

SVEN MODIG I MARSMÄNNENS VÅLD



SNÖKON 2007

SVEN MODIG I MARSMÄNNENS VÅLD

Detta äventyr är inspirerat av den så kallade "sword and planet"-genren, dvs den blandning av swashbuckling äventyr och science fiction vi bla finner i Edgar Rice Burrough's böcker om John Carter på Mars och i Michael Moorcock's hyllning till dessa, Kane of Old Mars, men också i de tidiga Flash Gordon äventyren. Kortfattat kan man säga att genren handlar om hur hjältar från Jorden upplever fartfyllda äventyr på främmande planeter, vanligtvis involverande svärdsfäktning, exotiska platser, rysliga monster och vackra kvinnor. I detta äventyr får vi följa den svenska kaptenen Sven Modig när han år 1718 genom en mystisk händelse transporterats till planeten Mars.

Regler

Handling: Slå 1t20 och lägg till din färdighet. Handlingen är lyckad om du kommer över svårighetsgraden eller din motståndares slag. En 1:a på tärningsslaget är alltid ett misslyckande oavsett om resultatet kommer över SG eller ej.

Svårighetsgrader (SG): Lätt 10 / Medelsvårt 15 / Svårt 20 / Jättesvårt 25

Svårighetsgraden för en handling är "medelsvårt" om inga speciella omständigheter finns. Om rollpersonen är skadad är den normala svårighetsgraden "Svårt". Faktorer som mörker, personer som försöker störa den agerandes uppmärksamhet, m.m., höjer SG ett steg över det normala. Om rollpersonen har gott om tid och kan agera ostört sänks svårighetsgraden till "lätt".

Strid: Den med högst initiativ börjar. Var och en får bara anfälla en gång per runda, men man får alltid försvara sig. Marsianska vildmän (som Ras Thavas) får till följd av sina många armar anfälla två gånger per runda. För att lyckas med anfall eller försvar slår man ett slag för den relevanta färdigheten, är resultatet högre än motståndarens så har man lyckats.

Skador: Slå vapnets skadevärde, dra av eventuellt pansarvärde och dra av det kvarvarande från offrets kroppsponng (KP). När KP når noll avlider den skadade.

Bakgrund

Historia

För 13 000 år sedan landsteg de första människorna från Jorden på planeten Mars. Dessa representanter för den atlantiska civilisationen etablerade fredlig kontakt med de marsianska urinnevånarna och anlade egna bosättningar på några obebodda öar i Mars största ocean. När bosättningarna vuxit sig stora försökte en fraktion bland kolonistörerna att bli ekonomiskt självständiga från Jorden. För att lyckas med detta började de fördriva de marsianska urinnevånarna från sina marker. Atlantisregeringen på Jorden gick i allians med marsianerna mot de upproriska kolonisterna och började sända beväpnade styrkor genom teleportationsnätet. Rebellerna svarade med att sänka hela Atlantis med en stor asteroid. När den döende befälhavaren för Atlantis styrkor detonerade en experimentell gravitonbomb i omloppsbana kring Mars rubbades planetens bana med svåra klimatförändringar som följd. När striderna ebbat ut hade två planeter slungats ned i ett tillstånd av barbari som det skulle ta tusentals år att återhämta sig från.

På Mars lever nu planetens urinnevånare och ättlingarna från de atlantiska kolonistörerna och båda folken minns ännu sin gamla rivalitet. De jordättade människorna lever i tynande små stadsstater längs de kanaler som förser den torra planetens invånare med vatten från polerna. Urinnevånarnas vilda stammar lever ett nomadiserande liv bland bergen och ute på de stora ökenvidderna.

På Jorden överlevde vissa av den gamla atlantiska civilisationens ättlingar och förde bl.a. det atlantiska språket vidare. En av dessa stammar skulle komma att bosätta sig i norra Europa och med tiden grunda ett litet kungarike vid namn Sverige.

