



BAKGRUND

DET TRETTIOÅRIGA KRIGET är en av de mest blodiga och omvälvande konflikterna i EUROPAS historia; detta beror på en allt mer stegrad våldsspiral och på en av dess följder – det allt mer oinskränkta bruket av demoner i krigsföringen. Deras oefterhärmliga förmåga att sprida sjukdomar, drabba grödor med missväxt och så skräck och masshysteri i människor gjorde att alla sidor i kriget till sist nödgades bruka deras krafter för att inte gå under.

När DEN WESTFALISKA FREDEN sluts 1648 så regleras inte bara den religiösa fördelningen av TYSKLAND och hur krig mellan EUROPAS stormakter ska föras, utan bruket av demoner förbjuds – därtill uppmanas varje kristen trosinriktning eller kyrka att inrätta en organisation som ska lära sig att kontrollera och avvisa dessa mystiska entiteter. Under ett drygt decennium lyckas det dessa organisationer att till synes rena EUROPA från demonernas besudling, men snart är det som om deras ursprungliga motiv långsamt ha ersatts av maktanspråk och mellankyrklig tävlan. Det kan få grava följder när den bräckliga och svårvunna freden på nytt sätts på prov.

En tid efter det trettioåriga krigets slut så lyfter, av okänd anledning, dimmorna kring den dolda kontinenten MU. Snart har dess position på det södra halvklotet blivit en källa till en fantastisk ryktesflora i EUROPAS hov; om vilka hemligheter och rikedomar den döljer. EUROPEISKA stormakter tävlar om att utforska och inmuta den. Ännu har dock inte deras fred ställts inför allt för svåra prov. Värre blir det dock när STADEN AV GLAS slutligen (åter)upptäcks i kontinentens inre. Nu utvecklas rivaliteten stormakterna emellan till ett rent taskspel, samtidigt som EUROPAS kungahus allokera mer och mer resurser för att tillskansa sig det som staden kan tänkas dölja. Staden blir snart en plats i regelrätt kaos, en plats där alla spelregler har upphävts, samtidigt som närvaron från stadens forna härskare, demonerna, gör sig allt mer påtaglig.



DE ANSIKTSLÖSA

MU var inte obebott när européerna ankom - DE ANSIKTSLÖSA är till synes människor, men i total avsaknad av ansiktsdrag i vanlig mening; ut ur deras ovala, ägg-slåta, ansikten tittar ett par ögon och en mun, men de saknar talorgan. Psykologiskt är de väldigt skilda från oss; de tycks sakna de drifter och den aggressivitet som kännetecknar den europeiska rasen. Deras sammanhållning verkar ske genom att hålla sig nära varandra i grupp, och hur de kommunicerar är ett mysterium. Därtill saknar de tillstymmelse till vad en europé skulle kalla kultur. Bostäder saknas i princip, och deras skrala föda består helt av vad naturen har att erbjuda - vilket inberäknar insekter och maskar. DE ANSIKTSLÖSA bebodde kontinentens karga slättlandskap, och återfanns vid floder och träsk där nu nya, europeiska, bosättningar växt fram. Stora flockar av dem har samlats i staden av glas. De bedöms av sina nya europeiska herrar utifrån ett nyttoperspektiv, för de saknar, på ett väldigt påtagligt sätt, en egen röst. När rollpersonerna ankommer till MU har DE ANSIKTSLÖSAS tragedi bara påbörjats. De har aldrig dugt som arbetskraft, och då ett skepp lastat med slavar nu har ankommit blir de inget mer än ett störningsmoment. Rollpersonerna kommer få skåda, kanske delta i, hur behandlingen av dem blir allt mer grym och trivial. De är önskade, och blir lätt målet för den frustration den europeiske mannen för med sig till MU.

ROLLPERSONERNA OCH MAKTSPELET

Rollpersonerna är på MU för KONUNGADÖMET SPANIEN och DEN KATOLSKA KYRKANS räkning, men varför skiljer sig åt från person till person. Det som kan sägas om dem som grupp är att de behärskar varsin förmåga eller spetskompetens. Dessa finner deras uppdragsgivare nödvändiga för att kunna skifta vågskålen i deras favör. Det maktspel rollpersonerna därigenom blir inblandade i är de själva sällan införstådda i. I kapplöpningen över den nya kontinentens resurser är de beredda att utnyttja rollpersonerna hänsynslöst. Låt därför gärna deras uppdragsgivare framstå som okänsliga och maktfullkomliga; på MU har de enorma resurser samt kronan och kyrkans samlade stöd i ryggen, för dem är rollpersonernas privata önskemål ytterst triviala.

SPANSKA KRONANS strävanden på MU kretsar kring att tillskansa sig land och naturresurser. SPANIEN är på denna tid ett imperium, med flertalet rika kolonier i främst AMERIKA och med ett stort inflytande över sina gamla allierade i det katolska EUROPA – ITALIEN och SYDTYSKLANDS furstendömen samt ÖSTERRIKE. DET TRETTIOÅRIGA KRIGET förvandlades däremot till ett svidande nederlag, så det är med stor revanschlusta SPANIEN nu åtar sig att lägga MU under sig. Flera sekelgamla rivaler finns också på plats, varav den främsta av dem är FRANKRIKE, vilka liksom SPANIEN tagit sig ända fram till STADEN AV GLAS – kontinentens hjärta. Låt därför gärna den enorma prestige som finns laddat i företaget komma rollpersonerna till känna på olika vis; enligt kyrkans predikningar ska de genom deras värv förmå att rädda själar från skärselden, enligt kronan är de lika mycket imperiets avantgarde som någonsin CORTEZ eller PIZARROS conquistadorer.

Inom den katolska kyrkans representation på MU finns även HOMINES INTELLIGENTIAE närvarande. I EUROPA är de en sammanslutning av högt uppsatta kristna makthavare. På MU verkar de genom förtrogna och agenter i form av allt från lojala officerare och jesuitpräster till informatörer. HOMINES INTELLIGENTIAE har inte släppt de ambitioner kyrkan närde under DET TRETTIOÅRIGA KRIGET, utan ser fortfarande demonerna som verktyg i en större agenda. Den kunskap som gick förlorad efter kriget hoppas de kunna ta igen med råge på MU. HOMINES INTELLIGENTIAE strävar efter kunskap som en genväg till makt. De verkar likt grå eminenser, och styr skeenden dit de vill. Prästen IGNACIO går deras ärenden, och sammanslutningen inflytande framträder i hans sätt att befalla över sin omgivning. Det rådet en informell befälsordning som inte nödvändigtvis följer grad eller position, låt den manifesteras sig om rollpersonerna motsäger sig IGNACIOS beslut.

Demonerna är ingen homogen grupp, utan inom deras släkte finns det urgamla fraktioner och slitningar. De demoner som var verksamma med att sprida kaos och förödelse i EUROPA tillhörde en grupp i exil, som valde att samarbeta med människor för att kunna återkomma till MU. De är ansvariga för att dimmorna lyft kring kontinenten, och alltså även indirekt till att den börjat koloniserats. Nu har många av de som överlevt kriget och dess efterspel återkommit till MU för att usurpera dem som tidigare satte sig till doms över dem. För dem är människorna ett medel för att försvaga sina motståndare bland demonerna. Deras ledare har tagit sig namnet ARETSTIKAFA, ILLUSIONERNAS MÄSTARE.



ATT TÄNKA PÅ INFÖR SPEL

Inför spel bör spelledaren redogöra för och diskutera scenariots bakgrund tillsammans med spelarna, och försäkra sig om att alla förstått den i stora drag. Det är inte nödvändigt att hänga upp sig på årtal; DET TRETTIOÅRIGA KRIGET slutade 1648, och det har gått tillräcklig tid för de EUROPEISKA stormakterna att upptäcka och etablera ett fotfäste på MU sedan dess, men någon exakt tidslinje finns inte. Inte heller finns det någon karta över eller exakt position för MU; någonstans på det södra halvklotet är den belägen, men både spelledare och spelare får finna sig i att inte veta exakt var.

När du som spelledare inte ges detaljerade miljöbeskrivningar förväntas du själv kunna måla upp en miljö utifrån den tematik och stämning du finner eftersträvansvärd. Det innebär att ni har större utrymme att göra miljön till er, samt att MU förväntas se helt olika ut beroende på vilken spelledare och vilken spelgrupp som besöker kontinenten. Om så krävs, ta ett namn från namnlistan (sida 13) för att förkroppsliga den extra spelledarperson du tycker stunden kräver. Uppmuntra även gärna spelarna att föra in ting i de miljöer ni besöker. Till exempel STADEN AV GLAS är tänkt att vara en kaotisk plats fylld med förunderliga och motsägelsefulla sinnesintryck, med lika många aspekter som en krossad spegel.

Rollpersonerna har aldrig haft möjlighet att träffa en ansiktslös innan ankomsten till MU, så det kan vara en bra idé att enbart delge spelarna den mest stereotypa bilden av dessa inför spel och istället lägga emphasis på deras första faktiska möte med den rasen. Fundera gärna på situationer som kan nyansera dem så mycket som möjligt, få dem till exempel att framstå som väldigt kärvännliga och solidariska mot varandra.

Demonerna är en gåta, låt gärna dem fortsätta vara det. De har krafter utöver det vanliga, vilket kan göra dem till fruktansvärda motståndare eller kraftfulla allierade. De har mestadels mänskliga drag, men är högst unika i sitt utseende. De tycks samtliga ha förmågan att kunna bli uråldriga. Av de demoner som påträffats och dokumenterats har påfallande många varit av "honkön", även fast samtidens vetenskap inte vet detta med säkerhet. Ordet "demon" är negativt värdeladdat, men har inte valts av släktet själva. Även om vissa "demoner" sannerligen förtjänar sitt epitet, så är de individuella varelser med mycket varierande personlighet. Alla kopplingar till bibelns demoner är än så länge en fråga om spekulationer, även fast sådana kopplingar ligger nära till hands för många.



