



Guld  
och  
gröna skogar

TINA-2012



# Guld och gröna skogar

Ett äventyr till

## En Garde!

### Författare

Jörgen Åkerklint

### Bidrag

Tina Engström

### Korrektur och redigering

Tina Engström

### Sättning och layout

Tina Engström

### Omslag

Tina Engström

### Illustrationer

Tina Engström

### Karta

Jörgen Åkerklint

### Tack till

Alla spelare och spelledare på CalCon och GothCon 2012.



Guld och gröna skogar © 2012 MylingSpel

Denna artikel får laddas ned och/eller kopieras för privat bruk samt även säljas till självkostnadspris i oförändrad form.

En Garde! © 1987, 2006-2012 Gunilla Jonsson och Michael Petersén. All Rights Reserved.

Licensed by Tina Engström, published via MylingSpel



---

# Förord

---

Guld och gröna skogar tillkom som MylingSpels officiella En Garde! III-arrangemang på GothCon 2012. Som en del i utvecklingen användes en förversion som MylingSpels rollspelsbidrag på CalCon 2012.

Det är ett medvetet rälsat äventyr fram till slutscenerna, då en av spelarna kan få väldigt fria tyglar att mer berätta vad som sker än använda regelsystemet under äventyrets sista minuter. I konventsversionen är en av rollpersonerna besatt av en demon som är på jakt efter ett mayamanuskript som skall släppa demonen fri. Den som vill ha ett mer jordnära äventyr kan helt enkelt låta det följa ett mer klassiskt upplägg av rent skattsökande.

De rollpersoner som följde med i konventsversionen ligger längst bak i detta dokument tillsammans med snabbinfo om speciella förmågor. De som vill spela med egna rollpersoner kan dock göra så. I texten finns fingervisningar för hur gruppen bör vara sammansatt och egenskaper de bör besitta. Det är två eller tre olika roller som måste besättas, övriga är helt fria.

2012-05-05  
Jörgen Åkerklint



# Guld och gröna skogar

Ett sting i halsen. Jag greppar den lilla oan-senliga befjädrade pilen. Ingen smärta; jag känner ingen smärta! Det går knappt att andas den brännheta fuktdryppande luften i det här gröna helvetet. Benen viker sig hur mycket jag än kämpar. Faller ner på knä. Diego vänder sig mot mig i en storm av pilar och spjut och skriker. Svagt hör jag hans desperata röst, dämpad när den mig trots att han skriker; "Gabrielle! Gabrielle! Res dig, vi måste fly!". Jag vill svara honom, men kan inte. Skräcken i hans ögon när han ser vad som ligger i min hand. En isande kyla kryper snabbt uppför ben och armar medan jag drar mina sista andetag, fullt medveten. Mörkret sluter sig om mig. Allt ljud tynar bort. Allt är tyst och stilla ...

Året är 1691, och hos en agent för en spansk köpman i den lilla staden La Nueva Guatemala de la Asunción i Guatemala samlas en blandad grupp människor. De skall snart ge sig ut på en farlig resa på jakt efter vad som sägs vara en fantastisk gulds katt, begravd av mayaindianer i en enorm stenpyramid.

Äventyret är avsett för 4-5 spelare, och är ursprungligen tänkt att ta strax under 5 timmar att spela igenom.

## Sammanfattning

Spelarna möts 1691 i ett litet men välinrett hus i den lilla staden La Nueva Guatemala de la Asunción hos en agent för en rik spansk köpman. Köpmannen anordnar en expedition som skall hinna fram till en stor Mayaskatt före den spanska kronan. Den spanska expeditionen består av Martín de Vasques, en ärelysten och hänsynslös baskisk conquistador och hans män.

Hjältarna ger sig av med ett antal packdjur norrut, genom Sierra Madres bergspass. De vägar som finns är trafikerade främst av handelsmän och missionärer. Då de på grund av ras i ett pass tvingas leta sig genom fientlig djungel fram till vägarna igen stöter de på en fientlig indianstam som överöser dem med giftdoppade blåsrörspilar och spjut.

Färden leder dem vidare ut ur djungeln och ner i en vid dal med en strömmande större flod. Vid indianbyn Quitepec som ligger nere vid floden skaffar de sig kanoter eller låter bygga en flotte för att ta sig österut, nerför både stilla rinnande och forsande vattenmassor. De tvingas landa vid en liten fiskarby för att inte gå under i en fors, och därifrån

tar de sig inåt landet igen. Nu vadar de genom insektsfyllda träskmarker och sjunkna skogar. På vägen kommer de att attackeras av en mindre grupp conquistadorer som tillhör en spaningspatrull. Gamla delvis stenbelagda vägar leder dem allt närmare sitt mål, en gammal ruinstad med en nästan intakt tempelpyramid.

När de når fram hamnar de i strid med otaliga kultister. De ser en enorm maya stå högst upp på pyramiden, och vad som visar sig vara Diego, en av rollpersonernas bror, som släpas uppför pyramiden för att offras. Spelarna räddar den bundne och döende mannen som berättar att en av expeditionens män är utsänd att förstöra skatten. Innan han hinner peka ut vem det är dör han av ett spjut kastat av kultistledaren uppe på toppen. En strid bryter ut mellan spelarna och kultistledaren.

På toppen av pyramiden finns en stega ner i dess inre. Här finns skatten i ett stort rum. Vad som kan hända sedan beror till hög grad på spelarna och om spelledaren tillåter att en av rollpersonerna egentligen är en demon. När man fått upp skatten eller vid annan lämplig tidpunkt dyker plötsligt en grupp conquistadorer upp ledda av Martín de Vasques. Slutstriden tar sin början.

## Scenen – Guatemala

Den lilla staden La Nueva Guatemala de la Asunción har ett litet kloster, El Carmen, och en samling hus. Runtom ligger lämningarna efter en gammal mayastad, med grästäckta ruinkullar, raserade murar och annat som hör en ruinstad till. Befolkningen består främst av kristna mayaindianer, men de styrande är uteslutande spanjorer. Runtom finns det flera mayabyar och ett och annat spanskt gods.

Bergsområdena som tillhör Sierra Madre-massivet är delvis bevuxna med regnskog som blir vildare, snårigare och övergår i torrare skog med barrväxter och hårdiga växter ju längre upp man kommer. Spridda indianbyar ligger i dalgångar med terrasserade odlingar. Spår av missionärernas kristnande syns överallt i form av kors uppsatta längs bergsvägarna, och små kyrkor och kloster vid de större byarna. Soldater är

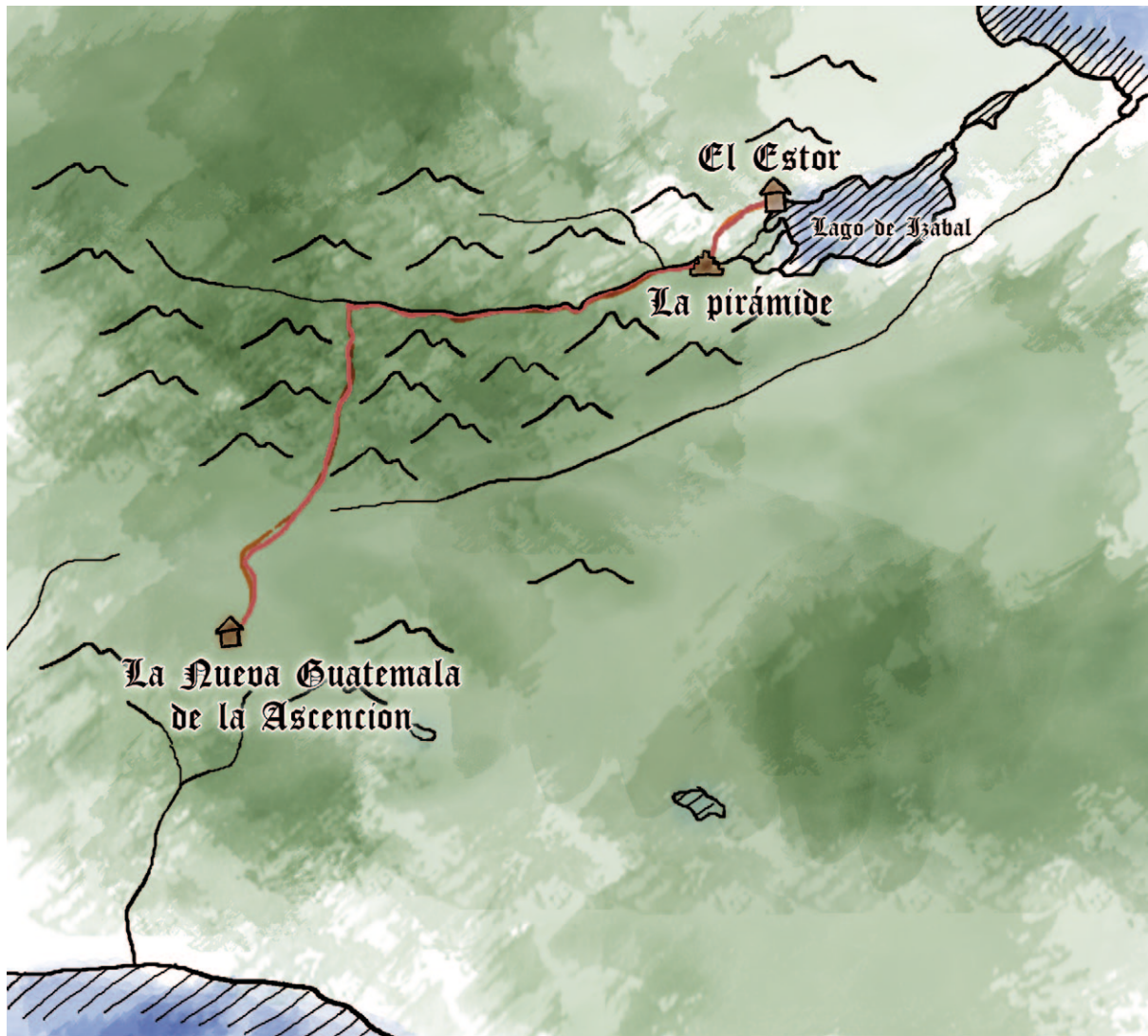
### TILLBAKABLICKAR

I äventyret finns två frivilliga tillbakablickar inlagda. I dessa är det meningen att spelarna skall ikläda sig rollerna som anonyma hantlangare i den tidigare expeditionen under Diego och Gabrielle.