Äventyret

Berättelsen handlar om hur Sven Modig, kapten i den svenska armén, av en händelse kommer till planeten Mars. Där möter han prinsessan Zelah och hennes följe som söker efter den legendariska Havskonungens Krona. Detta föremål, som är den gamla atlantiske guvernörens ämbetssymbol, ger nämligen makt över de många rester av gammal atlantisk teknologi som finns varstans på Mars. Därför försöker prinsessan och hennes följeslagare ta sig till ruinerna efter Havskonungens citadell där de hoppas finna kronan. Citadellet ligger dock djupt in i ett område som behärskas av Khoorya, en stam av Mars vilda urinnevånare.

Äventyret börjar när Sven möter prinsessan och hennes följeslagare. De hinner knappt presentera sig för varandra innan de måste fly undan Khooryas hundratals krigare. Med prinsessans svävare når de fram till ruinstaden där de kan söka efter kronan. Beroende på vilka ledtrådar de finner och vad de gör av dem kan det sedan gå olika bra när de väl finner sitt mål.

Scen 1: Ett märkligt möte.

”De svensk-norska fjällen, Herrens år 1718. Konung Karl XII är död och arméns hemfärd är en hård vandring genom kyla och snöstorm. Kapten Sven Modig har kommit från sina kamrater, hans häst är död och det är inte säkert att han själv kommer att överleva natten. När han i månens sken ser en grottöppning i klippväggen söker han därför tacksamt skydd. Några steg in i mörkret överraskas han plötsligt av en kraftig ljusblixt för att sedan falla genom bottenlösa rymder.

Mars, sanddrakens år. Solen står i zenit och reflektionen från en kikarlins uppe bland några klippor avslöjar var någonstans en liten grupp individer sökt skydd. Ett annalkande dammoln talar om att deras förföljare närmar sig över den röda ökensanden. Prinsessan Zelah, hennes livvakt Kartoris och deras vägvisare Ras Thavas arbetar febrilt med att reparera sin svävare. De befinner sig djupt inne på Khoorya-stammens område och färdas mot de heliga ruinerna efter Havskonungens stad, som är tabu för främlingar. Plötsligt hörs ett ljud som av fallande sten från en klippskrevla och när de tre med dragna vapen undersöker vad som lät finner de en medvetlös man i märkliga kläder liggande utanför en grotta som delvis rasat samman.”

Den medvetlösa främlingen är naturligtvis Sven Modig, kapten i den svenska armén, som teleporterats från Jorden till Mars genom resterna av det gamla atlantiska interplanetära transportsystemet. Kapten Modig vaknar till medvetande när de tre andra rollpersonerna står lutade över honom. Som tur är härstammar både det svenska språket och de olika marsianska dialekterna från atlantiskan, vilket gör det möjligt för rollpersonerna att förstå varandra. De hinner dock inte prata med varandra någon längre stund innan dånet från de annalkande Khoorya-krigarnas riddjur växer sig allt för starkt. Hundratals resliga krigare beväpnade med spjut, svärd och gevär stormar upp mot klippan. I sista sekunden går svävaren i gång och våra hjältar kan slinka ur dödens grepp och susa iväg mot ruinstaden.

Scen 2: Havskonungens stad.

Över den gamla uttorkade havsslättens röda sand reser sig en väldig klippa på vars topp ruinerna av en förunderligt vacker stad tornar upp sig. Dess metalliskt glänsande tinnar och kupoler skiner i kapp med solen. Klippan är brant och det är bara med ett tjut av ansträngning

som svävaren orkar med att lyfta hela sällskapet ända upp över stadsmurens krön. Ett illavarslande rosslande läte stiger ur svävarens motor tillsammans med en strimma rök och farkosten sänker sig ned mot ett platt hustak och landar med en duns. Den kommer inte att kunna flyga igen utan reservdelar.

Rollpersonerna har nått fram till Havskonungens stad och har nu en liten tidsfrist för att finna Havskonungens krona som de kommit för att stjäla, innan Khoorya-krigarna hinner i kapp dem. Från taket där de står ser de flera platser i staden där de skulle kunna söka efter kronan: intill dem ligger ett stort torg, på andra sidan staden reser sig ett väldigt torn högt över de andra byggnaderna och i mitten av staden står ett vackert muromgärdat palats.