ANKOMSTEN

Scenariot tar sin början i FORT CLEMENZA. Det är namnet på den obetydliga bosättning som har kommit till att fungera som det spanska kungadömet's landstigningsstation på MU. Kring hamnen är det liv och rörelse. Material och personell från den gamla världen ska härifrån komma till nytta på den nya kontinenten. Civilisationen sträcker sig än så länge inte långt utanför borgmästarens bostad samt hamnkvarterens tavernor och magasin, dock. Den största delen av de första europeiska kolonistatorerna lever i stort armod. Deras bostäder förmår inte hålla ute MUS många gånger ogästvänliga klimat. De är undernärda och drabbas av okända sjukdomar. FORT CLEMENZAS huvudgata är täckt av decimetertjock lera. Förvildade barn ingen längre rör över stryker runt och tigger. Borgmästaren själv är sjuklig och kraftlös. Det är först utanför staden, där adelsfamiljer inmutat mark och anlagt haciendor, som någon egentlig ordning åter börja råda.

Slavskeppet AURORA anländer hit en kulen höstdag tillsammans med rollpersonerna samt sin dyrbara last bestående av afrikanska slavar. De senare ska utnyttjas till att röja vägar, få fart på det stapplande jordbruket och i allmänhet få civilisationen att resa sig ur dyn. De ska kort och gott utnyttjas inom alla de områden där de ansiktslösa hittills visat sin oduglighet. Med sig på färden har rollpersonerna även en präst – IGNACIO, en autokratisk karaktär och företagets informella ledare – samt en mindre trupp soldater.

Beskriv gärna kortfattat den omständliga resa rollpersonerna har bakom sig, men ta dig gärna tid att vända dig till ett par spelare och delge dem korta minnesbilder. Stormen utanför KAP VERDE och den första riktiga sjösjukan. Det hemska slavfortet vid AFRIKAS slavkust. Stanken av de tätt packade slavarna under däck. Matrosen som sköljdes över bord. Tristessen ombord.

Tanken är att de alla ska sändas inåt landet, mot den legendariska STADEN AV GLAS, men snart kommer omständigheter att börja spela in. IGNACIOS förhållningsorder till rollpersonerna efter de gått i land är att senare återsamlas i borgmästarens hus. Efter det att rollpersonerna fått ett kort tillfälle att bekanta sig med varandra och miljön de befinner sig i kan det vara läge att klippa dit.

UPPDRAGET

I borgmästarens hus grälas det. Bland flera närvarande markägande adelsmän råder missnöje. De berättar att en liga bestående av ansiktslösa tjuvar under nattliga visiter saboterar jordbruket genom att gräva upp utsäde och grödor. Dessa tar de med sig till ett otillgängligt område. Det har varken funnits resurser att stoppa dem mer effektivt eller att följa efter. IGNACIO behöver skynda sig vidare inåt landet i all hast tillsammans med soldattruppen – för att hålla vägarna säkra. Ansvaret att lösa problemet på ett tillfredsställande vis kommer att falla på rollpersonerna. Rollpersonerna ska därefter själva uppsöka bosättningen SANTO ANDRÉ inåt landet.

Innan de skiljs åt bör spelarna helst veta vad IGNACIO är för en karaktär; var auktoritär och hotfull av naturen, böj dig fram över bordet och stirra ner den som motsätter sig de minsta, kräv närmast blind lydnad. Övriga i hans närhet följer hans minsta vink och betar sig räddhågsna i hans närhet.

Därefter kan rollpersonerna själva ta sig till det område där tjuvligan härjar. Adelsmännens förhållande till DE ANSIKTSLÖSA är här närmast hatisk. De kan hållas fångna i burar som djur, eller användas som ”fågelskrämmor” för att hålla andra ansiktslösa borta – uppspända på ställningar eller hjul. Dra gärna detta till sin spets inför rollpersonernas ögon. Ställ dem inför ett moraliskt dilemma, där de kan välja mellan att finna sig i adelsmännens behandling av DE ANSIKTSLÖSA eller göra ett moraliskt ställningstagande.

Lägg på minnet den eller de du lyckas rubba på detta vis – fortsatt bygga på deras tveksamhet och samvetsqual även i scenariots senare delar; låt just dem bevittna nya former av grymheter.

Tjuvligan

DE ANSIKTSLÖSA lever av naturen som samlare, och det är det beteendet som driver tjuvligan ut på FORT CLEMENZAS åkrar om nätterna. De lider av svält, och äter allt de kan komma över. Kvinnor och barn finns bland dem. Låt gärna dessa faktum framgå för rollpersonerna. Det finns två rimliga alternativ till lösningar för rollpersonerna i detta läge; att ligga i försåt för tjuvligan under deras nattliga visit, eller att leta efter deras hem bland det otillgängliga hedlandskap som sträcker sig bortom adelsmännens marker. Finner de på en tredje lösning som kan tänkas fungera, låt dem följa den varvid spåren leder vidare till hedlandskapet.

Väljer de det första alternativet, låt rollpersonerna utföra sin plan. När deras handlingar påkallar färdighetsslag bör svårighetsgraden inte vara högre 3. Att ha ihjäl och/eller infånga försvarslösa ansiktslösa är inte svårt. Tack vare nattmörkret kommer det dock finnas överlevande och fria ansiktslösa, vilka flyr upp i det otillgängliga hedlandskapet.

Hedlandskapet

DE ANSIKTSLÖSA lämnar spår efter sig, vilka leder rollpersonerna allt djupare in bland den otämjda skog som växer här. Passa gärna på att plantera olycksbådande sinnesintryck i det att färden har sin gång – vinden kan föra med sig en doft av svavel, flammor kan ses när det är mörkt, trumspel kan ljuda knappt hörbart över nejden.

De förföljda vet att de har rollpersonerna efter sig. De tar sig därför till sin flocks beskyddare, demonen UTUKHEGAL, en blodröd kvinnlig skepnad med en kroppsmålning av bladguld. När hon först skådas på håll samlar sig DE ANSIKTSLÖSA undergivet vid hennes fötter, hon smeker deras kala hjässor och väser lugnande. Omkring den glänta i vilken hon tronar tycks träden ha svedda kronor.

Låt även JOLANDAS spelare veta att en klippa tornar upp sig precis i gläntans utkant.

UTUKHEGAL bryr sig om sin flock, och kommer att försvara dem. Det är upplagt för strid, men hon går även att förhandla med – då krävs att EDUARDO använder ÖVERFÖRINGENS HEMLIGHET. Har rollpersonerna redan dödat ansiktslösa är hon öppet fientlig, och hon kräver mer än rollpersonerna är beredda att gå – en av rollpersonerna ska offras som blodspris för de döda. Låt detta eskaleras till strid. Har rollpersonerna inte dödat ansiktslösa är hon försonlig. Hon kan till exempel få att förstå att det lämpligaste är att ge sig av från trakten med sin flock (svårighetsgrad 3). Då krävs ingen vidare konflikt. Hon kommer föra vidare ord med sig om rollpersonerna till andra demoner.

Detta kan bli första gången en konversation med en demon sker i spel. Låt detta bli en obehaglig upplevelse att minnas. UTUKHEGAL väsende röst får resonans i EDUARDOS inre. Hon leker samtidigt med sina långa kloförsedda fingrar. Är hon fientlig signalerar hon det med hela sitt kroppsspråk. Upptäcker hon övriga rollpersoner med något fuffens medan samtalet pågår kommer hon vrålande vilja slita dem i bitar.

Vid strid är UTUKHEGAL en fruktansvärd motståndare. Hon kan lösgöra ett ELDINFERNO, vilket första gången det används drabbar rollpersonerna med en svårighetsgrad på 7 och andra gången en på 6. Hon är även ett ROVDJUR, som kan bekämpa rollpersonerna med en svårighetsgrad på 3. Det krävs att hon själv drabbas av 5 SKADOR innan hon kan fällas.

UTUKHEGAL

ELDINFERNO 6 / 5

ROVDJUR 3

SKADOR

När rollpersonen inte upp till svårighetsgraden i strid tar denne lika många SKADOR som skiljer till den nivån. Finns inga SKADOR kvar att kryssa är rollpersonen UTSLAGEN. Efter varje strid måste spelaren spendera en LÅGA för att köpa bort varje skada. Varje gång LÅGA töms helt drabbas rollpersonen av UTBRÄNDHET eller UPPGIVENHET. (se sida 13)

Beroende på hur väl beskrivet/kreativt JOLANDAS

spelare utnyttjar klippan, låt henne vinna en engångsfördel i striden på 2 till 3 tärningar – resten av striden ger den en fördel på 1. För att ta sig upp för klippan krävs det att hon utnyttjar ELEGANSENS HEMLIGHET. Låt henne dra fördel av hemligheten på liknande vis även i framtida konflikter.

Använd DE ANSIKTSLÖSA som finns på stridsskådeplatsen som värnlösa offer. Låt dem brinna i elden, kasta sig i vägen för kulor och huggas ner i stridens virrvarr. När striden är över är eventuella överlevande fullständigt i rollpersonernas våld. De kan då lösa uppdraget på det vis de behagar.

Efter det att uppdraget är avklarat kan du klippa direkt till SANTO ANDRÉ. Färden dit tar dagar, men är inte i fokus under det här scenariot.



SANTO ANDRÉ

Bosättningen SANTO ANDRÉ kännetecknas av att benediktanermunkar är i färd med att uppföra ett kloster. Till munkarnas omvårdnad tyr sig krigsinvalider och sjuka. En stor andel av dem är soldater som tjänstgjort i STADEN AV GLAS. Här finns annars bara ett fåtal byggnader, men platsen hushåller ändå ganska många människor. På ortens enda taverna sups det hårt, för att dränka sina sorger och sin hemlängtan samt för att glömma morgondagen. Det här är en hemvist för många trasiga själar.

SANTO ANDRÉ erbjuder möjligheter för att låta rollpersonerna få ta del av flera fasansfulla krigsskildringar från STADEN AV GLAS. Beskriv slaktscener för dem, viska om hemliga sammandrabbningar med fransmän, berätta om ondsinta demoner. Låt gärna ARETSTIKAFÄ framträda i berättelserna – beskriven som en mycket ondsint och dvärgvuxen varelse som låter verkligheten omkring sig förvridas. Han driver människor till vansinne.