Då syftet är att ge spelarna en förvarning om vad som kan komma att hända den nuvarande expeditionen bör tillbakablickarna inte ta alltför lång tid att spela igenom. Därför dör motståndare och personer spelade av spelarna direkt så fort de träffas.

Syfte nummer två är att ge stämning och en känsla av kommande fara.





det dock ont om. Bara vid de små städerna, ofta vid viktiga vägkorsningar, kan det finnas små garnisoner på några man.

I dalgångarna finns tät regnskog, och vid Salama bor ett antal mer eller mindre okända indianstammar av mer primitivt slag. Djungeln är här väldigt svårforcerad, om man inte håller sig till de naturliga stigarna skapade av de djur som lever här.

När man nått över den sista bergskedjan kommer man fram till en dalgång med en större flod. Denna leder österut, ner mot ett område av sumpmarker och halvt sjunkna skogar, och vidare ut i sjön Izabal.

Vid Lago de Izabals nordvästra strand ligger den lilla utposten El Estor. Den har varit bas för handel och utforskning sedan kolonisationens tidigaste dagar.

## Kartan

Kartan ovan föreställer Guatemala, ett område i Centralamerika. Vattenområdena i sydväst och nordost är Stilla havet respektive Atlanten. Stora delar av området är täckt av regnskog och berg. Sierra Madre-massivet ligger mitt i rollpersonernas färdväg. Färdvägen i sig är markerad med en lite tjockare linje. De smalare linjerna är större vattenvägar.

## Fraktioner

Här följer en kort genomgång av alla inblandade fraktioner samt deras förhållande till varandra. Utnyttja den gärna för att bygga ut intriger och handling.

### Rollpersonerna

Rollpersonerna kan ha helt olika bakgrund och nationaliteter. Deras huvudsakliga mål är att finna mayaskatten först, och ta den med sig till ett väntande skepp i El Estor.

**Martín de Vasques och conquistadorerna:** Farliga och hänsynslösa krigare. De kommer att göra allt för att hindra rollpersonerna från att nå skatten.

**Maya:** Kuvade urinvånare. De kommer inte att ställa till med problem om de inte blir provocerade.

**Indianerna i djungeln:** Vi skall väl inte in i någon djungel?

**Kukulkankultisterna:** Aldrig hört om dem. Men alla fanatiker kan vara farliga, speciellt om de skyddar något.





## Martín de Vasques och conquistadorerna

Martín är en ärelysten baskisk conquistador vars mål är att finna mayaskatten före rollspersonerna. Med sig har han en grupp soldater, redo att följa hans minsta vink. För att nå sitt mål är han redo att vandra igenom drivor av lik.

**Rollpersonerna:** Måste stoppas och hindras från att ta skatten som rätteligen tillhör spanska kronan. Dödas eller slås ut.

**Maya:** Bra arbetskraft som det bara är att utnyttja, i övrigt obetydliga. Besegrade och förslavade.

**Indianerna i djungeln:** Vilka då? Ställer någon till problem skall de slås ner!

**Kukulkankultisterna:** Kommer att slås ut om så behövs. De är bara ett obetydligt hinder i jakten på rikedomarna.

## Maya

Guatemalas huvudsakliga befolkning. Bönderna på åkrarna, arbetarna i de spanska gruvorna och tjänarna hos de rika. De var för inte länge sedan ett stolt folk som nu till största delen har kuvats av de spanska erövrarna.

**Rollpersonerna:** Ännu ett gäng hänsynslösa giriga lyckökare. Då det ofta är oklokt att motsätta sig européers vilja kommer maya mest att vara till lags. Om de provoceras nog kan de dock mycket väl ta till vapen för att försvara sig.

**Martín de Vasques och conquistadorerna:** Undvik eller gör som de säger! Brutala och hänsynslösa våldsvarkare.

**Indianerna i djungeln:** Aldrig hört talas om. Men mycket döljer sig i bergen och skogarna.

**Kukulkankultisterna:** Har inte gett upp hoppet om frihet från européerna. Kanske kan gudarna hjälpa oss.

## Indianerna i djungeln

Tillhör en indianstam i en avsides djungelbevuxen dalgång. Deras mål är att jaga bort inkräktare och att få leva i fred.

**Rollpersonerna:** Inkräktare som måste jagas iväg på något sätt. Små oväntade anfall och bakhåll skall nog räcka.

**Martín de Vasques och conquistadorerna:** Vilka?

**Maya:** Kan man handla med, annars ointressanta.

**Kukulkankultisterna:** Ointressanta.

## Kukulkankultisterna

En grupp mayaindianer som står fast vid sitt ursprung och sin gamla religion, i hopp om att guden skall komma och besegra spanjorerna. En del av målet är att skydda mayaskatten med sina liv om det skulle behövas.

**Rollpersonerna:** Ännu fler européer som har kommit för att döda maya och dess kultur. Giriga kräk som måste utplånas!

**Martín de Vasques och conquistadorerna:** Enormt farliga och hänsynslösa. Kukulkans hjälp behövs för att besegra dem.

**Maya:** Den stora massan som bara väntar på att någon skall leda dem i uppror mot européerna. Vi skall lyckas!

**Indianerna i djungeln:** Helt ointressanta, vilka de än är.

## Persongalleri

Dessa är de olika personerna som figurerar i äventyret.

### Rollpersonerna

Rollpersonernas ålder, sociala status, titel med mera är inte viktiga. Äventyret bör klaras utan större problem av de flesta typer av rollpersoner, så länge de antingen är duktiga på att smyga eller slåss. Det finns emellertid ett par specifika roller som måste spelas för att äventyret skall fungera. Dessa tas upp nedan. De som vill komma igång direkt kan använda de färdiga rollpersonerna som finns i slutet på detta dokument. Används dessa måste Dirk van der Velden och Francesca de Caminha spelas av ett par spelare.

### De tre rollerna

De två första rollerna är obligatoriska, medan den tredje är frivillig. Låt spelarna välja mellan dem, men se till att inte avslöja för mycket när information om rollerna delas ut.

**Diego de Caminhas bror/systemer:** Syskon till Diego, ledaren för den förra expeditionen. Kommer från Portugal, heter lämpligen de Caminha i efternamn. En van äventyrare som varit på expeditioner förr, ibland tillsammans med sin bror.

Rollpersonen skall ha minst 15 i VILDMARKSKUNSKAP, alternativt får färdighetsvärdet gratis.

**Jesuiten:** En man som utger sig för att vara en vanlig äventyrare. Egentligen är han en jesuit, satt på uppdrag att förstöra ogudaktiga rester av indianernas kultur. Allt som kan dra mayas uppmärksamhet från kristendomen tillbaka in i heden- domen måste förstöras. Rykten har nått hans överordnade om en mayaskatt i Guatemalas inre, bland annat innehållande konst och skrifter. Dessa är jesuitens mål. Han har med sig två packmulor som han säger är lastade med handelsvaror han planerar att sälja till maya, men egentligen är de lastade med krut. Detta skall användas för att förstöra mayaskatten.

Rollpersonens drivkrafter måste ange att han älskar Gud och den makt han har fått genom Gud. Han skall hata kättare och ogudaktiga vildar. Han måste dessutom ha minst 15 i TEOLOGI och 10 i KAMP: ARTILLERI. En snäll spelledare kan ge färdighetsvärdena gratis till rollpersonen.

**Den besatte/Demonen:** Om spelledaren vill följa konventsäventyrets ursprungliga idé skall det även finnas med en rollperson som är besatt av en demon. Lämpligen är





denne person någon sorts kultist eller på annat vis kunnig om demoner och det okända.

Han skall besitta stora kunskaper om mayas religion. När den besatte når skatten kommer demonen att leda denne till skriften som han söker. Den besatte kommer sedan att börja mäsas vad som står, oavsett vad som händer runtomkring.

Han bör vara lätt otrevlig, och älska smärta och ockult kunskap. Han skall hata präster och tal om den kristna guden. Den besatte skall ha minst 15 i OCKULTISM, 10 i TEOLOGI och 10 i BESVÄRJANDE. Spelledaren kan dela ut dessa färdigheter gratis om hon så vill.

### Viktiga språk

Någon eller några av medlemmarna i expeditionen bör kunna tala cholti, poqomchi eller sakapultek. De två senare är lokala mayaspråk och det första ett religiöst mayaspråk talat av präster och lärda. Den som kan tala sakapultek kan troligen förstå poqomchi med lite tankearbete. Det är ett krav att minst en rollperson kan tala spanska.

### Huvudaktörer

Nedan beskrivs äventyrets viktigaste spellearpersoner.

#### Kukulkan Pacal

Kultisternas ledare är en storväxt muskulös man med monokroma ormtatueringar över hela kroppen. Han bär vid konfrontationen en skräckinjagande mask, föreställande ett stiliserat befjädrat ormhuvud. Han slåss med en gigantisk offerkniv täckt av torkat blod. Han väser hela tiden ondsinta förolämpningar mot sina offer. Oftast är han iklädd lamellpansar gjort av benplattor. Vill spelledaren vara snäll kan hon dock låta honom vara utan den under striden på pyramiden.