Torget. Vissa av de omgivande byggnaderna är delvis smälta som av enorm hetta. På marken ligger resterna av en tre meter stor stridsdräkt i metalliskt keram. Den har ett stort hål i ryggen och av bäraren syns inga spår. I mitten av torget står en stor rektangel med spegelblank yta. När rollpersonerna närmar sig flimrar ytan till, en förvrängd röst säger något som inte går att urskilja p.g.a. allt för mycket brus, men en serie bilder visas på monoliten. 1. En bild av solsystemet, en stiliserad människa stiger från den tredje planeten till den fjärde. 2. En stiliserad människa med en krona på huvudet står intill en stiliserad marsiansk vildman, under dem står tre människor utan kronor. 3. Tre människor utan kronor på huvudet står ovanför tre marsianska vildmän som liggers om döda. 4. En människa med krona och tre vildmän med gevär står mot tre människor utan krona. Sedan börjar bildspelet om, och fortsätter på det viset så länge någon stannar för att titta.

Tornet. Våning efter våning bär spår av att ha plundrats och ödelagts. Väggarna är delvis smälta som av enorm hetta. För att träda in på den översta våningen måste man passera genom en trång port, bara en person kan gå genom den per gång. När Sven Modig och Ras Thavas passerar händer ingenting, men när prinsessan eller Kartoris passerar börjar porten blinka och tjuta. En röst ljuder ut i rummet, som från tomma intet. Den talar på ett ålderdomligt sätt, men det är möjligt att förstå andemeningen av vad som sägs. *"Varning! Rebeller har trängt genom barriären."* Efter en stund tystnar larmet. Hela översta våningen upptas av ett tomt rum. I ena änden finns två dörrvalv som inte leder någonstans alls. Närmar man sig dem ljuder återigen rösten. *"Alla resor till Jorden är tillfälligt avstängda."* På golvet framför de två dörrarna ligger en människoformad gestalt. Undersöker någon den visar det sig vara resterna av en slags skyddsdräkt. Det finns ett hål framtill på dräkten och av bäraren finns inget mer än damm kvar. Vad rollpersonerna inte kan veta är att detta är den kvinna som sändes från Jorden för att ersätta guvernören efter att han mördats av rebellerna. I en väska på benet finns en liten triangel av ett glasliknande material. Detta är en nyckel som kan bli mycket användbar för rollpersonerna.

Palatset. När rollpersonerna kommer upp längs trappan till palatset framträder det framför dem en suddig och halvt genomskinlig gestalt av en mänsklig kvinna i ljusa kläder. Med en lätt brusig röst tar hon till orda på en ålderdomlig dialekt. *"Administrationspalatset är för tillfället stängt för besök. Återkom då en ny guvernör tillsatts. Barriären är aktiverad på dödlig styrka, passera på egen risk."* Runt hela palatset kan rollpersonerna se ett skimrande fält. Enda sättet att ta sig in i palatset är att passera genom fältet. Om rollpersonerna vill göra detta ska SL slå en tärning per rollperson, förutom för Sven Modig. 1-3 Inget händer. 4-5 1T6 i skada. 6. 3T6 i skada. Väl genom barriären är det fritt fram till tronsalen och scen 3.

Monster. Om det ser ut att behövas, och om det finns tid för det hela, kan rollpersonerna angripas av monster under tiden de undersöker staden. Tre stycken groteska skepnader med fjällig hud och stora vingar dyker ned från ett av stadens torn och hugger efter rollpersonerna med sina näbbar och klor och slår mot dem med hullingförsedda svansar. De

tre flygödlorna är utsvultna och tänker inte ge sig förrän de har minst en av rollpersonerna att kalasa på.

Flygödlor – näbb 8 skada: 1T6, klo 6 skada: 1T3, svans 10 skada: 1T6, undvika 8, KP:10.

Scen 3: Havskonungens krona.