Här återfinns även IGNACIO, som ägnar mycket tid tillsammans med munkarna. Han vill så snabbt som möjligt ta rollpersonerna vidare till STADEN AV GLAS, men vägen dit måste bli färdbar först. Emellan SANTO ANDRÉ och STADEN AV GLAS sträcker sig bergsmassivet HIERVO DEL AGUA, eller 'DET KOKANDE VATTNET' – dess tusentals vattenfall sägs kunna dränka hela dalar när de svämmar över.

Ryktet

Många hundra ansiktslösa är bosatta i SANTO ANDRÉS närhet. Ursprungligen togs de hit som arbetskraft åt munkarna, men de kom aldrig till någon större nytta. Nu anklagas de för tiggeri och för att sprida sjukdomar. De blir ofta föremål för spott och slag när de syns med sina tiggarskålar på gatorna. Det finns rykten bland stadens härjade soldater att man tänker göra sig av med den ansiktslösa börda staden lider av för gott. Det ska ske under SANKT AUGUSTINES firande, dagen efter att rollpersonerna anlämt. Detta rykte bör komma rollpersonerna till dels. Några mer precisa detaljer än så framgår inte inledningsvis.

Tänk på tidsaspekten. Behöver scenariot skyndas på kanske SANKT AUGUSTINES firande sker samma kväll. Prioritera i vilket fall som helst de scener som för handlingen framåt.

Det är här rollpersonerna ställs inför nästa stora dilemma. I väntan på att färden mot STADEN AV GLAS kan återupptas kommer de kunna ta ställning eller inte ta ställning till dessa rykten. Rollpersonerna kan, var för sig eller i grupp, antingen tänkas aktivt försöka få veta mera om dessa planer, aktivt arbeta emot dem, aktivt ansluta sig till planerna eller passivt låta skeendet ha sin gång.

Om skeendet får ha sin gång så kommer soldaterna under firandet tömma tavernan på rusdrycker, och under stöj och sång samla samman samtliga ansiktslösa – män, kvinnor och barn – de kan finna i SANTO ANDRÉ med omnejd. Dessa kommer de under misshandel och dryckenskap fösa in i en lada, vilken omringas från varje håll. De tänder eld på ladan samtidigt som rombuteljer slungas upp och krossas mot dess tak. Sången och festen kommer fortsätta till dess att skriken tystnat, ladan brunnit ner och soldaterna druckit sig redlösa.

Lyft skoningslöst fram alla vedervärdiga detaljer i det som sker, och låt dem vara än mer påtagliga desto längre rollpersonerna tillåter detta att pågå. Ansiktslösa gnyr och gör tafatt motstånd. En soldat kan inte sluta skratta, vansinnet lyser i hans ögon. En ansiktslös försöker förgäves stilla sitt spädbarns gråt. Någon spelar fiol mitt under tumultet. Ropen och skriken inifrån ladan dränks i ljudet av eldens vrål.

För att få veta mer om dessa planer krävs det att rollpersonerna aktivt söker upp och frågar ut de som vet mer. Det kan kräva ett enkelt färdighetsslag, men lika gärna kan du efter lite rollspelande låta någon peka ut ladan och berätta att det är där det kommer att ske.

För att arbeta emot detta skeende krävs väldig karisma eller ledarskap – för att själv kunna hejda soldaterna i deras värv krävs ett lyckat färdighetsslag mot svårighetsgrad 5. Ett alternativ är att skaffa sig allierade; IGNACIO är i regel fullkomligt känslolokall när det kommer till DE ANSIKTSLÖSA, men kan med passande argument övertygas till att tillsammans med munkarna handla mot det som är på väg att hända (svårighetsgrad 4). Mer desperata medel kan också användas, vilket inberäknar allt ifrån våld till räddningsaktioner. Sätt själv rimlig svårighetsgrad på detta, och bestäm i vilken grad det förmår hjälpa.

För att aktivt delta i skeendet krävs inget färdighetsslag. Låt den rollperson som deltar drabbas av UPPGIVENHET eller UTBRÄNDHET efter att det hela är över. Låt tillika det öde denna rollperson möter i scenariots EFTERSPEL vara tragiskt och grymt.

Ryktet om vad som kom att ske vid SANTO ANDRÉ, och indirekt om hur rollpersonerna valt att handla, kommer onekligen spridas vidare. Tänk på vilka följder det kan komma att ha senare i scenariot. När skeendet är genomspelat kommer det dröja ytterligare några dagar innan rollpersonerna kan fortsätta – det är inte intressant, utan klipp direkt tills dess de befinner sig i HIERVO DEL AGUA.

HIERVO DEL AGUA

Från ett bergskrön kan rollpersonerna tillsammans med IGNACIO för första gången vila ögonen på STADEN AV GLAS i fjärran. Beskriv hur vad som på håll ser ut som tusentals gnistrande kristallprismor – likt en näve diamanter förvarade bakom höga murar – färgar vattenångorna som stiger upp ur HIERVO DEL AGUAS kokande raseri i regnbågsfärger. Eller varför inte som något ännu mer storslaget.



Färden hit har inte varit enkel. Du kan kortfattat beskriva en kämpig och stundtals vådlig klättring för spelarna om du vill.

Härifrån är det inte långt till ingången till ett tunnelkomplex, vilken ska leda dem sista etappen till staden av glas. Väl där återfinns en död fransk soldat, med djupa sticksår i buken.

Tunnlarna

Tunnlarna är eroderade ut ur berget, och består av ett virrvarr av gångar. Problemet är att inte heller IGNACIO rest den här vägen förr, och att alltmer tyder på att han och rollpersonerna inte är ensamma här. Beskriv ljudet av tassande fötter, av låga läten som färdas med ett eko.

Det är för all del möjligt att du lyckats så pass bra med ditt porträtt av IGNACIO, att rollpersonerna vill utnyttja tillfället ensamman med honom med att ta honom av daga. Det finns inget som hindrar dig från att låta dem göra det. Ignacio kan inte slåss.

I STADEN AV GLAS, ditt stora flockar samlats, har DE ANSIKTSLÖSA till sist börjat ta till vapen, och de vill nu få bort inkräktarna från den heliga platsen. Det första steget är att innesluta de européer som redan befinner sig i staden av glas, och därmed även låta KRIGSMÅLADE ANSIKTSLÖSA bemäktiga sig tunnelsystemet. De krigsmålade slåss med mycket primitiva vapen – de använder sig av klubbor och av vässade pinnar som spjut – men de kämpar till sista andetaget.

Har ni ont om tid kan du överväga att hoppa över följande strid.

Först TRAKASSERAR de sina fiender en gång, vilket har svårighetsgrad 2, men kan därefter välja att angripa EN MASSE; så länge de har fler skador kvar än tre så ger det en svårighetsgrad på 4 – därefter ger den bara 3. Den farligaste motståndaren är deras ledare, DEN ÄRRADE; han anfaller en gång, och kastar sig dödsföraktande mot rollpersonerna med svårighetsgrad 5. Sammanlagt krävs det 10 skador innan alla de krigsmålade ansiktslösa är bekämpade.

KRIGSMÅLADE ANSIKTSLÖSA

TRAKASSERI	2 <input type="checkbox"/>
EN MASSE	4 / 3 med \geq än 3 skador
DEN ÄRRADE	5 <input type="checkbox"/>
SKADOR	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

När rollpersonen inte upp till svårighetsgraden i strid tar denne lika många SKADOR som skiljer till den nivån. Finns inga SKADOR kvar att kryssa är rollpersonen UTSLAGEN. Efter varje strid måste spelaren spendera en LÅGA för att köpa bort varje skada. Varje gång LÅGA töms helt drabbas rollpersonen av UTBRÄNDHET eller UPPGIVENHET. (se sida 13)

Efter det att den sista ansiktslösa ligger död, så kan rollpersonerna irra sig vidare mot STADEN AV GLAS. Rollpersonerna kan mycket väl vara medtagna och sårade redan, men än är deras umbäranden inte över. Beskriv gärna trånga och klaustrofobiska passager, strida underjordiska strömmar som ska korsas och kämpiga klättringar. När de till sist anar dagsljus igen hör de utifrån ljudet av strid.

Striden

Inom synhåll från STADEN AV GLAS uråldriga stadsmurar föregår här en strid mellan två parter i scenariots maktspel. Precis vilka två dessa är ska du välja genom att återkoppla till vad som skett tidigare i scenariot, och de bör ha motsatta agendor. Helst ska du kunna locka rollpersonerna till att ta ställning, kanske för olika parter.

Lever UTUKHEGAL kan du låta henne återfinnas här, tillsammans med sin värnlösa flock. Hon kan därigenom få representera de demoner som i harmoni styrt över MU fram till ARETSTIKAFAS återkomst och européernas antågande. Hennes naturliga motståndare är ARETSTIKAFAS fraktion, här representerad av hans hantlangare UBARA-TUTU. Det kan också vara en europeisk part, som inte vill låta henne och hennes ansiktslösa ankomma till staden av glas.

En part kan bestå av spionen GILBERT GARNIER/GOMEZ SUAREZ, förutsatt att JOLANDAS spelare redan mött på honom i sin flashback, tillsammans med en trupp franska soldater. De kanske för en desperat kamp mot UTUKHEGAL eller UBARA-TUTU. De kanske också slåss mot HOMINES INTELLIGENTIAE.

HOMINES INTELLIGENTIAE representeras här av BERNARDO DE CARDENAS och en större trupp spanska soldater. Han är en dekorerad krigshjälte, och känd av både FRANCISCO och JOAQUIN för sin skicklighet och list. IGNACIO kommer befälla rollpersonerna att bistå honom. HOMINES INTELLIGENTIAES



agenda står i konflikt med alla de övriga parterna.