När han spelas bör spelledaren tänka på att det här handlar om en mycket stark ledare som har haft många årtionden på sig att utveckla strategier och tekniker för att slå ut motståndare. Tänk även på att han har förmågan TROLLDOMSUTÖVARE, vilken han mycket väl kan använda i en strid. Se *Väsen* för beskrivning av förmågorna.



#### KUKULKAN PACAL

STY: 20/5 TÅL: 18/5 RÖR: 11/3 UTS: 8/2  
EGO: 17/5 UPP: 12/3 KAR: 18/5 BIL: 15/4

Syssla: Präst                      Kön: Man  
Nationalitet: Maya               Svärdshand: Höger  
Religion: Kukulkan kyrkare   Handlingar: 5  
Ålder: 245 år                      Reflexförsvar: 7  
Längd: 1,96 meter               Chockresistans: 15  
Vikt: 114 kg                      Matinépoäng: 12

Fysisk skadepacitet           Mental skadepacitet  
SKRÅMA: 1-8                   SKRÅMA: 1-8  
LÄTT SÅR: 9-14               LÄTT SÅR: 9-14  
ALLVARLIGT SÅR: 15-19       ALLVARLIGT SÅR: 15-19  
DÖDLIGT SÅR: 20+             DÖDLIGT SÅR: 20+

**Primärbeteende:** Är alltid blodig.

**Drivkrafter – positiva:** KUKULKAN, KVINNOR, OFFERRITER

**Drivkrafter – negativa:** EUROPEER, HÄSTAR, SPINDLAR

**Livsmål:** Åkalla sin gud.

**Fördelar:** GIFTTÄLIG, HANDLINGSSNABB, HÖG SMÄRTTRÖSKEL,

NATURLIG LEDARE, SNABBDRAGNING, VASS TUNGA, ÖVERLEVARE

**Nackdelar:** DROGMISBRUKARE (kokablad), FANATISM, FOBI (lätt fobi mot sex mellan kvinnor och män), INTOLERANT

**Förmågor:** EVIGT UNG, TROLLDOMSUTÖVARE

**Färdigheter:** BESVÄRJANDE 16, DANSA 11, DÄDKRAFT 22, ETIKETT 10, FILOSOFI 10, FÖRHANDLA 16, HÄRFÖRARKONST 10, KAMP: BÄGAR 17, KAMP: DOLKAR 27, KAMP: OBEVÄPNAD STRID 22, KAMP: SKAFTVAPEN 23, KONFLIKTVANA 22, KROPPSKONTROLL 17, LÄKEKONST 13, LÄSA/SKRIVA: MAYAGLYFER 15, LÄSA/SKRIVA: LATINSKA ALFABETET 6, LÖNNDOM 10, MYSTICISM 23, OCKULTISM 11, SKALDEKONST 14, SKÅDEPELERI 22, SYMBOLKUNSKAP 14, SÅNG OCH SAGA 20, SÖKA 14, TALA SPRÅK: CHOLTI 12, TALA SPRÅK: SAKAPULTEK 14, TALA SPRÅK: SPANSKA 6, TEOLOGI 15, YRKE: PRÄST 20, ÖRTER OCH DROGER 15

**Expertiser:** FÖROLÄMPNINGAR, HUGG MOT BÄLEN, OFFERRITER

**Utrustning:** Skräckinjagande mask (skyddar huvud, absorberingsförmåga 1T10+1), Benlamellpansar (skyddar bälen, absorberingsförmåga 1T10+4), stor offerkniv (skadevärde 2), tatueringar, höftskynke, pung med besvärjelsekomponenter samt smycken i guld och jade.

#### Martín de Vasques

Martín är en baskisk conquistador från Navarre. Han har kommit till Nya Spanien för att fina ära och rikedom, och ser i rykterna om den enorma guldsbatten en chans att göra den spanska kungen medveten om hans person.

Denne man är högst målmedveten, ärolysten och girig. För att nå sina mål tvekar han inte att avrätta folk som kommer i vägen för honom: indianer, barn eller rollpersoner.

Han är en ganska kortväxt och stilig man med skägg. Kroppshyddan pryds av en begynnande ölkagge täckt av en kraftig och väljordad bröstplåt. Han klär sig gärna i överdådiga kläder, även om de han bär för tillfället börjar bli lätt slitna under färden genom djungeln. Det är dock hans utstrålning som man först lägger märke till, och det är även den som gör att hans mannar är så lojala mot honom.







### MARTÍN DE VASQUES

STY: 11/3 TÅL: 14/4 RÖR: 11/3 UTS: 13/4  
EGO: 15/4 UPP: 11/3 KAR: 15/4 BIL: 16/4

Syssla: Kapare  
Nationalitet: Spanien  
Religion: Katolik  
Ålder: 25 år  
Längd: 1,56 meter  
Vikt: 66 kg

Kön: Man  
Svärdshand: Höger  
Handlingar: 4  
Reflexförsvar: 7  
Chockresistans: 8  
Matinépoäng: 5

Fysisk skadepacitet  
SKRÅMA: 1-7  
LÄTT SÅR: 8-12  
ALLVARLIGT SÅR: 13-16  
DÖDLIGT SÅR: 17+

Mental skadepacitet  
SKRÅMA: 1-7  
LÄTT SÅR: 8-13  
ALLVARLIGT SÅR: 14-17  
DÖDLIGT SÅR: 18+

**Primärbeteende:** Försöker alltid överdriva egna bedrifter.

**Drivkrafter – positiva:** GULD, HEDER, KORV, SPANIEN

**Drivkrafter – negativa:** BARN, INDIANER, REGN

**Livsmål:** Göra sig ett namn i Nya världen och i Spanien.

**Fördelar:** HANDLINGSSNABB, KAMPKONST: SPANSKA SKOLAN, KYRASSIÄR, NATURLIG LEDARE, SNABBDRAGNING, ÖVERLEVARE

**Nackdelar:** CHEVALERESK, GIRIG, MANISK

**Färdigheter:** ADMINISTRATION 6, DÅDKRAFT 19, ETIKETT 9, FILOSOFI 10, FÖRHANDLA 15, GEOGRAFI 8, HÄRFÖRARKONST 12, KAMP: ARTILLERI 13, KAMP: DOLKAR 14, KAMP: ENHANDS ELDHANDVAPEN 17, KAMP: LÄTTA KLINGOR 24, KONFLIKTVANA 17, KONTAKTNÄT 12, KROPPSKONTROLL 13, LÄSA/SKRIVA: LATINSKA ALFABETET 12, LÖNNDOM 10, RIDA 12, SIMMA 5, SJÖVANA 10, SYMBOLKUNSKAP 14, SÄNG OCH SAGA 14, SÖKA 13, TALA SPRÅK: FRANSKA 11, TALA SPRÅK: SPANSKA 12, VILDMARKSKUNSKAP 5, VÄRDERA 10, VÄRLDSVANA 6, YRKE: SOLDAT 10

**Expertiser:** LEDARSKAP, LETA SKATTER, SÄNG

**Utrustning:** Överdådiga men lätt slitna kläder, fältvärja, tre tunga flintläspistoler med papperspatroner, kartor, häst med seldon och sadelväskor, proviant läger- och vapenvårdsutrustning, 1T10 dubloner, Bibel, radband, örhängen, smycken, en bisarrt överdriven plymhatt, kyrassiärhauberk (skyddar bäl, absorberingsförmåga 1T10+15).

## Aktörer

De mindre viktiga, men ändå namngivna personer som figurerar i *Guld och gröna skogar* beskrivs nedan.

### Armando de Galiya

Den rika köpmannens agent. En pråligt klädd man, behängd med en hel hop guldsmycken. Svarta välskurna kläder, välansat kraftigt svart skägg och kort svart hår. Ganska kraftigt byggd och med en stolt hållning. Håller alltid huvudet högt. Talar med hög, manlig röst.

### Hantlangare

De hantlangare som kan vara av intresse tas upp här. Behövs andra kan de beskrivna användas som substitut.

### Indianerna i djungeln

Dessa indianer använder pil och båge, blåsrör eller små vassa knivar täckta med nervgift.

De är i normala fall inte speciellt krigiska, men de tycker inte om inkräktare och gör sitt bästa för att jaga iväg dem eller döda dem. Både kvinnor och män kan vara jägare och krigare, även om det är färre kvinnor än män som ger sig in på den banan.

Indianerna, män som kvinnor, måla gärna röda mönster över bröstkorgen och armarna. De pryder sina ansikten med piercings i form av långa smala ben eller snidade trästickor. Dessa sitter ofta genom läpparna och öronloberna. Enda klädesplagget är i normala fall en bastkjol.

### INDIANERNA I DJUNGELN

STY: 12/3 TÅL: 10/3 RÖR: 15/4 UTS: 12/3  
EGO: 11/3 UPP: 15/4 KAR: 11/3 BIL: 6/2

**Handlingar:** 3

**Fördelar:** DJURVÄN, LÖPARE, NATTSYN, PRICKSKYTT

**Nackdelar:** FÖRFÖLJD

**Färdigheter:** DJURKÄNNEDOM 9, FÖRHANDLA 11, KAMP: BÅGAR 13, KAMP: DOLKAR 11, KAMP: OBEVÄPNAD STRID 12, KAMP: TVÅHANDS ELDHANDVAPEN 12, KONFLIKTVANA 10, KROPPSKONTROLL 13, LÖNNDOM 15, SÄNG OCH SAGA 10, SÖKA 15, TALA SPRÅK: POQOMCHI 7, VILDMARKSKUNSKAP 13, YRKE: JÄGARE 12, ÖRTER OCH DROGER 6

**Expertiser:** BAKHÅLL, DJUNGEL, GIFT

**Utrustning:** Höftskynke, bälte, läderpung med örter och gifter, obsidiandolk, pilbåge med 10 pilar, 20 doser curare och blåsrör med pilar (räknas som tvåhands eldhandvapen med skadevärde -2, vid skada levereras giftet, skadan i sig räknas sedan inte i och med att pilarnas enda uppgift är att penetrera huden).