Palatsets tronsal har en gång i tiden varit mycket vacker och prålig. Detta kan man nuförtiden bara ana av resterna av väggmålningar, sönderslagna statyer och fragment av färgat glas. Precis som på andra ställen i staden är delar av golv, tak och väggar delvis smält som efter enorm hetta. Rollpersonerna kommer in på ena kortsidan av den enorma ovalt formade salen. Längst bort i den andra änden sitter en gigantisk skepnad på golvet. Titanen är minst fyra meter hög och nästan två meter bred och tycks vara gjord i någon slags metall. Dess kropp är i grund och botten humanoid, men den ser ut att vara skapad för ett syfte, att krossa allt som kommer i dess väg. När rollpersonerna kommer in i salen är jätten tyst och stilla som om den vore död, men om de kommer i närheten av den skälver den till och reser sig upp. Denna gigantiska dödsmaskin är väktaren av tronsalen och den gamle atlantiske guvernörens ("havskonungen") krona. Om rollpersonerna kan visa upp nyckeln som de kan finna i teleportationstornet respekterar väktaren deras närvaro i rummet och öppnar sitt bröst för att plocka fram kronan och räcka den till dem. Om de inte har nyckeln går den till angrepp. Skulle rollpersonerna besegra kolossen kan de finna kronan i dess bröst.

Väktaren – slag 10 skada: 2T6, dödsstråle 10 skada: 3T6, pansar: 5, KP: 30.

När kronan väl är funnen ställs rollpersonerna inför sin sista prövning. Om de varit uppmärksamma på alla ledtrådar om kriget mellan Atlantis och de rebelliska kolonisatorerna och förstått Sven Modigs speciella status som jordmänniska kan de klara sig, annars riskerar de förlora allt de kämpat för. Om någon annan än Sven Modig (eller annan jordmänniska) tar i kronan kommer den olycklige att ögonblickligen förbrännas i en ljusblxt. Om Sven tar kronan skiner den upp med ett varmt sken och han får på telepatisk väg all kunskap om det gamla Atlantis och dess marsianska kolonier. Kronan ger också makt över alla rester av gammal atlantisk teknologi som finns gömda här och var på Mars.

Så snart rollpersonerna på ett eller annat sätt stiftat bekantskap med kronan stormar vildmännen in efter att de äntligen kommit ikapp främlingarna som gjort intrång på deras heliga marker. Khoorya-stammens hövding Val Dor stiger fram med dragen sabel och hans tre hundra krigare riktar sina gevär mot rollpersonerna. Hövdingen kommer att förklara att rollpersonerna brutit ett heligt tabu och måste sona med döden. Kanske kommer rollpersonerna att kunna kämpa modigt och ta många med sig, men deras öde är i så fall ändå oundvikligt. Om Sven Modig håller i kronan eller bär den på sitt huvud kommer hövdingen att falla på knä och önska den heliga stadens rättmätiga härskare välkommen.

Hur det än går är äventyret slut.

Sven Modig

Vetenskapen har alltid varit ditt stora kall, men kriget ser ut att ha blivit ditt öde. Kommen från en släkt av bönder och hantverkare har du aldrig haft någon riktig möjlighet att utbilda dig, och i ett land som Sverige där de enväldiga kungarna ligger i ständigt krig för att erövra östersjön och hela norra Europa kunde du inte undgå att bli rekryterad till armén. När dina överordnade upptäckte att du hade läshuvud trodde du att din chans hade kommit. Och visst fick du lära dig utländska språk och att läsa och räkna, men det var bara på kvällarna du kunde ägna dig åt det du verkligen ville lära dig – de nya vetenskaperna! Du har läst om Kopernikus och Galileis fantastiska upptäckter inom astronomin, och slukat Francis Bacons skrifter om hur kunskap om naturen kan ge människan makt över naturens krafter. Men det ser inte ut som att Herren har för avsikt att göra dig till vetenskapsman, kung Karl XII har lett riket i krig mot alla de andra stora makterna på kontinenten och du har nu spenderat mycket mer tid med sabel och pistol i handen än vid böckerna och skrivpulpeten. Du har visserligen utvecklats till en duglig soldat och vet hur en klinga ska svingas, men livet i fält är hårt – om inte fiendens kulor och bajonetter tar död på dig så kommer kölden och sjukdomarna att göra det. Året är nu 1718 och efter en misslyckad belägring av Fredrikstens fästning i Norge har konungen avlidit efter att ha träffats av en kula i huvudet. För att ta er hem till Sverige har ni tvingats färdas över fjällen under en rasande snöstorm. Under färden har du redan passerat flera hästar och män och frusit ihjäl, och nu har du själv kommit bort från din trupp och vet inte riktigt var du är eller hur du ska komma undan kölden och snön.