UBARA-TUTU är ARETSTIKAFAS hantlangare och en mästare på viskningar. Han vet om, och uppskattar, ifall rollpersonerna betett sig grymt eller svekfullt tidigare under scenariot. Om så har skett kommer han kontakta den mest amoraliska rollpersonen i sinnet och komplimentera denne. Han erbjuder rollpersonerna att delta i slakten av hans motståndare; om så sker kommer han därefter betrakta dem som allierade. Dräper de istället UBARA-TUTU kommer de senare drabbas av ARETSTIKAFAS hämnd.

Rollpersonerna har vid det här läget möjlighet att välja sida, och skaffa sig en allierad respektive fientlig part. De har också möjlighet att inte välja sida alls – beskriv då hur den svagare parten slås ihjäl av sin motståndare inför deras ögon. Även att vara passiv kommer rimligtvis också få sina följder, mestadels negativa sådana. Det går att ingripa under stridens gång och innan dess slut – låt dem då välj part, och låt deras motståndare ha runt hälften av sina skador kvar.

UTUKHEGAL kan lösgöra ett ELDINFERNO; första gången det används har det en svårighetsgrad på 7 och andra gången en på 6. Hon är även ett ROVDJUR, som bekämpar rollpersonerna med en svårighetsgrad på 4. Det krävs 5 SKADOR innan hon fälls.

<u>UTUKHEGAL</u>	
ELDINFERNO	7 □ / 6 □
ROVDJUR	4
SKADOR	□□□□□

GILBERT GARNIER kämpar med BRAVADO, vilket ger en svårighetsgrad på 5. Han kan också använda sitt LEDARSKAP för att göra en samlad attack, vilken har en svårighetsgrad på 7. Det krävs 4 SKADOR innan GILBERT ger upp. Gilbert låter sig sedan tillfångatagas.

<u>GILBERT GARNIER</u>	
BRAVADO	5
LEDARSKAP	7 □
SKADOR	□□□□

BERNARDO DE CADENAS är en SVÄRDSMÄSTARE, med en svårighetsgrad på 5. Två gånger kan han kalla fram de trupper han har i FÖRSÅT, vilket har en svårighetsgrad på 7. Det krävs 6 SKADOR innan han är nedgjord och hans trupper ger upp.

<u>BERNARDO DE CADENAS</u>	
SVÄRDSMÄSTARE	5
FÖRSÅT	7 □□
SKADOR	□□□□□□

UBARA-TUTU är en ljusblå varelse med mörkblå ådror löpande över sitt skinn. Han kan tre gånger slunga LJUNGELDAR på sina fiender, med en svårighetsgrad på 7. Annars sänder han KLOTBLIXTAR ut över fienden med en svårighetsgrad på 4. Han trasas sönder i ett blixtrande inferno efter 5 SKADOR.

<u>UBARA-TUTU</u>	
LJUNGELDAR	7 □□□
KLOTBLIXTAR	4
SKADOR	□□□□□

Rollpersonernas val och stridens utgång kommer påverka hur de tar sig in i STADEN AV GLAS och vad som sedan sker där. Har de allierat sig med UTUKHEGAL förs de via hemliga vägar till DE ANSIKTSLÖSAS tillhåll i staden. Har de allierat sig med GILBERT GARNIER blir de efter mörkrets inbrott förda till det FRANSKA lägret innanför stadsmurarna. Har de allierat sig med BERNARDO DE CADENAS förs de direkt och utan omsvep till det SPANSKA lägret. Har de allierat sig med UBARA-TUTU blir de förda inför ARETSTIKAFA.

Det finns en möjlighet att rollpersonerna efter striden har splittrats i två grupper. Låt dem då göra det, och låt de som ger sig av på egen hand leta sig fram till den tänkta partens läger.

Därefter befinner sig rollpersonerna slutligen i STADEN AV GLAS.



STADEN AV GLAS

Det finns många intryck att lyfta fram under det första intåget i STADEN AV GLAS, och du uppmuntras till att göra staden till din och spelgruppens. Kanske tycks byggnader av transparenta material ha växt fram ur själva marken. De kan skåda en ruin av en väldig katedral av kristall. Platsen kan beskrivas som uråldrig och tidslös på samma gång. Staden är öde - det bor inte längre någon i de många husen, om de nu någonsin använts som bostäder. Något liknande går hur som helst inte att skåda någon annanstans i världen.

I staden av glas är saker på väg att hända. DE ANSIKTSLÖSA, samt de demoner som fram till européernas ankomst regerat över MU, är på väg att sätta sin plan i verket att kasta ut främlingarna ur staden. ARETSTIKAPA och dennes fraktion är tillbaka och ute efter att störta de som sände dem i exil. FRANSMÄNNEN ämnar angripa SPANJORERNA via gångar under marken, och provocera fram ett krig med herraväldet över MU i vågskålen. Från DET SPANSKA LÄGRET, vars truppnärvaro är som starkast, letar i hemlighet HOMINES INTELLIGENTIAE febrilt efter artefakter och kunskap. Deras prekära situation vet de än så länge inte mycket om.

De ansiktslösa

Det är troligtvis UTUKHEGAL som för rollpersonerna till DE ANSIKTSLÖSAS tillhåll. DE ANSIKTSLÖSA här är många, flera tusen, och från att ha varit en oförarglig skara har de nu utrustat sig med primitiva vapen. Det finns redan en demon bland dem, TIRIGANA, och hennes rynkiga yttre får henne att se ut att kunna vara äldre än självaste STADEN AV GLAS. Hon ämnar att med sina meditativa krafter och sin artefakt, en kristallkrona, leda de ansiktslösa i anfallet mot främlingarna. Hon är även ARETSTIKAFAS ärkefiende.

Fransmännen

Det franska lägret är mindre än det spanska, men disciplinen är högre än bland de spanska soldaterna. Blir rollpersonerna förda hit har de troligtvis slagits på GILBERT GARNIERS sida – han hade precis upptäckt och undersökt de gångar som leder in under DET SPANSKA LÄGRET när han angreps. Nu tänker han leda sina franska soldater i ett angrepp på SPANJORERNA.

Spanjorerna

Det spanska lägret är stort men ligger illa till ur försvarssynpunkt. Rollpersonerna kommer hit antingen för att IGNACIO lett dem hit eller för att de slagits på BERNARDO DE CADENAS sida. Här råder lugnet före stormen. Beskriv trötta soldater, predikande präster, smuts och oordning innan du går vidare till avgörandet.

Aretstikafa

Illusionernas mästare håller hov tillsammans med en grupp groteska demoner i en kristallglänsande källare. Rollpersonerna kommer troligtvis hit om Ubara-tutu lett dem hit. Då kommer inte Aretstikafa vara fientligt inställd, men hans tålmod med dödliga är kort – hans plan är på väg att sättas i verket, och han och hans gelikar är otåliga.



Avgörandet

Följande skeende är på väg att sättas i rörelse i STADEN AV GLAS. Låt rollpersonerna aktivt påverka utgången; detta är scenariots klimax, och rollpersonerna kommer nu att ha förmågan att tippa vågskålen åt antingen den ena eller andra partens favör.

FRANSMÄNNENS angrepp på DET SPANSKA LÄGRET kommer först. Det utvecklar sig snart till ett tumult där ingen sida kommer kunna vinna överhanden utan rollpersonernas inblandning. När detta pågått en tid kommer båda parter finna sig omringade av långa led av tysta och beväpnade ansiktslösa. EUROPÉERNA kommer ha anledning, gärna med rollpersonernas hjälp, att beordra eldupphör och slå sig samman. Då DE ANSIKTSLÖSA angriper inleds en desperat kamp rygg mot rygg. ARETSTIKAFA kommer utnyttja kalabaliken för att iscensätta sitt angrepp, vilket främst är riktat mot DE ANSIKTSLÖSAS ledare, TIRIGANA. När striden är över låter du rollpersonernas inblandning påverka utgången. Då detta är sammanfattat är det dags att gå över till scenariots efterspel.

Har någon av parterna förblivit helt oetablerad under scenariots gång så kan du överväga att utelämna denna från avgörandet. Är någon av nedanstående ledare redan död får du själv sätta lämpliga svårighetsgrader för de rollpersoner som bekämpar deras part.

TIRIGANA är en uråldrig demon som använder sin MEDITATIVA KRAFT i strid, vilka samordnar DE ANSIKTSLÖSA med en svårighet på 4. Två gånger kan hon påvisa sin KRISTALLKRONAS makt, vilket sänder strålar av brännande ljus över slagfältet med en svårighetsgrad på 5. 7 SKADOR krävs innan DE ANSIKTSLÖSAS stridsvilja bryts, och TIGANA är utlämnad åt sina fiender.

TIRIGANA
MEDITATIV KRAFT 4
KRISTALLKRONA 5 □□
SKADOR □□□□□□□

GILBERT GARNIER kämpar med BRAVADO, vilket ger en svårighetsgrad på 4. Han kan också använda sitt LEDARSKAP för att göra en samlad manöver, vilken har en svårighetsgrad på 6. Det krävs 4 SKADOR innan GILBERT och hans soldater är utslagna.

GILBERT GARNIER
BRAVADO 4
LEDARSKAP 6 □
SKADOR □□□□

BERNARDO DE CADENAS är en SVÄRDSMÄSTARE, med en svårighetsgrad på 4. Två gånger kan han samla sina trupper till ett FRONTALANGREPP, vilket har en svårighetsgrad på 6. Det krävs 6 SKADOR innan han är nedgjord och hans trupper sprids för vinden.

BERNARDO DE CADENAS
SVÄRDSMÄSTARE 4
FRONTALANGREPP 6 □□
SKADOR □□□□□□

ARETSTIKAFA är en dvärgvuxen varelse som låter verkligheten förvridas med hjälp av ILLUSIONER; dessa kan skada genom det vansinne de lockar fram, och har en svårighetsgrad på 5. De som möter ARETSTIKAFA slåss i sitt sinne på en helt annan plats, där döda har väckts till liv, monster är verkliga och fysikens lagar slutar att gälla. Det är först när ARETSTIKAFA tilldelats 4 SKADOR som det går att bryta sig ur denna mardröm.