### Kukulkankultisterna

Dessa fanatiska mayakrigare är beväpnade med långa knivar och kastspjut. De är skickliga på att strimla sina offer, men ofta vill de bara slå ut dem för senare offer. Deras fanatism och hat mot alla vita gör dem helt omutbara och mycket hänsynslösa. Att försöka prata med dem är lönlöst.





Huvuddelen av kultistkrigarna är män. De har blåfärgat lärtäckt hår, ett stort smycke med ett ormöga i jade i pannan, ben eller jadesmycken i öronen och ibland blåfärgade mönster i ansiktet. Kläderna består vanligen av ett fint tillskuret höftskynke i läder, tjocka armband, sandaler, benskenor i tvinnade växtfibrer och i vissa fall en öppen väst i päls eller läder. På huvudet sitter oftast en huvudbonad med ett flertal gröna eller blå fjädrar.

#### KUKULKANKULTISTERNA

**STY:** 13/4   **TÅL:** 12/3   **RÖR:** 13/4   **UTS:** 11/3  
**EGO:** 10/3   **UPP:** 13/4   **KAR:** 13/4   **BIL:** 8/2

**Handlingar:** 3

**Fördelar:** BRA HÖRSEL, KAMPKONST: BROTTNING, MÖRKERTRÄNING

**Nackdelar:** FANATISM, VÄGHALS

**Färdigheter:** DANS 7, FÖRHANDLA 7, JORDBRUK 6, KAMP: DOLKAR 15, KAMP: OBEVÄPNAD STRID 12, KAMP: KASTVAPEN 16, KONFLIKTVANA 13, KROPPSKONTROLL 12, LÖNNDOM 12, MYSTICISM 8, SÅNG OCH SAGA 10, SÖKA 11, TALA SPRÅK: SAKAPULTEK 7, VILDMARKSKUNSKAP 11, YRKE: RELIGIÖS FANATIKER 12

**Expertiser:** DJUNDEL, KASTSPJUT

**Utrustning:** Höftskynke, krigsfärg, jadesmycken, huvudbonad med fjädrar, bälte, läderpung med örter, dolk och 3 kastspjut.

#### Conquistadorerna

Martín de Vasques conquistadorer leds av en kapten. Gruppen består av sammanlagt 16 legoknektar av spansk härkomst. De har ett antal ponnyer som packdjur, och är utrustade med bröstplåt, hjälm, armborst och värja.

De är mycket lojala och lyder order, men deras girighet kan i extremfall få dem att kasta all disciplin ut genom fönstret och rusa blint mot skatterna.

#### CONQUISTADORERNA

**STY:** 14/4   **TÅL:** 16/4   **RÖR:** 9/3   **UTS:** 9/3  
**EGO:** 9/3   **UPP:** 13/4   **KAR:** 9/3   **BIL:** 11/3

**Handlingar:** 2

**Fördelar:** BESKYDD (Armén), KAMPKONST: AVSTÅNDSSTRID, KAMPKONST: SPANSKA SKOLAN, STRID MED TVÅ VAPEN, KAVALLERIST, KYRASSIÄR

**Nackdelar:** GIRIG, INTOLERANT

**Färdigheter:** FÖRHANDLA 9, KAMP: DOLKAR 13, KAMP: LÄTTA KLINGOR 18, KAMP: OBEVÄPNAD STRID 14, KAMP: TVÅHANDS ELDHANDVAPEN 16, KONFLIKTVANA 16, KONTAKTNÄT 9, KROPPSKONTROLL 16, LÖNNDOM 12, RIDA 14, SÖKA 16, TALA SPRÅK: SPANSKA 9, VILDMARKSKUNSKAP 7, VÄRDERA 8, VÄRLDSVANA 8, YRKE: SOLDAT 8

**Expertiser:** BAKHÅLL, FÖRTRYCK, PLUNDRING

**Utrustning:** 1T10 reales, uniform, slitna kläder, Morion (hjälm, absorberingsförmåga 1T10+8), armborst med stål-båge, 15 skäktor, fältvärja, dolk, metallhauberk (skyddar bälten, absorberingsförmåga 1T10+10), och packning med det nödvändigaste.

## Bakgrund

Spelarna möts 1691 i ett litet men välinrett hus i den lilla staden La Nueva Guatemala de la Asunción hos Armando de Galiya, en agent för en rik spansk köpman. De serveras väl-lagad mat och fint vin, allt serverat av mayaindianska tjänare.

*Välkomna mitt berrskap. Jag har samlat er här med så kort varsel eftersom min berre behöver hjälp att bärga en större mayaskatt som vi fått vetskap om. Problemet och anledningen till brådskan är att vi inte är ensamma om den här informationen. Även själveste kronan har blandat sig i och har satt sina conquistadorer under befäl av Martín de Vasques på att hinna före oss. Hade vi haft tid att sätta samman en mer ordnad expedition skulle vi så klart gjort så, men nu är det fart, fläkt och framåtanda som får styra våra handlingar. Vi vill att ni tar er norrut genom Sierra Madres dalgångar, viker av österut när ni tagit er igenom bergen, och fortsätter ner till en ruinstad i träskskogarna invid sjön Lago de Izabal. Där skall en stor mayaskatt finnas inuti en enorm pyramid. Ta skatten ner till den lilla utposten El Estor på sjöns nordvästra strand. Ett skepp kommer att ligga redo att föra er i säkerhet. Faror väntar på vägen, inte minst från conquistadorerna, så var på er vakt.*

*Vi skickade ut en expedition för en månad sedan, ledd av Diego de Caminha och Gabrielle Aleixo, två äventyrare från Portugal. Då var vi ensamma om kunskapen om skatten. Vi börde aldrig av den expeditionen igen. Nu måste ni hinna till skatten före kronans män! Ni får dela på en fjärdedel av skatten, vilket borde vara nog för att ni skall leva som rika män och kvinnor resten av livet. Utanför väntar packmulor med all utrustning ni kan tänkas behöva. Lycka till!*

För runt en månad sedan utgick en annan expedition mot Lago de Izabal, med samma mål. En av spelarnas bror och denne brors älskade, Gabrielle, ingick i den expeditionen, och våra hjältar kommer att finna spår av de olyckliga män och kvinnor som aldrig nådde fram. Några har dukat under i djungeln av giftpilar, ytterligare andra från de Kukulkankultister som alltid är på jakt efter fiender att offra till sin gud.

Armando skakar hand med var och en och visar dem ut till packmulorna. Det är en strålände dag och vägen som leder mot bergen är torr och i förhållandevis bra skick. Färden tar sin början.

## Del ett: Sierra Madre

Vädret är strålände, luften känns behaglig. Färden går genom terrasserade odlingar längs sluttningarna. Här och var finns skogsdungar och bäckar. Ett vackert landskap. Bönder utför sitt arbete på åkrarna.

Efter några dagar utan några speciella händelser har landskapet blivit alltmer kuperat och bergen har krupit nära inpå. Färden följer vägen norrut genom pass och dalgångar. Luften är kallare och solen döljs ofta av bergen. Man ser allt färre människor och byarna blir allt mer sällsynta.

Plötsligt når de ett ras i ett smalt pass. Det har totalt blockerat vägen och det finns ingen chans att ta sig över med mulorna. Om de kollar kartorna vissa av dem har, eller





lyckas med ett slag för geografi kommer de fram till att de behöver ta sig tillbaka några kilometer och ta en mindre dalgång som leder åt nordväst. Kartorna visar på ett tomt område som uppenbarligen inte är kartlagt.

Den mindre dalgången leder neråt och luften blir allt fuktigare och varmare. Snart befinner de sig i en ångande djungel. Ljud av djurliv fyller luften och insekter surrar oavbrutet runt dem. Snart faller mörkret och de måste slå läger. Regn börjar falla och snart är allt dyblött, inklusive spelarna. Framåt morgonen får de packa ihop och ge sig iväg igen. Regnet faller fortfarande när de når fram till en glänta i den täta vegetationen ...

## Första tillbakablicken

Precis innan händelserna i *Gläntan* kan spelledaren låta spelarna ta del av vad som drabbade den tidigare expeditionen.

Låt varje spelare ikläda sig rollen som en av deltagarna, dock inte Diego de Caminha eller Gabrielle Aleixo. Spela upp en strid mellan indianer och européer, där en träff betyder döden. Skadereglerna kan ignoreras helt. Beskriv under stridens förlopp hur Gabrielle blir träffad och snart dödad av en blåsrörspil och beskriv hur plågad Diego är över sin älskades död. Efter den scenen upphör tillbakablicken.

## Gläntan

Tecken på att det hänt något viktigt här kan synas lite här och var. Lyckade slag för UPPMÄRKSAMHET visar att det har utkämpats en strid här för åtskilliga veckor sedan, antagligen runt en månad. En ruttnande stövel av europeisk tillverkning, en enkel hjälm, en halvt förmultnad fjäderskrud, en avbruten värja och skelettresten av en häst ligger bland undervegetationen. Spelaren som lyckas bäst med UPPMÄRKSAMHETSSLAGET finner även ett antal små färgglada blåsrörspilar som sitter i några trädstammar samt ett halsband som Diegos syskon känner igen som sin mors. Diego hade fått det och givit det vidare till sin älskade Gabrielle.