Färdigheter

Närstrid	10
Skjutvapen	8
Undvika	6
Uppmärksamhet	6

Initiativ: 6 KP: 20

<u>Vapen</u>	<u>Skada</u>
Sabel	2T6
Svartkrutspistol	1T6+3

Utrustning

Krut och kulor för 8 skott (tar en runda att ladda om).

Uniform från svenska armén

Bibel

Prinsessan Zelah

Makt och rikedom, det var din arvsrätt som prinsessa av Kash-Tar, den största kanalstaden på norra halvklotet. Men nyligen förändrades allt, just som du skulle krönas till drottning av staden efter att dina föräldrar omkommit i en tragisk drunkningsolycka slog förrädarna till. Din farbror Mirak hade konspirerat tillsammans med några uppkomlingar bland officerarna och vattenreningsstationens präster och gjorde en statskupp. Många av de som varit trogna dig mördades när de sov och det var endast tack vare din livvakt Kartoris som du lyckades undkomma. Sedan dess har ni levt ett fattigt vagabondliv och rest mellan småstäder längs de mindre kanalerna. Du har dock inte förlorat hoppet utan har börjat smida en plan för hur du ska återta din tron, och kanske mycket mer. Kartoris berättade nämligen en gammal legend från den mytomspunne Havskonungens tid, när hela oceaner av vatten täckte stora delar av planetytan. Enligt legenden ska Havskonungen ha haft en krona som gav honom makt att styra alla de fantastiska maskiner och teknologiska underverk som fanns på den tiden. Efter den stora katastrofen som förvandlade ert hem till den döende värld den är i dag förlorades kronan men många av de underbara maskinerna finns fortfarande kvar, gömda i underjordiska grottor och gamla ruinstäder. Den som kan finna kronan kan få makt över alla möjliga slags underverk och fantastiska vapen, med dem skulle du kunna besegra din farbror och kanske ena alla kanalstäderna under ditt styre. För att förverkliga dina planer har du hyrt en vägvisare vid namn Ras Thavas, en vildman som kastats ut ur sin stam men som hittar bättre i öknen än någon människa. Han säger sig kunna leda er till ruinerna av Havskonungens citadell där han är säker på att kronan ska finnas.

Färdigheter

Närstrid	8
Skjutvapen	6
Undvika	10
Uppmärksamhet	7

Initiativ: 8 KP: 20

<u>Vapen</u>	<u>Skada</u>
Svärd	2T6
Strålpistol	3T6

Utrustning

Svävare

Höftskynke och många vackra smycken

Kartoris - Prinsessans livvakt

Makt och rikedom – du har alltid levt intill den, men aldrig ägt den själv. Hela ditt liv har du med ditt svärd tjänat de härskande i Kash-Tar, den största och mäktigaste av kanalstäderna på norra halvklotet. Till tack har du fått tomma hederstitlar och rätten att sitta fint vid din herres fot. Men som en skänk från ödet har du nu fått chansen att erövra allt det som du så länge fått se men inte röra. Efter att den gamle kungen och hans drottning omkommit i en mystisk drunkningsolycka beslutade konsulerna och tribunerna till mångas förvåning att ge tronen till den unga prinsessan Zelah. Prinsessans farbror Mirak, överstepräst vid vattenreningsstationen, vägrade dock se på när tronen skänktes bort till en liten flicka bara för att byråkratslavarna skulle styra i hennes namn. Tillsammans med några förnuftiga officerare i armén beslutade han att ta makten själv. Som prinsessans livvakt och ledare för palatsgardet blev du naturligtvis kontaktad. Mirak hade dock större planer än att endast härska över Kash-Tar. Han hade fått upp ett spår på den mytomspunna Havskonungens krona, med vilken det sägs att en man kan kontrollera alla de teknologiska underverk som under många årtusenden stått som döda i underjordiska valv och gamla ruiner. Därför fick du order om att lämna staden och ge dig ut till ruinerna av Havskonungens citadell för att finna kronan.