ARETSTIKAFA
ILLUSIONER 5
SKADOR □□□□

EFTERSPELET

Det är nu dags att sammanfatta scenariots utgång och rollpersonernas öde. Har rollpersonerna följt plikten, eller har de självständigt rått över sina handlingar? Har de förlorat sig själva och sin mänsklighet, eller har de funnit fram till någonting nytt och betydelsefullt? Får de återse sina hemländer och sina nära och kära, eller är deras öde att möta sin död på MU? Har de kunnat uträtta det de kom till kontinenten i hopp om att finna? Samberätta tillsammans med spelarna vad som hände sedan. Ägna tid åt att följa rollpersonernas öde en bit till innan ni lägger ifrån er scenariot.



UPPGIVENHET OCH UTBRÄNDHET

UPPGIVENHET eller UTBRÄNDHET drabbar en rollperson om dess LÅGA någon gång skulle nå ner till 0. UTBRÄNDHET innebär att spelaren väljer att minska det maximala antalet LÅGA dess rollperson har att tillgå med 2 – den nivån går inte att höja igen. UPPGIVENHET innebär att spelaren väljer att kryssa över ett EPITET till sin rollpersons TÅGA, vilket på ett väldigt handgripligt sätt låter spelaren se tågan eroderas.

Väljer en spelaren till exempel bort epitetet DRILL, så bör du till exempel fylla i att: "du och de omkring dig kommer märka att du inte bryr dig lika mycket om vapenvård som tidigare, och att din hygien, tillsammans med skägg- och hårväxt, ses över först när du ombeds att göra så".

Väljs PLIKTSKYLDIGHET bort så kan du berätta att: "Du förhåller dig inte längre till dina överordnade på samma sätt som tidigare - du har kommit på dig själv att ibland blänga ilsket på dem, som om ditt tålmod med deras hyckleri är på väg att ta slut..."

NAMNLISTA

MANSNAMN	KVINNONAMN	FAMILJENAMN
VALENTIN	MICAELA	DE LUNA Y ARELLANO
BALTASAR	CARMEN	DE ARELLANO
FÉLIX	ÉRIDA	DE SILVA
FERNANDO	DOLORES	DE VILLALOBOS
GABRIEL	NIEVES	DE GUZMÁN
GASPAR	OLIVERA	DE ARGÜELLES
ALONSO	MARTA	DE CUELLAR
JUAN	JUANA	GALARZA MORANTE
RUY LÓPEZ	VIRGINIA	HIDALGO DE CISNEROS
PÉREZ	ALEJANDRA	DE AZARA
MARTIN	CONCHITA	DE AYALA
TRISTÁN	ELENA	VILLAAMIL
DIONISIO	MARINA	MORAGA
VICENTE	PILAR	AMÉSQUITA
CARLOS	CRISTINA	ALCALÁ GALIANO
MIGUEL	ILEANA	AGUSTÍN GIRÓN
RAFAEL	BEATRIZ	DEL REY Y RUBIO
AGUSTIN	ROSARIO	SANTIAGO TARIN
CASTO MÉNDEZ	INÉS	MARIA FLORES

EDUARDO BLAKE Y JOYES

En soldat med samvete som går sina egna vägar. Han har påträffat en demon och överlevt.

TÅGA LÅGA SKADOR
 PLIKTSKYLDIG, FATALIST 9 () □□□□□□

INFANTERIST
 GEVÄR, DOLK, KVICKTÄNK, ATLETISK, [BROTNING], [TJUVKNEP]

KARISMATISK
 KLARTÄNK, RÄTTRÄDIG, OMTÄNKSAM, [TALARKONST], [OMTYCKT]

ÖVERFÖRINGENS HEMLIGHET

EDUARDO har påträffat en demon och överlevt - det kan ytterst få stoltsera med. Han vet nu hur en demon kommunicerar, hur de tycks överföra en tanke från sitt eget sinne till ditt. Vad det innebär är att i möten med demoner är EDUARDO den enda som kan stifta kontakt på annat vis än våldets väg.

VÄNSKAPENS HEMLIGHET

EDUARDO tycker om att koppla av i vänners goda lag. Han kan återhämta 3 LÅGA varje gång han får tillfälle att ha en scen som bara går ut på att samtala med en annan rollperson i en ostörd miljö.

SAMVETETS NYCKEL

Du gillar inte lidande, inte ens dina fienders. EDUARDO kan tillgodose sig 1 XP var gång han tar sig tid att hjälpa någon ur trångmål eller förändrar någons liv till det bättre.

RÄTTFÄRDIGHETENS NYCKEL

Med rätt motiv för ögonen är EDUARDO beredd att satsa allt. Han kan tillgodose sig 1 XP varje gång han bränner LÅGA för att beskydda någons liv.

ÅTERBLICKAR

[1] ENSAM MED FRUKTAN

Instängda och isolerade på en plats som borde vara säker, en konfrontation med skräcken själv

[2] ISHME-LAGAN

En gång lärde du känna en av de du trott vara djävulens hantlangare, tvivlet kring deras natur lever alltjämt i din själ

[3] I HOMINES INTELLIGENTIAES VÅLD

Torterad och nära vansinnets gräns förlorar du greppet om livet och mänskligheten

ATT RULLA TÄRNINGAR

Var gång du försöker överkomma en SVÅRIGHETSGRAD behöver du rulla TÄRNINGAR. Börja alltid med 1 tärning. Lägg till 1 TÄRNING om du har ett KARAKTÄRSDRAG som kan hjälpa dig. Om samma drag har EPITET som spelar in i det du försöker dig på, lägg till 1 tärning för varje EPITET. Slutligen kan du lägga till fritt antal TÄRNINGAR genom att spendera lika mycket LÅGA.

Rulla alla de TÄRNINGAR du har samlat. Varje TÄRNING som visar 4 ELLER MER räknas som en TRÄFF. Du behöver lika många träffar som angetts av SVÅRIGHETSGRADEN för att lyckas.

NIVÅER: 2 ENKELT – 3 NORMAL – 4 SVÅRT – 5 UTMANANDE – 6 EXTREMT

Då du når SVÅRIGHETSGRADEN i strid gör du 1 SKADA på din motståndare. För varje träff som överskrider SVÅRIGHETSGRADEN gör du 1 extra SKADA.

ATT HJÄLPA

Om din rollperson har möjlighet att hjälpa en annan rollperson, kan du ge denne en tärning från din LÅGA. Beskriv vad din rollperson gör för att hjälpa. Om slaget misslyckas får du tillbaka din TÄRNING, om slaget lyckas så har du däremot förlorat den.

TÅGA OCH LÅGA

TÅGA är ett karaktärsdrag som visar hur väl din rollperson förmår att verka som soldat: att lyda order, trots till exempel livsfara eller samvetskval. Din TÅGA kommer att sättas på prov. LÅGA motsvarar din rollpersons inre kraftreserver. De kommer du behöva utnyttja för att klara dig. Om LÅGA når ner till 0

drabbas din rollperson av UPPGIVENHET eller UTBRÄNDHET.

NYCKLAR

Var gång du möter kraven på en NYCKEL kan du tillgodogöra dig lika många XP som nyckeln anger. XP kan du spendera på två saker:

- Återfå 1 LÅGA för 1 XP, upp till ditt maximum
- Skaffa dig 1 FÖRBÄTTRING för 5 XP

Du kan använda din FÖRBÄTTRING på något av följande:

- Lägg till ett EPITET till en av dina karaktärsdrag
- Lägg till en ny NYCKEL (se lista, du kan max ha 3 samtidigt)
- Lära dig en ny HEMLIGHET (se lista, du kan max ha 3 samtidigt)

Du kan spara en FÖRBÄTTRING om du vill, och spendera dem när du vill, till och med i mitten av en strid.

Om situationen så tillåter är det möjligt att sälja NYCKLAR. Då handlar du till NYCKELNS motsats och förklarar varför den inte längre stämmer in på din rollperson – detta är karaktärsomdanande. När du säljer en NYCKEL får du en FÖRBÄTTRING i betalning.

ÅTERBLICK

Du kan återfå all din LÅGA samtidigt genom att använda dig av en ÅTERBLICK. Varje rollperson har 3 ÅTERBLICKAR, men det är allt du får. När du använder dig av en ÅTERBLICK så återupplever du ett minne från ditt förflutna. Handlingen förflyttar sig ett tag till din rollpersons minne. Det sker i realtid på ett ögonblick, men låter dig via kärlek, hat eller ångest återfinna reserver du inte visste du hade.

NEON GENESIS EVANGELION är ett bra exempel på inspiration.

EDUARDO BLAKE Y JOYES

BAKGRUND

EDUARDO var väldigt ung när han rekryterades till kriget. För ung, förstod han snart. Att han överlevde de första åren berodde mer på tur än skicklighet. Då soldatlivet är det enda han verkligen lärt känna förblev han soldat även efter DET TRETTIOÅRIGA KRIGETS SLUT. Samtidigt som allt vansinne han påträffat fyller honom med avsmak, så tror han sig kunna göra en skillnad. EDUARDO har nämligen förbannats med att bry sig om människorna i sin närhet, och av lojalitet till dem, om inte i någon hög grad till krona och rike, vill han fortsätta att finnas i deras liv.

Det stämmer vad en kamrat en gång sa honom, att i EDUARDOS bröst bankar ett hjärta som förmår utträta storslagna ting. EDUARDO har flera gånger visat sig beredd att offra allt med rättfärdighet för ögonen. Trots denna tapperhet har han varit många överordnades törn i sidan – han är klartänkt och självständig, och går gärna sina egna vägar. Hittills har han dock alltid fallit in i ledet när så krävts.

I efterspelet till DET TRETTIOÅRIGA KRIGET inträffade något som kom att förändra Eduardos liv. Han isolerades en vinter på ett norditalienskt grännsfort, PONTRESINA, som kom att hemsökas av demonen ISHME-LAGAN, vilken var på flykt. Efter att ha överlevt denna händelse tillfångatogs han istället av det sällskap som ISHME-LAGAN förgäves försökt undfly; HOMINES INTELLIGENTIAE, för Eduardo är de inte mer än ett namn. De torterar EDUARDO för att få veta allt han vet.