Regnet slutar och de får vidare. Strax efter att de lämnat gläntan känner de sig bevakade, och de som har fördelen KÄNNA FARA känner ett stort obehag. Om någon lyckas med sitt UPPMÄRKSAMHETSSLAG ser de en skymt av något bland träden, men bara de som får en effekt på minst 10 upptäcker att det är en spejande indian, bemålad i svart och grönt och med en diskret fjäderskrud. I nästa sekund är gestalten borta. En djungelfågels låte ljuder över skogen långt borta. Kalla kårar löper utmed ryggen på spelarna. I nästa stund får en blåsrörspil förbi dem med ett vislande och indianer kommer fram från bakom träden och rusar mot spelarna.

En strid mellan spelare och hejdukar tar sin början. Anpassa antalet indianer efter behov. Om spelledaren inte vill att någon av spelarna skall träffas av giftpilar kan hon låta någon av mulorna träffas istället.

## Del två: Ruinstaden

Efter striden tar de sig vidare och leds uppåt igen. Djungeln ger efter hand vika och de står plötsligt vid randen av en vid dal med en större flod på botten. En indianby, Quitepec,

ligger vid flodstranden. Där kan de skaffa sig kanoter eller låta bygga en flotte för att ta sig österut då det inte går att ta landvägen på grund av landskapet. De tar sig nerför både stilla rinnande och forsande vattenmassor. De tvingas landa vid en liten fiskarby för att inte gå under i ett vattenfall (slå slag för sjövana för att inte tappa kontrollen och störta nerför fallet), och därifrån tar de sig inåt landet igen.

När de når träskskogarna blir de plötsligt utsatta för att bakhåll av två conquistadorer som beskjuter dem från skogsbrynet. En mindre strid mellan spelarna och hantlangare följer.

Efter striden tar sig rollpersonerna in i skogen. Nu vadar de genom insektsfyllda träsk och sjunkna skogar. Gamla delvis stenbelagda vägar leder dem närmare sitt mål, en gammal ruinstad med en nästan intakt tempelpyramid.

## Andra tillbakablicken

När händelserna ovan har inträffat kan spelledaren återigen låta spelarna ta del av vad som drabbade den tidigare expeditionen.

Låt varje spelare ikläda sig rollen som en av deltagarna, dock inte Diego de Caminha. Spela hur de, när de närmar sig pyramiden över ett stort torg, plötsligt blir anfallna av kukulkankultister som strömmar till från alla håll. Spela upp striden utan skaderegler; blir någon träffad dör denne. Låt striden fortlöpa med ständiga nya vågor av kultister tills spelarnas tillfälliga rollpersoner har stupat. Beskriv sedan hur Diego blir övermannad och bortsläpad mot pyramidens fot som ende överlevande. Efter den scenen upphör tillbakablicken.

## Del tre: Ett blodigt altare

Vädret försämras kraftigt och ett åskväder drar in. Mörkret faller i takt med regnet och blixtar lyser upp skogen gång på gång. Plötsligt står de inför den mäktiga ruinstaden. Vid varje ny blix ser de den enorma pyramiden torna upp sig och när de tar sig närmare över det 100×100 meter stora stenbelagda torget framför pyramiden ser de hur en gestalt släpas uppför trapporna mot toppen. En europé flankerad av fyra kukulkankultister. Högst upp på toppen bredvid ett altare ser de en enorm man stå med armarna utsträckta mot himlen. Hans befjädrade skrud med mask syns på långt håll.

Just då anfalls spelarna av ett hav av Kukulkankultister som strömmar till från alla håll. Ännu en strid mellan spelarna och hejdukar tar sin början.

## Mötet

När spelarna har besegrat kultisterna och nått Kukulkan-templet kommer de att finna att Diego, ledaren för den förra expeditionen och en av rollpersonernas syskon, just förs mot templets topp, på väg att offras. I ovädrets dån, blixtar och piskande tropiska regn ser de en bit uppför trappan till pyramiden hur han ömson dras, ömsom bärs uppför av de fyra kultisterna iklädda skrämmande masker med fjädrar i bjärta färger. Det är nu de bör rädda honom...

Diego, vars händer är bundna, är döende, men hinner berätta vad som har hänt hans expedition och hans älskade





Gabrielle. Han är ensam överlevande efter att flera, inklusive Gabrielle, stupat för blåsrörspilarna djungeln och resten stupat för kultisterna vid pyramiden. När han ser den nya expeditionens medlemmar berättar han ivrigt att en av dem han ser är en av kyrkans män, utsänd att förstöra skatten. Innan han hinner peka ut vem det är dör han av ett spjut kastat av kultistledaren uppe på toppen.

En strid mellan kultistledaren och spelarna börjar. När de närmar sig honom slår en enorm blixtner bakom pyramiden och den enorma tatuerade mannen med sin skräckinjagande befjädrade mask och sin gigantiska blodiga offerkniv kastar kusliga förbannelser över dem. Var och en måste slå för ett skräckanfall innan striden tar sin början.

## Del fyra: Mayaskatten

Besegrar de kultistledaren kommer de att finna ett schakt som leder neråt bakom offeraltaret på pyramidens topp. Ett rep leder ner i mörkret, ner till skattkammaren. Facklor hänger otända på skattrummets väggar.

### Skatten

Skatten hjältarna söker är de rikedomar maya gömt undan när Spaniens conquistadorer och missionärer började svärma över landet. Den består av allt från vackra stenstatyer, skrifter (vissa översatta till spanska av tidiga missionärer) till bearbetat guld, silver och ädla stenar. Maya när förhoppningar om att när Spanien väl är utjagat skall man ta fram skatten och återuppliva sin egen kultur.

Är man bara intresserad av guld och juveler är skatten ganska rik med smycken, vackra tyger med invävd guldråd, offerdolkar med inlagda stenar och guldbägare.

### Manuskriptet

Om spelledaren tillåter att en av rollpersonerna är en demon, är det detta manuskript som demonen är på jakt efter. Maya-manuskriptet i skattkammaren beskriver skapelsen av världen så som maya uppfattar den. Texten innehåller också mer ockulta beskrivningar av världen och de väsen som befolkar den, och hur man får kontakt med dessa och släpper dem fria. Detta är detta sistnämnda stycke som lockar demonen. Hans mål är att bli fri.

### Demonen

När demonen når skatten i pyramiden kommer han att dras till var manuskriptet finns. Rollpersonen demonen besitter kommer sedan att börja mäsas vad som står. När han har läst klart faller hans skinn av och demonen stiger fram, en otroligt vacker naken ung man.

Vad expeditionens andra medlemmar ser är den person de själva helst vill se. Rollpersonerna kan ej attackera demonen då han har denna kontroll över dem (slå gärna ett slag för EGO för var och en av spelarna, men låt dem alla misslyckas att motstå demonens inflytande). Vid början av striden mot Martín de Vasques får alla spelare en chans att bryta sig loss från demonens inflytande genom att lyckas med ett EGOSLAG. De som misslyckas bryter automatiskt inflytandet

efter en stridsfas. Demonen i sig är odödlig och i stort sätt osårbar. Vad han vill är att använda skatten för att börja ta över världen, och han behöver följeslagare, som till exempel de övriga spelarna. Låt demonens spelare berätta vad han gör under slutstriden, hur han går till väga för att främja sina intressen.

Här är några exempel på hur rollpersonerna ser demonen när de står under dennes inflytande, och hur situationen ter sig när demonen tappar denna kontroll:

Diegos syskon kommer att se sin just avlidne bror uppenbara sig igen. När demonen tappar kontrollen över syskonet kommer blod att börja tränga igenom Diegos kläder över bröstkorgen och hans ögon utstrålar en enorm smärta. Sedan bleknar han bort och en otroligt vacker naken man uppenbarar sig istället. Slå för en Skräckattack.

Jesuiten ser Jesus stå framför sig i ett heligt skimmer, med törnekrona och vit skrud. När demonen tappar kontrollen över jesuiten kommer sår på Jesus handleder, anklar och vänstra sidan av bröstkorgen att uppstå och formligen forsas av blod. Sedan bleknar Jesus bort och en otroligt vacker naken man uppenbarar sig istället. Slå för en Skräckattack.

Spelledaren får bestämma hur de andra rollpersonerna påverkas utifrån vem de helst vill se, och vad för skrämmande som skall hända synvillan när demonen tappar kontrollen. Synerna skall hindra rollpersonerna att anfälla demonen, och att synens upphörande skall vara skrämmande för rollpersonen och framkalla en skräckattack.

## Del fem: Slutstriden

Ett tag efter att spelarna kommit upp ur skattrummet, hur än det sker, kommer Martín de Vasques att anfälla med sina conquistadorer. Slutstriden är kommen. Spelledaren får anpassa mängden hejdukar efter hur mycket utmaning spelarna behöver. Ofta går hejdukar åt ganska snabbt, men i kombination med striden mot huvudaktören Martín de Vasques bör de ändå få mycket att göra.

Under striden kommer den eventuella demonen att tappa kontrollen över de övriga spelarna (se ovan hur detta sker). Vad de gör när de inser vad som händer får spelarna själva bestämma. Spelaren som styr demonen får här väldigt fria tyglar att berätta vad han tar sig för.

## Del sex: Epilog

Vad som händer sedan är väldigt flytande. Är någon av rollpersonerna vid liv efter slutstriden kan de ta sig till den lilla utposten El Estor där ett av uppdragsgivarens skepp väntar. Vad den eventuella demonen tar sig för är upp till spelaren av denna och möjligen spelledaren om hon hellre vill knyta ihop säcken själv.



