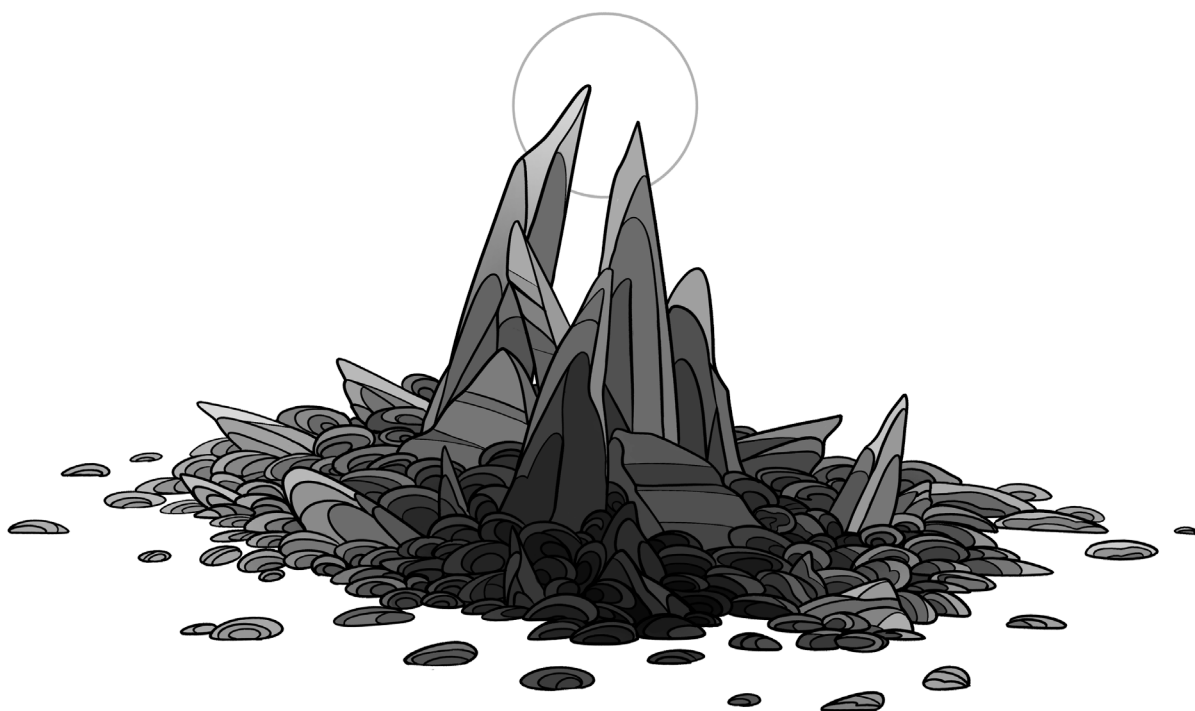
Död: Odjuret är redan dött. Att besegra odjuret är ingen garanti för att det ligger still, utan det kan mycket väl resa på sig igen. Det tar dock alltid ett tag, tidigast vid nästa solnedgång.

Hamnstjälare: Odjuret kan stjäla en annans persons utseende.

FÖR ODJURS VAPEN

I mitt grepp: Om målet är fasthållet på något sätt ökar skadan med 2T6.





FÖRFATTARE OCH DESIGN

Krister Sundelin

ILLUSTRATIONER

Ronja Melin

Krister Sundelin

John Barkestedt

Version 1.0 2015-12-26

· P M X · N Y F X · X F M X · Q L N · I F X · U L F · E M Y P I X X F · Y F R I P M X ·