Kort därefter kräver istället DEN SPANSKA KRONAN att EDUARDO brådstörtat ska återgå i tjänst. Han ska sändas till det sägenomspunna MU på farkosten AURORA.

KAPTEN FRANCISCO DE ELIZA

Expeditionens kapten och född ledargestalt som gått från krigshjälte till onåd

TÅGA

DRILL, TROHET, MORAL, PLIKT

LÅGA

6

SKADOR

□□□□□□

KAPTEN

PISTOL, VÄRJA, DUELLANT, KÄMPAGLÖD, VÄLTRÄNAD, [SKRÄMMA], [TAKTIK]

LEDARSKAP

OMTÄNKSAM, OFFICER, STRÄNG BLICK, [KRIGSHJÄLTE], [SOLDATJARGONG]

BEFÄLHAVARENS HEMLIGHET

Du är van att kräva lydnad från dina underordnade. Rättar de inte in sig i ledet kan du kräva att de slår ett slag mot TÅGA, lyckas det slaget gör de vad de blivit tillsagda. Svårighetsgraden varierar mellan 2 och 4 beroende på vad som efterfrågas av dem.

MORALENS HEMLIGHET

Under umbäranden och lidande hjälper en förstående handling mycket. Vid 2 tillfällen kan du höja någon annans LÅGA med 3, bara genom att finnas till hands när de behöver beklaga sig. Det kan det vara värt.

PLIKTSKYLDIGHETENS NYCKEL

Du är fostrad till att vara en pålitlig och effektiv person, och lyda dina överordnade. Tillgodose dig 1 XP varje gång du övervinner en svårighet som främjar ett adekvat utförande av order.

TVIVLETS NYCKEL

Din pliktskyldighet har visat sig komma i konflikt med din omtanke för dina medmänniskor. FRANCISCO vet inte längre om han tror på vad han är satt att uträtta. Han kan därför tillgodose sig 1 XP var gång han motiverar ett betydelsefullt val inför de andra med att undvika död och lidande.

ÅTERBLICKAR

[1] BAKHÅLL I EVERGLADES

En kamp för att överleva, man mot man djupt inne i FLORIDAS gudsförgätna träsk

[2] EN LEDARES ANSVAR

En sen kväll, stönanden från de döende ekar i natten, ett svårt beslut behöver fattas

[3] VÄNDPUNKTEN

Kriget går dåligt, och plötsligt har du blivit syndabock

ATT RULLA TÄRNINGAR

Var gång du försöker överkomma en SVÅRIGHETSGRAD behöver du rulla TÄRNINGAR. Börja alltid med 1 tärning. Lägg till 1 TÄRNING om du har ett KARAKTÄRSDRAG som kan hjälpa dig. Om samma drag har EPITET som spelar in i det du försöker dig på, lägg till 1 tärning för varje EPITET. Slutligen kan du lägga till fritt antal TÄRNINGAR genom att spendera lika mycket LÅGA.

Rulla alla de TÄRNINGAR du har samlat. Varje TÄRNING som visar 4 ELLER MER räknas som en TRÄFF. Du behöver lika många träffar som angetts av SVÅRIGHETSGRADEN för att lyckas.

NIVÅER: 2 ENKELT – 3 NORMAL – 4 SVÅRT – 5 UTMANANDE – 6 EXTREMT

Då du når SVÅRIGHETSGRADEN i strid gör du 1 SKADA på din motståndare. För varje träff som överskrider SVÅRIGHETSGRADEN gör du 1 extra SKADA.

ATT HJÄLPA

Om din rollperson har möjlighet att hjälpa en annan rollperson, kan du ge denne en tärning från din LÅGA. Beskriv vad din rollperson gör för att hjälpa. Om slaget misslyckas får du tillbaka din TÄRNING, om slaget lyckas så har du däremot förlorat den.

TÅGA OCH LÅGA

TÅGA är ett karaktärsdrag som visar hur väl din rollperson förmår att verka som soldat: att lyda order, trots till exempel livsfara eller samvetsqual. Din TÅGA kommer att sättas på prov. LÅGA motsvarar din rollpersons inre kraftreserver. De kommer du behöva utnyttja för att klara dig. Om LÅGA når ner till 0 drabbas din rollperson av UPPGIVENHET eller UTBRÄNDHET.

NYCKLAR

Var gång du möter kraven på en NYCKEL kan du tillgodogöra dig lika många XP som nyckeln anger. XP kan du spendera på två saker:

- Återfå 1 LÅGA för 1 XP, upp till ditt maximum
- Skaffa dig 1 FÖRBÄTTRING för 5 XP

Du kan använda din FÖRBÄTTRING på något av följande:

- Lägg till ett EPITET till en av dina karaktärsdrag
- Lägg till en ny NYCKEL (se lista, du kan max ha 3 samtidigt)
- Lära dig en ny HEMLIGHET (se lista, du kan max ha 3 samtidigt)

Du kan spara en FÖRBÄTTRING om du vill, och spendera dem när du vill, till och med i mitten av en strid.

Om situationen så tillåter är det möjligt att sälja NYCKLAR. Då handlar du till NYCKELNS motsats och förklarar varför den inte längre stämmer in på din rollperson – detta är karaktärsomdanande. När du säljer en NYCKEL får du en FÖRBÄTTRING i betalning.

ÅTERBLICK

Du kan återfå all din LÅGA samtidigt genom att använda dig av en ÅTERBLICK. Varje rollperson har 3 ÅTERBLICKAR, men det är allt du får. När du använder dig av en ÅTERBLICK så återupplever du ett minne från ditt förflutna. Handlingen förflyttar sig ett tag till din rollpersons minne. Det sker i realtid på ett ögonblick, men låter dig via kärlek, hat eller ångest återfinna reserver du inte visste du hade.

NEON GENESIS EVANGELION är ett bra exempel på inspiration.

KAPTEN FRANCISCO DE ELIZA

BAKGRUND

SPANIEN har alltid känts långt borta för FRANCISCO. Uppvuxen i den nya världen, med patriotismen i modersmjölken, har han i hela sitt liv fått höra att viktigaste för en man är att troget tjäna kronan. Han kommer fortfarande ihåg när familjen fick bud från hemlandet om FELIPES IV kröning, det var något stort, i princip religiöst. Men hur många gånger FRANCISCO än upprepat de fraser hans far menade var viktigare än livet självt, så har han aldrig riktigt lyckats uppgå helt i den brinnande patriotismen på samma sätt som sin far.

Det riktiga tvivlet skulle dock drabba honom långt senare. Genom faderns kontakter blev han en del av den spanska marinkåren, INFANTERÍA DE ARMADA; samma förband som männen i hans familj tjänat i flera generationer. Han blev en dekorerad officer, en hjälte, och hans förband förde med sig disciplin, kämpaglöd och laddade musköter varhelst krigen rasade. Mot protestanter, indianer och fransmän kämpade de, och även om Francisco ständigt går i täten, så undslapp inte tvivlet honom.

Detta tvivel fick så småningom hans hjältegloria att hamna på sned. Han ansågs feg och försiktig, bakom ryggen förlöjlidade man honom, ifrågasatte hans mandom. Men FRANCISCO själv blev allt mer osäker på varför han gång på gång ledde dessa unga män till död och lidande. I slutändan ledde hans tvivel honom till onåd och skam.

FRANCISCO har sedan lång tid en tät vänskap med fullblodsbrigaden JOAQUIN. De har räddat livet på varandra vid ett flertal tillfällen, och vet att sätta sin tillit till varandra. JOAQUIN förstod aldrig fullt ut vad som fått FRANCISCO att tveka så, och FRANCISCO har inte kunnat berätta, men det är JOAQUINS ord som nu givit hans vän sin sista chans – att återvinna familjehedern och kronans gunst på den nyfunna kontinenten MU.

JOAQUÍN ROJA

En hårdbarkad veteran och långtida vän till kapten FRANCISCO

TÅGA LÅGA SKADOR
 PATRIOT, LOJALITET, TILLTRO, MORAL, [FANATISM] 5 () □□□□□□

VETERAN

STRIDSVANA, GEVÄR, SERGEANT, SABEL, BRUTAL, [STRIDSVRÅL], [HAT]

SOCIAL

HÖGLJUDD, [FINKÄNSLIG], [VÄRDAT SPRÅK]

VETERANENS HEMLIGHET

Du har många kampanjer bakom dig, och känner krigets natur. JOAQUIN har nästan som ett sjätte sinne som varnar honom när det är fara å färde.

DRYCKENSKAPENS HEMLIGHET

JOAQUIN vet hur man kopplar av i fält. Han kan återhämta 3 LÅGA varje gång han får tillfälle att dela en bägare med åtminstone en annan rollperson i krogmiljö.

BRODERSKAPETS NYCKEL

Efter ett flertal kampanjer har ett band av tillförlit och lojalitet vuxit fram mellan dig och kapten FRANCISCO. JOAQUIN kan tillgodose sig 1 XP var gång han låter sig påverkas av FRANCISCO eller på annat vis påvisar hur starkt bandet är.

KRIGARENS NYCKEL

Du törstar efter stridens tumult, och ju mer krävande omständigheter desto bättre. JOAQUIN kan tillgodose sig 1 XP var gång han strider mot en värdig motståndare.

ÅTERBLICKAR

[1] REKRYTERAD

Ett möte med en fruktad man och ett erbjudande du inte har råd att tacka nej till

[2] EN REGNIG DAG I AUGUSTI

Ett moget vetefält, en ek och därunder; ett möte med en barndomsvän som visat sig kunna betyda mycket mer...

[3] ETT VEMODIGT FARVÄL

Tiden för farväl närmar sig fort, alldeles för fort. Med sista blick över axeln ser du den kvinna du kanske aldrig mer ska återse

ATT RULLA TÄRNINGAR

Var gång du försöker överkomma en SVÅRIGHETSGRAD behöver du rulla TÄRNINGAR. Börja alltid med 1 tärning. Lägg till 1 TÄRNING om du har ett KARAKTÄRSDRAG som kan hjälpa dig. Om samma drag har EPITET som spelar in i det du försöker dig på, lägg till 1 tärning för varje EPITET. Slutligen kan du lägga till fritt antal TÄRNINGAR genom att spendera lika mycket LÅGA.