## Bakgrundstakta

NAMN	Pablo
TITLAR	-
YRKESKLASS	Bonde
KARRIÄRVAL	Bandit, Daglönare, Jägare, Småbrukare, Bandit
FADERNS SOCIALA STÄND	Tredje ståndet
FADERNS YRKE	Förslavad köpman
NATIONALITET	Bolivier
FÖDELSEORT	Potosi
HEMORT	Ingen
RELIGION	Katolik



12	Styrka	3	B	17	Ego	5	B
		0	EM			0	EM
17	Tålighet	5	B	17	Oppmärksamhet	5	B
		0	EM			0	EM
9	Körighet	3	B	11	Karisma	3	B
		0	EM			0	EM
9	Utseende	3	B	7	Bildning	2	B
		0	EM			0	EM

## Kroppsliga attribut

KÖN	Man	ÅLDER	27 år
ÖGON	Bruna		
HY	Gyllenbrun		
HÅR	Svart rakt kortklippt hår.		
KROPPSBYGGNAD	Valfri!		
UTMÄRKANDE DRAG	Valfria!		
SVÄRDSHAND	Höger	LÄNGD	155 cm
		VIKT	62 kg

## Kontakter

PERSON	RELATION
Martín de Vasques	Dödsfiende

## Rykthet

KÄND	
ÖKÄND	Ökänd före detta slav och rymling i de spanska kolonierna

## Personlighet

DRIVKRAFTER - POSITIVA	Skogar, Sitt folk
DRIVKRAFTER - NEGATIVA	Slaveri, Spanska kronan
LIVSMÅL	Hämnd på Martín de Vasques
PRIMÄRBETEENDE:	Hostar alltid.
PERSONLIGHET	Valfri!

## Nackdelar

NACKDEL	BP
Dåligt rykte (Slav)	
Efterlyst (Rymling)	
Drogmissbrukare (Kokablad)	
Lättretlig	

## Filer

PERMANENTA MEN

## Färdigheter

ALLMÄNNA & AKADEMISKA	FV	EM
Fingerfärdighet	7	0
Hasardspel	6	0
Simma	5	0
Tala språk: Pucuina	10	0
Tala språk: Spanska	6	0
Vildmarkskunskap	14	0
Jordbruk	7	0
Världsvana	4	0
Yrke: Gruvarbetare	10	0
Örter och droger	5	0

## Färdigheter

NATURLIGA	FV	EM
DÄDKRAFT	10	0
FÖRHANDLA	6	0
KONFLIKTVANA	10	0
KONTAKTNÄT	8	0
KROPPSKONTROLL	13	0
LÖNNDOM	14	0
RIDA	6	0
SÅNG OCH SAGA	7	0
SÖKA	12	0
KAMPINRIKTINGAR	FV	EM
ARTILLERI	8	0
BÄGAR	8	0
DOLKAR	8	0
ENHANDS ELDHANDVAPEN	8	0
KASTVAPEN	12	0
LÄTTA KLINGOR	6	0
OBEVÄPNAD STRID	18	0
SKAFTVAPEN	16	0
SKÖLDAR	6	0
SNÄRVAPEN	6	0
STÅNGVAPEN	6	0
TUNGA KLINGOR	6	0
TVÅHANDS ELDHANDVAPEN	8	0

## Fördelar

FÖRDEL	BP
Mörkerträning	
Uthärda hunger/törst	
Överlevare	
Extremt uthållig	
Hammarhand	

## Expertiser

EXPERTISER
Djungel
Kamouflage
Uthållig
Uthärda hunger
Uthärda törst





---

# Pablo

---

En infödd indian i 30-årsåldern som utsatts för en mängd övergrepp genom hela sitt liv. Han föddes mitt i det helvete som kallas Potosí i Bolivia, de silvergruvor där indianer utnyttjas som slavar för att fylla de rika spanjorernas penningkistor. Den familj han lyckades skapa mitt i helvetet dödades antingen genom gruvas, sjukdomar eller genom våld.

Pablo vill hämnas på ledaren för den konkurrerande spanska expeditionen, en av de män som bar ansvaret för familjens utplånande, Martín de Vasques. Bär på en stenhacka som en sorts symbol, och han planerar att använda den på Martín. Ser bra i mörker, är mer än duglig i obehövad närstrid och med skaftvapen. Har en skrovlig, otrevlig hosta, och ibland hostar han till och med blod.

## Riktlinjer för beteende och personlighet

- Hostar alltid.
- Älskar sitt folk och skogar.
- Hatar spanska statens hejdukar.

## Viktig utrustning

Bär enkla, ljusa kläder väl anpassade till klimatet. Beväpnad med en stenhacka och är utrustad med enkla fiskeredskap.

## Lyckoamulett

Denna lilla amulett gjord av guld, ben och fjädrar ger Pablo stor tur. Spelaren kan alltid tvinga fram ett omslag om hans rollperson väljs ut av slumpen att råka illa ut. Drabbas han en andra gång får han dock godta resultatet. Chansen är dessutom 5 på en T20 att rollpersonen skall ha extrem tur i situationer där han kan tjäna pengar eller fördelar av en slump. Det är samma chans att han klarar sig bra om det är helt säkert att han skall råka illa ut, medvetna attacker undantaget. Han kan till och med klara sig undan effekten av ett totalt misslyckande med ett slag på 5 eller lägre.

## Viktiga fördelar och nackdelar

En liten förklaring av rollpersonens för- och nackdelar kan underlätta. Läs gärna igenom dem och var inte rädd för att använda dem.





## **Hammarhand**

Kan verkligen lägga sin tyngd bakom närstridsattacker. +1 på skadeeffekten vid alla närstridsanfall.

## **Mörkerträning**

Har tränat upp sina sinnen och kan navigera runt i sin omgivning relativt bra utan att kunna se. Inga negativa modifieringar för manövrer och attacker mot mål som inte är helt tysta.

## **Uthärda hunger/törst**

Tål hunger och törst bättre än normalt.

## **Drogmissbrukare (Kokablåd)**

Behöver tugga kokablåd regelbundet eller få abstinensbesvär.

## **Efterlyst (Rymling)**

Är efterlyst i de spanska kolonierna som förrymd slav. Folk här uppe i Guatemala har antagligen inte hört detta än, eller bryr sig inte, men det är aldrig fel att vara försiktig.

## **Lättretlig**

Brusar lätt upp och blir arg för det minsta lilla. Om något går honom emot, eller någon säger emot honom blir han rasande.











---

# Sandro Ángel

---

Ser ut som en välbärgad spänstig äventyrare och utger sig för att vara just det. Extremt charmig, värtalig och galant med damerna. Egentligen är han en jesuit, satt på uppdrag att förstöra ogudaktiga rester av indianernas kultur. Allt som kan dra Mayas uppmärksamhet från kristendomen och tillbaka in i hedendomen måste förstöras.

Rykten har nått Sandros överordnade om en mayaskatt i det inre av Guatemala, bland annat innehållande konst och skrifter. Dessa är Sandros mål. Sandro Ángel har med sig två packmulor som han säger är lastade med handelsvaror han planerar att sälja till mayastaden, men egentligen är de lastade med krut. Detta ska användas för att förstöra mayaskatten.

## Riktlinjer för beteende och personlighet

- Alltid charmerande.
- Älskar Gud och den makt han har fått genom Gud.
- Hatar kättare och ogudaktiga vildar.

## Viktig utrustning

Bär vackra högkvalitativa kläder, lätt värja, flintlåspistol med 10 papperspatroner, kartor över Guatemala, två packmulor, ett par hundra kilo krut, proviant, lägerutrustning, stora mängder rep, en pung med dubloner, vackert örhänge, fin men enkel trekornshatt.

## Viktiga fördelar och nackdelar

En liten förklaring av rollpersonens för- och nackdelar kan underlätta. Läs gärna igenom dem och var inte rädd för att använda dem.

### Förföljelsemani

Känner sig ständigt förföljd och verkar lätt paranoid. Blir gärna nervös eller till och med upprörd om någon börjar fråga om packåsnans packning. Kan i svaga ögonblick få för sig att indianerna är ute efter honom.

### Intolerant

Tål inte de primitiva vildarna i Nya världen. Har till och med svårt att acceptera de som inte är spanjorer och anser sig vara förmer än dem.





## **Silvertunga**

Kan övertala och övertyga de flesta. Alla som hör hans röst måste klara ett EGOslag för att inte stanna upp och lyssna på vad han säger.





# Vapen och sköldar

# Kampkonst

VAPEN/SKÖLD	SV	ABS	OML	RÄCKVIDD ( $\pm 0/+1/+2$ )			K	STY	LÄNGD	VIKT
4 Dolkar	1	13	-	18	-	-	3	5	0,3 m	0,2 kg
Huggare	2	19	-	-	-	-	3	8	0,7 m	1 kg

KAMPKONSTMANÖVRER:


# Träningsrader, sår och rustning

# Tärläng

KROPPSDEL	SK	LS	AS	DS	RUSTNING	ABS	K	HA	SLUMP
HÖGER BEN									1-2
VÄNSTER BEN									3-4
BÄL									5-7
HÖGER ARM									8
VÄNSTER ARM									9
HUVUD									10
HELA KROPPEN									-
SINNE									-

LÄKNINGSTIDER:


# Kläder

# Utrustning

# Viktiga fördigheter

PLAGG	MODE	K
Praktiska slitstarka manskläder	12 mån	4
Trekornshatt i läder	18 mån	3

UTRUSTNING	K
Proviand	3
Vattenskinns fyllt med vin	4
Ryggsäck	3
Lägerutrustning med enkel hängmatta	3
Rep med änterhake	3
Klätterutrustning	3
Liten oljelykta	3
Fickspegel	3
Vattenflaska	3

FÄRDIGHET	FV	EM
FÖRHANDLA	13	0
KONFLIKTVANA	15	0
KROPPSKONTROLL	10	0
Kamp: Dolkar	20	0
Kamp: Kastvapen	12	0
Kamp: Lätta klingor	15	0

# Sekundära egenskaper

SEKUNDÄR EGENSKAP	V
HANDLINGAR	4
REFLEXFÖRSVAR	10
CHOCKRESISTANS	7

# Skadeförmågan

SKADA	FYSISK	MENTAL
SKRÄMA	1-6	1-7
LÄTT SÅR	7-10	8-13
ALLVARLIGT SÅR	11-14	14-17
DÖDLIGT SÅR	15+	18+

# Ägor

# Pengar

# Temporära poäng

ÄGOR:


MYNTSLAG	SUMMA	VÄXLINGSKURS
Dubloner	2	LOUIS D'OR = 4 ÉCUS ÉCU = 6 LIVRES
Pesos	7	LIVRE = 20 SOUS SOU = 12 DENIERS
INKOMST		

MATINÉPÖÄNG	STATUS
6	

# Utmärkelser

<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"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



---

# Francisca de Caminha

---

En portugisisk äventyrlig kvinna kunnig i diverse skilda fält. Hon har under flera år gjort sällskap med sin bror Bertrand de Caminha för att finna skatter och vinna ära. Hennes bror har dock försvunnit under en expedition en månad tidigare, just för att finna samma skatt denna expedition satts ihop för.