Mirak, den gamle vidskeplige prästen, är tyvärr övertygad om att det skulle dra otur över honom om han lät dräpa prinsessan och har därför beordrat dig att föra med henne ut i öknen och lämna henne där på någon säker men undangömd plats så snart du funnit kronan. Sagt och gjort befinner du dig nu på resa tillsammans med prinsessan och en vildman ni hyrt som vägvisare ut i öknen. Den lilla flicksnärtan tror fortfarande att du är hennes trogne livvakt och du har till och med lyckats få henne att tro att det är hennes egen idé att leta efter kronan. Denna naivitet som du tidigare irriterat dig på är nu en stor källa till munterhet. Så snart ni funnit kronan tänker du gripa den så att inte prinsessan eller den sluge vildmannen får tag på den. Med sådan makt inom räckhåll är det dock inte troligt att du återvänder till Mirak och de andra prästerna som springpojke, tvärtom ser du fram mot att själv ta Kash-Tars tron i besittning.

Färdigheter

Närstrid	10
Skjutvapen	10
Undvika	8
Uppmärksamhet	7

Initiativ: 8 KP: 25

<u>Vapen</u>	<u>Skada</u>
Strålpistol	3T6
Dubbelt stavsvärd	2T6+3

Utrustning

Höftskynke och pråliga smycken
En flaska kryddat vin

Ras Thavas

Ett mörkt öde vilar över dig, det har du vetat ända sedan du var barn och stammens trollkvinna förklarade för dig att du skulle komma att dra dina föräldrars namn i skam och vanära och kastas ut från ditt folk. Det var som om dina ögon öppnats. Från den stunden började du lägga märke till hur du inte riktigt passade in i stammens liv. Du hamnade ofta i bråk med både dina jämnåriga och dina överordnade, och du lade märke till att de pratade om dig bakom din rygg. Du började dra dig undan för att inte ställa till med mer besvär, men det hela blev bara värre. En av de få som du kunde prata med var en jämnårig flicka vid namn Yakh. Tyvärr uppskattade inte hennes bror Drohl Thak att hon umgicks med dig. En kväll hamnade ni i bråk och han lyckades klå upp dig så att många av de andra unga krigarna skrattade gott. En del av dig själv tittade på som en passiv åskådare när du reste dig upp med en vass sten i handen och slog honom hårt i bakhuvudet. Du brottades snabbt ned, men Drohl Thak var död, din sten hade krossat hans skalle. Precis som trollkvinnan förutspått beslutade Khoorya-stammens råd att du måste lämna stammens marker och att ingen av ditt folk fick nämna ditt namn igen. Utan tillgång till din stams fuktsamlare har du tvingats söka dig till människornas kanalstäder för att finna vatten. Där har du livnärt dig genom att hyra ut din skicklighet som krigare till den som betalat bäst. Du har nu blivit anlitad av två människor för att föra dem in på din stams marker för att finna Havskonungens citadell, en urgammal ruinstad som er stam betraktar som tabu för främlingar. Detta kommer utan tvekan att dra stor olycka över dig, men det stämmer väl med ditt öde och du behöver vattnet de betalar med.

OBS! Till följd av att ni har fyra armar får marsianska vildmän anfalla två gånger per runda i en strid. Din tjocka hud fungerar som ett pansar och skyddar mot 2 poäng skada.

Färdigheter

Närstrid	8
Skjutvapen	6
Undvika	8
Uppmärksamhet	7

Initiativ: 6 Pansar: 2 KP: 25

<u>Vapen</u>	<u>Skada</u>
Stridsyx	1T6+4
Spjut	2T6+2

Utrustning

Höftskynke

Amulett och talismaner mot onda andar