Rulla alla de TÄRNINGAR du har samlat. Varje TÄRNING som visar 4 ELLER MER räknas som en TRÄFF. Du behöver lika många träffar som angetts av SVÅRIGHETSGRADEN för att lyckas.

NIVÅER: 2 ENKELT – 3 NORMAL – 4 SVÅRT – 5 UTMANANDE – 6 EXTREMT

Då du når SVÅRIGHETSGRADEN i strid gör du 1 SKADA på din motståndare. För varje träff som överskrider SVÅRIGHETSGRADEN gör du 1 extra SKADA.

ATT HJÄLPA

Om din rollperson har möjlighet att hjälpa en annan rollperson, kan du ge denne en tärning från din LÅGA. Beskriv vad din rollperson gör för att hjälpa. Om slaget misslyckas får du tillbaka din TÄRNING, om slaget lyckas så har du däremot förlorat den.

TÅGA OCH LÅGA

TÅGA är ett karaktärsdrag som visar hur väl din rollperson förmår att verka som soldat: att lyda order, trots till exempel livsfara eller samvetskval. Din TÅGA kommer att sättas på prov. LÅGA motsvarar din rollpersons inre kraftreserver. De kommer du behöva utnyttja för att klara dig. Om LÅGA når ner till 0 drabbas din rollperson av UPPGIVENHET eller UTBRÄNDHET.

NYCKLAR

Var gång du möter kraven på en NYCKEL kan du tillgodogöra dig lika många XP som nyckeln anger. XP kan du spendera på två saker:

- Återfå 1 LÅGA för 1 XP, upp till ditt maximum
- Skaffa dig 1 FÖRBÄTTRING för 5 XP

Du kan använda din FÖRBÄTTRING på något av följande:

- Lägg till ett EPITET till en av dina karaktärsdrag
- Lägg till en ny NYCKEL (se lista, du kan max ha 3 samtidigt)
- Lära dig en ny HEMLIGHET (se lista, du kan max ha 3 samtidigt)

Du kan spara en FÖRBÄTTRING om du vill, och spendera dem när du vill, till och med i mitten av en strid.

Om situationen så tillåter är det möjligt att sälja NYCKLAR. Då handlar du till NYCKELNS motsats och förklarar varför den inte längre stämmer in på din rollperson – detta är karaktärsomdanande. När du säljer en NYCKEL får du en FÖRBÄTTRING i betalning.

ÅTERBLICK

Du kan återfå all din LÅGA samtidigt genom att använda dig av en ÅTERBLICK. Varje rollperson har 3 ÅTERBLICKAR, men det är allt du får. När du använder dig av en ÅTERBLICK så återupplever du ett minne från ditt förflutna. Handlingen förflyttar sig ett tag till din rollpersons minne. Det sker i realtid på ett ögonblick, men låter dig via kärlek, hat eller ångest återfinna reserver du inte visste du hade.

NEON GENESIS EVANGELION är ett bra exempel på inspiration.

JOAQUÍN ROJA

BAKGRUND

JOAQUIN härstammar från enkla förhållanden i ANDALUSIEN. Ett säkert sätt att komma därifrån har alltid varit det militära, så JOAQUIN tog värvning. Snart upptäckte han att han hade det i blodet – krigets verklighet bröt inte ner honom, utan han njöt av att känna adrenalinet pumpa och stå öga mot öga med fienden. Den bekräftelse han därigenom fick kan få hans hjärta att bulta av stolthet. Han stapplade aldrig i sin moral eller disciplin, fann distraktioner och nöjen mellan uppdragen och kände på det stora taget som han hittat hem.

Som marinsoldat i INFANTERÍA DE ARMADA tjänstgjorde han primärt i den nya världen. Under många år kom hans närmaste officer att bli kapten FRANCISCO DE ELIZA, en framgångsrik officer med goda ledaregenskaper. Mellan dem växte det fram en nära vänskap, och det kom att rädda livet på varandra vid ett flertal tillfällen. FRANCISCO är nog den enda person som JOAQUIN verkligen litar på.

Därför blev det extra smärtsamt för honom när hans kapten till synes började tappa greppet. Han fattade beslut på dåliga militära grunder och gick emot order. JOAQUIN hade aldrig förmågan att förstå varför, och började förebrå FRANCISCO, som inte ville ta reson. JOAQUIN kunde till sist inte förhindra att hans kapten avskedades i sändes hem.

JOAQUIN blev omsider handplockad för en riskfylld expedition till MU. Han såg då till att kunna återförenas med FRANCISCO. För första gången på säkert ett decennium fick han också möjlighet att besöka sina hemtrakter. Det började bra.

JOLANDA MALATESTA

Soldat, opportunist, tjuv - trogen kronan eller sig själv?

TÅGA

STOLTHET, ARROGANS, DISTANS

LÅGA

8 ()

SKADOR

□□□□□□□□

LÖNNMÖRDARE

FÖRSÅT, DOLK, TVÅ VAPEN, PISTOL, TA SIKTE, [PISTOL]

TJUUV

SMYGA, LJUGA, GÖMMA, FINGERFÄRDIGHET, [FÖRKLÄ], [BEDRA]

ELEGANSENS HEMLIGHET

JOLANDA har en naturlig fallenhet för att klättra upp för fasader, balansera längst taknockar, hoppa mellan byggnader och landa fjäderlätt. Spenderar hon 1 LÅGA kan hon utföra dessa saker och samtidigt få det att se enkelt ut. Spenderar hon 2 LÅGA kan hon utföra än mer anmärkningsvärda konststycken - likt klättra med en hand upptagen eller balansera förblindad längst ett regnvått tak. Spenderar hon 3 LÅGA förmår hennes elegans närmast bryta mot vad som kan anses vara mänskligt möjligt, de som bevittnar detta får ett minne för livet - detta ligger på hennes yttersta kapacitet.

MÖRDARENS HEMLIGHET

För JOLANDA kan mord vara något högst trivialt. Om offret hålls ovetande om vad som komma skall krävs blott 1 LÅGA för att denne ska ligga död vid dina fötter.

SNIKENHETENS NYCKEL

Av erfarenhet vet du att var och en först och främst ser över sitt eget bo. JOLANDA kan tillgodose sig 1 XP var gång hon vägrar dela med sig av förnödenheter eller andra ägodelar, eller var gång hon berikar sig genom stöld eller opportunistisk

NYFIKENHETENS NYCKEL

Curiosity killed the cat. JOLANDA kan tillgodogöra sig 1 XP var gång hennes nyfikenhet försätter henne i trubbel.

ÅTERBLICKAR

[1] MARKNADSPLATSEN

Ett tidigt möte med mänsklig grymhet, en traumatisk lärdom

[2] DEN ÖVERSTA KAMMAREN

Ett lyckat inbrott, ett underligt möte

[3] BEDRAGAREN

Mecenaten LUIGI FUBINI från VENEDIG har förrått dig och lämnat dig som död. Nu, i hans hemstad, är det tid för hämnd.

ATT RULLA TÄRNINGAR

Var gång du försöker överkomma en SVÅRIGHETSGRAD behöver du rulla TÄRNINGAR. Börja alltid med 1 tärning. Lägg till 1 TÄRNING om du har ett KARAKTÄRSDRAG som kan hjälpa dig. Om samma drag har EPITET som spelar in i det du försöker dig på, lägg till 1 tärning för varje EPITET. Slutligen kan du lägga till fritt antal TÄRNINGAR genom att spendera lika mycket LÅGA.

Rulla alla de TÄRNINGAR du har samlat. Varje TÄRNING som visar 4 ELLER MER räknas som en TRÄFF. Du behöver lika många träffar som angetts av SVÅRIGHETSGRADEN för att lyckas.

NIVÅER: 2 ENKELT – 3 NORMAL – 4 SVÅRT – 5 UTMANANDE – 6 EXTREMT

Då du når SVÅRIGHETSGRADEN i strid gör du 1 SKADA på din motståndare. För varje träff som överskrider SVÅRIGHETSGRADEN gör du 1 extra SKADA.

ATT HJÄLPA

Om din rollperson har möjlighet att hjälpa en annan rollperson, kan du ge denne en tärning från din LÅGA. Beskriv vad din rollperson gör för att hjälpa. Om slaget misslyckas får du tillbaka din TÄRNING, om slaget lyckas så har du däremot förlorat den.

TÅGA OCH LÅGA

TÅGA är ett karaktärsdrag som visar hur väl din rollperson förmår att verka som soldat: att lyda order, trots till exempel livsfara eller samvetskval. Din TÅGA kommer att sättas på prov. LÅGA motsvarar din rollpersons inre kraftreserver. De kommer du behöva utnyttja för att klara dig. Om LÅGA når ner till 0 drabbas

din rollperson av UPPGIVENHET eller UTBRÄNDHET.

NYCKLAR

Var gång du möter kraven på en NYCKEL kan du tillgodogöra dig lika många XP som nyckeln anger. XP kan du spendera på två saker:

- Återfå 1 LÅGA för 1 XP, upp till ditt maximum
- Skaffa dig 1 FÖRBÄTTRING för 5 XP

Du kan använda din FÖRBÄTTRING på något av följande:

- Lägg till ett EPITET till en av dina karaktärsdrag
- Lägg till en ny NYCKEL (se lista, du kan max ha 3 samtidigt)
- Lära dig en ny HEMLIGHET (se lista, du kan max ha 3 samtidigt)

Du kan spara en FÖRBÄTTRING om du vill, och spendera dem när du vill, till och med i mitten av en strid.

Om situationen så tillåter är det möjligt att sälja NYCKLAR. Då handlar du till NYCKELNS motsats och förklarar varför den inte längre stämmer in på din rollperson – detta är karaktärsomdanande. När du säljer en NYCKEL får du en FÖRBÄTTRING i betalning.