Kan buktala, är mycket duglig med knivar av olika slag, kan ta sig in genom extremt små passager då hon är en riktig ormmänniska och helt saknar cellskräck.

## Riktlinjer för beteende och personlighet

- Alltid rastlös och på jakt efter äventyr.
- Älskar utmaningar och sin bror.
- Hatar förluster.

## Viktig utrustning

Bär praktiska och slitstarka men fina välsittande kläder inklusive trekornshatt. Beväpnad med 4 kastdolkar och en huggare.

## Viktiga fördelar och nackdelar

En liten förklaring av rollpersonens för- och nackdelar kan underlätta. Läs gärna igenom dem och var inte rädd för att använda dem.

### Gott rykte (äventyrare)

Är känd vitt och brett som en berest upptäckare och kvinna. Beundras på många håll, till och med av män som annars skulle tycka att hon borde skaffa sig en äkta man och några barn.

### Känna fara

Känner intuitivt på sig om fara nalkas. Ger endast en vag känsla av att något är fel.

### Ormmänniska

Kan krypa igenom väldigt små passager. Får hon in huvudet kommer hon efter en del arbete ta sig igenom med resten av kroppen också.





## Våghals

Hon kastar sig in i alla faror utan att först tänka efter. Hon tror sig i det närmaste vara odödlig.











---

# Jerome Sue Laurent

---

Ung stilig sjöman som egentligen är en ung kvinna. Historien är att unge spolingen Jérôme mönstrade på ett handelsskepp i jakt på äventyr, blev tagen utav sjörövare när de plundrade och sänkte fartyget. Jérôme tvingades sen i tjänst hos busarna men befriades av spanjorerna då dessa sänkte piratfartyget.

Egentligen var Josette Lucie Martienne dotter till nämnda handelsfartygs rika ägare. Fadern ville ta en nöjestur med familjen, sin fru och deras tre döttrar, men hela familjen dödades av pirater, förutom Josette. För att slippa risken att bli våldtagen eller värre klädde hon ut sig till en ung sjöman och sattes i arbete av piraterna. Under sin vistelse på piratskeppet förälskade hon sig ologiskt nog i piratkaptenen, men kunde naturligtvis inte avslöja sina känslor. Spanjorerna befriade henne och dödade kaptenen, något hon aldrig kunde förlåta dem. Nu är hon ute efter hämnd på mannen som dödade hennes stora kärlek. Den mannen är Martín de Velasques. Hon fortsätter att utge sig för att vara en man på sin jakt efter hämnd. Varför kan hon inte ens förklara själv.

## Riktlinjer för beteende och personlighet

- Alltid vaksam.
- Älskar hämnd, men också rättvisa och medkänsla.
- Hatar spanska kronan.

## Viktig utrustning

Bär vida knäbyxor, pösigt skjorta, silkesbälte, två handgranater, huggare (skadevärde 2), tre lätta flintlåspistoler med papperspatroner, dolk, läger- och vapenvårdsutrusning, Bibel, örhängen, fin plymhatt i läder.

## Viktiga fördelar och nackdelar

En liten förklaring av rollpersonens för- och nackdelar kan underlätta. Läs gärna igenom dem och var inte rädd för att använda dem.

## Sjöben

Blir aldrig sjösjuk och får aldrig negativa modifieringar vid handlingar på instabilt underlag.





### **Snabbdragning**

Ingen handling behöver förbrukas när personen drar vapen.

### **Lättretlig**

Brusar lätt upp och blir arg för det minsta lilla. Om något går henne emot, eller om någon säger emot henne är risken stor att hon blir rasande.



## Bakgrundstäkta

NAMN	Dirk van der Velden
TITLAR	-
YRKESKLASS	Underhållare
KARRIÄRVAL	Dräng, Ficktjuv, Gravskändare, Sektmedlem x 2, Lönnmördare, Äventyrare
FADERNS SOCIALA STÄND	Tredje ståndet
FADERNS YRKE	Dräng
NATIONALITET	Holländare
FÖDELSEORT	By utanför Amsterdam
HEMORT	Ingen
RELIGION	Demonyrkare

## Kontakter

PERSON	RELATION



<b>15</b> <b>Styrka</b>	4 B 0 EM	<b>10</b> <b>Ego</b>	3 B 0 EM
<b>24</b> <b>Tålighet</b>	6 B +4 EM	<b>11</b> <b>Oppmärksamhet</b>	3 B 0 EM
<b>17</b> <b>Rörighet</b>	5 B 0 EM	<b>9</b> <b>Karisma</b>	3 B 0 EM
<b>7</b> <b>Utseende</b>	7 B 0 EM	<b>15</b> <b>Bildning</b>	4 B 0 EM

## Reputations

<b>KÄND</b>	
<b>ÖKÄND</b>	

## Kroppsliga attribut

KÖN	Man	ÅLDER	47 år		
ÖGON	Blå				
HY	Blek				
HÅR	Halmfärgat stripigt hår.				
KROPPSBYGGNAD	Senig och spinkig.				
UTMÄRKANDE DRAG	Valfria!				
SVÄRDSHAND	Ambidexter	LÅNGD	168 cm	VIKT	67 kg

## Personlighet

DRIVKRAFTER - POSITIVA	Smärta, Ockulta fenomen
DRIVKRAFTER - NEGATIVA	Gud, Präster, Lyx
LIVSMÅL	Finna manuskriptet som kan ge honom frihet.
PRIMÄRBETEENDE:	Är alltid otrevlig.
PERSONLIGHET	Valfri!

## Nackdelar

NACKDEL	BP
Besatt	
Efterlyst (Mördare & kattare)	
Klentrogen	
Sexualneuros (Sadomasochist)	

## Fördelar

FÖRDEL	BP
Handlingsnabb	
Kampkonstränning: Savate	
Allvetare	
Ambidexter	
Snabbdragning	
Överlevare	
Känna fara	
Hög smärtröskel	
Regenerera	
Förhöjd egenskap (+10 TÄL)	

## Åtan

PERMANENTA MEN

## Expertiser

EXPERTISER
Maya
Smärta
Fällor

## Färdigheter

ALLMÄNNA & AKADEMISKA	FV	EM
Läsa/skriva: Latinska alfabet	11	0
Läsa/skriva: Mayaalfabet	11	0
Ockultism	11	0
Simma	7	0
Symbolkunskap	12	0
Tala språk: Cholti	11	0
Tala språk: Franska	11	0
Tala språk: Flamländska	11	0
Tala språk: Spanska	9	0
Teologi	10	0
Vildmarkskunskap	15	0
Världsvana	11	0
Yrke: Lönnmördare	11	0

## Färdigheter

NATURLIGA	FV	EM
DÄDKRAFT	17	0
FÖRHANDLA	11	0
KONFLIKTVANA	17	0
KONTAKTNÄT	12	0
KROPPSKONTROLL	16	0
LÖNNDOM	17	0
RIDA	6	0
SÅNG OCH SAGA	6	0
SÖKA	16	0
<b>KAMPINRIKTNINGAR</b>		
ARTILLERI	6	0
BÄGAR	8	0
DOLKAR	18	0
ENHANDS ELDHANDVAPEN	8	0
KASTVAPEN	18	0
LÄTTA KLINGOR	10	0
OBEVÄPNAD STRID	18	0
SKAFTVAPEN	9	0
SKÖLDAR	9	0
SNÄRJVAPEN	10	0
STÅNGVAPEN	9	0
TUNGA KLINGOR	9	0
TVÅHANDS ELDHANDVAPEN	14	0





---

# Dirk van der Velsen

---

Holländsk äldre kultist på jakt efter ett gammalt mayamanskript som finns i en pyramid i norra Guatemala. Äldre man, ärrad över delar av kroppen. Besatt av en demon, och det är egentligen denna som styrkt honom mot manuskriptet. Det är också demonen som gett Dirk nästan övermänsklig förmåga att uthärda förhållanden som skulle få yngre vältränade män att duka under.

Besitter stora kunskaper om mayas religion, större än han borde ha. När Dirk når skatten kommer demonen inom honom att leda honom till var skriften finns. Dirk kommer sen börja mäsas vad som står i manuskriptet. När han är klar vaknar demonen.

## Riktlinjer för beteende och personlighet

- Alltid lätt otrevlig.
- Älskar smärta och ockult kunskap.
- Hatar präster och tal om den kristna guden.

## Viktig utrustning

Klädd i bekväma, svettiga och lätt blodfläckade kläder. Beväpnad med promenadkäpp, två dolkar och tio kastdolkar.