ÅTERBLICK

Du kan återfå all din LÅGA samtidigt genom att använda dig av en ÅTERBLICK. Varje rollperson har 3 ÅTERBLICKAR, men det är allt du får. När du använder dig av en ÅTERBLICK så återupplever du ett minne från ditt förflutna. Handlingen förflyttar sig ett tag till din rollpersons minne. Det sker i realtid på ett ögonblick, men låter dig via kärlek, hat eller ångest återfinna reserver du inte visste du hade.

JOLANDA MALATESTA

BAKGRUND

JOLANDA har växt upp på GENOVAS gator, efter det att ha rymt hemifrån vid ung ålder. Hon har alltid varit en överlevare och enstöring. Försörjning nådde hon på diverse mer eller mindre omoraliska sätt; vilket inbegriper stöld, rån, bedrägeri, häleri och annat därtill. Med åren blev hon så pass bra på att tillskansa sig andras egendom att betydelsefulla människor började få upp ögonen för henne.

Hon började istället arbeta med diverse ljusskygga uppdragsgivare bland vilka både högt uppsatta kyrkomän och politiker återfanns. Hon var fortfarande inte gammal när hon stal ett ovärderligt guldägg från sultan MEHMEDS IV hov, en tid senare var det istället skeppsrutningar från spanska armadans skeppsvarv som försvann och hon har till och med fått ut hemligstämplade papper ur det APOSTOLISKA PALATSET.

Omsider blev hon i största hemlighet rekryterad av en namnlös organisation inom KATOLSKA KYRKAN, och först då blev hennes uppdrag verkligt spännande. Detta var i slutet av DET TRETTIOÅRIGA KRIGET och det hände många intressanta saker. JOLANDA spionerade på demoner, stal statshemligheter och infiltrerade militära högkvarter. Efter krigets slut fann hon dock goda anledningar till att försvinna från det allmänna medvetandet – hon gick under jorden.

Alldeles nyligen blev hon uppsökt av en präst vid namn IGNACIO som uppenbarligen gått igenom en hel del besvär för att hitta henne. För första gången på flera år tackar JOLANDA ja till ett uppdrag; förvånande nog kittlar idén alldeles extra att ta sig till den nyligen upptäckta kontinenten MU.

DOÑA CLEMENTIA DE LEYBA

Hon har tagit sig till MU för att fullborda sitt livsverk – att lösa demonernas gåta

TÅGA

BESATTHET, REVANSCH, HEDER

LÅGA

7 ()

SKADOR

□□□□□□□□

PROFESSOR

GENI, FÖRBJUDNA TEXTER, OBSKYR KUNSKAP, [ARTEFAKT], [ARTEFAKT], [ARTEFAKT], [DEMONERNAS GÅTA]/[VANSINNE]

DAM

ADLIG, FOSTRAN, RESPEKTABEL, [ÖDMJUK]

GENIETS HEMLIGHET

CLEMENTIA har ägnat årtal åt att studera demoner. Hon vet att hemligheten till deras krafter finns bevarade i deras kroppar. Får hon tillgång till ett demonkadaver kan hon ur detta framställa en artefakt som låter henne tillvarata en del av dess krafter; genom att konservera ett hjärta, en skalle, ett foster eller liknande. Det krävs en uppgradering för att färdigställa processen.

LÄRDOMENS HEMLIGHET

CLEMENTIA vet hur man kopplar av i fält – med en god bok. Hon kan återhämta 3 låga varje gång han får tillfälle att i ostörd ensamhet få förkovra sig i en av sina texter.

ARKEOLOGENS NYCKEL

Kvarlämningar och fysiska bevis är en väg till kunskap. CLEMENTIA kan tillgodogöra sig 1 xp var gång hon undersöker döda ting eller ruiner för att få veta mer.

FÖREBILDENS NYCKEL

Som adlig är du steget över vanliga människor. Tillgodogör dig 1 xp när du lyckas demonstrera din överlägsenhet för andra.

ÅTERBLICKAR

[1] EN BLODIG UPPTÄCKT

En sen kväll i en mörk universitetslokal; skalpeller och liklukt

[2] FARVÄL TILL MITT LIVSVERK

Böcker staplade på ett bål, ett sista farväl till resultatet av många års vedermödor

[3] KVÄVANDE ENSAMHET

En panikfylld konfrontation med de egna känslorna i en isolerad ensamhet

ATT RULLA TÄRNINGAR

Var gång du försöker överkomma en SVÅRIGHETSGRAD behöver du rulla TÄRNINGAR. Börja alltid med 1 tärning. Lägg till 1 TÄRNING om du har ett KARAKTÄRSDRAG som kan hjälpa dig. Om samma drag har EPITET som spelar in i det du försöker dig på, lägg till 1 tärning för varje EPITET. Slutligen kan du lägga till fritt antal TÄRNINGAR genom att spendera lika mycket LÅGA.

Rulla alla de TÄRNINGAR du har samlat. Varje TÄRNING som visar 4 ELLER MER räknas som en TRÄFF. Du behöver lika många träffar som angetts av SVÅRIGHETSGRADEN för att lyckas.

NIVÅER: 2 ENKELT – 3 NORMAL – 4 SVÅRT – 5 UTMANANDE – 6 EXTREMT

Då du når SVÅRIGHETSGRADEN i strid gör du 1 SKADA på din motståndare. För varje träff som överskrider SVÅRIGHETSGRADEN gör du 1 extra SKADA.

ATT HJÄLPA

Om din rollperson har möjlighet att hjälpa en annan rollperson, kan du ge denne en tärning från din LÅGA. Beskriv vad din rollperson gör för att hjälpa. Om slaget misslyckas får du tillbaka din TÄRNING, om slaget lyckas så har du däremot förlorat den.

TÅGA OCH LÅGA

TÅGA är ett karaktärsdrag som visar hur väl din rollperson förmår att verka som soldat: att lyda order, trots till exempel livsfara eller samvetsqual. Din TÅGA kommer att sättas på prov. LÅGA motsvarar din rollpersons inre kraftreserver. De kommer du behöva utnyttja för att klara dig. Om LÅGA når ner till 0 drabbas din rollperson av UPPGIVENHET eller UTBRÄNDHET.

NYCKLAR

Var gång du möter kraven på en NYCKEL kan du tillgodogöra dig lika många XP som nyckeln anger. XP kan du spendera på två saker:

- Återfå 1 LÅGA för 1 XP, upp till ditt maximum
- Skaffa dig 1 FÖRBÄTTRING för 5 XP

Du kan använda din FÖRBÄTTRING på något av följande:

- Lägg till ett EPITET till en av dina karaktärsdrag
- Lägg till en ny NYCKEL (se lista, du kan max ha 3 samtidigt)
- Lära dig en ny HEMLIGHET (se lista, du kan max ha 3 samtidigt)

Du kan spara en FÖRBÄTTRING om du vill, och spendera dem när du vill, till och med i mitten av en strid.

Om situationen så tillåter är det möjligt att sälja NYCKLAR. Då handlar du till NYCKELNS motsats och förklarar varför den inte längre stämmer in på din rollperson – detta är karaktärsomdanande. När du säljer en NYCKEL får du en FÖRBÄTTRING i betalning.

ÅTERBLICK

Du kan återfå all din LÅGA samtidigt genom att använda dig av en ÅTERBLICK. Varje rollperson har 3 ÅTERBLICKAR, men det är allt du får. När du använder dig av en ÅTERBLICK så återupplever du ett minne från ditt förflutna. Handlingen förflyttar sig ett tag till din rollpersons minne. Det sker i realtid på ett ögonblick, men låter dig via kärlek, hat eller ångest återfinna reserver du inte visste du hade.

NEON GENESIS EVANGELION är ett bra exempel på inspiration.

DOÑA CLEMENTIA DE LEYBA

BAKGRUND

Kunskap har så länge CLEMENTIA kan minnas varit hennes ledstjärna i livet, och förbjuden sådan har alltid haft en speciell dragningskraft. Det gjorde att hon inte var svårflörtad när hon som ung universitetsstudent i SEVILLA blev invigd i ett hemlighetsfullt sällskap, svuret att utforska världens hemligheter. I sällskapet ingick humanister, ingenjörer, forskare, skriftlärda och studenter, vilka förenades i den fasta övertygelsen att i sökandet efter kunskap så kan alla gränser korsas.

CLEMENTIA är något av ett geni, det är allmänt erkänt bland dem som känner hennes arbete. Men de forskningsområden hon ägnade sin akademiska möda åt var också sådana som tack vare kyrkan aldrig kan uppvisas för en större publik. I sällskapets regi fortsatte hon i hemlighet inom allt mer förbjudna områden, samlade på sig skrifter och kom att leda en inre ring studenter i studiet av det okända. Med närmast religiös nit studerade man de förbjudna texterna, obducerade lik och utförde blasfemiska experiment. Tack vare ett svek så kom dock den katolska kyrkan att få upp ögonen för henne.

För att inte utlämnas åt inkquisitionen gick CLEMENTIA med på att inrikta studiet på ett nytt och märkligt fenomen; demonerna. Skrupelfria individer inom kyrkan gjorde vad de kunde för att kunna utnyttja demonerna i det heliga kriget mot protestantismen, och CLEMENTIA kom till att göra deras metoder allt mer förödande.

Kriget utmynnade i DEN WESTFALISKA FREDEN, där EUROPAS världsliga ledare såg ut över förödelsen och svor att aldrig mer utnyttja demoner i krigets bruk. Det ledde till en präktig skandal för kyrkan, som slickade sina sår genom att tvätta sig fri från sin svårvunna kunskap via bokbål och utrensningar. CLEMENTIA blev en politisk belastning. Hon tilläts inte längre verka vid universitetet, utan sattes i husarrest. Hon hade tur - mindre privilegierade forskare försvann till inkquisitionens tortyrkammare för att aldrig återses.

Efter årtal av sysslolös isolation och onåd har CLEMENTIA åter kommit att kontaktas. Hennes tjänster behövs på MU, och mycket mer än så har hon inte fått veta. I hemlighet ska hon smusslas ombord på skeppet AURORA i CADIZ hamn, kanske för att aldrig kunna återvända. Efter en klädsam tvekan har hon tackat ja. Demonernas gåta väntar fortfarande på att bli löst.