## Viktiga fördelar och nackdelar

En liten förklaring av rollpersonens för- och nackdelar kan underlätta. Läs gärna igenom dem och var inte rädd för att använda dem.

### Allvetare

Besitter allsjöns konstig kunskap. Ett lyckat EGO-slag gör att han kan dra sig till minnes fragmentarisk information om ovanliga ämnen.

### Ambidexter

Kan använda båda händerna samtidigt till olika sysslor. Detta gör att han får en extra handling per stridsfas, vilken kan användas till vad som helst förutom attacker med huvudvapnet. (Angivet som +1 på rollformuläret)

### Snabbdragning

Ingen handling behöver förbrukas när han drar vapen.





## **Känna fara**

Känner intuitivt på sig om fara nalkas. Ger endast en vag känsla av att något är fel.

## **Speciella förmågor**

Då Dirk är besatt av en demon har han även fått en helt och hållet övernaturlig förmåga.

### **Regenerera**

Varelsen återhämtar sig från skador onaturligt snabbt och drabbas aldrig av infektioner. Sår åsamkade med vapen eller attacker som varelsen är känslig mot har dock normal läkningstid och påverkas inte av denna förmåga.

Kroppen läker skador mycket snabbt. Alla sår utom Dödliga sår blir en nivå lättare efter en timme. Ett Allvarligt sår räknas då som ett Lätt sår efter en timme. Blödning stoppas automatiskt efter 1T10 stridsfaser. Ett poäng Utmattning läker per timme.

## **Kampkonstmanövrer (Savate)**

Hur de olika kampkonstmanövrerna som rollpersonen har kunskap om fungerar beskrivs nedan. Använd dem gärna i strid. De kan göra mycket stor skillnad. De flesta av manövrerna nedan tar en handling att utföra.

### **Obeväpnad parering**

Kan parera närstrids- och kastvapenattacker med bara händerna om han ser attacken utföras. Ett lyckat slag mot Kampkonst: Obeväpnad strid innebär att pareringen lyckats.

### **Precisionsattack**

Siktat på nervknutar och interna organ. Lyckas attacken gör den +1 i skadeeffekt.

### **Svepande anfall**

Kan bara utföras med sparkar eller hans käpp. Lyckas manövern träffas alla inom räckhåll och gör samma skada på alla. Skadeeffekten modifieras med -2 per träffad fiende.

### **Tjuvknep**

Precisionsattack mot sårbar punkt. Om manövern orsakar skada misslyckas offrets chockresistansslag automatiskt. Kan endast utföras en gång per stridsfas.

### **Vapentechnik: Promenadkäpp**

Kan använda promenadkäpp med färdigheten Kamp: Obeväpnad strid om han vill.





## Bakgrundstakta

NAMN	Manuela Zamila
TITLAR	Baronessa
YRKESKLASS	Ädling
KARRIÄRVAL	Student, Dam, Duellant, Aristokrat
FADERNS SOCIALA STÄND	Adel
FADERNS YRKE	Greve
NATIONALITET	Spanska
FÖDELSEORT	Barcelona
HEMORT	Antigua Guatemala
RELIGION	Katolik



6	Styrka	2	B	12	Ego	3	B
		0	EM			0	EM
12	Tålighet	3	B	9	Oppmärksamhet	3	B
		0	EM			0	EM
15	Rörighet	4	B	16	Karisma	4	B
		0	EM			0	EM
18	Utseende	5	B	15	Bildning	4	B
		0	EM			0	EM

## Kroppsliga attribut

KÖN	Kvinna	ÅLDER	22 år
ÖGON	Bruna		
HY	Blek		
HÅR	Valfritt!		
KROPPSBYGGNAD	Mycket yppig och kurvig, men ganska klen.		
UTMÄRKANDE DRAG	Valfria!		
SVÄRDSHAND	Vänster	LÄNGD	158 cm
		VIKT	66 kg

## Kontakter

PERSON	RELATION
Guatemalas guvernör	Nära vän

## Rykthet

KÄND	
ÖKÄND	Ökänd mansslukerska i de spanska kolonierna

## Personlighet

DRIVKRAFTER - POSITIVA	Främmande kulturer, Sex, Äventyr, Svärd
DRIVKRAFTER - NEGATIVA	Förtryck, Kyrkan
LIVSMÅL	Förbättra indianernas situation i de spanska kolonierna.
PRIMÄRBETEENDE:	Är alltid drivande och dristig.
PERSONLIGHET	Valfri!

## Nackdelar

NACKDEL	BP
Dåligt rykte (Mansslukerska)	
Kvinna	
Klentrogen	
Sprätt	

## Ålen

PERMANENTA MEN

## Färdigheter

ALLMÄNNA & AKADEMISKA	FV	EM
Administration	6	0
Dansa	9	0
Etikett	8	0
Filosofi	4	0
Hasardspel	6	0
Läsa/skriva: Latinska alfabet	11	0
Symbolkunskap	7	0
Tala språk: Franska	9	0
Tala språk: Spanska	11	0
Yrke: Skräddare	6	0

## Färdigheter

NATURLIGA	FV	EM
DÄDKRAFT	15	0
FÖRHANDLA	15	0
KONFLIKTVANA	14	0
KONTAKTNÄT	10	0
KROPPSKONTROLL	12	0
LÖNNDOM	12	0
RIDA	13	0
SÄNG OCH SAGA	7	0
SÖKA	8	0
KAMPINRIKTINGAR	FV	EM
ARTILLERI	5	0
BÄGAR	7	0
DOLKAR	8	0
ENHANDS ELDHANDVAPEN	15	0
KASTVAPEN	5	0
LÄTTA KLINGOR	18	0
OBEVÄPNAD STRID	6	0
SKAFTVAPEN	6	0
SKÖLDAR	5	0
SNÄRVAPEN	8	0
STÄNGVAPEN	6	0
TUNGA KLINGOR	6	0
TVÅHANDS ELDHANDVAPEN	7	0

## Fördelar

FÖRDEL	BP
Adelstitel (Baronessa)	
Imponerande	
Inflytelserik vän (Guatemalas guvernör)	
Kampkonst: Franska skolan	
Kulturell flexibilitet	
Tillgångar (300 dubloner)	

## Expertiser

EXPERTISER
Balans
Förföra
Dueller
Manipulera män





---

# Marcela Gamila

---

Spansk högadel dam som vägrar binda sig till någon karl, och som vill göra gott på egen hand i den hänsynslösa världen. Mer än duktig på värja och pistol. Bär vackra klänningar som anpassats för att det ska gå att röra sig i dem. Mycket vacker med rosiga kinder och väl synlig barm, vilket hon hänsynslöst utnyttjar i dispyter mot män.

Är utåt en god katolik, men är egentligen en deist, och när ett stort intresse för mayafolkets kultur. Hon ser spaniens utnyttjande av indianerna och hon tycker inte om det. Hennes mål är inte att ta sin del av skatten för egen vinning, utan planerar att rädda de "mindre värda" kulturella föremålen och ge dem tillbaka till maya.

## Riktlinjer för beteende och personlighet

- Alltid dristig, på väg framåt.
- Älskar att lura dumma män, och älskar den gamla mayakulturen.
- Hatar förtryck och katolska kyrkan.

## Viktig utrustning

Bär ett par olika uppsättningar vackra och moderna kläder, dräktvärja, flintlåspuffert med 5 papperspatroner, kartor, häst med seldon och sadelväskor, proviant, lyxig lägerutrustning, en pung med dubloner, smycken, en stor hatt med mycket plymer, ett solparasoll.

## Viktiga fördelar och nackdelar

En liten förklaring av rollpersonens för- och nackdelar kan underlätta. Läs gärna igenom dem och var inte rädd för att använda dem.

### Imponerande

Hon är en imponerande uppenbarelse som får 1 extra statuspoäng vid sociala konflikter.

### Kulturell flexibilitet

Hon kan smälta in i vilken miljö som helst utan att känna sig illa till mods eller börja moralisera över främlingars underliga tankar och seder. Undviker med en slags ödmjukhet inför det främmande att stöta sig med främlingar.





## **Sprätt**

Hon är besatt av mode. Både vad gäller kläder och beteende. Blir mycket upprörd om kläderna skulle bli smutsiga eller skadade.

## **Kampkonstmanövrer (Franska skolan)**

Hur de olika kampkonstmanövrerna som rollpersonen kan fungerar beskrivs nedan. Använd dem gärna i strid. De kan göra mycket stor skillnad. De flesta av manövrerna nedan tar en handling att utföra.

### **Blixtanfall**

Kan utföra en attack som är svår att försvara sig emot. Motståndaren får -5 i chansen att lyckas med sitt försvarsslag om han väljer att försvara sig. Attacken gör dock max ett Lätt sår oberoende av hur hög skadeeffekten är.

### **Flygande stöt**

Ett extremt långt utfall. Hon tar sats och springer, hoppar eller glider längs marken samt avslutar med en stöt, hugg eller slag. Målet måste befinna sig mellan tre och sex meter bort innan manövern utförs. En lyckad Flygande stöt ger +4 i skadeeffekt.

### **Förfinad balans**

Får inga negativa effekter av ostadigt underlag.

### **Gard**

Hon har lärt sig flera effektiva gardar för försvar. Får +5 i chans att lyckas med parader.

### **Precisionsattack**

Siktar på nervknutar och interna organ. Lyckas attacken gör den +1 i skadeeffekt.

### **Ripost**

Kan utföra en ripost efter att ha lyckats parera ett anfall om hon fick högre effekt på sin parering än anfallaren fick på sitt anfallsslag. Riposten kostar ingen handling och ger halverad skadeeffekt.

### **Virvelförsvar**

Hennes fotarbete och förmåga att manövrera gör att endast två personer kan anfalla henne i närstrid oavsett hur många fiender som står inom räckhåll.

